



INTERNATIONAL
TAEKWON-DO
FEDERATION

2021

INTERNATIONAL TAEKWON-DO FEDERATION
HEADQUARTERS

CAMPEONATO MUNDIAL
REGLAS



CAMPEONATO MUNDIAL

REGLAS DE COMPETICIÓN

ITF HQ

INTRODUCCIÓN:

La Sede de Taekwon-Do de la ITF, en Corea, da la bienvenida a todos los practicantes de la ITF para que participen en nuestras competiciones sancionadas con el verdadero espíritu del Taekwon-Do, cumpliendo los principios de Cortesía, Integridad, Perseverancia, Autocontrol y Espíritu Indomable. Las reglas establecidas en este documento están diseñadas para asegurar que las decisiones se basen en el mérito de la actuación y que la competición permita combates justos y equilibrados que estén libres de prejuicios o manipulaciones. Para facilitar esto, las reglas se revisarán periódicamente para garantizar que se logre este fin.

Las reglas de la competición están diseñadas para permitir a los jueces tomar decisiones basadas en medidas objetivas de rendimiento, garantizando así que los entrenadores y los competidores participen con la confianza de que las decisiones tomadas se derivan de una evaluación precisa del rendimiento de los competidores.

Además de hacer que la competición sea justa, es importante permitir a los competidores y entrenadores utilizar la estrategia en su planificación y rendimiento para maximizar las posibles puntuaciones conseguidas por los competidores y equipos. También es imperativo hacer que las sanciones por las infracciones del reglamento sean apropiadas al nivel de la infracción, de manera que las puntuaciones se reduzcan por infracciones menores y la descalificación sólo se aplique en el caso de infracciones graves o peligrosas.

La seguridad es primordial en todos los aspectos de la competición de la sede de la ITF. Para ello, las reglas están diseñadas para minimizar el riesgo de lesiones sin afectar a la emoción y la destreza que requieren los exponentes del Taekwon-Do de clase mundial. Siempre que sea posible, se utilizará un equipo de seguridad que siga reduciendo el riesgo de lesiones.

En consonancia con la noción de que la competición debe ser una representación justa del rendimiento de los participantes basada en la capacidad natural tras un extenso entrenamiento y esfuerzo, no se permite el uso de drogas ni de sustancias que mejoren el rendimiento. Con este fin, se podrá exigir a los competidores/funcionarios que proporcionen muestras biológicas apropiadas para su análisis si se les solicita. Estas muestras pueden ser retenidas por la autoridad de control y volver a ser analizadas en una fecha posterior si los cambios tecnológicos sugieren que es necesario. Podrán aplicarse sanciones apropiadas, incluyendo multas, suspensiones o prohibiciones, a los competidores/oficiales que se descubra que han utilizado dichas sustancias.

AUTORIDADES OFICIALES

El Comité de Árbitros y el Director del Torneo

El Comité de Árbitros está formado por el presidente del comité y otros miembros del comité, así como por cualquier otro asistente designado por el comité. El Comité de Árbitros es responsable de la formación y el nombramiento de todos los árbitros oficiales necesarios para las competiciones internacionales y nacionales y de establecer las reglas para las competiciones sancionadas por la sede de la ITF. Todos los árbitros para dichas

competiciones deben tener la cualificación pertinente emitida por la sede de la ITF. Los miembros del jurado serán elegidos de entre el grupo de árbitros cualificados de todos los países que participen en el evento, y cada país proporcionará los miembros del jurado que necesite el comité de árbitros. Todos los asistentes para los eventos serán nombrados según lo requiera el comité de árbitros en consulta con el director del torneo para el evento. El comité de árbitros será responsable de la aplicación de las reglas de competición en los eventos. Esto incluirá la toma de decisiones sobre las protestas oficiales, que deberán ser presentadas por el entrenador dentro de los cinco minutos siguientes a la finalización de un partido y ser presentadas en el documento correcto. La protesta debe basarse en una aparente violación del reglamento y debe ir acompañada de la correspondiente tasa de presentación, que sólo se devolverá si la protesta tiene éxito. Para más información sobre las protestas, consulte la sección titulada "Procedimiento de protesta". Una objeción con tarjeta amarilla presentada por un entrenador será decidida en la pista por el presidente del jurado en consulta con los demás miembros del jurado.

El director del torneo es responsable de la organización del torneo y de proporcionar la infraestructura esencial y el personal de apoyo para el evento. El director del torneo trabajará estrechamente y bajo la dirección del comité de árbitros para garantizar una organización eficiente y eficaz antes y durante el evento.

Función y comportamiento del árbitro/árbitros

La función del árbitro/árbitros es garantizar que la competición se oficie de forma justa e imparcial aplicando las reglas de la competición tal y como se indica en este documento. Para ello, estos oficiales deben comportarse como miembros de la sede de la ITF y no como representantes de ningún país o escuela en particular. En consideración a esta función, no deben confraternizar o interactuar innecesariamente con los entrenadores o competidores durante la competición, sino que deben tratar a los participantes en la competición con respeto y cortesía.

Los árbitros realizarán sus funciones según las decisiones del comité de árbitros tras consultar con el director del torneo. Cualquier árbitro puede ser sustituido en cualquier momento si el comité de árbitros lo considera necesario.

Los árbitros seguirán los protocolos requeridos para cada evento en el que oficien, tal y como se indica en este reglamento.

Es responsabilidad del árbitro asegurarse de que todo el equipo utilizado en la competición es adecuado para las necesidades de la competición, comprobando y comunicando el estado del equipo al comité organizador del torneo, cuya responsabilidad es proporcionar un equipo funcional.

Los árbitros, junto con el comité organizador del torneo, serán responsables de comprobar que los competidores están dentro de los requisitos de peso para su división de combate. Esto se hará en el pesaje oficial.

Vestimenta de los árbitros

A menos que se acuerde antes de un evento, los árbitros llevarán una chaqueta y pantalones azul marino, una camisa blanca de manga larga y una corbata azul marino, zapatos deportivos blancos y calcetines oscuros (negros o azul marino) y un distintivo que indique que son árbitros de la sede de la ITF oficialmente cualificados.

Si el Comité Internacional de Árbitros lo aprueba al menos tres meses antes de la celebración de un evento, los árbitros llevarán la vestimenta proporcionada por el organizador del torneo. En consonancia con la necesidad de que el árbitro tenga zapatos que no marquen en los tapetes del torneo, los árbitros llevarán sus propios zapatos deportivos blancos y calcetines oscuros (negros o azul marino) y pantalones azul marino como mínimo. Los árbitros deberán estar en posesión de su tarjeta de acreditación de árbitro de la sede de la ITF para poder officiar en los eventos aprobados de la sede de la ITF.

Calificaciones de los árbitros

La clasificación de los árbitros en el cuartel general de la ITF es una evaluación basada en la competencia que incluye las cinco disciplinas de Tul (T) o patrones, Ungyong (U) o técnicas especiales, Matsogi (M) o combate libre, Kyokpa (K) o potencia y Yaksokmatsogi(Y) o combate preestablecido. La primera letra de estas disciplinas juntas forma la obra TUMKY que fonéticamente suena similar a la palabra Yom-Chi que en coreano es la palabra para Integridad. Este es uno de los principios más importantes del Taekwon-Do para los árbitros.

Cualificación completa

Sólo está disponible para aquellos árbitros que sean cinturones negros y obtengan la acreditación en todas las disciplinas

Experto: 4º grado y superior

Asociado: 3er grado e inferior

Acreditación individual

Patrón T-Tul

T1 (4º grado + solamente) : Esta calificación permite al titular juzgar todas las competiciones de patrones de la ITF

T2 (1er-3er grado solamente): Esta cualificación permite al titular juzgar todos los patrones hasta el 2º grado de cinturón negro

Sparring M-Matsogi

M1- Presidente del jurado: Esta cualificación permite al titular actuar como presidente del jurado en los combates de sparring. El Presidente del Jurado debe ser un miembro senior y tener un conocimiento profundo de las reglas del sparring, así como ser capaz de registrar los resultados con precisión.

M2- Árbitro de centro: Esta cualificación permite al titular arbitrar los combates y requiere un conocimiento profundo de las reglas y la capacidad de tomar decisiones rápidas y comunicarse mediante señales.

M3 Juez de esquina: Esta cualificación permite al titular determinar los puntos de puntuación y registrarlos con precisión, así como calcular rápidamente el resultado al final de un combate.

Potencia K- Kyok

K1 Todos

Técnicas especiales U- Ungyong

U- U1 Todos

Combate libre preestablecido Y-Yaksok

Y- Y1 Todos

Función y comportamiento de los entrenadores

El papel de un entrenador es representar y proporcionar apoyo e instrucción a los competidores de los que es responsable. Todos los entrenadores deben conocer las reglas de competición de la sede de la ITF y deben estar registrados como entrenadores ante el director del torneo y el comité organizador.

El entrenador es responsable de los competidores a su cargo, incluyendo la presentación de todos los documentos, incluidos los formularios de inscripción, retirada y protesta de los competidores. Es responsable de

asegurar que sus competidores estén presentes en el registro, en el pesaje oficial, en las ceremonias de apertura y clausura, en la asistencia a sus eventos y en todas las ceremonias de entrega de premios necesarias.

Los entrenadores son responsables de asegurar que sus competidores estén correctamente vestidos para el evento en el que compiten, esto significa que los competidores deben llevar el atuendo apropiado y el equipo de protección cuando asistan a su evento.

El número de entrenadores por equipo no está limitado, pero cada entrenador debe estar registrado en el comité organizador.

El entrenador debe ser competente en el idioma inglés o tener acceso a un intérprete que pueda traducir de su propio idioma al inglés cuando sea necesario.

Sólo se permitirá la presencia de un entrenador en un evento de competición con su competidor/equipo y deberá seguir todas las órdenes del árbitro (siempre que no contradigan las normas de la sede de la ITF)

Durante un evento, el entrenador se sentará en el lugar designado por el comité del torneo.

Durante la competición, el entrenador puede ofrecer consejos a su competidor, pero debe comportarse de forma ordenada sin interferir en el control del partido.

Los entrenadores no deben levantar la voz al dar instrucciones y no deben criticar a los árbitros.

Los entrenadores deben ser exponentes experimentados de Taekwon-Do.

Los entrenadores no deben entrar en el Ring/Square sin el permiso de los árbitros.

Los entrenadores no pueden estar de pie durante la competición y deben permanecer sentados excepto entre rondas o combates.

Los entrenadores pueden ser reemplazados durante la competición pero no más de una vez durante un evento y sólo bajo circunstancias especiales. Un cambio de entrenador sólo puede hacerse con el permiso del Presidente del Jurado y sólo puede ocurrir durante las pausas del evento.

No está permitido masticar chicle durante la competición.

Los entrenadores no pueden estar bajo la influencia de drogas o alcohol.

Los entrenadores son obligatorios

Los entrenadores no pueden utilizar dispositivos de comunicación inalámbricos durante los combates. Los teléfonos móviles sólo podrán utilizarse como cronómetros.

Los entrenadores son responsables del comportamiento de sus competidores y deben observar los principios del Taekwon-Do dentro y fuera de la competición.

Vestimenta de los entrenadores

Los entrenadores deben llevar un chándal limpio (chaqueta y pantalón largo) y calzado deportivo. Pueden llevar una botella de agua y una toalla para su competidor

Sistema de tarjetas amarillas para entrenadores

Este nuevo mecanismo está diseñado para permitir a los entrenadores intervenir en un partido de competición si ven una clara infracción de las reglas de competición o del procedimiento que pueda afectar negativamente a su competidor si la infracción no se soluciona durante el partido. El sistema de tarjetas amarillas será voluntario e

implicará el depósito de una cantidad monetaria específica (en esta fase serían 50 euros) en un sobre en la inscripción de la competición para recibir una tarjeta amarilla.

La idea es que si, por ejemplo, en un combate de sparring, el entrenador ve una clara infracción del reglamento o del protocolo (por ejemplo, que el árbitro o la mesa principal concedan una advertencia o una falta al competidor equivocado) que pueda afectar negativamente a su competidor, podrá ponerse de pie y levantar su tarjeta hacia el Presidente del Jurado, que detendrá el combate. El entrenador y el árbitro se acercarán entonces a la mesa delantera, donde el entrenador expondrá su preocupación. Después de discutir con el árbitro y con cualquiera de los jueces de esquina necesarios, el Presidente del Jurado tomará una decisión sobre la legitimidad de la queja y ajustará la competición adecuadamente. Si la decisión es favorable al entrenador, éste no incurrirá en ninguna penalización, pero si el Presidente del Jurado falla en contra del entrenador, éste perderá en primera instancia el 20% de su depósito, en una segunda ocasión perderá el 30% de su depósito y en una tercera ocasión perderá el 50% de su depósito. Los entrenadores sólo podrán utilizar su tarjeta en tres ocasiones durante toda la competición. Se registrará en la tarjeta el uso de la tarjeta amarilla cuando la apelación sea rechazada por el comité de árbitros y se utilizará al final de la competición para determinar los fondos devueltos al entrenador y para que todas las mesas sean conscientes del uso de la tarjeta amarilla por parte de los entrenadores.

La tarjeta amarilla se puede utilizar durante el combate, las técnicas especiales, la ruptura de potencia, entre patrones y al finalizar el combate preestablecido.

Papel y comportamiento de los competidores

El papel de un competidor es competir con el verdadero espíritu del Taekwon-Do, respetando los principios establecidos en la "Enciclopedia del Taekwon-Do" escrita por el General Choi Hong Hi. Todos los competidores deben acatar las órdenes de los organizadores del torneo y de los árbitros (siempre que no contradigan las normas de la sede de la ITF). El incumplimiento de estas instrucciones puede acarrear sanciones tales como multas, suspensión, descalificación o prohibición de competir.

Los competidores deben proporcionar todos los datos necesarios y verídicos a sus directores de equipo para asegurarse de que están inscritos en el evento dentro del plazo establecido por el Director del Torneo.

En el momento de la inscripción, todos los competidores deben obtener y llevar consigo sus documentos de identificación de la competición cuando estén presentes en la misma y proporcionar estos documentos a su entrenador o a los oficiales del torneo cuando se les solicite.

Los competidores deben, cuando se les requiera, asistir a los procedimientos de pesaje a tiempo con su entrenador y proporcionar la documentación apropiada.

Los competidores deben asistir al registro, al pesaje oficial, a las ceremonias de apertura y clausura, a sus pruebas y a todas las ceremonias de entrega de premios necesarias.

Los competidores deben asegurarse de llevar la vestimenta y el equipo de protección adecuados para la prueba en la que compiten.

Los competidores no pueden estar bajo la influencia de drogas o alcohol durante la competición.

Vestimenta de los competidores

Los competidores deben llevar un dobok y un cinturón aprobados, tal y como determinen el director del torneo y el comité organizador en consulta con el Comité de Árbitros.

Los competidores deben utilizar únicamente el equipo de protección aprobado por la sede de la ITF y no se les permite llevar ningún equipo adicional a menos que se haya acordado previamente con el Comité de Árbitros. Los competidores que lleven un equipo de protección no aprobado durante un combate podrán ser descalificados o penalizados según lo determine el panel del jurado.

Los competidores no deben llevar ninguna joya a menos que el comité de árbitros lo apruebe antes del evento. Los competidores no deben llevar ningún material duro en el pelo y sólo se pueden utilizar sujeciones elásticas para el pelo.

Los competidores pueden llevar un tocado suave según sus creencias religiosas, pero dicho tocado no debe afectar a la identificación del competidor o a su capacidad visual y no debe interferir con el equipo de seguridad requerido.

Función y comportamiento de los comisarios

Cada ring de competición tendrá un marshal que mantendrá una copia del sorteo y se asegurará de que cada competidor tenga el equipo de seguridad y de sparring aprobado correcto y se mueva con su entrenador al lado correcto del ring antes de comenzar su combate. El papel del Marshall es asegurarse de que todos los competidores estén listos para su combate a tiempo con el equipo aprobado y sin ropa de protección no aprobada. Se debe comprobar que el competidor no lleva ningún equipo adicional no aprobado, incluyendo camisetas de apoyo, pantalones, aparatos ortopédicos o vendas. Todos los apoyos médicos deben tener un certificado médico que haya sido aprobado por el comité de árbitros. El comisario llevará un registro de los resultados de los combates y se coordinará con el presidente del jurado para asegurarse de que los competidores correctos están en el tatami para el combate correspondiente. Todos los competidores deben estar en el área de marshalls al menos dos combates antes de su actuación. Es responsabilidad del comisario asegurarse de que se anuncie la presencia de los competidores en el puesto de control cuando sea necesario.

Vestimenta de los comisarios

Los mariscales deben llevar el atuendo que les proporcione el organizador del torneo.

RULES OF COMPETITION

PATTERNSITF HQ

1.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competición es determinar el mejor competidor o equipo en general que pueda realizar dos patrones como los descritos en la Enciclopedia de Taekwon-Do con la mejor técnica, potencia, equilibrio, control de la respiración y movimiento posibles (y para los eventos por equipos, coreografía) según se determine mediante un procedimiento de selección piramidal. La puntuación consistirá en asignar a cada competidor (equipo) una puntuación para la habilidad técnica sobre diez puntos y luego comparar el rendimiento de un competidor (o equipo) con el de otro utilizando los 4 (o 5 para el equipo) criterios restantes. Este sistema requiere un alto nivel de conocimiento técnico de los patrones y la técnica de la ITF y, en consecuencia, sólo se debe elegir a árbitros altamente cualificados y experimentados para puntuar este evento. El orden de la competición se decidirá de forma aleatoria de los nombres de los competidores (equipos) utilizando un sistema de sorteo apropiado (ya sea electrónico o manual).

1.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO

1.1.2 DIVISIONES INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

La prueba de patrones puede dividirse en pruebas individuales y por equipos, que a su vez pueden dividirse por edad, sexo y rango (grado)

Nota: Junior es 14-17 años (en la fecha de la competición)

Adulto 18-35 años (en la fecha de la competición)

Senior 36+ años (en la fecha de la competición)

Véase el cuadro siguiente:

Type of event	Gender and number of members	Division	1 st degree	2 nd degree	3 rd degree	4 th degree and above
Individual	Male	Junior	Y	Y	Y	
		Adult	Y	Y	Y	Y
		Senior	Y	Y	Y	Y
	Female	Junior	Y	Y	Y	
		Adult	Y	Y	Y	Y
		Senior	Y	Y	Y	Y
			1 st degree and above			

Team	Male	Junior x 5	Y			
		Adult x 5	Y			
		Senior x 5	Y			
	Female	Junior x 5	Y			
		Adult x5	Y			
		Senior x5	Y			

Nota: el número de competidores por equipo se indica en la casilla de la división

1.1.3 PROCEDIMIENTO PARA LOS COMPETIDORES PARA EL PATRÓN INDIVIDUAL

1. Dos competidores actuarán uno contra el otro
2. Los competidores se alinearán en la parte trasera de las colchonetas, se inclinarán ante el panel del jurado y luego se desplazarán al centro del ring, adoptarán la postura de charyot (atención) y a la orden del presidente del jurado se inclinarán ante el panel del jurado, luego se enfrentarán, se inclinarán ante su competidor y volverán a mirar al frente.
3. Ambos competidores realizarán, al mismo tiempo, el patrón designado de su grado según lo indicado por el panel del jurado. Este patrón se seleccionará al azar entre los tres correspondientes al grado de los competidores.

Por ejemplo: 1er grado: KwangGae, Po Eun, GaeBaek

2º grado: Eui Am, Choong Jang, Juche

3er grado: Sam Il, Yoo Sin, Choi Jong

4º grado y superiores: YongGae, Ul Ji, Moon Moo

4. Al finalizar el patrón, los competidores permanecerán en el último movimiento del patrón hasta que el Presidente del Jurado les ordene volver a la postura preparada.
5. El segundo patrón se seleccionará al azar entre los patrones restantes de chon ji hasta su grado y se mostrará a los competidores.
6. Los patrones se elegirán mediante un sistema de forma aleatoria electrónica o manualmente mediante un procedimiento de selección a ciegas supervisado por el Presidente del Jurado. Los patrones ya realizados serán eliminados de la selección.
7. Los competidores deberán realizar el segundo patrón juntos y, una vez completado, el Presidente del Jurado los llevará a la posición de listos.
8. Una vez confirmado el resultado, los competidores se inclinarán entre sí, luego al panel del Jurado y saldrán de las colchonetas hacia atrás.
9. Si el resultado es un "empate", se seleccionará un nuevo patrón de entre los restantes y se ejecutará hasta que se elija un claro ganador.

1.1.4 PROTOCOLO DE LOS JUECES

1. El panel del jurado estará formado por un presidente del jurado y un asistente y el panel de jueces estará formado por cinco árbitros con experiencia y conocimientos.
2. El panel de jueces marchará hacia el ring en fila india y se alineará frente al Presidente del Jurado de cara a la mesa y frente a sus sillas.
3. El juez central llamará a todos los jueces a "charyot" y luego hará que los jueces se inclinen ante el Presidente del Jurado.
4. A continuación, el juez central dará un paso adelante y se girará para mirar a los demás jueces antes de que el Presidente del Jurado pida a los jueces que se inclinen ante el juez central.
5. Los jueces tomarán entonces su lugar en sus sillas, que estarán separadas un mínimo de 1 metro en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.
6. El Presidente del Jurado indicará a los dos competidores que se acerquen a las colchonetas y se inclinen ante el panel del jurado y luego entre ellos.
7. El Presidente del Jurado seleccionará al azar un patrón del grado apropiado para el rango de los competidores e indicará el nombre del patrón mediante un signo escrito o en una pantalla.
8. El Presidente del Jurado pedirá entonces a los competidores que asuman su posición de listos (junbi) en los tapetes para el patrón indicado y luego hará la señal para comenzar el patrón.
9. Mientras los competidores actúan, los jueces puntuarán utilizando el método descrito a continuación.

Se asignará una puntuación de diez puntos a cada competidor basándose en la ejecución técnica, es decir, teniendo en cuenta los aspectos señalados en el método de puntuación.

10. Los demás criterios se juzgarán comparando el rendimiento de un competidor con el de otro y se puntuarán utilizando la siguiente escala

* Potencia sobre 5 puntos

* Ritmo sobre 3 puntos

* Control de la respiración sobre 3 puntos

* Equilibrio sobre 3 puntos

El método para puntuar estos debe realizarse como se indica en el método de puntuación

11. Una vez completado el patrón por ambos competidores el Presidente del Jurado indicará que los competidores vuelvan a la posición de listos utilizando la orden "Baro".
12. A continuación, el Presidente del Jurado seleccionará al azar el segundo patrón que será de entre los restantes patrones de Chon Ji hasta e incluyendo los patrones de grado de los competidores y luego indicará el patrón a realizar a los competidores.
13. El Presidente del Jurado indicará entonces que los competidores adopten la posición de listos para el patrón y luego comenzarán.
14. Mientras los competidores ejecutan, los jueces descontarán puntos utilizando el mismo método que para el primer patrón.

15. Una vez completado el patrón por ambos competidores, el Presidente del Jurado indicará a los competidores que vuelvan a la posición de listos y los árbitros completarán sus puntuaciones y las proporcionarán al Presidente del Jurado o, en un cuenta de tres por el Presidente del Jurado, indicarán el ganador o el empate utilizando las banderas proporcionadas.

16. Una vez izadas las banderas de los jueces, el Presidente del Jurado indicará inmediatamente el ganador extendiendo su brazo hacia el lado del ganador o cruzando los brazos en caso de empate.

17. Si el resultado es un empate, entonces se pedirá a los competidores que realicen otro patrón de los restantes hasta su grado y los árbitros puntuarán como anteriormente.

18. Una vez que se obtenga un resultado, el Presidente del Jurado indicará el competidor ganador y registrará el resultado en la hoja de sorteo. El ganador pasará a la siguiente ronda del sorteo.

19. Al final de la división los jueces se pondrán de pie con el juez central dando un paso adelante y girándose para mirar a los otros jueces. El Presidente del Jurado pondrá a los jueces en posición de atención con la orden "charyot" y luego pedirá a los jueces que se inclinen ante el juez central.

20. El juez central pedirá entonces a los otros jueces que se pongan frente al Presidente del Jurado en posición de "charyot" y que se inclinen ante el Presidente del Jurado.

21. El juez central conducirá a los jueces fuera de la alfombra en una sola fila.

1.1.5 MÉTODO DE PUNTUACIÓN:

CONTENIDO TÉCNICO

Deducir puntos por los siguientes errores

- Inexactitud del patrón (movimientos correctos en el orden correcto)
- Técnica incorrecta (es decir, la técnica incorrecta frente a la técnica deficiente)
- Olvidar o no realizar una (1) técnica
- Onda sinusoidal incorrecta
- Movimiento incorrecto (normal, rápido, lento, continuo, de conexión)
- Volver al punto de partida con el pie equivocado
- No retirar una patada brusca inmediatamente después de la ejecución
- Altura incorrecta de la herramienta utilizada para las técnicas
- Utilización de una herramienta incorrecta
- Postura incorrecta/inexacta, es decir, no sólo qué postura (incorrecta) sino también si la postura se realiza correctamente (inexacta)
- Paso/giro incorrecto (incurvado vs. curvado, punto vs. paso)
- Preparación o ejecución incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa...)
- No volver al punto de partida

Nota: En el caso de que una sola técnica tenga varios errores, sólo se deducirá un único punto.

(Por ejemplo, si el patrón requiere un puñetazo alto con el antebrazo, pero el competidor realiza un empuje con la punta del dedo medio, sólo se deducirá un punto por la técnica incorrecta y no un punto adicional por la altura incorrecta)

La puntuación final debe darse en puntos completos, no en medios puntos.

CRITERIOS RESTANTES

Los criterios comparativos deben juzgarse comparando directamente el rendimiento de un competidor en ese criterio con el del otro. Si hay una gran diferencia entre el rendimiento de los competidores, la diferencia de puntuación debe reflejar esta disparidad. Sólo se utilizarán los puntos completos.

Potencia: si un competidor demuestra todas las características de la potencia, es decir, la velocidad, la aplicación de la masa, la coordinación de las manos y los pies, etc., podrá obtener 5 puntos, mientras que si el otro competidor demuestra pocos de estos atributos, sólo podrá obtener un punto. A la inversa, si ambos competidores demuestran estas características pero uno es ligeramente más lento que el otro, uno puede recibir 5 puntos y el otro 4.

Ritmo: debe juzgarse examinando si el patrón se realiza con un ritmo regular teniendo en cuenta el movimiento correcto para el movimiento normal, rápido, lento, continuo y de conexión. La puntuación de 3 puntos debe reflejar la diferencia entre los dos competidores.

Control de la respiración: se juzgará comparando a los competidores entre sí utilizando la puntuación de 3 puntos para el control correcto de la respiración para el movimiento que se realiza, es decir, normal, rápido, lento, continuo y de conexión.

Equilibrio: esto incorpora el equilibrio general a través de los movimientos, pero en particular durante los movimientos de patada y salto, utilizando la puntuación sobre 3 puntos y comparando a los competidores directamente entre sí.

Razones para puntuar con 0 puntos un patrón:

DAR 0 PUNTOS (para todo el patrón) POR:

Detener el patrón completamente y/o no terminar el patrón

Hacer una pausa y/o detenerse durante más de 2 segundos completos

Mezclar patrones (es decir, comenzar con un patrón y terminar con otro)

Empezar el patrón en la dirección equivocada (lado)

Empezar un patrón diferente al designado

Olvidar o no realizar más de una (1) técnica

Determinación del ganador en patrones individuales:

El ganador será el competidor que sea favorecido por la mayoría de los jueces:

ES DECIR

1. Si tres o más jueces dan una decisión a favor de un competidor entonces el competidor con tres o más jueces a favor es el ganador

2. Si dos jueces dan una decisión a favor de un competidor y uno da para el otro y los otros dos jueces determinan que es un empate, entonces el competidor con dos jueces a favor es el ganador
3. Si tres o más jueces deciden que es un Empate, entonces el combate es un empate
4. Si dos jueces dan a favor de cada competidor y uno da un empate, entonces el combate es un empate.

1.1.6 PROCEDIMIENTO PARA EL MODELO DE EQUIPO

1. Dos equipos se enfrentarán secuencialmente, el primer equipo realizará el primer patrón y luego el segundo equipo realizará el primer patrón y así sucesivamente.
2. Los equipos se alinearán en la parte trasera de las colchonetas, se inclinarán ante el panel del jurado y luego se desplazarán al centro del ring, adoptarán la postura de charyot (atención) y, a la orden del árbitro central, se inclinarán ante el panel del jurado, luego se enfrentarán entre sí, se inclinarán ante sus competidores y volverán a mirar al frente.
3. El presidente del jurado lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá qué equipo actuará primero. A continuación, ambos equipos saldrán de las colchonetas.
4. El equipo al que se le asigne la actuación en primer lugar se dirigirá a las colchonetas y, de acuerdo con las instrucciones del capitán del equipo, realizará el patrón designado del primer grado indicado por el panel del jurado. Los patrones se elegirán mediante un sistema electrónico aleatorio o manual mediante un procedimiento de selección a ciegas supervisado por el presidente del jurado.
5. Al finalizar el patrón, los competidores permanecerán en el último movimiento del patrón hasta que el Presidente del Jurado les ordene volver a la postura preparada.
6. El primer equipo se retirará entonces del ring y el segundo equipo se desplazará y bajo las instrucciones del segundo capitán del equipo realizará el primer patrón designado.
7. Una vez completado el patrón, los competidores permanecerán en el último movimiento del patrón hasta que el Presidente del Jurado les ordene volver a la posición de listos.
8. El segundo patrón será seleccionado al azar entre los patrones restantes (el patrón ya realizado será eliminado de la selección) de Chon Ji hasta el grado de primer grado y será mostrado a los competidores.
9. El segundo equipo se moverá fuera del ring y el primer equipo se moverá y bajo las instrucciones del capitán del equipo realizará el segundo patrón designado.
10. Al finalizar el patrón los competidores permanecerán en el último movimiento del patrón hasta que el Presidente del Jurado les ordene volver a la postura de listos.
11. El primer equipo se retirará entonces del ring y el segundo equipo se desplazará y bajo las instrucciones del segundo capitán del equipo realizará el primer patrón designado.
12. Una vez completado el patrón, los competidores permanecerán en el último movimiento del patrón hasta que el Presidente del Jurado les ordene volver a la postura preparada.
13. El equipo saldrá entonces de las colchonetas a la orden del Presidente del Jurado.
14. Una vez que los árbitros hayan completado su puntuación, los equipos se moverán de nuevo en las colchonetas y se inclinarán unos a otros, y luego al panel del Jurado. El Presidente del Jurado declarará el equipo ganador. Ambos equipos podrán retirarse.

1.1.7 PROCEDIMIENTO PARA LOS ÁRBITROS Y EL PANEL DEL JURADO PARA EL MODELO DE EQUIPO

- 1 El panel del jurado estará formado por un presidente del jurado y un asistente y el panel de jueces estará formado por cinco árbitros con experiencia y conocimientos.
- 2 Los jueces seguirán el mismo protocolo que para el patrón individual para entrar y salir de las colchonetas.
- 3 Los jueces estarán separados por un mínimo de 1 metro en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.
- 4 El Presidente del Jurado indicará a los dos equipos que se acerquen a las colchonetas y se inclinen ante el panel del jurado y luego entre ellos.
- 5 El Presidente del Jurado lanzará una moneda y permitirá que el capitán de un equipo elija cara o cruz, el equipo ganador decidirá quién actuará primero. A continuación, ambos equipos saldrán de las colchonetas.
- 6 El Presidente del Jurado seleccionará al azar un patrón de los patrones de primer grado e indicará el nombre del patrón mediante un signo escrito o en una pantalla.
- 7 El Presidente del Jurado indicará al capitán del equipo que se mueva hacia el tapiz y realice el primer patrón.
- 8 Mientras los competidores actúan, los jueces puntuarán utilizando el método descrito a continuación
- 9 Se asignará una puntuación de diez puntos a cada equipo en función de la ejecución técnica, es decir, teniendo en cuenta los aspectos señalados en el método de puntuación.
- 10 Los demás criterios se juzgarán comparando la actuación de un equipo con la del otro y se puntuarán utilizando la siguiente escala al completar el primer patrón por ambos equipos.

Potencia sobre 5 puntos

Ritmo sobre 3 puntos

Control de la respiración sobre 3 puntos

Equilibrio sobre 3 puntos

Coreografía sobre 3 puntos

- 11 El método de puntuación debe realizarse como se indica en el método de puntuación
- 12 Una vez completado el patrón por el primer equipo, el Presidente del Jurado indicará que los competidores vuelvan a la posición de listos usando el comando "Baro" y el capitán del equipo puede mover el equipo después de ser despedido por el Presidente del Jurado
- 13 El Presidente del Jurado indicará entonces al segundo capitán del equipo que se incorpore y comience el primer patrón.
- 14 Una vez completado el patrón, el equipo será llevado a la posición de listo por el Presidente del Jurado y será despedido.
- 15 En este momento los jueces deben puntuar a ambos equipos en el primer patrón.
- 16 El Presidente del Jurado seleccionará entonces al azar el segundo patrón que será de los patrones restantes de chon ji hasta el 1er grado e indicará el patrón a realizar por ambos equipos.

17 El Presidente del Jurado indicará entonces al capitán del primer equipo que inicie la ejecución del segundo patrón.

18 Una vez terminado el patrón, el Presidente del Jurado llevará a los competidores a la posición de listos y luego despedirá al primer equipo e indicará al capitán del segundo equipo que se incorpore y comience el segundo patrón.

19 Mientras los competidores actúan, los jueces descontarán puntos utilizando el mismo método que para el primer patrón.

20 Una vez completado el segundo patrón por el segundo equipo, el Presidente del Jurado llevará al equipo a la posición de preparado y despedirá al equipo con el capitán del equipo dirigiendo al equipo fuera del tatami.

21 Una vez completados los patrones por ambos equipos, el Presidente del Jurado dará tiempo a los jueces para que puntúen a los equipos y luego indicará a los equipos que vuelvan a los tapetes en línea.

22 Una vez que los jueces hayan completado sus puntuaciones y las entreguen al Presidente del Jurado, el Presidente del Jurado indicará a los equipos que se saluden entre sí y luego al Panel del Jurado.

23 El Presidente del Jurado indicará entonces el equipo ganador.

24 Si el resultado es un empate, se pedirá a los competidores que realicen otro patrón de los restantes hasta el primer grado y los árbitros puntuarán como anteriormente.

25 Una vez que se obtiene un resultado, el Presidente del Jurado indicará el equipo ganador y registrará el resultado en la hoja de sorteo. El ganador pasará a la siguiente ronda del sorteo.

1.1.8 MÉTODO DE PUNTUACIÓN PARA LA PRUEBA POR EQUIPOS:

CONTENIDO TÉCNICO

Deducir puntos por los siguientes errores para cualquier miembro del equipo:

Inexactitud del patrón (movimientos correctos en el orden correcto)

Técnica incorrecta (es decir, la técnica incorrecta en lugar de la técnica deficiente)

Olvidar o no realizar una (1) técnica

Onda sinusoidal incorrecta

Movimiento incorrecto (normal, rápido, lento, continuo, de conexión)

Volver al punto de partida con el pie equivocado

No retirar una patada brusca inmediatamente después de la ejecución

Altura incorrecta de la herramienta utilizada para las técnicas

Utilización de una herramienta incorrecta

Postura incorrecta/inexacta, es decir, no sólo qué postura (incorrecta) sino también si la postura se realiza correctamente (inexacta)

Paso/giro incorrecto (incurvado vs. curvado, punto vs. paso)

Preparación o ejecución incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa...)

No volver al punto de partida

Nota: En el caso de que una sola técnica tenga múltiples errores, sólo se deducirá un único punto.

(Por ejemplo, si el patrón requiere un puñetazo alto con el antebrazo, pero el competidor realiza un empuje con la punta del dedo medio, sólo se deducirá un punto por la técnica incorrecta y no un punto adicional por la altura incorrecta)

La puntuación final debe darse en puntos completos, no en medios puntos.

CRITERIOS RESTANTES

Los criterios comparativos deben juzgarse comparando directamente el rendimiento de un equipo en ese criterio con el del otro. Si hay una gran diferencia entre el rendimiento de los equipos, la diferencia de puntuación debe reflejar esta disparidad. Sólo se utilizarán los puntos completos.

Potencia: si un equipo demuestra todas las características de la potencia, es decir, la velocidad, la aplicación de la masa, la coordinación de las manos y los pies, etc., podrá obtener 5 puntos, mientras que si el otro equipo demuestra pocos de estos atributos, sólo podrá obtener un punto. Por el contrario, si ambos equipos demuestran estas características pero uno es ligeramente más lento que el otro, entonces uno puede recibir 5 puntos y el otro 4.

Ritmo: Teniendo en cuenta la coreografía, este aspecto debe juzgarse examinando si el patrón se realiza con un ritmo regular teniendo en cuenta el movimiento correcto para el movimiento normal, rápido, lento, continuo y de conexión. La puntuación de 3 puntos debe reflejar la diferencia entre los dos competidores.

Control de la respiración: se juzgará comparando a los equipos entre sí utilizando la puntuación de 3 puntos para el control correcto de la respiración para el movimiento que se realiza, es decir, normal, rápido, lento, continuo y de conexión.

Equilibrio: incorpora el equilibrio general a través de los movimientos, pero en particular durante los movimientos de patada y salto, utilizando la puntuación sobre 3 puntos y comparando a los competidores directamente entre sí.

Coreografía: este componente implica la expresión artística de cómo el equipo utiliza escalonamientos, desplazamientos y giros para los movimientos en un método coreográfico. Los movimientos deben realizarse como se indica en la enciclopedia de Taekwon-Do, pero el tiempo puede variar

RAZONES PARA ANOTAR O PUNTOS PARA UN PATRÓN:

DAR 0 PUNTOS (por todo el patrón) POR:

Detener el patrón completamente y/o no terminar el patrón

Hacer una pausa y/o detenerse durante más de 2 segundos completos

Mezclar patrones (es decir, comenzar con un patrón y terminar con otro)

Empezar el patrón en la dirección equivocada (lado)

Empezar un patrón diferente al designado

Olvidar o no realizar más de una (1) técnica

Determinación del ganador en las modalidades por equipos

El ganador será el equipo que resulte favorecido por la mayoría de los jueces: ES DECIR

1. Si tres o más jueces dan una decisión a favor de un equipo entonces el equipo con tres o más jueces a favor es el ganador
2. Si dos jueces dan una decisión a favor de un equipo y uno da para el otro y los otros dos jueces determinan que es un Empate, entonces el equipo con dos jueces a favor es el ganador
3. Si tres o más jueces deciden que es un Empate, entonces el combate es un empate
4. Si dos jueces dan a favor de cada equipo y uno da un empate, entonces el combate es un empate.

REGLAS DE COMPETICION TRADICIONAL TAEKWON-DO PATTERNS

ITF HQ (AMENDED AUG 2107)

2.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competición es determinar el mejor competidor en general que pueda realizar dos patrones con la mejor técnica, potencia, agudeza, equilibrio y expresión artística posibles, tal y como se determina mediante un procedimiento de selección piramidal. La puntuación consistirá en asignar a cada competidor una puntuación por su capacidad técnica de 10 puntos y deducir los puntos por los errores, y luego comparar la actuación de un competidor con la del otro utilizando los 4 criterios restantes. Este sistema requiere un nivel de conocimiento técnico de los patrones y de la técnica y, por consiguiente, deben elegirse practicantes/jueces de alto rango y con experiencia para puntuar esta prueba. La variación en el programa de estudios de los rangos de Dan dentro de las organizaciones de Taekwon-Do Tradicional significa que es difícil exigir patrones específicos designados (hyung) a los rangos de grado. Para superar esta dificultad, los competidores realizarán un patrón designado de los rangos Gup como una comparación directa de la habilidad, y otro patrón del rango Dan del competidor que el competidor puede elegir. Este mecanismo elimina la posibilidad de que un competidor de una organización no haya tenido que aprender el patrón designado de su rango de grado elegido por el Jurado. El orden de la competición se decidirá por medio de una selección aleatoria de los nombres de los competidores utilizando un sistema de sorteo adecuado (ya sea electrónico o manual).

2.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO:

2.1.2 DIVISIONES INDIVIDUALES

El evento de patrones puede ser dividido por edad, género y rango (grado) Nota:

Júnior es de 13 a 17 años (en la fecha de la competición) Adulto mayor de 18 años (en la fecha de la competición)

Véase el cuadro siguiente:

Type of event	Gender and number of members	Division	1 st degree	2 nd degree	3 rd degree	4 th degree and above
Individual	Male	Junior	Y	Y	Y	Not possible
		Adult	Y	Y	Y	Y
	Female	Junior	Y	Y	Y	Not possible
		Adult	Y	Y	Y	Y

2.1.3 PROCEDIMIENTO PARA LOS COMPETIDORES PARA EL PATRÓN INDIVIDUAL

1. Inicialmente los dos competidores realizarán un patrón Gup uno contra otro
2. Los competidores se alinearán en la parte trasera de las colchonetas, se inclinarán ante el panel del jurado y luego se moverán al centro del ring, adoptarán la postura de charyot (atención) y, a la orden del presidente del jurado, se inclinarán ante el panel del jurado, luego se enfrentarán, se inclinarán ante su competidor y volverán a mirar al frente.
3. Ambos competidores, al mismo tiempo, realizarán el patrón designado del grado Gup según lo indicado por el panel del jurado. Este patrón será seleccionado al azar entre los 9 grados Gup. Los patrones se elegirán mediante un sistema electrónico de selección aleatoria o manualmente mediante un procedimiento de selección a ciegas supervisado por el Presidente del Jurado.

Por ejemplo

Chon Ji, Dan Gun, Do San, Won Hyo, Yul Gok, Joon Gun, Toi Gye, Hwa Rang y Choong Moo.

4. Al finalizar el patrón Gup, los competidores permanecerán en el último movimiento del patrón hasta que el Presidente del Jurado les ordene volver a la postura preparada.
5. A la orden del Presidente del Jurado, el competidor del lado azul se inclinará ante los jueces y abandonará el tatami, permitiendo al competidor rojo realizar un patrón que pueda elegir de su grado actual, es decir, uno que deba realizar en su siguiente grado.
6. El competidor rojo deberá entonces realizar el segundo patrón que haya elegido y, una vez completado, el Presidente del Jurado le devolverá a la postura preparada.
7. A la orden del Presidente del Jurado, se pedirá al competidor rojo que abandone el tapiz y se hará pasar al competidor azul.
8. El competidor azul deberá entonces realizar el segundo patrón que haya elegido (puede elegir uno de su grado actual, es decir, uno que deba realizar en su siguiente grado) y una vez completado será llevado de nuevo a la postura preparada por el Presidente del Jurado.
9. El competidor rojo será entonces devuelto al tatami por el Presidente del Jurado y esperará la decisión de los Árbitros.
10. Una vez confirmado el resultado, los competidores se saludarán entre sí, luego al panel del Jurado y saldrán de los tapetes hacia atrás.
11. Si el resultado es un "empate", se seleccionará un nuevo patrón designado de los patrones Gup y se realizará hasta que se elija un claro ganador.

2.1.4 PROTOCOLO DE LOS JUECES

1. El jurado estará formado por un presidente del jurado y un asistente y el panel de jueces estará formado por cinco profesionales con experiencia y conocimientos.
2. El panel de jueces marchará hacia el ring en fila india y se alinearán frente al Presidente del Jurado de cara a la mesa y frente a sus sillas.
3. El juez central llamará a todos los jueces a "charyot" y luego hará que los jueces se inclinen ante el Presidente del Jurado.
4. A continuación, el juez central dará un paso adelante y se girará para mirar a los demás jueces antes de que el Presidente del Jurado pida a los jueces que se inclinen ante el juez central.

5. Los jueces tomarán entonces su lugar en sus sillas, que estarán separadas un mínimo de 1 metro en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.
6. El Presidente del Jurado indicará a los dos competidores que se acerquen a las colchonetas y se inclinen ante el panel del jurado y luego entre ellos.
7. El Presidente del Jurado seleccionará al azar un patrón de los patrones Gup e indicará el nombre del patrón, ya sea mediante un signo escrito o en una pantalla.
8. El Presidente del Jurado pedirá entonces a los competidores que asuman su posición de listos (junbi) en las colchonetas para el patrón indicado y luego dará la señal para comenzar el patrón.
9. Mientras los competidores actúan, los jueces puntuarán utilizando el método descrito a continuación.

Se asignará una puntuación de 10 puntos a cada competidor basándose en la ejecución técnica, es decir, teniendo en cuenta los aspectos señalados en el método de puntuación.

10. Los demás criterios se juzgarán comparando el rendimiento de un competidor con el de otro y se puntuarán utilizando la siguiente escala

- Potencia sobre 6 puntos
- Afilado sobre 3 puntos
- Equilibrio sobre 3 puntos
- Expresión artística sobre 3 puntos

El método de puntuación de estos deberá realizarse como se indica en el método de puntuación.

11. Una vez completado el patrón por ambos competidores el Presidente del Jurado indicará que los competidores vuelvan a la posición de listos utilizando la orden "Baro".
12. El Presidente del Jurado pedirá entonces al competidor del lado azul que abandone el ring.
13. El competidor del lado rojo del ring se moverá al centro del ring y adoptará la posición de listo para su patrón elegido que debe ser tomado de uno de los patrones de grado actuales que están aprendiendo para su próxima calificación.
14. El Presidente del Jurado indicará entonces que el competidor comience su patrón.
15. Mientras el competidor actúa, los jueces restarán puntos del contenido técnico y al mismo tiempo evaluarán mentalmente la actuación del competidor utilizando las 4 medidas comparativas.
16. Una vez completado el patrón, el presidente del jurado pedirá al competidor rojo que vuelva a la postura preparada y entonces será despedido y el segundo competidor "azul" será llevado a las colchonetas.
17. Al competidor "azul" se le pedirá entonces que adopte la postura lista de su patrón elegido que debe ser tomado de uno de los patrones de grado actual que está aprendiendo para su próxima calificación.
18. El Presidente del Jurado indicará entonces que el competidor comience su patrón.
19. Mientras el competidor actúa, los jueces descontarán puntos del contenido técnico y al mismo tiempo evaluarán mentalmente la actuación del competidor utilizando las 4 medidas comparativas.
20. Una vez completado el segundo patrón por el competidor azul, el Presidente del Jurado le indicará al competidor que vuelva a la posición de preparado y se le pedirá al competidor rojo que vuelva a las colchonetas.

21. Los árbitros completarán sus puntuaciones utilizando las medidas comparativas y las registrarán.
22. Los árbitros proporcionarán sus puntuaciones al Presidente del Jurado o, a la cuenta de tres del Presidente del Jurado, indicarán el ganador o el empate utilizando las banderas proporcionadas.
23. 23. Una vez que las banderas de los jueces estén izadas, el Presidente del Jurado indicará inmediatamente el ganador extendiendo su brazo hacia el lado del ganador o cruzando los brazos en caso de empate.
24. Si el resultado es un empate, entonces se pedirá a los competidores que realicen otro patrón elegido entre los patrones de gup restantes y los árbitros puntuarán como anteriormente para el patrón designado.
25. 25. Una vez que se obtenga un resultado, el Presidente del Jurado indicará el competidor ganador y registrará el resultado en la hoja de sorteo. El ganador pasará a la siguiente ronda del sorteo.
26. Al final de la división los jueces se pondrán de pie con el juez central dando un paso adelante y girándose para mirar a los otros jueces. El Presidente del Jurado pondrá a los jueces en posición de atención con la orden "charyot" y luego pedirá a los jueces que se inclinen ante el juez central.
27. El juez central pedirá entonces a los otros jueces que se pongan frente al Presidente del Jurado en posición de "charyot" y que se inclinen ante el Presidente del Jurado.
28. El juez central conducirá a los jueces fuera de la alfombra en una sola fila.

2.1.5 MÉTODO DE PUNTUACIÓN:

CONTENIDO TÉCNICO

Deducir puntos por los siguientes errores

- Inexactitud del patrón (movimientos correctos en el orden correcto)
- Técnica incorrecta (es decir, la técnica incorrecta frente a la técnica deficiente)
- Olvidar o no realizar una (1) técnica
- Volver al punto de partida con el pie equivocado
- Altura incorrecta de la herramienta utilizada para las técnicas
- Utilización de una herramienta incorrecta
- Postura incorrecta/inexacta, es decir, no sólo qué postura (incorrecta) sino también si la postura se realiza correctamente (inexacta)
- No volver al punto de partida

Nota: En el caso de que una sola técnica tenga múltiples errores, sólo se deducirá un único punto.

(Por ejemplo, si el patrón requiere un puñetazo alto con el antebrazo, pero el competidor realiza un empuje con la punta del dedo medio, sólo se deducirá un punto por la técnica incorrecta y no un punto adicional por la altura incorrecta)

La puntuación final debe darse en puntos completos, no en medios puntos.

CRITERIOS RESTANTES

Los criterios comparativos deben juzgarse comparando directamente el rendimiento de un competidor según ese criterio con el rendimiento del otro competidor. Si hay una gran diferencia entre el rendimiento de los competidores, la diferencia de puntuación debe reflejar esta disparidad. Sólo se utilizarán los puntos completos.

Potencia: Se juzgará examinando si el competidor demuestra todas las características de la potencia, es decir, velocidad, aplicación de la masa, coordinación de manos y pies, etc. El rendimiento de cada competidor debe ser comparado directamente con su oponente y la puntuación asignada debe ser relativa a su oponente. Por ejemplo, si uno de los competidores muestra la mayoría de estas características, puede obtener cinco puntos, mientras que si el otro competidor demuestra pocos de estos atributos, puede obtener sólo un punto. Por el contrario, si ambos competidores demuestran estas características pero uno es ligeramente más lento que el otro, el mejor competidor puede recibir 6 puntos y el otro 5 puntos. La puntuación máxima posible para la potencia es de 6 puntos y la mínima es de 0 puntos.

Nitidez: Debe juzgarse examinando si el exponente completa su técnica con velocidad y precisión y tiene una breve pausa entre las técnicas. La actuación de cada competidor debe compararse directamente con su oponente y la puntuación asignada debe ser relativa a su oponente. La puntuación máxima posible es de 3 puntos y la mínima de 0 puntos.

Equilibrio: incorpora el equilibrio general a través de los movimientos, pero en particular durante los movimientos de patada y salto, utilizando la puntuación de 3 puntos y comparando a los competidores directamente entre sí. El mal equilibrio también puede ser creado por una mala postura o por mirar hacia abajo a lo largo del patrón. La puntuación máxima posible es de tres puntos y la mínima de 0 puntos.

Expresión artística: Debe juzgarse considerando la apariencia general de la actuación de los competidores entre sí. Una vez más, este criterio debe asignarse en relación con cada intérprete en comparación con los demás. La puntuación máxima posible es de 3 puntos y la mínima de 0 puntos.

RAZONES PARA ANOTAR O PUNTOS PARA UN PATRÓN:

DAR 0 PUNTOS (por todo el patrón) POR:

Detener el patrón completamente y/o no terminar el patrón Hacer una pausa y/o detenerse por más de 2 segundos completos

Mezclar patrones (es decir, comenzar con un patrón y terminar con otro) Comenzar el patrón hacia la dirección equivocada (lado)

Comenzar un patrón diferente al designado Olvidar o no realizar más de una (1) técnica

2.1.6 Determinación del ganador en patrones tradicionales individuales:

El Ganador será el competidor que sea favorecido por la mayoría de los jueces:

ES DECIR

1. Si tres o más jueces dan una decisión a favor de un competidor entonces el competidor con tres o más jueces a favor es el ganador

2. Si dos jueces dan una decisión a favor de un competidor y uno da para el otro y los otros dos jueces determinan que es un empate, entonces el competidor con dos jueces a favor es el ganador

3. Si tres o más jueces deciden que es un Empate, entonces el combate es un empate

4. Si dos jueces dan a favor de cada competidor y uno da un empate, entonces el combate es un empate.

REGLAS DE COMPETICION SPARRING

ITF HQ

3.1.0 INTRODUCCIÓN

El propósito de este evento es determinar cuál de los dos competidores puede anotar más puntos utilizando técnicas de sparring dinámicas y controladas para fijar áreas objetivo en su oponente y perder menos puntos ya sea por advertencias de infracción de reglas o faltas. La zona objetivo atacada y la herramienta utilizada determina el valor de los puntos otorgados, valorándose más las técnicas más difíciles. Para la competición individual, los combates consistirán inicialmente en dos asaltos de dos minutos cada uno y, en caso de empate, se celebrará otro asalto de un minuto de duración. En caso de que el combate siga sin resolverse, se declarará vencedor al primero que puntúe en otra ronda.

La progresión en el torneo se decidirá mediante un sistema piramidal, con un sorteo de los competidores en la ronda inicial. Las divisiones de los competidores se basarán en la edad, el sexo y el peso. Como regla general para los eventos del campeonato mundial, todos los competidores serán cinturones negros, sin embargo, dado que todos los competidores son cinturones negros, el rango no es una consideración para las divisiones.

En el caso del sparring por equipos, cada equipo estará formado por seis competidores y se celebrarán cinco combates de dos minutos de duración en los que cada equipo elegirá un candidato diferente para cada combate. El equipo ganador será el que gane la suma de los puntos de los cinco combates. En caso de empate, se celebrará un sexto asalto para determinar el equipo ganador utilizando al sexto miembro del equipo. Al igual que en los combates individuales, la progresión por equipos se realizará mediante un sistema piramidal y el sorteo se decidirá al azar de los equipos en la ronda inicial.

3.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO

3.1.2 DIVISIONES INDIVIDUALES (NB. EL VALOR INICIAL DE LA DIVISIÓN ES CUALQUIER PESO POR ENCIMA DE ESTE NÚMERO, EL VALOR MÁS ALTO DE LA DIVISIÓN ES HASTA ESTE PESO INCLUIDO)

<u>Gender</u>	<u>division</u>	<u>micro</u>	<u>Light</u>	<u>middle</u>	<u>Light-heavy</u>	<u>heavy</u>	<u>hyper</u>	<u>Super-hyper</u>
<u>Female</u>	Youth 9-13 years	≤25kg	>25-≤30	>30-≤35	>35-≤40	>40-≤45	>45-≤50	50+
	Junior 14-17 yrs	≤ 45kg	>45-≤50	>50-≤55	>55-≤60	>60-≤65	>65-≤70	70+

	Adult	≤ 50kgs	>50-≤56	>56-≤62	>62-≤68	>68-≤74	>74-≤80	80+
	Senior		≤ 65kgs	>65-≤75		75+		
<u>Male</u>	Youth 9-13 years	≤ 25kgs	>25-≤30	>30-≤35	>35-≤40	>40-≤45	>45-≤50	50+
	Junior 14-17	≤ 50kg	>50-≤56	>56-≤62	>62-≤68	>68-≤74	>74-≤80	80+
	Adult 18+	≤ 57kgs	>57-≤64	>64-≤71	>71-≤78	>78-≤85	>85-≤92	92+
	Senior		≤ 71kgs	>71-≤81		81+		

N.B.: En los combates individuales, los competidores deberán participar en la categoría correspondiente a su peso. No está permitido participar en ninguna otra categoría de peso.

En los eventos por equipos, los competidores pueden ser elegidos de cualquier categoría de peso en cada división.

3.1.3 EQUIPO

EQUIPO JUVENIL - JUNIOR Y O ADULTO - SENIOR

Cada Equipo (Masculino y/o Femenino de cualquier grado y peso) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) reserva.

3.1.4 DURACIÓN DE LOS COMBATES Y DECISIONES

3.1.5 INDIVIDUAL

Los combates individuales eliminatorios y finales serán de dos (2) asaltos de dos (2) minutos de duración con una pausa de un minuto entre asaltos para los junior-adultos y seniors mientras que las divisiones juveniles tendrán dos (2) asaltos de un minuto y medio (1,5) con una pausa de treinta segundos entre asaltos. En caso de empate, se llevará a cabo una nueva ronda de un (1) minuto y si resulta en un nuevo empate, el primer punto asignado por al menos dos (2) árbitros en la misma fracción de segundo decidirá el ganador.

3.1.6 EQUIPO

Cada combate por equipos será un (1) asalto de dos (2) minutos y para la división juvenil, un asalto de un minuto (1).

En los combates por equipos, se sumarán los puntos de los cinco (5) combates para decidir el equipo ganador. Si al final de los cinco (5) combates el resultado es un empate, cada entrenador utilizará al competidor que no haya competido para realizar un combate extra de dos (2) minutos o, en el caso de la categoría juvenil, de un

(1) minuto. El equipo cuyo competidor gane este combate será el ganador.

Si en este momento el combate es un empate, el combate continuará hasta que el primer punto anotado, asignado por al menos dos (2) árbitros en la misma fracción de segundo, decida quién es el ganador y, en consecuencia, el equipo ganador.

N.B.: Los cinco (5) combates deben celebrarse y completarse. Si uno de los competidores se retira en caso de lesión o para obtener una ventaja, el oponente será declarado ganador. Se le otorgarán 15 puntos a la puntuación

total del equipo. Si un competidor acumula 3 faltas durante un combate, será descalificado y se asignarán 15 puntos al equipo contrario por ese combate. Al final de los 5 combates se sumarán todas las advertencias y faltas y se deducirán los puntos, incluidos los tres puntos previstos cuando un competidor sea descalificado en un solo combate.

3.1.7 ZONA OBJETIVO

- a. La cabeza en la parte delantera, los lados y la parte superior, pero no la parte trasera.
- b. Tronco del cuerpo desde el hombro hasta el ombligo en vertical y desde una línea trazada desde la axila en vertical hasta la cintura a cada lado (es decir, sólo la zona frontal, excluyendo la espalda).

3.1.8 CONCESIÓN DE PUNTOS

- a. Se otorgará un (1) punto por: Ataque de mano dirigido a la sección media o alta. Ataque con la mano en el aire (ambos pies deben estar fuera del suelo) dirigido a la sección media y/o alta.
- b. Se otorgarán dos (2) puntos por: Ataque con el pie dirigido a la sección media. Patada voladora o de salto dirigida a la sección media.
- c. Se otorgarán tres (3) puntos por: Ataque con el pie dirigido a la sección alta. Salto o patada voladora dirigida a la sección alta.

3.1.9 SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LA TÉCNICA CONTROLADA

En competición, una técnica es válida según el sistema de técnica controlada si

- a. se ejecuta correctamente.
- b. es dinámica, es decir, se ejecuta con fuerza, propósito, velocidad y precisión.
- c. se controla en el objetivo. (es decir, sólo toca pero no penetra en el blanco con fuerza)

3.2.0 ADVERTENCIAS

Se asignarán advertencias por las siguientes infracciones:

- a. Fingir un punto levantando uno o ambos brazos.
- b. Salir completamente del ring (ambos pies).
- c. Caer, intencionadamente o no (significa que cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toca el suelo).
- d. Fingir un golpe o fingir una lesión para obtener una ventaja.
- e. Evitar intencionadamente el combate.
- f. Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del árbitro central.
- g. Ataque no intencionado a un objetivo que no esté mencionado en el área de destino.
- h. Sujetar/agarrar/empujar.
- i. Hacer una reverencia incorrecta al principio o al final del partido (por ejemplo, tocar los guantes).

La suma de tres (3) advertencias supone automáticamente la deducción de un (1) punto.

N.B. Si un deportista es empujado fuera del ring con intención (sin someterse a una técnica) no recibirá una advertencia. El atleta que empujó recibirá la advertencia.

3.2.1 PUNTOS MENOS/FALTAS

Se deducirá un punto por las siguientes infracciones:

- a. Contacto fuerte.
- b. Atacar a un adversario caído.
- c. Barrido de piernas.
- d. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.
- e. Ataque intencionado a un objetivo que no sea el mencionado en la sección de la zona objetivo
- f. Pérdida de la calma
- g. Agarrar o sujetar deliberadamente para retrasar la competición

3.2.2 DESCALIFICACIÓN

- a. Mala conducta contra los oficiales o ignorar las instrucciones.
- b. Contacto deliberado incontrolado o excesivo.
- c. Recibir tres (3) puntos menos/faltas directamente dadas por el árbitro central.
- d. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.
- e. Pérdida total de autocontrol.
- f. Insultar a un adversario, entrenador u oficial.
- g. Morder, arañar.
- h. Atacar con la rodilla, el codo o la frente, causando un Knockout.

N.B.: Un competidor que insulta a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competición.

3.2.3. Lesión

- a. Cuando un competidor se lesiona, el árbitro central debe detener el partido y llamar al médico. Desde el momento en que el médico esté frente al competidor lesionado, tiene un máximo de 3 minutos para diagnosticar, tratar las heridas y decidir sobre la continuación del partido y de la competición.
- b. Cuando un competidor no pueda seguir compitiendo por decisión del médico y de acuerdo con la decisión del Consejo del Ring (Presidente del Jurado, Árbitro Central y Árbitros de Esquina) i.) es el ganador si su oponente es responsable. ii.) es el perdedor si su oponente no es responsable.
- c. Un competidor lesionado que no esté en condiciones de luchar no podrá continuar durante el tiempo/día(s) establecido(s) según la decisión del médico.
- d. Un competidor que se niegue a aceptar la decisión del médico y/o del Consejo del Ring será descalificado y retirado de la competición.
- e. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no son aptos para luchar según la decisión del médico, el ganador será el contendiente que tenga más puntos anotados en ese momento. Si los competidores están empatados, el Consejo del Ring decidirá sobre el combate.

N.B.: Un competidor que provoque un Knockout (es decir, que provoque la pérdida de conocimiento) a través de un contacto deliberado excesivo o que provoque una conmoción cerebral en la competición de sparring será descalificado. El oponente que reciba un Knockout o una conmoción cerebral no podrá volver a competir en el sparring durante todo el evento.

3.2.4 PROCEDIMIENTO DE COMBATE -INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

3.2.5 INDIVIDUAL

Los competidores de sparring comenzarán el combate en sus posiciones de salida, llevando guantes o botas rojas o azules aprobados por la ITF HQ y un protector de cabeza para diferenciarlos. Se debe llevar un protector bucal aprobado por la ITF en todo momento y los competidores masculinos deben llevar protección en la ingle. A la orden del Árbitro Central, los competidores se inclinarán por turnos ante la mesa del Jurado y luego entre ellos. El Árbitro Central iniciará entonces el Sparring de técnica controlada con la orden "Junbi" y luego "SHI-JAK" y los competidores continuarán haciendo sparring hasta que el Árbitro emita la orden "HAECHYO". En este momento los competidores dejan de entrenar y permanecen donde están hasta que se reinicie con la orden "Gaesok". Si un competidor abandona el ring en cualquier momento, cuando regrese volverá a empezar dentro del ring, a 1 metro del borde.

Una señal de tiempo audible pondrá fin a la ronda y/o al combate y el árbitro dará la orden

"Goman" al final de un combate. Los competidores se saludarán entre sí y luego a la mesa del jurado. En ese momento, el árbitro indicará el resultado levantando la mano del ganador o, en caso de empate, levantando la mano de ambos competidores. Si el resultado es un empate, las advertencias y los puntos negativos no se contabilizarán.

3.2.6 DETERMINACIÓN DEL GANADOR EN EL COMBATE INDIVIDUAL:

El ganador será el competidor que sea favorecido por la mayoría de los jueces: I.E:

El ganador será el competidor que sea favorecido por la mayoría de los jueces:

1. Si tres o más jueces dan una decisión a favor de un competidor entonces el competidor con tres o más jueces a favor es el ganador
2. Si dos jueces dan a favor de un competidor y dos dan un empate entonces el competidor con dos jueces a favor es el ganador.
3. Si dos jueces dan una decisión a favor de un competidor y uno da para el otro y un juez determina que es un Empate, entonces el competidor con dos jueces a favor es el ganador
4. Si tres o más jueces deciden que es un Empate, entonces el combate es un empate
5. Si dos jueces determinan que es un empate y un juez determina por cada competidor entonces es un empate.
6. Si dos jueces deciden por un competidor y los otros dos jueces deciden por el otro competidor entonces es un empate

3.2.7 EQUIPO

Se lanzará una moneda entre los dos (2) entrenadores. El entrenador ganador del lanzamiento decide qué equipo envía a su primer competidor al ring. A continuación, los equipos deberán alternarse. El procedimiento de los combates será el mismo que el individual, excepto que no se anunciará el ganador hasta que se hayan contabilizado todas las hojas de puntuación al final del quinto combate.

3.2.8 DETERMINACIÓN DEL GANADOR EN EL COMBATE POR EQUIPOS

El equipo ganador será el que resulte favorecido por la mayoría de los jueces: ES DECIR

EN LA SUMA DE LAS PUNTUACIONES DE LOS CINCO COMBATES

1. Si tres o más jueces dan una decisión a favor de un equipo, entonces el equipo con tres o más jueces a favor es el ganador
2. Si dos jueces dan a favor de un equipo y dos dan un empate entonces el equipo con dos jueces a favor es el ganador.
3. Si dos jueces dan una decisión a favor de un equipo y uno da para el otro y un juez determina que es un Empate, entonces el equipo con dos jueces a favor es el ganador
4. Si tres o más jueces deciden que es un Empate, entonces el combate es un empate
5. Si dos jueces determinan que es un empate y un juez lo determina para cada equipo entonces es un empate.
6. Si dos jueces deciden por un equipo y los otros dos jueces deciden por el otro equipo entonces es un empate

3.2.9 TIEMPO

A la primera orden de "Shi-Jak" (inicio) del árbitro central, el cronometrador pone en marcha el reloj hasta el tiempo completo, a menos que el árbitro central pida un "tiempo muerto" diciendo "Jung-Ji". En este momento el cronometrador detiene el reloj hasta la siguiente orden "Gae-sok" (Continuar).

3.3.0 EQUIPAMIENTO

Los competidores deben llevar botas o guantes rojos o azules aprobados por la sede de la ITF, así como protectores bucales. Los competidores masculinos deben usar protectores inguinales y cualquier competidor puede optar por usar protectores de espinilla y antebrazo aprobados.

3.3.1 PROTOCOLO DE LOS JUECES

3.3.2 PROCEDIMIENTO (INDIVIDUAL)

- 1 El panel del Jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado y uno o más asistentes y el panel de árbitros estará compuesto por cinco árbitros experimentados y con conocimientos.
- 2 El panel de árbitros marchará hacia el ring en una sola fila y se alineará frente al Presidente del Jurado de cara a la mesa.
- 3 El árbitro designado como árbitro central llamará a todos los árbitros a "charyot" y luego hará que los árbitros se inclinen ante el Presidente del Jurado.
- 4 El árbitro central dará un paso adelante y se girará para mirar a los demás árbitros antes de que el Presidente del Jurado les pida que se inclinen ante el árbitro central.
- 5 Los árbitros se dirigirán entonces a la silla que les ha sido asignada para prepararse para puntuar.
- 6 Cuando los competidores estén listos y sentados en las sillas laterales atendidos por su entrenador y el Presidente del Jurado indique que el panel del Jurado está listo, el árbitro central indicará a los competidores que se muevan hacia la marca asignada en el ring.

7 El árbitro indicará entonces a los competidores que adopten la postura de atención hacia el panel del jurado y que se inclinen, y luego que miren a su compañero competidor y se inclinen.

8 El árbitro preguntará a ambos competidores si han comprobado que tienen el equipo de seguridad correcto.

9 El árbitro central indicará entonces a los competidores que adopten una postura de preparación para el combate detrás de la marca asignada, comprobará que todos los árbitros están atentos y, a continuación, comenzará el combate utilizando la señal apropiada (Sijak). En este momento, un miembro del panel del jurado pondrá en marcha el equipo de cronometraje y puntuación

10 Si el árbitro observa alguna infracción del reglamento, se dará la orden "Haechyo" (parada) y el árbitro mostrará la notificación de infracción correspondiente, que será registrada por el panel del jurado y mostrada en la pantalla electrónica o en la tabla de visualización manual.

11 Al final de la primera ronda una señal audible indicará al árbitro que detenga la ronda utilizando la señal Haechyo, lleve a los competidores a su punto de partida en el ring, les haga intercambiar las reverencias y se dirija a su entrenador.

12 El miembro del panel del jurado indicará al árbitro central cuándo es el momento de devolver a los competidores a su lugar y comenzar la segunda ronda.

13 El árbitro central lleva de nuevo a los competidores al punto marcado en el ring y les pide que adopten la postura de atención y hagan una reverencia a su oponente y luego adopten la posición de listos e indica que es la segunda ronda y reinicia el combate utilizando el comando Sijak.

14 Al igual que en el primer asalto, si el árbitro advierte alguna infracción del reglamento se dará la orden Haechyo (parada) y el árbitro mostrará la correspondiente notificación de infracción y el panel del jurado la registrará.

15 Al final de la ronda una señal audible indicará al árbitro que detenga la ronda utilizando la señal Goman (fin), lleve a los competidores a su punto de partida en el ring, les haga intercambiar las reverencias y luego se enfrente al panel del jurado.

16 Si se utiliza un sistema de puntuación electrónico no es necesario que el árbitro recoja las hojas de puntuación, si los árbitros están puntuando manualmente se dirigirán al árbitro central para proporcionarle sus hojas de puntuación, que a su vez presentará las hojas recogidas al Presidente del Jurado. (alternativamente: los jueces de esquina, a la cuenta de tres del árbitro central, indicarán el ganador levantando una bandera azul o roja o banderas cruzadas levantadas para indicar un empate).

17 El Presidente del Jurado indicará entonces el ganador o el empate utilizando la señal apropiada y el árbitro central levantará el brazo del ganador o de ambos competidores en caso de empate.

18 En caso de empate, el árbitro central indicará a los competidores que adopten la posición de listos y se realizará una nueva ronda de un minuto siguiendo el procedimiento anterior.

19 Al final del asalto, una señal sonora indicará al árbitro que detenga el asalto utilizando la señal Goman (fin), que lleve a los competidores a su punto de partida en el ring, que les haga intercambiar las reverencias y que se enfrente al panel del jurado. Las puntuaciones se contarán de nuevo y los resultados se mostrarán de la misma manera que antes.

20 El Presidente del Jurado indicará entonces el ganador o el empate mediante la señal correspondiente.

21 Si el combate es de nuevo un empate, el árbitro central indicará a los árbitros de esquina que se pongan de pie y griten haechyo si ven una técnica que puntúa. Sólo si dos árbitros de esquina hacen esto al mismo tiempo, el árbitro central parará el combate y preguntará a los dos árbitros si han visto la misma técnica puntuada por el

mismo competidor. Si este es el caso, esto decidirá el ganador. Si no es así, el combate se reanudará hasta que uno de los competidores muestre una puntuación clara.

22 Al final del combate, los competidores se enfrentarán de nuevo e intercambiarán reverencias y luego se enfrentarán al panel del jurado y se inclinarán antes de ser despedidos por el árbitro central.

23 En el caso de que los jueces de esquina hayan indicado el ganador utilizando banderas, las hojas de puntuación serán recogidas por los asistentes del jurado y los resultados serán comprobados durante el siguiente combate por dicho asistente junto con el presidente del jurado. Si hay un error, los competidores del combate al que se aplican estas hojas de puntuación serán llamados de nuevo y se anunciará el nuevo resultado y se ajustará el papeleo adecuadamente.

24. Al final de la división, los árbitros se dirigirán a la parte delantera de la mesa del jurado, mirarán y se inclinarán hacia el árbitro central en posición Charyot, y luego, a la orden del árbitro central, mirarán al Presidente del Jurado y se inclinarán antes de salir de las colchonetas en una sola fila.

3.3.3 PROCEDIMIENTO (EQUIPO)

1 El panel del Jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado y uno o más asistentes y el panel de árbitros estará compuesto por cinco árbitros experimentados y con conocimientos.

2 El panel de árbitros marchará hacia el ring en una sola fila y se alineará frente al Presidente del Jurado de cara a la mesa.

3 El árbitro designado como árbitro central llamará a todos los árbitros a "charyot" y luego hará que los árbitros se inclinen ante el Presidente del Jurado.

4 El árbitro central dará un paso adelante y se girará para mirar a los demás árbitros antes de que el Presidente del Jurado les pida que se inclinen ante el árbitro central.

5 Los árbitros se dirigirán entonces a la silla que les ha sido asignada para prepararse para la puntuación.

6 A continuación, el árbitro central llevará a los equipos a las colchonetas en dos filas orientadas hacia el panel del jurado.

7 El árbitro central llevará a los equipos a Charyot y se inclinará ante el panel del jurado y luego ante el árbitro central.

8 El árbitro central pedirá entonces a los equipos que miren al equipo contrario en posición de charyot y se inclinen.

9 El árbitro central lanzará una moneda para determinar qué equipo deberá elegir a su primer competidor, permitiendo así que el otro equipo elija al oponente.

10 Los equipos abandonarán entonces las colchonetas y los primeros competidores saldrán a competir.

11 El árbitro indicará entonces a los competidores que adopten la postura de atención hacia el panel del jurado y que se inclinen, y que luego miren a su compañero competidor y se inclinen.

12 El árbitro preguntará a ambos competidores si han comprobado que tienen el equipo de seguridad correcto.

13 El árbitro central indicará entonces a los competidores que adopten una postura de preparación para el combate detrás de la marca asignada, comprobará que todos los árbitros están atentos, y luego comenzará el combate utilizando la señal apropiada (Sijak). En este momento, un miembro del panel del jurado pondrá en marcha el equipo de cronometraje y puntuación

14 Si el árbitro observa alguna infracción del reglamento, se dará la orden "Haechyo" (parada) y el árbitro mostrará la notificación de infracción correspondiente, que será registrada por el panel del jurado y mostrada en la pantalla electrónica o en la tabla de visualización manual.

15 Al final de la ronda, una señal audible indicará al árbitro que detenga la ronda utilizando la señal Haechyo, que lleve a los competidores a su punto de partida en el ring, que les haga intercambiar las reverencias y que salgan de las colchonetas.

16 El árbitro hará entrar a los dos siguientes jugadores y repetirá el procedimiento hasta que se hayan completado las cinco rondas.

17 Si se utiliza un sistema electrónico de puntuación, no es necesario que el árbitro recoja las hojas de puntuación; si los árbitros puntúan manualmente, al terminar sus hojas de puntuación se dirigirán al árbitro central para proporcionarle sus hojas de puntuación, quien a su vez presentará las hojas recogidas al Presidente del Jurado. (alternativamente: los jueces de esquina, a la cuenta de tres del árbitro central, indicarán el ganador levantando una bandera azul o roja o banderas cruzadas levantadas para indicar un empate).

18 El Presidente del Jurado indicará entonces el ganador o el empate utilizando la señal apropiada y el árbitro central levantará el brazo del ganador o de ambos competidores en caso de empate.

19 En caso de empate, el árbitro central indicará a los entrenadores que preparen al sexto competidor, que será llevado a las colchonetas y adoptará la posición de preparado y se realizará una nueva ronda siguiendo el procedimiento anterior.

20. Al final de la ronda, una señal audible indicará al árbitro que detenga la ronda utilizando la señal Goman (fin), que lleve a los competidores a su punto de partida en el ring, que les haga intercambiar las reverencias y que se enfrente al panel del jurado. Las puntuaciones se contarán de nuevo y los resultados se mostrarán de la misma manera que antes.

21 El Presidente del Jurado indicará entonces el ganador o el empate utilizando la señal apropiada.

22 Si el combate vuelve a ser un empate, el árbitro central indicará a los árbitros de esquina que se pongan de pie y griten haechyo si ven una técnica que puntúa. Sólo si dos árbitros de esquina hacen esto al mismo tiempo, el árbitro central parará el combate y preguntará a los dos árbitros si han visto la misma técnica puntuada por el mismo competidor. Si este es el caso, esto decidirá el ganador. Si no es así, el combate se reanudará hasta que uno de los competidores muestre una puntuación clara.

23 Al final del combate, los competidores se enfrentarán de nuevo e intercambiarán reverencias y luego se enfrentarán al panel del jurado y se inclinarán antes de ser despedidos por el árbitro del Centro.

24 Los equipos se volverán a reunir en las colchonetas y el Presidente del Jurado anunciará el equipo ganador.

25 Los equipos se inclinarán ante el panel del jurado y luego ante el equipo contrario antes de ser despedidos por el árbitro central.

26 En el caso de que los jueces de esquina hayan indicado el ganador utilizando banderas, las hojas de puntuación serán recogidas por los asistentes del jurado y los resultados serán comprobados durante el siguiente combate por dicho asistente junto con el Presidente del Jurado. Si hay un error, los competidores del combate al que se aplican estas hojas de puntuación serán llamados de nuevo y se anunciará el nuevo resultado y se ajustará el papeleo adecuadamente.

27. Al final de la división, los árbitros se dirigirán a la parte delantera de la mesa del jurado, mirarán y se inclinarán hacia el árbitro central en posición Charyot, y luego, a la orden del árbitro central, mirarán al Presidente del Jurado y se inclinarán antes de salir de las colchonetas en una sola fila.

3.3.4 MOVIMIENTO DE LOS ÁRBITROS

1. Después de cada cinco (5) combates, el Presidente del Jurado indicará al árbitro central que los árbitros de esquina deben desplazarse un lugar en el sentido de las agujas del reloj. Esto permitirá que los árbitros de esquina puntúen el combate desde un lugar diferente y que la puntuación sea más equilibrada.
2. En caso de que un árbitro de esquina deba ser sustituido por cualquier motivo, dicho árbitro se adelantará y se inclinará ante el árbitro central y luego ante el Presidente del Jurado. Al mismo tiempo, el árbitro sustituto entrará en el ring y realizará el mismo protocolo antes de trasladarse a la esquina correspondiente.

3.3.5 SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

MOSTRAR ILUSTRACIONES DE DIBUJOS ANIMADOS DE LAS SEÑALES

3.3.6 EQUIPAMIENTO

1. Temporizador
2. Calculadora
3. Rotafolio de faltas/advertencias
4. Dispositivo de señalización (silbato/campana/cuerno, etc.)
5. Banderas azules y rojas
6. Hojas de puntuación
7. Marcador electrónico y dispositivos de puntuación (cuando sea posible)

3.3.7 MARSHALS

Cada ring de competición tendrá un marshal que mantendrá una copia del sorteo y se asegurará de que cada competidor tenga el equipo de seguridad y de sparring correcto y se mueva con su entrenador al lado correcto del ring antes de comenzar su combate. El papel del Marshall es asegurarse de que todos los competidores estén listos para su combate a tiempo con el equipo aprobado y sin ropa de protección no aprobada. Se debe comprobar que el competidor no lleva ningún equipo adicional no aprobado, incluyendo camisetas de apoyo, pantalones, aparatos ortopédicos o vendas. Todos los apoyos médicos deben tener un certificado médico que haya sido aprobado por el comité de árbitros. El comisario llevará un registro de los resultados de los combates y se coordinará con el presidente del jurado para asegurarse de que los competidores correctos están en el tatami para el combate correspondiente. Todos los competidores deben estar en el área de marshalls al menos dos combates antes de su actuación. Es responsabilidad del comisario asegurarse de que se anuncie la presencia de los competidores en el puesto de control cuando sea necesario.

RULES OF COMPETITION

POWER BREAKINGITF HQ

4.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competición es determinar el competidor/equipo que pueda, utilizando tanto una técnica poderosa como una estrategia, conseguir el mayor número de puntos al realizar las cinco técnicas definidas. Las técnicas a realizar serán: "patada lateral (yopchajirugi), patada giratoria (dolyochagi), patada giratoria inversa (bandaedolyochagi), puñetazo de antebrazo (Apjoomokjirugi) y golpe de cuchillo (Sonkaltaerigi)", o "patada lateral (yopchajirugi), patada giratoria (dolyochagi), golpe de cuchillo (Sonkaltaerigi) patada trasera (Dwitchajirugi) y codazo (Palkuptulgi)", según la división.

Antes de tener la oportunidad de ejecutar toda la gama de técnicas y con el fin de asegurar un nivel de competición adecuado, el competidor deberá intentar una técnica de calificación de su elección. Esta técnica elegida se anotará en su solicitud de competición y se realizará utilizando el número mínimo de tablas que determine el comité de árbitros para el evento. El comité de árbitros determinará el número mínimo de tablas que todos los competidores deben romper en cualquier descanso individual.

El componente estratégico de este evento se pondrá en juego una vez que los competidores se hayan clasificado. Los competidores habrán indicado el número de tablas (por encima del mínimo establecido por el comité de árbitros) que desean intentar romper. Los competidores entonces realizarán todas las roturas secuencialmente desde su estación asignada. Cada competidor sólo podrá realizar un intento por técnica.

El orden de los competidores se decidirá de forma aleatoria de los nombres de los competidores utilizando un sistema de lotería apropiado (ya sea electrónico o manual).

Componentes principales de cada sección de la competición

ROMPIMIENTO DE POTENCIA:

4.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO:

4.1.2 DIVISIONES

El rompimiento de potencia puede ser dividido en eventos individuales y por equipos que pueden ser divididos a su vez por género y grupo de edad

Nota: Junior es de 14 a 17 años (en la fecha de la competición) Adulto de 18 a 35 años (en la fecha de la competición)

Senior 36+ años (en la fecha de la competición)

Type of event	Gender	Division and number of members	Side piercing kick (Yop Cha jirugi)	Turning kick (dollyo chagi)	Reverse turning kick (bandae dollyo chagi)	Forefist punch (ap joomok jirugi)	Knifehand strike (sonkal taerigi)	
Individ	Male	Junior	Y	Y	Y	Y	Y	
		Adult	Y	Y	Y	Y	Y	
		Senior	Y	Y	Y	Y	Y	
	Replacem ent female breaks				Back piercing kick (Dwitch a jirugi)	Elbow thrust (Palkup Tulgi)		
	Female	Junior	Y	Y	y	y	Y	
		Adult	Y	Y	y	y	Y	
		Senior	Y	Y	y	y	Y	
	Team	Male	Junior x 3	Y	Y			Y
			Adult x 5	Y	Y	Y	Y	Y
Senior x 3			Y	Y		Y		
Replacem ent female breaks					Back piercing kick (Dwitch a jirugi)	Elbow thrust (Palkup Tulgi)		
Female		Junior x 3	Y	Y			Y	
		Adult x5	Y	Y	y	y	Y	
		Senior x3	Y	Y			Y	

Nota: el número de competidores por equipo se indica en el recuadro de la división Descripción de las técnicas.

Hay 5 técnicas para los hombres y 5 para las mujeres en el resto de las divisiones individuales de edad/género que deben realizarse. La descripción detallada se presenta en la tabla.

No	Technique		Description
	English	Korean	
1	Side Piercing Kick	Yopcha Jirugi	Performed using the footsword from an L-stance guarding block using either lead or rear foot
2	Turning Kick	Dollyo Chagi	Performed using the ball (apkumchi) or instep of the rear or lead foot from an L-stance guarding block
3	Reverse turning kick	Bandae Dollyo chagi	Performed using the heel of the rear foot from an L-stance guarding block
4	Forefist punch	Ap joomuk Jirugi	Performed using the obverse or reverse forefist from an L-stance guarding block striking to target in a walking stance
5	Knife hand strike	Sonkal Taerigi	Performed using the knife hand in either an inward or outward motion from an L-stance guarding block
6	Back Piercing kick	Dwitcha Jirugi	Performed using the footsword from an L-stance guarding block using either lead or rear foot
7	Elbow thrust	Palkup Tulgi	Performed using the front forearm from an L-stance guarding block striking to target in a walking stance.

Tableros para las divisiones (tableros de colores UMAB)

World's Breaking Levels							
			SK	TK	RTK	KH	Punch
Male	Junior	blue	4	3	3	2	2
	Adult	Brown	4	3	3	2	2
	Senior	Brown	4	3	3	2	2
					BK		Elbow
Female	Junior	Blue	3	2	2	1	1
	Adult	Blue	4	3	3	2	2
	Senior	Blue	4	3	3	2	2

4.1.3 PROCEDIMIENTO

4.1.4 PROCEDIMIENTO DE CALIFICACIÓN PARA LA COMPETICIÓN INDIVIDUAL

a) Los competidores para la competición individual introducirán en su formulario de inscripción en la competición su técnica de calificación preferida y el número de tablas seleccionadas por encima del mínimo para todas las demás técnicas en caso de que se clasifiquen.

b) Cuando sea el turno de los competidores para clasificarse, indicarán al árbitro principal su técnica elegida y serán dirigidos al equipo de rotura que contendrá el número mínimo de tablas requeridas para ser rotas para clasificarse usando esa técnica.

c) Los competidores indicarán al árbitro y al asistente de la tabla la altura deseada (por encima de la cintura) para su rotura usando señales verbales o físicas, pero no tocarán las tablas. En este momento los árbitros comprobarán la integridad de todas las tablas.

d) El árbitro sostendrá una bandera delante de las tablas e indicará al competidor que adopte una postura en "L" protegiendo el bloqueo, posición preparada.

e) Cuando el competidor haya adoptado esta posición, el árbitro dejará caer la bandera y dará la orden "Sijak" que indicará al competidor que tiene 30 segundos para completar su intento de rotura siguiendo el procedimiento aquí descrito.

f) El competidor debe (obligatoriamente) realizar un solo compás (y puede tocar la tabla al hacerlo)

g) El competidor debe entonces realizar su intento de rotura utilizando la herramienta y la técnica apropiada como se indica en la tabla 2 anterior.

h) Se permite dar un paso o deslizarse al realizar la técnica pero en el momento del contacto de la técnica un pie debe estar en contacto con el suelo cuando se patea y ambos deben estar en contacto con el suelo cuando se utilizan las manos.

i) Se debe mantener el equilibrio durante la ejecución de la técnica y hasta que se complete, volviendo el competidor a un bloqueo de guardia en posición de L inmediatamente después de su intento.

j) Cuando el intento se haya completado los árbitros indicarán que el intento es válido levantando su bandera, si por el contrario un árbitro considera que se ha cometido una infracción lo indicará extendiendo su bandera hacia su lado derecho. Si considera que la técnica merece ser descalificada, el árbitro lo indicará bajando su bandera.

k) Los competidores pueden perder puntos por las siguientes infracciones

- No tomar un compás 1 punto

- Tomar más de una medida 1 punto por cada medida adicional

- No volver a un bloqueo de guardia en L después de la medida 1 punto

- Pérdida de equilibrio al realizar o seguir el intento 1 punto

- No volver a un bloqueo de guardia en L tras el intento 1 punto

- Tardar más de 30 segundos en el intento 1 punto por cada 5 segundos de más

l) Si un árbitro (tras consultar con el presidente del jurado y el otro árbitro)

descalifica al competidor, éste queda eliminado y no continuará. Un competidor puede ser descalificado por las siguientes razones

Técnica y herramienta incorrecta utilizada.

Tener ambos pies fuera del suelo al patear

Tener sólo un pie en el suelo al golpear con la mano

Tomar más de un intento para romper.

Dar más de un paso hacia la tabla

La razón para la descalificación en estos casos es que la infracción puede proporcionar al competidor una ventaja en la generación de potencia al modificar la técnica de tal manera que se gana un impulso adicional al dar más de un paso o se puede aplicar una herramienta de ataque diferente

m) Una vez completado con éxito un intento, los árbitros comprobarán las tablas y asignarán los puntos, con tres (3) puntos por cada tabla rota, es decir, una tabla que tiene dos partes completamente separadas y un (1) punto por cada tabla agrietada, es decir, una tabla que ha sido deformada de tal manera que ya no es plana en su superficie y tiene las dos partes todavía unidas en algún punto. Los puntos por infracción se deducirán de la puntuación tras la discusión entre los dos árbitros para obtener la puntuación final del intento.

n) Para continuar en la competición de rotura, los competidores deben alcanzar una puntuación final mínima equivalente a la rotura del 50% de las tablas del intento.

4.1.5 PROCEDIMIENTO PARA LA ROTURA DE POTENCIA INDIVIDUAL DESPUÉS DE LA CALIFICACIÓN

El procedimiento para la competición después de la calificación es sinónimo del método de calificación, excepto que los competidores habrán seleccionado el número de tablas por encima o al mínimo para cada ruptura. Esto se hace en el punto a) del procedimiento y el árbitro registra el número de tablas intentadas.

(Este procedimiento permite a los competidores utilizar la estrategia para mejorar sus puntuaciones por encima del número mínimo de tablas y les permite demostrar su mejor rendimiento para este evento).

Nota: No es obligatorio que el competidor intente cada técnica, pero la puntuación total de todas las técnicas intentadas se resumirá para determinar el ganador.

Los competidores pueden ser asignados al azar a un grupo y completar la pausa designada para el grupo. A medida que cada grupo completa la pausa se mueve a la siguiente estación secuencial hasta que cada grupo haya completado todas las pausas.

4.1.6 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE

En el caso de que dos o más competidores obtengan la misma puntuación, se les pedirá que seleccionen una de las cinco técnicas elegibles. A continuación, se les pedirá que intenten la técnica elegida con una tabla adicional a su intento anterior para esta técnica. El orden de los competidores será el mismo que el anterior.

Las puntuaciones se aplicarán según el reglamento.

Este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

4.1.7 PROCEDIMIENTO PARA LA ROTURA DE POTENCIA POR EQUIPOS

a) En el formulario de inscripción para la competición de potencia por equipos, los miembros del equipo indicarán la rotura que han elegido y el número de tablas seleccionadas, igual o superior al mínimo establecido por el comité de árbitros.

- b) Al presentarse en el área de competición, los competidores del equipo indicarán al árbitro su técnica elegida y serán dirigidos al equipo de rotura para su rotura designada que contendrá el número indicado de tablas requeridas para esa técnica (ver punto a).
- c) Los competidores indicarán al árbitro y al asistente de tablas la altura correcta y confirmarán el número de tablas elegido para su rompimiento usando señales verbales o físicas, pero no tocarán las tablas. El número de tablas elegidas y las propias tablas serán comprobadas en este punto por los árbitros.
- d) Una vez que todos los competidores del equipo hayan fijado la altura correcta de sus tablas y hayan adoptado una postura de bloqueo en L, los árbitros mantendrán la bandera frente a los competidores.
- e) Los árbitros señalarán entonces cuando cada competidor debe comenzar su intento dejando caer su bandera. Los árbitros realizarán esto secuencialmente desde la estación uno a la cinco (dependiendo de la división) mientras se completa cada intento.
- f) Los competidores deben seguir el mismo procedimiento de rotura que se indica para la rotura de potencia individual.
- g) Según la competición individual las puntuaciones serán asignadas de acuerdo al número de puntos ganados después de la deducción de puntos por infracciones a las reglas. Esto se mostrará después de que todos los competidores de un equipo hayan completado sus intentos.

4.1.8 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE EN LA PRUEBA POR EQUIPOS

En el caso de que dos o más equipos obtengan la misma puntuación, se pedirá al equipo que seleccione una de las tres técnicas elegibles, el mismo competidor que realizó esa técnica previamente se le pedirá que intente la técnica elegida con una tabla adicional a su intento anterior para esta técnica. El orden de los competidores del equipo será el mismo que el anterior.

Las puntuaciones se aplicarán según el reglamento.

Este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

4.1.9 EQUIPO Y TABLAS

Las tablas deben ser colocadas en un soporte apropiado que asegure la estabilidad de las tablas así como la seguridad de los competidores.

Se recomienda que los soportes de las tablas estén hechos de materiales sólidos con áreas acolchadas alrededor de las tablas que cubran las partes metálicas del equipo.

Las alturas deben ser ajustables con una precisión de 3 cm. según lo indicado por el competidor.

Los soportes deben ser colocados secuencialmente con suficiente distancia a cada lado de los soportes de tal manera que permita a los competidores un buen acceso a la máquina y que esté contra una pared sólida o apoyada en un círculo entre sí.

Se utilizarán tableros de plástico (nylon) irrompibles UMAB y el número mínimo por técnica será determinado por el comité del torneo.

Las tablas se etiquetarán secuencialmente y se colocarán en el soporte en el mismo orden y dirección para cada competidor, con el fin de estandarizar el método y garantizar la equidad para los competidores.

Los árbitros medirán si una tabla está lo suficientemente agrietada para anotar un punto examinando las tablas en el soporte después de que el intento haya sido completado.

Las puntuaciones de los competidores serán mostradas en un rotafolio de dos caras por el árbitro indicando la puntuación final de cada intento.

4.2.0 PROTOCOLO DE LOS JUECES

4.2.1 INDIVIDUAL

Para la calificación

- a. El panel de jueces estará formado por un presidente del jurado y un asistente, tres asistentes de equipo y un mínimo de dos árbitros con experiencia.
- b. Los árbitros y los asistentes de equipo se alinearán frente a la mesa del Presidente del Jurado y se inclinarán ante el Presidente del Jurado a la orden del árbitro principal y luego se dirigirán al equipo de rotura.
- c. Los árbitros tendrán una lista de competidores e identificarán al competidor examinando su tarjeta de inscripción que será proporcionada a la mesa del jurado y confirmando la técnica que ha elegido para la calificación y el número de tablas que debe presentar, a su llegada a la zona de rompimiento.
- d. Los árbitros indicarán al competidor que debe pedir a los asistentes que ajusten la altura de las tablas a la posición adecuada mediante instrucciones verbales y físicas, pero no debe tocar las tablas ni el soporte,
- e. Una vez que las tablas estén preparadas, un árbitro mantendrá una bandera delante de las tablas y ordenará al competidor que adopte una postura en L protegiendo el bloqueo,
- f. Cuando el competidor adopte la postura, el árbitro dejará caer la bandera diciendo Sijak y el otro árbitro pondrá en marcha el cronómetro.
- g. El competidor tiene entonces 30 segundos para hacer su medida (una sola o se le restarán puntos), volver a la postura de bloqueo de guardia, hacer su intento y volver a la postura de bloqueo de guardia en L, momento en el que el árbitro detendrá el cronómetro.
- h. Durante este tiempo los árbitros vigilarán tanto las infracciones de puntos negativos como las de descalificación. Los puntos negativos se aplican de acuerdo con el siguiente programa:

- No tomar un compás 1 punto
- Tomar más de un compás 1 punto por cada compás adicional
- No volver a un bloqueo de guardia en L después de la medida 1 punto
- Pérdida de equilibrio al realizar o seguir el intento 1 punto
- No volver a un bloqueo de guardia en L tras el intento 1 punto
- Tardar más de 30 segundos en el intento 1 punto por cada 5 segundos de más

La descalificación se aplica por:

Técnica incorrecta y herramienta utilizada.

Tener ambos pies fuera del suelo al patear

Tener sólo un pie en el suelo al golpear con la mano

Tardar más de un intento en romper.

Dar más de un paso hacia la tabla con la intención de ganar impulso.

i. Una vez completado el intento, los árbitros indicarán (a la cuenta de tres) un intento exitoso levantando sus banderas, una infracción extendiendo la bandera hacia su lado derecho y una descalificación bajando su bandera hacia el suelo. Sólo un árbitro (previa consulta con el presidente del jurado y el otro árbitro) debe indicar una descalificación.

j. Si un intento tiene éxito, los árbitros retirarán todas las tablas con cuidado y las examinarán para establecer si están dobladas (agrietadas) o rotas o ninguna de las dos cosas y entonces determinarán los puntos a asignar. Esto debe hacerse en consulta con el otro árbitro para determinar los puntos a deducir por las infracciones.

k. Una vez calculados los puntos, el árbitro, a la cuenta de tres, mostrará la puntuación en una tarjeta y registrará la puntuación en la hoja de puntuaciones e indicará si el competidor ha conseguido suficientes puntos para clasificarse para la prueba. (la clasificación requiere que se alcance una puntuación del cincuenta por ciento de la puntuación total posible para romper todos los tableros).

Después de la clasificación

a) El árbitro determinará del competidor el número de tablas a intentar para cada técnica y se asegurará de que el equipo está preparado con el número apropiado para cada técnica.

b) El árbitro seguirá el mismo protocolo que para la ronda de clasificación desde el punto 1.6.1 b) hasta el punto h)

c) Una vez calculados los puntos, el árbitro, a la cuenta de tres, mostrará la puntuación en una tarjeta y registrará la puntuación en la hoja de puntuaciones y pasará a la siguiente técnica repitiendo este procedimiento.

d) Una vez completadas todas las técnicas, el árbitro mostrará la puntuación final en los tableros.

e) Una vez completados todos los intentos de los competidores, el árbitro principal se asegurará de que los asistentes del equipo y los árbitros se alineen frente al Presidente del Jurado y se inclinen antes de ser despedidos.

En caso de empate

a) El árbitro determinará entre los competidores qué técnica desean realizar como desempate.

b) El árbitro se asegurará de que se añada una tabla adicional desde el último intento del competidor en esa técnica.

c) El competidor seguirá entonces el procedimiento anterior y el indicado por el árbitro.

d) El árbitro mostrará las puntuaciones después de un intento exitoso y el ganador se mostrará después de que todos los competidores empatados hayan completado su técnica.

e) En caso de un nuevo empate, este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

4.2.2 EQUIPO

Protocolo

a) El árbitro tendrá una lista de equipos con los nombres de los competidores y la técnica que realizarán según lo indicado en la lista.

- b) El árbitro confirmará con el competidor el número de tablas por encima del mínimo para cada técnica y se asegurará de que la diana está colocada a la altura correcta.
- c) Una vez que el equipo esté preparado para todas las técnicas, el árbitro indicará a los miembros del equipo que adopten una postura en L protegiendo el bloqueo.
- d) A partir de aquí los árbitros siguen el mismo procedimiento utilizado para los competidores individuales En caso de empate
 - a) Los árbitros determinarán entre los equipos empatados la técnica que desean realizar como desempate.
 - b) El árbitro se asegurará de que el mismo competidor que realizó esa técnica anteriormente para ese equipo la realice de nuevo, añadiendo una tabla más que el último intento del competidor en esa técnica.
 - c) El competidor seguirá entonces el procedimiento anterior y el indicado por el árbitro.
 - d) El árbitro mostrará las puntuaciones después de un intento exitoso y el ganador se mostrará después de que todos los competidores empatados hayan completado su técnica.
 - e) En caso de un nuevo empate, este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

4.2.3 REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA DEL MONTAJE, ETC.

4.2.4 SEÑALES DEL ÁRBITRO

mostrar las señales del árbitro utilizando figuras de dibujos animados.

RULES OF COMPETITION

SPECIAL TECHNIQUES ITF HQ

5.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competición es determinar el competidor/equipo que pueda, utilizando una técnica correcta de salto/vuelo con equilibrio y estrategia, conseguir el mayor número de puntos al realizar las cinco/tres técnicas definidas. Las técnicas a realizar serán, dependiendo de la división, o bien, "Patada frontal ascendente con salto (twimyonopiapchabusigi), patada giratoria con salto (twimyodollyochagi), patada lateral giratoria voladora (twiodolmyoyopchajirugi), Patada giratoria inversa con salto (twimyobandaedollyochagi), Patada lateral perforante voladora (twio nomo yopchajirugi)", O "Patada frontal con salto (twimyonopiapchabusigi), Patada giratoria con salto (twimyodollyochagi) y Patada lateral perforante voladora (twio nomo yopchajirugi)",.

Antes de tener la oportunidad de ejecutar toda la gama de técnicas, y con el fin de garantizar un nivel de competición adecuado, el competidor de la prueba individual deberá intentar una técnica de clasificación de su elección. El comité de árbitros determinará la altura mínima requerida para la calificación.

El componente estratégico de esta prueba se pondrá en juego una vez que los competidores se hayan clasificado. Los competidores podrán entonces elegir la altura de la tabla (por encima del mínimo establecido por el comité de árbitros) que deseen intentar golpear. Los competidores entonces realizarán todas las técnicas secuencialmente desde su estación asignada. Cada competidor sólo podrá realizar un intento por técnica.

El orden de los competidores se decidirá por medio de la aleatorización de los nombres de los competidores/equipos utilizando un sistema de lotería apropiado (ya sea electrónico o manual).

Componentes principales de cada sección de la competición:

5.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO:

5.1.2 DIVISIONES

La prueba de técnica especial puede dividirse en pruebas individuales y por equipos, que a su vez pueden dividirse por género y grupo de edad.

Nota:

Junior es 14-17 años (en la fecha de la competición)

Adulto 18-35 años (en la fecha de la competición)

Senior 36+ años (en la fecha de la competición)

Véase el cuadro siguiente:

Type of event	Gender	Division and number of members	Jumping upward front snap kick	Jumping turning kick	Flying spinning side piercing kick	Jumping reverse turning kick	Jumping upwards side piercing kick
Individ	Male	Junior	Y	Y	Y	Y	Y
		Adult	Y	Y	Y	Y	Y
		Senior	Y	Y	Y	Y	Y
	Female	Junior	Y	Y			Y
		Adult	Y	Y			Y
		Senior	Y	Y			Y
Team	Male	Junior x 5	Y	Y	Y	Y	Y
		Adult x 5	Y	Y	Y	Y	Y
		Senior x 5	Y	Y	Y	Y	Y
	Female	Junior x 3	Y	Y			Y
		Adult x3	Y	Y			Y
		Senior x3	Y	Y			Y

Nota: el número de competidores por equipo se indica en el recuadro de la división

Descripción de las técnicas

Hay 5 técnicas para los hombres y 3 para las mujeres en el resto de las divisiones individuales de edad/género que deben realizarse. La descripción detallada se presenta en la tabla.

No	Technique		Description
	English	Korean	
1	Jumping upward front snap kick	Twimyo nopi ap cha busigi	Performed using the ball of the foot to a target at a height and parallel to the ground.
2	Jumping turning kick	Twimyo dollyo chagi	Performed using the ball of the foot hitting the target at height at a right angle to the target. (note the target will be vertically oriented).
3	Flying spinning side piercing kick	Twio dolmyo yop cha jirugi	Performed using footsword after spinning in the air to a target at a height. (note the target will be vertically oriented).
4	Jumping reverse turning kick	Twimyo bandae dollyo chagi	Performed using the heel of the foot, striking the target at a height at a right angle. (note the target will be vertically oriented).
5	Flying overhead side piercing kick	Twio Nomo Yop Cha Jirugi	Performed using the footsword to a vertically oriented target after flying over a tape at a set height.

WORLD CHAMPIONSHIP SPECIAL TECHNIQUE BOARD HEIGHTS			
Korean	English	Heights junior and senior (cm)	Heights adults (cm)
Male junior, adult and senior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Jumping upward front snap kick	250	260
Twimyo Dollyo Chagi	Jumping turning kick	230	240
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	Flying spinning side piercing kick	210	220
Twimyo Bandae Dollyo Chagi	Jumping reverse turning kick	210	220
Twio Nomo Yop Cha Jirugi)".	Flying overhead side piercing kick	130	140
Female Junior, adult and senior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Jumping upward front snap kick	210	220
Twimyo Dollyo Chagi	Jumping turning kick	190	200
Twio Nomo Yop Cha Jirugi)".	Flying overhead side piercing kick	110	120

PROCEDIMIENTO

5.1.3 PROCEDIMIENTO DE CLASIFICACIÓN PARA LA COMPETICIÓN INDIVIDUAL

- a. Los competidores para la competición individual introducirán en su formulario de inscripción en la competición su técnica de calificación preferida y las alturas por encima del mínimo de las otras técnicas.
- b. Cuando sea el turno de un competidor para clasificarse, indicará al árbitro la técnica que ha elegido y será dirigido al equipo que se colocará a la altura mínima para clasificarse usando esa técnica.
- c. El árbitro sostendrá una bandera delante del competidor y le indicará que adopte una postura en L, protegiendo el bloqueo, en posición preparada.
- d. Cuando el competidor haya adoptado esta posición, el árbitro dejará caer la bandera y dará la orden "Sijak" que indicará al competidor que tiene 30 segundos para completar su intento de golpear el blanco siguiendo el procedimiento aquí descrito.
- e. El competidor debe (obligatoriamente) realizar una única medida (pero no debe tocar el blanco al hacerlo). Esta medida debe ser un solo paso hacia delante o puede ser un intento completo de salto sin tocar el blanco, antes de volver a la postura L de bloqueo de guardia
- f. El competidor debe entonces realizar su intento de golpear el blanco usando la herramienta y la técnica apropiada como se indica en la tabla2 anterior.
- g. Se debe mantener el equilibrio durante la ejecución de la técnica y hasta que se complete, incluyendo el aterrizaje, con el competidor volviendo al bloqueo de guardia en posición L después de su intento.

h. Cuando el intento se haya completado los árbitros indicarán que el intento es válido levantando su bandera, si por el contrario un árbitro considera que se ha cometido una infracción lo indicará extendiendo su bandera hacia su lado derecho. Si considera que la técnica merece ser descalificada, el árbitro lo indicará bajando su bandera.

i. A los competidores se les pueden deducir puntos por las siguientes infracciones No tomar un compás 0,5 puntos

Tomar más de una medida 0,5 puntos por cada medida adicional

No volver a un bloqueo de guardia en L después de la medida 0,5 puntos

Pérdida de equilibrio al realizar o seguir el intento 0,5 puntos

No volver a un bloqueo de guardia en L tras el intento 0,5 puntos

Tardar más de 30 segundos en el intento 0,5 puntos por cada 5 segundos de más

Tocar la cinta al realizar Patada lateral voladora (twio nomo yopchajirugi) 0.5 puntos

j. Si un árbitro (tras consultar con el Presidente del Jurado y el otro árbitro) descalifica al competidor, éste quedará eliminado y no continuará.

k. Un competidor puede ser descalificado por las siguientes razones

i. Técnica incorrecta

ii. Herramienta incorrecta utilizada

iii. Romper la cinta o derribar el obstáculo en el salto de patada lateral.

l. La razón para la descalificación en estos casos es que el competidor puede obtener una ventaja por no realizar la técnica correctamente o por utilizar una herramienta diferente a la requerida.

m. Al completar con éxito un intento, los árbitros asignarán puntos, con tres

(3) puntos si el objetivo se mueve más de 90 grados desde su posición inicial, dos (2) puntos si el objetivo se mueve entre 45-90 grados desde su punto de partida y un (1) punto si el objetivo se toca pero no se mueve más de 45 grados. Los puntos de infracción se deducirán de la puntuación después de la discusión entre los tres árbitros para obtener la puntuación final del intento.

n. Para continuar en la competición de técnica especial, los competidores deben alcanzar una puntuación final mínima de al menos 1,5 puntos.

5.1.4 PROCEDIMIENTO PARA LAS TÉCNICAS ESPECIALES INDIVIDUALES DESPUÉS DE LA CALIFICACIÓN

El procedimiento para la competición después de la calificación es sinónimo del método de calificación, excepto que los competidores habrán seleccionado la altura del blanco por encima o al mínimo para cada intento. Esto se hace en el punto a) del procedimiento y la altura del blanco intentado es registrada por el árbitro.

Cada 5 cm por encima de la altura mínima aumentará la puntuación del competidor en un (1) punto si acierta el blanco.

(Este procedimiento permite a los competidores utilizar la estrategia para mejorar su puntuación por encima de la altura mínima y les permite demostrar su mejor rendimiento para este evento). Nota: No es obligatorio que el competidor intente cada técnica, pero la puntuación total de todas las técnicas intentadas se resumirá para determinar el ganador.

Los competidores pueden ser asignados al azar a un grupo y completar la técnica designada para el grupo. A medida que cada grupo completa la técnica pasa a la siguiente estación secuencial hasta que cada grupo haya completado todas las técnicas

5.1.5 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE

En el caso de que dos o más competidores obtengan la misma puntuación, se pedirá a los competidores que seleccionen una de las cinco técnicas elegibles, luego se les pedirá que intenten la técnica elegida a una altura de 5 cm más alta que su altura anterior para esta técnica. El orden de los competidores será el mismo que el anterior.

Las puntuaciones se aplicarán según el reglamento.

Este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

5.1.6 PROCEDIMIENTO PARA LA TÉCNICA ESPECIAL POR EQUIPOS

a) En el formulario de inscripción para la competición especial por equipos, los miembros del equipo indicarán la técnica que han elegido y la altura de las tablas seleccionadas en o por encima del mínimo establecido por el comité de árbitros.

b) Al presentarse en el área de competición, los competidores del equipo indicarán al árbitro su técnica elegida y serán dirigidos al equipo de técnica especial para su objetivo designado que será colocado a la altura seleccionada requerida para esa técnica.

c) Los competidores confirmarán al árbitro y al asistente del equipo la altura elegida o superior a la mínima para el blanco utilizando órdenes verbales.

d) Una vez que todos los competidores del equipo hayan fijado la altura correcta para su objetivo y hayan adoptado un bloqueo de guardia en posición L, los árbitros sostendrán la bandera frente a los competidores.

e) Los árbitros señalarán entonces cuando cada competidor debe comenzar su intento dejando caer su bandera. Los árbitros realizarán esto secuencialmente desde la estación uno hasta la tres o la cinco (dependiendo de la división) a medida que se complete cada intento.

f) Los competidores deben seguir el mismo procedimiento indicado para la técnica especial individual.

g) Al igual que en la competición individual, las puntuaciones se asignarán según el número de puntos obtenidos tras la deducción de puntos por infracciones del reglamento. Esto se mostrará después de que todos los competidores de un equipo hayan completado sus intentos. (Nota: Cada 5cm por encima de la altura mínima aumentará la puntuación de los competidores en un (1) punto en caso de que den en el blanco).

5.1.7 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE EN LA PRUEBA POR EQUIPOS

En el caso de que dos o más equipos obtengan la misma puntuación, se pedirá al equipo que seleccione una de las cinco técnicas elegibles, el mismo competidor que realizó esa técnica previamente se le pedirá que intente la técnica elegida a una altura de 5 cm más alta que su altura anterior para esta técnica. El orden de los competidores del equipo será el mismo que el anterior.

Las puntuaciones se aplicarán según el reglamento.

Este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

5.1.8 EQUIPAMIENTO

- a. La diana debe tener un tamaño de 30x30 cm y estar cubierta por una superficie blanda y debe estar colocada en un soporte adecuado que permita la estabilidad de la diana así como la seguridad de los competidores.
- b. Se recomienda que los soportes estén hechos de materiales sólidos con áreas acolchadas alrededor del brazo que se extiende al blanco, de manera que cubra las partes metálicas del equipo.
- c. Las alturas deben ser ajustables al centímetro más cercano según lo indicado por el competidor.
- d. Los soportes deben permitir que el blanco sea colocado horizontal o verticalmente.
- e. Los soportes deben ser colocados secuencialmente con suficiente distancia a cada lado de los soportes de tal manera que permita a los competidores un buen acceso a la máquina y que esté alejada de cualquier pared u obstáculo.
- f. Todos los soportes deben ser colocados y rodeados por una alfombra de goma de tal manera que toda el área de carrera y aterrizaje esté cubierta.
- g. Los blancos deben ser cargados con resortes en el punto de sujeción al soporte de tal manera que cuando sean golpeados puedan moverse fácilmente más de 90 grados.
- h. Dos árbitros observarán cuidadosamente el ángulo en el que se mueve el blanco cuando es golpeado por el competidor.
- i. Las puntuaciones de los competidores se mostrarán en un rotafolio de dos caras por el árbitro indicando la puntuación final de cada intento.

5.1.9 PROTOCOLO DE LOS JUECES

5.2.0 INDIVIDUAL

Para la calificación

- a. El panel del Jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado y un asistente, tres asistentes de equipo y dos árbitros con experiencia.
- b. Los árbitros y asistentes de equipo se alinearán frente a la mesa del Presidente del Jurado y se inclinarán ante el Presidente del Jurado a la orden del árbitro principal y luego se dirigirán al área de técnicas especiales.
- c. Los árbitros tendrán una lista de competidores e identificarán al competidor examinando su tarjeta de inscripción que será proporcionada a la mesa del jurado y confirmando la técnica que ha elegido para la calificación y la altura del objetivo u obstáculo a presentar, a su llegada al área de rompimiento.
- d. Una vez que el blanco esté listo, un árbitro sostendrá una bandera frente al competidor y le ordenará que adopte una postura en L guardando el bloqueo.
- e. Cuando el competidor adopte la postura, el árbitro dejará caer la bandera diciendo Sijak y el otro árbitro pondrá en marcha el cronómetro.
- f. El competidor tiene entonces 30 segundos para hacer su medida, que puede ser un solo paso hacia adelante o un intento completo de saltar sin tocar el blanco (uno solo o se descontarán puntos), volver a la postura L de bloqueo de guardia, hacer su intento de golpear el blanco y volver a la postura L de bloqueo de guardia, momento en el que el árbitro detendrá el cronómetro.
- g. Durante este tiempo los árbitros vigilarán las infracciones de descalificación y de puntos negativos.

Los puntos negativos se aplicarán de acuerdo con el siguiente programa:

- No tomar una medida 0,5 puntos
- Tomar más de un compás 0,5 puntos por cada compás adicional
- No volver a un bloqueo de guardia en L después de la medida 0,5 puntos
- Pérdida de equilibrio al realizar o seguir el intento 0,5 puntos
- No volver a un bloqueo de guardia en L tras el intento 0,5 puntos
- Tardar más de 30 segundos en el intento 0,5 puntos por cada 5 segundos de más
- Tocar la cinta al realizar la patada lateral voladora (twio nomo yopchajirugi) 0.5 puntos.

Se aplica la descalificación por:

- Técnica incorrecta
- Herramienta incorrecta utilizada
- Romper la cinta o derribar el obstáculo al realizar la patada lateral de salto.

h. Una vez completado el intento, los árbitros indicarán a la cuenta de tres un intento exitoso levantando sus banderas, una infracción extendiendo la bandera hacia su lado derecho y una descalificación bajando su bandera hacia el suelo. Sólo un árbitro (previa consulta con el presidente del jurado y el otro árbitro) debe indicar una descalificación.

Si un intento es exitoso, los árbitros determinarán los puntos a asignar de acuerdo con la cantidad de movimiento del objetivo. Esto debe hacerse en consulta con el otro árbitro para determinar los puntos a deducir por las infracciones.

i. Una vez calculados los puntos, el árbitro, a la cuenta de tres, mostrará la puntuación en una tarjeta y registrará la puntuación en la hoja de puntuaciones e indicará si el competidor ha conseguido suficientes puntos para clasificarse para la prueba. (La clasificación requiere que se alcance una puntuación del cincuenta por ciento de la puntuación total posible para dar en el blanco, es decir, 1,5 puntos).

Después de la clasificación

a) Los árbitros registrarán las alturas elegidas por todos los competidores para cada técnica antes de que realicen cualquier otra técnica.

b) El árbitro se asegurará de que los asistentes coloquen el equipo a la altura deseada por el competidor para cada técnica.

c) Una vez que el blanco esté listo, un árbitro sostendrá una bandera frente al competidor y le ordenará que adopte una posición de bloqueo en L.

d) Cuando el competidor adopte la postura, el árbitro dejará caer la bandera diciendo Sijak y otro árbitro pondrá en marcha el cronómetro.

e) El competidor tiene entonces 30 segundos para hacer su medida, que puede ser un solo paso hacia delante o un intento completo de saltar sin tocar el blanco (uno solo o se descontarán puntos), volver a la postura L de bloqueo de guardia, hacer su intento de golpear el blanco y volver a la postura L de bloqueo de guardia, momento en el que el árbitro detendrá el cronómetro.

f) Durante este tiempo, los árbitros vigilarán las infracciones de descalificación y de puntos negativos.

g) A partir de este momento se seguirá el mismo procedimiento que se utilizó para la prueba de clasificación. (Nota: Cada 5cm por encima de la altura mínima aumentará la puntuación del competidor en un (1) punto en caso de dar en el blanco).

h) El Presidente del Jurado registrará todos los resultados tal y como los muestren los árbitros.

i) Una vez completados todos los intentos y recopilados los resultados, el Presidente del Jurado mostrará la puntuación global de los competidores.

j) Una vez completados todos los intentos de los competidores, el árbitro principal se asegurará de que los asistentes del equipo y los árbitros se pongan en fila frente al Presidente del Jurado y se inclinen antes de ser despedidos.

En caso de empate

a) Los árbitros determinarán entre los competidores empatados la técnica que desean realizar como desempate.

b) El árbitro se asegurará de que el equipo esté colocado 5 cm más alto que el último intento del competidor en esa técnica.

c) El competidor seguirá entonces el procedimiento anterior y el indicado por el árbitro.

d) El árbitro mostrará las puntuaciones después de un intento exitoso y el ganador se mostrará después de que todos los competidores empatados hayan completado su técnica.

e) En caso de un nuevo empate, este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

5.2.1 EQUIPO

Protocolo

a. El árbitro tendrá una lista de equipos con los nombres de los competidores y la técnica que realizarán indicada en la lista.

b. El árbitro confirmará a todos los competidores la altura del blanco para cada técnica y se asegurará de que el blanco esté colocado a la altura correcta. (Nota: todos los competidores deben confirmar la altura de su diana antes de que cualquier competidor de la prueba por equipos realice su intento).

c. Una vez que el equipo esté preparado para todas las técnicas, el árbitro indicará a los miembros del equipo que adopten una postura en L protegiendo el bloqueo.

d. A partir de aquí los árbitros siguen el mismo procedimiento utilizado para los competidores individuales de 4.2.0 d) -i)

e. Al finalizar todos los intentos de los competidores, el árbitro principal se asegurará de que los asistentes del equipo y los árbitros se alineen frente al Presidente del Jurado y se inclinen antes de ser despedidos.

En caso de empate

f) Los árbitros determinarán entre los equipos empatados la única técnica que desean realizar como desempate.

g) El árbitro se asegurará de que el mismo competidor que realizó esa técnica anteriormente para ese equipo la realice de nuevo con el objetivo puesto 5 cm más alto que el último intento del competidor en esa técnica.

h) El competidor seguirá el procedimiento anterior y el indicado por el árbitro.

i) El árbitro mostrará las puntuaciones después de un intento exitoso y el ganador se mostrará después de que todos los competidores empatados hayan completado su técnica.

j) En caso de un nuevo empate, este procedimiento se repetirá hasta que se determine un claro ganador.

5.2.2 REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA DEL MONTAJE, ETC.

a. Se debe dibujar una representación diagramática del soporte que muestre la capacidad de ajustar el soporte a una altura mínima de 75cm y una altura máxima de 2800cm

5.2.3 SEÑALES DEL ÁRBITRO

mostrar las señales del árbitro utilizando figuras de dibujos animados.

RULES OF COMPETITION

PRE-ARRANGED SPARRING ITF HQ

6.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competición es determinar el mejor equipo global que pueda realizar una secuencia de técnicas de sparring preestablecidas utilizando técnicas de los movimientos y patrones fundamentales tal y como se describen en la Enciclopedia de Taekwon-Do con la mejor técnica, potencia, onda sinusoidal, control de la respiración, trabajo en equipo y coreografía posibles, tal y como se determina mediante un procedimiento de selección piramidal. Cada miembro del equipo deberá realizar una sola técnica "acrobática" que no forme parte del programa de estudios de Taekwon-Do durante la secuencia. La puntuación consistirá en asignar a cada equipo una puntuación inicial de veinte puntos, con deducción de puntos por errores durante la ejecución de la rutina. El orden de la competición se decidirá por sorteo de los nombres de los competidores (equipos) mediante un sistema de lotería adecuado (electrónico o manual).

6.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO:

6.1.2 DIVISIONES

El evento de sparring preestablecido puede ser dividido por edad. Nota:

Junior es de 14 a 17 años (en la fecha de la competición)

Adulto de 18 a 35 años (en la fecha de la competición)

Senior de 36 años o más (en la fecha de la competición)

Un equipo estará formado por dos competidores de la misma división, independientemente del sexo o del rango (grado).

6.1.3 PROCEDIMIENTO PARA LOS COMPETIDORES PARA EL SPARRING PREESTABLECIDO

1. Los equipos competirán secuencialmente en un sistema piramidal.
2. Los equipos serán asignados al sorteo de forma aleatoria con un equipo asignado como Azul y el otro como Rojo.
3. Ambos equipos se alinearán (con un miembro del equipo delante del otro) en la parte trasera del ring en el lado correspondiente (azul o rojo) y serán llamados por el árbitro central hacia el centro del ring.
4. A continuación, siguiendo las instrucciones del árbitro central, adoptarán la postura de charyot (atención), se inclinarán ante el panel del jurado, luego mirarán al otro equipo y se inclinarán antes de salir de los tapetes siguiendo las instrucciones del árbitro central, caminando hacia atrás hasta el borde de los tapetes.
5. Los miembros del equipo rojo se alinearán en la parte trasera de los tapetes, luego a la instrucción del árbitro central se moverán hacia el centro de los tapetes, adoptarán la postura de carioca (atención) y, a la orden del árbitro central, se inclinarán hacia el panel del jurado, luego se enfrentarán entre sí, se inclinarán hacia su miembro del equipo y luego adoptarán un bloqueo de antebrazo en posición de "L" enfrentándose entre sí.
6. Ambos competidores realizarán la salida preestablecida a la orden Sijak de uno de los competidores.

7. Los competidores completarán el sparring con un golpe final de conexión y la orden Goman con ese competidor adoptando un bloqueo de guardia en posición L.
8. La rutina completa desde sijak hasta goman tendrá una duración de entre un mínimo de 60 y un máximo de 75 segundos.
9. Durante la ejecución las técnicas deben ser realizadas con realismo y las técnicas de ataque deben ser bloqueadas o evitadas aparte del golpe final que completará la rutina.
10. Los competidores pueden incluir "una" técnica acrobática cada uno, que no forme parte del programa de estudios de Taekwon-Do durante la rutina.
11. Al finalizar la rutina los competidores adoptarán la postura de atención uno frente al otro y se inclinarán, y luego se enfrentarán a los jueces en postura de atención y se inclinarán antes de salir de las colchonetas.
12. El equipo azul se adelantará y, siguiendo el mismo procedimiento que el equipo rojo, realizará su rutina preparada hasta completarla y luego se retirará de las colchonetas.
13. Ambos equipos se adelantarán de nuevo para enfrentarse entre sí y hacer una reverencia y luego se enfrentarán a los árbitros y harán una reverencia, tras lo cual el Presidente del Jurado anunciará el ganador
14. En caso de empate, ambos equipos repetirán su actuación hasta llegar a una decisión.

6.1.4 PROTOCOLO DE LOS JUECES

1. El panel del jurado estará formado por un presidente del jurado y un asistente y el panel de jueces estará formado por cinco árbitros con experiencia y conocimientos.
2. El panel de jueces marchará hacia el ring en una sola fila y se alineará frente al Presidente del Jurado de cara a la mesa y frente a sus sillas.
3. El juez central llamará a todos los jueces a "charyot" y luego hará que los jueces se inclinen ante el Presidente del Jurado.
4. A continuación, el juez central dará un paso adelante y se girará para mirar a los demás jueces antes de que el Presidente del Jurado pida a los jueces que se inclinen ante el juez central.
5. Los jueces tomarán entonces su lugar en sus sillas, que estarán separadas un mínimo de 1 metro en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.
6. El Presidente del Jurado indicará a los dos equipos que se acerquen a las colchonetas y se inclinen ante el panel del jurado y luego entre ellos.
7. El Presidente del Jurado indicará entonces a los equipos que abandonen las colchonetas.
8. El Presidente del Jurado entonces hará pasar a los dos competidores del equipo rojo, los pondrá en atención y se inclinarán ante el jurado y luego entre ellos antes de adoptar el bloqueo de guardia de antebrazo en L.
9. Cuando el competidor indique el comienzo de la rutina utilizando el comando "Sijak", el asistente pondrá en marcha el cronómetro. Al finalizar la rutina, el asistente indicará al jurado si el equipo ha actuado dentro de la restricción de tiempo de 60-75 segundos.
10. El panel del jurado contará entonces sus puntuaciones utilizando los criterios establecidos a continuación.
11. El presidente del jurado despedirá al equipo rojo y hará que el equipo azul actúe, siguiendo el procedimiento adecuado.

12. El Presidente del Jurado indicará a los dos equipos que se acerquen a las colchonetas y se inclinen ante el panel del jurado y luego entre ellos.

13. Al finalizar la rutina, los jueces vuelven a contar la puntuación y el asistente recogerá las hojas completadas de los miembros del panel del jurado y las llevará al Presidente del Jurado que anunciará el ganador determinando qué equipo ha ganado en base a las hojas de puntuación de la mayoría de los jueces.

a. Si tres o más jueces deciden que un equipo es el ganador, entonces ese equipo gana.

b. Si dos jueces puntúan para un equipo, dos para un empate y uno para el otro equipo, el equipo con dos jueces a favor es el ganador.

c. Si dos jueces puntúan a favor de un equipo y dos jueces a favor del otro equipo y un juez decide que hay empate, entonces el resultado es un empate.

d. Si tres jueces puntúan como empate el resultado es un empate.

14. En caso de empate, el Presidente del Jurado pedirá a los equipos que repitan su actuación hasta que se decida un claro ganador.

15. Mientras los competidores actúan, los jueces puntuarán utilizando el método descrito a continuación.

6.1.5 MÉTODO DE PUNTUACIÓN:

Se asignará una puntuación de veinte puntos a cada equipo antes del comienzo.

Se descontará un solo punto por ocurrencia por cada una de las siguientes infracciones

1. Técnica inapropiada/inexacta

2. Pérdida de equilibrio

3. Postura imprecisa

4. Respiración incorrecta

5. Pisar completamente fuera del ring con ambos pies

6. Falta de potencia

7. Falta de onda sinusoidal

8. Preparación o ejecución incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa...)

Además, se podrán deducir hasta seis puntos (en incrementos de un punto) al final de la actuación por falta de coreografía y trabajo en equipo.

6.1.6 Descalificación:

Dar cero puntos para toda la rutina si el equipo

1. Está fuera de las restricciones de tiempo requeridas

2. Realiza más de una secuencia acrobática por cada miembro del equipo

3. No bloquea y/o evade un ataque del adversario en cualquier momento que no sea el golpe final y/o la secuencia final.

WORLD CHAMPIONSHIP

RULES OF COMPETITION

ITF HQ

Informacion Adicional

7.1.0 TAMAÑO DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

- El área de competición debe ser de 9m x 9m con una región circundante de 1m para proporcionar seguridad. Si el director del torneo lo considera necesario, esta área de competición puede reducirse a 8m x 8m con una zona circundante de 1m. Si el cuadrilátero está elevado, la zona circundante deberá ser de 2 m para proporcionar más seguridad a los competidores.
- La elevación máxima del área de competición no debe ser superior a 50cm.
- Iluminación: Debe estar al menos a 4 metros del suelo.
- El ring debe estar cubierto con colchonetas de competición de al menos 2 cm de grosor aprobadas por el Comité de Competición y Arbitraje
- En el borde de la alfombra, al lado frontal del Presidente del Jurado debe haber una alfombra de competición roja y azul para indicar dónde deben entrar los competidores en el ring para los patrones (debe haber al menos dos metros entre estas alfombras) y otra alfombra roja y azul a mitad de camino para indicar dónde entran los competidores para el sparring. La intersección de estos puntos indicará la posición de inicio del combate.

7.1.1 INSCRIPCIÓN

- La inscripción se realizará el día antes de que comience la competición y el director del torneo organizará las citas para que los entrenadores proporcionen la documentación necesaria al comité del evento del torneo. Esto incluirá los pasaportes de todos los competidores, cuya imagen se comparará con la utilizada para el registro en línea.
- Es responsabilidad del entrenador y del director del equipo asegurarse de que la documentación está en orden antes de la cita con los miembros del comité organizador del evento. Si no se proporciona la documentación adecuada en el tiempo determinado por el organizador del evento, el director del equipo y el entrenador dispondrán de 30 minutos para organizar el papeleo y luego volver para procesar a los competidores.
- Si el director del equipo y el entrenador no pueden proporcionar la documentación adecuada en este tiempo, se arriesgan a que los competidores individuales o todo el equipo sean excluidos por el director del torneo.
- Tenga en cuenta que el organizador del evento hará todo lo posible antes del evento para educar a los directores de equipo y entrenadores sobre el procedimiento de registro.

7.1.2 PESO

- Los competidores de todas las divisiones de sparring deben pesarse antes de su evento para asegurarse de que cumplen con los pesos de la división en la que están inscritos. Esto será supervisado por los miembros del contingente de árbitros del evento.

- Los competidores presentarán su etiqueta de identificación oficial que se emitirá en el momento de la inscripción y tendrá una foto reciente del competidor
- Por lo general, se espera que los competidores se pesen el día antes de que comience la competición, sin embargo, puede permanecer disponible hasta 2 horas antes de que comience la competición.
- Si un competidor no cumple con el peso para la división en la que está inscrito se le dará 1 hora para reducir el peso. Si en un segundo pesaje no cumple con el peso, será descalificado para la prueba de combate individual en la que esté inscrito.

7.1.3 CONTROL DEL EQUIPO

- Los competidores para eventos que requieren equipo de seguridad serán revisados por oficiales justo antes de su evento.
- Los competidores deben presentarse con su entrenador al área de chequeo de seguridad cuando sea solicitado y entonces no se les permitirá dejar el área de competición hasta que hayan completado ese evento específico.
- Si el equipo de seguridad no es considerado adecuado por el oficial, se le dará al competidor cinco minutos para reemplazar el equipo por uno apropiado.
- Si el entrenador y el competidor no pueden proporcionar el equipo aprobado, podrán ser descalificados de la competición.
- El organizador del evento hará todo lo posible para asegurar que el equipo aprobado esté disponible para su compra en el lugar de la competición. Estilo de equipo de sparring aprobado:



7.1.4 HOJAS DE PUNTUACIÓN

7.1.5 PATRONES

Individual



**Pattern Individual Scoring
Form**

bout no.	max. points	red		Blue	
		D1	D2	D1	D2
Technical Content	10				
Power	5				
Balance	3				
Breath Control	3				
Rhythm	3				
Sub Total					
Total					

Judge: _____

Traditional Pattern Individual Scoring Form



bout no.	max. points	red		Blue	
		D	O	D	O
Technical Content	10				
Power	6				
sharpness	3				
Balance	3				
Artistic expression	3				
Sub Total					
Total					

Judge: _____

7.1.5 SPARRING



individual Sparring Scoring Form

RED (HONG)	POINTS	BLUE (CHONG)
	1,2 or 3	
	SUB TOTAL	
	WARNINGS	
	MINUS POINTS	
	TOTAL	

REFEREE _____

Bout number _____

Ring Number _____

7.19 Pre-arranged Sparring Scoring Form



RED (HONG)	SUB TOTAL BY DEDUCTION	POINTS	SUB TOTAL BY DEDUCTION	BLUE (CHONG)
14-	=	Technical content points Deduct errors from 14 points	14-	=
6-	=	Team work/choreography Deduct up to 6 points	6-	=
TOTAL SCORE (SUM SUBTOTALS)				TOTAL SCORE (SUM SUBTOTALS)

REFEREE _____
 Bout Number _____ Ring Number _____

7.1.10 Compromiso de los árbitros:

Me comportaré siempre de forma ética.

Aplicaré las reglas imparcialmente.

Nunca abusaré de mi posición.

Actuaré para que todas las decisiones sean justas y equitativas.

Me esforzaré por hacer que la competición sea lo más segura posible.