



**INTERNATIONAL TAEKWON-DO FEDERATION
HEADQUARTERS
REGLAS
COPA MUNDIAL, CONTINENTAL Y
DEL CAMPEONATO NACIONAL**



Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

ÍNDICE:	Número de PG
Introducción	3
Autoridades oficiales/rol comportamiento de árbitros/árbitros	4
Vestimenta de los árbitros/cualificaciones de los árbitros	5
Rol y comportamiento de los entrenadores	6
Indumentaria de los entrenadores/Tarjeta amarilla de entrenadores sistema	7
Rol y comportamiento de los competidores/vestimenta de los competidores	8
Rol y comportamiento de los alguaciles/atuendo de los alguaciles	9
Formas (Tuls)	10-20
1.1.0 Introducción, 1.1.1 reglas y procedimiento, 1.1.2 divisiones individuales y por equipos, 1.1.3 procedimiento para competidores por patrón individual, 1.1.4 protocolo de jueces, 1.1.5 método de puntuación	
1.1.6 procedimiento para patrón de equipo, 1.1.7 procedimiento de árbitro y jurado para equipo, 1.1.8 puntuación para equipo	
Formas tradicionales	21-26
1.1.9 Introducción, 1.2.0 reglas y procedimiento, 1.2.1 divisiones, 1.2.2 procedimientos para individuos competidores, 1.2.3 protocolo para jueces, 1.2.4 método de puntuación	
Combate	27-36
2.1.0 Introducción, 2.1.1 reglas y procedimiento, 2.1.2 divisiones individuales, 2.1.3 divisiones por equipos 2.1.4 duración de los combates (a) individual (b) equipo, 2.1.5 área objetivo, 2.1.6 premios de puntos, 2.1.7 parada de puntos y sistema de puntuación de técnica controlada, 2.1.8 advertencias, 2.1.9 menos puntos/faltas	
2.2.0 descalificación, 2.2.1 lesión, 2.2.2 procedimiento de combate, individual y por equipos 2.2.3 individual, 2.2.4 equipo, 2.2.5 cronometraje, 2.2.6 equipo, 2.2.7 protocolo de jueces 2.2.8 procedimiento para jueces, 2.2.9 movimiento de los árbitros, 2.3.0 señales de los árbitros, 2.3.1 equipamiento, 2.3.2 comisarios, 2.3.3 determinación del ganador en combate continuo individual	
Ruptura de poder	37-46
3.1.0 introducción, 3.1.1 reglas y procedimiento, 3.1.2 divisiones, 3.1.3 procedimiento de calificación para Competición individual, 3.1.4 Procedimiento para el rompimiento de potencia individual después de la clasificación, 3.1.5 procedimiento en caso de empate, 3.1.7 procedimiento para romper el poder del equipo, 3.1.8 procedimiento en el caso de empate en prueba por equipos, 3.1.9 equipamiento y tablas, 3.2.0 protocolo de jueces, 3.2.1 individual, 3.2.2 equipo, 3.2.3 representación esquemática del montaje, etc., 3.2.4 señales de los árbitros	
Técnica especial	47-56
4.1.0 Introducción, 4.1.1 reglas y procedimiento, 4.1.2 divisiones, 4.1.3 procedimiento de calificación para competición individual, 4.1.4 procedimiento para técnicas especiales individuales después de la calificación, 4.1.5 procedimiento en caso de empate, 4.1.7 procedimiento en caso de empate en prueba por equipos, 4.1.8 equipamiento, 4.1.9 protocolo de jueces, 4.2.0 individual, 4.2.1 equipo, 4.2.2 representación esquemática del montaje, etc. 4.2.3 señales de los árbitros	
Combate pre arreglado	58-61
5.1.0 Introducción, 5.1.1 reglas y procedimiento, 5.1.2 divisiones, 5.1.3 procedimiento para competidores por combate preestablecido, 5.1.4 protocolo de los jueces, 5.1.5 método de puntuación, 5.1.16 descalificación	
Información adicional	62-68
6.1.0 tamaño del área de competencia, 6.1.1 registro, 6.1.2 pesaje, 6.1.3 revisión del equipo, 6.1.4 hojas de puntaje, 6.1.5 patrones, 6.1.6 combate, 6.1.7 técnicas especiales	
Modificado 25-9-21 SW	
2 Página	

REGLAS DE COMPETICIÓN COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020

INTRODUCCIÓN:

La ITF HQ KOREA da la bienvenida a todos los practicantes de la ITF a participar en nuestras competencias sancionadas en el verdadero espíritu del Taekwon-Do cumpliendo los principios de Cortesía, Integridad, perseverancia, dominio propio y espíritu indomable. Las reglas establecidas en este documento están diseñadas para garantizar que las decisiones se basen en el mérito de la actuación y que la competición permita encuentros justos y parejos que estén libres de prejuicios o manipulación. Para facilitar esto, las reglas serán revisadas regularmente para asegurar que se logre este fin.

Las reglas descritas en este documento se modifican de las reglas del Campeonato Mundial que son diseñado solo para cinturones negros. Estas reglas se establecen para los competidores con menos experiencia como cinturones de colores. Las reglas que se deben aplicar para cinturones negros en Copa del Mundo, Continental y los campeonatos nacionales deben ser los de los Campeonatos del Mundo con variaciones basadas en entradas.

Las reglas de competencia aquí están diseñadas para permitir que los jueces tomen decisiones basadas en criterios objetivos. Medidas de desempeño, asegurando así que los entrenadores y competidores participen con confianza que las decisiones tomadas se derivan de una evaluación precisa del desempeño de la competidores. Además de hacer que la competencia sea justa, es importante permitir que los competidores y entrenadores utilicen estrategia en su planificación y desempeño para maximizar los posibles puntajes logrados por los competidores y equipos También es imperativo adecuar las sanciones por infracciones de las normas a el nivel de infracción de tal manera que las puntuaciones se reducen por infracciones menores y descalificación sólo se aplicará en el caso de infracciones graves o peligrosas.

La seguridad es primordial en todos los aspectos de la competencia de ITF HQ. Con ese fin, las reglas están diseñadas para que se minimice el riesgo de lesiones sin afectar la emoción y la habilidad requeridas por la clase mundial.

Exponentes del Taekwon-Do. Siempre que sea posible, se utiliza equipo de seguridad que continuará reduciendo el riesgo de lesión. De acuerdo con la noción de que la competencia debe ser una representación justa del rendimiento basado en la capacidad natural después de un entrenamiento y esfuerzo extensos, de ahí el uso de drogas y las sustancias que mejoran el rendimiento no están permitidas. Con este fin, los competidores/oficiales pueden ser obligados a proporcionar muestras biológicas apropiadas para las pruebas en caso de que se soliciten.

Estas muestras pueden ser retenidas por la autoridad examinadora y volver a analizarse en una fecha posterior si la tecnología y los cambios sugieren que es necesario. Sanciones apropiadas incluyendo multas, suspensión o prohibición pueden aplicarse a los competidores/oficiales que hayan usado dichas sustancias.

AUTORIDADES OFICIALES

El Comité de Árbitros y Director del Torneo

El comité de árbitros está formado por el presidente del comité y varios otros comités miembros y cualquier otro asistente designado por el comité. El comité de árbitros es responsable de capacitar y designar a todos los árbitros/árbitros oficiales requeridos para los Juegos Internacionales y Competencia nacional y establecimiento de las reglas para las competencias sancionadas por ITF HQ KOREA. Todo los árbitros/árbitros de tales competencias deben tener la calificación correspondiente emitida por ITF HQ KOREA.

Los miembros del jurado serán seleccionados del grupo de árbitros/árbitros calificados de todos los países involucrados en el evento, con cada país proporcionando miembros del jurado según lo requiera el comité de árbitros. Todo asistente para eventos será designado 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 implementación de las reglas de competencia en los eventos. Esto incluirá tomar decisiones sobre protestas oficiales que deben ser presentados por el entrenador dentro de los cinco minutos posteriores a la finalización de un partido y ser presentado en el documento correcto. La protesta debe estar basada en una aparente violación de las reglas y debe ser acompañado de la tarifa de alojamiento correspondiente que solo se devolverá si la protesta es exitoso. Para obtener más información sobre la protesta, consulte la sección titulada "Procedimiento de protesta". Una tarjeta amarilla objeción presentada por un entrenador será decidida en el cuadrilátero por el Presidente del Jurado en consulta con los demás miembros del jurado.

El director del Torneo es responsable de organizar el torneo y proporcionar los elementos esenciales infraestructura y personal de apoyo para el evento. El director del Torneo trabajará de cerca y bajo la dirección del comité de árbitros para asegurar la organización eficiente y eficaz antes y durante el evento.

Rol y comportamiento del árbitro/árbitros

El papel del árbitro/árbitros es garantizar que la competencia se dirija de manera justa e imparcial. aplicando las reglas de la competencia como se describen en este documento. Para ello estos funcionarios deben comportarse como miembros de ITF HQ KOREA y no como representantes de ningún país o escuela en particular. Es consideración de este rol, no deben confraternizar o interactuar innecesariamente con entrenadores o durante la competencia, pero deben tratar a los participantes de la competencia con respeto y cortesía.

Los árbitros/árbitros desempeñarán sus funciones según lo exijan las decisiones del comité de árbitros. consulta previa con el Director del Torneo. Cualquier árbitro/árbitro puede ser eliminado en cualquier momento si es considerado necesario por el presidente del comité de árbitros.

Los árbitros/árbitros seguirán los protocolos requeridos para cada evento en el que ofician como se describe en estas reglas.

Es responsabilidad del árbitro/árbitros asegurarse de que todo el equipo utilizado en la competencia sea el adecuado a las necesidades de la competición comprobando y comunicando el estado del equipo al comité organizador del Torneo cuya responsabilidad es proporcionar equipo funcional.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Los árbitros en conjunto con el comité organizador anfitrión del torneo serán responsables para verificar que los competidores están dentro de los requisitos de peso para su división de combate registrada.

Esto se hará en el pesaje oficial.

Vestimenta de árbitros/árbitros

A menos que se acuerde antes de un evento, los árbitros/árbitros usarán un blazer y pantalones azul marino, una camisa blanca de manga larga y corbata azul marino, zapatos deportivos blancos y calcetines oscuros (negros o azul marino)

y un gafete para indicar que son árbitros/árbitros oficiales de ITF HQ .

Si lo aprueba el Comité Internacional de Árbitros al menos tres meses antes de un evento, la vestimenta proporcionada por el anfitrión del torneo será usada por los árbitros en ese evento. En consonancia con la necesidad de tener zapatos que no dejen marcas en las colchonetas del torneo, los árbitros usarán sus propios zapatos deportivos blancos y calcetas oscuras (negras o azul marino) y pantalón azul marino como mínimo. Se requerirán que los árbitros estén en posesión de su tarjeta de acreditación de árbitro de ITF HQ para officiar en eventos aprobados por la ITF HQ.

Cualificaciones de los árbitros

La clasificación de los árbitros en ITF HQ es una evaluación basada en competencias que involucra los cinco disciplinas de Tul (T) o patrones, Ungyong (U) o técnicas especiales, Matsogi (M) o combate libre, Kyokpa (K) o Power y Yaksok matsogi (Y) o combate preestablecido. Juntas la primera letra de estas disciplinas hace 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 Árbitros.

Calificación completa:

Esto solo está disponible para aquellos árbitros que son cinturones negros y obtienen acreditación en todas las disciplinas.

Experto: 4to grado y superior

Asociado: 3er grado y menos

Acreditación individual:

Formas T-Tul

T1 (solo 4° grado +): esta calificación permite al titular juzgar todas las competencias de patrones de la ITF.

T2 (1º-3er grado solamente): Esta calificación permite al titular juzgar todos los patrones hasta 2do grado cinta negra

Combate M-Matsogi

M1- Presidente del Jurado: Esta habilitación habilita al titular para actuar como Presidente del Jurado en combates de sparring.

El presidente del jurado debe ser un miembro senior y tener un conocimiento profundo de las reglas de combate, así como ser capaz de registrar los resultados con precisión.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

M2 Árbitro central : Esta habilitación permite arbitrar los partidos y requiere una comprensión profunda de las reglas y la capacidad de tomar decisiones rápidas y comunicarse usando señales.

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

Poder k-kyok

K1 Todo

Técnicas especiales U-Ungyong

U-U1 Todo

Combate libre preestablecido Y-Yaksok

Y-Y1 Todos

Rol y comportamiento de los entrenadores

El papel de un entrenador es representar y brindar apoyo e instrucción a los competidores para los cuales ellos son responsables. Todos los entrenadores deben estar familiarizados con las reglas de competencia de la ITF HQ y debe estar registrado como entrenador con el Director del Torneo y el comité organizador.

El entrenador es responsable de los competidores bajo su cuidado, incluida la presentación de todos los documentos. Incluyendo formularios de registro, retiro y protesta para los competidores. ellos son responsables de asegurarse de que sus competidores estén presentes en el registro, el pesaje oficial, la apertura y el cierre ceremonias, la asistencia a sus actos y a todas las entregas de premios necesarias.

Los entrenadores son responsables de asegurarse de que sus competidores estén correctamente vestidos para el evento en el que compiten, esto significa que los competidores deben usar vestimenta adecuada y equipo de protección cuando asisten 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 según sea necesario.

Solo un entrenador podrá estar por pelea en la competencia con su competidor/equipo y deben seguir todas las órdenes del árbitro (siempre que no contradigan las reglas del cuartel general de la ITF)

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

Durante la competencia, el entrenador puede ofrecer consejos de entrenamiento a su competidor, pero debe comportarse de manera ordenada sin interferir con el control del encuentro o pelea.

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

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Los entrenadores deben ser exponentes experimentados de Taekwon-Do.

Los entrenadores no deben ingresar al Ring/cuadrilátero sin el permiso de los árbitros.

A los entrenadores no se les permite estar de pie durante la competencia y deben permanecer sentados excepto entre rondas o combates.

Los entrenadores pueden ser reemplazados durante la competencia, pero no más de una vez durante un evento y solo bajo circunstancias especiales. Un cambio de entrenador solo se puede hacer con el permiso del Presidente del jurado y sólo puede ocurrir durante los descansos del evento.

No se permite mascar chicle durante la competición.

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

Los entrenadores son obligatorios

Los entrenadores no pueden usar dispositivos de comunicación inalámbricos durante los combates. El teléfono móvil solo se puede utilizar como cronómetros.

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

Vestimenta de Entrenadores

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

Sistema de tarjeta amarilla para entrenadores

Este nuevo mecanismo está diseñado para permitir que los entrenadores intervengan en un competencia si ven una clara infracción de las reglas de la competencia o del procedimiento que pueda afectar negativamente a su competidor si la infracción no se aborda durante el encuentro. El sistema de tarjeta amarilla será voluntario e implica el depósito de una cantidad monetaria específica (en esta etapa sería el equivalente a 50 euros) en un sobre en el momento de la inscripción de la competición para recibir una Tarjeta Amarilla.

La idea es que si, por ejemplo, en un combate el entrenador ve una clara infracción de las reglas o protocolo (p. ej., el competidor equivocado recibe una advertencia o una falta del árbitro o de la recepción) que pueden afectar adversamente a su competidor, pueden plantarse y levantar su tarjeta hacia el Presidente del Jurado quien detendrá la pelea. El entrenador y el árbitro se acercarán a la mesa delantera donde el entrenador expondrá su preocupación. Después de la discusión con el árbitro y cualquiera de los jueces de esquina necesarios el Presidente del Jurado decidirá sobre la legitimidad de la denuncia y ajustará la competencia de manera adecuada. Si la decisión es a favor del entrenador, no incurrirá en penalización. Sin embargo, si el Presidente del Jurado falla en contra del entrenador, en primera instancia perderá 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 competencia.**

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Se llevará un registro del uso de la tarjeta amarilla en la misma tarjeta, cuando el árbitro rechace el comité de apelación y se usará al final de la competencia para determinar los fondos devueltos al entrenador y para que todas las mesas estén al tanto del uso de la Tarjeta Amarilla por parte de los entrenadores.

La tarjeta amarilla se puede usar durante el combate, técnicas especiales, ruptura de poder, formas (tuls) y al finalizar el combate preestablecido.

Rol 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 de 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/árbitros (siempre y cuando no contradicen las reglas de la Sede de la ITF). El incumplimiento de estas instrucciones puede incurrir en sanciones tales como multas,

suspensión, descalificación o prohibición de competir.

Los competidores deben proporcionar todos los detalles necesarios y verdaderos a sus jefes de equipo para asegurarse de que están

registrado para el evento dentro del plazo requerido como lo indica el Director del Torneo.

Al registrarse, todos los competidores deben obtener y mantener en su persona su identificación de competencia.

documentos cuando estén presentes en la competencia y proporcionar estos documentos según sea necesario para

su entrenador o los oficiales del torneo cuando se le solicite.

Los competidores deben, cuando sea necesario, asistir a los procedimientos de pesaje a tiempo con su entrenador y proporcionar

documentación apropiada.

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

Los competidores deben asegurarse de usar la vestimenta y el equipo de protección correctos para el evento en el que

están compitiendo.

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

Vestimenta de los Competidores

Los competidores deben usar un dobok y un cinturón aprobados según lo determine el director del torneo y comité organizador en consulta con el Comité de Árbitros.

Los competidores solo deben usar equipo de protección aprobado por la sede de la ITF y no se les permite usar

cualquier equipo adicional a menos que se haga un arreglo previo con el comité de árbitros.

Los competidores que se encuentren usando equipo de protección no aprobado durante un combate pueden ser

descalificado o sancionado según lo determine el panel del Jurado.

Los competidores no pueden usar joyas a menos que lo apruebe el comité de árbitros antes de la evento. Los competidores no deben usar ningún material duro en el cabello y solo el cabello elástico. se pueden usar restricciones.

Los competidores pueden usar cascos suaves según lo requieran sus creencias religiosas, sin embargo, dichos cascos no debe afectar la identificación del competidor o la capacidad visual del competidor y no puede interferir con el equipo de seguridad requerido.

Rol y comportamiento de los alguaciles

Cada ring o cuadrilátero de competencia tendrá un comisario que mantendrá una copia del sorteo y se asegurará de que cada competidor tenga el equipo de seguridad y combate aprobado correcto y se dirija con su entrenador para el lado correcto del ring antes de comenzar su combate. El papel del Mariscal es garantizar que todos los competidores estén listos para su combate a tiempo con el equipo aprobado y no con equipo no aprobado. El competidor debe ser revisado para asegurarse de que no esté usando cualquier equipo adicional no aprobado, incluidas camisetas, pantalones, aparatos ortopédicos o envolturas de apoyo. Todo los apoyos médicos deben tener un certificado médico que haya sido aprobado por el comité de árbitros.

El Mariscal mantendrá un registro del resultado de los combates y coordinará con el Presidente del Jurado para asegurarse de que los competidores correctos estén en el tapete para el combate apropiado. Todos los competidores deben estar en el área de clasificación al menos dos combates antes de la fecha prevista para su actuación. Es responsabilidad del oficial para asegurarse de que se dé un anuncio para que los competidores asistan cuando sea necesario en la estación de clasificación.

Atuendo de Mariscales

Los mariscales deben usar el atuendo provisto por los anfitriones del torneo.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020 FORMAS (TULS)

1.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competencia es determinar el mejor competidor general que pueda realizar dos patrones o en el caso del equipo un patrón como se describe en la Enciclopedia de Taekwon-Do con la mejor técnica posible, potencia, equilibrio, control de la respiración y movimiento (y para eventos de equipo, Coreografía) según lo determinado por un procedimiento de selección piramidal. La puntuación involucrará a cada competidor (equipo) se le asigna una puntuación de capacidad técnica de diez puntos y luego se compara el desempeño de un competidor (o equipo) contra el otro usando los 4 (o 5 por equipo) restantes criterios. Este sistema requiere un alto nivel de conocimiento técnico de los patrones y la técnica de la ITF. Y, en consecuencia, solo se deben elegir árbitros altamente calificados y experimentados para anotar este evento. El orden de la competencia se decidirá mediante la aleatorización de los nombres de los competidores (equipos). Usando un sistema de lotería apropiado (ya sea electrónico o manual).

1.1.1 NORMAS Y PROCEDIMIENTO:

1.1.2 DIVISIONES INDIVIDUAL Y EQUIPOS

El evento de formas se puede dividir en eventos individuales y de equipo que pueden ser más dividido por edad, género y rango

Nota:

Niños de 9 a 12 años (Se pueden realizar subdivisiones de 9-10 y 11-12 si las entradas lo justifican)

Juniors 13 hasta 17 años (Pueden ocurrir subdivisiones de 13-14 y 15-17 años si las entradas garantizarlo)

Adultos de 18 a 35 años

Mayores de 36 a 100 años (Pueden ocurrir subdivisiones de 36-49 y 50+ años si las entradas garantizarlo)

Categorías de cinturones

Individual: Siempre que sea posible, cada nivel de rango tendrá una categoría individual; sin embargo, Dependiendo de las entradas, puede haber la necesidad de combinar ciertas categorías de edad o rango.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Sistema piramidal de patrones de cinturones de color del equipo (M-V combinado permitido)

Niños/Niños de 5 a 13 años

9.º gup – 1.º gup

Jóvenes 14-17 años

9.º gup – 1.º gup

Adultos 18+ años

9.º gup – 1.º gup

Para formas por equipo, se permitirá un mínimo de 3 - máximo de 5 participantes para formar un equipo.

Hasta e incluyendo el patrón actual del cinturón más bajo del equipo puede ser realizado (ver reglas de la competencia)

1.1.3 PROCEDIMIENTO PARA COMPETIDORES DE 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 moverán al centro del ring, adopte (atención) la postura de Charyot y en el centro los árbitros ordenarán que se inclinarán ante el panel del jurado, luego se enfrentarán entre sí, se inclinarán ante su competidor y volver a enfrentarse al frente.

3. Ambos competidores llevarán a cabo, al mismo tiempo, un **tul designado** de acuerdo hasta el grado que tengan actualmente (independientemente de si son rangos diferentes) como lo indica el presidente del jurado. Este tul será el que realizaron para lograr su rango actual. Entonces, si son de diferentes rangos, cada uno hará el tul que hicieron para su última certificación. El tul que realizará cada competidor será Identificado al competidor individual por el Presidente del Jurado usando un signo o verbalmente con el competidor reconociendo que entienden.

4. es decir

Los tuls son:

9º Gup: tul designado: SAJU JIRUGI o SAJU MAKGI

8º Gup: tul designado: CHON JI TUL

7º Gup: tul designado: DAN GUN TUL

6to Gup: tul designado: DO SAN TUL

5to Gup: tul designado: WON HYO TUL

4to Gup: tul designado: YUL GOK TUL

3er Gup: tul designado: JHOON GUN TUL

2do Gup: tul designado: TOI GYE TUL

1er Gup: tul designado: HWA RANG TUL

5. Al completar el tul, los terminarán en el último movimiento del tul hasta que el presidente del Jurado le ordene volver a la postura lista 'Baro'

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

6. Luego se les pedirá a los competidores que realicen un tul opcional que puede ser elegido de los tuls hasta incluir el tul de rango actual y volverán a la posición de listos por el Presidente del jurado.

Los tuls opcionales disponibles son:

9º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – CHON JI TUL

8º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – DAN GUN TUL

7º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – DO SAN TUL

6º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – WON HYO TUL

5º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- YUL GOK TUL

4º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- JHOON GUN TUL

3er Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- TOI GYE TUL

2º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- HWA RANG TUL

1er Gup: tul opcional SAJU JIRUGI-CHOONG MOO TUL

7. Al completar el tul, los acabaran en el último movimiento del tul hasta que el Presidente del Jurado le ordene volver a la postura de listos.

8. Una vez que se confirme el resultado, los competidores serán ordenados por el Presidentes del Jurado se saludaran entre sí, luego al panel del jurado y luego caminarán hacia atrás.

9. Si el resultado es un empate, se seleccionará y realizará un nuevo tul designado hasta que se elija un claro ganador.

1.1.4 PROTOCOLO DE JUECES

1. El panel del Jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado, un asistente del jurado. El panel del jurado consistirá de cinco árbitros experimentados y pleno conocimiento de las tuls.

2. El panel de los jueces marchará hacia el ring en fila india y se alineará frente al Presidente del Jurado frente 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 saluden al presidente del jurado.

4. El juez central dará un paso adelante y se girará para mirar a los otros jueces antes de que el presidente del jurado pida a los jueces que se saluden al juez central.

5. Los jueces tomarán entonces su lugar en sus sillas que estarán espaciadas un mínimo de 1 metro de distancia en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.

6. El Presidente del Jurado indicará a los dos competidores que se acerquen al tapete y hagan el saludo ante el panel del jurado y luego entre sí.

7. El Presidente del Jurado indicará a cada competidor el tul requerido apropiado al rango del competidor y le comunicara el nombre del tul a realizar.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

ya sea utilizando un signo escrito o en una pantalla y obtener el reconocimiento de que el competidor entiende antes de proceder.

8. El Presidente del Jurado pedirá entonces a los competidores que asuman la posición de listos (junbi) en el tapete para el tul indicado y luego señalar para comenzar el tul. “Sijak”

9. Mientras los competidores realizan el tul, los jueces calificarán utilizando el método que se describe a continuación.

Se asignará una puntuación de diez puntos (10) a cada competidor en función del rendimiento técnico, es decir, teniendo en cuenta los aspectos anotados en el método de puntuación.

10. Los otros criterios se juzgarán comparando el desempeño de uno competidor contra el otro y será puntuado usando la siguiente escala

- | | |
|-----------------------------|-------------|
| • Potencia | de 5 puntos |
| • Ritmo | de 3 puntos |
| • Control de la respiración | de 3 puntos |
| • Balance | de 3 puntos |

El método para puntuarlos debe realizarse como se indica en el método de puntuación.

11. Una vez completado el tul por ambos competidores el Presidente del Jurado indicara que los competidores regresen a la posición listos usando el comando “Baro”.

12. El segundo tul será seleccionado **por el competidor** de sus restantes tuls (es decir, excluyendo el que ya han realizado) desde chon ji hasta el tul de su grado actual. En este punto El presidente del jurado traerá a los competidores a la posición lista “Junbi” para el tul.

13. A la orden del Presidente del Jurado de iniciar “Sijak”, se requerirá que los competidores realicen el segundo tul al mismo tiempo y al finalizar regresaran a la postura de jumbi comandada por el Presidente del Jurado.

14. Una vez completado el patrón por ambos competidores, el Presidente del Jurado indicara a los competidores que regresen a la posición jumbi y los árbitros all comando del árbitro central indicará el ganador o un empate levantando manos/banderas.

15. El Presidente del Jurado anunciará el ganador determinando qué competidor ha ganado en base a los puntajes de la mayoría de los jueces (Ver párrafo sobre determinación del ganador en patrones individuales).

16. Si el resultado es un empate, se les pedirá a los competidores que hagan otro tul de los tuls restantes hasta su rango y los árbitros calificarán con el mismo sistema que se realizó previamente.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

17. Una vez logrado un resultado el Presidente del Jurado indicará el competidor ganador y anotará el resultado en la hoja de sorteo. El ganador pasará a la siguiente ronda del sorteo.

18. Al final de la división, los jueces se pararán con el juez central dando un paso adelante y volviéndose hacia los otros jueces. El presidente del jurado llevará a los jueces a la posición de atención con el comando "charyot" y luego les pedirá a los jueces que saluden ante el juez central.

19. El juez central pedirá a los demás jueces que giren hacia al presidente del jurado en posición de charyot. y realizar el saludo ante el presidente del jurado.

20. El juez central sacará a los jueces del tatami en fila india.

1.1.5 MÉTODO DE PUNTUACIÓN:

CONTENIDO TÉCNICO

Deducir puntos por los siguientes errores:

- Inexactitud del tul (Movimientos correctos en el orden correcto)
- Técnica incorrecta (es decir, la técnica incorrecta en lugar de una técnica deficiente)
- Olvidar o no realizar una (1) técnica
- Onda sinusoidal incorrecta
- Movimiento incorrecto (normal, rápido, lento, continuo, de conexión)
- Regresar al punto de partida con el pie incorrecto.
- No retirar una patada rápida inmediatamente después de la ejecución
- Altura incorrecta de la herramienta utilizada para las técnicas.
- Herramienta incorrecta utilizada
- Posturas incorrectas/inexactas, es decir, no solo qué postura (incorrecta) sino también si la postura se realiza correctamente (inexacta)
- Pasos/giros incorrectos (incurvados frente a salientes, punto frente a pasos)
- 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 misma técnica tenga múltiples errores, deducir sólo uno punto.

(Por ejemplo, si el tul requiere un golpe alto, sin embargo, el competidor realiza un golpe medio con punta de dedos, solo deduzca un punto por la técnica incorrecta y no un punto adicional por altura incorrecta)

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

CRITERIOS RESTANTES

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Los criterios comparativos deben juzgarse comparando el desempeño directamente de un competidor frente a otro. Si hay una gran diferencia de rendimiento entre los competidores, entonces la diferencia en la puntuación debe reflejar esta disparidad. Solo se utilizarán puntos completos.

Potencia: si un competidor demuestra todas las características de potencia, es decir, velocidad, aplicación de masa, coordinación de manos y pies, etc. pueden conseguir 5 puntos mientras que si el otro competidor demuestra algunos de estos atributos, pueden obtener solo un punto. Por el contrario, si ambos competidores demuestran estas características pero uno es un poco más lento que el otro entonces uno puede recibir 5 puntos y el otro 4 puntos.

Ritmo: debe juzgarse examinando si el patrón se ejecuta 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: debe juzgarse comparando a los competidores entre sí utilizando la puntuación de 3 puntos para el control correcto de la respiración para el movimiento que se está realizando. Es decir, normal, rápido, lento, continuo y conectado.

Equilibrio: esto incorpora el equilibrio general a través de los movimientos, pero en particular durante las patadas y movimientos de salto usando la puntuación de 3 puntos y comparando competidores directamente contra uno otro.

RAZONES PARA OBTENER 0 PUNTOS PARA UN TUL:

DAR 0 PUNTOS (por todo el patrón) POR:

Detener el tul por completo y/o no terminar el tul.

Pausa y/o parada por más de 2 segundos completos

Mezclar tuls (es decir, comenzar con un tul y terminar con otro)

Comenzar el tul en la dirección incorrecta (lado)

Comenzar un tul diferente al designado

Olvidar o no realizar más de una (1) técnica

Determinación del ganador en patrones individuales:

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

ES DECIR:

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

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 por el otro y los otros dos jueces determinan 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 enfrentamiento es un empate.
4. Si dos jueces dan a favor de cada competidor y uno da un empate, entonces el enfrentamiento es un empate.

1.1.6 PROCEDIMIENTO PARA PATRÓN DE EQUIPOS

1. Dos equipos se enfrentarán secuencialmente, el primer equipo realizará su tul y luego será el turno para el segundo equipo realizar su tul y así consecutivamente.
2. Los equipos se alinearán en la parte trasera de las tapetes, realizarán el saludo ante el panel del jurado y luego se moverán al centro del cuadrilátero, adoptar la postura (atención) de charyot a la orden del presidente del jurado se inclinarán ante el panel del jurado, luego el saludo entre sí, inclinándose ante sus competidores y volver a mirar al frente.
3. El Presidente del Jurado realizará un sorteo para decidir qué equipo actuará primero e iniciar con el equipo que gane el sorteo. Luego ambos equipos abandonarán el cuadrilátero.
4. El equipo asignado para actuar primero se moverá a las colchonetas y de acuerdo con las instrucciones del capitán del equipo realizarán el tul opcional que puede ser desde los tuls de nivel más bajo hasta el tul de nivel más alto de acuerdo al nivel de los miembros del equipo.

Los patrones opcionales disponibles son:

9º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – CHON JI TUL

8º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – DAN GUN TUL

7º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – DO SAN TUL

6º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – WON HYU TUL

5º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- YUL GOK TUL

4º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- JHOON GUN TUL

3er Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- TOI GYE TUL

2º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- HWA RANG TUL

1er Gup: tul opcional SAJU JIRUGI-CHOONG MOO TUL

5. Al finalizar el tul los competidores permanecerán en el último movimiento del tul hasta que el Presidente del Jurado le ordene volver a la posición de listo.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

6. El primer equipo saldrá del ring y el segundo equipo avanzará y bajo las instrucciones del capitán del segundo equipo para realizar el tul opcional que puede ser dentro de los tuls de más bajo nivel hasta el tul de más alto nivel de acuerdo al grado que sustenten los miembros del equipo.

7. Al completar el tul los competidores permanecerán en el último movimiento del tul hasta que el Presidente del Jurado les de la orden de volver a la posición de listo.

8. A continuación, el equipo abandonará el cuadrilátero a la orden del Presidente del Jurado.

9. Una vez que los árbitros hayan completado su puntuación, los equipos regresarán al cuadrilátero y se saludarán unos a otros, luego al panel del Jurado.

10. A continuación, el Presidente del Jurado declarará el equipo ganador según la puntuación de jueces, luego ambos equipos abandonarán el cuadrilátero.

1.1.7 PROCEDIMIENTO PARA ÁRBITROS Y PANEL DE JURADO PARA PATRÓN DE EQUIPO

1 El panel del Jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado y un asistente y el panel del jurado que consistirá de cinco árbitros experimentados con pleno conocimiento de las tuls.

2 Los jueces seguirán el mismo protocolo que para el tul individual para entrar y salir del cuadrilátero.

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 al cuadrilátero y realizar el saludo ante el panel del jurado y luego entre sí.

5 El presidente del jurado lanzará una moneda y permitirá que un capitán de equipo seleccione cara o cruz, el equipo ganador decidirá quién actuará primero. Después ambos equipos abandonarán el cuadrilátero.

6 El Presidente del Jurado indicará entonces al capitán del equipo que lleve al equipo al cuadrilátero y realice el tul.

7 Mientras los competidores actúan, los jueces calificarán utilizando el método se describe a continuación.

8 Se asignará una puntuación de diez puntos a cada equipo basado en su rendimiento técnico, es decir, teniendo en cuenta los aspectos anotados en el método de puntuación.

9 Los otros criterios se juzgarán comparando el desempeño de un equipo contra el otro y será puntuado usando la siguiente escala al terminar el tul por ambos equipos.

Potencia	de 5 puntos
Ritmo	de 3 puntos
Control de la respiración	de 3 puntos
Balance	de 3 puntos
Coreografía	de 3 puntos

10 El método para puntuarlos debe realizarse como se indica en la tabla del método de puntuación.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

11 Una vez completado el tul por el primer equipo el Presidente del Jurado indicará que los competidores regresen a la posición de listos usando el comando “Baro” y el capitán del equipo puede retirar al equipo después de ser despedido por el Presidente del Jurado.

12 A continuación, el Presidente del Jurado indicará al capitán del segundo equipo que traiga al equipo y comenzar el tul.

13 Al completar el tul, el equipo será llevado a la posición listo por el Presidente del Jurado y se les permitirá abandonar el cuadrilátero.

14 Una vez finalizados los tuls por ambos equipos el Presidente del Jurado facilitará tiempo para que los jueces califiquen a los equipos y luego indiquen a los equipos que regresen a la línea del cuadrilátero.

15 Una vez que los jueces hayan completado sus puntajes, el Presidente del Jurado indicará a los equipos se saludarán entre sí y luego al Panel del Jurado y los árbitros al comando del árbitro central que indicará el ganador o un “empate” levantando manos/banderas.

16 A continuación, el Presidente del Jurado indicará el equipo ganador en función de la determinación de los ganadores que se describe más adelante en este capítulo. Si el resultado es un empate entonces se les pedirá a los competidores que hagan un tul adicional del resto tuls y los árbitros anotarán como antes.

17 Una vez obtenido un resultado el Presidente del Jurado indicará el equipo ganador y se registrara el resultado en la hoja de sorteo. El ganador pasará a la siguiente ronda del sorteo

1.1.8 MÉTODO DE PUNTUACIÓN PARA EVENTOS POR EQUIPOS: CONTENIDO TÉCNICO

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

- Inexactitud del tul (Movimientos correctos en el orden correcto)
- Técnica incorrecta (es decir, la técnica incorrecta en lugar de una técnica deficiente)
- Olvidar o no realizar una (1) técnica
- Onda sinusoidal incorrecta
- Movimiento incorrecto (normal, rápido, lento, continuo, de conexión)
- Regresar al punto de partida con el pie incorrecto.
- No retirar una patada rápida inmediatamente después de la ejecución
- Altura incorrecta de la herramienta utilizada para las técnicas.
- Herramienta incorrecta utilizada
- Posturas incorrectas/inexactas, es decir, no solo qué postura (incorrecta) sino también si la postura se realiza correctamente (inexacta)
- Pasos/giros incorrectos (incurvados frente a salientes, punto frente a pasos)
- Preparación o ejecución incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa...)
- No volver al punto de partida

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Nota: En el caso de que una misma técnica tenga múltiples errores, deducir sólo uno punto.

(Por ejemplo, si el tul requiere un golpe alto, sin embargo, el competidor realiza un golpe medio con punta de dedos, solo deduzca un punto por la técnica incorrecta y no un punto adicional por altura incorrecta)

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

CRITERIOS RESTANTES

Los criterios comparativos deben juzgarse comparando el desempeño directamente de un equipo frente a otro. Si hay una gran diferencia de rendimiento entre los equipos, entonces la diferencia en la puntuación debe reflejar esta disparidad. Solo se utilizarán puntos completos.

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

Ritmo: debe juzgarse examinando si el tul se ejecuta 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 equipos.

Control de la respiración: debe juzgarse comparando a los equipos entre sí utilizando la puntuación de 3 puntos para el control correcto de la respiración para el movimiento que se está realizando. Es decir, normal, rápido, lento, continuo y conectado.

Equilibrio: esto incorpora el equilibrio general a través de los movimientos, pero en particular durante las patadas y movimientos de salto usando la puntuación de 3 puntos y comparando competidores directamente contra uno otro.

Coreografía: este componente involucra la expresión artística de cómo el equipo usa cambios de técnicas escalonadas y giros para movimientos en un método coreografiado. Los movimientos deben realizarse como esta indicado en la enciclopedia de Taekwon-Do pero el tiempo puede variar.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

RAZONES PARA OBTENER 0 PUNTOS PARA UN TUL:

DAR 0 PUNTOS (por todo el patrón) POR:

Detener el tul por completo y/o no terminar el tul.

Pausa y/o parada por más de 2 segundos completos

Mezclar tuls (es decir, comenzar con un tul y terminar con otro)

Comenzar el tul en la dirección incorrecta (lado)

Comenzar un tul diferente al designado

Olvidar o no realizar más de una (1) técnica

Determinación del ganador en patrones individuales:

El Ganador será el competidor 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 por el otro y los otros dos jueces determinan 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 enfrentamiento es un empate.
4. Si dos jueces dan a favor de cada competidor y uno da un empate, entonces el enfrentamiento es un empate.

COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020 TULS TRADICIONALES DE TAEKWON-DO

1.1.9 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competencia es determinar el mejor competidor en general que pueda realizar dos tuls con la mejor técnica posible, potencia, nitidez, equilibrio y expresión artística, determinada por el procedimiento de selección piramidal. La puntuación implicará que cada competidor se le asigne un puntaje de habilidad técnica de 10 puntos y deduciendo puntos por errores y luego comparar el rendimiento de un competidor con el de otro utilizando los 4 criterios restantes. Este sistema requiere un nivel de conocimiento técnico de los tuls y la técnica y, en consecuencia, Se debe elegir a practicantes/jueces experimentados y de alto rango para puntuar este evento. El orden de la competencia se decidirá mediante la aleatorización de los nombres de los competidores utilizando un sistema de lotería (ya sea electrónico o manual).

1.2.0 REGLAS Y PROCEDIMIENTO:

1.2.1 DIVISIONES INDIVIDUALES (NO HAY PATRONES DE EQUIPO PARA ESTE CATEGORÍA)

El evento de tuls se puede dividir en individuos que se pueden dividir aún más por edad, género y rango
Nota:

Niños 5-8 años

Niños de 9 a 12 años (Se pueden realizar subdivisiones de 9-10 y 11-12 si las entradas lo justifican)

Juniors 13 hasta 17 años (Pueden ocurrir subdivisiones de 13-14 y 15-17 años si las entradas lo justifican)

Adultos de 18 a 35 años

Mayores de 36 a 100 años (Pueden ocurrir subdivisiones de 36-49 y 50+ años si las entradas lo justifican)

Categorías de cinturones

Individual: Siempre que sea posible, cada nivel de rango tendrá una categoría individual; sin embargo, Dependiendo de las entradas, puede haber la necesidad de combinar ciertas categorías de edad o rango.

1.2.2 PROCEDIMIENTO PARA COMPETIDORES DE 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 moverán al centro del ring, adopte (atención) la postura de Charyot y en el centro los árbitros ordenarán que se inclinarán ante el panel del jurado, luego se enfrentarán entre sí, se inclinarán ante su competidor y volver a enfrentarse al frente.

3. Ambos competidores llevarán a cabo, al mismo tiempo, un **tul designado** de acuerdo hasta el grado que tengan actualmente (independientemente de si son rangos diferentes) como lo indica el presidente del jurado. Este tul será el que realizaron para lograr su rango actual. Entonces, si son de diferentes rangos, cada uno hará el tul que hicieron para su última certificación. El tul que realizará cada competidor será identificado al competidor individual por el Presidente del Jurado usando un signo o verbalmente con el competidor reconociendo que entienden.

4. es decir

Los tuls son:

9º Gup: tul designado: SAJU JIRUGI o SAJU MAKGI

8º Gup: tul designado: CHON JI TUL

7º Gup: tul designado: DAN GUN TUL

6to Gup: tul designado: DO SAN TUL

5to Gup: tul designado: WON HYU TUL

4to Gup: tul designado: YUL GOK TUL

3er Gup: tul designado: JHOON GUN TUL

2do Gup: tul designado: TOI GYE TUL

1er Gup: tul designado: HWA RANG TUL

5. Al completar el tul, los terminarán en el último movimiento del tul hasta que el presidente del Jurado le ordene volver a la postura lista 'Baro'

6. Luego se les pedirá a los competidores que realicen un tul opcional que puede ser elegido de los tuls hasta incluir el tul de rango actual y volverán a la posición de listos por el Presidente del jurado.

Los tuls opcionales disponibles son:

9º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – CHON JI TUL

8º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – DAN GUN TUL

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

7º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – DO SAN TUL

6º Gup: tul opcional: SAJU JIRUGI – WON HYU TUL

5º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- YUL GOK TUL

4º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- JHOON GUN TUL

3er Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- TOI GYE TUL

2º Gup: tul opcional SAJU JIRUGI- HWA RANG TUL

1er Gup: tul opcional SAJU JIRUGI-CHOONG MOO TUL

7. Al completar el tul, los acabaran en el último movimiento del tul hasta que el Presidente del Jurado le ordene volver a la postura de listos.

8. Una vez que se confirme el resultado, los competidores serán ordenados por el Presidentes del Jurado se saludaran entre sí, luego al panel del jurado y luego caminarán hacia atrás.

9. Si el resultado es un empate, se seleccionará y realizará un nuevo tul designado hasta que se elija un claro ganador.

1.1.4 PROTOCOLO DE JUECES

1. El panel del Jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado, un asistente del jurado. El panel del jurado consistirá de cinco árbitros experimentados y pleno conocimiento de las tuls.

2. El panel de los jueces marchará hacia el ring en fila india y se alineará frente al Presidente del Jurado frente 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 saluden al presidente del jurado.

4. El juez central dará un paso adelante y se girará para mirar a los otros jueces antes de que el presidente del jurado pida a los jueces que se saluden al juez central.

5. Los jueces tomarán entonces su lugar en sus sillas que estarán espaciadas un mínimo de 1 metro de distancia en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.

6. El Presidente del Jurado indicará a los dos competidores que se acerquen al tapete y hagan el saludo ante el panel del jurado y luego entre sí.

7. El Presidente del Jurado indicará a cada competidor el tul requerido apropiado al rango del competidor y le comunicara el nombre del tul a realizar ya sea utilizando un signo escrito o en una pantalla y asegurarse de que el competidor entiende antes de proceder a realizar el tul.

8. El Presidente del Jurado pedirá entonces a los competidores que asuman la posición de listos (junbi) en el tapete para el tul indicado y luego señalar para comenzar el tul. "Sijak"

9. Mientras los competidores realizan el tul, los jueces calificarán utilizando el método que se describe a continuación.

Se asignará una puntuación de diez puntos (10) a cada competidor en función del rendimiento técnico, es decir, teniendo en cuenta los aspectos anotados en el método de puntuación.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

10. Los otros criterios se juzgarán comparando el desempeño de uno competidor contra el otro y será puntuado usando la siguiente escala

- Potencia de 5 puntos
- Ritmo de 3 puntos
- Control de la respiración de 3 puntos
- Balance de 3 puntos

El método para puntuarlos debe realizarse como se indica en el método de puntuación.

11. Una vez completado el tul por ambos competidores el Presidente del Jurado indicara que los competidores regresen a la posición listos usando el comando "Baro".

12. El segundo tul será seleccionado **por el competidor** de sus restantes tuls (es decir, excluyendo el que ya han realizado) desde chon ji hasta el tul de su grado actual. En este punto El presidente del jurado traerá a los competidores a la posición lista "Junbi" para el tul.

13. A la orden del Presidente del Jurado de iniciar "Sijak", se requerirá que los competidores realicen el segundo tul al mismo tiempo y al finalizar regresaran a la postura de jumbi comandada por el Presidente del Jurado.

14. Una vez completado el patrón por ambos competidores, el Presidente del Jurado indicara a los competidores que regresen a la posición jumbi y los árbitros al comando del árbitro central indicará el ganador o un empate levantando manos/banderas.

15. El Presidente del Jurado anunciará el ganador determinando qué competidor ha ganado en base a los puntajes de la mayoría de los jueces (Ver párrafo sobre determinación del ganador en patrones individuales).

16. Si el resultado es un empate, se les pedirá a los competidores que hagan otro tul de los tuls restantes hasta su rango y los árbitros calificarán con el mismo sistema que se realizó previamente.

17. Una vez logrado un resultado el Presidente del Jurado indicará el competidor ganador y anotará el resultado en la hoja de sorteo. El ganador pasará a la siguiente ronda del sorteo.

18. Al final de la división, los jueces se pararán con el juez central dando un paso adelante y volviéndose hacia los otros jueces. El presidente del jurado llevará a los jueces a la posición de atención con el comando "charyot" y luego les pedirá a los jueces que saluden ante el juez central.

19. El juez central pedirá a los demás jueces que giren hacia al presidente del jurado en posición de charyot. y realizar el saludo ante el presidente del jurado.

20. El juez central sacará a los jueces del tatami en fila india.

1.2.4 MÉTODO DE PUNTUACIÓN:

CONTENIDO TÉCNICO

Deducir puntos por los siguientes errores:

- Inexactitud del tul (Movimientos correctos en el orden correcto)
- Técnica incorrecta (es decir, la técnica incorrecta en lugar de una técnica deficiente)
- Olvidar o no realizar una (1) técnica
- Regresar al punto de partida con el pie incorrecto.
- No retirar una patada rápida inmediatamente después de la ejecución
- Altura incorrecta de la herramienta utilizada para las técnicas.
- Herramienta incorrecta utilizada
- Posturas incorrectas/inexactas, es decir, no solo qué postura (incorrecta) sino también si la postura se realiza correctamente (inexacta)
- No volver al punto de inicio.

Nota: En el caso de que una misma técnica tenga múltiples errores, deducir sólo uno punto.

(Por ejemplo, si el tul requiere un golpe alto, sin embargo, el competidor realiza un golpe medio con punta de dedos, solo deduzca un punto por la técnica incorrecta y no un punto adicional por altura incorrecta)

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

CRITERIOS RESTANTES

Los criterios comparativos deben juzgarse comparando directamente el desempeño de un competidor contra el desempeño del otro competidor. Si hay una gran diferencia entre el desempeño de los competidores, entonces la diferencia en el puntaje debe reflejar esta disparidad. Solo se utilizarán puntos completos.

Potencia: Debe juzgarse examinando si el competidor demuestra todas las características de potencia, es decir, velocidad, aplicación de masa, coordinación de manos y pies, etc. el rendimiento de cada competidor debe compararse directamente con su oponente y la puntuación asignada debe ser relativo a su oponente. P.EJ. si un competidor muestra la mayoría de estas características pueden anotar cinco puntos mientras que si el otro competidor demuestra algunas de estos atributos pueden anotar sólo un punto. Por el contrario, si ambos competidores demuestran estas características pero uno es ligeramente mejor que el otro, entonces los mejores competidores pueden recibir 6 puntos y los otros 5 puntos. La puntuación máxima posible para el poder es de 6 puntos y la mínima es **0 puntos**.

Nitidez: debe juzgarse examinando si el exponente completa su técnica con velocidad y precisión y tiene una breve pausa entre técnicas. El desempeño de cada uno

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

el competidor debe ser comparado directamente con su oponente y el puntaje asignado debe ser en relación con su oponente. La puntuación máxima posible es de 3 puntos y la mínima de 0 puntos.

Equilibrio: esto incorpora el equilibrio general a través de los movimientos, pero en particular durante las patadas y movimientos de salto usando la puntuación de 3 puntos y comparando competidores directamente contra uno otro. El equilibrio deficiente también puede ser creado por una mala postura o mirar hacia abajo en todo momento del tul. La puntuación máxima posible es de tres puntos y la mínima de 0 puntos.

Expresión artística: debe juzgarse considerando la apariencia general del desempeño de los competidores entre sí. Nuevamente, este criterio debe recibir puntos en relación con cada competidor frente al otro. La puntuación máxima posible es de 3 puntos y la mínima es 0 puntos.

RAZONES PARA OBTENER 0 PUNTOS PARA UN TUL:

DAR 0 PUNTOS (por todo el patrón) POR:

Detener el Tul por completo y/o no terminar el tul

Pausa y/o parada por más de 2 segundos completos

Mezclar tuls (es decir, comenzar con un tul y terminar con otro)

Comenzar el tul en la dirección incorrecta (lado)

Comenzar un tul diferente al designado

Olvidar o no realizar más de una (1) técnica

Determinación del ganador en patrones tradicionales individuales:

El Ganador será el competidor 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 por el otro y el otros dos jueces determinan 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.

COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020 COMBATE

2.1.0 INTRODUCCIÓN

El propósito de este evento es determinar cuál de los dos competidores puede anotar la mayor cantidad de puntos usando técnicas de combate dinámicas y controladas para establecer áreas objetivo en su oponente y perder lo mínimo puntos ya sea de advertencias de infracción de reglas o faltas. El área objetivo atacada y la herramienta utilizada determina el valor de los puntos otorgados con las técnicas más difíciles que se valoran más. Para la competencia individual, la duración de los combates estará determinada por la experiencia y la edad de los competidores y si ocurre un “empate”, se realizará otra ronda de una duración determinada. Si el marcador de la pelea todavía permanece empatado, la primera persona que marque en otra ronda será declarada ganadora.

La progresión a través del torneo se decidirá usando un sistema piramidal con el sorteo siendo decidido por la aleatorización de los competidores en la ronda inicial. Las divisiones de los competidores se basará en la edad, el sexo, el rango y luego el peso. En el caso de combate por equipos, cada equipo consistirá en 6 competidores y se llevarán a cabo cinco combates de dos minutos con cada equipo eligiendo un diferente candidato para cada combate. El equipo ganador será el que gane la suma de los puntos de la cinco combates. En caso de empate, se realizará una sexta ronda para determinar el equipo ganador utilizando el sexto miembro del equipo. Al igual que con el combate individual, la progresión del equipo será por sistema de pirámide en el que el sorteo se decide mediante la aleatorización de los equipos en la ronda inicial.

2.1.1 NORMAS Y PROCEDIMIENTO:

2.1.2 DIVISIONES INDIVIDUALES

En una competencia con una base tan amplia de competidores, no es posible especificar cada división antes del evento y, en consecuencia, las amplias divisiones se describen en el formulario de inscripción en línea; sin embargo,

Debe entenderse que las divisiones serán determinadas por las entradas recibidas.

Se harán todos los esfuerzos posibles para hacer coincidir la edad, el sexo, el peso/altura y el rango. A continuación se describen los

categorías fundamentales a partir de las cuales se harán las divisiones.

Combate individual sin contacto: Color Belts Kids (6-8 años)

Combate con Técnica Controlada Individual: Todos los estudiantes en categorías de Niños/Jóvenes/Adultos/Seniors

- Técnica Controlada por Equipos Sparring Color Belts Juniors

- Técnica Controlada por Equipos Sparring Color Belts Adultos y Seniors

En las pruebas por equipos, los competidores pueden elegirse de cualquier categoría de peso en cada división.

2.1.3 EQUIPO

EQUIPO JUNIOR o ADULTO-SENIOR

Cada Equipo (Masculino y/o Femenino de cualquier rango) debe constar de cinco (5) competidores y un (1) reserva (tenga en cuenta que se aplican penalizaciones si se presenta un número insuficiente de competidores en un equipo).

2.1.4 DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS Y DECISIONES

2.1.4 (a) INDIVIDUO

PELEAS DE NIÑOS SIN CONTACTO: una ronda de 1.5 minutos, donde hay un "empate" una adicional se sumará un minuto y cuando haya otro "empate", el primer punto anotado será el ganador.

COMBATE CON TÉCNICA CONTROLADA: La eliminación individual y los combates finales serán de dos (2) rondas de dos (2) minutos de duración con un minuto de descanso entre rondas para junior-adulto y seniors mientras que las divisiones infantiles tendrán dos (2) rondas de un minuto y medio (1.5) con treinta segundo descanso entre rondas. En caso de empate, se llevará a cabo una ronda adicional de un (1) minuto y si resulta en un nuevo empate, entonces el primer punto anotado asignado por al menos dos (2) Árbitros en la misma fracción de segundo decidirá el ganador.

2.1.4 (b) EQUIPO

Cada combate por equipos será de un (1) asalto de dos (2) minutos.

En los encuentros por equipos, cada juez sumará los puntos de los cinco (5) combates para decidir el equipo ganador. El equipo ganador se decidirá por decisión mayoritaria de los jueces en la conclusión de los 5 combates según la determinación del ganador en la regla de combate por equipos más adelante en este documento. Si al final de los cinco (5) combates el resultado es un empate, cada entrenador utilizará el competidor que no ha competido para entrenar un combate extra de dos (2) minutos. El equipo cuyo competidor gana este combate será el ganador. (Nota: si un equipo no puede proporcionar un competidor para este combate, el equipo que pueda será declarado ganador).

Si en este momento el combate es un empate entonces el combate entre los dos sextos competidores continuará hasta que el primer punto anotado asignado por al menos dos (2) Árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador y, en consecuencia, el equipo ganador.

N.B.: Los cinco (5) combates deben tener lugar y completarse, sin embargo, cuando un equipo consta de menos de 5 competidores, por cada combate que no puedan presentar un competidor, el equipo contrario será otorgó 5 puntos en el acta de cada juez para ese combate. Si uno de los competidores se retira en caso de lesión o para obtener una ventaja, el equipo contrario será declarado ganador y su equipo recibirá 5 puntos en el acta de cada juez para ese combate. (Excepto donde la lesión es causada por el oponente y el panel del jurado en consulta con el médico determina que el competidor lesionado no puede continuar. En este caso, el equipo de los competidores lesionados se le asignará 5 puntos por el combate).

2.1.5 ÁREA OBJETIVO

A. Cabeza en la parte delantera, los lados y la parte superior, pero no en la parte trasera.

B. Tronco del cuerpo desde el hombro hasta el ombligo verticalmente y desde una línea trazada desde la axila verticalmente hasta la cintura en cada lado (es decir, solo el área frontal, excluyendo la parte posterior).

2.1.6 CONCESIÓN DE PUNTOS

COMBATE SIN CONTACTO (solo niños)

Los competidores intentan mostrar una variedad de acciones ofensivas y correctas, dinámicas y controladas (CDC). Técnicas defensivas de Taekwon-Do en interacción con y respondiendo a un compañero de combate sin tocando realmente al compañero de combate. Esto debe seguir las reglas normales de combate. Es decir, solo atacando las áreas objetivo como se determinó anteriormente.

Los árbitros deciden cuál de los dos competidores se desempeñó mejor y determinan un ganador.

en base a los siguientes criterios.

- actividad / implicación
- variedad de (CDC) técnicas utilizadas
- interactividad y capacidad de respuesta
- comportamiento deportivo

Al final del combate, los árbitros de esquina indican al ganador levantando la bandera del color correspondiente.

PARA TODOS LOS DEMÁS COMBATE

A. Se otorgará un (1) punto por: Ataque con la mano dirigida a la sección media o alta. Ataque manual mientras en el aire (ambos pies deben estar separados del suelo) dirigido a la sección media y/o alta.

B. Se otorgarán dos (2) puntos por: Ataque de pie dirigido a la sección media. Salto o patada voladora dirigida a la sección media.

C. Se otorgarán tres (3) puntos por: Ataque de pie dirigido a sección alta. Salto o patada voladora dirigido a sección alta.

2.1.7 SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE TÉCNICAS CONTROLADAS

En competición una técnica es válida según la técnica controlada cuando es:

A. ejecutado correctamente.

B. dinámica, es decir, se entrega con fuerza, propósito, velocidad y precisión.

C. controlado en el objetivo. (es decir, solo toca pero no penetra el objetivo con fuerza)

2.1.8 ADVERTENCIAS

Se asignarán amonestaciones por las siguientes infracciones:

A. Pretender haber anotado un punto levantando uno o ambos brazos.

B. Salir completamente del ring (ambos pies).

C. Caída, ya sea intencional o no (significa cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, Tocando el suelo).

D. Fingir ser golpeado o fingir estar lesionado para obtener una ventaja.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

- E. Evitar intencionalmente el combate.
 - F. Ajustar el equipamiento durante el combate sin el consentimiento del Árbitro Central.
 - G. Ataque no intencional a un objetivo que no sea el mencionado en el área objetivo.
 - H. Sostener/agarrar/empujar.
 - I. Inclinação incorrecta al principio o al final del combate (p. ej., tocarse los guantes)
- La suma de tres (3) advertencias significa automáticamente la deducción de un (1) punto.
- Nótese bien Si un atleta es empujado fuera del ring con intención (sin someterse a una técnica), entonces no recibirá una advertencia. El atleta que empujó recibirá la advertencia.

2.1.9 PUNTOS MENOS/FALTAS

Se descontará un punto por las siguientes infracciones:

- A. Exceso de Contacto.
- B. Atacar a un oponente caído.
- C. Barrido de piernas.
- D. Atacar con la rodilla, el codo o la frente
- E. Ataque intencional a un objetivo que no sea el mencionado en la sección del área objetivo
- F. Pérdida de temperamento
- G. Agarrar o sostener deliberadamente para retrasar la competencia

2.2.0 DESCALIFICACIÓN

- A. Conducta indebida contra los oficiales o ignorar instrucciones.
 - B. Contacto deliberado incontrolado o excesivo.
 - C. Recibir tres (3) puntos negativos/faltas directamente dadas por el Árbitro Central.
 - D. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.
 - E. Pérdida total del autocontrol.
 - F. Insultar a un oponente, entrenador u oficial.
 - G. Morder, arañar.
 - H. Atacar con la rodilla, el codo o la frente. Provocando un Knock out.
- N.B.: Un competidor que insulte a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competencia.

2.2.1 Lesión

- A. Cuando un competidor se lesiona, el Árbitro Central debe detener el combate y llamar al Médico. Desde el momento en que el médico se encuentra frente al competidor lesionado, tiene un máximo de 3 minutos para diagnosticar, tratar las heridas y decidir sobre la continuación del combate y en la competición.
- B. Cuando un competidor no pueda competir más por decisión del Médico y de acuerdo con la decisión del Consejo del Ring (Presidente del Jurado, Árbitro Central y árbitros de esquina) i.) Él/ella es el ganador si su oponente es responsable. ii.) él/ella es el perdedor si su oponente no es responsable de que no pueda seguir.
- C. Un competidor lesionado que no es apto para pelear no puede continuar por el tiempo/día(s) establecido de acuerdo con la decisión del Doctor.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

D. Un competidor que se niegue a aceptar la decisión del Doctor y/o del consejo del ring será descalificado y eliminado de la competencia.

E. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no son aptos para pelear de acuerdo con la decisión del médico, el ganador es el contendiente que tiene más puntos anotados en ese momento. Si los competidores están empatados, el Consejo del ring decidirá sobre la pelea.

N.B.: Un competidor que provoca un Knock out (es decir, provoca la inconsciencia) por contacto deliberado o causa una conmoción cerebral en la competencia de combate será descalificado. El oponente que recibe un Knock out o una conmoción cerebral no podrá volver a competir en la competencia de sparring durante todo el evento.

2.2.2 PROCEDIMIENTO DE COMBATE – INDIVIDUAL Y EQUIPO

2.2.3 INDIVIDUO

Los competidores comenzarán el combate en sus posiciones de inicio, utilizando cualquiera de los equipos aprobados por la ITF HQ: guantes o botas de color rojo o azul y protector de cabeza para diferenciarlos. También se debe usar un protector bucal, protección de las partes bajas aprobado por ITF HQ el cual deberá ser utilizado en todo momento por el competidor durante el encuentro.

Combate de niños sin contacto: este combate es para niños menores de 9 años.

A la orden del Árbitro Central, los competidores se inclinan por turnos hacia la mesa del Jurado y luego hacia el uno al otro. El Árbitro Central entonces iniciará el encuentro de niños sin contacto con el comando "Junbi" y luego "SHI-JAK" y los competidores continuarán peleando hasta que el Árbitro emita el comando "HAECHYO". En este punto, los competidores dejan de pelear y permanecen donde están hasta que se reinicie el encuentro por medio del comando "Gaesock". Si un competidor abandona el ring en cualquier momento durante el encuentro, cuando continúen reiniciarán dentro del ring, a 1 metro del borde.

Una señal audible de tiempo finalizará el asalto y/o el combate y el árbitro dará la orden. "Goman" al final de un combate. Luego, los competidores se inclinarán entre sí y luego ante la mesa del jurado en cuyo punto el árbitro contará hasta tres y pedirá a los demás árbitros que indiquen el resultado levantando sus banderas. A continuación, el Presidente del Jurado indicará el ganador levantando la mano en el costado del ganador y el árbitro central levantará la mano del ganador.

DETERMINACIÓN DEL GANADOR EN COMBATE DE NIÑOS SIN CONTACTO:

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

ES DECIR:

El Ganador será el competidor 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 por el otro y uno el juez determina 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.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

5. Si dos jueces determinan que es un empate y un juez determina para 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

Combate continuo con Técnica Controlada

Este tipo de combate se utiliza para competidores que tienen 9 años o más y están clasificados como niños, junior, adulto o senior.

A la orden del Árbitro Central, los competidores se inclinan por turnos hacia la mesa del Jurado y luego hacia el uno al otro. El Árbitro Central entonces iniciará el combate de técnica controlada con el comando "Junbi" y luego "SHI-JAK" y los competidores continuarán peleando hasta que el Árbitro emita el comando "HAECHYO". En este punto, los competidores dejan de pelear y permanecen donde están hasta que se reinicie el combate por medio del comando "Gaesock". Si un competidor pisa fuera del área del ring en cualquier momento durante el combate, cuando se reinicie el combate se reiniciará dentro del ring, a 1 metro del borde.

Una señal audible de tiempo finalizará el asalto y/o el combate y el árbitro darán la orden "Goman" al final de un combate. Luego, los competidores se inclinarán entre sí y luego ante la mesa del jurado. En el momento en el que 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/puntos negativos no serán llevadas más adelante.

2.2.4 EQUIPOS

El procedimiento del combate será individual. Se lanzará una moneda entre los dos (2) entrenadores. El entrenador ganador del sorteo decide qué equipo envía a su primer competidor al ring. Los equipos deben entonces alternar.

2.2.5 TIEMPO

A la primera orden de "Shi-Jak" (Iniciar) del Árbitro Central, el cronometrador inicia el cronómetro y no se detendrá hasta que el tiempo se haya cumplido en su totalidad, a menos que el Árbitro Central pida un "tiempo muerto" diciendo "Jung-Ji". En este momento el cronometrador detiene el reloj hasta que se da el siguiente comando "Gae-sok" (Continuar).

2.2.6 EQUIPAMIENTO

Los competidores deben usar botas o guantes y cascos rojos o azules aprobados por ITF HQ, así como Protectores bucales y no usar ningún tipo de equipamiento no aprobada. Los competidores masculinos deben usar protectores de ingle y cualquier competidor puede optar por usar espinilleras y antebrazos aprobados.

2.2.7 PROTOCOLO DE JUECES

2.2.8 PROCEDIMIENTO (TODOS)

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

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

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

3 El árbitro designado como árbitro central llamará a todos los árbitros a la posición de “charyot” y luego hará que los árbitros 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 saluden ante el árbitro central.

5 Los árbitros luego se moverán a su silla asignada para prepararse para anotar.

6 Cuando los competidores estén listos y sentados en las sillas laterales atendidos por su entrenador y el Presidente del Jurado indica que el panel del Jurado está listo, el árbitro central indicará para los competidores se muevan hacia la marca asignada en el ring.

7 El árbitro central indicará entonces a los competidores que adopten una postura de atención hacia el panel del jurado para saludar para luego saludarse entre competidores.

8 El árbitro central preguntará a ambos competidores si han sido revisados para asegurarse que tienen el equipo de seguridad correcto.

9 El árbitro central indicará entonces a los competidores que adopten la posición de listo para el combate detrás de la marca asignada, verificar que todos los árbitros estén atentos y luego comenzar el combate usando la señal apropiada (Sijak). En este punto, un miembro del panel del jurado comenzará el cronometraje y equipo de puntuación

Combate de niños sin contacto:

10 Si el árbitro central nota alguna infracción de las reglas, la orden “Haechyoo” (parar) se dará y se mostrará la notificación de infracción correspondiente por parte del árbitro central y registrado por el panel del jurado y mostrado en la pantalla electrónica o manual gráfico de visualización

11 Al final de la ronda, una señal audible le indicará al árbitro que detenga la ronda usando la señal Goman (fin), llevar a los competidores a su punto de partida en el ring, hacerlos Intercambie reverencias y luego mire hacia el panel del jurado.

12 El árbitro central cuenta entonces hasta tres en coreano y en el tercero numero los árbitros de las esquinas indicarán el competidor que creen que ganó el combate levantando la bandera de color del competidor elegido.

13 El Presidente del Jurado indicará entonces el ganador o un “Empate” mediante la señal apropiada y el árbitro central levantará el brazo del ganador o de ambos competidores en caso de “empate”.

14 En caso de “empate”, el árbitro central indicará a los competidores que adopten posición y se seguirá una ronda adicional de un minuto siguiendo el procedimiento anterior.

15 Al final de la ronda, una señal audible le indicará al árbitro central que detenga la ronda usando la señal Goman (fin), llevar a los competidores a su punto de partida en el ring, haz que intercambien reverencias y luego miren al panel del jurado. Resultados mostrados en el mismo manera como antes.

16 El Presidente del Jurado indicará entonces el ganador o un “Empate” mediante la señal correspondiente.

17 Si el combate vuelve a ser Empate, el árbitro central indicará a los árbitros de esquina que se pongan de pie y gritar haechyoo si ven una técnica que puntúa. Si dos árbitros de esquina o uno esquina y el árbitro central hacen esto al mismo tiempo que el árbitro central detiene el combate y pregunta a los dos árbitros si vieron la misma técnica puntuada por el mismo competidor. Si este sea el caso esto decidirá el ganador. Si no, entonces el combate se reanudará hasta que uno de los competidores muestra una puntuación clara.

Combate continuo

10. Si el árbitro nota alguna infracción de las reglas, se dará la orden de “Haechyo” (alto) dado y la notificación de infracción apropiada será mostrada por el árbitro y registrado por el panel del jurado y mostrado en la pantalla electrónica o en la pantalla manual gráfico.
11. Al final de la primera ronda, una señal audible le indicará al árbitro que detenga la ronda utilizando la señal Haechyo, llevar a los competidores a su punto de partida en el ring, hacer que intercambian reverencias y se mueven hacia la posición de Charyot..
12. El miembro del jurado indicará al árbitro central cuándo es el momento de regresar los competidores a su lugar y comenzar la segunda ronda.
13. El árbitro central vuelve a llevar a los competidores al lugar marcado en el ring y les pide que adopten una postura de atención y saluden ante su oponente y luego adopten una posición de jumbi e indica que es la segunda ronda y reinicia el combate usando el comando Sijak.
14. Como en la primera ronda, si el árbitro nota alguna infracción de las reglas, Se comandará Haechyo (parada) y se mostrará la notificación de infracción correspondiente mediante el árbitro y registrado por el panel del jurado.
15. Al final de la ronda, una señal audible le indicará al árbitro que detenga la ronda usando la señal Goman (fin), llevar a los competidores a su punto de partida en el ring, hacerlos Intercambie reverencias y luego se dirigan hacia el panel del jurado.
16. Si se utiliza un sistema de puntuación electrónico, no es necesario que el árbitro recopile anotaciones, si los árbitros están anotando manualmente lo harán al completar sus anotaciones pasara al árbitro central para que proporcione sus anotaciones, quien luego presentará los datos recogidos en hojas al Presidente del Jurado. (Alternativamente: los jueces de esquina lo harán a la cuenta de tres que el árbitro central indicará el ganador levantando una bandera azul o roja o banderas levantadas cruzadas para indicar un empate).
17. A continuación, el Presidente del Jurado indicará el ganador o un Empate mediante la señal correspondiente 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 posición y se seguirá una ronda adicional de un minuto siguiendo el procedimiento anterior.
19. Al final de la ronda, una señal audible le indicará al árbitro que detenga la ronda usando la señal Goman (fin), llevar a los competidores a su punto de partida en el ring, hacerlos que realicen el saludo y luego mire hacia el panel del jurado. Los puntajes se contarán nuevamente y los resultados se muestra de la misma manera que antes.
20. A continuación, el Presidente del Jurado indicará el ganador o Empate mediante la señal correspondiente.
21. Si el combate vuelve a ser Empate, el árbitro central indicará a los árbitros de esquina que se pongan de pie y gritar haechyo si ven una técnica que puntúa. Solo si dos árbitros de esquina hacen esto al mismo tiempo, el árbitro central detendrá el combate y preguntará a los dos árbitros si vieron la misma técnica puntuada por el mismo competidor. Si este fuera el caso, esto decidirá el ganador. De lo contrario, el combate se reanudará hasta que uno de los oponentes muestre una puntuación clara de los competidores.
22. Al final del Combate, los competidores se enfrentarán nuevamente e intercambiarán reverencias y saludos luego mire hacia el panel del Jurado e incline antes de ser despedido por el árbitro central.
23. En el caso de que los jueces de esquina hayan indicado al ganador usando banderas, las hojas de puntaje ser recogidos por los asistentes del jurado y los resultados verificados durante el próximo combate por dicho asistente en conjunto con el Presidente del Jurado. En caso de error los competidores del combate al que se aplican estas planillas se volverán a llamar y se anunciará el nuevo resultado y el papeleo se ajustó apropiadamente.

(TODO)

24. Al final de la división, los árbitros se moverán al frente de la mesa del jurado, de cara e inclinados. al árbitro central en posición Charyot, y luego a la orden del árbitro central mirar al presidente del jurado y saludar antes de salir del cuadrilátero en fila india.

2.2.9 MOVIMIENTO DE ÁRBITROS

1. Después de cada cinco (5) combates, el Presidente del Jurado le indicará al árbitro central que los árbitros de esquina deben moverse un lugar en el sentido de las agujas del reloj. Esto permitirá que los árbitros de las esquinas puedan anotar los combates desde una ubicación diferente y asegurarse de que la puntuación es más equilibrado.

2. Si un árbitro de esquina necesita ser reemplazado por cualquier razón, este deberá presentarse frente a la mesa del jurado al igual que su reemplazo para saludar al Presidente del jurado antes de abandonar el cuadrilátero.

2.3.0 SEÑALES DEL ÁRBITRO

MOSTRAR ILUSTRACIONES DE DIBUJOS ANIMADOS DE SEÑALES

2.3.1 EQUIPO PARA ARBITROS

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

2.3.2 ALGUACILES

Cada ring de competencia tendrá un comisario que mantendrá una copia del sorteo y se asegurará de que cada competidor tenga el equipo de seguridad y combate correcto, no usar equipamiento o protecciones no aprobada y dirigen con su entrenador al lado correcto del ring antes de comenzar su combate. Es el papel de el mariscal asegurarse de que todos los competidores estén listos para su combate a tiempo con el equipo aprobado y no con equipo no aprobado. El Mariscal mantendrá un registro del resultado de los combates y coordinar con el Presidente del Jurado para asegurar que los competidores correctos estén en el tapete para el combate apropiado. Todos los competidores deben estar en el área de clasificación al menos dos combates antes. Es responsabilidad del mariscal asegurarse de que se dé un anuncio para que los competidores asistan cuando sea necesario en la estación de clasificación.

2.3.3 DETERMINACIÓN DEL GANADOR EN CONTINUO INDIVIDUAL COMBATE:

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

ES DECIR:

El Ganador será el competidor 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 por el otro y uno el juez determina 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 para cada competidor entonces es un Corbata.
6. Si dos jueces deciden por un competidor y los otros dos jueces deciden por el otro competidor entonces es un empate

COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020 ROMPIMIENTOS DE POTENCIA

3.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competencia es determinar el competidor/equipo que puede, usando ambas técnicas poderosas y estrategia, conseguir el mayor número de puntos en la realización de las tres técnicas definidas. Las técnicas a realizar serían: "patada lateral (yop cha jirugi), patada giratoria (dolyo chagi), golpe con el puño (Ap joomok jirugi)-hombres golpe de tajo (Sonkal taerigi)-mujeres, dependiente de la división.

Antes de tener la oportunidad de realizar toda la gama de técnicas y con el fin de asegurar un estándar apropiado de competencia, el competidor deberá intentar una técnica de clasificación de su elección. Esta técnica elegida será ingresada en su aplicación de la competición y se realizará utilizando el número mínimo de tablas que se determine por el comité de árbitros del evento. El comité de árbitros determinará el mínimo número de tablas que todos los competidores deben romper en cualquier rompimiento individual.

El componente estratégico de este evento entrará en juego una vez que los competidores hayan clasificado. Los competidores habrán indicado el número de tablas (por encima del mínimo fijado por el árbitro comité) que desean intentar romper. Los competidores luego realizarán todos los rompimientos secuencialmente desde su estación asignada. A cada competidor sólo se le permitirá un intento por técnica.

El orden de los competidores se decidirá mediante la aleatorización de los nombres de los competidores utilizando un sistema de lotería adecuado (ya sea electrónico o manual).

Componentes principales para cada sección de la competencia:

ROMPIMIENTOS DE PODER:

3.1.1 NORMAS Y PROCEDIMIENTO:

3.1.2 DIVISIONES

Los rompimientos de poder se puede dividir en eventos individuales y de equipo que pueden ser más dividido por género y grupo de edad

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

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

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

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Type of event	Gender	Division and number of members	Side piercing kick (Yop Cha jirugi)	Turning kick (dollyo chagi)	Forefist punch (ap joomok jirugi)	Knifehand strike (sonkal taerigi)
Individ	Male	Junior	Y	Y	Y	N/A
		Adult	Y	Y	Y	N/A
		Senior	Y	Y	Y	N/A
	Female	Junior	Y	Y	N/A	Y
		Adult	Y	Y	N/A	Y
		Senior	Y	Y	N/A	Y
Team	Male	Junior x 3	Y	Y	Y	N/A
		Adult x 3	Y	Y	Y	N/A
		Senior x 3	Y	Y	Y	N/A
	Female	Junior x 3	Y	Y	N/A	Y
		Adult x3	Y	Y	N/A	Y
		Senior x3	Y	Y	N/A	Y

Nota: el número de competidores del equipo se indica en el cuadro de división Descripción de las técnicas
Hay 3 técnicas para hombres y 3 para mujeres en las restantes divisiones individuales de edad/género a realizar. 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

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

			an L stance guarding block
3	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
4	Knife hand strike	Sonkal Taerigi	Performed using the knife hand in either an inward or outward motion from an L-stance guarding block

Tablas para divisiones (tablas de colores UMAB). NÓTESE BIEN. El comité de árbitros recomienda el Soporte para tablas marca “Gorilla” que está diseñado para los tableros UMAB y cumple con los requisitos de ITF HQ.

Breaking Levels						
			SK	TK	KH	Punch
Male	Junior	blue	3	2	N/A	1
	Adult	Brown	3	2	N/A	1
	Senior	Brown	3	2	N/A	1
Female	Junior	Blue	2	1	1	N/A
	Adult	Blue	3	2	2	N/A
	Senior	Blue	3	2	2	N/A

3.1.3 PROCEDIMIENTO

3.1.4 PROCEDIMIENTO DE CALIFICACIÓN PARA COMPETENCIA INDIVIDUAL

a) Los competidores de la competencia individual ingresarán en su formulario de inscripción a la competencia su técnica de calificación preferida y el número de tablas seleccionados por encima del mínimo para todas las demás técnicas si califican.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

- b) Cuando sea el turno de clasificar de un competidor, éste le indicará al árbitro principal la técnica de su elección y se dirigirá a la máquina de rompimiento que sostendrá el número mínimo de tablas que se requiere se rompan para calificar usando esa técnica.
- c) Los competidores indicarán al árbitro y al asistente de la altura de la tabla (por encima de la cintura) para su rompimiento usando señales verbales o físicas, pero no tocará las tablas. Todos los árbitros comprobarán la integridad de las tablas en este momento.
- d) El árbitro entonces sostendrá una bandera frente a las tablas e indicará al competidor que adopte una posición de bloqueo de guardia en L, posición de jumbi
- e) Cuando el competidor haya adoptado esta posición, el árbitro bajará la bandera y dará el comando “Sijak” que indicará al competidor que tiene 30 segundos para completar su intento de ruptura siguiendo el procedimiento descrito aquí.
- f) El competidor debe (obligatoriamente) realizar una sola medida (y puede tocar el tablero al hacerlo)
- g) El competidor debe entonces realizar su intento de romper usando la herramienta apropiada y como se indica en la tabla 2 anterior.
- h) Está permitido 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 al patear y ambos deben estar en contacto con el suelo al usar las manos.
- i) Se debe mantener el equilibrio a lo largo de la ejecución de la técnica y hasta que sea completado con el competidor regresando a un bloque de guardia en posición L inmediatamente siguiendo su intento.
- j) Cuando se haya completado el intento, los árbitros indicarán que el intento es válido levantando su bandera, sin embargo si un árbitro considera que se ha cometido una infracción, indicarlo extendiendo su bandera a su lado derecho. Si consideran que la técnica justifica la descalificación, el árbitro lo indicará bajando su bandera.
- k) A los competidores se les pueden deducir puntos por las siguientes infracciones
- No tomar una medida 1 punto
 - Tomando más de una medida 1 punto por cada medida adicional
 - No regresar 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 regresar a la posición en L con guardia después del intento 1 punto
 - Tomar más de 30 segundos para intentar 1 punto para cada 5 segundos más
- l) Si un árbitro (después de consultar con el Presidente del Jurado y el otro árbitro) descalifica al competidor, el competidor es eliminado y no continuará.

Un competidor puede ser descalificado por las siguientes razones

- ♣ Utilizar una técnica y herramienta incorrecta.
- ♣ Tener ambos pies fuera del suelo al patear
- ♣ Tener un solo pie en el suelo al golpear con la mano
- ♣ Tomar más de un intento de ruptura.
- ♣ Dar más de un paso hacia la máquina que sujeta las tablas

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

m) Al completar con éxito un intento, los árbitros revisarán las tablas y asignarán puntos, con tres (3) puntos por cada tabla rota, es decir, una tabla que tiene dos partes separadas y un (1) punto por cada tabla agrietada, es decir, una tabla que se ha deformado tal que ya no es plano en su superficie y tiene las dos partes aún unidas en algún punto. Cualquier punto de infracción se deducirá de la puntuación después de la discusión entre los dos árbitros para proporcionar la puntuación final del intento.

n) Para avanzar más en la competencia de rompimiento, los competidores deben lograr una puntuación final mínima equivalente a romper el 50% de las tablas del intento.

3.1.5 PROCEDIMIENTO PARA DESPUES QUE CALIFICAN EN ROMPIMIENTOS INDIVIDUALES.

El procedimiento de competición después de la clasificación es sinónimo de clasificación excepto que los competidores habrán seleccionado el número de tablas por encima o al mínimo para cada rompimiento. Esto se hace en el punto a) en el procedimiento y el número de tablas que se intento es registrado por el árbitro. (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 desempeño para este evento.)

Nota: No es obligatorio que el competidor intente cada técnica pero la puntuación total de todas las técnicas intentadas se resumirán en la determinación del ganador.

Los competidores pueden ser asignados aleatoriamente a un grupo y completar el rompimiento designado para el grupo. A medida que cada grupo completa el rompimiento, se mueve a la siguiente estación secuencial hasta que cada grupo ha completado todos los rompimientos.

3.1.6 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE

En el caso de que dos o más competidores puntúen la misma cantidad, a los competidores se les pedirá que seleccionen una de las tres técnicas elegibles. Luego se les pedirá que intenten técnica elegida con una tabla adicional que su intento anterior para esta técnica. El orden de los competidores será el anterior.

Las puntuaciones se aplicarán según las reglas.

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

3.1.7 PROCEDIMIENTO PARA EL FRENO DE POTENCIA DEL EQUIPO

a) En el formulario de inscripción para la competición de rompimientos por equipos, los miembros del equipo indicarán el rompimiento. Han elegido y el número de tablas seleccionadas en o por encima del mínimo establecido por el comité de árbitros.

- b) Al presentarse en el área de competencia, los competidores del equipo le indicarán al árbitro su técnica elegida y serán dirigidos al equipo de rompimiento para su rompimiento designado que tendrá el número indicado de tablas requeridos para esa técnica (ver punto a).
- c) Los competidores le indicarán al árbitro y al asistente de la altura correcta de la tabla y confirmarán el número elegido de tablas para su rompimiento usando señales verbales o físicas, pero no tocarán las tablas. Los árbitros verificarán la integridad del número de tablas elegidas en este punto.
- d) Una vez que todos los competidores en el equipo hayan establecido la altura correcta para sus tablas y hayan adoptado posición en L con defensa, los árbitros sostendrán la bandera frente a los competidores.
- e) Los árbitros entonces señalarán 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) a medida que se complete cada intento.
- f) Los competidores deben seguir el mismo procedimiento de rompimiento que se indica para el rompimiento de potencia individual.
- g) Según la competencia individual, los puntajes se asignarán de acuerdo con la cantidad de puntos obtenidos 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.

3.1.8 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE POR EQUIPOS

En el caso de que dos o más equipos anoten la misma cantidad, se le 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 la su intento anterior para esta técnica. El orden de los competidores por equipos será como realizó previamente.

Las puntuaciones se aplicarán según las reglas.

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

3.1.9 EQUIPOS Y TABLEROS

Las tablas deben colocarse en un portatablas apropiado que asegure la estabilidad de las tablas así como la seguridad de los competidores.

Se recomienda que los soportes para tablas estén hechos de materiales sólidos con áreas acolchadas alrededor de las tablas que cubren las partes metálicas del equipo. El comité de árbitros te recomienda el soporte para tablas de la marca "Gorilla" que está diseñado para los tableros UMAB y cumple con los requisitos de ITF HQ.

Las alturas deben ser ajustables a los 3 cm más cercanos según lo indique el competidor.

Los soportes deben configurarse secuencialmente con suficiente distancia a cada lado de los soportes que permitirá a los competidores un buen acceso a la máquina y está contra una pared sólida o acomodados en un círculo uno contra el otro.

Se utilizarán tablas de plástico (nylon) re-rompibles UMAB y el número mínimo por La técnica será determinada por el comité del torneo.

Las tablas se etiquetarán secuencialmente y se colocarán en el soporte en el mismo orden y dirección para que cada competidor estandarice el método y asegure la equidad para competidores.

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

Los puntajes de los competidores se mostrarán en un rotafolio de dos caras por el árbitro indicando el puntuación final de cada intento.

3.2.0 PROTOCOLO DE LOS JUECES

3.2.1 PARTICULAR

Para la calificación

A. El jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado y un asistente, tres equipos asistentes y un mínimo de dos árbitros expertos y experimentados.

B. Los árbitros y asistentes de equipo se alinearán frente a la mesa del Presidente del Jurado y realizaran el saludo ante el Presidente del Jurado a la orden del árbitro principal y luego se moverá hacia el equipo de rotura.

C. Los árbitros tendrán una lista de competidores e identificarán al competidor examinando su tarjeta de entrada que se entregará a la mesa del jurado y la confirmación de la técnica que han elegido utilizar para la calificación y el número de tablas a 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 comunicando verbal y física las instrucciones pero no debe tocar las tablas o el soporte,

E. Una vez que las tablas estén listas, un árbitro sostendrá una bandera frente a las tablas y dar la orden al competidor que adopte una posición L con guardia.

F. Cuando el competidor adopte la postura, el árbitro dejará caer la bandera diciendo Sijak y el otro árbitro pone en marcha el cronómetro.

G. El competidor tiene entonces 30 segundos para tomar su medida (uno solo o los puntos se deducirán), volver a la posición de guardia, hacer su intento y volver a en posición L con guardia, momento en el cual el árbitro detendrá el cronómetro.

H. Durante este tiempo, los árbitros observarán tanto el punto negativo como la infracción de descalificación.

Los puntos negativos se aplican de acuerdo con el siguiente:

• No tomar una medida	1 punto
• Tomando más de una medida	1 punto para cada medida adicional
• No regresar a guardia en L después de la medida	1 punto
• Pérdida de equilibrio al realizar o seguir el intento	1 punto
• No regresar a en guardia en posición L después del intento	1 punto
• Tomar más de 30 segundos para intentar	1 punto para cada 5 segundos más

La descalificación se aplica para:

- ♣ Técnica y herramienta incorrecta utilizada.
- ♣ Tener ambos pies fuera del suelo al patear
- ♣ Tener un solo pie en el suelo al golpear con la mano
- ♣ Tomar más de un intento de ruptura.
- ♣ Dar más de un paso hacia la maquina con la intención de ganar impulso.

l. Una vez completado el intento, los árbitros indicarán (a la cuenta de tres) un intento exitoso al izar sus banderas, una infracción al extender la bandera a su lado derecho y una descalificación bajando su bandera hacia el suelo. Solo un árbitro (después de consultar con el Presidente del Jurado y el otro árbitro) está obligado a indicar una descalificación.

j. Si un intento tiene éxito, los árbitros quitarán todas las tablas con cuidado y examinarlas para determinar si están doblados (agrietados), rotos o ninguno de los dos y luego determine los puntos a ser asignados. Esto debe hacerse en consulta con el otro árbitro para determinar los puntos a deducir por infracciones.

k. Una vez que se calculan los puntos, el árbitro mostrará la puntuación a la cuenta de tres. En una tarjeta invertida y registre el puntaje en la hoja de puntaje e indique si el competidor ha obtenido suficientes puntos para calificar para el evento. (Para calificar requiere de una puntuación del cincuenta por ciento de la puntuación total posible para romper todas las tablas).

Después de la calificación

a) El árbitro determinará del competidor el número de tablas a ser intentado para cada técnica y asegúrese de que el equipo esté configurado con el número apropiado para cada técnica.

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

c) Una vez que se calculan los puntos, el árbitro mostrará la puntuación a la cuenta de tres en una tarjeta invertida y registre el puntaje en la hoja de puntaje y luego pase a la siguiente técnica que repite este procedimiento

d) Una vez que se hayan completado todas las técnicas, el árbitro mostrará la puntuación final en los rota folios de puntuación.

e) Al completar todos los intentos del competidor, el árbitro principal se asegurará de que asistentes de equipo y árbitros se alinean frente al presidente del jurado y se hacen el saludo ante el para después poder abandonar el área.

En caso de Empate

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

- a) El árbitro determinará en conjunto con los competidores qué técnica desean utilizar como un desempate.
- b) El árbitro se asegurará de que se agregue una tabla adicional del último intento del competidor en esa técnica.
- c) El competidor entonces seguirá el procedimiento como anteriormente y como lo indica el árbitro.
- d) El árbitro mostrará los puntajes después de un intento exitoso y el ganador se dará a conocer 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 establezca un claro ganador.

3.2.2 EQUIPO

Protocolo

- a) El árbitro tendrá una lista de equipos con los nombres de los competidores y la técnica que funcionará como se indica en la lista.
- b) El árbitro confirmará al competidor el número de tablas por encima del mínimo para cada técnica y asegúrese de que el objetivo esté fijado a la altura correcta.
- c) Una vez que el equipo esté configurado para todas las técnicas, el árbitro indicará a todos los miembros del equipo que adopten la posición de L con guardia.
- d) A partir de aquí, los árbitros siguen el mismo procedimiento utilizado para los competidores individuales.

En caso de Empate

- a) Los árbitros determinarán de 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 se realice de nuevo con una tabla adicional que se agrega que el último intento del competidor en esa técnica.
- c) El competidor entonces seguirá el procedimiento como anteriormente y como lo indica el árbitro.
- d) El árbitro mostrará los puntajes 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 establezca un claro ganador.

3.2.3 REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA DEL MONTAJE ETC.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020



3.2.4 SEÑALES DEL ÁRBITRO

Mostrar señales de árbitro usando figuras de dibujos animados

COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020 TÉCNICAS ESPECIALES

4.1.0 INTRODUCCIÓN:

El propósito de esta competencia es determinar el competidor/equipo que puede, usando técnica de salto/vuelo con equilibrio y estrategia, lograr la mayor cantidad de puntos al realizar las tres técnicas definidas. Las técnicas a realizar serían (twimyo nopi ap cha busigi), patada de giro con salto (twimyo dollyo chagi), vuelo lateral por encima de la cabeza (twio nomo yop cha jirugi)".

Antes de tener la oportunidad de realizar toda la gama de técnicas y con el fin de asegurar un estándar apropiado de competencia, el competidor para el evento individual será requerido para intentar una técnica clasificatoria de su elección. Esta técnica elegida será ingresada en su solicitud de competencia. El comité de árbitros determinará el mínimo de altura requerida para ser alcanzado para la calificación.

El componente estratégico de este evento entrará en juego una vez que los competidores hayan clasificado. Luego los competidores pueden elegir la altura del tablero (por encima del mínimo establecido por el árbitro) que desean intentar golpear. Los competidores entonces realizarán todas las técnicas secuencialmente desde su estación asignada. A cada competidor sólo se le permitirá un intento por técnica.

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

Componentes principales para cada sección de la competencia:

4.1.1 NORMAS Y PROCEDIMIENTO:

4.1.2 DIVISIONES

El evento de técnica especial se puede dividir en eventos individuales y de equipo que se pueden dividir además por género y grupo de edad y rango.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Nota: Este evento solo está abierto a competidores por encima del rango de 5.^º Gup (cinta verde punta azul en todas las categorías)

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

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

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

Vea el gráfico a continuación:

Note: the of team	Type of event	Gender	Division and number of members	Jumping upward front snap kick	Jumping turning kick	Flying overhead side piercing kick	number
	Individ	Male	Junior	Y	Y	Y	
			Adult	Y	Y	Y	
			Senior	Y	Y	Y	
		Female	Junior	Y	Y	Y	
			Adult	Y	Y	Y	
			Senior	Y	Y	Y	
	Team	Male	Junior x 3	Y	Y	Y	
			Adult x 3	Y	Y	Y	
			Senior x 3	Y	Y	Y	
		Female	Junior x 3	Y	Y	Y	
			Adult x3	Y	Y	Y	
			Senior x3	Y	Y	Y	

Competidores se indica en el cuadro de división

Descripción de técnicas

Hay 3 técnicas para hombres y mujeres en el resto de edad/género individual divisiones a realizar.

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	Twimyo dollyo chagi	Performed using the ball of the

	turning kick		foot hitting the target at height at a right angle to the target. (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.

ALTURAS INICIALES PARA TABLAS

ALTURAS DEL TABLERO DE TÉCNICA ESPECIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO

altura junior y senior
(cm)

Alturas adultos (cm)

Junior masculino, adulto y senior

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Jumping upward front snap kick	200	220
Twimyo Dollyo Chagi	Jumping turning kick	180	200
Twio nomo yop cha jirugi	Flying overhead side piercing kick	100	120
Female Junior, adult and senior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Jumping upward front snap kick	190	210
Twimyo Dollyo Chagi	Jumping turning kick	160	180
Twio nomo yop cha jirugi	Flying overhead side piercing kick	90	100

PROCEDIMIENTO

4.1.3 PROCEDIMIENTO DE CALIFICACIÓN PARA INDIVIDUALES COMPETENCIA

- A. Los competidores para la competencia individual ingresarán su forma de entrada de competencia con su técnica de calificación preferida y las alturas por encima del mínimo de las demás técnicas.
- B. Cuando sea el turno de un competidor para calificar, indicará al árbitro su elección técnica y se dirigirá al equipo que se colocará a la altura mínima para calificar usando esa técnica.
- C. El árbitro entonces sostendrá una bandera frente al competidor e indicará al competidor para adoptar una posición en L en guardia para estar listo.
- D. Cuando el competidor haya adoptado esta posición, el árbitro bajará la bandera y dará el comando "Sijak" que indicará al competidor que tiene 30 segundos para completar su intento de dar en el blanco siguiendo el procedimiento descrito aquí.
- E. El competidor debe (obligatoriamente) realizar una sola medida (pero no debe tocar el objetivo al hacerlo). Esta medida solo necesita realizar un paso adelante o puede hacer un intento completo de saltar sin tocar el objetivo, antes de volver a la posición L con guardia.
- F. El competidor debe entonces realizar su intento de dar en el blanco usando la herramienta y técnica apropiadas como se indica en la tabla 2 anterior.
- G. Se debe mantener el equilibrio a lo largo de la ejecución de la técnica y hasta que se complete incluso al aterrizar el competidor debe regresar a una posición en L con guardia después de su intento.
- H. Cuando se haya completado el intento, los árbitros indicarán que el intento es válido levantando su bandera, si un árbitro considera que se ha cometido una infracción lo indicarán extendiendo su bandera a su lado derecho. Si ellos consideran que la técnica justifica la descalificación, el árbitro lo indicará bajando su bandera.
- I. A los competidores se les pueden deducir puntos por las siguientes infracciones

No tomar una medida	0.5 punto
Tomando más de una medida	0.5 puntos por cada medida adicional
No volver a la posición L después de la medida	0.5 punto
Pérdida de equilibrio al realizar o después del intento	0.5 punto
No volver en posición L después del intento	0.5 puntos
Tardarse más de 30 segundos en intentarlo	0.5 puntos por cada 5 segundos más

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Tocar la cinta al realizar una patada lateral voladora sobre la cabeza (twio nomo yop cha jirugi) 0.5 puntos.

j. Si un árbitro (después de consultar con el Presidente del Jurado y el otro árbitro) descalifica al competidor, el competidor es eliminado y no podrá seguir dentro de la competencia.

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 la realización de la técnica de patada.

l. La razón de descalificación en estos casos es que el competidor puede ganar una ventaja al no realizar la técnica correctamente o al usar una herramienta diferente que para eso requería.

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 y 90 grados desde su punto de partida y un (1) punto si se toca el blanco pero no se mueve más de 45 grados. Cualquier punto de infracción se deducirá de la puntuación después de la discusión entre los tres árbitros para proporcionar la puntuación final del intento.

N. Para avanzar más en la competición de técnicas especiales, los competidores deben conseguir una puntuación final mínima de al menos 1.5 puntos.

4.1.4 PROCEDIMIENTO PARA TÉCNICAS ESPECIALES INDIVIDUALES DESPUÉS LA CLASIFICACION.

El procedimiento de competición después de la clasificación es sinónimo de clasificación excepto que los competidores habrán seleccionado la altura del objetivo por encima o en el mínimo para cada intento. Esto se hace en el punto a) del procedimiento y la altura del intento es registrado por el árbitro.

Cada 5 cm por encima de la altura mínima aumentará la puntuación de los competidores en un (1) punto si dan en el blanco.

(Este procedimiento permite a los competidores utilizar la estrategia para mejorar sus puntuaciones por encima de la altura mínima y les permite demostrar su mejor desempeño para este evento).

Nota: No es obligatorio que el competidor intente cada técnica pero la puntuación total todas las técnicas intentadas se resumirán en la determinación del ganador.

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

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

4.1.5 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE

En el caso de que dos o más competidores puntúen la misma cantidad, los competidores serán se les pedirá que seleccionen una de las tres 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 anterior.

Las puntuaciones se aplicarán según las reglas.

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

4.1.6 PROCEDIMIENTO PARA 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 la base o por encima del mínimo establecido por el comité de árbitros.

b) Al presentarse al área de competencia, los competidores del equipo le indicarán al árbitro su técnica elegida y ser dirigido al equipo de técnica especial para su objetivo designado que se establecerá a la altura seleccionada requerida para esa técnica.

c) Los competidores confirmarán al árbitro y al asistente de equipo su altura elegida en o por encima del mínimo para el objetivo usando comandos verbales.

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

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

f) Los competidores deben seguir el mismo procedimiento que se indica para la técnica especial individual.

g) En cuanto a la competencia individual, los puntajes se asignarán de acuerdo con la cantidad de puntos ganado después de la deducción de puntos por infracciones de las reglas. Esto se mostrará después de todos los competidores de un equipo han completado sus intentos. (Nota: cada 5 cm por encima de la altura mínima aumentar la puntuación de los competidores en un (1) punto si dan en el blanco).

4.1.7 PROCEDIMIENTO EN CASO DE EMPATE POR EQUIPOS

En el caso de que dos o más equipos anoten la misma cantidad, se le pedirá al equipo que seleccione una de las tres técnicas elegibles, el mismo competidor que realizó esa técnica

Se le pedirá previamente 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 por equipos será como previamente.

Las puntuaciones se aplicarán según las reglas.

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

4.1.8 EQUIPAMIENTO (APARATOS)

- A. El blanco debe tener un tamaño de 30x30 cm y estar cubierto con una superficie blanda y debe ser colocado en un soporte apropiado que permita la estabilidad del objetivo, 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 hacia el objetivo para que cubra las partes metálicas del equipamiento.
- C. Las alturas deben ser ajustables al cm más cercano según lo indique el competidor.
- D. Los soportes deben permitir colocar el objetivo en posición horizontal o vertical.
- E. Los soportes deben instalarse secuencialmente con suficiente distancia a cada lado de soportes tales que permitirán a los competidores un buen acceso a la máquina y lejos de cualquier pared u obstáculo.
- F. Todos los soportes deben colocarse sobre una estera de goma y estar rodeados de tal manera que toda la zona de carrera y aterrizaje está cubierta.
- G. Los blancos deben cargarse con un resorte en el punto de unión al soporte de modo que cuando son golpeados, pueden moverse fácilmente más de 90 grados.
- H. Dos árbitros observarán cuidadosamente el ángulo en el que se mueve un blanco cuando se golpea por el competidor.
- I. El árbitro mostrará las puntuaciones de los competidores en un rota folio de dos caras indicando la puntuación final de cada intento.

4.1.9 PROTOCOLO DE LOS JUECES

4.2.0 INDIVIDUALES

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 expertos y experimentados.
- 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 pasar a la especial área técnica.
- C. Los árbitros tendrán una lista de competidores e identificarán al competidor examinando su tarjeta de entrada que se entregará a la mesa del jurado y acreditación de la técnica que han elegido para usar en la calificación y la altura del blanco u obstáculo a presentar, en su llegada a la zona de rompimiento.
- D. Una vez que el blanco esté listo, un árbitro sostendrá una bandera frente al competidor y ordenará el competidor adopte un bloqueo de defensa en posición L.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

E. Cuando el competidor adopte la posición en L con guardia, el árbitro bajará la bandera diciendo Sijak y el otro árbitro pone en marcha el cronómetro.

F. El competidor luego tiene 30 segundos para hacer su medida que solo necesita ser un solo paso adelante o puede ser un intento completo de saltar sin tocar el objetivo (uno solo o puntos se deducirá), regresar al bloque de defensa de la posición L, hacer su intento de dar en el blanco y regresar a un bloqueo de defensa en posición L, momento en el cual el árbitro detendrá el cronómetro.

G. Durante este tiempo, los árbitros observarán tanto la descalificación como infracciones para el punto negativo.

Los puntos negativos se aplican de acuerdo con la siguiente tabla:

• No tomar una medida	0.5 punto
• Tomando más de una medida	0.5 punto por cada medida adicional
• No volver a posición L después de la medida	0.5 puntos
• Pérdida de equilibrio al realizar o después del intento	0.5 punto
• No regresar a posición L después del intento	0.5 puntos
• Tomar más de 30 segundos para intentar	0.5 punto para cada 5 segundos más
• Tocar la cinta al realizar una patada (twio nomoyop cha jirugi)	0.5 puntos.

La inhabilitación se aplica para:

- Técnica incorrecta
- Herramienta incorrecta utilizada
- Romper la cinta o derribar el obstáculo en la patada perforante lateral con salto.

H. Una vez completado el intento, los árbitros indicarán a la cuenta de tres si lo realizó con éxito levantando sus banderas, una infracción extendiendo la bandera a su lado derecho y una descalificación bajando su bandera hacia el suelo. Sólo un árbitro (después consulta con el Presidente del Jurado y el otro Árbitro) se requiere para indicar una descalificación.

Si un intento tiene éxito, los árbitros determinarán los puntos que se asignarán 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 la infracción marcada.**

I. Una vez que se calculan los puntos, el árbitro mostrará la puntuación en una cuenta de tres con la tarjeta y anotar la puntuación en el acta e indicar si el competidor ha conseguido suficientes puntos para calificar para el evento. (La calificación requiere que una puntuación de cincuenta por ciento de la puntuación total posible para alcanzar el objetivo, es decir, 1,5 puntos).

Después de la calificación

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

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

- b) El árbitro entonces se asegurará de que los asistentes instalen el equipo en la altura deseada para el competidor para cada técnica.
- c) Una vez que el blanco esté listo, un árbitro sostendrá una bandera frente al competidor y ordene al competidor que adopte una posición en L .
- d) Cuando el competidor adopte la posición el árbitro bajará la bandera diciendo Sijak y otro árbitro ponen en marcha el cronómetro.
- e) El competidor entonces tiene 30 segundos para tomar su medida que solo necesita ser un solo paso hacia adelante o puede ser un intento completo de saltar sin tocar el objetivo (uno solo o se deducirán puntos), volver a la posición L, hacer su intento de dar en el blanco y volver a una posición L, momento en el cual el árbitro detendrá el cronómetro.
- f) Durante este tiempo los árbitros observarán tanto la descalificación como las menos infracciones puntuales.
- g) A partir de este punto se seguirá el mismo procedimiento que se utilizó para la calificación se seguirá el evento. (Nota: cada 5 cm por encima de la altura mínima aumentar la puntuación de los competidores en un (1) punto si dan en el blanco).
- h) El Presidente del Jurado registrará todos los resultados tal como muestran en los árbitros.
- i) Una vez que se hayan completado todos los intentos y se hayan compilado los resultados, el Presidente del Jurado mostrará el puntaje general de los competidores.
- j) Al completar todos los intentos del competidor, el árbitro principal se asegurará de que los asistentes de equipo y los árbitros se alinean frente al presidente del jurado y hacen una reverencia antes de abandonar el área.

En caso de Empate

- a) Los árbitros determinarán de los competidores empatados la técnica que desean actuar como un desempate.
- b) El árbitro se asegurará de que el equipo esté colocado 5 cm más alto que el último intento por el competidor en esa técnica.
- c) El competidor entonces seguirá el procedimiento como anteriormente y como lo indica el árbitro.
- d) El árbitro mostrará los puntajes después de un intento exitoso y el ganador será muestra 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 establezca un claro ganador.

4.2.1 EQUIPO

Protocolo

- A. El árbitro tendrá una lista de equipos con los nombres de los competidores y la técnica que realizará lo indicado en la lista.

- B. El árbitro confirmará a todos los competidores la altura del blanco para cada técnica y asegúrese de que el objetivo esté fijado a la altura correcta. (Tenga en cuenta todos los competidores debe confirmar la altura de su objetivo antes que cualquier competidor en el evento por equipos hacer su intento).
- C. Una vez que el equipo esté configurado para todas las técnicas, el árbitro indicará al equipo para que los miembros adopten una postura de L con guardia.
- D. A partir de aquí, los árbitros siguen el mismo procedimiento utilizado para los competidores individuales de 4.2.0 d) –i)
- E. Al completar todos los intentos del competidor, el árbitro principal se asegurará de que los asistentes de equipo y árbitros se alinean frente al presidente del jurado y se inclinan ante de abandonar el área.

En caso de Empate

- f) Los árbitros determinarán de los equipos empatados la única técnica que desean actuar como un desempate.
- g) El árbitro se asegurará de que el mismo competidor que realizó esa técnica previamente para ese equipo vuelve a jugar con el objetivo fijado 5 cm más alto que el último intento del competidor en esa técnica.
- h) El competidor entonces seguirá el procedimiento como anteriormente y como lo indica el árbitro.
- i) El árbitro mostrará los puntajes después de un intento exitoso y el ganador será se muestra 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 establezca un claro ganador.

4.2.2 REPRESENTACIÓN DIAGRAMÁTICA DEL MONTAJE ETC.

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

4.2.3 SEÑALES DEL ÁRBITRO

Mostrar señales de árbitro usando figuras de dibujos animados

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

REGLAS DE COMPETICIÓN COPA MUNDIAL, CONTINENTAL Y NACIONAL CAMPEONATOS ITF HQ 2020 COMBATE PREARREGLADO

5.1.0 INTRODUCCIÓN:

Tenga en cuenta que este es un evento opcional para los organizadores de la copa del mundo, Campeonato continental y nacional:

El propósito de esta competencia es determinar el mejor equipo general que puede realizar una secuencia de técnicas de combate preestablecidas utilizando técnicas de los movimientos fundamentales y tuls descritos en la Enciclopedia de Taekwon-Do con la mejor técnica, potencia, onda sinusoidal, control de la respiración, trabajo en equipo y coreografía según lo determinado por una selección por medio del procedimiento piramidal. Se requiere que cada miembro del equipo realice una sola técnica "acrobática" que no es parte del plan de estudios de Taekwon-Do durante la secuencia. La puntuación implicará que cada equipo sea inicialmente se le asignó una puntuación de veinte puntos y se dedujeron puntos por errores en el contenido técnico y coreografía durante la ejecución de la rutina. El orden de la competición se decidirá mediante la aleatorización de los nombres de los competidores (equipos) usando un sistema de lotería apropiado (ya sea electrónico o manual).

5.1.1 REGLAS Y PROCEDIMIENTO:

5.1.2 DIVISIONES

El evento de combate preestablecido se puede dividir por edad.

Nota: Este evento solo puede ser realizado por competidores de 4° gup en adelante.

Juvenil: 9-13 años (en la fecha de la competencia)

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

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

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

Un equipo consistirá de dos competidores de la misma división independientemente de su género o rango.

5.1.3 PROCEDIMIENTO PARA COMPETIDORES PARA COMBATE PREARREGLADO

1. Los equipos competirán secuencialmente en un sistema piramidal.
2. Los equipos se asignarán al sorteo al azar con un equipo asignado como Azul y el otro como rojo.
3. Ambos equipos se alinearán (con un miembro del equipo frente al otro) en la parte trasera del ring en el lado apropiado (azul o rojo) y será llamado adelante por el árbitro central al centro del ring.
4. Luego, siguiendo las instrucciones del árbitro central, adoptarán la postura de (atención) charyot. Realizando el saludo ante el panel del jurado, luego mira al otro equipo para realizar el saludo entre equipos siguiendo las instrucciones del árbitro central caminando hacia atrás hasta el borde del cadrilatero.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

5. Los miembros del equipo Rojo se alinearán en la parte trasera del cuadrilátero, luego de la instrucción del árbitro central se moverá al centro del cuadrilátero, al comando de (atención) charyot y a la orden de los árbitros centrales, saludaran ante el panel del jurado, luego se enfrentan entre equipos para realizar el saludo y terminar en posición "L" con guardia.
6. Ambos competidores empezar su combate pre arreglado al comando de uno de los competidores por medio del comando "Sijak".
7. Los competidores terminaran su combate pre arreglado con un último golpe final y un "kyup" de parte de un competidor la orden de "Goman" para optar la posición en "L" con guardia.
8. La rutina completa desde "sijak" hasta "Kyup" tendrá una duración de un mínimo de 30 y máximo de 45 segundos.
9. A la hora de realizar las técnicas se debe realizar con realismo y ataque, las técnicas deben ser bloqueadas o evitadas aparte del golpe final al completar la rutina.
10. Los competidores podrán incluir "una" técnica acrobática cada uno, que no sea parte del Temario de Taekwon-Do durante la rutina.
11. Al finalizar la rutina, los competidores adoptarán una posición de atención uno frente al otro realizando el saludo, y luego miran a los jueces en posición de atención para hacer el saludo antes de abandonar el cuadrilátero.
12. A continuación, se adelantará el equipo azul y se seguirá el mismo procedimiento que el equipo rojo realizará su rutina preparada hasta el final y luego abandonara el cuadrilátero.
13. Ambos equipos serán llevados nuevamente hacia adelante para que se enfrenten entre sí y se saluden y luego se dirijan hacia los árbitros y haga el saludo, después de lo cual el Presidente del Jurado anunciará el ganador
14. En caso de empate, ambos equipos repetirán su actuación hasta que se tome una decisión.

5.1.4 PROTOCOLO DE JUECES

1. El jurado estará compuesto por un Presidente del Jurado y un asistente y el jurado será compuesto por cinco árbitros experimentados y expertos.
2. El panel de jueces marchará hacia el ring en fila india y se alineará frente a la mesa del Presidente del jurado.
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. El juez central dará un paso adelante y se girará para mirar a los otros jueces antes el presidente del jurado pide a los jueces que realicen el saludo ante el juez central.
5. Los jueces tomarán entonces su lugar en sus sillas las cuales estarán espaciadas un mínimo de 1 metro de distancia en una sola línea horizontal a la mesa del jurado.
6. El Presidente del Jurado indicará a los dos equipos que se acerquen al cuadrilátero y saluden ante el panel del jurado y luego entre sí.
7. A continuación, el Presidente del Jurado indicará a los equipos que abandonen el cuadrilátero.

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

8. El Presidente del Jurado traerá entonces a los dos competidores del equipo rojo, les indicará la posición "charyot" para saludar al jurado y luego entre ellos antes de adoptar la posición "L" con guardia.
9. Cuando el competidor indique el inicio de la rutina usando el comando "Sijak" el asistente iniciará el temporizador. Al finalizar la rutina, el asistente (en el kyup del competidor) indicará al panel del jurado si el equipo ha actuado dentro del tiempo con restricción de 30-45 segundos.
10. El panel del jurado luego contará sus puntajes utilizando los criterios establecidos a continuación.
11. El Presidente del Jurado entonces despedirá al equipo rojo y traerá al equipo azul para actuar, siguiendo el procedimiento correspondiente.
12. El Presidente del Jurado indicará a los dos equipos que se acerquen al tapete y saluden ante el panel del jurado y luego entre sí.
13. Al finalizar la rutina, los jueces vuelven a contar la puntuación y el asistente recogerá las hojas completas de los miembros del panel del jurado y llévelas al Presidente del Jurado quien anunciará el ganador determinando qué equipo ha ganado en base a las planillas de la mayoría de los jueces.
 - A. Si tres o más jueces deciden que un equipo es el ganador, ese equipo gana.
 - B. Si dos jueces anotan 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 anotan para un equipo y dos jueces para el otro equipo y un juez decide como un empate entonces el resultado es un empate.
 - D. Si tres jueces obtienen un empate, el resultado es un empate.
14. En caso de empate, el Presidente del Jurado pedirá a los equipos que repitan su actuación hasta se decide un claro ganador.
15. Mientras los competidores actúan, los jueces calificarán utilizando el método descrito a continuación.

5.1.5 MÉTODO DE PUNTUACIÓN:

Se asignará una puntuación de veinte puntos a cada equipo antes del comienzo se deducirá un único punto por ocurrencia para cada uno de los siguientes

Infracciones

1. Técnica inapropiada/inexacta
2. Perder el equilibrio
3. Postura incorrecta
4. Respiración incorrecta
5. Dar un paso completamente fuera del ring con ambos pies
6. Falta de poder
7. Falta de onda sinusoidal
8. Preparación o ejecución incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa...) Además, se pueden deducir hasta seis puntos (en incrementos de un punto) al final de la actuación por falta de coreografía y trabajo en equipo.

5.1.6 Descalificación:

Dar cero puntos por toda la rutina si el equipo

1. Está fuera de las restricciones de tiempo requeridas
2. Realiza más de una secuencia acrobática para cada miembro del equipo
3. No bloquea y/o evade el ataque de un oponente en cualquier momento que no sea el golpe final y/o secuencia final

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

COPA MUNDIAL, CAMPEONATOS CONTINENTALES Y NACIONALES ITF HQ 2020 REGLAS DE COMPETICIÓN Información adicional

6.1.0 TAMAÑO DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

- El área de competencia debe ser de 9m x 9m con una región circundante de 1m para brindar seguridad. Si el director del torneo lo considera necesario, esta área de competencia puede reducirse a 8m x 8m con una región circundante de 1m en el caso de competencias infantiles esto puede ser reducido aún más a 7m x 7m con una región circundante de 1m. Si el anillo está elevado, entonces el La región circundante debe ser de 2 m para brindar seguridad adicional a los competidores.
- La elevación máxima del área de competencia no debe ser mayor a 50 cm.
- Iluminación: Debe estar al menos a 4 metros sobre el suelo.
- El ring debe estar cubierto con colchonetas de competición de al menos 2 cm de espesor aprobado por el Comité de Competición y Árbitros
- En el borde del cuadrilátero, al costado del frente del Presidente del Jurado debe haber un rojo y Tapete de competencia azul para indicar dónde deben ingresar los competidores al ring para tuls (debe haber al menos dos metros entre estos tapetes) y otro tapete rojo y azul a la mitad del costado de las colchonetas para indicar por dónde entran los competidores para el combate. La intersección de estos puntos indicará la posición inicial para el combate.

6.1.1 REGISTRO

- El registro se completará el día antes de que comience la competencia con el Director de Torneo, organizando citas para entrenadores para proporcionar la documentación necesaria al Comité de eventos del torneo. Esto incluirá todos los pasaportes de los competidores con la imagen comparándose con el proporcionado para el registro en línea.
- Es responsabilidad del entrenador y del gerente del equipo asegurarse de que la documentación esté en orden previa a la cita con los miembros del comité organizador del Evento. Si la documentación adecuada no se proporciona de manera oportuna según lo determinado por el evento el organizador, el jefe de equipo y el entrenador tendrán 30 minutos para organizar el papeleo y luego regresar para el procesamiento de los competidores.
- Si el director del equipo y el entrenador no pueden proporcionar la documentación adecuada en este momento, se corre el riesgo de que los competidores individuales o todo el equipo sean excluidos del Torneo

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Tenga en cuenta que el organizador del evento hará todo lo posible antes del evento para educar a los equipos y entrenadores del procedimiento de inscripción.

6.1.2 PESAJE

- Los competidores de todas las divisiones de combate deben ser pesados antes de su evento para asegurar que cumplen con los pesos de la división en la que están registrados. Esto será supervisado por miembros del contingente de árbitros para el evento.
- Los competidores presentarán su etiqueta de identificación oficial que se emitirá en el registro y tendrá una foto reciente del competidor
- Por lo general, se espera que los competidores se pesen el día anterior al comienzo de la competencia sin embargo, puede permanecer disponible hasta 2 horas antes de que comience la competencia.
- Si un competidor no cumple con el peso de la división en la que está registrado se les dará 1 hora para bajar de peso. Si en un segundo pesaje no cumple con el peso serán descalificados para el combate individual en el que estén inscritos.

6.1.3 COMPROBACIÓN DEL EQUIPAMIENTO(PELEA)

- Los competidores de los eventos que requieren equipo de seguridad serán revisados por los oficiales justo antes de su evento
- Los competidores deben presentarse con su entrenador al área de control de seguridad cuando se les solicite y entonces no se le permitirá salir del área de competición hasta que haya completado ese evento.
- Si el oficial considera que el equipo de pelea no es adecuado, el competidor será dado cinco minutos para reemplazar con el equipo apropiado.
- Si el entrenador y el competidor no pueden proporcionar el equipo aprobado, entonces pueden ser descalificados para competir.
- El organizador del evento hará todo lo posible para garantizar que el equipo aprobado esté disponible para comprar dentro del recinto. Estilo de equipo de combate aprobado



Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

6.1.4 PLANILLAS DE PUNTUACIÓN

6.1.5 TULS (FORMAS)

Individual

1. Formulario de puntuación individual del patrón

Technical Content / CONTENIDO TECNICO, Power / PODER, Balance / EQUILIBRIO, Breath Control/ RESPIRACION, Rhythm/ RITMO.



1. Pattern Individual Scoring Form

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

Judge: _____

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Created by the Umpire Co

TEAM



2. Pattern Team Scoring Form

ring no.		red		Blue	
	max.				
	points	D1	D2	D1	D2
Technical Content	10				
Power	5				
Balance	3				
Breath Control	3				
Rhythm	3				
Presentation, Team Work & Choreography	3				
Sub Total					
Total O + D					

Judge: _____

Country: _____

Chair number: _____ Degree: _____

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

6.1.6 COMBATE Individual



4. Sparring Scoring Form

RED (HONG)	sub total	points	sub total	BLUE (CHONG)
		1		
		2		
		3		
		sub total		
		warnings		
		-1 point		
		total		

Referee: _____

bout
no: _____

Creado por el Comité de Árbitros de ITF HQ 2020

Combate en equipo

Team sparring



	RED team			BLUE team	
	competitor	score		competitor	score
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
	Sub total			Sub total	
	Warnings			Warnings	
	Fouls			Fouls	
	Total			Total	
	competitor	score		competitor	score
6			6		
	Warnings			Warning	
	Fouls			Fouls	
	Total			Total	

KOREA THE HOMELAND OF TOMORROW

[illegible]