I COPA COLOMBIA TAEKWONDO

I CAMPEONATO ACADEMIA YOO-SIN

REGLAMENTO

BOGOTA D.C.

UNIVERSIDAD SAN BUENAVENTURA

**Domingo 7 de abril de 2019**

ORGANIZA: ACADEMIA DE TAEKWONDO YOO-SIN

AVALADO: Asociación Colombiana de TaeKwonDo 

Tabla de contenido

[1. ASPECTOS GENERALES 4](#_Toc531284365)

[1.1. Modalidades 4](#_Toc531284366)

[1.2. Lugar y Fecha 4](#_Toc531284369)

[1.3. Organizador 4](#_Toc531284370)

[1.4. Objetivo 4](#_Toc531284371)

[1.5. Requisitos de inscripción 5](#_Toc531284372)

[1.6. Tarifas 5](#_Toc531284373)

[1.7. Fechas de inscripción– Pagos 6](#_Toc531284374)

[1.8. Oficiales 6](#_Toc531284375)

[1.9. Coach 7](#_Toc531284376)

[1.10. Juzgamiento 7](#_Toc531284377)

[1.11. Uniforme de los participantes 7](#_Toc531284378)

[1.12. Equipos de protección 7](#_Toc531284379)

[1.13. Seguro médico 8](#_Toc531284380)

[1.14. Puntajes generales para la premiación 8](#_Toc531284381)

[2. CATEGORIAS 8](#_Toc531284382)

[2.1. Categorías por edades 8](#_Toc531284383)

[2.2. Categorías por modalidades 9](#_Toc531284384)

[2.2.1. Figura Individual 9](#_Toc531284385)

[2.2.2. Figura por Equipos 9](#_Toc531284386)

[2.2.3. Combate Libre Individual 9](#_Toc531284387)

[2.2.4. COMBATE PRE-ESABLECIDO 10](#_Toc531284388)

[2.2.4. ROMPIMIENTO DE TECNICA ESPECIAL – Patada Frente en Salto con amague 10](#_Toc531284389)

[3. CALIFICACION DE LAS COMPETENCIAS 10](#_Toc531284390)

[3.1. Modalidad Figura Individual 10](#_Toc531284391)

[3.2. Modalidad Figura por Equipos 12](#_Toc531284392)

[3.3. Modalidad Combate Libre Individual 13](#_Toc531284393)

[3.4. Modalidad de combate Pre-Establecido 15](#_Toc531284394)

[3.5. Rompimiento de Técnica Especial – Patada Frente en Salto con amague. 16](#_Toc531284395)

[4. TERMINOLOGIA OFICIAL PARA COMBATE LIBRE 16](#_Toc531284396)

[ANEXO 1: Procedimiento para el uso del contador manual 17](#_Toc531284397)

# ASPECTOS GENERALES

## Modalidades

El I Copa Colombia Taekwondo tendrá las siguientes modalidades de competencia.

1. Figuras Individual
2. Figuras por Equipos
3. Combate Libre Individual
4. Combate Preestablecido
5. Rompimiento de Técnica especial: Patada Frente en Salto con amague

1. 1.

## Lugar y Fecha

LUGAR: Coliseo UNIVERSIDAD SAN BUENAVENTURA

Carrera 8 H # 172-20

BOGOTA D.C.

FECHA: Domingo 7 de abril de 2019

## Organizador

El Campeonato está organizado por la Academia taekwondo Yoo-Sin con el aval de la Asociación Colombiana de Taekwon-Do I.T.F., entidad nacional que regula el Taekwon-Do ITF en nuestro país.

El comité organizador está integrado por:

Sabunim John Jairo Angarita y Martha Lucia Chacón

Bosabunin Lucy Katherine Angarita y John Robert Angarita

**Contacto:**

Telefono: 322-4318330 , 313-4772354

E-mail: yoosintkd@gmail.com

## Objetivo

Los objetivos de este campeonato son:

1. Promover los vínculos de amistad, compañerismo y sana convivencia entre todos los practicantes del Taekwon-Do I.T.F.

2. Fortalecer mediante una competencia sana y respetuosa los ideales del creador del Taekwon-Do, el General Choi Hong Hi.

3. Contribuir a enriquecer los valores, la filosofía y la técnica de todos los practicantes del país.

4. Elevar el nivel técnico/táctico.

## Requisitos de inscripción

1. Estar afiliado oficialmente a la Asociación, año 2019 o ser invitado especial.

2. Ser estudiante de una academia o grupo de Taekwon-Do ITF bajo la dirección de un Instructor Internacional Cinturón Negro con grado oficial en Taekwon-Do ITF, no obstante los organizadores se reserva el derecho de admisión.

3. Realizar la inscripción al campeonato a través del sistema Jhanu***.*** Esta herramienta es el único medio autorizado pare realizar las inscripciones al campeonato. El link y las instrucciones correspondientes se harán llegar a cada director de academia/grupo, incluyendo, usuario y clave de acceso.

4. Diligenciar completamentela hoja de autorización de participación incluyendo el número de afiliación de EPS o medicina pre-pagada, conociendo y aceptando la totalidad del reglamento.

5. Las inscripciones se llevarán a cabo directamente y exclusivamente por los instructores o directores de grupos o escuelas a quienes se les asignará un usuario autorizado en el sistema.

6. Con el fin de agilizar el desarrollo y organización del evento, NO se recibirán inscripciones incompletas, parciales o individuales. Las inscripciones con error en datos generará una multa por un valor igual a la inscripción del participante a cargo del director de la academia responsable o a la eliminación del competidor.

7. Someterse a la totalidad de las normas y reglamento dados para la competencia.

8. El I COPA COLOMBIA TAEKWONDO estará abierto para niños(as) desde los 5 años, jóvenes hasta los 15 años, desde 10° Gup, CINTURON BLANCO en adelante.

9. Los participantes deben poseer fotocopia de la tarjeta de identidad o un documento que acredite la edad durante la competencia.

9. Se aceptan niños (cualquier género) que no hayan cumplido los 5 años y serán tratados como niños de 5 años.

10. Cancelar el valor de la inscripción, tomando en cuenta la fecha límite que se especifica en el punto 1.6 Tarifas.

## Tarifas

Las siguientes son las tarifas de participación:

Inscripción individual 10 Gup – Blanco: $ 60.000

Inscripción individual – Una sola categoría: $ 60.000

Inscripción individual 8 Gup – Amarillo en adelante: $ 80.000

Inscripción equipos de figuras $ 40.000

Las academias fuera de Bogotá las tarifas son:

Inscripción individual 10 Gup – Blanco: $ 40.000

Inscripción individual – Una sola categoría: $ 40.000

Inscripción individual 8 Gup – Amarillo en adelante: $ 60.000

Inscripción equipos de figuras: $ 40.000

**INVITADOS ESPECIALES**

Inscripción individual 10 Gup – Blanco: $ 70.000

Inscripción individual – Una sola categoría: $ 70.000

Inscripción individual 8 Gup – Amarillo en adelante: $ 90.000

Inscripción equipos de figuras $ 40.000

**Nota:** La inscripción individual incluye la competencia de Combate Pre-establecido

## Fechas de inscripción– Pagos

1. Fecha oportuna de inscripción: **26 de Marzo** con las tarifas indicadas.

2. Fecha oportuna de pago: Hasta **27 de Marzo** (la consignación debe tener máximo esta fecha, de lo contrario aplica la siguiente tarifa)

3. Inscripción extraordinaria: Hasta **28 de marzo**. Recargo de $10.000 sobre las tarifas establecidas.

4. Fecha máxima de pago (inscripción extraordinaria) **29 marzo** (si la consignación tiene fecha posterior no se tomará en cuenta la inscripción).

5. Fecha máxima para enviar registro de los acompañantes hasta el 29 de marzo (como documento adjunto al correo yoosintkd@gmail.com el Excel de registroAcompañantes.xls).

 6. Realizar la consignación Banco Avvillas (en cualquier banco del Grupo Aval), cuenta de ahorros 000960398 o Scotiabank Colpatria 5528917013, a nombre de Martha Chacón

7. El día de la asamblea se entregará a los directores las manillas de identificación del campeonato, una por cada persona registrada en el excel de acompañantes y una por cada inscripto como participante o Juez.

**Nota:** Después del 29 de marzo, sin excepción no se recibirán inscripciones. El sistema se cierra el 26 de Marzo a las 23:59 horas. Las inscripciones extraordinarias se realizarán mediante proceso individual.

## Oficiales

**Director del Torneo**: Profesor John Jairo Angarita y Martha Lucia Chacón, directores de la academia de taekwondo Yoo-Sin.

**Jurado principal**: Estará conformado por Cinturones Negros de mayor rango, en lo posible IV Dan en adelante, quienes estarán presidiendo las mesas de juzgamiento en cada dojang.

**Jueces auxiliares** Estará conformado por los Cinturones Negros I Dan en adelante y/o cinturones rojos, que estén capacitados o tengan experiencia.

**Organización y control de jueces**:

Estará a cargo de los directores del campeonato, se realizará una sesión el miércoles 03 de abril de 2019 a las 7:30 PM, lugar por definir que se avisara con suficiente tiempo, se hará una reunión con los directores de academia, directores de grupos, entrenadores (coaches) y jueces que participarán en el campeonato para acordar detalles del juzgamiento y del campeonato. Para las personas fuera de Bogotá se habilitará en lo posible una sesión virtual vía Google o Skype.

**Traje de los jueces**: Uniforme oficial de juzgamiento de la ITF, Blazer azul, pantalón azul (no jeans), camisa blanca manga larga, corbata azul oscura (los Maestros que desee ser juez vestirán corbata de color dorado), con el pin de la ITF, zapatos tenis blancos o zapatillas blancas de entrenamiento.

Nota: Este uniforme debe ser igual para las damas (camisa no blusa y de manga larga).

## Coach

Los coaches de cada academia o grupo deben portar sudadera (por ningún motivo el pantalón del dobok) durante el campeonato y deberán estar presentes en el cursillo de arbitramiento del cual se les estará avisando lugar, fecha y hora.

## Juzgamiento

Cada dojang contará con un jurado principal y jueces auxiliares. El jurado principal se encontrará en la mesa central. Se contará con un asistente que hará las funciones de cronometrista, apuntador de faltas y llevar planillas.

Para las competencias de Figura Individual se asignarán de 3 a 5 jueces de diferentes escuelas (en lo posible) que estarán sentados en una línea al frente de los participantes. Uno de los jueces auxiliares dirigirá a los competidores.

Para la competencia de Combate Libre se contará con 4 jueces de esquina de diferentes escuelas (en lo posible) y un árbitro central.

La competencia de Rompimiento Técnica especial – patada Frente en Salto con amague, tendrá un presidente de mesa, 3 jueces y un anotador auxiliar.

Para la competencia de Combate Preestablecido se tendrán de 3 a 5 jueces que estarán sentados en una línea al frente de los participantes.

## Uniforme de los participantes

Los participantes deben llevar el uniforme oficial de Taekwon-Do ITF, con los escudos reglamentarios (**ITF, Asociación y Academia o Escuela**). Los participantes QUE NO se presenten a competir con el uniforme en regla podrán ser eliminados de la competencia. Los invitados especiales están exentos de este requerimiento.

## Equipos de protección

Todo competidor debe tener su equipo de protección obligatorio para combate y tener los dos cascos, azul o rojo según corresponda: botines (que cubran el talón), guantines, casco avalado por la Asociación (obligatorio para todos) y protectores de genitales para hombres (debajo del pantalón). Opcional: protectores de busto para damas (usados debajo del uniforme), y protector bucal (obligatorio para Junior en adelante y menores que tengan brackets), y protectores tíbiales de material blando.

El instructor del competidor velará para que esto se cumpla. Cada academia o grupo es responsable que los competidores tengan su equipo para combate, incluido el casco de color que corresponda, según le toque: ROJO o AZUL.

## Seguro médico

Dado que en la historia de los Campeonatos en Colombia de Taekwon-Do ITF celebrados con anterioridad han habido muy pocos incidentes que hayan requerido asistencia médica y sin consecuencias graves, por seguridad, la organización del evento, TODOS los participantes deben tener seguro médico con el fin de cubrir cualquier eventualidad. Es responsabilidad del instructor, los padres y los participantes adultos cumplir con esta norma.

La organización del campeonato proveerá asistencia de PRIMEROS AUXILIOS durante la competencia.

La Asociación Colombiana de Taekwon-Do ITF y los organizadores del evento NO serán responsables de ninguna lesión durante el evento.

## Puntajes generales para la premiación

En todas las competencias se adjudicará primero, segundo puesto

En competencia de 5 a 7 competidores se adjudicara 1 tercer puesto.

En competencia de 8 o más competidores se adjudicarán dos terceros puestos.

Se entregan medallas a los competidores que se le adjudique un puesto.

El mínimo de participantes para abrir una categoría en las competencias indicadas será de 4 competidores, en cuyo caso se premiará primero y segundo lugar. En el caso que no haya competidores suficientes para formar una categoría se ubicará en la categoría más cercana, en acuerdo con los delegados de las academias o grupos o se podrá retirar de la prueba.

Al final del I COPA COLOMBIA TAEKWONDO, se definirá la academia o grupo GRAN CAMPEON GENERAL, sumando los puntajes obtenidos por sus participantes individuales (solamente en las categorías que participen cinco (5) o más competidores) y por sus equipos (con tres (3) o más equipos) -un sólo puntaje por equipo, no por cada miembro del equipo- así:

Primer lugar: 7 puntos

Segundo lugar: 3 puntos

Tercer lugar: 1 punto

Dependiendo de la cantidad de participantes al campeonato se Entregaran trofeos.

# CATEGORIAS

## Categorías por edades

Se definen las siguientes categorías:

* Sub-Mini de 5 a 6 años
* Mini de 7 a 8 años
* Infantil de 9 a 11 años
* Sub-Juvenil de 12 a 13 años
* Juvenil de 14 a 15 años

## Categorías por modalidades

### Figura Individual

Sub-Mini (mixto), Mini (mixto), Infantil (mixto), Sub-Juvenil (mixto), Juvenil (Damas y Hombres) -de acuerdo con la cantidad de inscritos.

* Blancos y Amarillos
* Verdes y azules
* Rojos y Negros.

### Figura por Equipos

Los equipos deben estar conformados por 4 o 5 participantes para todas las categorías y un suplente (opcional). Pueden ser Mixtos: hombres y mujeres.

1. **Franjas Amarillas** de los 7 a los 11 años
2. **Franjas Amarillas** de los 12 años hasta 15
3. **Amarillos, Verdes y Azules** de los 7 a los 11 años (máximo 2 cinturones negros por equipo)
4. **Amarillos, Verdes y Azules** de los 12 años hasta 15 (máximo 2 cinturones negros por equipo)
5. **Azules, Rojos y Negros** de los 7 a los 11 años (máximo 2 cinturones negros por equipo)
6. **Azules, Rojos y Negros** de los 12 años hasta adulto (máximo 2 cinturones negros por equipo)

### Combate Libre Individual

Las competencias de combate serán única y exclusivamente desde Cinturón amarillo (8º. Gup) en adelante.

Sub-Mini (mixto), Mini (mixto), Infantil (mixto), Sub-Juvenil (Damas y Hombres), Juvenil (Damas y Hombres).

**NIVEL DE CONTACTO**:

Sub-Mini y Mini: marcación

Infantil: marcación o toque

Sub-Juvenil y Juvenil: toque

**CATEGORIAS POR GRADOS**

1. Principiantes (Amarillos y verdes)
2. Avanzados (Azules y rojos)
3. Negros

**CATEGORIAS POR PESO**

1. Micro Hasta 52 Kg.
2. Liviano De 53 hasta 58 Kg.
3. Mediano De 59 hasta 63 Kg.
4. Pesado De 64 hasta 70 Kg
5. Súper Mayor de 71 Kg.

Las categorías se subdividirán según grado, edad y peso.

* + 1. COMBATE PRE-ESABLECIDO

**CATEGORIAS POR EDAD**

1. **Infantil (mixto)**
2. **Sub-Juvenil y Juvenil (mixto):** Las dos categorías unidas

 **CATEGORIAS POR GRADOS**

1. **Principiantes (Amarillos y verdes):** duración 45 a 60 segundos
2. **Avanzados (Azules, rojos y negros):** duración 60 a 75 segundos.

### ROMPIMIENTO DE TECNICA ESPECIAL – Patada Frente en Salto con amague

**CATEGORIAS POR EDAD**

* **Sub-mini y Mini (mixto):** Las dos Categorías unidas
* **Infantil (mixto),**
* **Sub-Juvenil y Juvenil (mixto):** Las dos Categorías unidas

 **CATEGORIAS POR GRADOS**

1. **Principiantes (Amarillos y verdes)**
2. **Avanzados (Azules, rojos y negros)**

# **CALIFICACION DE LAS COMPETENCIAS**

## Modalidad Figura Individual

Eliminatoria por el sistema de pirámide, los participantes competirán por parejas hasta que quede un solo ganador.

Los cinturones de color participarán una figura designada al azar.

Los cinturones rojos y negros en las finales realizaran una figura designada y otra figura designada al azar excluyendo la ya realizada anteriormente.

Los participantes ejecutarán la misma figura *DESIGNADA AL AZAR* desde Chon-Ji hasta la de su grado o la anterior, en caso de que dos competidores tengan diferente grado, se ejecutará hasta la figura del grado menor.

Para la competencia de los Franja amarilla, que les aplica la misma norma, si no saben CHON-JI deben saber, tanto SAJU JIRUGI, como SAJU MAGKI

1. Los competidores participarán uno contra el otro (1 a 1).
2. Ambos competidores realizarán simultáneamente las figuras designadas al azar, adecuadas a su graduación.
3. El competidor, que habiendo obtenido la mayoría de los votos de los jueces y con un mínimo de (2) jueces que votaron a su favor, será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
4. En el caso de un empate, una figura adicional designada será elegida al azar entre las figura adecuadas restantes, y será realizada hasta que se decida el ganador.

El juzgamiento de figuras se hará por el sistema de contadores manuales (cliker) .

**FIGURA INDIVIDUAL – SISTEMA DE DEDUCCIÓN DE PUNTOS**

**DEDUCIR UN PUNTO (un “cliker”) POR:**

1. No exclamar el nombre de la figura
2. Llamar por un nombre equivocado a la figura realizada
3. Gritar o exclamar “kiap” en cualquier momento durante, o al final de la figura
4. Realizar una técnica a una altura incorrecta
5. Perder el equilibrio
6. Dudar y/o detenerse por una fracción de segundo
7. No regresar al sitio de inicio (dentro del radio de un hombro)
8. Falta de poder
9. Pisar completamente afuera del dojang con ambos pies
10. Realizar los pasos incorrectamente
11. Respiración incorrecta
12. Preparación o ejecución incorrecta de técnica (ej. cruzar, acción previa…)
13. Movimiento ondulatorio incorrecto
14. Velocidad del movimiento incorrecto (ej. continuada, conectada, lenta, rápida, natural, normal)
15. Postura errónea (mal ejecutada).
16. Atacar o defender con una técnica equivocada y/o una posición errónea
17. Olvidar o no realizar una (1) técnica
18. Regresar al punto de partida con el pie equivocado
19. No retraer inmediatamente una patada de retracción luego de su ejecución (Frontal/Circular)
20. No retraer inmediatamente después de su pausa, una patada lado, hacia atrás (coz), Talón recta o patada gira revés baja, luego de su ejecución

**DEDUCIR UN MÁXIMO DE DOS PUNTOS (Dos “clikers”) AL FINAL DE LA EJECUCIÓN**

**(En incrementos de a uno) por:**

1. Falta de poder total
2. Falta de ritmo y movimiento ondulatorio total

**DAR 0 PUNTOS (para la figura completa) POR:**

1. Detener la figura completamente o no finalizar la figura
2. Pausar y/o detenerse por más de 2 segundos completos
3. Comenzar la figura en la dirección (lado) equivocado
4. Comenzar una figura diferente a la designada
5. Olvidar o adicionar una (1) o más de una técnica

## Modalidad Figura por Equipos

Se llevará a cabo la competencia de forma similar a la individual, por el sistema de pirámide, ejecutando una figura opcional dentro de las que corresponden al cinturón de menor grado en el equipo.

La competencia se inicia en el momento de comenzar la figura y se termina al finalizarla, sin embargo la marcialidad en la entrada y salida dará una buena imagen al jurado.

1. Ambos equipos deberán realizar una (1) figura opcional.
2. Los jueces deberán dar una puntuación entre 20 y 0 puntos, después de haber deducido puntos de los errores, para cada figura realizada basada en la coreografía, el trabajo en equipo, el contenido técnico, poder, la respiración y el movimiento ondulatorio.
3. El equipo que habiendo obtenido la mayoría de los votos de los jueces y con un mínimo de dos (2) jueces que votan a su favor, será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
4. En el caso de un empate, una Figura adicional designada será elegida al azar entre las formas adecuadas restantes, y debe ser realizada hasta que se decida el ganador.

**FIGURAS EN EQUIPO - SISTEMA DE DEDUCCIÓN DE PUNTOS**

**DEDUCIR 1 PUNTO (UN “CLIKER”) POR:**

1. No exclamar el nombre de la figura
2. Llamar por un nombre equivocado a la figura realizada
3. Gritar o exclamar "kiap" en cualquier momento durante, o al final de la figura
4. Realizar una técnica a una altura incorrecta
5. Perder el equilibrio
6. Falta de poder
7. Pisar completamente afuera del dojang con ambos pies
8. Realizar los pasos incorrectamente
9. Movimiento ondulatorio incorrecto
10. Respiración incorrecta
11. Preparación o ejecución incorrecta de técnica
12. Postura errónea (mal ejecutada)
13. Velocidad incorrecta (ej. continuada, conectada, lenta, rápida, natural, normal)
14. Atacar o defender con una técnica errónea y/o una posición errónea
15. Olvidar o no realizar una (1) técnica
16. Regresar al punto de partida con el pie equivocado
17. No retraer inmediatamente una patada de retracción luego de su ejecución (Frontal/Circular) excepto en las cascadas.

**DEDUCIR UN MÁXIMO DE 10 PUNTOS (DIEZ “CLIKERS”) AL FINAL DE LA EJECUCIÓN**

**(En incrementos de a 1) Por:**

1. Falta de poder
2. Falta de coreografía
3. Dificultad y trabajo en equipo

**DAR 0 PUNTOS (por la figura entera) POR:**

1. Detener la figura completamente o no finalizar la figura
2. Comenzar una figura diferente
3. Comenzar la figura por el lado equivocado
4. Olvidar o adicionar una (1) o más de una técnica

## Modalidad Combate Libre Individual

Los combates se harán a un solo asalto de 1.5 minutos en la categorías Sub-Mini, Mini e Infantil.

Un solo asalto de 2 minutos en las categorías Sub-Juvenil y Juvenil, tanto en eliminatorias, como en la final, hasta franja roja.

Para las categorías de rojos y negros, las eliminatorias serán a en un sólo asalto de 2 minutos y sólo en las finales se harán dos asaltos de 2 minutos cada uno, con 1 minuto de descanso.

En caso de empate se hará un siguiente asalto de un minuto y si persiste el empate se definirá el ganador por el sistema de muerte súbita o punto de oro.

**PUNTUACION**:

Para la marcación o registro de puntos para el combate individual se utilizará un contador manual (cliker), el procedimiento de uso aparece al final del presente reglamento.

Áreas de foco: cabeza y cuello al frente y por los lados, no por detrás.

Tronco de la cintura hacia arriba, por el frente y a los lados hasta la línea media del cuerpo, excluyendo la espalda.

Se deberán respetar las siguientes condiciones:

1. Equilibrio, no hay punto si el competidor cae antes o inmediatamente después de ejecutar la técnica.
2. Usar el arma apropiada de ataque, talón, filo de pie, bola de pie, puño, etc....
3. La técnica es válida si: Es ejecutada correctamente, es dinámica (con fuerza, propósito, velocidad y precisión), y controlada (excepto patadas descendentes).
4. No hay punto si al competidor se le señala amonestación o falta.
5. Si se produce sangre se descalifica según criterio de los jueces
6. No participan cinturones Franja Amarilla.

**UN PUNTO** será anotado por:

1. Ataque de mano, en salto o desde el piso, a cualquier zona permitida del cuerpo.

**DOS PUNTOS** serán anotados por:

1. Ataque de pie en salto o desde el piso a la zona media.

**TRES PUNTOS** serán anotados por:

1. Ataque de pie en salto o desde el piso a la zona alta.

En caso de una serie de ataques consecutivos, solamente se anotarán puntos por las técnicas realizadas con claridad.

**DEDUCCIONES:**

Se DEDUCE UN PUNTO por la acumulación de TRES de las siguientes amonestaciones:

1. Golpe a la espalda o zona baja
2. Dar la espalda
3. Agarrar, empujar o sostener al oponente
4. Pretender ganar punto con un movimiento y levantar los brazos para anunciarlo
5. Lanzar al piso al oponente
6. Salirse del dojang (ambos pies)
7. Caerse con o sin intención (cualquier parte del cuerpo diferente a los pies, toca el piso).
8. Barrer
9. Hablar al otro competidor o al árbitro central
10. No escuchar las instrucciones y/o tener actitud arrogante

**FALTAS: (-1)**

Se DEDUCE UN PUNTO por las siguientes faltas:

1. Perdida del auto-control
2. Insultar al oponente o al juez en cualquier forma
3. Atacar a un oponente que ha caído
4. Golpe a la espalda o zona baja con intención
5. Golpe sin control (exceso de contacto)

**DESCALIFICACION**

1. Conducta indebida contra el árbitro central e ignorar instrucciones
2. Contacto excesivo
3. Morder, aruñar o escupir
4. Atacar con la rodilla, el codo, o la frente (golpe ilegal)
5. Cometer TRES faltas (acumular tres puntos menos) sin incluir puntos menos dados por amonestaciones.
6. Cualquier competidor del que se sospeche este bajo la influencia de alcohol o drogas.
7. Causar un knock-out con culpabilidad (a criterio de los jueces).

El anotador anunciará en voz alta la deducción de puntos y las amonestaciones cometidas por cada competidor al final del primer o segundo asalto según el caso.

Las amonestaciones y faltas son acumulables en los dos asaltos, (no en asaltos de desempate) Los jueces tomarán nota de ellas antes de calcular el puntaje final. La descalificación en combate debe ser por 3 puntos menos directos en el mismo asalto

**LESIÓN**

Cuando un competidor no pueda continuar por causa de una lesión, el responsable de la lesión será descalificado según criterio de los jueces. Si no se puede tomar una determinación acerca de la responsabilidad, entonces el Jurado decidirá el ganador.

Si en la opinión del árbitro central, luego de consultar con los jueces, un competidor avanza imprudentemente hacia la técnica que de otro modo habría estado bien enfocada, se adjudicará el punto al atacante como si fuese un golpe decisivo. Si el competidor imprudente no puede continuar en tal situación, el combate se adjudicará al atacante, el tiempo para la atención médica será máximo de tres (3) minutos.

En todos los otros casos de contacto con intención o sin ella, en que un competidor no pueda continuar, se le adjudicara a esté el combate.

## Modalidad de combate Pre-Establecido

Cada equipo consistirá de dos (2) participantes que siguen un guion preparado, lo que les permite exponer hábilmente una amplia variedad de técnicas sin temor de lesión.

Cada equipo hará su presentación independientemente, y los jueces deberán dar una puntuación entre 0 y 20 puntos, después de haber deducidos puntos por errores, para cada desempeño teniendo en cuenta los siguientes criterios:

* 1. Coreografía y trabajo en equipo
	2. Contenido técnico
	3. Movimiento ondulatorio
	4. Poder
	5. Respiración
	6. Ejecución de no más de 3 secuencias acrobáticas por equipo

**PROCEDIMIENTO**

* Ambos competidores deben entrar al dojang por los lados, tal cual para combate y saludar.
* Ambos competidores deben asumir una posición en L, con un bloqueo en guardia antes de iniciar su ejecución.
* El combate comienza cuando uno de los competidores verbalmente da la orden “Shi-Jak”.
* El combate finaliza con un golpe final, y cuando uno de los competidores grita "Goman" y asume una posición en L, con un bloqueo en guardia.

Los equipos deberán competir de acuerdo con las siguientes reglas y reglamentos:

1. El combate pre-establecido deberá consistir en movimientos tal como se muestran en la enciclopedia, manuales y como se enseñan durante los cursos internacionales para instructores.
2. Las técnicas de ataque deben ser bloqueadas o evitadas y deben ser ejecutadas con realismo.
3. Los empujones efectivos no serán permitidos, pues se consideran ataques.
4. Los competidores pueden ser masculinos, femeninos y/o parejas mixtas.
5. La duración del combate deberá consistir de un (1) round: MÍNIMO DE 60 SEGUNDOS – MÁXIMO 75 SEGUNDOS.
6. Los equipos que excedan los 75 segundos de duración del combate deberán recibir 0 puntos.
7. Los equipos que realicen menos del mínimo requerido de 60 segundos recibirán 0 puntos.
8. Los equipos de protección permitidos, son los inguinales (hombres), pectorales (Mujeres) y tibiales, todos usados dentro del uniforme.
9. Hasta tres (3) secuencias acrobáticas, las cuales no son parte del programa principal de Taekwon-Do, puede ser realizada durante el combate por el equipo.
10. Si se realiza más de tres secuencias acrobáticas por equipo durante el combate deberán recibir 0 puntos.
11. El equipo que habiendo obtenido la mayoría de los votos de los jueces y con un mínimo de dos (2) jueces que votan a su favor, será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
12. En el caso de un empate, ambos equipos lo realizarán nuevamente, hasta que el ganador sea decidido (en caso necesario se podrán cambiar 2 o 3 jueces).

## Rompimiento de Técnica Especial – Patada Frente en Salto con amague.

El siguiente procedimiento se llevará a cabo:

1. Antes de la competencia se harán dos intentos por competidor, entre los competidores que se encuentren listos.
2. Se informara a los participantes el inicio de la competencia
3. Cada competidor individual:
	* + Tiene un total de 30 segundos para intentar el rompimiento.
		+ Debe iniciar en posición de guardia o combate en Niunja Sogi media y con puños
		+ Ejecutar el rompimiento o toque con la bola del pie la almohadilla.
		+ Nuevamente posición de combate en Niunja Sogi media y con puños
4. Los Árbitros pueden anular la competencia (levantando una la bandera roja) cuando:
5. No iniciar en postura de combate
6. No tocar o utilización incorrecta de la herramienta de ataque o de la forma incorrecta.
7. Caerse es decir que cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toque el piso
8. No terminar en postura de combate
9. Exceder el tiempo reglamentario de 30 segundos.
10. Se van eliminando competidor cuya competencia sea anulada.
11. En cada ronda se va subiendo el foto de acuerdo a discreción de los jueces
12. Se realiza la competencia hasta que queden 3 competidores (Solo en el caso de empates por el tercer puesto con igual altura, en la misma ronda de rompimientos, habrá dos 3ros puestos ganadores).
13. En el caso de un empate el presidente de la Mesa del Jurado decidirá el puesto de acuerdo a la mejor técnica en la ejecución del rompimiento.

# TERMINOLOGIA OFICIAL PARA COMBATE LIBRE

Se utilizara la siguiente terminología:

Hong Rojo o Derecha

Chong Azul o Izquierda

Charyot Atención

Kyong ye Saludo

Jun bi Listos

Shi-Jak Comiencen

Haechyo Sepárense

Gaesok Continúen

Ju Uihana Amonestación

Camjumhana Punto menos

Guman Fin

Sil Kyuk Descalificación

Hong sung Ganador rojo

Chong sung Ganador azul

Todos los participantes deben acatar el reglamento. Ningún estudiante puede refutar una decisión.

Las quejas deben ser presentadas directamente al comité organizador y únicamente por el instructor del participante y tendrá un costo de $50.000.

**IMPORTANTE:** NO SE PERMITIRÁ NINGÚN TIPO DE INTERVENCIÓN, CONDUCTA IRREVERENTE O DESHONROSA DE LOS PROFESORES, PARTICIPANTES, PADRES DE FAMILIA O DE LOS ACOMPAÑANTES,

POR FAVOR RECUERDEN QUE AUN AFUERA DE LA COMPETENCIA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL TAEKWON-DO NOS RIGEN EN TODO MOMENTO.

# ANEXO 1: Procedimiento para el uso del contador manual

**Procedimiento para los Contadores manuales de marcación de combate libre**

Cómo usar los contadores:

* Cada contador tiene una cinta que identifica a cada uno de los participantes en combate ROJO y AZUL.
* Cada uno de los jueces tendrá en cada mano un contador metálico
* Antes de comenzar el combate cada juez colocará en ceros el contador, girando hacia adelante la perilla que se encuentra en el costado del marcador. Para asegurar este paso, el Presidente de mesa les dirá a los Jueces “Contadores en cero”.
* Cada vez que un competidor marque un punto, el juez de esquina con el dedo pulgar presionará la aleta (que se pueden apreciar en la foto) y así registrará un punto del competidor correspondiente (azul o rojo). Si son dos o tres puntos, igualmente en forma rápida hará el registro.
* Anulación de puntos: Si durante el desarrollo de un combate el competidor marca puntos que se deben anular, ejemplo: el participante identificado con el color rojo marca tres puntos en salto a la cara del azul, pero el rojo se cae después y el juez o jueces que ya le registraron los tres puntos en el contador (como no se puede borrar en el contador), el juez o jueces le registra(n) al azul tres puntos para nivelar el puntaje.
* Puntos menos directos o por amonestaciones: En la mesa principal se llevará en las tarjetas los puntos menos. Al terminar un combate los jueces de esquina observarán los puntos menos de las tarjetas de la mesa. Los puntos menos que aparezcan para un competidor, los cuatro jueces de esquina, se los agregarán en el contadores del otro competidor. Para el caso que un competidor (ej. Azul) tenga dos puntos menos y el otro (Rojo) tenga uno menos, se compensará al Rojo agregando en los contadores un punto positivo), con base en la diferencia de los dos puntos negativos que es 1.
* Finalizado el combate y una vez los jueces de esquina han actualizado los contadores con los puntos negativos (si los hay), están listos para levantar la mano correspondiente al ganador (quien tenga más puntos en el contador), o las dos, en caso de empate.
* Al finalizar el combate el Presidente de mesa estará pendiente que los jueces de “¡Jueces decisión!”. Los jueces de esquina en forma simultánea levantarán la mano correspondiente, según los puntos del contador.

Nota: Los jueces de esquina sólo podrán colocar en ceros los contadores, hasta tanto el Presidente de Mesa haya confirmado el ganador o el empate. El Presidente de Mesa en un momento dado, cuando los jueces de esquina levanten la mano para dar una decisión, puede llamar a uno de los jueces o a todos, para ver los puntajes registrados en los contadores.

Para iniciar un nuevo combate el Presidente de Mesa y su auxiliar deben estar pendientes, que tanto las tarjetas de la mesa, como los contadores de los jueces de esquina estén en ceros.

Este procedimiento está basado en el reglamento del campeonato nacional con adecuaciones de acuerdo al **I COPA COLOMBIA TAEKWONDO**

Bogotá,

Comité Organizador

Documento basado en el reglamento del campeonato Nacional de ACTKD