



## **REGLAMENTO OFICIAL ITFU**

### **1. OBJETO**

El objeto de estas normas:

- a. Elevar la calidad de los torneos nacionales e internacionales.
- b. Brindar igualdad de oportunidades para que todos los participantes demuestren lo mejor que puedan.
- c. Garantizar la equidad para todos los atletas.
- d. Restringir situaciones, comportamientos o acciones peligrosas.
- e. Estandarizar los criterios de todos los Árbitros.
- f. Proteger la autoridad de todos los árbitros.
- g. Estandarizar los derechos y deberes de todos los árbitros.

### **2. APLICACIÓN**

Estas reglas se aplicarán a todos los Campeonatos Nacionales e Internacionales.

### **3. COMPETIDORES / EDADES**

#### ***Categorías***

- a. Categoría Infantil: de 5 años a 9 años inclusive.
- b. Categoría cadete: de 10 años a 13 años inclusive.
- c. Categoría Junior A: de 14 años a 15 años, completado el día del pesaje.
- d. Categoría Junior B: de 16 años a 17 años, cumplido el día del pesaje.
- e. Categoría Adultos 18 a 35 años.
- f. Veterano A, de 36 a 45 años.
- g. Veterano B, de 46 a 55 años.
- h. Veterano C, mayor de 56 años.
- i. Para saber a qué categoría pertenece cada competidor, el día del pesaje deberá tener la edad mencionada.
- j. Todos los Competidores deberán estar inscriptos en sus correspondientes colegios, asociaciones o federaciones, con el correspondiente seguro de accidentes deportivos.
- k. Todos los competidores deben registrarse online, a través de su Escuela, Asociación o Federación.



## **REGLAMENTO PARA CINTURONES DE COLOR (Gups)**

### **4. DIVISIÓN DE COMPETENCIA**

La competencia se divide en **INDIVIDUALES** y **EQUIPOS**, existiendo las siguientes especialidades.

#### **INDIVIDUAL**

Modalidades de competición **INDIVIDUAL**:

Tul, combate

### **5. TUL INDIVIDUAL**

Masculino y Femenino (para todas las categorías)

#### **5.1 TUL INDIVIDUAL**

Se utilizará el Sistema piramidal de eliminación simple o directa

#### **5.2 Categorías Gup**

Los competidores del cinturón de color competirán 1 a 1 al mismo tiempo y harán un (1) Tul opcional de Chon Ji hasta su categoría. Nunca podrán hacer un Tul superior a la categoría que tiene. Por ejemplo: un cinturón amarillo (8º Gup) no puede realizar Do San.

#### **5.3 Ubicación de los competidores:**

Los competidores deben comenzar y terminar en el mismo punto.

#### **5.4 Procedimiento de puntuación Tul**

- a. Los Jueces (5) utilizarán un sistema de puntuación electrónico o banderas.
- b. Los Jueces deben dar una puntuación entre 1 y 5, después de haber observado los errores, para cada forma realizada.
- c. La puntuación será por niveles y éstos son:
  - 1 **Contenido técnico.** Se evalúa con un mínimo de 1 punto y un máximo de 5 puntos
  - 2 **Poder.** Se evalúa con un mínimo de 1 punto y un máximo de 3 puntos



- 3 **Ritmo.** Se evalúa con un mínimo de 1 punto y un máximo de 3 puntos
- d. al finalizar la ejecución de las formas, El presidente del jurado dará la orden para que puntúen electrónicamente (en caso de existir el sistema) para el nivel uno, una vez finalizada la puntuación por parte de los jueces, dará la orden para puntuar el nivel 2 y así sucesivamente  
**NOTA: En caso de no poseer sistema electrónico el fallo será por banderas utilizando el concepto de observación visual.**
- e. El competidor que obtenga al menos 3 Árbitros a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia. En caso de empate se deberá realizar otro Tul.

## **SANCIONES**

### **5.5 Cuando se debe otorgar “0” puntos en la competencia de Tul:**

1. Detenga el Tul por completo o haga una pausa de más de 3 segundos.
2. No realizar el Tul Obligatorio solicitado, ni realizar un Tul fuera del grado del competidor.
3. Comience el Tul dirigiéndose en la dirección incorrecta al realizar el primer movimiento (lateral/frontal/posterior).
4. Iniciar el Tul con una posición preparatoria (JUNBI) diferente a la especificada por las direcciones técnicas del Tul.
5. Agregar, omitir o cambiar cualquier movimiento del Tul.

### **5.6 Penalizaciones LEVES:**

1. Realizar una técnica a una altura incorrecta o alineación incorrecta.
2. Perder el equilibrio.
3. Mantenerse detenido durante 2 segundos
4. No regresar al punto de partida.
5. Regresar al punto de partida con el pie equivocado
6. Falta de poder.
7. Respiración imprecisa o incorrecta.
8. Posición incorrecta.
9. Movimiento incorrecto (es decir, continuo, conectado, lento, rápido, normal).



## **6 LUCHA**

6.1 Duración de las peleas preliminares y finales:

### **NIÑOS**

Hasta 9 años, 1 round de 1 minuto 30 segundos.

De 10 a 13 años, 1 round de 2 minutos.

**JUNIOR** (A 14-15 años – B 16-17 años) **ADULTO** (18-35 años)

PRELIMINARES Junior y Adultos, 2 rondas de 1 minuto 30 segundos, con 30 segundos de descanso.

FINALES, 2 rondas de 2 minutos con 1 minuto de descanso.

**VETERANOS “A-B-C”** (36 años y más)

Preliminares 1 ronda de 2 minutos.

Finales 2 rondas de 1 minuto con 30 segundos de descanso.

Categorías de cinturones de colores para niños, de 5 a 13 años (tendremos en cuenta el peso y la altura)

Masculino 10 y 9º Gup, 8 a 5º Gup, 4 a 1º Gup, Dan

Femenino 10 y 9º Gup, 8 a 5º Gup, 4 a 1º Gup, Dan

**6.2 Sparring Masculino:** categorías y pesos.

de 5 a 13 años

-5 años	
6-7 años	Los competidores deberán detallar al momento de la inscripción su Talla (altura) y peso.
8-9 años	
10-11 años	El sistema de administración del torneo diagramará equitativamente las categorías de acuerdo con los parámetros aportados por los competidores y la cantidad de inscriptos.
12-13 años	

### 6.3 Sparring Femenino: categorías y pesos de 5 a 13 años

-5 años	<p>Los competidores deberán detallar al momento de la inscripción su Talla (altura) y peso.</p> <p>El sistema de administración del torneo diagramará equitativamente las categorías de acuerdo con los parámetros aportados por los competidores y la cantidad de inscriptos.</p>
6-7 años	
8-9 años	
10-11 años	
12-13 años	

### 6.4 JUNIOR: 14 - 17 años.

Sparring Individual (A 14-15 años) (B 16-17 años).Tul Individual (14 to 17 años)

Hombre	-8 gup	-5 gup	-1 gup	Dan			
Mujer	-8 gup	-5 gup	-1 gup	Dan			
Hombre	-45kg	-50kg	-55kg	-60kg	-65kg	-70kg	+70kg
Mujer	-40kg	-45kg	-50kg	-55kg	-60kg	-65kg	+65kg

### 6.5 ADULTOS: (18–35 años)

Sparring Individual, Tul Individual

Hombre	-8° Gup	-5° Gup	-1° Gup
Mujer	-8° Gup	-5° Gup	-1° Gup

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

### 6.6 VETERANOS A: (36 – 45 años)

Hombre	-8º Gup	-5º Gup	-1º Gup
Mujer	-8º Gup	-5º Gup	-1º Gup

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

### 6.7 VETERANOS B: (46 – 55 años)

Hombre	-8º Gup	-5º Gup	-1º Gup
Mujer	-8º Gup	-5º Gup	-1º Gup

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

### 6.8 VETERANOS C: (+56 años)

Hombre	-8º Gup	-5º Gup	-1º Gup
Mujer	-8º Gup	-5º Gup	-1º Gup

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

### 6.9 LUCHA

Área de puntuación

a. Cabeza

1. En la parte delantera, los laterales, pero no en la parte trasera.

b. Tronco del cuerpo

1. Desde el hombro hasta el ombligo hacia arriba.

2. Desde una línea trazada desde la parte posterior de la axila, verticalmente hasta la cintura a cada lado, excluyendo la espalda.



### 6.10 Puntos otorgados

- a. Se otorgará un **(1) punto** por cualquier Ataque de Mano legal dirigido a la sección media o alta.
- b. Se concederán dos **(2) puntos** por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección media.
- c. Se concederán tres **(3) puntos** por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección alta.

**Nota: Cuando el golpe sea saltando y la técnica ejecutada sea con el cuerpo totalmente suspendido en el aire se adicionará 1 (un) punto a los puntajes mencionados anteriormente.**

### 6.11 Sistema de puntuación.

La técnica será válida cuando:

- a. Se realiza de forma **CORRECTA**.
- b. Es **DINÁMICO** (es decir, se ejecuta con fuerza, propósito, velocidad y precisión).
- c. Está **CONTROLADO** en el objetivo.

Manos: son válidas (TODAS LAS TECNICAS QUE SE ENCUENTREN EN LA ENCICLOPEDIA Y QUE POR SU APLICACIÓN SE REALIZAN CON LAS PROTECCIONES OBLIGATORIAS, EXCEPTUANDO LOS GOLPES DE MANO REALIZADOS EN FORMA DE MARTILLO Y DE GANCHO ASCENDENTE)

### 6.12 Descuentos en puntos directos (-1)

Se deducirá un punto por las siguientes infracciones:

- a. Exceso de contacto.
- b. Atacar a un oponente caído.
- c. Barrido de piernas. Intencionalmente.
- d. Sostener/Agarrar. Retención de cualquier parte del cuerpo PARA obtener una ventaja.
- e. Ataque intencional a un objetivo ilegal (Realizar una técnica con o sin contacto, dirigida a cualquier objetivo prohibido)
- f. Conducta antideportiva. Incluye cualquier acción tomada por el competidor que muestra falta de respeto, incumplimiento de instrucciones u otro comportamiento inaceptable hacia el árbitro, otros competidores, público o funcionarios, incluyendo: (no seguir o negarse a seguir las instrucciones del árbitro, abandonar intencionalmente el área, comportamiento inapropiado, etc.)



### 6.13 Advertencias

Se asignarán amonestaciones por las siguientes infracciones:

- a. Fingir que se ha anotado un punto haciendo un gesto con el brazo o la mano.
- b. Salir completamente del ring. Dos pies deben estar completamente fuera del ring, o un pie afuera y el otro alejado del suelo. Nota: Esta regla no se aplica cuando el competidor ha sido empujado con fuerza (con las manos o el cuerpo) fuera del ring.
- c. Caída, ya sea intencionada o no. Cuando cualquier parte del cuerpo distinta de los pies toca el suelo durante cualquier período de tiempo.
- d. Fingir una lesión para obtener una ventaja o que transcurra el tiempo.
- e. Evitar intencionalmente la lucha. Huir, evadir al oponente o utilizar al árbitro central como escudo.
- f. Atacar SIN intención, a un objetivo no autorizado.
- g. Ajustar las protecciones durante la lucha, sin la autorización del Árbitro Central. Intentar manipular o retrasar el tiempo.
- h. Empujar.
- i. Sostener/Agarrar. Retención de cualquier parte del cuerpo SIN obtener ventaja.

**Nota: La suma de tres (3) Amonestaciones implica automáticamente la resta de un (1) punto. Esta actuación la realiza el Presidente del Jurado o Vocal del Jurado a través del sistema de puntuación electrónico, en su caso.**

### 6.14 Descalificaciones

Se podrán aplicar descalificaciones por las siguientes infracciones:

1. Mala conducta contra los funcionarios o desobediencia a instrucciones. Cualquier desconocimiento de instrucciones o falta de respeto hacia los funcionarios del concilio del Ring.
2. Contacto descontrolado o excesivo. Contacto fuera de control, con el claro propósito de perjudicar al competidor.
3. Recibir tres (3) puntos negativos directos (-1) otorgados directamente por el árbitro central. Al recibir el tercer (3) punto, el competidor será automáticamente descalificado. Nota: El último punto negativo deberá consultarse con el Presidente del Jurado, quien lo viabilizará.
4. Estar bajo la influencia del alcohol o drogas. Sospechoso de estar bajo la influencia de cualquier sustancia que pueda afectar sus capacidades físicas o mentales, incluidos medicamentos.
5. Pérdida de control. (Reiterada conducta antideportiva). No controlar la conducta, las palabras y/o las emociones.
6. Insultar a un oponente, entrenador y/u oficial. Cualquier falta de respeto dirigida a cualquier funcionario, entrenador, competidor o persona asociada al evento.



**NOTA: Un competidor que insulte o agrede a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competencia y de todas las modalidades. Una vez finalizado el torneo, se enviará un informe a la ITFU para evaluar el tipo de suspensión que se aplicará al competidor, al Entrenador o a ambos.**

7. Morder

8. Atacar con la rodilla, el codo o la frente. Usar una herramienta de ataque prohibida con la clara intención de causar daño.

### **Regla general sobre culpabilidad**

Cuando un competidor no pueda continuar de acuerdo a la decisión del médico, el consejo de ring decidirá si el responsable es el otro competidor. De acuerdo a ello se tomará la decisión final. Dar ganador al lesionado o dar continuidad al competidor que pueda seguir adelante.

### **Procedimiento de descalificación**

1. El Presidente del Jurado se pone de pie, hace una señal al competidor descalificado con una mano y levanta el otro brazo con el puño cerrado.
2. Emite la decisión de "SIL KYUK"
3. El Árbitro Central realiza el protocolo y luego levanta la mano del competidor contrario, indicando el ganador.

### **6.15 LESIONES**

El árbitro central detiene la pelea frente a un competidor lesionado y llama al médico. **Importante:** Desde el momento en que el médico está frente al lesionado, tiene **3 minutos** para diagnosticar, tratar las lesiones y decidir sobre la continuidad del competidor en la pelea y en el Torneo.

Al final de los tres (3) minutos, el médico debe hacer una declaración final sobre la aptitud del competidor y su permiso para regresar a la competencia.

- a. Un competidor que sea responsable de causar pérdida de conocimiento o lesiones graves o rotura facial en la competencia de Sparring, podrá ser descalificado.
- b. El lesionado no podrá competir durante el tiempo que determine el médico.
- c. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no pueden luchar según la decisión del médico:
  1. El ganador es quien tenga más puntos anotados.
  2. Si los competidores estuvieran empatados, el consejo de ring deberá decidir. Si fuera la lucha final se podrían otorgar 2 primeros lugares.

**Importante:** Cabe resaltar que los **3 minutos** de tiempo medico son acumulables es decir cada competidor cuenta con los 3 minutos médicos por cada combate (si en una lucha el medico utilizo 1 minuto con un competidor, a ese competidor le quedaría 2 minutos más de tiempo médico (si lo requiriera) por el resto del enfrentamiento)

### **6.16 Aplicación de la regla 6.14**

Procedimiento para determinar la culpabilidad

a. Cada vez que ocurra una posible descalificación en el contexto de R 6.14, el Consejo del Ring deberá consultar con un miembro del Comité de Árbitros para verificar que se siga el debido proceso antes de tomar una decisión.

b. La culpa de la descalificación debe ser el resultado directo de una acción potencialmente prohibida tomada con intención y/o falta de control y, como consecuencia de dicha acción, que resulte en la incapacidad del competidor para continuar el combate. En este caso, el Presidente del Jurado podrá aplicar una descalificación.

C. Para determinar la culpabilidad, el presidente del Jurado deberá seguir los siguientes pasos:

1 El Consejo del Ring deberá convocar a un miembro del Comité de ÁRBITROS para supervisar y asesorar sobre este procedimiento.

2 El miembro del Comité de Árbitros consultará primero con el Presidente del Jurado y luego con el Árbitro Central para determinar mejor la situación y el resultado.

3 Si no se puede tomar una decisión en ese momento, el miembro del Comité de Árbitros puede optar por llamar a los jueces de esquina (individualmente) para determinar su opinión.

4 El miembro del Comité de Árbitros, tomando en consideración toda la información obtenida, tomará una decisión final.

Inconsciencia y/o lesiones graves o rotura facial

- Un competidor declarado culpable de causar pérdida de conciencia, lesiones graves o rotura facial en un combate puede ser descalificado. El competidor lesionado no podrá volver a competir durante todo el evento, por lo que perderá los combates o eventos restantes. Si no acepta la decisión del médico y del Consejo del Ring, será descalificado y retirado de la competición.



### 6.17 TIEMPO MEDICO POR LESIONES GRAVES

El tiempo médico por lesiones graves es un tiempo diferente al tiempo médico, ya que es una instancia que puede ser solicitada por cualquiera de las autoridades del área de competencia durante el desarrollo del enfrentamiento. Este pedido de tiempo se efectuará cuando se sospeche que alguno de los atletas puede estar bajo los efectos de una conmoción cerebral.

El tiempo medico por lesiones graves es un tiempo diferente ya que puede ser pedido todas las veces que sea necesario en virtud del cuidado de la integridad física de los competidores. Esta instancia tiene una duración de 3 (tres) minutos y no es acumulativa respecto del uso de esos minutos, por tal motivo es que se podrá solicitar más de una vez si fuera necesario. En ese caso una vez que el médico se acerca al área, deberá determinar dentro de esos tres minutos si el competidor está bajo los efectos de una lesión es graves o no. En caso de no estarlo, el combate continuará normalmente, sin embargo, en el supuesto que médico haya definido la existencia de una presunta conmoción cerebral, el combate se detendrá automáticamente y se procederá a dar el fallo según lo establecido en el reglamento para las situaciones en que debe ser interrumpido un combate antes de tiempo.

## REGLAMENTO - GENERALIDADES

### 7. TAMAÑO DEL AREA DE COMPETENCIA

Opciones:

8 x 8 metros + 1 metro extra de perímetro de seguridad.

9 x 9 metros + 1 metro de perímetro de seguridad.

Estas medidas pueden variar según el pabellón deportivo.

a. Ring central elevado: si existe esta posibilidad, el perímetro de seguridad será de 2 metros y la altura de 50 cm a 1 metro.

b. Luces: si existen torres de iluminación, estas no deberán estar a menos de cinco metros por encima del ring central elevado.

C. La mesa oficial del Jurado deberá estar ubicada frente y al mismo nivel del ring.

### 8. VESTIMENTA

Requisito de vestimenta para los competidores:

**Cuando no estén compitiendo:** llevar ropa deportiva normal como equipo deportivo (chándal), zapatillas de entrenamiento, etc.

**Ceremonias de apertura/cierre:** Los países o escuelas invitados podrán vestir el Dobok oficial o la vestimenta deportiva oficial del país o escuela que representan.



**Premiación:** Dobok oficial completo y/o vestimenta deportiva completa. No está permitido mezclar el Dobok y la vestimenta deportiva.

## 9. EQUIPOS DE SEGURIDAD Y USO DE PROTECCIONES

a. Los competidores DEBEN USAR

OBLIGATORIAMENTE/opcional/recomendado:

- **Protecciones de manos y pies:** preferentemente Rojas o Azules, según el color requerido por su posición en la llave.
- **Protector de ingle:** debe usarse dentro del Dobok. Opcional para categorías Infantiles y Recomendado para Cadetes; Obligatorio para categorías Junior (14 años) en adelante.
- **Protector de cabeza:** Rojo o Azul, según el color requerido para su posición en la llave. Obligatorio todas las categorías.
- **Protector Bucal:** Opcional para categorías Infantiles y Recomendado para Cadetes; Obligatorio para categorías Junior (14 años) en adelante.
- **Espinillera:** Opcional para categorías Infantiles y Recomendado para Cadetes / Obligatorio a partir de 14 años de edad para todas las categorías.
- **Protector pectoral femenino:** Recomendado.

b. Los competidores podrán utilizar opcionalmente:

- Gafas flexibles homologadas para deportes. Se debe solicitar la aprobación por escrito al Comité del Torneo al menos 30 días antes del evento.

c. Todas las protecciones deben estar homologadas, y NO pueden contener ningún material duro (a excepción de las coquillas femeninas o los protectores pectorales). Está prohibido el uso de cremalleras, cordones o botones.

d. NO se permiten vendajes de ningún tipo. Se debe solicitar la aprobación por escrito del Comité del Torneo al menos 30 días antes del evento.

e. NO se pueden usar joyas, piercings, relojes, monitores cardíacos u otros artículos similares.

f. El cabello largo debe estar recogido únicamente con un material que sea suave o elástico por naturaleza, NO se permiten materiales duros. Para las divisiones de Sparring, cualquier cubierta de cabello debe caber completamente dentro del casco.

NOTA: Todo el equipo opcional enumerado anteriormente puede estar sujeto a la aprobación del Comité del Torneo.

## 10. Reemplazo de Equipo o vestimenta

Cualquier equipo o vestimenta que deba ser reemplazado (por ejemplo, protecciones defectuosas o Dobok en mal estado) durante la actuación, tendrá un tiempo máximo de **tres 3 minutos** para realizar este reemplazo. Si el equipo o la ropa defectuosa no se reemplazan, el competidor será descalificado.

## 11. ENTRENADOR

- a. Para cualquier competencia individual o por equipos, solo un (1) Entrenador Registrado debe estar presente en el ring, sentado en la silla de Entrenador designada.
- b. Deberá permanecer sentado durante toda la competencia, al menos a un (1) metro fuera del ring.
- c. Él / Ella puede dar instrucciones al estudiante en un tono de voz normal (solo en lucha) sin interferir con la competencia. Está prohibido gritar instrucciones.
- d. En ningún momento podrán invadir el área de competición, salvo autorización del Árbitro Central.
- e. Es el único autorizado a presentar una protesta oficial.
- f. De no hacerlo podrá ser causa de expulsión del entrenador de su cargo. El Comité del Torneo y los ÁRBITROS decidirán el momento y duración de la expulsión.
- g. Un Entrenador eliminado debe ser reemplazado por otro Entrenador registrado, dentro del límite de tiempo de **(1) minuto**.
- h. Si otro entrenador no está presente dentro del período de **(1) minuto**, el competidor será descalificado.

### 11.1 Indumentaria de los entrenadores

Los entrenadores, mientras se encuentren en el área de competición, deberán llevar ropa y calzado deportivo, pantalón largo y toalla, preferiblemente no blanca. No está permitido el uso de Dobok, jeans, shorts o chanclas.

## 12 REGISTRO / PESAJE

La verificación del peso de los competidores se realizará dentro de las 24-48 horas previas al inicio de la competición.

El pesaje será **OBLIGATORIO** para las categorías Junior en adelante.

IMPORTANTE:

- Los competidores que no den su peso en el 1er pesaje tendrán una (1) hora para presentarse al 2do y último pesaje.
- Si falla, será **DESCALIFICADO DE LA COMPETICIÓN**. No habrá devolución económica de la inscripción.



## **12.1 Procedimiento de pesaje**

### **NOTAS GENERALES**

- Para que un atleta pueda competir, DEBE estar dentro de los pesos de la categoría en la que se ha inscripto oficialmente.
- Es responsabilidad del atleta y su entrenador asegurarse de que su peso cumpla con los criterios de peso establecidos.
- Un (1) entrenador y, si es necesario, un traductor por país DEBEN estar presentes durante los procedimientos de verificación de peso de la Escuela/País.

## **12.2 Ropa requerida**

Los competidores DEBEN usar el equipo deportivo (chándal) oficial de su escuela/país.

Importante:

- Todos los competidores de una Escuela/País deberán presentarse JUNTOS con un (1) ENTRENADOR debidamente registrado.

## **13. SEGURO Y RESPONSABILIDAD POR LESIONES – COMPETIDORES**

- a. Todos los competidores deben tener una cobertura de seguro válida para poder competir. La organización anfitriona no será responsable de ninguna lesión, pérdida o eventualidad, incurrida durante el evento. Por tal motivo, se firmará un deslinde de responsabilidades junto con la inscripción de los competidores.
- b. SEGURO DE EVENTOS
- c. Todos los organizadores deben asegurarse de que el evento cuente con todos los seguros de responsabilidad civil, certificados contra incendios y licencias gubernamentales necesarios para albergar dichos eventos.
- d. DELEGADOS
- e. Un representante de cada escuela o equipo podrá ser el encargado de registrar a los competidores, presentar los documentos y cooperar con la organización cuando sea necesario.
- f. EVENTOS INESPERADOS
- g. Todos y cada uno de los casos que no estén mencionados en este documento serán tratados y discutidos por los Comités del Torneo, con el



fin de llegar a una decisión justa y equitativa. La decisión del Comité de ÁRBITROS será definitiva.

- h. COMITÉ ORGANIZADOR
- i. El Comité del Torneo estará formado por 3 o 5 miembros. Estos serán designados por el Director del Torneo y el Director de competición.
- j. COPIAS DEL REGLAMENTO
- k. Una copia de estas regulaciones oficiales debe estar presente en todos los torneos y ser accesible a todos los funcionarios involucrados en el buen desarrollo del evento.

## **REGLAMENTO PARA CINTURONES**

### **NEGROS(Danes)**

#### **1 Categorías y Edades**

- Todos los competidores deben acreditar el Certificado Dan de la organización correspondiente.
- La categoría máxima para competir es VI dan

#### **2 Categorías de cinturón negro**

Junior: 14 a 17 años 1º - 2º y 3º dan

Adulto: 18 a 35 años

Veterano A: 36 a 45 años.

Veterano B: 46 a 55 años.

Veterano A: 56 en adelante.

#### **3. DIVISIÓN DE COMPETENCIA**

La competencia se divide en **INDIVIDUALES** y **EQUIPOS**, existiendo las siguientes especialidades.

#### **INDIVIDUAL**

#### **4. Modalidades de competición INDIVIDUAL:**

Tul, combate (para todas las categorías), Rotura de Poder y Rotura de Técnicas Especiales (sólo para cinturones negros)



## 5. TUL INDIVIDUAL

### 5.1 División

Masculino Juniors – Adultos - Veteranos

Femenino Juniors – Adultos - Veteranos

5.2 Se utilizará el Sistema piramidal de eliminación simple o directa

### 5.3 Categorías de Cinturón Negro, Junior y Adulto.

Competirán 1 contra 1, y formarán dos (2) Tules designados. Uno (que será una de las formas que correspondan a su graduación) y el otro sorteado electrónicamente por el Presidente del Jurado, entre Chon-Ji y las correspondientes a su graduación exceptuando el que ya hizo primero.

- Ubicación de los competidores: Los competidores deben comenzar y terminar en el mismo punto.

### 5.4 Procedimiento de puntuación Tul Individual/Equipo

- Los Jueces (5) utilizarán un sistema de puntuación electrónico o banderas.
- Los Jueces deben dar una puntuación entre 1 y 5, después de haber observado los errores, para cada forma realizada.
- La puntuación será por niveles y éstos son:
  - Contenido técnico.** Se evalúa con un mínimo de 1 punto y un máximo de 5 puntos
  - Poder.** Se evalúa con un mínimo de 1 punto y un máximo de 3 puntos
  - Ritmo.** Se evalúa con un mínimo de 1 punto y un máximo de 3 puntos
  - Coreografía** (solo en competencia por equipos)
- al finalizar la ejecución de las formas, El presidente del jurado dará la orden para que puntúen electrónicamente (en caso de existir el sistema) para el nivel uno, una vez finalizada la puntuación por parte de los jueces, dará la orden para puntuar el nivel 2 y así sucesivamente  
**NOTA: En caso de no poseer sistema electrónico el fallo será por banderas utilizando el concepto de observación visual.**



- j. El competidor/equipo que obtenga al menos 3 Árbitros a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia. En caso de empate se deberá realizar otro Tul.

## **SANCIONES**

### **5.5 Cuando se deban otorgar “0” puntos en la competencia de Tul:**

1. Detenga el Tul por completo o haga una pausa de más de 3 segundos.
2. No realizar el Tul Obligatorio solicitado, ni realizar un Tul fuera del grado del competidor.
3. Comience el Tul dirigiéndose en la dirección incorrecta al realizar el primer movimiento (lateral/frontal/posterior).
4. Iniciar el Tul con una posición preparatoria (JUNBI) diferente a la especificada por las direcciones técnicas del Tul.
5. Agregar, omitir o cambiar cualquier movimiento del Tul.

### **5.6 Penalizaciones LEVES:**

1. Realizar una técnica a una altura incorrecta o alineación incorrecta.
2. Perder el equilibrio.
3. Mantenerse detenido durante 2 segundos
4. No regresar al punto de partida.
5. Regresar al punto de partida con el pie equivocado
6. Falta de poder.
7. Respiración imprecisa o incorrecta.
8. Posición incorrecta.
9. Movimiento incorrecto (es decir, continuo, conectado, lento, rápido, normal).

## **6 LUCHA**

### **6.1 Duración de las peleas preliminares y finales:**

**JUNIOR** (A 14-15 años – B 16-17 años) **ADULTO** (18-35 años)

PRELIMINARES Junior y Adultos, 2 rondas de 1 minuto 30 segundos, con 30 segundos de descanso.

FINALES, 2 rondas de 2 minutos con 1 minuto de descanso.

**VETERANOS “A-B-C”** (36 años y más)

Preliminares 1 ronda de 2 minutos.

Finales 2 rondas de 1 minuto con 30 segundos de descanso.

## 6.2 División de categorías

Masculino de I a VI, Dan

Femenino de I a VI, Dan

**JUNIOR:** 14 - 17 años.

Sparring Individual (A 14-15 años) (B 16-17años). Tul Individual (14-17 años)

Hombre	-45kg	-50kg	-55kg	-60kg	-65kg	-70kg	+70kg
Mujer	-40kg	-45kg	-50kg	-55kg	-60kg	-65kg	+65kg

**ADULTOS:** (A 18-35 años)

Sparring Individual, Tul Individual

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

**VETERANOS A:** (36–45 años)

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

**VETERANOS B:** (46–55 años)

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

**VETERANOS C:** (+56 años)

Hombre	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	- 80kg	-85kg	+85kg
Mujer	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	- 75kg	+75k

## 6.3 LUCHA

Área de puntuación

a. Cabeza

1. En la parte delantera, los laterales, pero no en la parte trasera.



b. Tronco del cuerpo

1. Desde el hombro hasta el ombligo hacia arriba.
2. Desde una línea trazada desde la parte posterior de la axila, verticalmente hasta la cintura a cada lado, excluyendo la espalda.

#### **6.4 Puntos otorgados**

- a. Se otorgará un **(1) punto** por cualquier Ataque de Mano legal dirigido a la sección media o alta.
- b. Se concederán dos **(2) puntos** por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección media.
- c. Se concederán tres **(3) puntos** por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección alta.

**Nota: Cuando el golpe sea saltando y la técnica ejecutada sea con el cuerpo totalmente suspendido en el aire se adicionará 1 (un) punto a los puntajes mencionados anteriormente.**

#### **6.5 Sistema de puntuación.**

La técnica será válida cuando:

- a. Se realiza de forma **CORRECTA**.
- b. Es **DINÁMICO** (es decir, se ejecuta con fuerza, propósito, velocidad y precisión).
- c. Está **CONTROLADO** en el objetivo.

Manos: son válidas (TODAS LAS TECNICAS QUE SE ENCUENTREN EN LA ENCICLOPEDIA Y QUE POR SU APLICACIÓN SE REALIZAN CON LAS PROTECCIONES OBLIGATORIAS, EXCEPTUANDO LOS GOLPES DE MANO REALIZADOS EN FORMA DE MARTILLO Y DE GANCHO ASCENDENTE)

#### **6.6 Descuentos en puntos directos (-1)**

Se deducirá un punto por las siguientes infracciones:

- a. Exceso de contacto.
- b. Atacar a un oponente caído.
- c. Barrido de piernas. Intencionalmente.
- d. Sostener/Agarrar. Retención de cualquier parte del cuerpo PARA obtener una ventaja.
- e. Ataque intencional a un objetivo ilegal (Realizar una técnica con o sin contacto, dirigida a cualquier objetivo prohibido)
- f. Conducta antideportiva. Incluye cualquier acción tomada por el competidor que muestra falta de respeto, incumplimiento de instrucciones u otro comportamiento inaceptable hacia el árbitro, otros competidores, público o funcionarios,



incluyendo: (no seguir o negarse a seguir las instrucciones del árbitro, abandonar intencionalmente el área, comportamiento inapropiado, etc.)

### 6.7 Advertencias

Se asignarán amonestaciones por las siguientes infracciones:

- a. Fingir que se ha anotado un punto haciendo un gesto con el brazo o la mano.
- b. Salir completamente del ring. Dos pies deben estar completamente fuera del ring, o un pie afuera y el otro alejado del suelo. Nota: Esta regla no se aplica cuando el competidor ha sido empujado con fuerza (con las manos o el cuerpo) fuera del ring.
- c. Caída, ya sea intencionada o no. Cuando cualquier parte del cuerpo distinta de los pies toca el suelo durante cualquier período de tiempo.
- d. Fingir una lesión para obtener una ventaja o que transcurra el tiempo.
- e. Evitar intencionalmente la lucha. Huir, evadir al oponente o utilizar al árbitro central como escudo.
- f. Atacar SIN intención, a un objetivo no autorizado.
- g. Ajustar las protecciones durante la lucha, sin la autorización del Árbitro Central. Intentar manipular o retrasar el tiempo.
- h. Empujar.
- i. Sostener/Agarrar. Retención de cualquier parte del cuerpo SIN obtener ventaja.

**Nota: La suma de tres (3) Amonestaciones implica automáticamente la resta de un (1) punto. Esta actuación la realiza el Presidente del Jurado o Vocal del Jurado a través del sistema de puntuación electrónico, en su caso.**

### 6.8 Descalificaciones

Se podrán aplicar descalificaciones por las siguientes infracciones:

1. Mala conducta contra los funcionarios o desobediencia a instrucciones. Cualquier desconocimiento de instrucciones o falta de respeto hacia los funcionarios del concilio del Ring.
2. Contacto descontrolado o excesivo. Contacto fuera de control, con el claro propósito de perjudicar al competidor.
3. Recibir tres (3) puntos negativos directos (-1) otorgados directamente por el árbitro central. Al recibir el tercer (3) punto, el competidor será automáticamente descalificado. Nota: El último punto negativo deberá consultarse con el Presidente del Jurado, quien lo viabilizará.



4. Estar bajo la influencia del alcohol o drogas. Sospechoso de estar bajo la influencia de cualquier sustancia que pueda afectar sus capacidades físicas o mentales, incluidos medicamentos.
5. Pérdida de control. (Reiterada conducta antideportiva). No controlar la conducta, las palabras y/o las emociones.
6. Insultar a un oponente, entrenador y/u oficial. Cualquier falta de respeto dirigida a cualquier funcionario, entrenador, competidor o persona asociada al evento.  
**NOTA: Un competidor que insulte o agrede a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competencia y de todas las modalidades. Una vez finalizado el torneo, se enviará un informe a la ITFU para evaluar el tipo de suspensión que se aplicará al competidor, al Entrenador o a ambos.**
7. Morder
8. Atacar con la rodilla, el codo o la frente. Usar una herramienta de ataque prohibida con la clara intención de causar daño.

**6.9. Regla general sobre culpabilidad** Cuando un competidor no puede continuar de acuerdo a la decisión del médico, el consejo de ring decidirá si el responsable es el otro competidor. De acuerdo a ello se tomará la decisión final. Dar ganador al lesionado o dar continuidad al competidor que puede seguir adelante.

#### **Procedimiento de descalificación**

1. El Presidente del Jurado se pone de pie, hace una señal al competidor descalificado con una mano y levanta el otro brazo con el puño cerrado.
2. Emite la decisión de **"SIL KYUK"**
3. El Árbitro Central realiza el protocolo y luego levanta la mano del competidor contrario, indicando el ganador.

#### **6.10 LESIONES**

El árbitro central detiene la pelea frente a un competidor lesionado y llama al médico. **Importante:** Desde el momento en que el médico está frente al lesionado, tiene **3 minutos** para diagnosticar, tratar las lesiones y decidir sobre la continuidad del competidor en la pelea y en el Torneo.

Al final de los tres (3) minutos, el médico debe hacer una declaración final sobre la aptitud del competidor y su permiso para regresar a la competencia.

- a. Un competidor que sea responsable de causar pérdida de conocimiento o lesiones graves o rotura facial en la competencia de Sparring, podrá ser descalificado.
- b. El lesionado no podrá competir durante el tiempo que determine el médico.



c. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no pueden luchar según la decisión del médico:

1. El ganador es quien tenga más puntos anotados.
2. Si los competidores estuvieran empatados, el consejo de ring deberá decidir. Si fuera la lucha final se podrían otorgar 2 primeros lugares.

**Importante:** Cabe resaltar que los 3 minutos de tiempo medico **son acumulables** es decir cada competidor cuenta con los 3 minutos médicos por cada combate (si en una lucha el medico utilizo 1 minuto con un competidor, a ese competidor le quedaría 2 minutos más de tiempo médico (si lo requiriera) por el resto del enfrentamiento)

### 6.11 Aplicación de la regla 6.9

Procedimiento para determinar la culpabilidad

a. Cada vez que ocurra una posible descalificación en el contexto de R 6.9, el Consejo del Ring deberá consultar con un miembro del Comité de Árbitros para verificar que se siga el debido proceso antes de tomar una decisión.

b. La culpa de la descalificación debe ser el resultado directo de una acción potencialmente prohibida tomada con intención y/o falta de control y, como consecuencia de dicha acción, que resulte en la incapacidad del competidor para continuar el combate. En este caso, el Presidente del Jurado podrá aplicar una descalificación.

C. Para determinar la culpabilidad, el presidente del Jurado deberá seguir los siguientes pasos:

1 El Consejo del Ring deberá convocar a un miembro del Comité de ÁRBITROS para supervisar y asesorar sobre este procedimiento.

2 El miembro del Comité de Árbitros consultará primero con el Presidente del Jurado y luego con el Árbitro Central para determinar mejor la situación y el resultado.

3 Si no se puede tomar una decisión en ese momento, el miembro del Comité de Árbitros puede optar por llamar a los jueces de esquina (individualmente) para determinar su opinión.

4 El miembro del Comité de Árbitros, tomando en consideración toda la información obtenida, tomará una decisión final.

Inconsciencia y/o lesiones graves o rotura facial

- Un competidor declarado culpable de causar pérdida de conciencia, lesiones graves o rotura facial en un combate puede ser descalificado. El competidor lesionado no podrá volver a competir durante todo el evento, por lo que perderá



los combates o eventos restantes. Si no acepta la decisión del médico y del Consejo del Ring, será descalificado y retirado de la competición.

## **6.12 TIEMPO MEDICO POR LESIONES GRAVES**

El tiempo médico por lesiones graves es un tiempo diferente al tiempo médico, ya que es una instancia que puede ser solicitada por cualquiera de las autoridades del área de competencia durante el desarrollo del enfrentamiento. Este pedido de tiempo se efectuará cuando se sospeche que alguno de los atletas puede estar bajo los efectos de una conmoción cerebral.

El tiempo medico por lesiones graves es un tiempo diferente ya que puede ser pedido todas las veces que sea necesario en virtud del cuidado de la integridad física de los competidores. Esta instancia tiene una duración de 3 (tres) minutos y no es acumulativa respecto del uso de esos minutos, por tal motivo es que se podrá solicitar más de una vez si fuera necesario. En ese caso una vez que el médico se acerca al área, deberá determinar dentro de esos tres minutos si el competidor está bajo los efectos de una lesión es grave o no. En caso de no estarlo, el combate continuará normalmente, sin embargo, en el supuesto que médico haya definido la existencia de una presunta conmoción cerebral, el combate se detendrá automáticamente y se procederá a dar el fallo según lo establecido en el reglamento para las situaciones en que debe ser interrumpido un combate antes de tiempo.

## **7. ROTURA INDIVIDUAL**

### **7.1 ROTURA de potencia**, sólo cinturones negros.

Adultos de 18 a 35 años (A+B)

Categorías Masculina y Femenina.

**7.2 MÉTODO** Se realizará una técnica de calificación elegida por el competidor. En caso de no romper completamente las tablas quedará fuera de la competición. En caso de romper completamente las tablas podrá continuar con el resto de las roturas.

**Puntos:** Se otorgarán **3 puntos** por cada tabla rota y **2 puntos** por cada tabla doblada.



**Técnicas Especiales de ROTURA INDIVIDUAL**, sólo Cinturones Negros.

Adultos de 18 a 35 años (A+B)

Categorías Masculina y Femenina.

#### **7.4 ROTURAS DE PODER INDIVIDUALES:**

**Técnicas permitidas** Categoría MASCULINA y FEMENINA.

Se utilizará una técnica para calificar.

**Masculino:** Ap joomuk, Sonkal, Dollyo Chagi, Yop Chagi, Bandae Dollyo Chagi

**Femenino:** Ap Palkup, Sonkal, Dollyo Chagi, Yop Chagi, Bandae Yop Chag

#### **7.5 Procedimiento:**

1. AJUSTE: Indicar verbalmente más arriba o más abajo de la línea del plexo solar. **NO TOCAR LAS TABLAS NI LAS MÁQUINAS** (no es infracción descalificante)

2. MEDICIÓN: Realice una (1) posición en Guardia, Realice una (1) medición. Sólo puede tocar la madera una vez. Regresar a la posición de guardia

3. EJECUCIÓN: Romper las tablas.

4. Regresar a la posición de guardia. (en rotura de potencia) **ESTO ES PARA TODAS LAS ESPECIALIDADES DE ROTURA**

Tiene 30 segundos una vez iniciado todo el proceso.

b. Los árbitros podrán otorgar "0" (cero) puntos a un intento por: - Exceder el tiempo establecido. - Caída (cuando cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toca el suelo). - Herramienta de ataque incorrecta. - No respetar el protocolo.

C. Los Árbitros deben examinar cada tabla antes de cada intento.

d. Cada tabla partida contará como tres (3) puntos y cada tabla doblada contará como dos (2) puntos.

e. Los cuatro puntajes más altos establecerán los ganadores del 1.º, 2.º y dos (2) 3.er lugar.

Nota: En caso de empate, el Presidente del Jurado sorteará las técnicas de manos o pies para desempatar.

Importante:

1. Se debe utilizar un dispositivo de sujeción mecánico adecuado durante toda la competición de rotura de poder.

2. Los competidores no podrán añadir peso a la máquina en ningún momento.

3. El Árbitro Central determinará si la máquina está bien posicionada y correctamente estabilizada; A partir de este momento **NO** se permiten ajustes en la ubicación o estabilidad de la máquina.



4. Para garantizar la igualdad de cada competidor, se utilizarán tableros oficiales de plástico reutilizables.

## **7.6 TÉCNICAS INDIVIDUALES ESPECIALES DE ROTURA**

Se utilizará una técnica para calificar.

### **Técnicas permitidas Categoría MASCULINO y FEMENINO**

Masculino:

Nopi Chagi: 2,40 metros

Twimyo Dollyo Chagi: 2,20 mts.

Twimyo Bandae Dollyo Chagi (180°): 2,20 mts.

Twyo Dolmyo Yop Chagi (360°): 2,20 mts.

Nomo Yop Chagi: 2,20 metros

Femenino:

Nopi Chagi: 2,30 metros

Twimyo Dollyo Chagi: 2,10 mts.

Nomo Yop Chagi: 2,10 metros

## **7.7 Procedimiento:**

a. Después de que el árbitro dé la señal, el tiempo ha comenzado, cada competidor individual o equipo tiene un total de tres 30 segundos para realizar la rotura.

1. MEDICIÓN: Posición de guardia. (indica que está listo) Tome una (1) medida.

Nota: Para técnicas de roturas especiales, un movimiento se define como dar un mínimo de uno (1) o más pasos deliberados hacia el objetivo.

2. Realizar una (1) posición en Guardia (inmediatamente antes del descanso)

3. EJECUCIÓN: Realizar descanso

4. Realizar una (1) postura en Guardia luego de ejecutar la rotura.

b. LOS ÁRBITROS podrán otorgar "0" (cero) puntos a un intento de:

- Superar el tiempo establecido.

- Caída (cuando cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toca el suelo).

- Herramienta de ataque incorrecta.

- No respetar el protocolo.

c. Los árbitros deben examinar periódicamente cada máquina y/o tabla.

d. Cada tabla partida contará como tres (3) puntos y cada tabla doblada contará como dos (2) puntos.

e. Los cuatro puntajes más altos establecerán los ganadores del 1º, 2º y dos (2) 3.er lugar.



F. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará una rotura de la lista para el desempate y decidirá la altura del salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los lugares.

Notas:

1. Se debe utilizar un dispositivo de sujeción mecánico adecuado durante todas las pruebas de técnicas especiales.

2. La máquina debe poder indicar tanto un tablero completamente movido (giro de 90°) como parcialmente movido (giro de 45°). La máquina deberá estar situada de la misma manera para cada competidor.

3. Los competidores no podrán añadir peso a la máquina en ningún momento. (a menos que se solicite)

4. Los competidores no podrán tocar el tablero ni la máquina en ningún momento. (a menos que se solicite)

5. El oficial determinará si la máquina está correctamente posicionada y estabilizada; a partir de este momento NO se permiten ajustes en la ubicación o estabilidad de la máquina.

Procedimiento de árbitros

a. Los árbitros validan (con bandera azul) o anulan (con bandera roja) cada rotura. La rotura es válida si ambos árbitros la dan por válida.

b. El árbitro señala con bandera roja en caso de que la rotura no sea válida.

c. Se cuentan los puntos.

## **EQUIPOS**

Modalidades de competición, **EQUIPO** “Miembros oficiales de la ITFU”.

Tul y Sparring (sistema de lucha tradicional, 5 integrantes + 1 de reserva (opcional))

### **8.1 TUL EQUIPO**

Modalidades de competición por **EQUIPO** “Sólo Miembros oficiales de ITFU por países” - Un equipo por país

### **8.2 TUL EQUIPO “Solo miembros oficiales de ITFU”**

Se utilizará el sistema piramidal de eliminación simple.



Un Tul Opcional que deberá ser cualquiera de los correspondientes a la categoría de 1 dan y Un Tul Obligatorio que podrán ser cualquiera de los integrados entre chon ji y gae baek, (cada equipo estará formado por 5 integrantes + 1 reserva, que podrá ser utilizado en caso de lesión. La reserva no estará junto al equipo, el cual presentará las credenciales al Presidente del Jurado)-

Como no se puede repetir un mismo TUL, al momento de realizar el tul obligatorio se sorteará entre todos los de la lista, quitando el realizado como opcional.

Luego del sorteo entrará el primer equipo que realizará el Tul Opcional; Una vez terminado, el otro equipo entrará para realizar el Tul Opcional. Siguiendo el mismo orden entrarán a realizar el Tul obligatorio. Una vez finalizados ambos equipos se formarán debidamente alineados para esperar la decisión final.

a. En caso de empate, se sorteará otro Tul hasta que se declare un ganador. (los tules que se sortearán serán los abarcados desde chon ji hasta gae baek con la salvedad de ir retirando del sorteo los tules ejecutados con anterioridad en ese mismo enfrentamiento.

b. Los miembros del equipo pueden realizar los movimientos individualmente o en conjunto, según decidan, pero se debe ver que es un trabajo de equipo.

C. La entrada y salida del ring formará parte de la coreografía, e influirá en el resultado.

### **8.3 Sanciones graves**

Cuándo se deben otorgar “0” puntos en la competencia de Tul:

1. Cuando algún integrante o integrantes del equipo detenga el Tul por completo o haga una pausa por más de 3 segundos.

Nota: La excepción es cuando los competidores congelan los movimientos por etapas, al menos uno debe continuar con el ritmo correcto del Tul.

2. No realizar el Tul Obligatorio solicitado.

3. Iniciar el Tul mirando en la dirección incorrecta (lateral/frontal/posterior).

4. Iniciar el Tul con un (JUNBI) diferente al especificado.

5. Agregar u omitir cualquier movimiento, o cambiar cualquier secuencia de movimientos que no esté dentro de los movimientos del Tul.

### **8.4 Sanciones LEVES:**

1. Falta de trabajo en equipo.

2. Coreografía o dificultad de baja intensidad.

3. Realizar una técnica a una altura incorrecta o alineación incorrecta.

4. Perdida el equilibrio.

5. Mantenerse detenido durante 2 segundos.



6. No regresar al punto de partida.
7. Regresar al punto de partida con el pie equivocado.
8. Falta de poder.
9. Respiración imprecisa o incorrecta.
10. Posición incorrecta.
11. Movimiento incorrecto (es decir: continuo, conectado, lento, rápido, natural, normal).
12. Preparación o ejecución inexacta o incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa, vuelo, salto...)
13. Movimiento de onda sinusoidal, ritmo incorrecto.
14. Posición incorrecta
15. No recuperar una patada de retracción (busigi) inmediatamente después de su ejecución.

### **8.5 LUCHA EQUIPO**

Modalidades de competición, EQUIPO “Sólo Miembros oficiales de ITFU por países” (NO ESCUELAS) – Un Equipo por país (UN EQUIPO DE 6 INTEGRANTES Y PODRÁN COMPETIR CUALQUIERA DE LOS SEIS EN UN ENFRENTAMIENTO). El coach, presentará al Presidente del Jurado las credenciales de los atletas que se harán presentes en ese enfrentamiento, teniendo en cuenta que el 6 integrante no podrá estar en el área de competencia durante ese enfrentamiento. Este procedimiento se debe realizar en cada enfrentamiento, pudiendo cambiar al quinto competidor, según el criterio del coach

### **8.6 PROCEDIMIENTO DE LUCHA POR EQUIPO**

El protocolo de inicio, parada y finalización es el mismo que para el combate individual. El entrenador de cada equipo deberá entregar al Presidente del Jurado las identificaciones de los integrantes del equipo.

El tiempo de duración de cada enfrentamiento será de **2 minutos**

Nota: Los competidores de un equipo no podrán ser reemplazados. En caso de lesión, comprobada por un médico, sólo la reserva podrá formar parte del equipo. El competidor lesionado será excluido por el resto del evento.

Sorteo: El Árbitro Central lanzará una moneda en presencia de los entrenadores. El entrenador que pierde el sorteo debe enviar a su primer competidor o dejar esa elección al oponente. Los equipos deberán alternar este orden hasta finalizar. Los árbitros de esquina anotarán todos los puntos electrónicamente y se aplicarán las siguientes decisiones:



- a. En la competencia por equipos todos los puntos (votos de los jueces) de los cinco (5) combates deberán ser sumados. Sin embargo, cuando todos los cinco (5) combates han finalizado y el resultado da un empate entonces cada coach seleccionará un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos.
- b. El equipo del cual el competidor gane este combate será el ganador.
- c. Si aún en esta instancia se determina empate entonces el primer punto logrado asignado por al menos dos (2) Jueces en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.
- d. NOTA 1: Todos los cinco (5) combates deben llevarse a cabo y ser completados. Si uno de los competidores se retira del evento por lesión o para ganar una ventaja el oponente será declarado ganador. Entonces se le otorgarán 16 puntos en su puntaje total de equipo.
- e. NOTA 2: Este sistema, hace que todos los equipos realicen sus 5 enfrentamientos.

## 9. LUCHA PREESTABLECIDA

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 deberá realizar uno a la vez, y los Jueces deberán dar una puntuación entre 0 y 10 puntos, para cada desempeño teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- a) coreografía y trabajo en equipo
- b) contenido técnico
- c) movimiento ondulatorio
- d) poder
- e) respiración
- f) ejecución de sólo una técnica conteniendo (1) una secuencia acrobática por cada uno de los miembros del equipo como máximo.

Procedimiento

- a) Ambos competidores deben entrar en el cuadrilátero y saludar.
- b) Ambos competidores deben asumir una posición en L, con un bloqueo en guardia antes de iniciar su ejecución.

c) El combate comienza cuando uno de los competidores verbalmente da la orden "Shi-Jak".

d) 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 a las siguientes reglas:

a) La lucha libre pre-establecida deberá consistir en movimientos tal como se muestran en la enciclopedia, manuales o cd rom y como se enseñan durante los cursos internacionales para instructores.

b) Las técnicas de ataque deben ser bloqueadas o evitadas y deben ser realizadas con realismo.

c) Los competidores pueden ser de 1º a 6º Dan y pueden ser masculinos, femeninos y/o parejas mixtas.

d) La duración del combate deberá consistir de un (1) round: mínimo de 60 segundos – máximo 75 segundos.

e) Los equipos que excedan los 75 segundos de duración del combate recibirán 0 puntos.

f) Los equipos que realicen menos del mínimo requerido de 60 segundos recibirán 0 puntos.

g) Solo una (1) secuencia acrobática de técnica, la cual no es parte del programa principal de Taekwon-Do, puede ser realizada durante el combate por cada uno de los miembros del equipo.

i) Si uno o ambos miembros de los equipos realizan más de una secuencia acrobática de técnica durante el combate recibirán 0 puntos.

j) 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.

k) En el caso de un empate, ambos equipos realizarán un tiempo adicional, hasta que el ganador sea decidido.

### **1. TAEKWONDO "Adaptado"**

La competición de Taekwondo ADAPTADO tendrá dos especialidades: Formas y Lucha inclusiva.

## 10.1 CAPACIDADES

- a. **Discapacidad física:** cuenta con las alteraciones más frecuentes, las cuales son secuelas de poliomielitis, lesión medular (parapléjico o cuadripléjico) y amputaciones.
- b. **Discapacidad sensorial:** Comprende a las personas con deficiencias visuales, a los sordos y a quienes presentan problemas en la comunicación y el lenguaje.
- c. **Discapacidad intelectual:** Se caracteriza por una disminución de las funciones mentales superiores (inteligencia, lenguaje, aprendizaje, entre otros), así como de las funciones motoras. Esta discapacidad abarca toda una serie de enfermedades y trastornos, dentro de los cuales se encuentra el retraso mental, el síndrome Down y la parálisis cerebral.
- d. **Discapacidad mental:** Las personas sufren alteraciones neurológicas y trastornos cerebrales podemos encontrar el síndrome de Tourette son personas que padecen un trastorno de Tics nerviosos y coprolalias (groserías), que son involuntarias. El síndrome de Asperger o trastorno de Asperger es un conjunto de problemas mentales y conductuales que forma parte de los trastornos del espectro autista.

## 10.2 PARTICIPANTES Gups / Danes

### 1. INSCRIPCIÓN

- a. Todo Alumno deberá ir acompañado por una persona mayor de edad (mayor de 21 años, al cierre de la inscripción de la presente edición) que se hará responsable ante los organizadores de la conducta y el comportamiento del participante.
- b. Los participantes deberán contar con certificados médicos que autoricen la participación deportiva de los competidores. Dicho certificado, deberá estar acompañado en los casos que correspondiere de una autorización de sus padres, tutor o encargado. Las mismas quedarán en poder del Comité Organizador.
- c. La organización, en el caso que sea necesario, podrá amalgamar las categorías, pudiendo haber algún cambio en el nivel de participación en el que los atletas fueron inscriptos.
- d. Presentar certificado de discapacidad individual que acredite la patología.



**10.3 PREMIACIÓN** Primero, Segundo y dos Terceros en todas las categorías. Los competidores siempre serán separados en categorías de hasta 4 participantes.

**10.4 CATEGORÍAS:**

- a. INFANTILES Hasta 13 años Mixto Gups
- b. JUVENILES 14 a 17 años (varones y mujeres)
- c. ADULTOS 18 en adelante (varones y mujeres)

**10.5 Reglamento Competencia de Forma**

**10.6 DIVISIONES/FORMA**

- a. Masculino y Femenino
- b. Los competidores GUPS/DANES
- c. Individual y equipo (3 competidores)
- d. Los equipos eventualmente podrán estar compuestos por varones y mujeres.
- e. Optativamente podrán contar con la participación de un facilitador tanto en individual como en equipo.

**10.7 ELIMINACIÓN**

- a. Los competidores individuales o equipos serán sorteados para ocupar un lugar en las llaves.
- b. Eliminación individual: Será usado el sistema de eliminación directa. Competirán con una sola a elección.
- c. El jurado elegirá al mejor para pasar a la siguiente ronda.
- d. Eliminación equipo: Será usado el sistema de eliminación directa. Los equipos competirán 1 a 1 y un sorteo decidirá qué equipo sale primero a competir. Realizarán una forma opcional.

**10.8 Reglamento Competencia de Habilidades (Lucha Inclusiva)**

- a. DESARROLLO La competencia consiste en desarrollar una rutina en pareja, donde uno de los competidores será un atleta con discapacidad, y su facilitador no. Podrá ser su coach, entrenador, instructor, etc.
- b. Las parejas podrán estar constituidas por 2 varones, 2 mujeres, o mixto.
- c. La rutina deberá tener una duración máxima de 40 segundos, sin tiempo mínimo.



- d. La orden para comenzar la dará un oficial de la competencia. A partir de la cual se activará el cronómetro que controlará el tiempo de la exposición.
- e. Los participantes podrán incluir elementos al desarrollo de los trabajos a realizar, pudiendo además guiar las coreografías a través de la música.

Las parejas deben realizar una muestra coreográfica en la que primen la creatividad y las habilidades mixtas. Pudiendo utilizar todos los recursos técnicos existentes, es de libre ejecución y expresión. Como por ejemplo formas adaptadas. Técnicas de frente a frente, tradicional sparring, ejercicios de rotura coordinado o defensa personal.

## 11 REGLAMENTO - GENERALIDADES

### 11.1 AREA DE COMPETENCIA

Opciones:

8 x 8 metros + 1 metro extra de perímetro de seguridad.

9 x 9 metros + 1 metro de perímetro de seguridad.

Estas medidas pueden variar según el pabellón deportivo.

a. Ring central elevado: si existe esta posibilidad, el perímetro de seguridad será de 2 metros y la altura de 50 cm a 1 metro.

b. Luces: si existen torres de iluminación, estas no deberán estar a menos de cinco metros por encima del ring central elevado.

C. La mesa oficial del Jurado deberá estar ubicada frente y al mismo nivel del ring.

### 11.2 VESTIMENTA

Requisito de vestimenta para los competidores:

**Cuando no estén compitiendo:** llevar ropa deportiva normal como equipo deportivo (chándal), zapatillas de entrenamiento, etc.

**Ceremonias de apertura/cierre:** Los países o escuelas invitados podrán vestir el Dobok oficial o la vestimenta deportiva oficial del país o escuela que representan.

**Premiación:** Dobok oficial completo y/o vestimenta deportiva completa. No está permitido mezclar el Dobok y la vestimenta deportiva.

### 11.3 EQUIPOS DE SEGURIDAD Y USO DE PROTECCIONES

a. Los competidores DEBEN USAR

OBLIGATORIAMENTE/opcional/recomendado:

• **Protecciones de manos y pies:** preferentemente Rojas o Azules, según el color requerido por su posición en la llave.



- **Protector de inglete:** debe usarse dentro del Dobok. Opcional para categorías Infantiles y Recomendado para Cadetes; Obligatorio para categorías Junior (14 años) en adelante.
- **Protector de cabeza:** Rojo o Azul, según el color requerido para su posición en la llave. Obligatorio todas las categorías.
- **Protector Bucal:** Opcional para categorías Infantiles y Recomendado para Cadetes; Obligatorio para categorías Junior (14 años) en adelante.
- **Espinillera:** Opcional para categorías Infantiles y Recomendado para Cadetes / Obligatoria a partir de 14 años de edad para todas las categorías.
- **Protector pectoral femenino:** Recomendado.
  - b. Los competidores podrán utilizar opcionalmente:
    - Gafas flexibles homologadas para deportes. Se debe solicitar la aprobación por escrito al Comité del Torneo al menos 30 días antes del evento.
    - C. Todas las protecciones deben estar homologadas, y NO pueden contener ningún material duro (a excepción de las coquillas femeninas o los protectores pectorales). Está prohibido el uso de cremalleras, cordones o botones.
    - d. NO se permiten vendajes de ningún tipo. Se debe solicitar la aprobación por escrito del Comité del Torneo al menos 30 días antes del evento.
    - e. NO se pueden usar joyas, piercings, relojes, monitores cardíacos u otros artículos similares.
    - f. El cabello largo debe estar recogido únicamente con un material que sea suave o elástico por naturaleza, NO se permiten materiales duros. Para las divisiones de Sparring, cualquier cubierta de cabello debe caber completamente dentro del casco.

NOTA: Todo el equipo opcional enumerado anteriormente puede estar sujeto a la aprobación del Comité del Torneo.

#### 11.4 Reemplazo de Equipo o vestimenta

Cualquier equipo o vestimenta que deba ser reemplazado (por ejemplo, protecciones defectuosas o Dobok en mal estado) durante la actuación, tendrá un tiempo máximo de tres 3 minutos para realizar este reemplazo. Si el equipo o la ropa defectuosa no se reemplazan, el competidor será descalificado.

#### 11.5 PROCEDIMIENTO DE LUCHA

Empezar, parar y terminar. Protocolo.

- a. Los competidores comenzarán la pelea en las posiciones iniciales, se inclinarán ante el presidente del jurado y luego entre sí.
- b. El Árbitro Central iniciará la pelea con la orden "SHI-JAK" y los competidores continuarán peleando hasta que el árbitro dé la orden "HAECHYO".



C. En este momento los competidores dejarán de luchar y permanecerán donde están, hasta que se reanude el combate.

d. Una señal sonora de tiempo detendrá el marcador y el árbitro dará por finalizado la contienda. Se realizará el orden inverso del saludo y se declarará el resultado. Los árbitros de esquina anotarán todos los puntos electrónicamente y se aplicarán las siguientes decisiones:

e. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los Árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.

f. Empate: se dará una prórroga de un (1) minuto. Todas las puntuaciones vuelven a 0 (puntos, advertencias y puntos negativos (-1)).

g. 2º Sorteo: PUNTO DE ORO. El primer punto conseguido decidirá quién es el ganador.

Nota: Se deben computar las Advertencias y los Puntos Menos, y si no hay puntos, el empate se decide de la siguiente manera:

a. Si un competidor acumula 3 (tres) Advertencias, el otro competidor es el ganador con el resultado de 0 a -1.

b. Si un competidor recibe Punto negativo directo, el otro competidor es el ganador con el resultado de 0 a -1.

Procedimiento de Árbitros y Árbitro Central en el 2º Sorteo

Árbitros:

- Deben ponerse de pie.
- SÓLO cuando el Árbitro Central lo solicite, deberá registrar electrónicamente (o con banderas), si observó que uno de los competidores anotó un punto.

#### **11.6 Árbitro central:**

- Debe continuar marcando todas las penalizaciones.
- Cuando observe que uno de los competidores pudo haber sumado un punto, deberá detener la pelea y extendiendo su brazo hacia arriba, preguntando si hay un ganador (SUNG).
- En ese momento los Árbitros deberán emitir un fallo.
- Si el Presidente del Jurado observa que al menos dos Árbitros dan el ganador a un competidor, la ronda finaliza y comienza el protocolo de Reverencia.
- Si los árbitros no observaron un punto, la ronda continúa.

**11.7 Cronometrista:** A la primera orden de "Shi-Jak" (Start) del árbitro central, el cronometrista responsable pone en marcha el cronómetro del sistema hasta el final del tiempo (señal sonora). El cronómetro del sistema funcionará continuamente a menos que el árbitro central indique "tiempo" diciendo "Jung-Ji".



En este momento, el responsable de Chrono, detiene el sistema de cronómetro hasta que se dé la orden "Gaesok" (Continuar).

### **11.8. ENTRENADOR**

- a. Para cualquier competencia individual o por equipos, solo un (1) Entrenador Registrado debe estar presente en el ring, sentado en la silla de Entrenador designada.
- b. Deberá permanecer sentado durante toda la competencia, al menos a un (1) metro fuera del ring.
- c. Él / Ella puede dar instrucciones al estudiante en un tono de voz normal (solo en lucha) sin interferir con la competencia. Está prohibido gritar instrucciones.
- d. En ningún momento podrán invadir el área de competición, salvo autorización del Árbitro Central.
- e. Es el único autorizado a presentar una protesta oficial.
- f. De no hacerlo podrá ser causa de expulsión del entrenador de su cargo. El Comité del Torneo y los ÁRBITROS decidirán el momento y duración de la expulsión.
- g. Un Entrenador eliminado debe ser reemplazado por otro Entrenador registrado, dentro del límite de tiempo de (1) minuto.
- h. Si otro entrenador no está presente dentro del período de (1) minuto, el competidor será descalificado.

### **11.9 Indumentaria de los entrenadores**

Los entrenadores, mientras se encuentren en el área de competición, deberán llevar ropa y calzado deportivo, pantalón largo y toalla, preferiblemente no blanca. No está permitido el uso de Dobok, jeans, shorts o chanclas.

### **11.10 PROTESTA / PROCEDIMIENTO DE DISPUTA**

- a. Las protestas SÓLO pueden ser presentadas por el Entrenador Registrado que dirigió al competidor, y SÓLO cuando exista una aparente violación de las reglas oficiales.
- b. El entrenador debe solicitar un formulario de protesta al presidente del jurado inmediatamente después de finalizar el combate/forma.

Nota: Inmediatamente después del combate/forma deberá acudir al Presidente del Jurado y con CORTESÍA solicitar un Formulario Oficial para realizar la Protesta.



C. El Presidente del Jurado entregará al Entrenador el Formulario de Reclamación oficial, después de haber recibido la tarifa correspondiente de **US\$ xx** (valor propuesto por la organización del campeonato).

d. El área donde se realiza la protesta NO podrá continuar hasta que se resuelva la misma

e. Cada protesta deberá constar en el formulario correspondiente, en idioma **INGLÉS/ESPAÑOL** y será presentada al Presidente del Jurado. Tendrá un máximo de 5 minutos para entregarlo.

F. El Presidente del Jurado entregará el formulario de protesta completo y la tarifa de protesta al Comité de Árbitros.

#### **11.11 Comité de ÁRBITROS:**

El Comité de ÁRBITROS examinará las circunstancias de la protesta y tomará una decisión.

1. Validar la protesta.

2. Repetir el combate/forma.

3. Asignar la victoria al oponente.

4. Asignar o eliminar puntos, Advertencias, Puntos negativos o tiempo según sea necesario.

g. La tarifa de protesta sólo será devuelta si el Comité de Árbitros acepta y valida la protesta. Si el Entrenador lo pierde, perderá la tarifa pagada.

#### **11.12 Decisiones**

1. Para tomar una decisión, el Comité de ÁRBITROS podrá llamar a cualquier Árbitro para que aporte pruebas sobre la protesta.

2. Una vez tomada la decisión, el Comité de ÁRBITROS notificará a todas las partes involucradas.

h. El Comité de ÁRBITROS basará su decisión en las reglas establecidas en este documento y su decisión no podrá contradecir las reglas antes mencionadas.

#### **11.13 Descalificación**

Los coach/representantes de equipo o las personas que persistan en argumentar en contra de las decisiones tomadas por el Comité del Torneo pueden, a su discreción, descalificar a todo el equipo o la escuela de todos los eventos posteriores al campeonato.

El Comité del Torneo considerará el asunto en una fecha posterior con miras a tomar medidas adicionales.



Retiro de Competidores: En el caso de que equipos o competidores individuales se retiren del campeonato como método de protesta, ocurrirá lo siguiente.

- a. Descalificación automática de ese evento, lo que significa que no hay clasificación para ese evento y, por lo tanto, no hay medallas.
- b. Descalificación automática de todos los demás eventos del campeonato.
- C. Nueva descalificación de otros eventos según lo decidido por el Comité de Disciplina.

#### **11.14 REGISTRO / PESAJE**

La verificación del peso de los competidores se realizará dentro de las 24-48 horas previas al inicio de la competición.

El pesaje será **OBLIGATORIO** para las categorías Junior en adelante.

**IMPORTANTE:**

- Los competidores que no den su peso en el 1er pesaje tendrán una (1) hora para presentarse al 2do y último pesaje.
- Si falla, será **DESCALIFICADO DE LA COMPETICIÓN**. No habrá devolución económica de la inscripción.

#### **11.15 Procedimiento de pesaje**

**NOTAS GENERALES**

- Para que un atleta pueda competir, **DEBE** estar dentro de los pesos de la categoría en la que se ha inscripto oficialmente.
- Es responsabilidad del atleta y su entrenador asegurarse de que su peso cumpla con los criterios de peso establecidos.
- Un (1) entrenador y, si es necesario, un traductor por país **DEBEN** estar presentes durante los procedimientos de verificación de peso de la Escuela/País.

#### **11.16 Ropa requerida**

Los competidores **DEBEN** usar el equipo deportivo (chándal) oficial de su escuela/país.

**Importante:**

- Todos los competidores de una Escuela/País deberán presentarse **JUNTOS** con un (1) **ENTRENADOR** debidamente registrado.



### **11.17. ATENCIÓN MÉDICA**

Todos los eventos Nacionales e Internacionales deberán contar con un mínimo de un (1) médico y una ambulancia. Es posible que se requiera personal y/o equipo médico adicional según el contrato o los requisitos legales del país anfitrión.

Se deberán aceptar las recomendaciones de los Médicos Oficiales del Torneo que prohíben a un competidor continuar participando después de una lesión.

Sólo el Médico Oficial del Torneo podrá brindar atención médica primaria en el área de competencia durante el evento.

### **11.18. SEGURO Y RESPONSABILIDAD POR LESIONES – COMPETIDORES**

- l. Todos los competidores deben tener una cobertura de seguro válida para poder competir. La organización anfitriona no será responsable de ninguna lesión, pérdida o eventualidad, incurrida durante el evento. Por tal motivo, se firmará un deslinde de responsabilidades junto con la inscripción de los competidores.
- m. SEGURO DE EVENTOS
- n. Todos los organizadores deben asegurarse de que el evento cuente con todos los seguros de responsabilidad civil, certificados contra incendios y licencias gubernamentales necesarios para albergar dichos eventos.
- o. DELEGADOS
- p. Un representante de cada escuela o equipo podrá ser el encargado de registrar a los competidores, presentar los documentos y cooperar con la organización cuando sea necesario.
- q. EVENTOS INESPERADOS
- r. Todos y cada uno de los casos que no estén mencionados en este documento serán tratados y discutidos por los Comités del Torneo, con el fin de llegar a una decisión justa y equitativa. La decisión del Comité de ÁRBITROS será definitiva.
- s. COMITÉ ORGANIZADOR
- t. El Comité del Torneo estará formado por 3 o 5 miembros. Estos serán designados por el Director del Torneo y el Director de competición.
- u. COPIAS DEL REGLAMENTO
- v. Una copia de estas regulaciones oficiales debe estar presente en todos los torneos y ser accesible a todos los funcionarios involucrados en el buen desarrollo del evento.



## **12. ÁRBITROS**

### **12.1 UN COMITÉ DE ÁRBITROS**

El Comité de ÁRBITROS estará integrado por el Director de árbitros del Torneo y un mínimo de dos (2) y no más de cinco (5) miembros, y será responsable de los siguientes asuntos:

- a. Aprobar, asignar y configurar los Consejos de Ring integrados por el Presidente del Jurado, Miembros del Jurado y Árbitros.
- b. Observar y hacer cumplir estrictamente los requisitos de vestimenta de los ÁRBITROS.
- c. Investigar las protestas, deliberar sobre su validez y tomar una decisión final.
- d. Tomar acciones disciplinarias, tales como, sustituir, suspender o corregir las actividades de los Presidentes de Jurado, Árbitros y Asistentes.
- e. Desarrollar e implementar mejoras a las Reglas y Reglamentos de Árbitros y/o manuales/documentación de apoyo.

### **12.2 Clases y Requisitos de los ÁRBITROS**

Hay dos calificaciones para ÁRBITROS Oficiales Clase A y Clase B

Los criterios para calificar como Árbitro Clase "A" son:

- a. Edad mínima de 25 años.
- b. Poseer un Certificado Oficial de 4º Dan ITFU o superior
- c. Participar en un Curso INTERNACIONAL DE ARBITROS dictado por el DIRECTOR GENERAL DE ARBITROS DE ITFU en compañía de al menos un subdirector de árbitros continentales de ITFU.
- d. Completar la evaluación satisfactoriamente.
- e. luego de haber participado del curso Internacional, estará en condiciones de solicitar y recibir el diploma correspondiente.

Los criterios para calificar como Árbitro Clase "B" son:

- a. Edad mínima de 21 años.
- b. Ser 2do Dan o superior.
- c. Participar en al menos un curso nacional cada 2 años.
- d. Completar la evaluación satisfactoriamente.
- e. Postúlate y recibe el diploma correspondiente.

### **12.3 VESTIMENTA**

Deben estar vestidos con traje azul, camisa blanca, corbata azul oficial de la ITFU, medias BLANCAS y zapatos blancos.



#### **12.4 CONDUCTA**

Presencia puntual: Todos los árbitros deben estar presentes en todas las reuniones programadas por el Comité de Árbitros.

Todos los Árbitros deberán presentarse en el lugar señalado para la reunión una hora antes del inicio del evento que les fue asignado.

Comportamiento:

Todos los árbitros deben observar las siguientes reglas:

- a. Deben comportarse con conciencia y dignidad.
- b. Deben prestar la máxima atención durante la competición.
- c. Deben ser imparciales al tomar una decisión.
- d. Deben distanciarse de los competidores, entrenador y público durante la competición diaria.
- e. No deben consumir bebidas alcohólicas antes o durante la competición diaria.
- f. Queda prohibido el uso de teléfonos móviles o dispositivos electrónicos para uso personal durante el horario de competición.
- g. Evaluación: Cada Árbitro es responsable de dar su propia evaluación y/o decisión de acuerdo con estas reglas.
- h. Cualquier Oficial podrá ser asignado/cambiado de puesto o tarea, ya sea a solicitud del Presidente del Jurado o del Comité de Árbitros.

#### **12.5 Rango versus posición**

Los funcionarios serán asignados a puestos según su experiencia, conjunto de habilidades, puestos disponibles, necesidades del evento y facilidad de comunicación. Se demostrará el debido respeto por el rango; sin embargo, el rango no es un factor predominante en la asignación de funciones. Todos los Oficiales deben estar dispuestos a officiar en cualquier puesto, independientemente de su rango. Recordar que NADIE ES MAS QUE NADIE

#### **12.6 CONSEJO DEL RING**

a. El Consejo del ring para competencias de lucha individual, lucha por EQUIPOS, TUL individual y TUL por EQUIPOS consta de:

- 1 Presidente del Jurado,
- 1 o 2 miembros del jurado,
- de 3 a 5 Árbitros.
- 1 o 2 Verificadores de vestimenta.
- 1 persona informática, si es necesario.



b. En la competición de ROTURA DE POTENCIA Y TÉCNICAS DE ROTURA ESPECIALES el Consejo del Ring está formado por:

- 1 Presidente del Jurado,
- 1 o 2 miembros del jurado,
- 3 a 5 Árbitros.
- 1 persona informática, si es necesario.
- Todos los Miembros del Consejo del Ring deben estar al día con las Reglas del Torneo en todo momento.
- Cualquier miembro podrá participar en una consulta cuando así lo requiera el Presidente del Jurado.
- Los Árbitros Centrales pueden y deben dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.

## **13. DEBERES**

### **13 .1 Deberes del Presidente del Jurado**

a. Un (1) Presidente del Jurado estará sentado en la mesa del jurado en todo momento durante la competencia y será responsable de la dirección general y administración del Ring Council y sus actividades, incluyendo, pero no limitado a: evaluación y decisiones del desempeño de competidores, evaluaciones de árbitros, protestas e interacción entre el Consejo del Ring y el Comité de Árbitros, como está escrito en las Reglas oficiales de Árbitros.

- El Presidente del Jurado y el Comité de Árbitros, son los únicos funcionarios autorizados a descalificar a un competidor, de acuerdo con el procedimiento establecido en el artículo sobre lesiones.
- Es responsable de supervisar todos los combates y el comportamiento de los Árbitros en su ring asignado, y como tal puede dar su opinión y consejo en cualquier momento.
- Es el supervisor de los Miembros del Jurado de su Consejo de Ring asignado y puede sustituirlos en caso de ausencia o ineficiencia.
- Debe completar, cronometrar y firmar los informes de competencia. Estos informes deberán ser entregados directamente al Comité del Torneo al finalizar cada división y/o categoría.

En Tul individual/Equipo:

- a. El Presidente del Jurado presidirá y verificará la realización del sorteo electrónico del Tul Obligatorio.
- b. En caso de situación incorrecta, podrá llamar a los Árbitros para aclaraciones o instrucciones, sin interrumpir la ejecución del Tul.
- C. Una vez que los árbitros hayan presentado sus resultados, deberán ponerse de pie e indicar el ganador.



- d. Será declarado ganador el competidor y/o equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los Árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor.
- e. En caso de empate, deberá ponerse de pie y cruzar los brazos delante del pecho; luego deberá verificar el sorteo electrónico de un (1) Tul Obligatorio para desempatar. Los competidores/equipos continuarán hasta definir las posiciones.

#### **En combate:**

- a. En el caso de una situación incorrecta, podrá solicitar una “detención del tiempo” y podrá llamar al árbitro central y/o a los árbitros de esquina para obtener aclaraciones o instrucciones.
- b. Debe comunicar los puntos negativos y las advertencias al operador informático durante el combate, verificando que estén asignados al competidor correcto.
- C. Terminado el combate, deberá ponerse de pie e indicar el ganador.
- d. Será declarado ganador el competidor que haya obtenido la mayoría de los votos de los Árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor.

#### **En combate por equipos:**

- a. El Equipo que haya obtenido 6 puntos será declarado ganador.
- b. En caso de situación de empate, deberá ponerse de pie y cruzar los brazos delante del pecho. Los competidores/equipos continuarán hasta que se decidan los lugares.

#### **En Rotura de poder y técnicas especiales de rotura:**

- a. El Presidente del Jurado deberá comunicar los puntos otorgados al operador informático y comprobar que han sido introducidos correctamente.
- b. En caso de una situación incorrecta, puede solicitar una “parada del tiempo”; y puede llamar al árbitro central y/o a los árbitros de esquina para obtener aclaraciones o instrucciones.
- C. En caso de situación de empate, se elegirá por sorteo un (1) tecnica para desempatar.
- d. Los competidores individuales que hayan obtenido las puntuaciones más altas serán declarados 1º, 2º y 2 terceros lugares.

### **13.2 Deberes de los miembros del jurado**

#### **MIEMBROS DEL JURADO.**

Al menos un (1) Miembro del Jurado estará sentado en la mesa del Jurado en todo momento y será responsable de ayudar al Presidente del Jurado con la dirección general y administración del Consejo del Ring y sus actividades, incluyendo, pero no limitado a: Rotación de árbitros, Interacción



Consejo/Entrenador/Competidores, remoción y reemplazo de entrenadores y gestión de competencias.

Los miembros del jurado deben estar actualizados con las Reglas del Torneo y otros documentos en todo momento.

Los miembros del jurado ayudan al presidente del jurado en la administración del Consejo del Ring y en todos los combates para determinar el ganador.

a. Operador de Computadora: Un (1) Operador de Computadora estará sentado en la mesa del Jurado en todo momento, para operar el sistema electrónico y mantener registros del combate.

Es responsable de:

1. El funcionamiento del Sistema de Puntuación Electrónica.
2. Mantener el tiempo oficial de cada combate.
3. Registrar las Advertencias y puntos negativos, según lo indique el Presidente del Jurado, de acuerdo con las Reglas del torneo.

Los requisitos para ser Operador de Computadora son:

- a. Edad mínima de 18 años.
- b. Tener conocimiento del software informático a utilizar y participar en cursos de formación.

### **13.3 Deberes del árbitro central**

El Árbitro de Centro deberá trabajar en coordinación y comunicación con el Presidente del Jurado en todo momento.

En Tul y Sparring  
tul

- a. Un (1) árbitro central estará sentado al menos a un (1) metro fuera del ring y frente a los competidores para controlar la competencia durante la competencia de Tul, trabajando en conjunto con los otros árbitros, calificará el desempeño de los competidores de acuerdo con su juicio, evaluando las deducciones del puntaje, con base en las reglas del Torneo.

#### **En combate:**

- a. Un (1) Árbitro Central estará dentro del ring para controlar el combate durante la competencia de Sparring.
  1. Los árbitros centrales pueden dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.
  2. Si es necesario deberá revisar nuevamente el Dobok y las protecciones.
  3. En coordinación con el Presidente del Jurado, deberá iniciar y finalizar la ronda.



4. Es responsable de dirigir todos los combates, dar todas las directivas y órdenes, hacer todos los anuncios y utilizar las señales manuales correctas, gestionando la competición en el ring al que está asignado.
5. Es el único oficial autorizado a aplicar Advertencias y Puntos Negativos a los competidores en el Área asignada.
6. Antes de descontar el tercer punto negativo DIRECTO deberá acordar su decisión con el Presidente del Jurado.

#### **En Rotura de Potencia y Rotura Especial:**

- a. Un (1) Árbitro Central estará dentro del ring para controlar la competencia, asignar puntos por descansos válidos (en conjunto con los Árbitros), verificar el correcto procedimiento y evaluar las infracciones o deducciones de puntos que sean necesarias.
  1. Es responsable de comprobar las tablas y/o alturas, y la correcta ejecución de la técnica en cada intento, tal y como se indica en estas normas.
  2. Deberá exhibir claramente el número correcto de puntos asignados para cada técnica.

#### **13.4 Deberes de los árbitros de esquina**

##### **En combate:**

- a. Cuatro (4) árbitros estarán sentados, al menos a un (1) metro afuera y en cada esquina del ring durante la competencia de Sparring. Asignarán puntos según su criterio, basándose en las reglas del torneo.
  1. No se les permite hablar en ningún momento durante los combates.
  2. Deberán sentarse correctamente (erectos, con la espalda recta y con las plantas de los pies apoyadas en el suelo) sin tocar la zona de competición.
  3. Se asignarán los puntos electrónicamente, tal y como se indica en las reglas.

##### **En Rotura de Potencia y Rotura Especial:**

- a. De 3 a 5 Árbitros arbitrarán en la competencia de Técnicas de Power Break y Special Break, ellos serán los encargados de validar las técnicas cuando sean ejecutadas correctamente utilizando las banderas azules. Las banderas rojas indicarán que la técnica ejecutada fue incorrecta.
  1. Los Árbitros son responsables de verificar las tablas y/o alturas, y la correcta ejecución de la técnica en cada intento, según lo indicado en el reglamento del torneo.

##### **En Tul:**



a. Cuatro (4) árbitros y el árbitro central se sentarán frente a la mesa del presidente del jurado. Calificarán la actuación según su criterio, aplicando los puntajes establecidos en los ítems referentes a la evaluación de las formas que rigen en este reglamento.

1. Los árbitros deberán observar cuidadosa y exhaustivamente la actuación y el comportamiento de los competidores, tomándolos en consideración a la hora de evaluar sus puntuaciones.

### **13.5 Deberes del Verificador de Equipos y control de vestimenta (si es necesario)**

Se asignará al menos un (1) Verificador a cada ring con la función de controlar el Equipo y verificar la tarjeta de identificación de cada competidor y entrenador, previo a permitirles el ingreso al área de competencia.

## **27. TERMINOLOGÍA OFICIAL**

a. CHARYOT	ATENCIÓN
b. KYONG YE	SALUDO
c. JUNBI	LISTO
d. SHIJAK	COMENZAR
e. HAECHYO	SEPARARSE
f. GAESOK	CONTINUAR
g. GOMAN	FINAL
h. JU UI HANNA	UNA ADVERTENCIA
i. GAM JUM HANNA	UNA FALTA (descuento de un punto)
j. SIL KYUK	DESCALIFICACIÓN
k. HONG	ROJO
l. CHONG	AZUL
m. JUNG JI	DETENER EL TIEMPO
n. DONG CHONG	EMPATE
o. IL HUE JONG	PRIMER ROUND
p. I HUE JONG	SEGUNDO ROUND
q. SAM HUE JONG	TERCER ROUND
r. SA HUE JONG	CUARTO ROUND (al Primer Punto)
s. SUNG	GANADOR



## **ANEXO 1º**

***Entendiendo que el reglamento de torneos oficial es de ITFU con fecha de emisión el 13 de mayo del 2024, se hace saber a los miembros que será de uso oficial y obligatorios para los torneos internacionales que la ITFU sea organizador y/o fiscalizador (Torneo Mundial, Copa del Mundo, Torneos Continentales, europeos, Panamericanos).***

***Cuando una entidad organizadora de un evento deportivo de ITFU, entienda que es necesario realizar alguna modificación para ese evento en particular, sea modificación de categorías (edades, pesos, etc.), sistema de lucha (tiempo de combate, especialidad de equipos, puntuación, diámetro de área de competencia, etc.), deberá comunicarlo al Director Deportivo de modo tal que ITFU esté al corriente de esta situación diferente a la habitual, siendo responsable de esa modificación el organizador del evento.***

## **ANEXO 2º**

### **Competencia por equipos:**

***Los equipos de adultos podrán estar formados por las categorías de edades desde los 18 años en adelante.***

***En el caso que un país desee formar su equipo representante, por adultos y juveniles B (16-17 años), podrá hacerlo sin sobrepasar el máximo de 2 juveniles en el equipo.***

***Esta regla no se aplicará en el caso que el país organizador, por cuestiones legales de su país, no tenga permitido conformar enfrentamientos de lucha entre menores y adultos.***



*Las reglas antecedentes, han sido aprobadas por los comités de Umpires y Torneos de la Internacional Taekwon-Do Federation Union y se aplicarán en todos los continentes y países que se encuentran afiliadas a dicha organización.*

*13 de mayo de 2024*

## REGLAMENTO OFICIAL INDICE

1. Objeto	página 1
2. Aplicación	página 1
3. Competidores / edades	página 1
Categorías	página 1
REGLAMENTO PARA GUBS	página 2
4. División de competencia	página 2
5. Formas/Tul	página 2
5.1 Tul Individual	página 2
5.2 categorías Gup	página 2
5.3 Ubicación de los competidores	página 2
5.4 Procedimiento de puntuación Tul	página 2
5.5 Sanciones	página 3
5.6 Penalizaciones Leves	página 3
6. Lucha	página 4
6.1 Tiempo de los combates	página 4
6.2 Sparring Masculino 5 a 13 años/categorías y pesos	página 4
6.3 Sparring Femenino 5 a 13 años/ categorías y pesos	página 5
6.4 Sparring Junior 14 a 17 años/ categorías y pesos	página 5
6.5 Sparring Adultos (A 18/25 – B 26/35 años)	página 5
6.6 Sparring Veteranos A (36/45 años)	página 6
6.7 Sparring Veteranos B (46/55 años)	página 6
6.8 Sparring Veteranos C (más de 56 años)	página 6
6.9 Lucha. área de puntuación	página 6
6.10 Puntos otorgados	página 7
6.11 Sistema de puntuación	página 7
6.12 Descuento de puntos directos	página 7
6.13 Advertencias	página 8
6.14 Descalificaciones	página 8



6.15 Lesiones	página 9
6.16 Aplicación de la regla 6.14	página 10
6.17 Tiempo medico por conmoción cerebral	página 10

## REGLAMENTO – GENERALIDADES

7. Tamaño del cuadrilátero	página 11
8. Vestimenta	página 11
9. Equipos de seguridad y uso de protecciones	página 12
10. Reemplazo de equipo o vestimenta	página 12
11. Entrenador	página 13
12. PESAJE	
12.1 Procedimiento de pesaje	página 13
12.2 Vestimenta requerida	página 14
13. Seguro y responsabilidad por lesiones – competidores	página 14

## REGLAMENTO PARA DANES

**página 15**

1. Categorías y edades	página 15
2. Categorías de cinturón negro	página 15
3. División de competencia	página 15
4. Modalidades de competición Individual	página 15
5. Tul Individual	página 16
5.1 División	página 16
5.2 Sistema de eliminación	página 16
5.3 Categorías de DANES	página 16
5.4 Procedimiento de Puntuación	página 16
5.5 Sanciones	página 17
5.6 Penalizaciones leves	página 17
6. Lucha	página 17
6.1 Duración de los combates	página 17
6.2 División de categorías por peso	página 18
6.3 Lucha. Área de puntuación	página 19
6.4 Puntos otorgados	página 19
6.5 Sistema de puntuación	página 19
6.6 Descuento de puntos directos	página 19



6.7 Advertencias	página 20
6.8 Descalificaciones	página 20
6.9 Regla general sobre culpabilidad	página 21
6.10 Lesiones	página 21
6.11 Aplicación de la regla 6.9	página 22
6.12 Tiempo medico por conmoción cerebral	página 23
<b>7. ROTURA</b>	
7.1 Rotura de potencia categorías	página 23
7.2 Método	página 23
7.3 Rotura de técnicas especiales categorías	página 24
7.4 Rotura de Poder Individuales	página 24
7.5 Procedimiento	página 24
7.6 Técnicas Individuales especiales de rotura	página 25
7.7 Procedimiento	página 25
<b>8. EQUIPOS</b>	página 26
8.1 Tul: un equipo por país	página 26
8.2 Sistema de eliminatorias	página 26
8.3 Sanciones Graves	página 27
8.4 Sanciones Leves	página 27
8.5 Lucha	página 28
8.6 Procedimiento de Lucha por equipos	página 28
<b>9. Lucha Pre establecida</b>	página 29
<b>10. Taekwon-Do adaptado</b>	página 30
10.1 Capacidades	página 31
10.2 Participantes	página 31
10.3 Premiación	página 32
10.4 Categorías	página 32
10.5 Reglamento de competencia de formas	página 32
10.6 Divisiones /Formas	página 32
10.7 Eliminación	página 32
10.8 Competencia de habilidades (lucha inclusiva)	página 32
<b>11. REGLAMENTO GENERALIDADES</b>	página 33
11.1 Tamaño del cuadrilátero	página 33
11.2 Vestimenta	página 33
11.3 Equipos de seguridad y protecciones	página 33



11.4 Reemplazo de equipo vestimenta	página 34
11.5 Procedimiento de Lucha	página 34
11.6 Arbitro Central	página 35
11.7 Cronometrista	página 35
11.8 Entrenador	página 36
11.9 Indumentaria de los entrenadores	página 36
11.10 Protesta/Procedimiento de disputa	página 36
11.11 Comités de árbitros	página 37
12.12 Decisiones	página 37
11.13 Descalificación	página 37
11.14 Registro/Pesaje	página 38
11.15 Procedimiento de pesaje	página 38
11.16 Ropa requerida	página 38
11.17 Atención Médica	página 38
11.18 Seguro y responsabilidad por lesiones	página 39
12. Árbitros	página 39
12.1 Comité de árbitros	página 39
12.2 Clases y requisitos de los árbitros	página 40
12.3 Vestimenta	página 40
12.4 Conducta	página 40
12.5 Rango Versus Posición	página 41
12.6 Consejo de Ring	página 41
13. Deberes	página 42
13.1 Deberes del Presidente del jurado	página 42
13.2 Deberes de los miembros del jurado	página 43
13.3 Deberes del Árbitro Central	página 44
13.4 Deberes de los árbitros de esquina	página 45
13.5 Deberes del verificador de equipos	página 45
14. Terminología oficial	página 46
Anexo 1	página 47
Anexo 2	página 47