

# **MANUAL 2021-2022 CON PRECIOS**

## **Unión Atlética Amateur de Taekwondo**



**2021-2022**

**Taekwondo AAU**

**Manual**

**Actualizado el 9/6/2021**

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

## **SECCIÓN DE NORMAS**

DIRECTRICES GENERALES DE COMPETENCIA	1
REGLAMENTO GENERAL PARA EL COMBATE POR PUNTOS	5
REGLAMENTO GENERAL PARA EL COMBATE DE ESTILO OLÍMPICO	14
REGLAMENTO GENERAL PARA LA COMPETENCIA DE FORMAS DICIONALES/PATRONES/POOMSÆ...	34
REGLAMENTO GENERAL PARA LA COMPETENCIA DE FORMAS POR EQUIPOS	38
MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE LA DIVISIÓN POR NECESIDADES ESPECIALES	39
BRACKETING DE REPECHAGE BRASILEÑA	41
DIRECTRICES PARA LA COMPETENCIA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS JUNIOR DE LA AAU	44
PREÁMBULO DEL TAEKWONDO DE LA AAU	52
GOBIERNO Y ADMINISTRACIÓN DEL COMITÉ DEPORTIVO NACIONAL	52

## **SECCIÓN DE POLÍTICAS**

GOBERNANZA Y ADMINISTRACIÓN DEL PROGRAMA	57
DIRECTRICES GENERALES DE COMPETENCIA	63
POLÍTICA GENERAL Y REGLAMENTOS PARA EL COMBATE DE ESTILO POR PUNTOS	65
POLÍTICA GENERAL Y REGLAMENTO PARA EL COMBATE DE ESTILO OLÍMPICO	70
POLÍTICA GENERAL Y REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE FORMAS/PATRONES/POOMSÆ TRADICIONALES	73
REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD PARA LOS CAMPEONATOS N ACIONALES DE TAEKWONDO DE LA AAU Y LA COMPETENCIA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS JUNIOR DE LA AAU	76
REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD PARA LOS EQUIPOS NACIONALES DE LA AAU	77
OTROS ASUNTOS	80
EXTRACTOS TOMADOS DIRECTAMENTE DEL LIBRO DE CÓDIGOS DE LA AAU	83
FORMULARIO DE PROTESTA DE TAEKWONDO DE LA AAU	89
TERMINOLOGÍA COREANA	90
PRESENTACIÓN DE CAMBIOS EN LAS REGLAS DEL MANUAL DE TKD DE LA AAU	91

# SECCIÓN DE NORMAS

## DIRECTRICES GENERALES DEL TORNEO

### Artículo I. Tipos de competencia

#### I.A. Pruebas clasificatorias

Formas/Patrones Tradicionales (no se aplican las normas de Poomsae Deportivo de estilo WT)

Esparcimiento por puntos

Combate de estilo olímpico

Poomsae deportivo (se aplican las normas de Poomsae deportivo de la WT)

#### I.B. Pruebas opcionales no clasificatorias

Formularios de equipo (véase la sección Formularios de equipo de este manual)

Rompimiento de Tablas-Siete Categorías Diferentes (ver Reglas de los Juegos J.O.)

Formas creativas (véase el reglamento de los Juegos J.O.)

Formas musicales creativas (véase el reglamento de los juegos de J.O.)

Formas de Armas (ver Reglas de los Juegos J.O.)

Formas de Armas Musicales (ver Reglas de los Juegos J.O.)

Competición de equipos de demostración (ver las reglas de los Juegos J.O.)

Defensa personal (véase el reglamento de los Juegos J.O.)

Combate con armas acolchadas (véase el reglamento de los Juegos J.O.)

Necesidades especiales

## **Artículo II. Directrices generales para las divisiones y las categorías de edad**

<b>II.A.</b>	<u>División</u>	<u>Edades</u>
	Juvenil	5-17
	Senior	18-32
	Ejecutivo	33-42
	Ultra	43 y más

**II.B.** Divisiones juveniles. Todos los competidores de 5 a 17 años deben competir en sus respectivos grupos de edad. Si no hay competencia en el grupo de edad de un competidor, los directores de los torneos se reservan el derecho de hacer avanzar a ese competidor en su edad.

**II.C.** División Senior. Esta división es para edades entre 18 y 32 años, pero también está abierta para atletas de 33 años en adelante para todo tipo de competiciones.

**II.D.** División Ejecutiva. Los atletas de 33 años o más pueden competir en la División Senior. Los deportistas no podrán competir en más de una categoría de edad en una misma prueba.

**II.E.** División Ultra. Los atletas de 43 años o más pueden competir en la División Ejecutiva o Senior. Los atletas no pueden competir en más de una categoría de edad para cualquier evento.

**II.F.** Divisiones de las pruebas por equipos - Esparcimiento olímpico

**II.F.1.** Cadetes: Cinturones negros de 12 a 14 años

**II.F.2.** Juniors: Cinturones negros de 15 a 17 años

**II.F.3.** Seniors: Cinturones negros de 18 a 32 años

**II.G.** Consideraciones sobre los grupos de edad de las pruebas por equipos - Sparring olímpico. Los competidores de Cinturón Negro en el grupo de edad de 10-11 años no podrán pasar al grupo de edad de 12-14 años, a menos que el director del torneo lo autorice para dar competencia a un atleta. En la competición del Campeonato Nacional de TKD de la AAU, los competidores de Cinturón Negro en los grupos de edad de 10-11, 12-14 o 15-17 años no tendrán que pasar al siguiente grupo de edad para ser considerados en las Pruebas por Equipos.

**II.H.** Divisiones, determinación de la edad, rango actual.

**II.H.1.** La competición se dividirá por edad, cinturón, peso y sexo.

**II.H.1.a.** El peso se define con más detalle en las secciones del libro correspondientes a cada tipo de combate.

**II.H.1.b.** Los requisitos de peso se explican con más detalle más adelante en esta sección del manual llamada "Pesaje".

**II.H.2.** La edad del competidor al 31 de diciembre determinará la edad de dicho competidor en lo que respecta a la competición. El competidor debe competir durante todo el año natural con la edad que tendrá el 31 de diciembre.

**II.H.3.** Además, los competidores deben competir siempre en su rango actual el día de la prueba. (Por ejemplo, si un atleta se clasifica como cinturón rojo/marrón y es ascendido a cinturón negro antes de un evento nacional, entonces ese atleta debe competir en el evento nacional como cinturón negro).

**II.H.4.** Divisiones por colores de cinturones. Todas las divisiones por edades estarán compuestas por las siguientes divisiones de cinturones:

<u>División</u>	<u>Cinturones incluidos en esa división</u>
Principantes	Cinturones blancos, amarillos y naranjas
Intermedios	Cinturones verdes, azules y morados
Avanzados	Cinturones rojos y marrones avanzados
1er Dan y Superiores	Cinturón Negro Cinturones Poom

**II.I.5.** Directrices de clasificación

**II.I.5.a.** Reconociendo el hecho de que muchas escuelas comerciales permiten ahora múltiples sistemas de clasificación y diferentes requisitos de tiempo para los atletas de taekwondo deportivo, los competidores sólo podrán competir en cada una de las siguientes divisiones durante el tiempo indicado antes de que se les exija pasar a la siguiente división cuando compitan en cualquier evento nacional.

**II.I.5.a.1.** Novatos: 1 evento nacional

**II.I.5.a.2.** Intermedio: 2 pruebas nacionales

**II.I.5.a.3.** Avanzado: 2 pruebas nacionales

**II.1.5.b.** En el momento en que un atleta haya completado una división, deberá pasar a la siguiente, independientemente de su rango en su escuela.

**II.1.5.c.** El Comité Ejecutivo establecerá un proceso para solicitar una exención que deberá presentarse 30 días antes del Evento Nacional.

**II.J.** Dividir las divisiones. La organización patrocinadora tiene la opción de dividir cada división de cinturones en más clases de peso (ligero, medio, welter, etc.) dependiendo del número de competidores en cada división o grupos de edad. El número máximo de clases de peso quedará a discreción del director del torneo. La organización patrocinadora también podrá dividir aún más las clases de cinturones (separar a los competidores de cinturones blancos y amarillos en divisiones distintas).

**II.K.** Combinación de divisiones. Si el número de competidores para cualquier división es inferior a cuatro, la organización patrocinadora tiene la opción de combinar los grupos de edad, cinturón y peso en un único grupo y asignar las divisiones de novato, intermedio, avanzado y negro.

### **Artículo III. Área de competencia**

**III.A.** Dimensiones del tatami: El área de competición en las competiciones de la AAU será la siguiente:

**III.A.1.** Combate por puntos: Campeonatos Nacionales, Juegos Olímpicos AAU, Eventos Regionales y de Distrito: 6 metros por 6 metros

**III.A.2.** Todos los demás tipos de competición serán un MÍNIMO como se indica a continuación:

**III.A.2.a.** Eventos regionales y de distrito: 7 metros por 7 metros

**III.A.2.b.** Campeonatos Nacionales, Juegos Olímpicos Juveniles AAU y Pruebas de Equipos AAU: 8 metros por 8 metros

**III.A.3.** Los directores de los torneos tienen la opción de utilizar un aro octogonal o de cualquier tamaño a discreción del director del torneo.

**III.B.** Posición del competidor. El árbitro, de pie en el centro del ring, llamará a los competidores para que ocupen su lugar para la competición. El atleta deberá presentarse rápidamente en el lugar señalado por el árbitro para cada competidor. El competidor Azul se alineará siempre a la derecha del Árbitro de cara a la mesa principal y el competidor Rojo se alineará a la izquierda.

## **Artículo IV. Requisitos del uniforme de los atletas (dobok)**

**IV.A.** Todos los competidores deben llevar un dobok blanco y limpio en las competiciones nacionales. En los eventos locales solamente, se pueden permitir uniformes de color con la aprobación del director del torneo. (Nota: En el caso de que el uniforme del atleta se ensucie, se le podrá exigir que lo cambie).

**IV.B.** El ribete negro en el cuello/solapa del dobok está permitido sólo para los cinturones negros.

**IV.C.** Los atletas pueden llevar una camiseta debajo del dobok.

**IV.D.** No se pueden llevar joyas. No se permitirán uniformes inapropiados o inseguros. No se permitirán mangas enrolladas y el puño de la manga no debe ser más alto que la mitad de la distancia entre la muñeca y el codo. El puño del pantalón no puede estar enrollado y no debe ser más alto que la mitad de la distancia entre el tobillo y la rodilla. Los uniformes deben tener un dobladillo limpio en el puño de la manga y el pantalón. La parte superior del Dobok no puede estar metida dentro del pantalón.

**IV.E.** Todos los competidores deben llevar un cinturón adecuado a su rango con el nudo del cinturón colocado en la parte delantera.

**IV.F.** Los cinturones negros junior (de 15 años o menos) pueden llevar "cinturones Poom" (mitad rojo, mitad negro) así como "cuellos Poom". Todos los demás deben llevar un cinturón negro sólido. Se aceptan los bordados en los cinturones.

**IV.G.** Aparte del casco para el combate, no se podrá llevar ningún otro artículo en la cabeza, a excepción de las prendas religiosas, que se llevarán bajo el casco y dentro del uniforme, y no deberán causar daño ni obstruir al competidor contrario.

## **Artículo V. Incumplimiento de la obligación de presentarse**

Los atletas pueden ser descalificados si no se presentan a la llamada en escena y no han respondido a la "llamada final". Una vez que un atleta ha sido descalificado, no se le permitirá competir. Esto INCLUYE presentarse en el tatami correspondiente antes del comienzo de la división y no haber respondido a la "llamada final". Esto abarca TODOS los métodos de competencia.

## **Artículo VI. Métodos de competición**

**VI.A.** Los métodos de puntuación/grupamiento para todos los tipos de competencia para todos los eventos a nivel local, regional y nacional pueden ser puntuados, brackets de eliminación simple, brackets de eliminación doble, brackets de repechage o todos contra todos.

**VI.B.** Todas las pruebas clasificatorias deben utilizar un método de puntuación/agrupamiento que permita identificar a los ocho mejores competidores de una división a efectos de clasificar a los atletas para las competiciones nacionales.

**VI.C.** En todos los campeonatos se utilizará un sistema de "bye" o pase que garantice cuatro semifinalistas. Todos los byes o pases se concederán durante la primera ronda de competición.

## **Artículo VII. Situaciones no cubiertas por las reglas**

**VII.A.** Las reglas de la AAU presidirán todos los eventos con licencia de la AAU.

**VII.B.** Si una situación no está cubierta por las reglas de la AAU, el Comité de Árbitros Principales proporcionará una decisión.

**VII.C.** Si el Comité de Arbitraje Principal no está presente, por ejemplo durante un evento regional o de distrito, y no puede ser localizado para tomar la decisión, el Árbitro Principal del evento tomará la decisión.

## **Reglas y normas generales para el combate de estilo de puntos**

### **Artículo I. Equipo de protección**

**I.A.** Obligatorio. Todos los competidores deben llevar:

**I.A.1.** Un protector bucal

**I.A.2.** Protectores de manos completos, de cualquier color. Los protectores de manos pueden ser de espuma sumergida en vinilo o de cuero artificial.

**I.A.3.** Protectores de pies completos, de cualquier color. Los protectores de los pies pueden ser de espuma sumergida en vinilo o cuero artificial.

**I.A.4.** Casco completo, incluida la parte superior acolchada, de cualquier color. El casco puede ser de espuma sumergida en vinilo, de construcción de placas de espuma recubiertas de tela o de poliuretano elastomérico. **NO SE ADMITE** el arnés que incluya acolchado debajo y alrededor de la barbilla.

**I.A.5.** Los competidores masculinos también deben llevar un protector genital y un soporte en el interior del dobok.

**I.A.6.** El equipo de seguridad no puede ser pegado por ninguna razón.

**I.B.** Opcional. Los competidores pueden llevar:

**I.B.1.** Protectores de tela o de espuma para la espinilla o el pie

**I.B.2.** Protectores de tela o espuma para los antebrazos

**I.B.3.** Protectores de pecho de espuma/vinilo (mujeres) y protectores de costillas de espuma/vinilo, a su discreción

**I.B.4.** Protector facial de plástico transparente

**I.B.5.** Todo el equipo opcional debe llevarse debajo del dobok, a excepción de la pantalla facial de plástico transparente y los protectores de pecho y costillas.

**I.B.6.** Los uniformes de colores limpios están permitidos sólo en eventos locales a discreción del director del torneo.

**Artículo II. Requisitos personales**

**II.A.** Requisitos personales y cumplimiento. Los competidores deberán llevar las uñas cortas y se les prohíbe llevar cualquier artículo metálico que pueda herir o poner en peligro a un adversario. El pelo deberá estar recogido dentro del casco.

**II.B.** Artículos metálicos. La expresión "artículos metálicos" incluye todos los objetos duros que puedan causar lesiones. No es suficiente cubrir un artículo duro o metálico, como un anillo, con cinta adhesiva u otro tipo de cobertura.

**II.C.** Higiene personal. El higiene personal de todos los competidores deberá ser del más alto nivel. Cualquier competidor que lleve un uniforme excesivamente desaliñado o sucio deberá cambiarlo inmediatamente. Si el competidor no puede o no quiere hacerlo, el árbitro declarará ganador al oponente.

**II.D.** Cinta médica. Se permite un máximo de tres capas de cinta, excepto en el caso de una lesión. En el caso de una lesión, el equipo médico del torneo deberá aprobar la cantidad mínima de cinta que proteja la zona. En ningún caso se permitirá una férula dura o un yeso, por pequeño que sea.

**II.E.** Drogas. Está absolutamente prohibida la administración o el uso de cualquier droga (excepto antibióticos u otras terapias prescritas por el médico), alcohol, estimulantes o inyecciones en cualquier parte del cuerpo, antes o durante un partido, a o por cualquier competidor. Cualquier competidor que infrinja estas reglas será descalificado.

**II.F.** Gafas. Sólo se permitirá gafas "deportivas" en la competencia de sparring por puntos. Se recomienda encarecidamente el uso de lentes de contacto blandos.

### **Artículo III. Cumplimiento**

III.A. Si un competidor, al ser llamado al centro del tatami para competir, es encontrado en violación de los Artículos I y/o II (Equipo de Protección y Requisitos Personales), ese competidor recibirá un minuto para cumplir. Si dentro de ese minuto el competidor regresa al centro listo para competir, recibirá un kyong-go y el combate comenzará. Si el competidor no regresa al centro listo para competir al final del minuto, se iniciará una cuenta regresiva de un minuto adicional. Si ese competidor regresa al centro dentro del segundo período de un minuto, entonces recibirá un gam-jeom y el partido comenzará. Si el competidor no regresa dentro del período total de dos minutos de gracia, dicho competidor podrá ser descalificado.

### **Artículo IV. Divisiones de edad, cinturón y peso en general**

Lo siguiente servirá simplemente como una guía recomendada para el establecimiento de las divisiones que se ofrecerán en los eventos con licencia de la AAU. La decisión final sobre las divisiones que se ofrecerán en cualquier evento será establecida por el director del evento. Se debe considerar cuidadosamente la posibilidad de modificar las divisiones por EDAD, GRUPO y CLASE DE PESO.

**IV.A.** La competición se dividirá por Edad, Cinturón, Peso (libras) o Altura (pulgadas), y Sexo

**IV.A.1.** Si se utiliza la altura para dividir a los competidores, se puede realizar una ronda de gran campeón de división entre los ganadores de la división más corta y más alta en cada división de edad/cinturón/altura. Si se celebran rondas de gran campeón de división, se podrá celebrar una ronda de gran campeón general.

**IV.A.2.** Si se utiliza el peso para dividir a los competidores, se podrá realizar una ronda de gran campeón de división entre las divisiones de peso ligero y welter y las divisiones de peso medio y pesado. Si se celebran rondas de gran campeón de división, se podrá celebrar una ronda de gran campeón general.

**IV.B.** Divisiones juveniles de 5 a 17 años.

MASCULINO		FEMENINO	
Edades	Grupos de peso (libras)	Edades	Grupos de peso (libras)
5	Ligero 45,0 y menos Pesado Más de 45.0	5	Ligero 45,0 y menos Pesado Más de 45.0
6-7	Ligero Menos de 45,0 Media 45,0-55,9 Pesado Más de 55,9	6-7	Ligero Menos de 45,0 Media 45,0-55,9 Pesado Más de 55,9
8-9	Ligero Menos de 60,0 Media 60,0-70,9 Pesado Más de 70,9	8-9	Ligero Menos de 60,0 Media 60,0-70,9 Pesado Más de 70,9
10-11	Ligero Menos de 75,0 Media 75,0-85,9 Pesado Más de 85,9	10-11	Ligero Menos de 80,0 Media 80,0-90,9 Pesado Más de 9,9
12-13	Ligero Menos de 100,0 Media 100,0-115,9 Pesado Más de 115,9	12-13	Ligero Menos de 110,0 Media 105,0-120,9 Pesado Más de 120,9
14-15	Ligero Por debajo de 115,0 Media 115,0-145,9 Pesado Más de 145,9	14-15	Ligero Por debajo de 110,0 Media 115,0-140,9 Pesado Más de 140,9
16-17	Ligero Menos de 135,0 Media 135,0-165,9 Pesado Más de 165,9	16-17	Ligero Menos de 115,0 Media 131,0-4 Pesado Más de 145,9

MASCULINO		FEMENINO	
División	Edades	División	Edades
Senior	18-32	Senior	18-32
Ejecutivo	33 to 42	Ejecutivo	33-42
Ultra	43 and up	Ultra	43 o más
Grupos de peso		Grupos de peso	
Ligero	Bajo los 125.0	Ligero	Bajo los 110.0
Welter	125.0-155.9	Welter	110.0-125.9
Medio	156.0-185.9	Medio	126.0-155.9
Pesado	Sobre los 185.9	Pesado	Sobre los 155.9

**V.A.** Todos los encuentros preliminares tendrán una duración de dos minutos o una diferencia de 7 puntos, lo que ocurra primero. Si el combate dura los dos minutos completos, el competidor que vaya por delante en la puntuación será declarado ganador.

**V.A.1.** Si un combate está empatado al final de los dos minutos, un Ronda de Oro determinará el ganador. Un competidor debe ganar lel Ronda de Oro por un cambio neto de dos (2) puntos en la puntuación.

**V.A.2.** A un 1 minuto y 45 segundos del combate, el cronometrador anunciará "Quince segundos".

**V.A.3.** Todos los partidos del Gran Campeonato Divisional serán de una (1) ronda de dos minutos, pero un competidor debe ganar por dos puntos.

**V.A.4.** Los encuentros del Gran Campeonato General serán de dos (2) rondas de dos minutos, pero un competidor debe ganar por dos puntos.

**V.A.5.** A cada entrenador se le permitirá un tiempo muerto de 10 segundos en cada combate, levantando la mano y pidiendo "TIEMPO", esta petición sólo puede ser concedida durante una pausa en la acción para pedir puntos para cualquiera de los jugadores. Los entrenadores no pueden pedir "Tiempo" durante el juego activo del partido.

## **Artículo VI. Implementos permitidos para la obtención de puntos**

**VI.A.** Mano. Puño cerrado (puño delantero y puño trasero) y mano de cuchillo invertida (también conocida como mano de cresta). Todas las demás técnicas de mano se considerarán no autorizadas y se aplicará la penalización correspondiente.

**VI.B.** Pie. Cualquier parte del pie por debajo del tobillo.

## **Artículo VII. Áreas permitidas para anotar puntos**

**VII.A.** Área de la cabeza. Sólo la zona de la cabeza protegida por el casco se considerará zona objetivo legal, incluida la zona de la frente cubierta por el casco. La zona de la cara NO será una zona de objetivo.

**VII.B.** Zona del cuerpo. Incluye la zona del cuerpo desde la clavícula hasta el ombligo en la parte delantera y hasta la "línea axilar posterior" en ambos lados (hasta la línea imaginaria trazada por el costado desde el pliegue posterior de la axila)

**VII.C.** Si un implemento legal golpea un área de destino legal, pero parte del implemento que golpea también cae en un área ilegal, se considerará un golpe legal y se puntuará.

## **Artículo VIII. Áreas de tiro ilegales**

**VIII.A.** Las áreas de tiro ilegales incluyen, pero no se limitan a:

**VIII.A.1.** La zona de la cara o la careta, si se lleva

**VIII.A.2.** El cuello y la garganta

**VIII.A.3.** La espalda, incluida la zona de los riñones

**VIII.A.4.** La ingle

**VIII.A.5.** Las articulaciones

**VIII.A.6.** Las piernas

## **Artículo IX. Puntos (Puntuaciones válidas)**

**IX.A.** Se otorgará un punto por cualquier técnica de mano válida ejecutada en la zona del cuerpo legal o de la cabeza.

**IX.B.** Se otorgará un punto por cualquier técnica de pie válida en la zona del cuerpo legal.

**IX.C.** Se concederán dos puntos por cualquier técnica de pie válida ejecutada en la zona legal de la cabeza.

**IX.D.** Se concederán tres puntos por cualquier técnica de pie con giro válida ejecutada en la zona legal de la cabeza.

**IX.E.** Para puntuar, el implemento legal debe ser ejecutado con buen equilibrio y forma y debe tocar el área legal del objetivo con un ligero contacto. La mayoría de los jueces debe estar de acuerdo en que se ha anotado un punto válido.

## **Artículo X. El árbitro detiene el combate (RSC)**

El árbitro puede detener cualquier combate en las siguientes circunstancias:

**X.A.** Cuando el Árbitro o el médico del torneo determine que un competidor no debe continuar

**X.B.** Cuando un competidor protesta una decisión del Árbitro y no continúa el combate

**X.C.** Cuando el Árbitro declare un desajuste

## **Artículo XI. Procedimientos para suspender un partido**

Los siguientes procedimientos se utilizan para suspender el combate por un motivo que no sea una lesión, como el ajuste del equipo, la retirada de objetos extraños del suelo de la competición, o por una lesión, como una caída accidental o una lesión por un acto prohibido.

**XI.A.** Para suspender un partido por cualquier motivo que no sea una lesión, el árbitro deberá

**XI.A.1.** Declarar kal-yeo para detener la acción del competidor

**XI.A.2.** Ordenar al cronometrador que suspenda el tiempo declarando shi-gan (tiempo muerto sin lesión) utilizando la señal manual adecuada

**XI.B.** Para suspender un encuentro por lesión el Árbitro deberá

**XI.B.1.** Declarar kal-yeo para detener la acción del competidor

**XI.B.2.** Ordenar al cronometrador que suspenda el tiempo del encuentro y comience el tiempo de lesión declarando kye-shi (tiempo muerto por lesión) utilizando la señal de mano adecuada (el tiempo muerto por lesión no debe exceder de un minuto)

**XI.B.3.** Permitir que el competidor lesionado reciba los primeros auxilios en un minuto. El personal médico puede prolongar el tiempo de espera por lesión.

**XI.B.4.** Los competidores recibirán un tiempo muerto por lesión por partido. Una vez que el tiempo muerto inicial por lesión haya expirado, el competidor no podrá recibir otro tiempo muerto por la misma lesión.

**XI.C.** Si el competidor lesionado no puede continuar el partido después de un minuto, el árbitro deberá

**XI.C.1.** Declarar al competidor lesionado como perdedor si la lesión no es el resultado de un ataque

**XI.C.2.** Declarar al competidor lesionado como perdedor si la lesión fue el resultado de un acto que no dio lugar a una penalización para el atacante

**XI.C.3.** Declarar al competidor lesionado como perdedor si la lesión fue el resultado de un acto prohibido al que se le impuso una penalización de kyong-go

**XI.C.4.** Declarar ganador al competidor lesionado si la lesión fue el resultado de un acto prohibido y el competidor fue penalizado con gam-jeom.

**XI.C.5.** Declarar un ganador basado en la puntuación antes de la lesión si ambos competidores están lesionados y no pueden continuar

**XI.C.6.** Puede consultar con el Jefe de Equipo para tomar una decisión

## **Artículo XII. En caso de empate**

**XII.A.** Si al final del tiempo reglamentario el marcador está empatado, los competidores continuarán el combate hasta que el cambio de dos (2) puntos netos en el marcador determine el ganador.

**XII.B.** Esto puede ocurrir a través de la puntuación real o de las penalizaciones.

**XII.C.** Al final del tiempo reglamentario, cualquier infracción de kyong-go impar será descartada antes de la Ronda de Puntos de Oro (desempate).

## **Artículo XIII. Decisión**

**XIII.A.** La determinación del ganador se hará como sigue:

**XIII.A.1.** El ganador cuando el árbitro detiene el concurso (RSC)

**XIII.A.2.** Ganar por puntuación al final (PFT)

**XIII.A.3.** Ganar por diferencia de puntos (PTG)

**XIII.A.4.** Victoria por punto de oro (GDP)

**XIII.A.5.** Ganar por retirada (WDR)

**XIII.A.6.** Ganar por descalificación (DSQ)

**XIII.A.7.** Ganar por declaración punitiva del árbitro (PUN)

**XIII.B.** Regla de la ventaja

**XIII.B.1.** Habrá una regla de ventaja de 7 puntos para el sparring por puntos

## **Artículo XIV. Actos prohibidos**

**XIV.A.** El Árbitro declarará las penalizaciones por actos prohibidos.

**XIV.B.** En el caso de que el mismo competidor cometa varias penalizaciones simultáneamente, se declarará la más grave.

**XIV.C.** Las penalizaciones se dividen en kyong-go (medio punto) y gam-jeom (punto completo).

**XIV.D.** Dos kyong-gos se contarán como una penalización de un punto que se registrará añadiendo un punto a la puntuación del oponente. El último kyong-go impar no se contabilizará en el total general.

**XIV.E.** Un gam-jeom se contará como una penalización de un punto que se registrará añadiendo un punto a la puntuación del oponente. Todos los gam-jeoms se cuentan en el total general.

**XIV.F.** Joo-eui (Advertencia verbal a discreción del árbitro)

**XIV.F.1.** Sólo un joo-eui por infracción, por ronda, por competidor.

**XIV.F.2.** Un joo-eui no afecta a los puntos, pero debe darse un kyong-go en caso de que el atleta repita la misma infracción durante la misma ronda. Por ejemplo, si un árbitro da un joo-eui por caerse, debe dar un kyong-go si el atleta se cae de nuevo y no es el resultado de un derribo o el resultado de ser empujado por el otro atleta.

**XIV.F.3.** Los joo-euis sólo se dan por actos prohibidos relacionados con los kyong-gos y nunca por los gam-jeoms.

**XIV.G.** Penalizaciones de Kyong-go (Penalizaciones de medio punto)

**XIV.G.1.** Evadir dando la espalda al adversario

**XIV.G.2.** Caer intencionadamente

**XIV.G.3.** Evitar el partido

**XIV.G.4.** Hacer contacto con un implemento no autorizado

**XIV.G.5.** Agarrar, sujetar o empujar al adversario

**XIV.G.6.** Fingir una lesión

**XIV.G.7.** Cruzar la línea divisoria con un pie tocando la colchoneta

**XIV.G.8.** Hacer comentarios indeseables o cometer una mala conducta

**XIV.H.** Penalizaciones de Gam-jeom (Penalizaciones de punto entero)

**XIV.H.1.** Atacar al adversario después del kal-yeo

**XIV.H.2.** Derribar al adversario agarrando el pie atacante del adversario en el aire con el brazo o empujando al adversario con la mano

**XIV.H.3.** Realizar un contacto no accidental con una zona objetivo ilegal

**XIV.H.4.** Contacto excesivo (también puede dar lugar a descalificación)

**XIV.H.5.** Interrumpir el desarrollo del partido por parte del competidor o del entrenador

**XIV.H.6.** Atacar al adversario caído

**XIV.H.7.** Ataque incontrolado

**XIV.H.8.** Comentarios o comportamientos violentos o extremos por parte del competidor o del entrenador

**XIV.I.** Cuando un competidor se niega a cumplir las reglas de la competición o la orden del Árbitro intencionadamente, el Árbitro puede declarar al competidor perdedor.

**XIV.J.** Cualquier combinación de penalizaciones de medio punto o de punto completo, que lleve el total de puntos de penalización completos a cuatro (4), hará que ese competidor sea declarado perdedor.

**XIV.K.** Descalificación automática

**XIV.K.1.** Lesionar la cara o el cuello del adversario\*.

**XIV.K.2.** Herir al oponente con un ataque malicioso o excesivo\*\*.

**XIV.K.3.** Lesionar y/o incapacitar a un adversario para continuar utilizando un instrumento de ataque no autorizado o por un ataque a una zona no autorizada

**XIV.K.4.** Conducta antideportiva significativa por parte del competidor o entrenador

\* La extracción de sangre NO infiere automáticamente que el ataque haya sido excesivo o malintencionado, o que la cara o el cuello hayan sido, efectivamente, lesionados.

\*\* El árbitro, con o sin el consenso del jefe de equipo, determinará si el ataque fue malicioso o excesivo.

## **Artículo XV. Combate por equipos con cinturón negro**

### **XV.A. Divisiones por equipos**

**XV.A.1.** Combate por equipos de 3 hombres (máximo 3 miembros del equipo más 1 suplente) 18-32/ 32+

**XV.A.2.** Combate por equipos de 2 mujeres (máximo 2 miembros del equipo más 1 suplente) 18-32/32+

**XV.A.3.** 3-Equipos juveniles de combate 12-13/14-15/16-17

**XV.A.4.** 2-Equipos de combate juvenil femenino 12-14/15-17

**XV.A.5.** Equipos senior

### **XV.B. Equipos de combate de adultos**

**XV.B.1.** Cuando los equipos son llamados al tatami sólo los tres o cuatro competidores masculinos y un entrenador o dos o tres competidoras y un entrenador pueden aparecer en el tatami. Todos los demás miembros del equipo y entrenadores deben permanecer fuera del tatami y/o del área de combate. Un equipo sólo puede declarar tres o cuatro competidores masculinos por evento/torneo o dos o tres competidoras femeninas. Los competidores deben tener 18 años o más. Ningún competidor juvenil puede participar en una competición de sparring para adultos.

### **XV.C. Equipos de sparring senior y junior**

**XV.C.1.** Cuando las edades son diferentes, las edades apropiadas deben ser emparejadas juntas. Se lanzará una moneda para determinar qué equipo enviará un competidor inicial y el otro equipo deberá enviar un competidor de la misma edad. a) El competidor de la categoría de edad de los equipos de combate junior de 3 chicos y de los equipos de sparring junior de 2 chicas puede competir hasta una categoría de edad superior (EJEMPLO - Un competidor de la categoría de edad 12-13 puede competir hasta la categoría de edad 14-15 y/o un competidor de la categoría de edad 14-15 puede competir hasta la categoría de edad del equipo 16-17). Lo mismo para las categorías de edad de las chicas. Equipos de Combate Senior Un competidor de una categoría de edad superior puede competir en una categoría de edad inferior, pero un competidor de una categoría de edad inferior no puede competir en una categoría de edad superior.

## **XV.D. Miembros del equipo**

**XV.D.1.** Dado que sólo hay tres rondas individuales por equipo para los hombres y dos rondas individuales por equipo para las mujeres, un equipo masculino que tenga cuatro miembros y un equipo femenino que tenga tres miembros tienen un miembro adicional. El miembro adicional puede ser utilizado en cualquier momento. Cualquier jugador de un equipo de cuatro miembros o de un equipo de tres mujeres puede ser utilizado igualmente, pero sólo puede luchar una vez en una ronda por equipos. El miembro adicional puede utilizarse como estrategia en cualquier ronda durante un combate, pero los miembros del equipo de cuatro hombres y de tres mujeres deben declararse cuando los equipos son llamados al tatami, antes del comienzo de la primera ronda por equipos. Después del comienzo de la primera ronda del equipo, sólo los miembros del equipo declarados pueden ser utilizados en cualquier ronda adicional en un mismo torneo.

## **XV.E. Lesión**

**XV.E.1.** Cualquier miembro del equipo declarado, que no haya terminado durante el partido, puede sustituir a un competidor lesionado que no pueda continuar durante un partido. Si esto ocurre, el competidor lesionado no podrá ser utilizado de nuevo en la prueba por equipos de ese torneo. (Si los oficiales consideran, con gran certeza, que un luchador está fingiendo una lesión por cualquier motivo, el competidor puede ser descalificado).

## **XV.F. Tiempos de los combates**

**XV.F.1.** El lanzamiento de una moneda determinará quién envía al primer competidor. El ganador del lanzamiento de la moneda puede decidir enviar al primer competidor o hacer que el otro equipo envíe primero. Después de los primeros competidores, los equipos se alternarán para decidir quién envía primero a un luchador que será emparejado por el otro equipo.

**XV.F.2.** Todos los combates duran 90 segundos.

**XV.F.3.** Los competidores que obtengan una diferencia de 10 puntos durante su ronda, la ronda habrá terminado, incluso si queda tiempo en la ronda. Todas las puntuaciones de cada ronda se suman para obtener una puntuación total que determinará el equipo ganador.

**XV.F.4.** En la ronda final no existe la regla de los 10 puntos de diferencia.

**XV.F.5.** El equipo con más puntos acumulados gana, pero la puntuación acumulada es una victoria obligatoria por dos puntos.

**XV.F.6.** Si al final del partido final la puntuación acumulada es un empate, o un punto separa a los equipos, se requiere tiempo extra para determinar el ganador.

**XV.F.7.** En la prórroga, el lanzamiento de una moneda o voldado determinará quién enviará un luchador para terminar el partido. El ganador del lanzamiento de la moneda puede decidir enviar primero o hacer que el otro equipo envíe primero.

## **Artículo XVI. Protestas**

**XVI.A.** Presentación de una protesta. En caso de que haya una objeción a una decisión, el entrenador designado (y sólo él) que represente al atleta puede presentar una protesta por escrito al Árbitro Principal o al Director del Torneo, junto con una cuota de 75 dólares (sólo en efectivo). La protesta se presentará en el formulario oficial de protesta (véase el Apéndice B). El entrenador designado DEBE informar al Árbitro o al Jefe de Equipo de ese partido inmediatamente después del partido que es su intención protestar el partido. La protesta escrita en sí debe presentarse dentro de un periodo de tiempo razonable. Sin embargo, si la protesta implica un error en la gestión de esa división, como un error de cálculo de la puntuación o la identificación errónea de un atleta, la corrección debe realizarse inmediatamente.

**XVI.B.** Proceso de deliberación.

**XVI.B.1.** Tras revisar la solicitud de protesta, el contenido de la misma debe ordenarse según el criterio de "aceptable" o "inaceptable".

**XVI.B.2.** Si es necesario, el árbitro principal del evento puede escuchar las opiniones del árbitro, de los jueces o del jefe de equipo.

**XVI.B.3.** Si es necesario, el árbitro principal del evento puede revisar las pruebas materiales de las decisiones, como los datos escritos (hojas de puntuación). El vídeo NO se admitirá como prueba para confirmar o desconfirmar la protesta.

**XVI.B.4.** Errores en la determinación de los resultados del partido: Los errores en el cálculo de la puntuación del partido o la identificación errónea de un competidor darán lugar a la anulación de la decisión.

**XVI.B.5.** Error en la aplicación de las reglas: Cuando el árbitro determine que el árbitro ha cometido un claro error en la aplicación de las reglas de la competición, se corregirá el resultado del error, y el árbitro será disciplinado y/o sancionado.

**XVI.B.6.** Errores en el juicio de los hechos: Cuando el Árbitro principal del evento decida que hubo un claro error en el juicio de los hechos, tales como el impacto del golpe, la severidad de la acción o conducta, intencionalmente, el tiempo de un acto en relación con una declaración o área, la decisión no será cambiada y el/los oficial/es que hayan cometido el error serán disciplinados y/o sancionados.

**XVI.B.7.** La decisión del árbitro principal del evento será definitiva y no habrá ningún medio de apelación posterior.

## **REGLAMENTO GENERAL DE LOS COMBATES DE ESTILO OLÍMPICO**

### **Artículo I. Equipo de protección**

**I.A.** Equipamiento obligatorio para los combates que no sean de SSP. Todos los competidores deben llevar:

**I.A.1.** Protector pectoral de estilo olímpico

**I.A.2.** Protector de cabeza

**I.A.2.a.** El competidor azul debe llevar un casco azul

**I.A.2.b.** El competidor rojo debe llevar un casco rojo

**I.A.2.c.** Aparte de le tocado no se debe llevar ningún otro elemento en la cabeza, con la excepción de las prendas religiosas, que se llevarán bajo el tocado y dentro del uniforme, y no deben causar daño ni obstruir al competidor contrario.

**I.A.3.** Protectores de espinilla y empeine fabricados comercialmente (sólo blancos y deben llevarse debajo del dobok)

**I.A.4.** Protectores de antebrazo (sólo blancos y deben llevarse debajo del dobok).

**I.A.5.** Protector bucal

**I.A.6.** Los hombres deben llevar protección genital (copa dura). La protección genital femenina es opcional. Todas las protecciones inguinales deben llevarse dentro del dobok

**I.A.7.** Los guantes para los pies (en lugar de los empeines fabricados) y los guantes para las manos son opcionales para los cinturones de color y para cualquier división que no utilice PSS, pero si se utilizan deben ser blancos y estar aprobados por WT.

**I.B.** Equipo obligatorio cuando se utiliza el sistema de protección y puntuación electrónica (PSS). Los protectores electrónicos PSS son opcionales a discreción del director del torneo, pero si se utilizan, deben ser sólo de un proveedor aprobado por la AAU Taekwondo PSS.

**I.B.1.** Ambos competidores deberán llevar el mismo tamaño de protector pectoral con la siguiente excepción:

**I.B.1.a.** Cuando se combinen divisiones de peso que resulten en diferencias extremas de tamaño en los competidores, se puede permitir a un competidor usar el protector electrónico PSS apropiado para su clase de peso, a discreción del Árbitro Principal del evento, sin embargo, se les exigirá que usen los ajustes de presión de la división a la que son trasladados.

**I.B.2.** Protector de cabeza

**I.B.2.a.** El competidor azul debe llevar un arnés azul

**I.B.2.b.** El competidor Rojo debe llevar un casco rojo

**I.B.2.c.** Aparte del tocado, no se debe llevar ningún otro elemento en la cabeza, con la excepción de las prendas religiosas, que se llevarán debajo del tocado.

**I.B.3.** Espinilleras (sólo blancas, sin empeine, y deben llevarse debajo del dobok)

**I.B.4.** Calcetines de detección de proveedores aprobados por la AAU Taekwondo

**I.B.5.** Protectores de antebrazo (sólo blancos y deben llevarse debajo del dobok)

**I.B.6.** Guantes blancos aprobados por la WT

**I.B.7.** Protector bucal

**I.B.8.** Los hombres deben llevar protección genital (copa dura). La protección genital femenina es opcional. Todas las protecciones genitales deben llevarse dentro del dobok.

**I.C.** Color del equipo en torneos que no sean nacionales

**I.C.1.** En los torneos que no sean eventos nacionales SOLO, el director del torneo tiene la opción de no exigir el color del equipo de manos, pies y cabeza.

**I.C.2.** En cualquier evento en el que se renuncie al color del equipo, debe haber un anuncio o literatura disponible que indique que la renuncia al requisito del color se aplica sólo a los eventos locales y que los requisitos del color del equipo se aplicarán estrictamente en todos los eventos nacionales.

## **Artículo II. Requisitos personales**

**II.A.** Requisitos personales y cumplimiento. Los competidores deberán llevar las uñas cortas y se les prohíbe llevar cualquier artículo metálico que pueda herir o poner en peligro a un oponente. El cabello deberá estar recogido dentro del casco.

**II.B.** Artículos metálicos. La expresión "artículos metálicos" incluye todos los objetos duros que puedan causar lesiones. No es suficiente cubrir un artículo duro o metálico, como un anillo, con cinta adhesiva u otro tipo de cobertura.

**II.C.** Higiene personal. El higiene personal de todos los competidores deberá ser del más alto nivel. Cualquier competidor que lleve un uniforme excesivamente desaliñado o sucio deberá cambiarlo inmediatamente. Si el competidor no puede o no quiere hacerlo, el árbitro declarará ganador al oponente.

**II.D.** Cinta médica. Se permite un máximo de tres capas de cinta, excepto en el caso de una lesión. En el caso de una lesión, el equipo médico del torneo deberá aprobar la cantidad mínima de cinta que proteja la zona. En ningún caso se permitirá una férula dura o una escayola, por pequeña que sea.

**II.E.** Drogas. Está absolutamente prohibida la administración o el uso de cualquier droga (excepto antibióticos u otras terapias prescritas por los médicos), alcohol, estimulantes o inyecciones en cualquier parte del cuerpo, antes o durante un partido, a o por cualquier competidor. Cualquier competidor que viole estas reglas será descalificado.

**II.F.** Gafas. Para todos los rangos de cinturón de 5 a 11 años de edad (excluyendo la división de cinturón negro mini-cadete de 10-11 años), se permitirán las gafas "deportivas" en la competición de Combate Olímpico. Se recomienda encarecidamente el uso de lentes de contacto blandas. Las gafas normales no están permitidas.

## **Artículo III. Cumplimiento**

**III.A.** Si un competidor, al ser llamado al centro del ring para competir, es encontrado en violación de los Artículos I y/o II (Equipo de Protección y Requisitos Personales) ese competidor recibirá un minuto para entrar en conformidad. Si dentro de ese minuto el competidor regresa al centro listo para competir, recibirá un gam-jeom y el combate comenzará. Si el competidor no regresa al centro listo para competir al final del minuto, se iniciará una cuenta atrás de un minuto más. Si ese

competidor regresa al centro dentro del segundo período de un minuto, entonces recibirá un segundo gam-jeom y el partido comenzará. Si el competidor no regresa dentro del período total de dos minutos de gracia, dicho competidor podrá ser descalificado.

## Artículo IV. Divisiones de peso (libras) y edad en general

Las siguientes tablas se establecen como una guía general para todos los eventos con licencia. El director del evento, por supuesto, tiene el derecho de establecer las categorías de edad y peso más adecuadas para su evento en función del número de competidores. Sin embargo, se debe considerar cuidadosamente cuando se contemplen cambios en las clases recomendadas.

Nota: Cuando se utilice la PSS para cualquier división que no sea la de cinturones negros que se indica a continuación, el tamaño del hogu y el nivel de la PSS estarán disponibles antes del evento.

### IV.A. Divisiones senior - Cinturones negros, de 18 a 32 años

Male 18-32 Blk Belt Divisions	Weight in Kilograms	Weight in Pounds	PSS Power Level	PSS Hogu Size
Fin	Not exceeding 54kg	Not exceeding 119.0	18	3
Fly	Over 54 kg – Not exceeding 58 kg	119.1 – 127.9	19	3
Bantam	Over 58 kg – Not exceeding 63 kg	128.0 – 138.9	20	3
Feather	Over 63 kg – Not exceeding 68 kg	139.0 – 149.9	21	4
Light	Over 68 kg – Not exceeding 74 kg	150.0 – 163.1	22	4
Welter	Over 74 kg – Not exceeding 80 kg	163.2 – 176.4	23	4
Middle	Over 80 kg – Not exceeding 87 kg	176.5 – 191.8	25	5
Heavy	Over 87 kg	191.9 +	27	5

Female 18-32 Blk Belt Divisions	Weight in Kilograms	Weight in Pounds	PSS Power Level	PSS Hogu Size
Fin	Not exceeding 46 kg	Not exceeding 101.4	15	2
Fly	Over 46 kg – Not exceeding 49 kg	101.5 – 108.0	16	2
Bantam	Over 49 kg – Not exceeding 53 kg	108.1 – 116.8	17	3
Feather	Over 53 kg – Not exceeding 57 kg	116.9 – 125.7	18	3
Light	Over 57 kg – Not exceeding 62 kg	125.8 – 136.7	19	3
Welter	Over 62 kg – Not exceeding 67 kg	136.8 – 147.7	20	3
Middle	Over 67 kg – Not exceeding 73 kg	147.8 – 160.9	21	4
Heavy	Over 73 kg	161.0 +	22	4

### IV.B. Divisiones Senior - Cinturones de color, de 18 a 32 años

Divisiones Executive - Todos los cinturones, Edades 33 a 42

Divisiones Ultra - Todos los cinturones, a partir de 43 años

**IV.C.** Divisiones Junior - Cinturones negros, de 15 a 17 años

<b>Junior Male 15-17 Blk Belt Divisions</b>	<b>Weight in Kilograms</b>	<b>Weight in Pounds</b>	<b>PSS Power Level</b>	<b>PSS Hogu Size</b>
Fin	Not exceeding 45kg	Not exceeding 99.2	14	2
Fly	Over 45 kg – Not exceeding 48 kg	99.3 – 105.8	15	2
Bantam	Over 48 kg – Not exceeding 51 kg	105.9 – 112.4	16	3
Feather	Over 51 kg – Not exceeding 55 kg	112.5 – 121.3	17	3
Light	Over 55 kg – Not exceeding 59 kg	121.4 – 130.1	18	3
Welter	Over 59 kg – Not exceeding 63 kg	130.2 – 138.9	19	3
Lt. Middle	Over 63 kg – Not exceeding 68 kg	139.0 – 149.9	20	4
Middle	Over 68 kg – Not exceeding 73 kg	150.0 – 160.9	21	4
Lt. Heavy	Over 73 kg – Not exceeding 78 kg	161.0 – 172.0	22	4
Heavy	Over 78 kg	172.1 +	23	4

<b>Junior Female 15-17 Blk Belt Divisions</b>	<b>Weight in Kilograms</b>	<b>Weight in Pounds</b>	<b>PSS Power Level</b>	<b>PSS Hogu Size</b>
Fin	Not exceeding 42 kg	Not exceeding 92.6	13	2
Fly	Over 42 kg – Not exceeding 44 kg	92.7 – 97.0	13	2
Bantam	Over 44 kg – Not exceeding 46 kg	97.1 – 101.4	14	2
Feather	Over 46 kg – Not exceeding 49 kg	101.5 – 108.0	15	2
Light	Over 49 kg – Not exceeding 52 kg	108.1 – 114.6	16	3
Welter	Over 52 kg – Not exceeding 55 kg	114.7 – 121.3	16	3
Lt. Middle	Over 55 kg – Not exceeding 59 kg	121.4 – 130.1	17	3
Middle	Over 59 kg – Not exceeding 63 kg	130.2 – 138.9	18	3
Lt. Heavy	Over 63 kg – Not exceeding 68 kg	139.0 – 149.9	19	3
Heavy	Over 68 kg	150.0 +	20	4

**IV.D.** Divisiones Junior - Cinturones de color, de 15 a 17 años

<b>MASCULINO</b> Grupos de peso		<b>FEMENINO</b> Grupos de peso	
Mosca	No exeder de 105,8	Mosca	No exeder de 97,0
Pluma	105.9–121.3	Pluma	97.1–108.0
Welter	121.4–138.9	Welter	108.1–121.3
Medio	139.0–160.9	Medio	121.4–138.9
Pesado	161.0 y más	Pesado	139.0 y más

**IV.E. Divisiones Cadete - Cinturones Negros, de 12 a 14 años**

<b>Cadet Male 12-14 Blk Belt Divisions</b>	<b>Weight in Kilograms</b>	<b>Weight in Pounds</b>	<b>PSS Power Level</b>	<b>PSS Hogu Size</b>
Fin	Not exceeding 33kg	Not exceeding 72.8	11	1
Fly	Over 33kg – not exceeding 37kg	72.9 – 81.6	12	1
Bantam	Over 37kg – not exceeding 41kg	81.7 – 90.4	13	2
Feather	Over 41kg – not exceeding 45kg	90.5 – 99.2	13	2
Light	Over 45kg – not exceeding 49kg	99.3 – 108.0	14	2
Welter	Over 49kg – not exceeding 53kg	108.1 – 116.8	15	3
Lt. Middle	Over 53kg – not exceeding 57kg	116.9 – 125.7	16	3
Middle	Over 57kg – not exceeding 61kg	125.8 – 134.5	17	3
Lt. Heavy	Over 61kg – not exceeding 65kg	134.6 – 143.3	18	3
Heavy	Over 65kg	143.4 +	19	4
<b>Cadet Female 12-14 Blk Belt Divisions</b>	<b>Weight in Kilograms</b>	<b>Weight in Pounds</b>	<b>PSS Power Level</b>	<b>PSS Hogu Size</b>
Fin	Not exceeding 29kg	Not exceeding 63.9	10	1
Fly	Over 29kg – not exceeding 33kg	64.0 – 72.8	11	1
Bantam	Over 33kg – not exceeding 37kg	72.9 – 81.6	12	1
Feather	Over 37kg – not exceeding 41kg	81.7 – 90.4	13	2
Light	Over 41kg – not exceeding 44kg	90.5 – 97.0	13	2
Welter	Over 44kg – not exceeding 47kg	97.1 – 103.6	14	2
Lt. Middle	Over 47kg – not exceeding 51kg	103.7 – 112.4	15	2
Middle	Over 51kg – not exceeding 55kg	112.5 – 121.3	16	3
Lt. Heavy	Over 55kg – not exceeding 59kg	121.4 – 130.1	17	3
Heavy	Over 59kg	130.2 +	18	3

**IV.F. Divisiones de cadetes - Cinturones de color, de 12 a 14 añ**

<b>MASCULINO</b> Grupos de peso		<b>FEMENINO</b> Grupos de peso	
Mosca	No exeder de 81,6	Mosca	No exeder de 72,8
Pluma	81.7–99.2	Pluma	72.9–90.4
Welter	99.3–116.8	Welter	90.5–103.6
Medio	116.9–134.5	Medio	103.7– 121.3
Pesado	134.6 y más	Pesado	121.4 y más

**IV.G. Divisiones juveniles - Todos los cinturones, de 5 a 11 años**

MASCULINO			FEMENINO		
EDADES	Grupos de peso (LIBRAS)		Edades	Grupos de peso (LIBRAS)	
5	Ligero	45.0 y menos	5	Ligero	45.0 y menos
	Pesado	Más de 45.0		Pesado	Más de 45.0
6-7	Mosca	40.1	6-7	Mosca	Menos de 40.1
	Pluma	40.1-52.0		Pluma	40.1-52.0
	Ligero	52.1-65.0		Ligero	52.1-65.0
	Medio	65.1-78.0		Medio	65.1-78.0
	Pesado - Ligero	78.1-90.0		Pesado - Ligero	78.1-90.0
	Pesado	Más de 90.0		Pesado	Más de 90.0
8-9	Mosca	Menos de 55.1	8-9	Mosca	Menos de 55.1
	Pluma	55.1-67.0		Pluma	55.1-67.0
	Ligero	67.1-80.0		Ligero	67.1-80.0
	Middle	80.1-92.0		Middle	80.1-92.0
	Pesado - Ligero	92.1-105.0		Pesado - Ligero	92.1-105.0
	Pesado	Más de 105.0		Pesado	Más de 105.0
10-11	Mosca	Menos de 64.0	10-11	Mosca	Menos de 64.0
	Pluma	64.0 - 77.2		Pluma	64.0- 77.2
	Ligero	77.3 - 90.0		Ligero	77.3 - 90.0
	Medio	90.1-102.0		Medio	90.1-102.0
	Pesado - Ligero	102.1-115.0		Pesado - Ligero	102.1-115
	Pesado	Más de 115.0		Pesado	Más de 115.0

#### IV.H. Divisiones de Mini Cadete Cinturón Negro con PSS mostrando la configuración de Hogu

Mini Cadet Male Blk Belts 10-11 Divisions	Weight in Kilograms	Weight in Pounds	PSS Power Level	PSS Hogu Size
Fly	Not exceeding 29kg	Not exceeding 63.9	10	1
Feather	Over 29kg – not exceeding 35kg	64.0 – 77.2	10	1
Light	Over 35kg – not exceeding 40kg	77.3 – 90.0	11	2
Middle	Over 40kg – not exceeding 46kg	90.1 – 102.0	12	2
L. Heavy	Over 46kg – not exceeding 52kg	102.1 – 115.0	13	2
Heavy	Over 52kg	Over 115.0	14	3
Mini Cadet Female Blk Belts 10-11 Divisions	Weight in Kilograms	Weight in Pounds	PSS Power Level	PSS Hogu Size
Fly	Not exceeding 29kg	Not exceeding 63.9	10	1
Feather	Over 29kg – not exceeding 35kg	64.0 – 77.2	10	1
Light	Over 35kg – not exceeding 40kg	77.3 – 90.0	11	2
Middle	Over 40kg – not exceeding 46kg	90.1 – 102.0	12	2
L. Heavy	Over 46kg – not exceeding 52kg	102.1 – 115.0	13	2
Heavy	Over 52kg	Over 115.0	14	3

#### Artículo V. Duración de la competición

**V.A.** Rondas con cinturones de color. Todos los combates de cinturones de color consistirán en dos rondas de 90 segundos con un descanso de 30 segundos entre ellas.

#### V.B. Rondas de Cinturones Negros

**V.B.1.** Pruebas por equipos de la AAU y/o combates por el Campeonato Nacional

**V.B.1.a.** Los juveniles (5-9), minicadetes (10-11), cadetes (12-14) y ejecutivos (33 en adelante) competirán utilizando tres rondas de un minuto con 30 segundos de descanso.

**V.B.1.b.** Junior (15-17) y Senior (18-32) competirán usando tres rondas de 90 segundos con 30 segundos de descanso

**V.B.3.** Para las competiciones regionales y de distrito, los directores de los torneos tienen la opción de utilizar los tiempos indicados anteriormente o utilizar dos rondas de dos minutos con un descanso de 30 segundos entre rondas. Los tiempos de los combates que se utilicen en los eventos locales deben especificarse en el folleto del torneo.

**V.C.** Avanzados y Cinturones Negros Combinados. Para los campeonatos nacionales, cuando los cinturones rojos/marrones se combinen con los cinturones negros, todos los encuentros consistirán en el tiempo de encuentro para los cinturones negros en ese evento.

**V.D.** Tiempo de descanso entre la semifinal y el combate final. Los competidores tendrán al menos dos minutos de descanso entre los combates de semifinales y de la final.

## **Artículo VI. Técnicas permitidas**

**VI.A.** Técnica de puño: Una técnica de puñetazo recto utilizando la parte de los nudillos de un puño bien cerrado.

**VI.B.** Técnica de pie: Técnicas de golpeo con cualquier parte del pie por debajo del tobillo.

## **Artículo VII Áreas permitidas**

**VII.A.** Área de la cabeza (sólo se permiten las técnicas de pies). La "zona de la cabeza" son todas las zonas por encima de la parte inferior del casco, incluyendo la cara, las orejas, la parte superior y la parte posterior de la cabeza.

**VII.B.** Tronco. Esta área incluye todo el tronco que está cubierto por el equipo de pecho entre la axila y la pelvis. Incluye la espalda, excepto la columna vertebral. Se permiten los ataques con técnicas de puño y pie.

**VII.C.** Si un implemento legal golpea un área objetivo legal, pero parte del implemento que golpea también cae en un área ilegal, se considerará un golpe legal.

## **Artículo VIII. Puntos (Puntuaciones válidas)**

Se concederán puntos cuando las técnicas permitidas se apliquen con precisión y potencia a las zonas legales del cuerpo (la zona azul o roja del protector del cuerpo).

Se concederán puntos cuando las técnicas de pie permitidas se apliquen con precisión a la cabeza.

### **VIII.A. Zonas puntuables**

**VIII.A.1.** Cuerpo: El área de color azul o rojo del protector del tronco

**VIII.A.2.** Cabeza: Toda la cabeza por encima de la línea inferior del protector de cabeza

### **VIII.B.** Criterios de puntuación válidos

**VIII.B.1.** Se concederán puntos cuando las técnicas permitidas se apliquen con precisión y potencia a las zonas puntuables legales del cuerpo (la zona de color azul o rojo del protector del cuerpo).

**VIII.B.2.** Se concederán puntos cuando las técnicas de pie permitidas se apliquen con precisión a la cabeza.

### **VIII.C.** Puntos concedidos por ataques legales a zonas puntuables legales:

**VIII.C.1.** Un punto por un ataque válido con la mano a la zona puntuable del tronco

**VIII.C.2.** Dos puntos por un ataque válido con el pie al área de puntuación legal del tronco

**VIII.C.3.** Cuatro puntos por una patada giratoria válida al área de puntuación legal del tronco (movimiento continuo)

**VIII.C.4.** Tres puntos por una patada válida a la cabeza

**VIII.C.5.** Cinco puntos por una patada giratoria válida a la cabeza (movimiento continuo)

**VIII.C.6.** Se otorgará un punto a un competidor por cada infracción de gam-jeom dada al oponente.

**VIII.C.7.** Si se utiliza el PSS, la determinación de la validez de la técnica, el nivel de impacto y/o el contacto válido con el área de puntuación se realizará mediante el sistema electrónico de puntuación. Estas determinaciones del PSS no podrán ser impugnadas por un entrenador.

**VIII.C.8.** El Comité de Arbitraje Principal determinará el nivel de impacto y la sensibilidad requeridos del PSS, utilizando diferentes escalas en consideración a la categoría de peso, el género y los grupos de edad. En determinadas circunstancias, si se considera necesario, el Comité de Arbitraje Principal podrá recalibrar el nivel de impacto válido.

**VIII.C.9.** La puntuación del partido será la suma de los puntos de todas las rondas.

**VIII.D.** Invalidación de puntos. Si un competidor registra el (los) punto(s) mientras realiza un acto prohibido, se tomarán las siguientes medidas.

**VIII.D.1.** Si el acto prohibido fue decisivo para la obtención de los puntos, el árbitro declarará la penalización por el acto prohibido e invalidará los puntos.

**VIII.D.2.** Si el acto prohibido no fue decisivo para ganar los puntos, el Árbitro puede penalizar el acto prohibido, pero no invalidar el/los punto/s.

**VIII.D.3.** Para eliminar el/los punto(s) que se anotó(n) debido al uso de una infracción, el Árbitro debe emitir la penalización correspondiente. El Árbitro debe entonces mirar al operador de la computadora, extender la palma de la mano derecha hacia el frente, mover la mano hacia la derecha, luego hacia la izquierda hasta los hombros, y luego volver al centro, asegurándose de que el operador de la computadora elimine el punto(s).

**VIII.E.** Cuando se utiliza el Protector Electrónico y el Sistema de Puntuación (PSS) los puntos anotados en la sección media del tronco serán registrados automáticamente por el transmisor del protector electrónico del tronco. Si se utiliza el protector electrónico de tronco, sólo los puntos anotados por el protector de tronco serán registrados automáticamente por el transmisor en el protector de tronco.

**VIII.E.1.** Los puntos válidos anotados en la sección media del tronco o en el casco serán

registrados automáticamente por el transmisor en el PSS. En caso de una patada de giro válida a

el protector del tronco o el arnés, el "punto válido" será anotado automáticamente por el

transmisor en el PSS.

**VIII.E.1.a.** Si se concede un punto técnico por una patada giratoria, pero la patada no fue

El punto técnico se invalidará si se concede un punto técnico por una patada giratoria, pero la patada no fue anotada por el PSS.

**VIII.E.2.** Los jueces puntuarán:

**VIII.E.2.a.** Punto(s) válido(s) a la zona de la cabeza por una técnica de pie cuando no se utiliza el arnés electrónico.

**VIII.E.2.b.** Punto válido en el cuerpo mediante una técnica de mano válida.

**VIII.E.2.c.** Punto técnico por una patada giratoria válida a la cabeza o al tronco.

**VIII.E.3** Los puntos válidos serán los anotados por dos o más.

**(Explicación #1)** - Los puntos se anotarán inmediatamente: La anotación inmediata significa otorgar el punto inmediatamente después de la ejecución de la técnica puntuable. Los puntos concedidos después de que haya transcurrido un periodo de tiempo no pueden considerarse válidos.

**(Explicación #2)** - En caso de no utilizar el PSS: Toda la puntuación debe realizarse según la decisión del propio juez. Debe haber un equipo disponible que sea capaz de transmitir inmediatamente el punto registrado al marcador. Sin embargo, cuando el equipo de publicación electrónica no está disponible, los puntos serán inmediatamente registrados en la hoja de puntuación del juez y publicados al final de la ronda.

**(Explicación #3)** - En el caso de usar PSS, los puntos técnicos serán validados si el transmisor reconoce los puntos válidos y los jueces no dieron los puntos por una patada de giro válida. En el caso de que el emisor no reconozca los puntos, no se otorgarán puntos independientemente de que los jueces hayan calificado una patada de giro válida y se eliminarán los puntos técnicos.

## **Artículo IX. Definición de derribo**

**IX.A.** Derribo. Se declarará un derribo cuando se produzca un ataque legítimo y se cumpla cualquiera de los siguientes criterios:

**IX.A.1.** Cuando cualquier parte del cuerpo que no sea la planta del pie toca el suelo debido a la fuerza de la técnica de golpeo del adversario

**IX.A.2.** Cuando un competidor se tambalea, sin mostrar ninguna intención o capacidad de continuar el partido siguiendo la técnica de puntuación del oponente

**IX.A.3.** El árbitro determina que el combate no puede continuar como resultado de una técnica puntuable.

## **Artículo X. En caso de derribo**

**X.A.** Cuando un competidor es derribado como resultado de una técnica puntuable del oponente, y el árbitro considera que se justifica un conteo de ocho, se tomarán las siguientes medidas:

**X.A.1.** El árbitro mantendrá al atacante alejado del competidor derribado mediante la declaración de kal-yeo (pausa).

**X.A.2.** El árbitro comprobará primero el estado del competidor derribado y contará en voz alta desde ha-nah (uno) hasta yeol (diez) a intervalos de un segundo hacia el competidor derribado, utilizando señales manuales para indicar el paso del tiempo.

**X.A.3.** En caso de que el competidor derribado se levante durante el conteo del árbitro y desee continuar el combate, el árbitro continuará el conteo hasta yeo-dul (ocho) para la recuperación del competidor. El árbitro determinará entonces si el competidor está recuperado y, en caso afirmativo, continuará el combate declarando kye-sok (continuar).

**X.A.4.** Cuando un competidor que ha sido derribado no puede demostrar la voluntad de reanudar el combate a la cuenta de yeo-dul (ocho), el árbitro anunciará al otro competidor como ganador mediante RSC (el árbitro detiene el combate).

**X.A.5.** El recuento se continuará incluso después del final del asalto o de la expiración del tiempo de combate.

**X.A.6.** En caso de que ambos competidores sean derribados, el árbitro continuará el recuento mientras uno de los competidores no se haya recuperado suficientemente.

**X.A.7.** Cuando ambos competidores no se recuperen a la cuenta del yeol, el ganador se decidirá por la puntuación del partido antes de que se produzca el derribo.

**X.A.8.** Cuando el árbitro considere que un competidor no puede continuar, podrá decidir el ganador sin contar o durante el recuento.

**X.B.** Procedimientos a seguir después del RSC debido a una lesión grave.

Cualquier competidor que no pueda continuar el combate como resultado de una lesión grave en cualquier parte del cuerpo no podrá participar en otra competición de sparring en un plazo de treinta (30) días y deberá además recibir un examen físico y el visto bueno de un médico.

**(Explicación #1)** - Cuando un competidor que ha sido derribado no expresa la voluntad de reanudar el combate a la cuenta de yeo-dul (8), el árbitro anunciará al otro competidor como ganador por RSC, después de contar hasta yeol (10).

El competidor expresa la voluntad de continuar el combate gesticulando varias veces en posición de combate con los puños cerrados. Si el competidor no puede mostrar este gesto a la cuenta de yeo-dul, el árbitro debe declarar ganador al otro competidor después de contar primero a-hop (9) y yeol (10). Expresar la voluntad de continuar después de la cuenta de yeo-dul no puede ser considerado válido. Incluso si el competidor expresa su voluntad de continuar al contar yeo-dul, el

árbitro puede continuar contando y puede declarar el combate terminado si determina que el competidor es incapaz de reanudar el combate.

**(Explicación #2)** - Cuando un competidor es derribado por un potente golpe de puntuación y cuyo estado parece grave, el árbitro puede suspender el recuento y solicitar primeros auxilios o hacerlo junto con el recuento.

## **Artículo XI. Procedimientos para suspender un partido**

**XI.A.** Para suspender un partido por situaciones no relacionadas con lesiones, como el ajuste del equipo, la retirada de objetos extraños del suelo de la competición, etc., el árbitro deberá

**XI.A.1.** Declarar kal-yeo para detener la acción del competidor

**XI.A.2.** Reanudar el combate declarando kye-sok cuando la situación se haya resuelto

**XI.B.** Para suspender un combate por lesión el Árbitro deberá

**XI.B.1.** Declarar kal-yeo para detener la acción del competidor

**XI.B.2.** Ordenar al cronometrador que suspenda el tiempo del partido y comience el tiempo de lesión

**XI.B.2.** Ordenar al cronometrador que suspenda el tiempo de competición y comience el tiempo de lesión declarando kye-shi (tiempo muerto por lesión) utilizando la señal manual adecuada (el tiempo de lesión no debe exceder de un minuto).

**XI.B.3.** Permitir que el competidor lesionado reciba los primeros auxilios (en el plazo de un minuto) El personal médico puede prolongar el período de tiempo muerto por lesión.

**XI.B.4.** Los competidores recibirán un tiempo muerto por lesión por partido. Una vez que el tiempo muerto inicial por lesión haya expirado, el competidor no podrá recibir otro tiempo muerto por la misma lesión.

**XI.C.** Si el competidor lesionado no puede continuar el partido, el árbitro deberá

**XI.C.1.** Declarar al competidor lesionado como perdedor si la lesión no es el resultado de un ataque, como una torcedura de tobillo o una rodilla torcida.

**XI.C.2.** Declarar ganador al otro competidor si un competidor lesionado no puede volver al combate después de un minuto como resultado de un ataque legal a una zona objetivo legal.

**XI.C.2.a.** El dolor no constituye una lesión. Si el Árbitro determina que un competidor tiene dolor, pero no sufre una lesión real, como un hueso roto, el Árbitro declarará Kal-yeo y dará la orden de reanudar el combate con la llamada, "stand-up". Si el competidor se niega a continuar el combate después de que el Árbitro dé la orden "levántate" tres veces en intervalos de 3 segundos, el Árbitro declarará el combate finalizado debido a RSC (Referee Stops Contest)

**XI.C.3.** Declarar ganador al competidor lesionado si la lesión fue el resultado de un acto prohibido que debe ser sancionado con una pena de gam-jeom

**XI.C.3.a.** Si el Árbitro determina que un competidor ha recibido una lesión como hueso(s) roto(s), dislocación, esguince de tobillo(s), y/o hemorragia, el árbitro permitirá al competidor recibir un tratamiento de primeros auxilios durante un minuto anunciando Kye-shi. El árbitro podrá permitir que el competidor reciba un tratamiento de primeros auxilios incluso después de dar la orden de "levantarse" si posteriormente se determina que el competidor está lesionado.

**XI.C.4.** Declarar un ganador basado en la puntuación antes de la lesión si ambos competidores están lesionados y no pueden continuar.

**XI.C.5.** El Árbitro puede consultar con el Jefe de Equipo para tomar una decisión

**XI.D.** Si el Árbitro determina que un competidor ha recibido una lesión tal como hueso(s) roto(s), dislocación, esguince de tobillo(s), y/o hemorragia, el Árbitro consultará con el personal médico. Si un competidor se vuelve a lesionar de la misma manera, el personal médico puede aconsejar al Árbitro que detenga el combate y declare perdedor al competidor lesionado.

**(Explicación #1)** - Si una lesión requiere tratamiento, el árbitro anunciará kye-shi. El lesionado tendrá un minuto para recibir asistencia médica. Es decisión del Árbitro, tras consultar con el personal médico, si es posible que el competidor reanude el combate. El árbitro puede ordenar al competidor que reanude el combate en cualquier momento dentro de un minuto. El árbitro puede declarar perdedor del partido a cualquier competidor que no siga la orden de reanudar el partido.

Mientras el competidor esté recibiendo tratamiento médico, o esté en proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de kye-shi, el árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo en intervalos de cinco

segundos. Cuando el competidor no pueda regresar a su marca al final del período de un minuto, se declarará el resultado del combate.

Después de la declaración de kye-shi, el intervalo de un minuto debe ser estrictamente observado independientemente de la disponibilidad del personal médico. Sin embargo, cuando se requiera el tratamiento del médico, pero el personal médico no esté disponible o sea necesario un tratamiento adicional, el límite de tiempo de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.

Si la reanudación del combate es imposible después de un minuto, la decisión del combate se determinará según las directrices descritas anteriormente.

Si ambos competidores se incapacitan y no pueden reanudar el combate después de un minuto o surgen condiciones urgentes, el resultado del combate se decidirá de acuerdo con los siguientes criterios:

- Si el resultado es el resultado de un acto prohibido a ser penalizado por gam-jeom por un competidor, ese competidor será el perdedor.
- Si el resultado no está relacionado con ningún acto prohibido que deba ser penalizado por el gam-jeom, el resultado del partido se determinará por la puntuación del partido en el momento de la suspensión del mismo. Sin embargo, si la suspensión se produce antes del final de la primera ronda, el partido quedará invalidado, y el Director del Torneo determinará un momento adecuado para volver a disputar el partido. Se considerará que el competidor que no pueda reanudar el combate se ha retirado del mismo.
- Si el resultado es el resultado de actos prohibidos que deben ser penalizados por gam-jeom por ambos competidores, entonces ambos competidores perderán.

**(Explicación #2)** - La situación que justifica la suspensión del combate más allá de los procedimientos prescritos anteriormente se tratará de la siguiente manera:

- Cuando circunstancias incontrolables requieran la suspensión del combate, el árbitro suspenderá el partido y seguirá las directrices del Comité de Arbitraje Principal.
- Si el combate se suspende tras la finalización de la penúltima ronda, el resultado se determinará según el marcador del partido en el momento de la suspensión.
- Si el combate se suspende antes de la conclusión del penúltimo asalto, en principio se llevará a cabo la revancha, que se celebrará en dos o tres asaltos, igual que en el combate original.

## **Artículo XII. Ronda de Oro y Reglas de Superioridad**

**XII.A.** En caso de que el marcador esté empatado, se realizará una "Ronda de Oro" de un (1) minuto de duración. La puntuación y las penalizaciones se pondrán a cero para la Ronda de Oro. Los competidores serán dirigidos de vuelta a su asiento de entrenador para el periodo normal de descanso entre rondas. El primer

competidor que anote dos (2) puntos o cuyo oponente haya recibido dos (2) gam-jeoms anotados en la Ronda de Oro será declarado ganador. Además, se declarará ganador si un competidor anota un golpe y el oponente recibe un gam-jeom.

**XII.B.** Si el combate sigue sin decidirse después de Ronda de Oro, y los competidores no utilizan PSS (protectores pectorales electrónicos), el ganador se determinará de la siguiente manera:

**XII.B.1.** El primer criterio será el competidor que marque un golpe en la Ronda de Oro.

**XII.B.2.** Si la puntuación sigue empatada, el competidor que haya ganado más asaltos en las rondas reglamentarias será el ganador.

**XII.B.3.** Si la puntuación sigue empatada, el competidor que reciba menos gam-jeoms de todas las rondas será el ganador.

**XII.B.4.** Si los tres primeros criterios están empatados, el Árbitro y los Jueces de Esquina utilizarán el método normal de superioridad basado en la Ronda de Oro para determinar el ganador. A la orden de woo-si-girok del Árbitro, el Árbitro y los Jueces de Esquina registrarán un voto (utilizando papel o una señal de mano) para indicar su decisión sobre el ganador.

**XII.C.** Si el encuentro sigue sin decidirse después de la Ronda de Oro, y los competidores están utilizando equipos PSS, el ganador se determinará de la siguiente manera:

**XII.C.1.** El primer criterio será el competidor que marque un golpe en la ronda de oro.

**XII.C.2.** Si todavía hay empate, el siguiente criterio será el competidor que haga más contacto con el protector de pecho del otro competidor en la Ronda de Oro según la puntuación de PSS (el nivel de golpe no importa). Si se anota un punto por un acto ilegal y el árbitro invalida el punto, dando un gam-jeom, el TL debe eliminar el golpe perdido manualmente e inmediatamente.

**XII.C.3.** Si la puntuación sigue empatada (mismo número de golpes), el competidor que haya ganado más rondas en las rondas reglamentarias será el ganador.

**XII.C.4.** Si la puntuación sigue empatada, el competidor que reciba menos gam-jeoms de todas las rondas será el ganador.

**XII.C.5.** Si los cuatro primeros criterios están empatados, el Árbitro y los Jueces de Esquina utilizarán el método normal de superioridad basado en

la Ronda de Oro para determinar el ganador. A la orden woo-si-girok del Árbitro, el Árbitro y los Jueces de Esquina registrarán un voto (usando papel o una señal de mano) para indicar su decisión sobre el ganador. El Árbitro deshará cualquier empate si es necesario.

**XII.D.** Después de que se tabulen los votos del Árbitro y de los Jueces de Esquina, el Árbitro desempatará a los competidores y premiará al ganador declarando Chung sung o Hong sung.

**XII.E.** La decisión de superioridad se hará de la siguiente manera:

**XII.E.1.** El competidor que haya mostrado la mayor iniciativa, que se define como:

**XII.E.1.a.** Dominio técnico del adversario mediante una gestión agresiva del partido

**XII.E.1.b.** El mayor número de técnicas ejecutadas

**XII.E.1.c.** El uso de técnicas más avanzadas, tanto en dificultad como en complejidad

**XII.E.1.d.** La exhibición de una mejor manera de competir

**(Explicación # 1)** - En el caso de que un deportista dé una patada a la cabeza con éxito justo antes de la patada al cuerpo del oponente, pero la patada al cuerpo haya sido registrada, el entrenador del deportista que dio la patada a la cabeza (o cualquiera de los jueces) podrá solicitar una impugnación de la patada a la cabeza. El árbitro consultará con los jueces de esquina. Si se determina que la patada a la cabeza fue válida y se realizó antes que la patada al cuerpo, el Árbitro invalidará el punto anotado por la patada al cuerpo, luego declarará 3 o 5 puntos por la patada a la cabeza, y declarará ganador al que dio la patada a la cabeza.

## **Artículo XIII. Decisión**

**XIII.A.** La determinación del ganador se hará de la siguiente manera:

**XIII.A.1.** Ganador por el árbitro que detiene el combate (RSC)

**XIII.A.2.** Ganar por puntuación final (PTF)

**XIII.A.3.** Ganar por diferencia de puntos (PTG)

**XIII.A.4.** Ganar por puntos de oro (GDP)

**XIII.A.5.** Ganar por superioridad (SUP)

**XIII.A.6.** Ganar por retirada (WDR)

**XIII.A.7.** Ganar por descalificación (DSQ)

**XIII.A.8.** Ganar por Declaración Punitiva del Árbitro (PUN)

**(Explicación #1)** - El árbitro detiene el combate. El árbitro declara RSC en las siguientes situaciones:

- Si un competidor ha sido derribado por una técnica puntuable del oponente y no puede reanudar el combate por la cuenta de yeodul; o si el árbitro determina que el competidor no es capaz de reanudar la competición independientemente del progreso de la cuenta
- Si un competidor no puede continuar el combate después de un minuto de tratamiento médico
- Si un competidor hace caso omiso de la orden del árbitro de continuar el combate tres veces
- Si el árbitro reconoce la necesidad de detener el partido para proteger la seguridad de un competidor
- Si el personal médico del torneo determina que el partido debe detenerse debido a la lesión de un competidor

**(Explicación #2)** - Ganar por retirada. El ganador se determina por la retirada del oponente:

- Cuando un competidor se retira del partido debido a una lesión u otras razones
- Cuando un competidor no reanuda el partido después del periodo de descanso o no responde a la llamada para comenzar el combate
- Cuando el entrenador lanza una toalla a la pista en señal de abandono del combate

**(Explicación #3)** - Ganar por descalificación. Este es el resultado determinado por el fallo del competidor en el pesaje o cuando un competidor pierde la condición de competidor antes de que comience la competición.

**(Explicación #4)** - Ganar por las declaraciones de castigo del árbitro. El árbitro declara PUN en las siguientes situaciones:

- Si un competidor acumula diez (10) gametos
- Si se determina que un competidor manipuló los sensores o el sistema de puntuación del PSS

- Si un competidor o entrenador se niega a seguir las órdenes del árbitro o a cumplir las reglas de la competición, o comete otra conducta infractora grave, incluyendo una protesta indebida

### **XIII.B.** Regla de ventaja

**XIII.B.1.** En caso de que haya una diferencia de 20 puntos entre las puntuaciones de los dos atletas en el momento de completar la penúltima ronda o en cualquier momento durante la última ronda, el árbitro detendrá la competición y declarará al ganador por diferencia de puntos.

## **Artículo XIV. Actos prohibidos**

**XIV.A.** El árbitro declarará la penalización de cualquier acto prohibido. Los actos prohibidos se penalizarán con Gam-jeom (penalización de deducción).

**XIV.B.** En el caso de que el mismo competidor cometa varias penalizaciones simultáneamente, sólo se declarará una (1) penalización (preferiblemente la primera).

**XIV.C.** Un gam-jeom se contará como una penalización de un punto que se registrará añadiendo un punto a la puntuación del oponente. Todos los gam-jeoms se cuentan en el total general.

**XIV.D.** Joo-eui (Advertencia verbal)

**XIV.D.1.** Sólo un joo-eui por infracción, por ronda, por competidor

**XIV.D.2.** Un joo-eui no afecta a los puntos, pero debe darse un gam-jeom en caso de que el atleta repita la misma infracción durante la misma ronda. Por ejemplo, si un árbitro da un joo-eui por caerse, debe dar un gam-jeom si el atleta se cae de nuevo y no es el resultado de un derribo o el resultado de ser empujado por el otro atleta.

**XIV.E.** Sanciones de gam-jeom: Se clasificarán como actos prohibidos y se declarará gam-jeom los siguientes.

**XIV.E.1.** Cruzar la línea divisoria con un pie tocando la colchoneta

**XIV.E.2.** Evitar o retrasar el partido

**XIV.E.3.** Caer al suelo

**XIV.E.4.** Agarrar o empujar al adversario

**XIV.E.5.** Dar una patada por debajo de la cintura

**XIV.E.6.** Levantar la pierna para bloquear, y/o dar una patada a la pierna del adversario para impedir el ataque con patada del adversario, o levantar una pierna y/o dar una patada en el aire durante más de 3 segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del adversario, o una patada dirigida por debajo de la cintura

**XIV.E.7.** Golpear o atacar con la rodilla

**XIV.E.8.** Golpear la cabeza del adversario con la mano

**XIV.E.9.** Atacar y hacer contacto con el oponente después de Kal-yeo

**XIV.E.10.** Atacar y hacer contacto a un oponente caído

**XIV.E.11.** \*Mala conducta por parte de un competidor o un entrenador

\*Cuando un competidor o entrenador comete una segunda (2ª) infracción de mala conducta excesiva, recibirá una tarjeta amarilla y será inmediatamente descalificado de esa y cualquier otra competición de ese torneo.

Explicación de las sanciones de Gam-jeom

**Cruzar la línea de demarcación:** Se declarará un gam-jeom cuando un pie de un competidor cruce la línea límite. (el pie debe tocar el tapete fuera de los límites para ser una penalización). No se declarará gam-jeom si un competidor cruza la línea límite como resultado de un acto prohibido por el competidor contrario.

**Evitar o retrasar el combate:** Este acto implica una dilación sin intención de atacar. Un competidor que muestre continuamente un estilo de no-entrenamiento recibirá una penalización. Si ambos competidores permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, el árbitro señalará la orden de "combate". Se declarará un gam-jeom a ambos competidores si no hay actividad por su parte 5 segundos después de dar la orden; o al competidor que se haya movido hacia atrás desde la posición original 5 segundos después de dar la orden.

Dar la espalda para evitar el ataque del oponente debe ser castigado ya que expresa la falta de espíritu de juego limpio y puede causar una lesión grave. La misma sanción deberá aplicarse por eludir el ataque del adversario doblándose por debajo del nivel de la cintura o agachándose.

Retirarse del compromiso técnico sólo para evitar el ataque del adversario y para que se acabe el tiempo, dará lugar a un gam-jeom para el competidor pasivo.

Fingir una lesión significa exagerar una lesión o indicar dolor en una parte del cuerpo que no ha sido sometida a un golpe con el propósito de demostrar las acciones del oponente como una violación, y también exagerar el dolor con el propósito de que transcurra el tiempo del combate. En este caso, el árbitro sancionará con gam-jeom.

También se sancionará con gam-jeom al deportista que pida al árbitro que detenga el combate para ajustar la posición/ajuste del equipo de protección.

**Caída:** Se declarará gam-jeom cuando cualquier parte del cuerpo toque el suelo que no sea el pie, excepto en los siguientes casos

- Como resultado de un acto prohibido del oponente
- Ambos competidores se caen como resultado de una colisión incidental

**Agarrar o empujar al adversario:** Esto incluye agarrar con las manos cualquier parte del cuerpo, el uniforme o el equipo de protección del adversario. También incluye el acto de agarrar el pie o la pierna o enganchar cualquiera de ellos por encima del antebrazo. En el caso de los empujones, se sancionarán los siguientes actos

- Empujar al adversario fuera de la línea divisoria
- Empujar al adversario de forma que impida el movimiento de patada o cualquier ejecución normal del movimiento de ataque

**Patear por debajo de la cintura:** Esta acción se aplica a un ataque a cualquier parte del cuerpo por debajo de la cintura. Cuando un ataque por debajo de la cintura es causado por el receptor en el curso de un intercambio de técnicas, no se dará ninguna penalización. Este artículo también se aplica a las acciones de patadas o pisotones fuertes a cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el fin de interferir en la técnica del adversario.

**Levantar la pierna:** Levantar la pierna para bloquear o dar una patada a la pierna del adversario para impedir el ataque con patada del adversario o levantar una pierna o dar una patada en el aire durante más de 3 segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del adversario, o que la patada se dirija hacia debajo de la cintura.

La elevación de la pierna o el movimiento de patada cortada no se penalizará sólo cuando vaya seguida de la ejecución de la técnica de patada en movimiento combinado

**Golpear o atacar con la rodilla:** Este artículo se refiere a un golpe o ataque intencionado con la rodilla mientras se está cerca del adversario. Sin embargo, el contacto con la rodilla que se produce en las siguientes situaciones no puede ser castigado por este artículo:

- Cuando el adversario se precipita bruscamente en el momento de ejecutar una patada como resultado de una discrepancia en la distancia de ataque.

**Golpear la cabeza del adversario con la mano:** Este artículo incluye golpear la cabeza del adversario con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, las acciones inevitables debidas al descuido del adversario, como bajar excesivamente la cabeza o girar descuidadamente el cuerpo, no pueden ser castigadas por este artículo.

Atacar y hacer contacto con el adversario después del kal-yeo:

- Atacar después del kal-yeo requiere que el ataque produzca un contacto real con el cuerpo del adversario.
- Si el movimiento de ataque comenzó antes del kal-yeo, el ataque no será penalizado.
- El momento del kal-yeo se definirá como el momento en que el árbitro hace la señal con la mano de kal-yeo (con el brazo completamente extendido); y el inicio del ataque se definirá como el momento en que el pie atacante se levanta completamente del suelo.
- Si un ataque después del kal-yeo no aterriza en el cuerpo del adversario, pero parece deliberado y malicioso, el árbitro podrá sancionar la conducta con un gam-jeom (falta).

Atacar y hacer contacto con un oponente caído:

- Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesión del adversario. El peligro surge de lo siguiente
  - El adversario caído se encuentra en un estado inmediato de indefensión
  - El impacto de cualquier técnica que golpee a un competidor caído será mayor debido a la posición del competidor
- Este tipo de acciones agresivas hacia un oponente caído no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo y por lo tanto no son apropiadas para la competición de Taekwondo. En este sentido, se deben aplicar sanciones por atacar intencionalmente al oponente caído sin importar el grado de impacto

Mala conducta del competidor o del entrenador

Los siguientes casos se consideran mala conducta de un competidor o entrenador:

- No acatar una orden o fallo del árbitro
  - Protestar o criticar inapropiadamente las decisiones de los árbitros
  - Abandonar el asiento del entrenador designado o ponerse de pie
  - Intentos inapropiados de perturbar o influir en el resultado del partido
  - Provocar o insultar a los oficiales, al competidor contrario, al entrenador o a los espectadores
- Cualquier otro comportamiento indeseable o conducta antideportiva de un competidor o entrenador

NOTA: Cuando un competidor o un entrenador comete una mala conducta durante un periodo de descanso, el árbitro puede declarar inmediatamente la penalización y ésta se registrará en los resultados de la siguiente ronda.

**XIV.F.** Cuando un competidor se niega a cumplir las reglas de competición o la orden del árbitro intencionadamente, el árbitro puede declarar al competidor perdedor.

**XIV.G.** Cuando un competidor reciba diez (10) penalizaciones de gam-jeom, el árbitro declarará al competidor perdedor mediante la declaración de castigo del árbitro (PUN).

**XIV.H.** Para revertir una infracción, el árbitro señalará al competidor y declarará Chung (o Hong), luego extenderá la palma de la mano derecha hacia el frente, moverá la mano hacia la derecha, luego hacia la izquierda hasta los hombros, y luego volverá al centro mientras mira al operador de la computadora y declarará verbalmente gam-jeom.

**XIV.I.** Si el árbitro determina, en consulta con el técnico del PSS, si es necesario, que un concursante o entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del sensor(es) del PSS y/o alterar inapropiadamente el PSS para afectar su rendimiento, el concursante será descalificado.

## **Artículo XV. IVR (Repetición Instantánea de Video) y Apelaciones**

**XV.A.** Cada entrenador tendrá la siguiente cantidad de Tarjetas de Apelación por partido:

**XV.A.1.** Partidos sin IVR: 2 tarjetas

**XV.A.2.** Partidos IVR: 1 tarjeta, sin embargo, el director del torneo puede decidir la cantidad de tarjetas de desafío permitidas.

**XV.B.** La apelación del entrenador está limitada a sólo (1) acción que haya ocurrido dentro de los (5) segundos de la apelación. Una vez que el entrenador levante la Tarjeta de Desafío para solicitar una apelación, se considerará que el entrenador ha utilizado su apelación asignada, a menos que la reunión del juez satisfaga al entrenador. Si la apelación del entrenador tiene éxito y la solicitud impugnada se corrige, el entrenador conservará el derecho de apelación para el partido.

**XV.C.** El entrenador sólo podrá apelar lo siguiente:

**XV.C.1:** Partidos que no son de I.V.R.

**XV.C.1.a.** Sólo PSS no de cabeza: Ataque al área de la cabeza sólo para su propio contendiente.

**XV.C.1.b.** Punto técnico para cualquiera de los contendientes.

**XV.C.1.c.** Identificación errónea del concursante que ataca con el puño por parte de los jueces.

**XV.C.1.d.** Ronda de Oro - Sólo PSS: Golpe ganador del combate anotado antes del PSS.

**XV.C.1.e.** Mal funcionamiento mecánico

## **XV.C.2:** Combates IVR

**XV.C.2.a.** Sólo PSS sin cabeza: Ataque a la zona de la cabeza para cualquiera de los contendientes.

**XV.C.2.b.** Punto técnico para cualquiera de los contendientes.

**XV.C.2.c.** Identificación errónea del competidor que ataca con el puño por parte de los jueces.

**XV.C.2.d.** Ronda de Oro - Sólo PSS: Golpe ganador del combate anotado antes del PSS.

**XV.C.2.e.** Mal funcionamiento mecánico

**XV.C.2.f.** Penalizaciones por cualquiera de los contendientes como sigue: caer, cruzar la línea de separación, atacar al oponente después del kal-yeo, atacar al oponente caído

**XV.C.2.g.** Retirada de puntos del propio jugador

**XV.D.** Si el árbitro percibe que un contendiente se tambalea, sangra o es derribado por una patada a la cabeza, y por ello comienza a contar, pero el ataque no fue anotado por el PSS de la cabeza, el árbitro puede solicitar la revisión de IVR o de los jueces para tomar la decisión de otorgar o no otorgar puntos después del conteo.

**XV.E.** En los últimos (10) segundos de la última ronda y en cualquier momento durante la Ronda de Oro, cualquiera de los jueces puede pedir la revisión de IVR y la corrección de la puntuación sólo, como sigue, cuando el entrenador no tiene una Tarjeta de Desafío.

**XV.E.1.** Sólo PSS sin cabeza: Ataque al área de la cabeza para cualquiera de los contendientes.

**XV.E.2.** Punto técnico para cualquiera de los contendientes.

**Artículo XVI. Protestas**

**XVI.A.** Presentación de una protesta. En caso de que haya una objeción a una decisión, el entrenador designado (y sólo él) que represente al atleta puede presentar una protesta por escrito al árbitro principal del evento o al director del torneo, junto con una cuota de 75 dólares (sólo en efectivo). La protesta se presentará en el formulario oficial de protesta (ver Apéndice B). El entrenador designado DEBE informar al árbitro o al jefe de equipo de ese partido inmediatamente de que tiene la intención de protestar el partido. La protesta escrita en sí debe presentarse dentro de un periodo de tiempo razonable. Sin embargo, si la protesta implica un error en la gestión de esa división, como calcular mal la puntuación o identificar mal a un atleta, la corrección debe realizarse inmediatamente.

**XVI.B.** Proceso de deliberación

**XVI.B.1.** Tras revisar la solicitud de protesta, el contenido de la misma debe ordenarse según el criterio de "aceptable" o "inaceptable".

**XVI.B.2.** Si es necesario, el árbitro puede escuchar las opiniones del árbitro, de los jueces o del jefe de equipo.

**XVI.B.3.** Si es necesario, el árbitro puede revisar las pruebas materiales de las decisiones, como los datos escritos (hojas de puntuación). El vídeo NO se admitirá como prueba para confirmar o desconfirmar la protesta.

**XVI.B.4.** Errores en la determinación de los resultados del partido: Los errores en el cálculo de la puntuación del partido o la identificación errónea de un competidor darán lugar a la anulación de la decisión.

**XVI.B.5.** Error en la aplicación de las reglas: Cuando el árbitro determine que el árbitro ha cometido un claro error en la aplicación de las reglas de la competición, se corregirá el resultado del error, y el árbitro será disciplinado y/o sancionado.

**XVI.B.6.** Errores de apreciación de los hechos: Cuando el árbitro decida que hubo un claro error en el juicio de los hechos, como el impacto del golpe, la gravedad de la acción o la conducta, intencionalmente, el momento de un acto en relación con una declaración o área, la decisión no se modificará y el/los oficiales/es que hayan cometido el error serán disciplinados y/o sancionados.

**XVI.B.7.** La decisión del árbitro será definitiva y no habrá ningún medio de apelación posterior.

## **Artículo XVII. Reglas de seguridad que rigen el combate de estilo olímpico para los competidores juveniles**

La siguiente sección especial del Reglamento de Competición se aplicará a todos los rangos de cinturones de 5 a 14 años de edad y a los cinturones de color de 15 a 17 años de edad que compitan en la División de Estilo Olímpico.

**XVII.A.** Reglas generales. En la competición a nivel local/preliminar, de distrito, regional y nacional, las reglas relativas a una patada en la zona de la cabeza serán las siguientes:

**XVII.A.1.** Se anima al competidor a dar una patada a la zona de la cabeza; sin embargo, la patada debe ser un contacto ligero con control absoluto o se invocará la penalización correspondiente.

**XVII.A.2.** El competidor que ejecute una técnica con éxito (contacto ligero) recibirá tres o cinco puntos, lo que sea aplicable según el tipo de patada.

**XVII.A.3.** El competidor que ejecute una patada a la cabeza o al cuello, que no cause lesión, pero que, a juicio del árbitro, se considere excesiva, recibirá una penalización de un punto (gam-jeom).

**XVII.A.4.** El competidor que ejecute una patada a la cabeza o al cuello, que resulte en una lesión menor, recibirá una penalización de un punto. Una lesión menor se define como una abrasión o una hemorragia causada por un contacto excesivo. El árbitro, con o sin consultar al médico del torneo, determinará si la abrasión o la hemorragia es una lesión menor y si el ataque es no excesivo.

**XVII.A.5.** El competidor que ejecute una patada a la cabeza o al cuello, que resulte en la incapacidad del oponente para continuar, debido a la lesión, será descalificado. El Árbitro, con o sin consultar al médico del torneo y/o al Jefe de Equipo, determinará si el ataque es un contacto excesivo, y la descalificación.

NOTA: La incapacidad de continuar debido al miedo, el llanto o la pérdida de voluntad tras una patada legal a la cabeza no constituye un motivo de descalificación del atacante.

\*\*Nota Excepción: Los Cadete Cinturón Negro de 12 a 14 años competirán utilizando las mismas reglas que los Cinturón Negro Junior de 15 a 17 años en la competición de pruebas por equipos.

## REGLAS Y REGULACIONES GENERALES PARA LA COMPETICIÓN DE FORMAS/PATRONES TRADICIONALES/POOMSAE

(LAS NORMAS DE POOMSAE DE WT SPORT NO SE APLICAN. LOS CRITERIOS QUE FIGURAN A CONTINUACIÓN SON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA COMPETICIÓN DE FORMAS TRADICIONALES DE LA AAU)

### **Artículo I. La competición se dividirá por edad, cinturón y sexo en general.**

#### **I.A.** Todas las edades y divisiones de cinturones

Age Groups	Belt Divisions
5 Male	Novice, Intermediate, Advanced
5 Female	Novice, Intermediate, Advanced
6 & 7 Male	Novice, Intermediate, Advanced
6 & 7 Female	Novice, Intermediate, Advanced
8 & 9 Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black
8 & 9 Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black
10 & 11 Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
10 & 11 Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
12 & 13 Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
12 & 13 Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
14 & 15 Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
14 & 15 Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
16 & 17 Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
16 & 17 Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2 & Up
Senior Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2, Black 3, Black 4 & Up
Senior Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2, Black 3, Black 4 & Up
Executive Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2, Black 3, Black 4 & Up
Executive Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2, Black 3, Black 4 & Up
Ultra Male	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2, Black 3, Black 4 & Up
Ultra Female	Novice, Intermediate, Advanced, Black 1, Black 2, Black 3, Black 4 & Up

**I.B.** En las divisiones juveniles (de 5 a 17 años), cuando haya 40 o más atletas, esa división se dividirá en dos divisiones según la edad.

## **Artículo II. Méritos**

Los méritos se concederán en función de la belleza, la gracia, el ritmo, la concentración, la potencia y la técnica.

## **Artículo III. Procedimiento de evaluación.**

Las formas/patrones pueden ser calificados por uno de los dos métodos siguientes.

### **III.A. Competición por grupos**

Se permiten todos los métodos de competición por grupos. En la competición a nivel nacional, se utilizará el sistema brasileño de repechage. (Ver Apéndice D) Dos competidores realizarán su forma/patrón simultáneamente. Ningún competidor podrá comenzar su patrón por segunda vez (a menos que ambos competidores no puedan completar su forma durante la primera vez).

Cuando se utilicen tres jueces, se colocarán en un triángulo equilátero, uno en cada esquina frontal y otro entre las dos esquinas restantes. El árbitro se abstendrá de puntuar.

Cuando se utilicen cinco anotadores, los jueces se situarán en las cuatro esquinas del área de competición y el árbitro se situará en la parte trasera, entre los dos jueces de las esquinas. El árbitro representará al quinto anotador.

Cuando se realicen formas con corchetes, se utilizarán banderas rojas y azules.

### **III.B. Competición de formas puntuables individuales**

**III.B.1.** Los jueces se sentarán en las cuatro esquinas con el árbitro frente a la mesa del anotador.

**LLL.B.2.** Los puntos se otorgarán en una escala de 7,0 a 10,0 en incrementos de décimas de punto (0,1), siendo 7,0 la puntuación más baja otorgada por un patrón completado. 8,0 será la puntuación otorgada por un oficial para lo que dicho oficial considere una actuación media para la división de edad y rango en la que el competidor compite.

**III.B.3.** Los jueces mostrarán la puntuación de cada competidor.

**III.B.4.** Las puntuaciones más altas y más bajas se descartarán y las tres puntuaciones restantes se sumarán para calcular la puntuación total.

**III.B.5.** En caso de empate, se sumará la puntuación más baja para deshacer el empate. Si el empate persiste, se sumará también la

puntuación más alta. Si este procedimiento no consigue deshacer el empate, ambos competidores deberán repetir su forma/patrón (los competidores pueden elegir hacer una forma/patrón diferente pero no están obligados a hacerlo).

**III.B.6.** El anotador registrará el cómputo de la puntuación total en la hoja de puntuación y el árbitro firmará la hoja de resultados de la división.

**III.B.7.** Cualquier persona con cinturón negro puede comenzar un patrón por segunda vez con una deducción de dos décimas (0,2) de la puntuación total (no de la puntuación de cada juez individual).

## Artículo IV. Formas/Patrones reconocidos

**IV.A.** Las formas/patrones oficiales aceptados para la competición serán:

Rank	ITF	WT	TSD/MDK
<u>Novice</u> White, Yellow Orange	Chon-Ji Dan-Gun Do-San	Pal Gwe 1–2 Taegeuk 1–2	Ki-Cho (KiBon) 1–5 Pyung-An/Pinan 1
<u>Intermediate</u> Green, Purple Blue	Won-Hyo Yul Gok Joong-Gun Toi-Gye	Pal Gwe 2–6 Taegeuk 2–6	Ki-Cho (Ki Bon) 3 Pyung-An/Pinan 1–4
<u>Advanced</u> Red, Brown	Hwa-Rang Chong-Moo	Pal Gwe 6–8 Taegeuk 6–8	Pyung-An/Pinan 4–5 Passaai (Bassai)
<u>1<sup>st</sup> Dan</u>	Kwang-Gae Po-Eun Ge-Baek	Koryo	Jin Do Jit-Te
<u>2<sup>nd</sup> Dan</u>	Eui-Am Choon-Jang Ko-Dang Juche	Keumgang	Ro-Hai
<u>3<sup>rd</sup> Dan</u>	Sam-Il Yoo-Sin Choi-Yong	Taebaek	Kong San Kun
<u>4<sup>th</sup> Dan</u>	Yon-Gae Ul-Ji Moon-Moo	Pyongwon	Wan Shu
<u>5<sup>th</sup> Dan</u>	So-San Se-Jong	Sip Jin	Ji-On
<u>6<sup>th</sup> Dan</u>	Tong-Il	Jitae	O Sip Sa Bo Tae Guik Kwon
<u>7<sup>th</sup> Dan</u>		Chonkwon	Sei-Shan So Rim Jang Kwon
<u>8<sup>th</sup> Dan</u>		Hansu	Sip Soo (Jit Te)
<u>9<sup>th</sup> Dan</u>		Ilyeo	

**IV.B.** Las formas/patrones no pueden ser alterados o modificados. No se pueden añadir ni omitir patadas o movimientos. Hacerlo puede dar lugar a la descalificación. No se aceptará ninguna variación de la lista anterior.

**IV.C.** Formas/Patrones legales para la competición

**IV.C.1.** Los competidores de los rangos Novato, Intermedio y Avanzado pueden hacer CUALQUIER forma/patrón de la lista para cualquiera de sus rangos anteriores, así como para su rango actual.

**IV.C.2.** Los competidores de 1er Dan pueden hacer CUALQUIER Forma/Patrón listado para los rangos Avanzado o 1er Dan

**IV.C.3.** Los competidores de 2º Dan a 9º Dan pueden hacer CUALQUIER forma/patrón de cinturón negro listado para cualquier competidor de Dan hasta su rango actual. (Por ejemplo, un competidor de 3er Dan puede hacer legalmente CUALQUIER forma o patrón de 1er Dan, 2do Dan o 3er Dan de los listados para esos rangos).

**IV.D.** Protocolo adecuado para la presentación del deportista al árbitro.

**IV.D.1.** Procedimiento para las formas con corchetes

**IV.D.1.a.** Para las formas con ménsulas, el Árbitro comprobará todas las formas que se realicen y el rango del deportista antes del comienzo de la competición.

**IV.D.2.** Procedimiento para formas puntuadas

**IV.D.2.a.** Cuando un competidor sea llamado a realizar su forma/patrón, se acercará al Árbitro para dar su nombre y el nombre de su forma. Al acercarse y alejarse del Árbitro, el competidor debe hacerlo rápidamente. El competidor, después de haberse alejado del Árbitro para comenzar su forma/patrón, deberá comenzar cuando esté preparado. Una vez completada la forma/patrón el competidor debe volver a joon-bi sin esperar a que el Árbitro se lo ordene.

**IV.D.2.b.** Los competidores no deben dar el nombre de su escuela o del instructor.

**IV.D.2.c.** Los competidores de Cinturón Negro también deben indicar su rango actual.

## **Artículo V. Protestas**

### **V.A. Presentación de una protesta**

**V.A.1.** En caso de que haya una objeción a una decisión, el entrenador designado (y sólo él) que representa al atleta puede presentar una protesta por escrito al árbitro principal o al director del torneo, junto con una cuota de 75 dólares (sólo en efectivo). La protesta se presentará en el formulario oficial de protesta. El entrenador designado DEBE informar al Árbitro o al Jefe de Equipo de ese partido inmediatamente después del partido que es su intención protestar el partido. La protesta por escrito debe presentarse dentro de un periodo de tiempo razonable. Si la protesta implica un error en la gestión de esa división, como un cálculo erróneo de la puntuación, la identificación incorrecta de un atleta o la presentación de una Forma/Patrón ilegal, la corrección debe llevarse a cabo inmediatamente.

### **V.B. Proceso de deliberación**

**V.B.1.** Una vez revisada la solicitud de protesta, el contenido de la misma debe ordenarse según el criterio de "aceptable" o "inaceptable".

**V.B.2.** Si es necesario, el árbitro principal del evento puede escuchar las opiniones del árbitro, de los jueces o del jefe de equipo.

**V.B.3.** Si es necesario, el árbitro principal del evento puede revisar las pruebas materiales de las decisiones, como la fecha escrita (hojas de puntuación) o las grabaciones oficiales de la AAU. El vídeo personal NO se admitirá como prueba para confirmar o desconfirmar la protesta.

**V.B.4.** Errores en la determinación de los resultados del partido: Los errores en el cálculo de la puntuación del partido o la identificación errónea de un competidor darán lugar a la anulación de la decisión.

**V.B.5.** Cuando se determine que una forma/patrón es ilegal (una forma no permitida para el rango del competidor), ese competidor será descalificado, y el resultado será anulado.

**V.B.6.** Los entrenadores NO PODRÁN protestar una Forma/Patrón que consideren que ha sido modificada.

**V.B.7.** La decisión del árbitro principal del evento será definitiva y no habrá ningún medio de apelación posterior.

## **REGLAMENTO GENERAL DE LA COMPETICIÓN POR EQUIPOS**

### **Artículo I. Reglas de la competición**

**I.A.** La competición debe llevarse a cabo de acuerdo con las respectivas reglas de la competición individual. Los formularios NO PUEDEN ser alterados NI modificados.

### **Artículo II. Composición de los equipos**

**II.A.** Habrá 2 tipos de equipos

**II.A.1.** Equipo de Cinturón Negro

**II.A.2.** Equipo de rango de cinturón mixto (puede ser cualquier rango de cinturón mixto)

**II.B.** Los equipos estarán formados por tres miembros.

**II.C.** Un individuo sólo puede competir en un equipo.

### **Artículo III. Divisiones por edad y sexo**

**III.A.** Los competidores se agruparán de acuerdo con la siguiente tabla:

**III.A.1.** 5 a 17 años (Juvenil)

**III.A.2.** 18 años en adelante (Adultos)

**III.A.3.** Edades mixtas (mezcla de Jóvenes y Adultos)

**III.B.** Los equipos pueden estar formados sólo por mujeres, sólo por hombres o por una combinación de mujeres y hombres.

### **Artículo IV. Determinación del equipo ganador**

La puntuación del equipo se otorgará basándose en todos los criterios utilizados para juzgar la competición de formas individuales, así como en la presentación del equipo como unidad.

### **Artículo V. Criterios para la selección de formas**

Los equipos de Cinturón Negro pueden realizar cualquier forma de Cinturón Negro.

## **Artículo VI. Formas por equipos**

El procedimiento es idéntico al de las formas de bracket de un solo competidor, con la excepción de que ambos equipos no realizarán su patrón simultáneamente. Después de hacer la reverencia, el equipo Hong sale del ring. El equipo Chung realizará entonces su patrón. Una vez que el equipo Chung haya completado su patrón y haya salido del ring, el equipo Hong volverá a entrar y realizará su patrón. El árbitro seguirá el mismo procedimiento para la reverencia y la declaración del ganador.

### **Modificaciones en las reglas de la División de Necesidades Especiales**

La competición de Necesidades Especiales sigue las mismas reglas y requisitos de equipamiento que se especifican en el actual Manual de Taekwondo de la AAU con las siguientes modificaciones.

Aunque proporcionar a los atletas con necesidades especiales una salida competitiva en un evento con licencia de la AAU es un esfuerzo que vale la pena, estas divisiones no necesariamente se ofrecen a nivel nacional. Cuando, de hecho, se ofrezcan divisiones de Necesidades Especiales en cualquier nivel de competición, se observarán las siguientes directrices.

## **REGLAS Y REGULACIONES GENERALES PARA EL COMBATE POR PUNTOS**

### **Artículo I. Equipo adicional obligatorio y modificaciones**

**I.A.** Los protectores de pies no son necesarios para el nivel 3 de la categoría (silla de ruedas)

**I.B.** Rueda deportiva, estilo baloncesto con barra de ruedas (Categoría Nivel 3)

### **Artículo II. Categorías adicionales de competición**

**II.A.** Además de la edad, el cinturón y el peso, la competición también se dividirá por categorías.

**II.A.1.** Nivel 1: Los competidores tienen una movilidad limitada de brazos y/o piernas (no dan patadas por encima de la cintura, no extienden completamente los brazos para la técnica de manos) o tienen un nivel inferior de habilidades cognitivas.

**II.A.2.** Nivel 2: Los competidores tienen plena movilidad de brazos y piernas (pueden patear por encima de la cintura y extender completamente los brazos para la técnica de las manos) o tienen un nivel superior de habilidades cognitivas.

**II.A.3.** Nivel 3: Los competidores compiten desde una silla de ruedas (se requiere una silla de ruedas deportiva)

### **Artículo III. Puntos (Puntuaciones válidas)**

**III.A.** Nivel 1: (No se permite el contacto con la cabeza) (movilidad limitada)

**III.A.1.** Se otorgará un punto por cualquier técnica de mano válida ejecutada en el área legal del cuerpo dentro de 1 pulgada o contacto ligero y buena técnica.

**III.A.2.** Se concederán dos puntos por cualquier técnica de pies válida ejecutada en el área legal del cuerpo dentro de 1 pulgada o un contacto ligero y una buena técnica. Se pueden conceder puntos por la intención basada en las limitaciones físicas del competidor para levantar el pie.

**III.B. Nivel 2:** (No se permite el contacto con la cabeza) (movilidad total)

**III.B.1.** Se concederá un punto por cualquier técnica de mano válida ejecutada en la zona legal del cuerpo con un contacto ligero y una buena técnica.

**III.B.2.** Se concederán dos puntos por cualquier técnica de pies válida ejecutada en la zona legal del cuerpo con un ligero contacto y una buena técnica.

**III.C.** Nivel 3: (Se permite el contacto con la cabeza) (silla de ruedas)

**III.C.1.** Se concederá un punto por cualquier técnica de mano válida ejecutada en la zona legal de la cabeza con un contacto ligero y una buena técnica.

**III.C.2.** Se concederán dos puntos por cualquier técnica de mano válida ejecutada en la zona legal del cuerpo con un contacto ligero y una buena técnica.

**III.C.3.** Las sillas de ruedas deportivas son necesarias para el sparring.

**III.D.** Para que todas las técnicas reciban uno o varios puntos, el contacto debe ser ligero o estar dentro de los límites permitidos, como se ha descrito anteriormente. La mayoría de los jueces y el árbitro también deben coincidir en que se ha anotado un punto válido.

## **REGLAS Y REGULACIONES GENERALES PARA LA COMPETICIÓN DE FORMAS/PATRONES**

### **Artículo I. La competición se dividirá por edad, cinturón y sexo en general**

**I.A.** La competición también se dividirá por categorías.

**I.A.1.** Nivel 1: Los competidores realizan habilidades básicas como bloqueos, golpes y patadas con la dirección de un instructor)

**I.A.2.** Nivel 2: Los competidores realizan patrones con la asistencia de un instructor.

**I.A.3.** Nivel 3: Los competidores realizan patrones por sí mismos.

### **Artículo II. Méritos**

**II.A.** Los méritos se concederán en función del ESPÍRITU, la concentración, la técnica, la potencia, el ritmo, la gracia y la belleza; enumerados por orden de importancia.

### **Artículo III. Procedimiento de evaluación**

**III.A.** El método de puntuación utilizado para las formas es el Método de Puntuación Individual Únicamente.

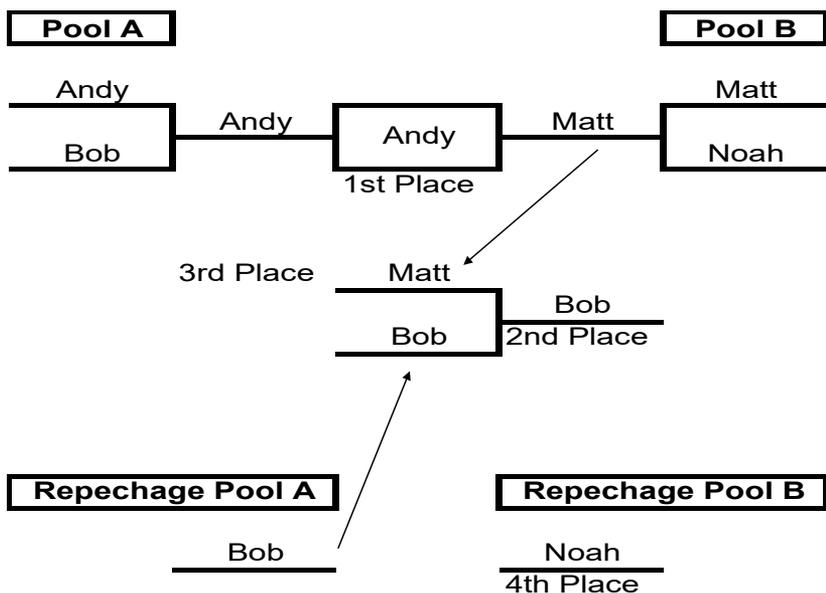
## **BRACKETING DE REPECHAJE BRASILEÑO**

Las formas más comunes de brackets son los sistemas de bracketing de eliminación simple y doble. La eliminación simple es el método que menos tiempo consume, sin embargo, si los 2 mejores competidores compiten juntos al principio de la competición en un bracket grande, el perdedor podría ser eliminado de cualquier medalla. El verdadero sistema de bracketing de doble eliminación asegura que todos deben perder dos veces excepto el competidor que ocupa el primer lugar. Este sistema es mucho más justo para los competidores, pero consume mucho tiempo. Los brackets de tipo doble eliminación, tanto los dobles verdaderos como los dobles modificados, son formas de un sistema de bracketing que literalmente significa "repechage". Es un método de bracketing que, a través de diferentes métodos, da a los perdedores una oportunidad de medalla.

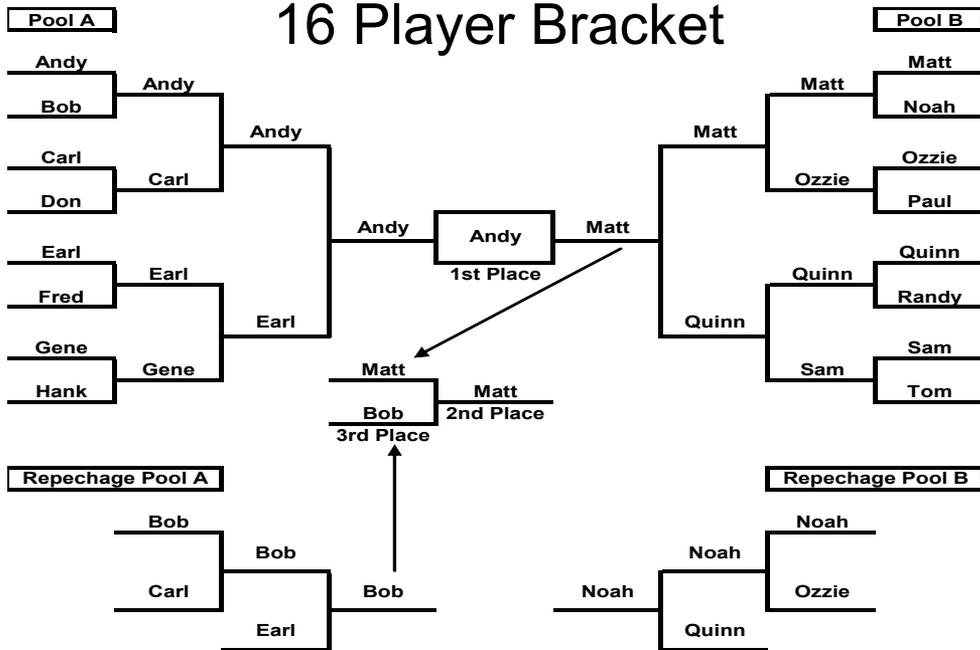
El programa de la AAU utiliza una forma de bracketing llamada repechage brasileña para todos los tipos de competición de formas, así como para la mayoría de los tipos de competición de los Juegos Olímpicos Juveniles, que opera bajo el concepto básico de que si un competidor pierde con el primer lugar, ese competidor tendrá la oportunidad de recuperar el segundo lugar, sin importar en qué parte del bracket perdió. La parte superior de un bracket debe completarse

antes de comenzar la parte inferior del bracket. La parte superior del cuadro determina únicamente el primer puesto de la división. La parte inferior del cuadro decide quién competirá contra el perdedor del cuadro superior por el segundo y tercer puesto. En los ejemplos siguientes, Andy es el ganador obvio del primer puesto. Sin embargo, cualquiera que haya perdido con Andy podría ser el verdadero segundo puesto, incluyendo a Matt, que también perdió con Andy. Los grupos inferiores compiten hasta su finalización, que es un ganador en cada grupo. En este punto, el competidor del mismo grupo que el primer clasificado, en este ejemplo Bob del grupo A, competirá por el segundo y tercer puesto contra el competidor que perdió contra el primer clasificado del grupo superior, en este ejemplo Matt. El competidor del grupo de repechaje opuesto, en este ejemplo Noah, ya ha perdido contra Matt en el grupo superior, por lo que ocupará automáticamente el 4º puesto.

## Brazilian Repechage Example 4 Player Bracket



# Brazilian Repechage Example 16 Player Bracket



## **Directrices para la competición de los Juegos Olímpicos Junior de la AAU**

### **Requisitos para participar en los Juegos Olímpicos Juveniles (J.O.) de la AAU**

- Todos los participantes (competidores, entrenadores y oficiales) deben ser miembros actuales de la AAU
- Todos los competidores deben tener entre 5 y 24 años de edad
- Necesidades especiales cualquier edad

### **Categorías de rango de cinturón**

- Cinturones de principiante (blanco, amarillo, naranja)
- Cinturones intermedios (verde, azul, púrpura)
- Cinturones avanzados (rojo, marrón)
- Cinturones Negros/Poom (todos los niveles de negro)

### **Categorías de edad**

- |         |         |
|---------|---------|
| - 5     | - 12-13 |
| - 6-7   | - 14-15 |
| - 8-9   | - 16-17 |
| - 10-11 | - 18-24 |

### **Eventos ofrecidos**

- Formas tradicionales individuales
  - Formas ITF
  - Formularios WT
  - Formularios TSD
  - Tradicional abierto (ITF, WT, TSD, todos aceptados en 1 división)
- Formas creativas
- Formas musicales creativas
- Formas de Armas
- Formas de Armas Musicales
- Defensa personal
- Rotura de tabla abierta
- Rompimiento de tabla de velocidad
- Rompimiento de la tabla en vuelo/salto
- Rompimiento de la tabla con las manos
- Rompimiento de la tabla de fuerza con los pies
- Rompimiento de tabla con gancho de giro repetitivo
- Rompimiento de tabla lateral repetitivo
- Rompimiento repetitivo de la tabla de manos
- Combate con armas acolchadas
- Formas de equipo
- Demostración de competición por equipos

## **INFORMACIÓN SOBRE LA COMPETICIÓN DE LOS AAU J.O. GAMES**

- No todas las pruebas se ofrecerán en los torneos clasificatorios locales con licencia, por lo que no es necesario clasificarse para los AAU J.O. Games. Sin embargo, la participación en el Clasificatorio local con licencia es necesaria y será supervisada
- Los tamaños de los tableros se proporcionarán en el folleto informativo de los J.O. Games de la AAU.
- Todas las tablas estarán disponibles para su compra en la sede.
- Todos los tableros utilizados para la competición deben ser comprados a través del comité del torneo
- No se permitirá el uso de tablas de terceros para la competición.
- Todas las tablas estarán sujetas a inspección en cualquier momento antes o durante la competición
- Los competidores deben tener un entrenador/soporte para sostener sus tablas
- Los bloques de hormigón utilizados como material de apoyo serán suministrados por el director del torneo. Cualquier otro aparato especial de rotura que se requiera deberá ser suministrado por el competidor
- Si un competidor ha establecido un cierto número de tablas para romper y no logra romper la suma de todas las tablas, se le permitirá restablecer la ruptura a su número original de tablas. Sin embargo, contará como un intento fallido en lo que respecta a la puntuación
- Todas las armas están sujetas a inspección antes o durante la competición
- Todos los competidores, entrenadores, oficiales y portadores de tablas/voluntarios deben ser miembros actuales de la AAU
- Los espaciadores necesarios para los descansos serán suministrados por el director del torneo
- Cualquier Cinturón Negro menor de 8 años es bienvenido a competir, pero debe competir en la división de división de 8 - 9 años.

### **Modificaciones permitidas para los torneos locales y regionales**

- Cuando los torneos locales o regionales con licencia ofrezcan alguno de estos eventos, el director del torneo tiene autoridad para modificar las siguientes reglas
- Sistemas de trazado de divisiones (es decir, eliminación simple, eliminación doble, etc.)
- Métodos de puntuación (ver más arriba los diferentes métodos de puntuación)
- Método que utiliza el atleta para la interpretación de la música
- Duración de los patrones creativos
- Tipo y tamaño de las tablas que el atleta debe romper
- Número de intentos (sólo de rotura)
- El uso de espaciadores (sólo rotura)
- Si los competidores podrán traer sus propias tablas

## **REGLAS DE LA COMPETICIÓN**

### **Formas tradicionales individuales**

- Formato de repechaje brasileño
- Posibilidad de realizar un patrón varias veces
- Las formas reconocidas y aprobadas se especifican en el Manual de Taekwondo de la AAU
- Los criterios de evaluación incluyen Belleza, Gracia, Ritmo, Concentración, Potencia y Técnica

(Ver la sección de formas de este Reglamento para un detalle completo de este evento)

### **Formas creativas**

- Formato de repechaje brasileño
- La división creativa permitirá que las formas incluyan técnicas de artes marciales contemporáneas
- Estas pueden ser añadidas a una forma tradicional, o la forma puede ser concebida en su totalidad por el competidor

### **Formas de las armas**

- Formato de repechage brasileño
- Se permitirán tanto las formas de armas tradicionales como las creativas
- No se permitirán cuchillas con filo
- Las armas están sujetas a la inspección del Jefe de Árbitros y pueden ser prohibidas si se consideran inseguras
- Los criterios de evaluación incluyen Belleza, Gracia, Ritmo, Concentración, Poder, Técnica y Creatividad
- Límite de tiempo de 90 segundos
- El competidor no puede cambiar de arma durante su forma de arma

### **Formas de armas musicales**

- Formato de repechage brasileño
- Se permitirán tanto las formas de armas tradicionales como las creativas
- Este Evento Musical Creativo utiliza los criterios anteriores para las Formas de Armas y además incluirá música
- J.O. Games proporcionará la configuración del reproductor de música. Los competidores de otros torneos que ofrezcan esta categoría deberán consultar el paquete de inscripción o al director del torneo para conocer la disponibilidad de la configuración del reproductor de música.
- No se permitirán cuchillas vivas
- Las armas están sujetas a la inspección del Jefe de Árbitros y pueden ser prohibidas si se consideran inseguras

- Los criterios de evaluación incluyen belleza, gracia, ritmo, concentración, potencia, técnica y creatividad.
- Límite de tiempo de 90 segundos

### **Defensa personal**

- Formato de eliminación simple
- Se permitirá un defensor contra uno a cuatro atacantes
- La defensa debe basarse en técnicas de mano vacía
  - Los atacantes pueden atacar con armas de seguridad (sujeto a la inspección del Árbitro Principal)
- Los criterios de evaluación incluyen el realismo, la eficacia, la dificultad y la variedad de las técnicas utilizadas.
- Límite de tiempo de 90 segundos

### **Rompimiento de tablero abierto (no es un evento de J.O. Games)**

- Formato de repechaje brasileño
- Los atletas compiten lado a lado (la técnica superior avanza a la siguiente ronda)
- Se permite un máximo de 90 segundos de preparación/ruptura por competidor
- Se permite un máximo de 10 tablas utilizadas por competidor, por ronda de competición
- No se permite romper la frente, ni usar llamas abiertas, ni accesorios con cuchillas
- No se permitirá saltar/volar por encima de las personas
- No se permitirá el uso de separadores
- No se permitirán golpes directos con el codo
- La técnica del deportista se juzgará en base a los siguientes criterios
  - Técnica, concentración, equilibrio, potencia y creatividad
  - Para dos competidores que ejecuten la misma técnica como parte de la competición:
- Un quiebre realizado en el primer intento es superior a un quiebre realizado en el segundo intento
- Un quiebre de dos tablas es superior a un quiebre de una tabla; un quiebre de tres tablas es superior a un quiebre de dos tablas
- Un quiebre apoyado en un extremo (quiebre de velocidad) es superior a un quiebre apoyado en ambos extremos (para el mismo número de tablas)

### **Rompimiento de tabla de velocidad**

- Formato de repechaje brasileño
- Los atletas compiten lado a lado (la técnica superior avanza a la siguiente ronda)
- Una estación por competidor
- La(s) tabla(s) debe(n) estar apoyada(s) en un lado como máximo

- No se permitirán espaciadores
- Se permite un máximo de tres intentos por estación
- La técnica del atleta será juzgada en base a los siguientes criterios
  - Técnica, concentración, equilibrio, potencia y creatividad
  - Para dos competidores que ejecuten la misma técnica como parte de la competición:
- Un quiebre realizado en el primer intento es superior a un quiebre realizado en el segundo intento
- Un quiebre de dos tablas es superior a un quiebre de una tabla; un quiebre de tres tablas es superior a un quiebre de dos tablas, y así sucesivamente.

## **Salto y rotura de vuelo**

- Formato de repechage brasileño
- Los atletas compiten de forma paralela (la técnica superior avanza a la siguiente ronda)
- Una estación por competidor
- La técnica debe ser ejecutada con ambos pies en el aire
- No se permitirán espaciadores
- Se permite un máximo de tres intentos por estación
- La técnica del atleta será juzgada en base a los siguientes criterios
  - Técnica, concentración, equilibrio, potencia y creatividad
  - Para dos competidores que ejecuten la misma técnica como parte de la competición:
- Un quiebre realizado en el primer intento es superior a un quiebre realizado en el segundo intento
- Un quiebre de dos tablas es superior a un break de una tabla; un quiebre de tres tablas es superior a un quiebre de dos tablas, y así sucesivamente.
- Un quiebre apoyado en 1 extremo (quiebre de velocidad) es superior a un quiebre apoyado en ambos extremos (para el mismo número de tablas)

## **Rompiendo la mano con fuerza**

- Formato de repechage brasileño
- Los atletas compiten de forma paralela (el descanso superior avanza a la siguiente ronda)
- Una estación por atleta
- Las técnicas aceptables incluyen: Puño, puño martillo, talón de palma, mano de cuchillo, mano de cresta
- Los separadores son OBLIGATORIOS
- Se permite un intento
- El criterio de evaluación se basa en el número de tablas rotas para determinar el ganador. El competidor que rompa más (o, en caso de empate, que tenga el mayor porcentaje de roturas) es el ganador.

- Empate Ejemplo "A" rompió el 100%; el competidor "B" rompió el 83%. el competidor "A" es el ganador. Si más de un competidor tiene el mismo porcentaje de rotura después de su rotura inicial, habrá un desempate para determinar el ganador.

## **Rompimiento de pie de potencia**

- Formato de Repechage Brasileño
- Los atletas compiten lado a lado (el que rompa más avanza a la siguiente ronda)
- Una estación por competidor
- Las técnicas aceptables incluyen cualquier técnica de patada ejecutada utilizando una parte del pie por debajo del tobillo
- Se permite el uso de separadores (los separadores serán proporcionados por el comité organizador)
- Se permite un intento
- El criterio de evaluación se basa en el número de tablas rotas para determinar el ganador. El competidor que más rompa (o, en caso de empate, que tenga el mayor porcentaje de rotura) es el ganador.
  - Empate Ejemplo "A" rompió al 100%; el competidor "B" rompió al 83%. el competidor "A" es el ganador. Si más de un competidor tiene el mismo porcentaje de rompimiento después de su rompimiento inicial, habrá un desempate para determinar el ganador.

## **Rompimiento de gancho giratorio de velocidad repetitiva Formato de rompimiento único**

- La técnica permitida es la patada de gancho giratorio
- Una tabla por golpe
- Competición de 10 tablas
- El competidor más rápido en romper 10 tablas gana el oro
- El segundo competidor más rápido en romper 10 tablas gana la plata
- El tercer competidor más rápido en romper 10 gana el bronce
- El 4º competidor más rápido en romper 10 gana el bronce

## **Rompimiento de patada lateral de velocidad repetitiva**

- Formato de rotura simple
- La técnica permitida es la patada lateral
- Número máximo de tablas rotas en 20 segundos
- Una tabla por golpe
- Competición de 10 tablas
- Competición cronometrada, el competidor más rápido en romper 10

- El competidor más rápido en romper 10 tablas gana el oro
- El segundo competidor más rápido en romper 10 gana la plata
- El tercer competidor más rápido en romper 10 gana el bronce
- El 4º competidor más rápido en romper 10 gana el bronce

### **Rompimiento de mano de velocidad repetitiva (Human Hold)**

- Formato de rotura simple
- Las técnicas de mano permitidas incluyen Martillo, Cuchillo, Cresta, Palma, Puño/Puño
- Una tabla por golpe
- Competición de 10 tablas
- Se permiten alimentadores de tablas para sostenerlas
- Competición cronometrada, el competidor más rápido en romper 10
  - El competidor más rápido en romper 10 tablas gana el oro
  - El segundo competidor más rápido en romper 10 gana la plata
  - El tercer competidor más rápido en romper 10 gana el bronce
  - El 4º competidor más rápido en romper 10 gana el bronce

### **Rotura manual de velocidad repetitiva (sistema de alimentación)**

- Formato de rotura simple
- Las técnicas de mano permitidas incluyen martillo, cuchillo, cresta, palma, puño/puño
- Una tabla por golpe
- Competición de 10 tablas
- Tablas sostenidas por una persona
- Competición cronometrada, el competidor más rápido en romper 10
  - El competidor más rápido en romper 10 tablas gana el oro
  - El segundo competidor más rápido en romper 10 gana la plata
  - El tercer competidor más rápido en romper 10 gana el bronce
  - El 4º competidor más rápido en romper 10 gana el bronce

### **Combate con armas acolchadas**

- Equipo de protección requerido
- Protector bucal
- Casco completo (rojo para el competidor rojo y azul para el competidor azul)

- Los competidores masculinos deben llevar una coquilla y un soporte dentro del dobok
- Protector facial

### **Equipo opcional**

- Espinilleras/escarpines
- Almohadillas para el antebrazo
- Protector de costillas
- El equipo opcional que no sea el protector facial debe llevarse bajo el dobok

### **Armas aprobadas para su uso**

- Espada acolchada (larga/corta)
- Bastón acolchado
- Bastón acolchado

Los competidores deben proporcionar su propio equipo. Las armas acolchadas deben pasar una inspección de armas por parte del árbitro.

### **Partidos**

- Todos los combates de cinturones de color consistirán en dos asaltos de 90 segundos, con un descanso de 30 segundos entre asaltos o el primero en sumar 12 puntos
- Los combates de cinturones negros consistirán en dos asaltos de 2 minutos, con un descanso de 30 segundos entre asaltos o el primero en sumar 12 puntos
- En ambos casos, si no se alcanza el tope de 12 puntos al final del tiempo del encuentro, el ganador será el competidor que consiga más puntos durante el encuentro.
- En caso de empate, se realizará una ronda de muerte súbita; el primer competidor que consiga un punto ganará el partido.

### **Puntuación**

- Los competidores tienen la opción de competir con una o dos manos en el arma en cualquier momento
- Se concederán tres puntos por un golpe en la cabeza (sin incluir el cuello)
- Dos puntos por un golpe al cuerpo entre la clavícula y la cadera
- Un punto por un golpe a las extremidades (las extremidades se definen incluyendo los brazos por debajo del hombro hasta la muñeca y las piernas por debajo de la cadera hasta el tobillo)
- Los puntos se reclamarán y concederán de la misma manera que en el combate por puntos. Por favor, consulte la sección de combate por puntos del Manual de Taekwondo de la AAU.

## **Advertencias/Penalizaciones/Descalificación**

- Las penalizaciones valdrán un punto que se otorgará al competidor contra el que se cometió la infracción.
- Una acumulación de cuatro penalizaciones que causen una deducción de puntos resultará en una descalificación automática.
- Las infracciones de penalización incluyen
  - Dejar caer un arma durante el combate
  - Atacar a un oponente desarmado
  - Atacar después de que se haya solicitado el Kal-yeo (descanso)
  - Causar una lesión lo suficientemente grave como para que el competidor contrario no pueda continuar el combate. (también puede ser DQ)
  - Técnicas ilegales: golpear la ingle, golpear el cuello, barrer, golpear con la culata del arma, dar puñetazos, patadas a la cabeza, piernas, torso o columna vertebral.
  - Conducta antideportiva: blasfemar, desobedecer a un árbitro, interrumpir la competición por parte de los entrenadores o grupos de apoyo.
  - Huir para evitar intencionadamente la pelea.
  - Los puntos de penalización se reclamarán y concederán de la misma manera que los puntos de sparring.

## **TODOS LOS DEMÁS MÉTODOS DE PROCEDIMIENTOS DE PARTIDO SEGUIRÁN LAS REGLAS DE SPARRING POR PUNTOS**

### **Formas de equipo**

- Formato de repechage brasileño
- Equipos de tres miembros con cinturón negro
- Las formas reconocidas y aprobadas están especificadas en el actual Manual de Taekwondo de la AAU
- Las formas no pueden ser modificadas
- Los criterios de evaluación incluyen la belleza, la gracia, el ritmo, la concentración, la potencia, la técnica y el rendimiento del equipo como unidad.
- Todos los miembros del equipo deben estar registrados como atletas individuales en los Juegos Olímpicos Juveniles de la AAU para poder participar en la competencia de formas por equipos.

### **Equipo de demostración**

- Más del 75% de los miembros del equipo de demostración deben participar en eventos individuales
- Todos los miembros y voluntarios deben ser miembros actuales de la AAU

- Tiempo de demostración: Máximo dos (2) minutos de preparación, máximo seis (6) minutos de ejecución, máximo dos (2) minutos de limpieza
- Todas las habilidades técnicas de Taekwondo se califican por su ejecución, presentación y dificultad
- Los equipos tienen libertad para añadir creatividad a su demostración, sin embargo la sincronización puede o no ser parte de la demostración del equipo
- Todos los accesorios están sujetos a la inspección del Jefe de Árbitros, y pueden ser prohibidos si se consideran inseguros
- Se requiere que todos los miembros del equipo estén registrados como atletas individuales en los Juegos Olímpicos Junior de la AAU para poder participar en la Competición de Formas por Equipos. Los criterios de actuación del equipo de demostración deben incluir elementos de formas/poomsae, rotura de tablas y defensa personal.
- Los requisitos normales de uniforme y equipo no son necesarios para la competición de demostración y pueden ser elegidos por el equipo.
- Se puede utilizar música y efectos de sonido
- Las tablas con sello AAU compradas a través de nuestro sistema de registro en línea y recogidas en la competición son el único tipo de material de rotura permitido en la demostración
- Se permitirán postes y dispositivos de mano para sostener la tabla como accesorios para el rompimiento (nada puede hacer contacto con el piso)
- Cualquier música que continúe con vulgaridades o blasfemias es una descalificación automática
- La actuación se realizará en un ring con colchoneta en el suelo de la competición. (20 X 20)

## **Puntuación**

- Cada juez proporcionará tres (3) series de puntuaciones con un máximo de diez (10) puntos por originalidad, diez (10) puntos por técnica y diez (10) puntos por dificultad.
- Cinco (5) jueces puntuarán cada actuación, excluyendo la puntuación más alta y la más baja. La puntuación final es acumulativa. En caso de empate, se sumará la puntuación más baja y, a continuación, se sumará la puntuación más alta para deshacer el empate.
- Penalizaciones
- Exceder el límite de tiempo
  - Más de seis (6) minutos supondrá una penalización de cinco (5) puntos de la puntuación total
  - Más de seis (6) minutos y 30 segundos supondrá una penalización de diez (10) puntos de la puntuación total
  - Más de siete (7) minutos serán descalificados

# Libro de Políticas

## AAU TAEKWONDO PREÁMBULO

El Comité Nacional de Taekwondo de la AAU se ha establecido con el fin de promover los beneficios de la participación en el atletismo y por la presente adopta estas normas y reglamentos para el avance de ese propósito.

Gobierno y Administración del Comité Nacional Deportivo

Estructura y procedimientos del Comité Nacional

### **Presidente Nacional del Deporte**

Elección y destitución del Presidente Nacional del Deporte

1. El Presidente Nacional del Deporte será elegido por el Comité Nacional del Deporte en la reunión del comité durante las Convenciones Nacionales en las que se eligen los Oficiales Nacionales.
2. Los mandatos son de cuatro (4) años.
3. Se aplicarán las políticas electorales nacionales.
4. Los Presidentes Deportivos Nacionales pueden ser removidos por causa por el voto mayoritario de los Oficiales Nacionales, sujeto al Derecho de Apelación a la Junta Nacional de Revisión.
5. El Presidente, con la aprobación de la mayoría de los miembros de la Junta Directiva, podrá nombrar a una persona para cubrir un puesto vacante de Presidente Nacional de Deportes. Las personas designadas ejercerán sus funciones hasta la siguiente reunión ordinaria o extraordinaria del Comité Deportivo, momento en el que se celebrará una elección para completar el mandato.

### **Deberes del Presidente Nacional del Deporte**

1. Presidir las reuniones del Comité.
2. Dirigir los asuntos del Comité, con sujeción a las normas de funcionamiento del mismo.
3. Preparar el presupuesto que será revisado y aprobado por el Tesorero Nacional.
4. Seleccionar a los delegados al Congreso en el plazo establecido.

## **Vicepresidente Nacional del Deporte**

### **Elección y destitución del Vicepresidente Deportivo Nacional**

1. El Vicepresidente Nacional del Deporte será elegido por el Comité Nacional del Deporte junto con el Presidente Nacional en la reunión del comité durante las Convenciones Nacionales en las que se eligen los Oficiales Nacionales.
2. Los mandatos son de cuatro (4) años.
3. Se aplicarán las políticas electorales nacionales.
4. Los Vicepresidentes Deportivos Nacionales pueden ser removidos por causa por el voto de la mayoría de los Oficiales Nacionales, sujeto al Derecho de Apelación al Consejo Nacional de Revisión.
5. El Presidente, con la aprobación de la mayoría de la Mesa Directiva, podrá nombrar a una persona para cubrir un puesto vacante de Vicepresidente Deportivo Nacional. Las personas designadas ejercerán sus funciones hasta la siguiente reunión ordinaria o extraordinaria del Comité Deportivo, momento en el que se celebrará una elección para completar el mandato.

## **Obligaciones del Vicepresidente Nacional de Deportes**

1. Actuar como miembro principal del Comité Ejecutivo
2. Dirigir los asuntos del Comité, con sujeción a las normas de funcionamiento del mismo.
3. Asistir en la preparación del presupuesto que será revisado y aprobado por el Presidente Nacional.
4. Actuar en nombre del Presidente Nacional, en caso de que éste no pueda desempeñar sus funciones.

## **Comité Ejecutivo**

**Composición** - El Presidente Nacional de Taekwondo de la AAU nombra todos los cargos del Comité Ejecutivo.

**Propósito** - El propósito del Comité Ejecutivo es asistir al Presidente Nacional de Deportes en el desarrollo y administración del programa de Taekwondo. El Comité Ejecutivo también mantendrá y actualizará la sección de políticas del Manual.

## **Comité Deportivo Nacional**

**Composición** - El Comité Deportivo Nacional estará compuesto por las siguientes personas, todas ellas mayores de 18 años.

1. Los Directores Deportivos elegidos o designados de cada Distrito o un representante designado por el Gobernador de Distrito
2. El Presidente Nacional de Deportes
3. Los miembros del Comité Ejecutivo que sean elegidos según lo dispuesto en las normas de funcionamiento del deporte

4. Un (1) representante designado de cada miembro aliado que inscriba miembros en el deporte
5. El Presidente puede nombrar hasta dos (2) miembros generales.

## Reuniones

1. Reuniones regulares de los comités deportivos - Las reuniones regulares de los comités deportivos se llevarán a cabo en conjunto con la Convención de la AAU, y pueden ser llevadas a cabo como lo establece la Política de los Nacionales.
2. Reuniones no regulares del Comité Deportivo - Los Comités Deportivos Nacionales pueden celebrar una reunión no regular del Comité Deportivo Nacional en los años impares, de acuerdo con las siguientes disposiciones
  - a. La reunión es convocada por el Presidente tras la aprobación de la Oficina Nacional.
  - b. La Oficina Nacional tiene el derecho de coordinar la reunión y elegir el lugar de la misma.
3. Reuniones especiales del Comité Deportivo - Las reuniones especiales de un Comité se programan a petición del Presidente o a petición escrita de al menos la mitad (1/2) de los miembros del Comité. Se requiere una notificación con diez (10) días de antelación, en la que se indicará el objetivo de la reunión.
4. Reuniones del Comité Ejecutivo - El Presidente Nacional determinará la fecha y el lugar de las reuniones del Comité Ejecutivo.
5. Orden de las reuniones del Comité Deportivo (órdene el día) - Las reuniones regulares del Comité Deportivo Nacional, las reuniones no regulares del Comité Deportivo Nacional y las reuniones especiales del Comité Deportivo Nacional seguirán el orden de las reuniones (formato del orden del día) tal y como establece el Código de la AAU.

**Votación** - En todas las reuniones, sólo los miembros del Comité pueden votar. No habrá votaciones por poder. Cada miembro del Comité tendrá un voto. Sólo los representantes de los Distritos y los miembros aliados que registren un mínimo del .5% (medio por ciento) del número total de atletas en ese deporte, en el año anterior, podrán votar en la reunión del Comité Deportivo Nacional.

**Quórum** - El quórum está formado por los miembros con derecho a voto del Comité que estén presentes en la reunión.

**Comité de Reglas Técnicas** - El Comité de Reglas Técnicas será un órgano de trabajo directo dentro del Comité Nacional.

**Propósito** - El propósito de este comité será considerar y adoptar reglas de competición y hacer sus recomendaciones al Comité Deportivo Nacional para su aprobación final.

## **Representación**

1. El Presidente Deportivo Nacional designará al Presidente del Comité de Reglas Técnicas.
2. El Comité de Reglas Técnicas estará formado por los Directores Regionales, el Comité de Arbitraje Principal (CRC) y los Directores Deportivos de los diez primeros Distritos por número de miembros inscritos al 1 de mayo del año en curso.

## **Reglas, políticas y procedimientos deportivos**

### Cambios en las reglas

Cada año, el Programa de Taekwondo de la AAU evalúa las reglas de la competencia para determinar si los cambios en las reglas crearían una mejor experiencia de competencia para los atletas. Se consideran todas las categorías de políticas y procedimientos de competición. Las propuestas de cambio pueden ser presentadas por las siguientes personas

- Presidente del Deporte Nacional
- Comité de Arbitraje Principal (CRC)
- Presidente del TRC
- Directores regionales
- Los Directores Deportivos de Distrito que sean miembros del TRC en base a las cifras de afiliación que sitúan a ese distrito entre los diez primeros (afiliación al 1 de mayo)

Cada año, los clubes de la AAU también tienen la posibilidad de sugerir cambios en el programa. Estos cambios se presentan y se votan en las reuniones anuales del comité deportivo del distrito (para las que debe haber quórum). Para tener derecho a voto en la reunión anual, un club debe tener un mínimo de 5 miembros. Los cambios acordados en el ámbito del distrito se someten a la consideración del Comité de Reglas Técnicas (TRC). Los cambios en las reglas y/o políticas que se aprueban en este órgano pasan a formar parte del manual del año siguiente, a la espera de la ratificación de todo el Comité Deportivo Nacional en su siguiente reunión.

La política del Programa de Taekwondo de la AAU siempre ha sido considerar los cambios que el World Taekwondo (WT) hace a sus reglas de competición. Esas reglas y requisitos de competición de la WT se imponen a los órganos nacionales de gobierno del taekwondo cuando se realizan eventos con licencia de la WT. La AAU tiene el lujo de considerar si acepta o rechaza los cambios de WT. Cada cambio de la WT se considera de forma independiente, teniendo en cuenta el beneficio para el atleta y la experiencia de la competición.

Para las competiciones de pruebas por equipos, se utilizarán las normas WT vigentes 30 días antes del primer día de competición. El TRC, a través de una conferencia telefónica, podrá modificar estas reglas. Cualquier cambio debe ser

publicado en el sitio web de Taekwondo de la AAU a más tardar 15 días antes del primer día de competencia.

Todos los cambios de reglas/procedimientos deben ser presentados al Presidente del TRC en el formato apropiado. (Ver Apéndice F). El Presidente del TRC revisará todas las solicitudes de cambio, consolidará las duplicaciones, las clasificará en un orden lógico siguiendo el orden del reglamento, preparará una presentación adecuada y las enviará a todos los miembros del TRC. El Presidente del CVR también se encargará de contactar con todos los Presidentes de Deportes de Distrito que vayan a formar parte del CVR por encontrarse entre los 10 distritos con mayor número de miembros en el año en curso.

Cambios en las políticas - Todos los cambios en las políticas son realizados por el Comité Ejecutivo de Taekwondo de la AAU. Las sugerencias pueden ser enviadas al Presidente del TRC quien las remitirá al Comité Ejecutivo.

## **Estructura Regional**

Propósito - Los Distritos de la AAU se combinan en Regiones para la competencia de la AAU. Estas Regiones se forman con el fin de reducir la distancia de viaje para los atletas que compiten en la competencia regional y para igualar la competencia.

Descripciones de las regiones

Región 1 - Nueva Inglaterra, Adirondack, Niágara, Connecticut, NY Metropolitana, Nueva Jersey

Región 2 - Atlántico Medio, Maryland, Valle del Potomac, Virginia, Pensilvania Occidental

Región 3 - Carolina del Norte, Carolina del Sur, Georgia, Sureste

Región 4 - Florida, Florida Gold Coast

Región 5 - Hawái

Región 6 - Indiana, Kentucky, Ohio, Lago Erie, Michigan, Central, Virginia Occidental

Región 7 - Wisconsin, Minnesota, Iowa, Nebraska

Región 8 - Missouri Valley, Ozark, Oklahoma, Arkansas

Región 9 - Golfo, Suroeste, Sur de Texas, Oeste de Texas, Sur

Región 10 - Nuevo México, Arizona, Colorado, Utah

Región 11 - Montana, Dakota del Norte, Dakota del Sur, Wyoming

Región 12 - Alaska, Inland Empire, Pacific Northwest, Oregón

Región 13 - Pacífico Sur, California Central, Suroeste del Pacífico, Sur de Nevada, Pacífico

Región 14 - Distritos del Medio Oriente y ciudadanos estadounidenses expatriados en los países vecinos, incluida la isla de Chipre

Región 15 - Distrito de Puerto Rico, Islas Vírgenes de EE.UU. y ciudadanos estadounidenses expatriados en la zona del Caribe

## **Directores Regionales de Taekwondo**

**Propósito y Función** - Es el objetivo del Comité Nacional de Taekwondo de la Unión Atlética Amateur que el Director Regional de Taekwondo actúe como representante del Comité Ejecutivo dentro de su región.

**Alcance** - El Presidente Nacional del Deporte coordinará las actividades del Director Regional de Taekwondo.

**Duración del nombramiento** - El Presidente Nacional de Taekwondo, con el asesoramiento del Comité Ejecutivo, nombrará al Director Regional de Taekwondo cada dos años.

**Deberes** - Es el objetivo del Comité Nacional de Taekwondo de la Unión Atlética Amateur tener un Director Regional de la AAU en cada una de las Regiones para representar al Comité Nacional de la AAU y será su deber:

- Responder a cualquier pregunta relacionada con el programa de Taekwondo de la AAU
- Asistir a los Distritos dentro de su Región en la organización y conducción del Programa Deportivo de Taekwondo de la AAU a nivel Distrital y Regional
- Dirigir y coordinar los Campeonatos Regionales
- Desarrollar y llevar a cabo, con la aprobación del Presidente Nacional de Deportes de Taekwondo, competiciones de Taekwondo donde los Distritos no hayan planificado ninguna, incluyendo un Clasificatorio Distrital o Regional
- Dirigir cualquier aspecto regional y/o nacional del programa en nombre del Taekwondo Nacional de la AAU
- Coordinar los programas deportivos de los Distritos para asegurar que se sirva el mejor interés del deporte
- Asegurar el cumplimiento del Código Oficial de la Unión Atlética Amateur, y de las Reglas y Regulaciones del Comité Nacional de Taekwondo de la AAU
- Promover el Taekwondo en su Región
- Recomendará administradores de clínicas al Comité de Árbitros Principales
- Garantizará que los Distritos locales conduzcan los campeonatos de acuerdo con las directrices del Comité Deportivo Nacional de Taekwondo
- Trabajará con los Directores Deportivos de Distrito para facilitar el crecimiento y la excelencia deportiva del Taekwondo dentro de su Región

## **Estructura de los distritos**

Propósito - Los distritos están divididos según el Código de la AAU. El objetivo del Programa de Taekwondo de la AAU es tener un Director Deportivo de Taekwondo de Distrito en cada Distrito. Será responsabilidad del Director Deportivo Distrital de Taekwondo de la AAU difundir información sobre el Taekwondo de la AAU con el propósito de hacer crecer el Taekwondo de la AAU en sus respectivos Distritos y realizar eventos anuales de Calificación Distrital. Este evento anual calificará a los competidores para competir en el Campeonato Nacional de Taekwondo de la AAU. Los Directores Deportivos Distritales de Taekwondo de la AAU también pueden recomendar Administradores de Clínicas de su distrito al Comité de Árbitros Principales.

## **GOBIERNO Y ADMINISTRACIÓN DEL PROGRAMA DE OFICIALES**

Administrador del Programa de Oficiales - El Administrador del Programa de Oficiales trabajará directamente con el Presidente Nacional del Deporte y el Comité de Árbitros Principales para administrar todos los aspectos del Programa de Oficiales. El Administrador del Programa de Oficiales:

- Trabajar directamente con los administradores de las clínicas de todo el país para procesar la información sobre los que han asistido a las clínicas. El administrador mantendrá una base de datos con información sobre los oficiales que se utilizará para llevar a cabo la competición local, regional y nacional.
- Trabajará con los Administradores de Clínicas (AC) para asegurarse de que reciben la información y los materiales necesarios para formar a los Oficiales mejor informados del país.
- Actualizar la Base de Datos de Oficiales con información sobre la asistencia y las mejoras de los Oficiales en la competición local, regional y nacional. Compilar una lista de los que están certificados para ser utilizados por quienes dirigen los eventos con licencia.
- Trabajar con el Comité Ejecutivo Nacional para asegurarse de que el Programa de Oficiales se está llevando a cabo con eficacia.
- Preparar los distintivos oficiales y los pases de entrenador con fotos de identificación para los que se inscriban para participar en los eventos nacionales.

Comité de Árbitros Principales (CRC) - El Comité de Árbitros Principales es nombrado por el Presidente Nacional del Deporte y supervisará la educación de los oficiales dentro del programa de oficiales de Taekwondo de la AAU.

## **Propósito y función.**

El Comité de Árbitros Principales trabajará estrechamente con el Administrador del Programa de Oficiales (OPA) para asegurar la más alta calidad de oficios dentro del Programa.

Será responsabilidad del Comité de Árbitros Principales evaluar continuamente la educación y el entrenamiento de todos los oficiales de Taekwondo de la AAU y hacer continuamente recomendaciones al Presidente Nacional del Deporte sobre cómo podemos mejorar ese entrenamiento a través de una programación innovadora y educativa.

El Comité de Arbitraje Principal también será responsable de supervisar al personal de oficiales en todas las competiciones nacionales.

## **Programa de Oficiales/Propósito y Función**

**Cómo obtener la certificación o la recertificación** - Todos los oficiales de la AAU deben obtener la (re)certificación a través de un administrador de clínicas reconocido cada año. Los oficiales deben ser (re)certificados CADA AÑO antes de la competencia clasificatoria de Distrito o Regional. Los oficiales certificados que deseen officiar en un evento nacional deben también tomar el kwondo.org. Todas las preguntas relacionadas con las clínicas y los administradores de clínicas deben dirigirse al Administrador del Programa de Oficiales. Los administradores de clínicas deben utilizar el PowerPoint del programa de oficiales para dirigir las clínicas y asegurarse de que se cumplen las horas mínimas requeridas (4-6 horas), incluyendo, prácticas, ejercicios y ejercicios situacionales.

**Cuándo se pueden llevar a cabo las clínicas** - Las clínicas no pueden llevarse a cabo hasta que las reglas del año en curso estén finalizadas. Esto se logra NORMALMENTE a más tardar el 15 de septiembre. No se puede realizar ninguna clínica entre el 1 de junio y el 1 de septiembre sin un permiso especial del Administrador del Programa de Oficiales. Todas las Clínicas de Oficiales deben ser publicadas en [www.aautaekwondo.org](http://www.aautaekwondo.org) antes de la Clínica.

**Plazos del administrador de la clínica** - Todas las solicitudes de la clínica de oficiales, las fotos digitales y la hoja de factura de portada, deben ser enviadas al administrador del programa de oficiales a más tardar siete días después de la clínica. Si bien se acepta el envío por correo de estos documentos, se prefiere el correo electrónico. La lista completa de entrenadores y oficiales que han completado el clinic se publicará en [www.aautaekwondo.org](http://www.aautaekwondo.org).

**Qué pasa si la clasificación no se mantiene al día** - Todos los oficiales que tengan una clasificación de B o superior deberán participar como oficiales en alguna capacidad en un mínimo de un evento nacional dentro de un período de dos años para mantener su estatus actual. El incumplimiento de este requisito puede dar lugar a un descenso de categoría de un nivel cada dos años, sin pasar del nivel C de oficial.

La participación dentro de un período de dos años en los Campeonatos Nacionales de la AAU sería la siguiente

- a. Los oficiales AA deben trabajar 5 días
- b. Los oficiales A deben trabajar 4 días
- c. Los oficiales B deben trabajar 3 días

La participación en un período de dos años en los Juegos J.O. de la AAU sería la siguiente

- a. Sólo los oficiales B pueden utilizar los Juegos J.O. para mantener su clasificación
- b. Los oficiales B deben trabajar en todo el evento, incluyendo el pesaje si se solicita, si no trabajan en los Nacionales y necesitan los Juegos J.O. para mantener su clasificación

Requisitos para subir de categoría - Los ascensos de categoría no son automáticos, ni son un "derecho". Un ascenso de categoría se basa en el desempeño satisfactorio de un oficial durante la competición con licencia AAU en competiciones con licencia AAU a nivel de Distrito, Regional y Nacional, según lo determine el Árbitro Principal del Torneo.

Además, un oficial DEBE cumplir primero con los requisitos que se enumeran más adelante en este documento para ser considerado elegible para una mejora. TODOS los oficiales al entrar en el programa recibirán una clasificación basada en los requisitos mínimos de edad y rango. El Comité de Arbitraje Principal puede eximir de los requisitos de tiempo.

Para ascender a una clasificación B o superior, el candidato debe haber completado con éxito el curso anual de distrito/regional, haber trabajado en el número requerido de eventos con licencia, y luego solicitar ser evaluado en los Campeonatos Nacionales de la AAU. Para ser evaluado, el candidato debe solicitar ser revisado para subir de categoría en el momento de inscribirse en un evento. El solicitante debe asistir al seminario nacional, pasar una prueba escrita y ser evaluado mientras oficia en el evento, TODO DENTRO DEL MISMO AÑO DE COMPETENCIA.

### **Requisitos de certificación de los oficiales**

Oficial de clase E - Se refiere a los oficiales de pista (anotadores, operadores de ordenador, cronometradores, etc.) a nivel de distrito, regional y nacional. Los oficiales de clase E pueden, si es necesario, juzgar las divisiones que no son de Cinturón Negro sólo a nivel de Distrito y Regional.

### **Requisitos**

1. Conocimiento básico de las reglas y procedimientos oficiales
2. Conocimiento práctico del control del tiempo y de la puntuación
3. Edad mínima de 14 años

4. Asistir anualmente a un Taller Clínico Distrital/Regional

## **Cómo se certifica**

1. Certificación emitida por el Administrador del Programa de Oficiales

**Oficial de clase D** - Se refiere a los jueces de las competiciones de distrito, regionales o nacionales. Los oficiales de clase D también pueden asumir la posición antes mencionada según se autorice. Los oficiales de clase D pueden, si es necesario o si están siendo evaluados para un ascenso de categoría, ser árbitros centrales en las competiciones de Distrito y Regionales para las divisiones que no sean Cinturón Negro solamente.

## **Requisitos**

1. Comprensión de las reglas y procedimientos oficiales
2. Comprensión de las responsabilidades de los jueces a nivel de distrito o regional
3. Conocimiento práctico del registro del tiempo y de la puntuación
4. Edad mínima de 15 años
5. Rango mínimo de cinturón rojo/marrón
6. Debe asistir a una clínica anual del distrito/regional

## **Cómo se certifica**

Certificación expedida por el Administrador del Programa de Oficiales

**Oficial de clase C** - Se refiere a los oficiales de las competiciones distritales o regionales o a los jueces de las competiciones nacionales. Los oficiales de clase C también pueden asumir cualquiera de los puestos antes mencionados según se autorice. Los oficiales de clase C pueden, si es necesario o si se está evaluando para la actualización, centrar el arbitraje en las competiciones nacionales para las divisiones que no son de Cinturón Negro solamente.

## **Requisitos para el ascenso de categoría**

1. Debe cumplir todos los requisitos anteriores para los oficiales de clase E a D
2. Conocimiento adecuado de los términos y métodos de señalización de los árbitros
3. Adecuada competencia como árbitro en la competición de distrito o regional
4. Debe haber oficiado como juez de esquina como oficial de nivel D durante un mínimo de dos eventos con licencia AAU de Distrito o Regional o un evento nacional con licencia AAU trabajando un mínimo de dos días
5. Edad mínima de 16 años
6. Rango mínimo de 1er Dan Cinturón Negro
7. Debe asistir a una clínica y taller anual de distrito/regional

8. Debe solicitar ser evaluado para una mejora a nivel local, regional o nacional. La solicitud de mejora a nivel local debe hacerse al director del torneo, quien proporcionará una lista de solicitantes al árbitro principal del torneo.
  - a. El jefe de árbitros de un evento local que evalúe a un solicitante de ascenso de categoría debe ser un administrador de clínica y/o un oficial AA y debe haber sido designado por el Comité de Árbitros Principales.

### **Cómo se certifica**

1. La certificación es emitida por el Administrador del Programa de Oficiales por recomendación del Árbitro Principal del torneo, basada en una evaluación de las habilidades de oficiantes del candidato en eventos de Distrito, Regionales o Nacionales.

**Oficial de clase B** - Se refiere a los oficiales a nivel nacional. Los oficiales B también pueden asumir cualquier posición mencionada anteriormente según se autorice.

### **Requisitos para el ascenso de categoría**

1. Debe cumplir con todos los requisitos anteriores para los oficiales de clase E a C
2. Debe ser capaz de demostrar una competencia adecuada como juez y árbitro para la competición de formas y sparring.
2. 3. Debe haber sido un oficial de clase C durante un mínimo de dos años o haber trabajado en un mínimo de dos Campeonatos Nacionales durante un mínimo de dos días cada uno. (El Nacional que se utiliza para actualizar cuenta como uno de los dos Nacionales).
3. Edad mínima de 18 años
4. Debe asistir a una clínica y taller anual de distrito/regional
5. Debe solicitar ser evaluado en los Campeonatos Nacionales de la AAU al inscribirse en el evento
6. Debe aprobar el examen escrito y la evaluación práctica con una puntuación combinada del 80%. El candidato será evaluado en su desempeño como juez y árbitro de formas y competencia de sparring. Para ser elegible para la evaluación, el candidato debe trabajar un mínimo de tres días completos durante el Campeonato Nacional
7. Debe trabajar en seis eventos con licencia AAU como oficial de Clase C.

### **Cómo se certifica**

1. La certificación es expedida por el Administrador del Programa de Oficiales una vez completada con éxito la evaluación de desempeño

**Oficial de clase A** - Se refiere a los oficiales a nivel nacional. Los oficiales de clase A también pueden asumir cualquier posición antes mencionada según se autorice.

## **Requisitos para el ascenso de categoría**

1. Debe cumplir todos los requisitos para ser oficial de clase E a B
2. Debe ser capaz de demostrar un alto grado de competencia como juez y árbitro de formas y competición de combate
3. Debe haber sido oficial de clase B durante un mínimo de tres años
4. Debe oficiar en tres campeonatos nacionales como oficial de clase B. (El Nacional que se utiliza para actualizar cuenta como uno de los tres Nacionales).
5. Debe asistir a una clínica y taller anual de distrito/regional
6. Debe solicitar ser evaluado en los Campeonatos Nacionales al inscribirse en el evento
7. Debe aprobar el examen escrito y la evaluación práctica con una puntuación combinada del 85%. El candidato será evaluado en su desempeño como juez y árbitro de formas y de ambos estilos de competencia de sparring. Para ser elegible para la evaluación, el candidato debe trabajar un mínimo de cuatro días completos durante el evento con un mínimo de un día para cada tipo de competencia
8. Debe trabajar en 15 eventos con licencia AAU como oficial B

## **Cómo se certifica**

1. 1.Certificación expedida por el Administrador del Programa de Oficiales tras la finalización satisfactoria de la evaluación del rendimiento

**Oficial de clase AA** - Se refiere a los oficiales senior a nivel nacional que han demostrado los más altos estándares de profesionalidad y competencia. Los Jefes de Equipo para un tatami son normalmente elegidos entre los oficiales AA en los eventos nacionales.

## **Requisitos para el ascenso de categoría**

1. Debe cumplir con todos los requisitos anteriores para ser oficial de la Clase E a la A
2. Debe ser capaz de demostrar un alto grado de competencia como juez y árbitro para la competición de formas y ambos estilos de competición de combate
3. Debe haber sido oficial de clase A durante un mínimo de cinco años
4. Debe oficiar en un mínimo de cinco campeonatos nacionales como oficial de clase A. (El Nacional que se utiliza para actualizar cuenta como uno de los dos Nacionales).
5. Debe asistir a una clínica y taller anual de distrito/regional
6. Debe solicitar ser evaluado en los Campeonatos Nacionales de la AAU al inscribirse en el evento
7. Debe aprobar el examen escrito y la evaluación práctica con una puntuación combinada del 90%. El candidato será evaluado en su desempeño como juez y árbitro de formas y de ambos estilos de competencia de combate.

Para ser elegible para la evaluación, el candidato debe trabajar todo el evento

8. Debe trabajar en 40 eventos con licencia AAU como oficial A

## **Cómo se certifica**

1. Certificación emitida por el Administrador del Programa de Oficiales al completar con éxito la evaluación de desempeño

## **Acciones disciplinarias**

Se espera que los oficiales mantengan los más altos niveles de profesionalidad. Un oficial cuya conducta se determine que no está a la altura de estos estándares estará sujeto a una acción disciplinaria por parte del Comité Ejecutivo.

## **Árbitro principal de eventos con licencia de distrito y regional**

Todos los eventos con licencia de la AAU deben tener un Árbitro Principal del Evento que tiene las siguientes responsabilidades. El Árbitro Principal del Evento para Eventos de Distrito y Regionales:

Es nombrado por el director del torneo de ese evento

No puede ser el director del torneo

Debe ser un administrador de clínica o ser aprobado por el Comité de Árbitros Principales

- Debe obtener una lista de todos los oficiales antes del torneo, confirmar sus clasificaciones y validar que han tomado una clínica de oficiales actual.
- Debe realizar las asignaciones de tatamis y gestionar cualquier movimiento relacionado con dichas asignaciones de tatamis
- Debe evaluar a todos los oficiales D que deseen ascender a C después de confirmar su elegibilidad para ascender.
- Presentar las recomendaciones de cambio de categoría al administrador del programa de oficiales dentro de los siete días posteriores al evento.
- Presentar un informe de los árbitros principales al Comité de Árbitros Principales dentro de los siete días posteriores al evento.
- Dirigir una reunión de árbitros la mañana del evento
- Acompañar a todos los árbitros de nivel inferior
- Presidir las protestas o quejas de los entrenadores.
- Emitir los estipendios de los oficiales.

Todos los eventos con licencia, incluyendo una clínica de oficiales por año, pueden contarse para el requisito de actualización de un oficial, pero el informe del árbitro principal del evento debe estar archivado en el Comité de Árbitros Principales.

Cualquier variación de las políticas descritas anteriormente deberá ser aprobada por el Comité de Arbitraje Principal.

## **DIRECTRICES GENERALES DE LA COMPETICIÓN**

Vestimenta de los oficiales y entrenadores:

Todos los oficiales deberán vestir:

Pantalones negros

Camisa blanca con cuello

Corbata de la AAU para oficiales

Chaqueta negra

Zapatillas negras y/o blancas

Calcetines negros

### **Todos los entrenadores deberán llevar**

Pantalones blancos de dobok (uniforme) o pantalones deportivos hasta los tobillos

Camiseta azul oficial de entrenador de la AAU (la camiseta de entrenador no puede ser modificada de ninguna manera)

Zapatillas de deporte

Las credenciales de entrenador deben llevarse en todo momento y deben ser claramente visibles

### **Requisitos para los oficiales y entrenadores**

En general, la competición será dirigida por un árbitro, dos o tres jueces y un jefe de equipo (TL), junto con la ayuda de un operador de ordenador. Todos los torneos con licencia deberán ser oficiados por Oficiales certificados por la AAU. Los directores de los torneos regionales y de distrito pueden permitir que cualquier cinturón negro no certificado que consideren calificado oficie una sola vez. A partir de entonces, ese oficial individual deberá obtener la certificación de oficial de la AAU. No puede haber más de un árbitro o juez no certificado en el ring. Los entrenadores no gozarán de este mismo privilegio. Todos los entrenadores en cualquier evento con licencia de la AAU deben estar actualmente certificados para trabajar en ese evento.

Los oficiales certificados internacionalmente por WT, con certificación vigente, están aprobados para el Sparring Olímpico y el Poomsae deportivo sólo sin ser oficiales certificados por la AAU. Ya sea que estén certificados por la AAU o no, todos los oficiales deben ser miembros de la AAU para el año en curso.

## **Pesaje**

### **Campeonatos de Distrito y Regionales**

Se espera que los competidores se inscriban en la división de la clase de peso más adecuada para ese torneo. Cualquier oficial o entrenador puede cuestionar el peso de un posible oponente antes del comienzo de la división. Si se cuestiona el peso de un competidor y se descubre que su peso está por encima o por debajo de la categoría de peso en la que ha sido asignado para competir, será descalificado para seguir compitiendo ese día.

Los competidores que no puedan alcanzar su peso antes del comienzo de la competición podrán, con el permiso del director del torneo, pasar a otra división de peso distinta de aquella para la que se habían inscrito.

### **Competiciones nacionales**

El peso de todos los competidores debe ser verificado dentro de las 48 horas siguientes al inicio del día del evento de sparring individual.

Un peso puede ser medido dos veces si es necesario, para hacer el peso. La segunda lectura del peso de un competidor puede tener lugar en cualquier momento durante las horas de pesaje anunciadas.

Durante el pesaje, el competidor puede ser requerido para verificar su membresía en la AAU de los Estados Unidos y proporcionar una prueba de edad.

Durante el pesaje, los competidores de Cinturón Negro, 10-11, 12-14, 15-17 y 18-32, que compiten en Combate Olímpico deberán mostrar una identificación válida con fotografía que documente la fecha de nacimiento (como una licencia de conducir, certificado de nacimiento o pasaporte).

El pesaje podrá realizarse en dobok, ropa de calle o pantalones cortos y camiseta.

Los competidores que no puedan alcanzar el peso para el que se inscribieron, PODRÁN SER DESCALIFICADOS o se les permitirá cambiar su inscripción y pagar la TARIFA POR CAMBIO DE ORDEN en el momento de registrarse. Además, cualquier corrección realizada durante el proceso de registro debido a errores cometidos en la solicitud de la competición puede dar lugar a un CARGO POR CAMBIO DE ORDEN en el momento del registro.

### **Política general y reglamento para el combate por puntos**

Deberes de los oficiales (árbitros, jueces, jefes de equipo (TL) y operadores de ordenador)

## **El árbitro deberá**

- Hacer todo lo posible para garantizar la seguridad de los competidores
- Controlar la competición
- Inspeccionar físicamente a los competidores antes del partido
- Dar instrucciones antes de la competición cuando sea necesario, declarar el final del partido y dar advertencias y órdenes como kal-yeo (descanso) y kye-sok (continuar)
- Anunciará las penalizaciones, las calificaciones y emitirá un voto por puntos cuando se utilicen tres oficiales en el combate por puntos.
- Detener el reloj del cronometrador cuando sea necesario
- Expresar de forma independiente su opinión sobre las decisiones, las penalizaciones, las advertencias y el ganador cuando lo solicite el jefe de equipo y/o el árbitro principal del evento.
- El árbitro puede detener el combate debido a un desajuste. Esto puede hacerse sin consultar a los jueces.
- Verificará que las puntuaciones registradas son correctas antes de la adjudicación del partido

## **Los jueces deberán:**

- Situarse alrededor del ring y ayudar al árbitro cuando sea necesario
- Emitir un voto por punto mediante el uso del banderín o de los controladores electrónicos cuando se produzca cada uno.
- Indicar mediante el uso de una señal de mano cuándo se produce el contacto facial a petición del árbitro

## **El Jefe de Equipo deberá:**

- Consultar con el árbitro y los jueces si es necesario
- Inspeccionar la tarjeta de puntuación para comprobar su exactitud (cuando se utilice la puntuación en papel)
- Confirmar el ganador sólo en base a la tarjeta de puntuación e informar al Árbitro (cuando se utilice la puntuación en papel)
- En caso de dudas, el jefe de equipo deberá consultar con el juez o árbitro correspondiente
- Firmar la tarjeta de puntuación de cada partido disputado y presentarla al árbitro principal del evento en el caso de un partido protestado (cuando se utiliza la puntuación en papel)
- Supervisar al operador de la computadora/anotador
- Dirigir el ring y asesorar a los oficiales
- Hacer avanzar al ganador en el soporte con el número de identificación y la puntuación del partido

## **El operador del ordenador realizará las siguientes funciones:**

- Seguirá las instrucciones del árbitro para registrar las penalizaciones y llevar el tiempo electrónicamente
- Será responsable de llevar el tiempo oficial poniendo en marcha y parando el reloj según las órdenes del árbitro, y de anunciar la finalización del periodo de tiempo oficial
  - NOTA: Aunque el árbitro no haya declarado el keu-man, se considerará que el partido ha terminado cuando se haya agotado el tiempo establecido. Se pueden conceder penalizaciones y punto(s) después del tiempo si la penalización y el punto(s) se produjeron durante el tiempo reglamentario.
- Llevará un registro de los resultados de cada competición (victoria, derrota)

## **Señales y lenguaje oficial**

Los oficiales utilizarán los gestos y la terminología autorizados, como se indica a continuación, durante la competición.

## **Árbitro**

### **Antes del partido:**

Llamada a los competidores: El árbitro se sitúa en su marca en el ring, con ambos brazos doblados por el codo en un ángulo de 45 grados y los dedos índices extendidos. Entonces llama a los competidores a sus marcas diciendo Chung (azul) y apuntando con el dedo índice derecho hacia abajo en un ángulo de 45 grados y ligeramente hacia delante hacia la marca del atleta en el tatami, y luego repitiendo el mismo procedimiento con la mano izquierda para Hong (rojo). Los competidores entrarán en el tatami sujetando su tocado bajo el brazo izquierdo.

Inclinación de los competidores: El Árbitro levantará ambos brazos, con los tríceps paralelos al suelo y a la altura de los ojos), las manos abiertas (con las palmas hacia dentro) y los antebrazos doblados verticalmente por los codos y dirá char-yeot (atención), para indicar que los competidores deben mirarse y ponerse en atención. A continuación el árbitro extenderá las palmas de las manos hacia abajo y paralelas al suelo a la altura del pecho mientras dice kyeong-rye (reverencia) para indicar que los competidores deben inclinarse el uno ante el otro.

Examinar a los competidores: El Árbitro indicará a los competidores que se pongan el casco. A continuación, el árbitro examinará físicamente a los dos competidores (primero el azul y luego el rojo) para asegurarse de que se han seguido todos los requisitos enumerados en los artículos I y II anteriores.

### **Iniciar el combate:**

El Árbitro adoptará una posición frontal corta, con el pie izquierdo hacia delante, y ejecutará un golpe descendente con la mano derecha a la altura del pecho entre los oponentes mientras ordena joon-bi (listo).

A continuación, el Árbitro extenderá ambos brazos hacia los lados en un ángulo de 45 grados mientras lleva el pie izquierdo hacia atrás a una posición de paseo, llevando simultáneamente los brazos en paralelo al suelo, separados a la anchura de los hombros, con las palmas hacia dentro y ordenando shi-jak (comenzar).

### **Para detener temporalmente el partido:**

El árbitro anunciará kal-yeo (pausa) mientras extiende la mano derecha en un golpe agudo, a la altura de los hombros, hacia abajo entre los oponentes, mientras está en posición de pie izquierdo hacia adelante.

### **Detener temporalmente el combate para pedir un punto:**

El árbitro dirá kal-yeo (pausa). Ambos competidores permanecerán en su posición actual. Tras el kal-yeo, los jueces y el árbitro indicarán su voto de la siguiente manera:

Los jueces deben indicar mediante el uso de banderas si se anotó un punto(s) y por qué competidor. Si un juez ve un punto, debe hacer kihap y extender su bandera. Inmediatamente después de la orden de kal-yeo del árbitro, los jueces girarán su bandera para indicar a qué competidor votan y extenderán 1, 2 o 3 dedos de la otra mano para indicar el/los punto(s) a otorgar.

El árbitro, inmediatamente después de su orden de kal-yeo, indicará su voto por el punto extendiendo el brazo apropiado (usando 1, 2, o 3 dedos para indicar el punto(s)) a otorgar en dirección al competidor que él/ella cree que obtuvo un punto válido.

Una vez verificado que se ha marcado un punto(s), el árbitro volverá al centro (los competidores le seguirán), utilizando el brazo más cercano al competidor que ha marcado el punto(s), doblará el codo y extenderá el dedo índice hacia el competidor, anunciando el color del competidor, ya sea Chung o Hong. Utilizando el mismo brazo, se girará hacia la mesa principal, extendiendo uno, dos o tres dedos y anunciará el número de puntos que se otorgarán, Il-Jeom (un punto) o Ee-Jeom (dos puntos) o Sam-Jeom (tres puntos).

### **Conceder el Joo-eui (advertencia verbal):**

El árbitro romperá a los competidores con el comando kal-yeo en el lugar donde se produjo la infracción.

Se enfrentará al autor de la infracción y dará una advertencia verbal al competidor.

### **Conceder un Kyong-go (penalización de medio punto):**

El Árbitro romperá a los competidores con el comando kal-yeo en el lugar donde tuvo lugar la infracción y luego se dirigirá al cronometrador para declarar shi-gan (tiempo muerto sin lesión).

A continuación, el árbitro mirará al autor de la infracción y colocará su puño derecho, con el índice extendido, detrás de su oreja derecha y luego señalará la frente del autor, extendiendo el interior del brazo a 135 grados y reconociéndolo como Chung o Hong. A continuación, colocará su puño derecho, con el índice extendido hacia su hombro izquierdo y luego apuntará a la frente del competidor pertinente, con el brazo totalmente extendido y declarará kyong-go (penalización de medio punto).

### **Para conceder un Gam-jeom (penalización de punto completo):**

El Árbitro romperá a los competidores con la orden kal-yeo en el lugar donde se produjo la infracción, y luego se dirigirá al cronometrador y declarará shi-gan (tiempo muerto sin lesión).

A continuación, el árbitro mirará al autor de la infracción, colocará su puño derecho, con el índice extendido, detrás de su oreja derecha y luego señalará la frente del autor, extendiendo el interior del brazo a 135 grados y lo reconocerá con Chung o Hong.

Todavía de cara al infractor, el árbitro adoptará una postura de atención, dejará caer las manos a los lados, cerrará el puño y luego levantará verticalmente su puño derecho, con el índice extendido, y declarará gam-jeom (penalización de punto completo).

### **Para continuar el partido:**

El árbitro dirá kye-sok (continuar) mientras golpea bruscamente hacia abajo desde la oreja con el puño derecho y vuelve a subir.

### **Para revertir una llamada de infracción:**

El árbitro señalará al competidor y declarará chung o hong, luego extenderá la palma de la mano derecha hacia el frente, moverá la mano hacia la derecha, luego hacia la izquierda a la altura de los hombros, luego volverá al centro mientras mira al operador de la computadora y declarará verbalmente que la violación es revertida (Kyong-go o Gam-jeom).

### **Para finalizar el partido:**

El árbitro dirá keu-man (parada) y ordenará a los competidores que vuelvan a la posición inicial. Los atletas deberán quitarse el casco y colocarlo bajo su brazo izquierdo. El Árbitro despedirá a los competidores siguiendo el mismo procedimiento descrito para despedirlos.

### **Premiar al ganador:**

Todavía de pie entre los dos competidores y de cara al operador de la computadora, el Árbitro dejará caer ambas manos a su lado, levantará el brazo derecho con el puño cerrado hacia el esternón, continuando a levantar el brazo derecho en forma de cuchillo en un ángulo de 45 grados con la palma hacia arriba y declarará Chung sung si el Azul es el ganador. Si el rojo es el ganador, se sigue el mismo procedimiento con la mano izquierda y se declara Hong sung.

### **Adjudicación de los puestos de medalla:**

Al final de la competición, el Árbitro alineará a los ganadores de los 4 primeros puestos llamando los nombres de los ganadores del 1º al 4º puesto (o 3º si se conceden dos terceros puestos), indicando dónde deben colocarse. A continuación, el árbitro anunciará los puestos empezando por el 4º puesto (o el 3º si se conceden dos terceros puestos) y terminando por el 1º puesto, al tiempo que extiende el número adecuado de dedos sobre la cabeza de cada competidor para indicar el puesto que ha ganado.

### **Jueces**

Para detener temporalmente el partido para una llamada de punto:

El juez deberá gritar fuertemente mientras extiende su bandera a una posición paralela al suelo a la altura del pecho. Esto significa la intención de anotar un punto si se le pide que lo haga. Cualquier juez que vea un punto debe hacer ki-hap y extender su bandera a una posición paralela al suelo a la altura del pecho, independientemente del número de otros oficiales que lo hagan. La bandera azul debe mantenerse siempre en la mano derecha del juez o mirando hacia ella.

Hacer una llamada: El/los jueces/es que hayan presentado sus banderas, significando la intención de anotar un punto(s), a la orden de kal-yeo del árbitro, voltearán la bandera perpendicular al suelo. El color de la bandera que corresponda al competidor que el juez considere que ha anotado el/los puntos(s) será señalado hacia arriba mientras que simultáneamente se indica el número de puntos a otorgar (uno, dos o tres) con la otra mano.

### **Conferir con el árbitro:**

El juez dará un ki-hap fuerte y se pondrá de pie.

### **Concesión de puntos**

La mayoría de los oficiales debe estar de acuerdo para que se otorguen puntos.

Cuando se utiliza 1 árbitro y 3 jueces (sólo los jueces puntúan), o 1 árbitro y 2 jueces (el árbitro y los jueces puntúan todos), los puntos otorgados serán el número más alto acordado por 2 o más jueces.

Ejemplo: el juez 1 pide 2 puntos de azul y el juez 2 pide 3 puntos de azul; ambos jueces piden un mínimo de 2 puntos de azul, por lo que se concederán 2 puntos al azul.

Al menos dos oficiales deben ver la puntuación del mismo competidor. Si dos oficiales piden uno o dos puntos para el competidor azul y uno pide uno o dos puntos para el competidor rojo, el competidor azul recibirá los puntos.

## **POLÍTICA GENERAL Y REGLAMENTO PARA EL COMBATE DE ESTILO OLÍMPICO**

Deberes de los oficiales (árbitros, jueces, jefes de equipo y operadores de ordenadores)

### **El árbitro deberá**

- Controlar la competición
- Inspeccionar físicamente a los competidores antes del combate
  - Cuando se utilice un sistema electrónico de protección y puntuación (PSS), el árbitro comprobará que el sistema PSS y las medias sensoras que llevan ambos deportistas funcionan correctamente.
- Dar instrucciones previas a la competición cuando sea necesario, declarar el comienzo y el final del partido, y dar advertencias y órdenes como kal-yeo (descanso) y kye-sok (continuar)
- Anunciar las penalizaciones y descalificaciones y anunciar verbalmente las puntuaciones no válidas.
- Hacer todo lo posible para garantizar la seguridad del competidor
- Detener el reloj del cronometrador cuando sea necesario
- Expresar de forma independiente su opinión sobre las decisiones, las penalizaciones, las advertencias y el ganador, cuando lo solicite el jefe de equipo y/o el árbitro principal del evento.
- El árbitro puede detener el partido debido a un desajuste. Esto puede hacerse con o sin consultar al jefe de equipo.
- Cuando se utilice la puntuación en papel, se recogerán las tarjetas de puntuación de los jueces y se entregarán al jefe de equipo al final de cada ronda.

### **Los jueces deberán:**

- Cuando se utilicen tres jueces, se colocarán en un triángulo equilátero, uno en cada esquina frontal y otro entre las dos esquinas restantes. Cuando se utilicen dos jueces, se colocarán uno en una esquina frontal del ring y el otro en la esquina opuesta en la parte trasera del tatami.

- Registrar los puntos, las advertencias, las infracciones y las descalificaciones en la tarjeta de puntuación si se utiliza la puntuación en papel. Anotar los puntos con los controladores si se utiliza la puntuación electrónica
- Entregar la tarjeta de puntuación completada al árbitro tras el final de cada ronda si se utiliza la puntuación en papel.
- Expresar sus opiniones con franqueza cuando se lo solicite el árbitro, el jefe de equipo y/o el Comité de Arbitraje Principal o el árbitro principal local en los eventos locales.

### **El Jefe de Equipo (TL) deberá:**

- Consultar con el árbitro y los jueces si es necesario
- Si se utiliza el PSS, rellenar el papel del partido del AT.
- Inspeccionar la tarjeta de puntuación y, confirmar el ganador sólo sobre la base de la tarjeta de puntuación e informar al Árbitro (cuando se utiliza la puntuación en papel)
- En caso de dudas, el jefe de equipo debe consultar con el juez o árbitro correspondiente
- Firmar la tarjeta de puntuación de cada partido disputado o el papel de los partidos de AT y presentarlo al Árbitro principal del evento en el caso de un partido protestado (cuando se utiliza la puntuación en papel)
- Supervisar al operador de la computadora/anotador
- Dirigir el tatami y asesorar a los oficiales
- Avanzar al ganador en el soporte con el número de identificación y la puntuación del partido

### **El operador del ordenador deberá:**

- Seguir las instrucciones del árbitro para registrar las penalizaciones y llevar el tiempo electrónicamente.
  - Tras la orden de kal-yeo del árbitro, el operador del ordenador esperará un segundo y luego detendrá el tiempo. Esto da tiempo a que los posibles puntos ocurridos inmediatamente antes del kal-yeo sean anotados por los jueces de esquina.
- Será responsable de mantener el tiempo oficial y de anunciar la expiración del periodo de tiempo oficial
  - NOTA: Aunque el árbitro no haya declarado el kal-yeo, se considerará que el encuentro ha finalizado cuando haya terminado el tiempo establecido. Se pueden conceder penalizaciones y punto(s) después del tiempo, siempre que la penalización y el punto(s) se hayan producido durante el tiempo reglamentario.
- Lleva un registro de los resultados de cada competición (victoria, derrota).

## Señales y lenguaje oficial

Los oficiales utilizarán los gestos y la terminología autorizados, como se indica a continuación, durante la competición.

### Árbitro

Antes del partido, el árbitro deberá:

**Llamar a los competidores:** De pie en su marca en el ring, el Árbitro con ambos brazos doblados en el codo en un ángulo de 45 grados y el dedo índice extendido, llama a los competidores a sus marcas diciendo Chung (azul) y apuntando el dedo índice derecho hacia abajo en un ángulo de 45 grados y ligeramente hacia delante hacia la marca del atleta en el ring, y luego repitiendo el mismo procedimiento con la mano izquierda para Hong (rojo).

Los competidores entrarán en el ring sujetando su tocado bajo el brazo izquierdo.

**Inclinación de los competidores:** El Árbitro levantará ambos brazos (con los tríceps paralelos al suelo y a la altura del pecho), las manos abiertas (con las palmas hacia dentro) y los antebrazos doblados verticalmente por los codos, y dirá char-yeot (atención), para indicar que los competidores deben estar frente a frente y prestar atención. A continuación el árbitro extenderá las palmas de las manos hacia abajo y paralelas al suelo a la altura del pecho mientras dice kyeong-rye (reverencia) para indicar que los competidores deben inclinarse el uno ante el otro.

**Examinar a los competidores:** El Árbitro indicará a los competidores que se pongan el casco El Árbitro examinará entonces físicamente a los dos competidores (primero el Azul y luego el Rojo) para asegurarse de que se han seguido todos los requisitos enumerados en los Artículos I y II anteriores.

### Para comenzar el combate:

El árbitro adoptará una posición frontal, con el pie izquierdo hacia delante, y ejecutará un golpe descendente con la mano derecha a la altura del pecho entre los oponentes mientras ordena joon-bi (listo).

A continuación, el Árbitro extenderá ambos brazos hacia los lados en un ángulo de 45 grados mientras lleva el pie izquierdo hacia atrás a una posición de paseo, llevando simultáneamente los brazos en paralelo al suelo, separados a la anchura de los hombros, con las palmas hacia dentro y ordenando shi-jak (comenzar).

### Para detener temporalmente el partido:

El árbitro dirá kal-yeo (pausa) mientras extiende la mano derecha en un golpe agudo, a la altura de los hombros, hacia abajo entre los oponentes, mientras está en posición de pie izquierdo hacia adelante.

### **Conceder un Joo-eui:**

El árbitro romperá a los competidores con el comando kal-yeo en el lugar donde se produjo la infracción.

Se enfrentará al autor de la infracción y dará una advertencia verbal al competidor.

### **Conceder un Gam-jeom (penalización de punto completo):**

El Árbitro romperá a los competidores con el comando kal-yeo en el lugar donde se produjo la infracción.

A continuación, el Árbitro mirará al autor de la infracción, luego colocará su puño derecho, con el índice extendido detrás de su oreja derecha y luego señalará la frente del autor, extendiendo el interior del brazo a 135 grados y lo reconocerá con Chung o Hong.

A continuación, colocará su puño derecho, con el índice extendido hacia su hombro izquierdo y luego apuntará a la frente del competidor pertinente con el brazo totalmente extendido y declarará gam-jeom (penalización de punto completo).

### **Para continuar el partido:**

El árbitro dirá kye-sok (continuar) mientras golpea bruscamente hacia abajo desde la oreja con un cuchillo derecho y vuelve a subir.

### **Para terminar el partido:**

El árbitro dirá keu-man (parar) y ordenará a los competidores que vuelvan a la posición inicial. Incluso si el árbitro no ha declarado keu-man, se considerará que el combate ha finalizado cuando el reloj del partido expire.

Si se utilizan tarjetas de puntuación de papel, los jueces llevarán las tarjetas de puntuación completadas al árbitro, quien se acercará a la mesa, se inclinará y las presentará al jefe de equipo. El jefe de equipo determina entonces el ganador e informa al árbitro. El árbitro vuelve a su posición en el centro del tatami.

Los atletas deberán quitarse el casco y colocarlo bajo su brazo izquierdo. El árbitro despedirá a los competidores siguiendo el mismo procedimiento utilizado para despedirlos.

### **Premiar al ganador:**

Todavía de pie entre los dos competidores y de cara al operador de la computadora, éste dejará caer ambas manos a su lado, levantará el brazo derecho con el puño cerrado hacia el esternón, continuando con la elevación del brazo derecho en forma de cuchillo hacia arriba en un ángulo de 45 grados con la palma hacia arriba y declarará Chung sung si el Azul es el ganador. Si el rojo es el ganador, se sigue el mismo procedimiento con la mano izquierda y se declara Hong sung.

## **Adjudicación de las medallas**

Al final de la competición, el Árbitro alineará a los ganadores de los 4 primeros puestos diciendo los nombres de los ganadores del 1º al 4º puesto (o 3º si se conceden dos terceros puestos), indicando dónde deben colocarse. A continuación, el árbitro anunciará los puestos empezando por el 4º puesto (o el 3º si se conceden dos terceros puestos) y terminando por el 1º puesto mientras extiende el número de dedos apropiado sobre la cabeza de cada competidor para indicar el puesto que ha ganado.

## **Política general y reglamento para la competición de formas/patrones tradicionales/poomsae**

### **(Reglamento de Poomsae Deportivo en el sitio web)**

#### **Funciones de los oficiales (árbitros, jueces, jefes de equipo y operadores de ordenador)**

##### **Árbitro**

- Asegurarse de que todos los competidores están haciendo la forma correcta antes del comienzo de la división
- Dar instrucciones previas a la competición cuando sea necesario
- Controlar la entrada y salida de los competidores al tatami
- Pedir las puntuaciones a los jueces y anunciar el ganador basándose en esas puntuaciones
- Consultar con todos los oficiales de pista (jueces y jefe de equipo) para ofrecer una opinión sobre la modificación o alteración de una forma después de la orden "Jueces, llamen", pero antes de premiar al ganador.
- Anunciar los ganadores del partido

##### **Jueces**

- Se colocan en un triángulo equilátero - uno en cada esquina frontal y otro entre las dos esquinas restantes
- Indicar su voto para el ganador mediante el uso del banderín o del instrumento electrónico de puntuación a la orden del árbitro
- Se pondrán de pie para indicar su opinión sobre la modificación o alteración de una forma antes de que el árbitro dé la orden de "llamada de los jueces".

##### **Jefe de equipo**

- Consultar con el árbitro y los jueces si es necesario
- Comprobar la exactitud del soporte
- Confirmar el ganador sólo sobre la base de la declaración del Árbitro y la puntuación de los jueces
- En caso de dudas, el jefe de equipo debe consultar con el juez o árbitro correspondiente
- Ponerse de pie e indicar una opinión sobre la modificación o alteración de un patrón antes de la orden de "llamada de los jueces" del árbitro
- Solicitar el arbitraje si es necesario
- Supervisar al operador de la computadora/anotador
- Dirigir el tatami y orientar a los oficiales
- Avanzar al ganador en el soporte con el número de identificación y la puntuación del partido

## **Operador de ordenador**

- Mantener los brackets precisos de cada partido, asegurándose de que se avance al competidor correcto
- Registrar el ganador en el marcador
- Pronunciar los nombres de los competidores cuando lo indique el árbitro
- Completar correctamente la hoja de clasificación mostrando los ganadores del 1º, 2º, 3º y 4º puesto.
- Cuando se utilice el método de competición por puntuación, anotar con precisión la puntuación de cada competidor y asegurarse de que los totales son correctos.
- Señales oficiales y lenguaje: Competición de formas con brackets
- Los oficiales utilizarán los gestos y la terminología autorizados, como se indica a continuación, durante la competición.

## **Árbitro**

Antes del comienzo de la división

El Árbitro alineará a los competidores en la parte posterior del ring y hará una reverencia en la división. A continuación, el árbitro comprobará las formas de todos los competidores para asegurarse de que están realizando los patrones apropiados para su rango y división.

## **Antes del combate**

Llamada a los competidores: El Árbitro se sitúa en su marca en el ring, con ambos brazos doblados por el codo en un ángulo de 45 grados y los dedos índices extendidos. Entonces llama a los competidores a sus marcas diciendo Chung (azul) y apuntando con el dedo índice derecho hacia abajo en un ángulo de 45 grados y ligeramente hacia delante hacia la marca del deportista, y luego repite el mismo procedimiento con la mano izquierda para Hong (rojo).

## **Inclinación de los competidores**

El Árbitro levantará ambos brazos (con los tríceps paralelos al suelo), las manos abiertas (con las palmas hacia dentro) y los antebrazos doblados verticalmente por los codos, y dirá char-yeot (atención), para indicar que los competidores deben estar frente a frente y prestar atención. A continuación, el árbitro extenderá las palmas de las manos hacia abajo y paralelas al suelo a la altura del pecho mientras dice kyeong-rye (reverencia) para indicar que los competidores deben inclinarse el uno ante el otro.

## **Para comenzar el partido**

Después de hacer una reverencia a los dos competidores, el árbitro les indicará que miren al frente girando sus manos hacia delante. Una vez de frente, el árbitro indicará a los competidores que se coloquen en sus posiciones iniciales. A continuación, el

árbitro anunciará joon-bi (listo). Tras el anuncio de joon-bi (listo) el árbitro comenzará a retroceder fuera del ring. Una vez que los competidores estén listos, el árbitro anunciará shi-jak (comienzo).

El árbitro saldrá por la parte trasera del ring y se situará en el borde de la colchoneta.

### **Para finalizar el combate y votar al ganador**

El Árbitro volverá al centro del ring, y llamará a los competidores a la posición inicial. El árbitro hará una reverencia a los competidores siguiendo el mismo procedimiento utilizado para hacer la reverencia a los competidores. A continuación, con ambos brazos paralelos al suelo, con las palmas de las manos hacia abajo y las puntas de los dedos tocándose, el Árbitro ordenará "Jueces, llamad". El Árbitro permanecerá con ambos brazos paralelos al suelo, las palmas hacia abajo y las puntas de los dedos tocándose y calculará los votos de los tres jueces.

### **Para premiar al ganador**

Todavía de pie entre los dos competidores y de cara a la mesa principal, el árbitro dejará caer ambas manos a su lado, levantará el brazo derecho con el puño cerrado hacia el esternón, continuando con el brazo derecho en forma de cuchillo hacia arriba en un ángulo de 45 grados con la palma de la mano hacia arriba y declarará Chung cantado si el Azul es el ganador. Si el rojo es el ganador, se sigue el mismo procedimiento con la mano izquierda y se declara Hong sung.

### **Adjudicación de los puestos de medalla**

Al final de la competición, el Árbitro alinearán a los 4 primeros clasificados llamando los nombres de los ganadores del 1º al 4º puesto, indicando dónde deben colocarse. El Árbitro anunciará los puestos empezando por el 4º puesto y terminando por el 1º, mientras extiende el número de dedos apropiado sobre la cabeza de cada competidor para indicar el puesto que ha ganado.

### **Jueces**

Para realizar una llamada

A la orden del árbitro, "jueces", cada juez sostendrá la bandera o el controlador a la altura del pecho, paralelo al suelo. Cuando se utilicen banderas, a la orden del árbitro, "llama", cada juez dará la vuelta a la bandera perpendicular al suelo con el color de la bandera correspondiente al competidor que el juez considere que ha realizado el patrón superior, de acuerdo con los criterios para juzgar las formas, apuntando hacia arriba. Si se utilizan instrumentos electrónicos de puntuación, los jueces pulsarán el botón de un punto correspondiente para indicar su voto por el competidor ganador.

## **Para indicar que una forma puede haber sido modificada**

Antes de que el Árbitro dé la orden de "llamada a los jueces", si un juez cree que una forma puede haber sido modificada, se levantará y dará una palmada. Al ser preguntado por el Árbitro, el juez expondrá su opinión sobre por qué se ha modificado la forma.

## **REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD PARA LOS CAMPEONATOS NACIONALES DE TAEKWONDO DE LA AAU Y LA COMPETICIÓN DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS JUVENILES DE LA AAU**

### **Requisitos**

Todos los participantes deben estar registrados actualmente como miembros de la AAU.

Elegibilidad para los Campeonatos Nacionales

La competición está abierta a:

Masculino y Femenino

Todos los cinturones

Todas las edades

Los atletas deben haber quedado entre el 1º y el 8º puesto en una división de combate individual o de formas en un Campeonato Regional o de Distrito con licencia AAU del año en curso, -o-.

Elegibilidad para los Juegos Olímpicos Junior de la AAU

Competencia abierta a:

Masculino y Femenino

Todos los cinturones

Edades de 5 a 24 años (necesidades especiales para todas las edades)

Los atletas deben haber participado en un Campeonato Regional o de Distrito con licencia AAU del año en curso, -o-

Atletas que hayan quedado en primer lugar en cualquier división en los Juegos Olímpicos Junior de la AAU del año anterior.

## **REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD PARA LOS EQUIPOS NACIONALES DE LA AAU**

El Programa de Taekwondo de la AAU llevará a cabo competiciones con el propósito de seleccionar los Equipos Nacionales de Taekwondo de la AAU que representarán al programa en competiciones de estilo olímpico y WT no pertenecientes a la AAU, así como en competiciones internacionales de sparring por puntos. El programa de Taekwondo de la AAU utilizará el 31 de diciembre como fecha determinante de la edad para todas las competiciones. Los atletas competirán durante todo el año natural según su edad al 31 de diciembre de ese año.

Para los cuatro grupos de edad de los miembros del equipo, 10-11, 12-14, 15-17, y 18-32 esto significa que los atletas competirán en ese grupo de edad durante todo el año, incluyendo los eventos de calificación, el Campeonato Nacional y las Pruebas de Equipo. Ningún atleta deberá pasar al siguiente grupo de edad en la competición del Campeonato Nacional o en las Pruebas por Equipos.

En caso de que un miembro del equipo cadete o junior pase a la siguiente categoría de edad antes de que el equipo viaje a la competición, esos atletas simplemente pasarán a la categoría de edad apropiada en ese momento. Los segundos clasificados en las Pruebas de Equipo podrán ser invitados a viajar con el equipo para ocupar la plaza vacante, corriendo con los gastos.

### **Requisitos**

Todos los participantes deben estar registrados actualmente como miembros de la AAU.

Todos los participantes deben calificar en los Campeonatos Nacionales de Taekwondo de la AAU o ser un miembro actual del equipo en buen estado de cualquiera de los grupos de edad ofrecidos en las Pruebas de Equipo.

### **Tipos de equipos, selección y beneficios**

Equipo de sparring de estilo olímpico

Equipo mini cadete (10-11 años)

### **Proceso de selección**

El equipo cadete de 10-11 años estará compuesto por aquellos participantes que ocupen el primer lugar en los Campeonatos Nacionales de Taekwondo de la AAU del año en curso en las divisiones de combate de estilo olímpico para cinturones negros de 10-11 años.

## **Beneficios**

Todos los miembros del equipo cadete de 10-11 años recibirán una invitación para el entrenamiento del equipo nacional de la AAU.

Todos los miembros del equipo cadete de 10-11 años recibirán una chaqueta de calentamiento.

## **Otras cuestiones**

Todos los miembros del equipo cadete de 10-11 años que asistan al entrenamiento deberán ir acompañados por un adulto.

Todos los gastos del entrenamiento serán responsabilidad del miembro del equipo.

Todos los niños de 10-11 años deben competir en el grupo de edad de 10-11 años. No podrán pasar a la categoría de 12-14 años.

## **Equipo cadete (12-14 años)**

### **Proceso de selección**

Todos los participantes de 12 a 14 años que ocupen los puestos 1 a 4 en los Campeonatos Nacionales de Taekwondo de la AAU del año en curso en las divisiones de combate de estilo olímpico con cinturón negro de 12 a 14 años recibirán una invitación para la competencia de las Pruebas del Equipo Nacional de la AAU junto con el miembro actual del equipo que esté en regla.

Todos los competidores que ocupen el primer lugar en las pruebas por equipos serán seleccionados como miembros del equipo cadete de 12 a 14 años.

## **Beneficios**

Todos los miembros del equipo cadete de 12-14 años recibirán una invitación para el entrenamiento del equipo nacional de la AAU al que deberán asistir.

Todos los miembros del equipo cadete de 12-14 años que viajen con el equipo recibirán apoyo financiero, incluyendo el estipendio de transporte, el alojamiento y la cuota de inscripción.

Todos los miembros del equipo cadete de 12-14 años recibirán una chaqueta de calentamiento del equipo, un uniforme y un equipo o bolsa.

## **Otras cuestiones**

Es obligatorio que todos los miembros del Equipo Cadete de 12-14 años que viajen con el equipo estén acompañados por un adulto.

## **Equipo juvenil (15-17 años)**

### **Proceso de selección**

Todos los participantes de 15 a 17 años que ocupen los puestos 1 a 4 en los Campeonatos Nacionales de Taekwondo de la AAU del año en curso en las divisiones de combate de estilo olímpico con cinturón negro de 15 a 17 años recibirán una invitación para la competencia de las Pruebas del Equipo Nacional de la AAU junto con el miembro actual del equipo que esté en regla.

Todos los competidores que ocupen el primer lugar en las pruebas por equipos serán seleccionados como miembros del equipo juvenil de 15 a 17 años.

### **Beneficios**

Los miembros del equipo junior de 15-17 años recibirán una invitación para el entrenamiento del equipo nacional de la AAU al que deberán asistir.

Todos los miembros del equipo junior de 15-17 años que viajen con el equipo recibirán apoyo financiero, incluyendo el estipendio de transporte, el alojamiento y las tasas de inscripción para la competición internacional.

Todos los miembros del equipo junior de 15 a 17 años recibirán una chaqueta de calentamiento del equipo, un uniforme y un equipo o bolsa.

## **Equipo Senior (18-32 años)**

### **Proceso de selección**

Todos los participantes de 18 a 32 años (o mayores si eligen competir en la división senior en los Nacionales) que ocupen los puestos 1 a 4 en los Campeonatos Nacionales de Taekwondo de la AAU del año en curso en las divisiones de combate de estilo olímpico para cinturones negros de 18 a 32 años, recibirán una invitación para la competencia de las Pruebas del Equipo Nacional de la AAU junto con el miembro actual del equipo en buen estado.

Todos los competidores que ocupen el primer lugar en las pruebas por equipos serán seleccionados como miembros del equipo senior de 18 a 32 años.

### **Beneficios**

Todos los miembros del Equipo Senior recibirán una invitación para el Entrenamiento del Equipo Nacional de la AAU.

Todos los miembros del Equipo Senior de 18-32 años que viajen con el equipo recibirán apoyo financiero, incluyendo estipendio de transporte, alojamiento y tasas de inscripción.

Todos los miembros del Equipo Senior de 18 a 32 años recibirán una chaqueta de calentamiento, un uniforme y un equipo o bolsa.

Miembros actuales del Equipo Cadete y Junior (en regla)

Reconociendo el crecimiento natural de los miembros del equipo cadete y junior, los miembros actuales podrán competir en su peso actual en las próximas pruebas del equipo. Los miembros actuales del equipo deben dar a conocer la nueva división de peso al hacer la solicitud para participar en las pruebas del equipo. El hecho de no dar a conocer la categoría de peso declarada en la solicitud dará lugar a la descalificación.

## **Equipo de sparring por puntos**

### **Proceso de selección**

Los Cinturones Negros de 12-13, 14-15, 16-17 y 18-32 años que ocupen el primer lugar en los Campeonatos Nacionales de Taekwondo de la AAU del año en curso en las divisiones de sparring estilo Cinturón Negro Senior.

### **Beneficios**

Todos los miembros del equipo de sparring por puntos recibirán una chaqueta de calentamiento.

Se pagará la inscripción a un mínimo de un evento por año para cada miembro del equipo de sparring por puntos.

### **Otros asuntos**

La competencia de las pruebas de equipos de Taekwondo de estilo olímpico de la AAU se llevará a cabo utilizando el formato de round robin.

El Programa de Taekwondo de la AAU tendrá la opción de no aceptar a ningún miembro del equipo cuya posición haya sido obtenida como resultado de la falta de competencia en su respectiva clase de peso. A dichos ganadores se les podrá exigir que hagan una prueba de aptitud ante un panel elegido por el Entrenador Jefe Nacional.

## **Responsabilidad de todos los miembros del equipo de taekwondo de la AAU**

Los elegidos para representar al Programa de Taekwondo de la AAU como miembros actuales del equipo tendrán responsabilidades adicionales para con el Programa de Taekwondo de la AAU y estas responsabilidades deberán ser delineadas y acordadas por los miembros del equipo en perspectiva antes de participar en el proceso de selección del equipo.

## **OTROS ASUNTOS**

### **DIRECTRICES PARA LAS DECISIONES DE LOS ÁRBITROS, LOS PROCEDIMIENTOS DE PROTESTA Y LOS PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN**

#### **Decisiones de los árbitros**

Las decisiones oficiales tomadas durante y al final de la competición no son negociables. Cualquier intento de protesta debe ser realizado por el entrenador (no el competidor) inmediatamente después del encuentro (consulte el párrafo de protestas en las secciones de sparring de estilo olímpico y de puntos) para garantizar que los oficiales del torneo conserven todos los registros necesarios. Posteriormente, el árbitro(s) del torneo decidirá la disputa en consulta con el jefe de equipo. El árbitro(s) también puede recurrir al Árbitro y/o a los Jueces, para resolver la disputa.

#### **Procedimientos de la competición**

Todos los oficiales, entrenadores y competidores que participen en un torneo autorizado deben observar el código de decoro de la AAU y las reglas del torneo.

Todos los competidores, entrenadores y oficiales deben estar registrados en la AAU durante el año de la competición.

Si el árbitro solicita un tiempo muerto durante un partido, el tiempo no se incluirá en el cálculo del tiempo total del partido.

Cualquier competidor que desee abandonar el área del ring durante su división debe solicitar permiso al Árbitro.

Durante un partido, los entrenadores deben permanecer sentados y no se les permite moverse por el perímetro del ring. El entrenador nunca podrá entrar en el ring, salvo para presentar una protesta. Al hacerlo, se le permite dar un solo paso hacia el ring y anunciar al árbitro: "Deseo protestar este partido".

Los entrenadores DEBEN estar en sus sillas apropiadas ANTES del comienzo de un partido y están obligados a permanecer sentados. Los entrenadores pueden subir a una silla si el partido ha comenzado una vez que el TL lo haya aprobado. Los entrenadores pueden cambiarse durante un partido sólo una vez cuando lo apruebe el TL. Sólo el entrenador que está en la silla al final del partido puede presentar una protesta y la protesta sólo puede ser por el tiempo que estuvo en la silla. El entrenador NO es obligatorio para la competición. Sin embargo, si un atleta no tiene entrenador, no se permitirán protestas.

## **Revisiones disciplinarias en eventos nacionales**

El Presidente Nacional de Deportes de la AAU, y/o el Comité de Árbitros Principal pueden solicitar que se convoque un Comité de Revisión Disciplinaria de tres personas para deliberar cuando se demuestren comportamientos inapropiados por parte de un entrenador, un competidor, un oficial, y/o cualquier miembro del personal de la AAU TKD.

El Comité de Revisión Disciplinaria deliberará el asunto, citando a la(s) persona(s) afectada(s) para la confirmación de los hechos y determinará la(s) acción(es) disciplinaria(s) a imponer, en su caso. El resultado de esta deliberación se anunciará inmediatamente al público espectador y se comunicará por escrito, junto con los hechos pertinentes y la justificación, al Presidente Nacional del Deporte.

Posibles infracciones de conducta por parte de un competidor, entrenador, oficial o miembro del personal:

- Rechazar la orden del árbitro de completar los procedimientos de finalización del partido, incluyendo, pero sin limitarse a, hacer una reverencia a su oponente al final del partido o participar en la declaración del ganador
- Arrojar sus pertenencias (tocados, arboledas, etc.) como expresión de insatisfacción con la decisión
- No abandonar el área de competición tras el final de un partido
- No regresar a un partido tras la orden reiterada del árbitro
- No acatar la decisión o la orden del árbitro de la competición
- Manipular el equipo de puntuación, los sensores y/o cualquier parte del equipo de PSS
- Cualquier comportamiento antideportivo grave durante un partido o una mala conducta agresiva hacia los oficiales de la competición
- Quejarse y/o discutir la decisión de un oficial durante o después de una ronda.
- Discutir con el árbitro u otro(s) oficial(es)
- Comportamiento o comentario violento hacia los oficiales, los oponentes o el bando contrario, o los espectadores durante un partido
- Provocar a los espectadores o difundir falsos rumores
- Instruir a los deportistas para que participen en conductas indebidas, como permanecer en el área de competición después de un partido o negarse a hacer una reverencia.
- Comportamiento violento, como lanzar o patear objetos personales o material de competición.
- No seguir las instrucciones de los oficiales de la competición para abandonar el terreno de juego o la sede
- Cualquier otra mala conducta grave hacia los oficiales de la competición
- Cualquier intento de soborno a los oficiales de la competición
- No acatar las políticas establecidas por el Reglamento de la AAU y/o las reglas de competición de la AAU de Taekwondo

- Aceptar sobornos para obtener un juicio especial (ya sea favorable o desfavorable) hacia un atleta

### **Acciones disciplinarias**

Las medidas disciplinarias adoptadas por el Comité de Revisión Disciplinaria pueden variar según el grado de la infracción y la consecuencia de la misma, incluyendo, pero sin limitarse a lo siguiente

- Descalificación del deportista
- Advertencia y orden de presentar una disculpa oficial
- Retirada de la acreditación (credenciales oficiales)
- Prohibición de acceso al lugar de la competición
  - Prohibición por el día
  - Prohibición por la duración del Campeonato
- Anulación del resultado
  - Anulación del resultado del partido y de todos los méritos relacionados
- Suspensión de un atleta, entrenador y/o oficial de equipo de todas las actividades de TKD de la AAU
  - Seis meses de suspensión
  - Un año de suspensión
  - Dos años de suspensión
- Suspensión de un atleta, entrenador y/u oficial de equipo de todos los campeonatos por un período de tiempo determinado (hasta dos (2) años)

El Comité de Revisión Disciplinaria puede recomendar al Presidente Nacional del Deporte que se tomen medidas disciplinarias adicionales contra los miembros implicados, incluyendo, pero sin limitarse a ello, la suspensión a largo plazo o la prohibición de por vida.

## **EXTRACTOS TOMADOS DIRECTAMENTE DEL LIBRO DE CÓDIGOS DE LA AAU**

### **(NO PUEDE SER MODIFICADO POR EL COMITÉ DEPORTIVO)**

**Afiliación a la AAU** - Todos los participantes - atletas y no atletas - deben ser miembros de la AAU para poder participar en cualquier evento con licencia de la AAU. Los operadores de eventos no pueden cobrar el dinero de la membresía de la AAU en ningún evento con licencia de la AAU. Cualquier persona que aparezca en el folleto de un evento debe ser miembro de la AAU.

**Requisitos de afiliación** - La afiliación a la AAU es un privilegio concedido por la AAU. No es un derecho. La AAU se reserva el derecho de aceptar o rechazar a los solicitantes de afiliación a su discreción.

Condiciones para la afiliación - La afiliación a cualquier clase sólo puede concederse tras la presentación y aprobación de una solicitud. Al presentar una solicitud, el solicitante se compromete a cumplir con todas las disposiciones del Código de la AAU, incluyendo su Constitución, Estatutos, políticas, procedimientos y reglas de la AAU.

Clases de miembros - Las clases de miembros de la AAU son las siguientes

Miembro de Distrito - La organización constituida por el Congreso para proporcionar servicios administrativos dentro de un área geográfica designada.

Miembro de Club - Una organización o grupo que ha sido aprobado para ser miembro después de cumplir con los requisitos de registro del Código.

Socio individual: persona que ha sido aprobada para la afiliación tras cumplir los requisitos de inscripción del Código.

Las categorías de afiliación individual son las siguientes

Atleta juvenil

Atleta adulto

Atleta no-atleta

Miembro aliado: una organización o grupo aprobado por el Congreso que se dedica al atletismo o a actividades relacionadas con el deporte.

## **Uso de logotipos y marcas comerciales**

El nombre, la marca, el sello, el logotipo y otras insignias de la AAU (todas las "marcas de la AAU") están protegidas mediante el registro de marcas y se definen como propiedad intelectual de la AAU. Ninguna persona o entidad puede utilizar la propiedad intelectual de la AAU sin la aprobación previa y continua de la AAU Nacional. Sólo las organizaciones subordinadas y afiliadas que estén expresamente autorizadas por la AAU Nacional podrán utilizar la propiedad intelectual de la AAU. La AAU Nacional podrá retirar su aprobación para el uso de sus marcas, a su sola discreción. Los miembros deberán cumplir inmediatamente con la notificación de cesar y desistir del uso de la propiedad intelectual de la AAU. El uso no autorizado de cualquier propiedad intelectual de la AAU es una violación de esta política así como de la Ley (Federal) Lanham y puede someter al miembro/entidad a las sanciones establecidas en el Código de la AAU. Si se concede la aprobación/permiso para utilizar cualquiera de las marcas de la AAU, el derecho limitado a utilizar las marcas no será exclusivo y el usuario no adquirirá ninguna propiedad de dicha(s) marca(s).

Sólo los Distritos, los Comités Deportivos de Distrito y los Comités Deportivos Nacionales autorizados pueden utilizar las marcas de la AAU en su nombre.

Existen tres (3) niveles de afiliación a la AAU.

Los clubes miembros de nivel 1 de la AAU no adquieren ningún derecho de uso de la propiedad intelectual de la AAU.

Los Clubes miembros de nivel 2 y 3 están autorizados a utilizar las marcas registradas de la AAU únicamente para lo siguiente La promoción de los eventos autorizados por la AAU y el propósito de promover las actividades relacionadas con la AAU del club. Los clubes miembros no pueden utilizar el nombre AAU en su nombre legal, nombre de dominio, correo electrónico o cualquier otro nombre sin el consentimiento expreso por escrito de la AAU Nacional.

En el caso de una disputa o conflicto en cuanto a la reclamación de un miembro/entidad para usar cualquier propiedad intelectual de la AAU, los oficiales de la AAU decidirán y determinarán la disputa a su sola discreción.

## **Licencias de eventos**

### **Excerpts taken directly from the AAU codebook.**

#### **(Cannot be modified by the Sport Committee)**

**Afiliación a la AAU** - Todos los participantes - atletas y no atletas - deben ser miembros de la AAU para poder participar en cualquier evento con licencia de la AAU. Los organizadores de eventos no pueden cobrar el dinero de los miembros de la AAU en ningún evento con licencia de la AAU. Cualquier persona que aparezca en el folleto de un evento debe ser miembro de la AAU.

**Requisitos de afiliación** - La afiliación a la AAU es un privilegio concedido por la AAU. No es un derecho. La AAU se reserva el derecho de aceptar o rechazar a los solicitantes de afiliación a su discreción

**Condiciones de afiliación** - La afiliación a cualquier clase sólo puede concederse tras la presentación y aprobación de una solicitud. Al presentar una solicitud, el solicitante se compromete a cumplir con todas las disposiciones del Código de la AAU, incluyendo su Constitución, Estatutos, políticas, procedimientos y reglas de la AAU.

**Clases de afiliación** - Las clases de afiliación a la UCA son las siguientes:

**Miembro de Distrito** - Es la organización constituida por el Congreso para proporcionar servicios administrativos dentro de un área geográfica designada.

**Socio del club:** organización o grupo que ha sido aprobado para la afiliación tras cumplir los requisitos de inscripción del Código.

**Miembro individual:** persona que ha sido aprobada para la afiliación tras cumplir los requisitos de inscripción del Código.

Las categorías de afiliación individual son las siguientes

Atleta juvenil

Atleta adulto

Atleta no atleta

Miembro aliado: una organización o grupo aprobado por el Congreso que se dedica al atletismo o a actividades relacionadas con el mismo.

### **Uso de logotipos y marcas comerciales**

El nombre, la marca, el sello, el logotipo y otras insignias de AAU (todas las "Marcas de AAU") están protegidas por el registro de marcas y se definen como propiedad intelectual de AAU. Ninguna persona o entidad puede utilizar la propiedad intelectual de AAU sin la aprobación previa y continua de AAU National. Sólo las organizaciones subordinadas y afiliadas que están expresamente autorizadas por AAU Nacional pueden utilizar la propiedad intelectual de AAU. AAU Nacional puede retirar su aprobación para el uso de sus marcas a su sola discreción. Los miembros deberán cumplir inmediatamente con el aviso de cese de uso de la propiedad intelectual de AAU. El uso no autorizado de cualquier propiedad intelectual de AAU es una violación de esta política así como de la Ley (Federal) Lanham y puede someter al miembro/entidad a las sanciones establecidas en el Código de AAU. Si se concede la aprobación/permiso para utilizar cualquiera de las marcas de la AAU, el derecho limitado a utilizar las marcas no será exclusivo y el usuario no adquirirá ninguna propiedad de dicha(s) marca(s).

Sólo los Distritos, Comités Deportivos de Distrito y Comités Deportivos Nacionales autorizados pueden utilizar las marcas de la AAU en su nombre.

Existen tres (3) niveles de afiliación a la AAU.

Los clubes miembros de nivel 1 de AAU no adquieren ningún derecho de uso de la propiedad intelectual de AAU.

Los Clubes Miembros de Nivel 2 y 3 están autorizados a utilizar las marcas de AAU únicamente para lo siguiente La promoción de eventos sancionados por la AAU y con el propósito de promover las actividades del club relacionadas con la AAU. Los clubes miembros no pueden utilizar el nombre de AAU en su nombre legal, nombre de dominio, correo electrónico o cualquier otro nombre sin el consentimiento expreso por escrito de AAU National.

En el caso de una disputa o conflicto en cuanto a la reclamación de un miembro/entidad para usar cualquier propiedad intelectual de AAU, los oficiales de AAU decidirán y determinarán la disputa a su sola discreción.

Licencia de eventos. Si el Comité Deportivo de Distrito está organizado como un club de administración bajo la AAU, deberá presentar anualmente el Informe de

Localización de Bienes en la Oficina de Distrito y enviar una copia a la Oficina Nacional.

## **Funciones del Director Deportivo de Distrito**

**Elección:** En cada deporte en el que cinco o más socios del club hayan designado el deporte como su deporte principal, el Director será elegido por el Comité en su Reunión Bienal. El Director Deportivo de Distrito toma posesión de su cargo una vez elegido.

**Nombramiento:** Cuando haya menos de cinco clubes inscritos en el deporte, el Director podrá ser nombrado por el Gobernador con la aprobación del Presidente del Comité Deportivo Nacional. El Director Distrital de Deportes toma posesión de su cargo al ser elegido o al ser nombrado.

El mandato de un Director Deportivo de Distrito elegido será de cuatro (4) años, y coincidirá con el de los dirigentes del distrito. Una vez elegido, cada Director Deportivo de Distrito deberá adquirir una membresía de cuatro (4) años para completar su mandato. El mandato de un Director Distrital de Deportes designado será de un año o hasta que sea destituido por el Gobernador; o hasta que el Comité Deportivo cumpla con los criterios para elegir un Presidente.

**Vacantes** - Toda vacante que se produzca en un puesto de Director Deportivo de Distrito elegido será cubierta por el Gobernador con la aprobación del Presidente del Comité Deportivo Nacional.

## **Deberes - El Director del Comité Deportivo deberá**

- a. Elaborar un presupuesto para el Comité Deportivo y presentarlo al Tesorero del Distrito
- b. Desempeñar los deberes establecidos en las Reglas de Operación del Comité.
- c. Revisar y aprobar, o por causa razonable negar las licencias de eventos en el deporte.
- d. Mantener los registros del Comité Distrital de Deportes, incluyendo, entre otros, las actas de todas las reuniones, el presupuesto, el informe de localización de bienes (si se requiere) y las reglas de funcionamiento del Comité Distrital de Deportes.
- e. Presidir las reuniones del Comité Deportivo.
- f. Preparar, o hacer preparar, las actas de las reuniones (que deberán ser aprobadas en todas las reuniones del Comité Distrital de Deportes). Remitir una copia de todas las actas a la Oficina Nacional y al Secretario del Distrito, a más tardar 30 días después de la reunión del Comité Distrital de Deportes.
- g. Archivar una copia de todos los registros solicitados por el Secretario de Distrito y el Departamento de Cumplimiento de la Oficina

Nacional de la AAU, a más tardar 30 días después de las reuniones del Comité Deportivo de Distrito.

- h. Al concluir su servicio, entregar los registros a su sucesor.

**Destitución** - Los Directores Deportivos de Distrito pueden ser destituidos de la siguiente manera:

**Por el Comité Deportivo de Distrito** - Un Director del Comité Deportivo elegido podrá ser destituido por dos tercios (2/3) de los votos del Comité Deportivo en la reunión bienal, siempre y cuando la notificación de la reunión especifique que la moción de destitución está en el orden del día. [Rev. 10/07]

**Por el Presidente Nacional del Deporte** - Cada Presidente Nacional del Deporte deberá revisar anualmente el número de eventos celebrados en su deporte. Si el número mínimo de días de actividad con licencia, excluyendo las licencias de práctica, está por debajo del mínimo establecido por el Consejo Nacional de Deportes, el Presidente Nacional de Deportes podrá destituir al Director de Distrito con el consentimiento del Gobernador. Si el Gobernador de Distrito no está de acuerdo con la destitución, el Presidente nombrará un árbitro que tomará la decisión final. [Rev. 10/07]

**Por la Junta Nacional de Revisión** - Un Director Deportivo puede ser removido por orden de la Junta Nacional de Revisión después de la presentación de una queja y los procedimientos de la Junta.

Por el Presidente de la Junta Nacional de Revisión después de que el Director Deportivo del Distrito no presente las actas, informes y registros requeridos por este artículo.

## **Afiliación y residencia**

Los miembros adultos no estarán sujetos a los requisitos de residencia.

Los miembros juveniles deberán inscribirse en el Distrito de su residencia de buena fe, salvo lo siguiente:

Un socio juvenil que resida en el condado de un distrito que colinde con un condado de otro distrito y que asista a una escuela ubicada en el condado colindante tendrá la opción de inscribirse en cualquiera de los dos distritos.

Un joven miembro sujeto a un acuerdo escrito de custodia legal conjunta cuyos custodios residan en diferentes Distritos tendrá la opción de inscribirse en cualquiera de ellos.

Un estudiante de buena fe en una institución educativa puede ser considerado residente del Distrito en el que se encuentra la institución.

La Junta Nacional de Revisión determinará la emisión de la residencia.

Las personas que viven fuera de los Estados Unidos pueden inscribirse en línea o a través de la Oficina Nacional de la AAU. El reglamento del Comité Nacional de Deportes respectivo registrará su participación en las competiciones de la AAU.

## **Elegibilidad**

Un socio juvenil puede optar por participar en su distrito de residencia de buena fe o en un distrito que colinde geográficamente con dicho distrito. Excepción: En los eventos por equipos, los Comités Deportivos Nacionales determinarán el número de miembros juveniles permitidos para participar en un equipo de un Distrito colindante.

Vinculación a un club. Un miembro juvenil queda vinculado a un club cuando compite con ese club en cualquier evento con licencia de la AAU (no se incluye la práctica). Un socio juvenil puede estar vinculado a un solo club con las siguientes excepciones: Un atleta puede estar vinculado a otros clubes (uno en cada deporte) si participa en otros deportes. La participación en una liga autorizada por la AAU no crea la adscripción a un club.

Traslados. Los atletas que se transfieren en virtud de esta sección están sujetos a las restricciones de elegibilidad de los Campeonatos Nacionales adoptadas por los Comités Deportivos Nacionales. Después de que un miembro juvenil quede vinculado a un club, sólo podrá transferirse a otro club del mismo deporte bajo las siguientes condiciones:

Si el miembro juvenil no ha competido en ningún evento autorizado por la AAU en ese Deporte por un periodo de sesenta (60) días no es necesario ningún permiso.

Si el representante del club al que está adscrito el deportista firma un formulario de autorización que permite el traslado inmediato. (Los atletas que se trasladan en virtud de esta sección están sujetos a las restricciones de elegibilidad de los Campeonatos Nacionales adoptadas por los Comités Deportivos Nacionales).

Cuando el traslado tenga por objeto competir con un equipo que se haya clasificado para un Campeonato Nacional, tal y como establecen las normas del Comité Deportivo Nacional.

Si el Secretario determina que el traslado se debe a acontecimientos ajenos al control del atleta o que el traslado sirve al mejor interés de la AAU.

## **Campeonatos de Distrito**

Los Campeonatos de Distrito se llevarán a cabo de acuerdo con las reglas del Comité Deportivo Nacional.

La participación en los Campeonatos de Distrito estará abierta a cualquier atleta o club miembro que cumpla con los requisitos de inscripción. El Comité Deportivo de Distrito no podrá establecer criterios especiales de elegibilidad más allá de las normas y reglamentos establecidos por el Comité Deportivo Nacional.

### AAU Taekwondo Protest Form



Athlete Name: \_\_\_\_\_

Division \_\_\_\_\_

Coach Name: \_\_\_\_\_ Ring # \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Describe what has happened to make you file this protest and what action(s) you think need to be taken to correct the situation:

Team Leader

Referee

Corner 1

Corner 2

Corner 3

Corner 4

Reason for Arbitration Decision:

Was protest upheld?

Yes

No

Arbitration Member(s)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Korean Terminology**

<b>Korean</b>	<b>Pronunciation</b>	<b>English</b>
Char-yeot	Chair e yut	Attention
Chung	Chung	Blue
Chung Sung	Chung Sung	Blue Winner
Gam-jeom	Gam jum	Full-Point Penalty
Hong	Hong	Red
Hong Sung	Hong Sung	Red Winner
Il Jeom	Il Jum	One Point
Ee Jeom	E Jum	Two Points
Sam Jeom	Som Jum	Three Points
Sa Jeom	Sa Jum	Four Points
Joo-eui	Jew we	Warning
Joon-bi	June bee	Ready Position
Kye-sok	Kay suk	Continue
Kal-yeo	Cal E O	Break
Keu-man	Ko Mon	Stop
Kye-shi	Kay She	Injury Time-Out (60 seconds)
Kyong-go	Key Young Go	Half-Point Infraction
Kyeong-rye	Key Young Yeah	Bow
Shi-gan	She Gan	Non-Injury Time-Out
Shi-Jak	She Jock	Begin

<b>Korean</b>	<b>Pronunciation</b>	<b>English</b>
Il	Ill	First
Ee	E	Second
Sam	Som	Third
Sa	Sa	Fourth
O	Oh	Fifth
Yook	Yuck	Sixth
Chil	Chill	Seventh
Pal	Pol	Eighth
Ha-nah	Hana	One
Dul	Dool	Two
Set	Set	Three
Net	Net	Four
Da-sot	Dasut	Five
Ya-sot	Yasut	Six
Il-gop	Ilgop	Seven
Yeo-del	Yeodule	Eight
A-hop	Ahope	Nine
Yeol	Yole	Ten

## **Presentación de cambios en las reglas del Manual de TKD de la AAU**

El Presidente del TRC fijará las fechas límite para la presentación de propuestas de cambios en las reglas y avisará regularmente a todos los miembros del TRC de dichas fechas límite. En la parte delantera del manual, en la sección "Reglas, políticas y procedimientos deportivos", se explica quién puede presentar cambios.

Todas las propuestas de modificación deben presentarse utilizando el formato adecuado o serán rechazadas.

Debe identificarse la sección del manual, (por ejemplo, punto de sparring, formas, etc.). Después de la sección debe haber una explicación o justificación para querer el cambio. Los artículos y subartículos, tal y como están escritos en el manual, que se proponen para un cambio deben copiarse primero en el formulario presentado dos veces. La primera copia permanecerá intacta para mostrar cómo se lee actualmente la norma/política/procedimiento. La segunda copia pegada mostrará los cambios propuestos. Estos cambios se muestran resaltando en amarillo las adiciones propuestas, mientras que el tachado mostrará el texto que se va a eliminar.

Si se realiza una función especial de copiar/pegar/mantener el formato de la fuente, en lugar de volver a escribir la información, se mantendrá la propuesta con el formato adecuado, lo que permitirá una transición más fácil al manual. Si está trabajando con una sección muy grande del libro, sólo tiene que copiar los números de los artículos y de las secciones asegurándose de que se incluye todo lo que se está cambiando, pero no es necesario incluir varias páginas si lo que está trabajando es tan largo.

Recuerde que estos son sólo ejemplos y pueden no reflejar las páginas o artículos reales del manual.

(Ejemplo 1)

Presentado por: Distrito Ozark

Sección en el manual: Combate estilo olímpico página 28

Justificación del cambio: A mucha gente le gusta usar algún tipo de cinta para la cabeza o pañuelo para mantener el sudor fuera de los ojos. La connotación de "bandas" o "llevar colores de otras naciones" no es realmente relevante como para mantener esta regla arcana en juego.

Artículo IV. Obligaciones de los oficiales (árbitros, jueces, jefes de equipo y operadores informáticos)

### **Regla actual: Artículo I. Equipo de protección**

**I.A.** Equipamiento obligatorio para los partidos que no sean de PSS. Todos los competidores deben llevar:

**I.A.1.** Protector pectoral de estilo olímpico

**I.A.2.** Protector de cabeza

**I.A.2.a.** El competidor azul debe llevar un casco azul

**I.A.2.b.** El competidor rojo debe llevar un casco rojo

**I.A.2.c.** Aparte del casco, no se debe llevar ningún otro artículo en la cabeza, con la excepción de las prendas religiosas, que se llevarán bajo el casco y dentro del uniforme, y no deberán causar daño ni obstruir al competidor contrario.

### **Cambiar a: Artículo I. Equipo de protección**

**I.A.** Equipo obligatorio para los combates que no sean de PSS. Todos los competidores deben llevar:

**I.A.1.** Protector pectoral de estilo olímpico

**I.A.2.** Protector de cabeza

**I.A.2.a.** El competidor azul debe llevar un casco azul

**I.A.2.b.** El competidor rojo debe llevar un casco rojo

**I.A.2.c.** Aparte del tocado, no se llevará ningún otro elemento en la cabeza, a excepción de los tocados religiosos, que se llevarán bajo el tocado y dentro del uniforme, y no deberán causar daño ni obstruir al competidor contrario. Los tocados religiosos y el pelo largo se llevarán bajo el tocado y dentro del uniforme y no causarán daño ni obstruirán al competidor contrario.

(Ejemplo 2) Presentado por: Pat Weseman (Director Regional)

Sección en el Manual: Combate estilo olímpico Página 40

Justificación del cambio: WT ha eliminado la referencia a KO o Knockout. Cualquier encuentro que resulte en que un competidor no regrese a la posición de combate después de un conteo de ocho, resultará en que el encuentro sea cancelado debido a RSC.

**Norma actual: Artículo XV. Decisión**

**XV.A.** La determinación del ganador se hará de la siguiente manera:

- XV.A.1.** Ganar por Knock Out (KO)
- XV.A.2.** Ganar por un combate detenido por el árbitro (RSC)
- XV.A.3.** Ganar por puntuación final (PTF)
- XV.A.4.** Ganar por diferencia de puntos (PTG)
- XV.A.5.** Ganar por punto de oro (GDP)
- XV.A.6.** Ganar por superioridad (SUP)
- XV.A.7.** Ganar por retirada (WDR)
- XV.A.8.** Ganar por descalificación (DSQ)
- XV.A.9.** Ganar por declaración punitiva del árbitro (PUN)

**Cambiar a:**

**Artículo XV. Decisión**

**XV.A.** La determinación del ganador se hará de la siguiente manera:

- XV.A.1.** Ganar por Knock Out (KO)
- XV.A.2.** Ganar por un combate detenido por el árbitro (RSC)
- XV.A.3.** Ganar por puntuación final (PTF)
- XV.A.4.** Ganar por diferencia de puntos (PTG)
- XV.A.5.** Ganar por punto de oro (GDP)
- XV.A.6.** Ganar por superioridad (SUP)
- XV.A.7.** Ganar por retirada (WDR)
- XV.A.8.** Ganar por descalificación (DSQ)
- XV.A.9.** Ganar por declaración punitiva del árbitro (PUN)

(Ejemplo 3)

Sección en el Manual: Estilos de combate por puntos Página 15

Justificación del cambio: WT ha aumentado la cantidad de cinta permitida. El cambio del sparring por puntos lo hace comparable al combate de estilo olímpico

**Regla actual: Artículo II. Requisitos personales**

**II.D.** Cinta médica. Se permite un máximo de dos capas de cinta adhesiva, excepto en el caso de una lesión. En el caso de una lesión, la cantidad mínima de esparadrapo que protegerá la zona deberá ser aprobada por el equipo médico del torneo. En ningún caso se permitirá una férula dura o un yeso, por pequeño que sea.

**Cambiar a: Artículo II. Requisitos personales**

**II.D.** Cinta médica. Se permite un máximo de dos tres capas de esparadrapo, excepto en el caso de una lesión. En el caso de una lesión, la cantidad mínima de esparadrapo que protegerá la zona deberá ser aprobada por el equipo médico del torneo. En ningún caso se permitirá una férula dura o un yeso, por pequeño que sea.