



TAEKWONDO ITF (Masculino/Diversidades y Femenino/Diversidades)

Coordinadora: SOFIA CANNATA

(federaciones.bonaerenses@gmail.com)

MODALIDAD: libre

CATEGORÍAS:

Sub-13 nacidos entre los años 2012 Y 2013

NOTA: Los competidores deberán poseer de 8° a 5° Gup (Cinturón Amarillo / Verde. (únicamente)

Ningún competidor puede participar sin Coach.

COACHES

a) El Coach debe tener una edad mínima de 21 años.

el Coach deberá tener I Dan en adelante. Acreditar graduación con Libreta de Examen.

b) Para la competencia de combate individual debe haber un sólo coach, quién deberá permanecer sentado durante la competencia a 1.00 m fuera del cuadrilátero.

c) El Coach sólo puede pararse por indicación del árbitro o en el momento de un reclamo específico. Durante la competencia no debe interferir ni con acciones, ni con palabras, puede aconsejar, pero no puede animar a sus competidores, no podrán filmar, ni sacar fotos ya que estas imágenes ni ninguna otra pueden ser utilizadas para eventuales reclamos o protestas.

d) El Coach no debe hablar a los oficiales sobre las decisiones que se toman durante la competencia, el incumplimiento de esta norma se penalizará con la descalificación de su posición.

e) Si durante un Combate o Forma el Coach es expulsado de su posición, el competidor podrá seguir participando sin asistencia y renunciando al derecho de la protesta oficial. Este caso constituye una excepción.

f) En caso de lesiones de los competidores, el Coach no puede interferir con la decisión del médico.

PROTESTA ESPECIFICA

Las protestas pueden ser realizadas únicamente por el Coach.

El procedimiento consta de 5 puntos:

1º Anunciar verbalmente al presidente del jurado la protesta, inmediatamente después de finalizado el Combate o la Forma. y solicitar el formulario de protesta oficial.

2º Llenar el formulario de protesta con todos los datos, y precisar las causas por las cuales considera el incumplimiento del reglamento o del procedimiento.

3º Tiempo límite de entrega del formulario al presidente del Jurado: 5'.



4º Luego de evaluar la protesta presentada, se tomará una decisión al respecto y será comunicada por el director de árbitros o el director del torneo, pudiendo:

- A) desestimar la protesta.
- B) repetir el combate o la forma.
- C) modificar el resultado.

5º La decisión del Comité de Torneos en esta instancia es inapelable.

INDUMENTARIA

Competidores Gups

Dobok oficial ITF o de las Organizaciones Nacionales.

(En caso de usar remera, deberá ser blanca).

Cinturones Gups

Los cinturones de color podrán ser de dos características:

Una vuelta con diez costuras o una vuelta con cinco costuras, en el caso de las graduaciones impares deberán marcarse con una punta del próximo color en ambos extremos del cinturón.

Coaches

Indumentaria deportiva únicamente. (excluido musculosa, shorts, calzas)

CUADRILÁTERO

Combate

El cuadrilátero utilizado en combate es de 7.00 x 7.00 m más un metro perimetral de seguridad, o sea 9.00 x 9.00 m. Siempre deberán utilizarse pisos de goma autorizados por el C.T. Deberá contar, además, con las respectivas marcas donde cada competidor debe posicionarse para iniciar la competencia.

Forma

El cuadrilátero utilizado es de 7.00 x 7.00 m, más su perímetro de seguridad. Pudiendo cada competidor, utilizar la superficie total de 9.00 x 9.00 m, para la competencia de formas. Siempre deberán utilizarse pisos de goma autorizados por el C.T.

Deberá contar con las respectivas marcas donde cada competidor debe posicionarse para iniciar la competencia.

CATEGORIAS DIVISIONES SISTEMA DE LA COMPETENCIA



ITEM de COMPETENCIA

Forma y Combate.

SISTEMA

La organización llevara adelante todas las competencias de manera manual o electrónica, como lo decida el C.T.

REGLAMENTO

COMPETENCIA de FORMA

A) Grupos Femenino/Diversidad y Masculino/Diversidad

B) Los competidores deberán poseer:

8° a 5° Gup Cinturón Amarillo / Verde

ELIMINACIÓN

A) Los competidores serán sorteados por el sistema del Circuito Nacional de Competencia.

B) Eliminación individual: será usado el sistema de eliminación directa.

SISTEMA DE COMPETENCIA

A) Competirán simultáneamente, realizarán una forma opcional, pudiendo realizar la de su categoría o la inmediata inferior.

B) Eliminatorias y finales con una sola Forma.

C) El jurado elegirá al mejor para pasar a la siguiente rueda.

PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS

En competencia de forma individual, se determina quién gana, pierde o empata por suma de jueces debiendo contar con mas del 50% para ser decretado ganador.

OFICIALES

1 presidente del jurado, 2 miembros del jurado y 3 o 5 Jueces, como lo decida el C.T., el juez central será el encargado de dar los comandos, o contará con un oficial para dar las órdenes.

REGLAMENTO

COMPETENCIA de COMBATE

A) Grupos Masculino/Diversidad y Femenino/Diversidad

B) Los competidores deberán poseer:



8º a 5º Gup Cinturón Amarillo / Verde

C) Pesos:

Masculino / Diversidad

(12/13 años)

Micro hasta 40kg, Light hasta 45kg,
Welter hasta 50kg, Middle hasta 55kg,
Heavy hasta 60kg, Hyper más de 60kg.

Femenino / Diversidad

(12/13 años)

Micro hasta 35kg, Light hasta 40kg,
Welter hasta 45kg, Middle hasta 50kg,
Heavy hasta 55kg, Hyper más de 55kg.

DURACIÓN DEL COMBATE

A) Eliminatoria: 1 Round de 1'30"

B) Final: 2 Rounds de 1'30" con un intervalo de 1 minuto de descanso entre los rounds.

PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS

En competencia de combate individual, se determina quién gana, pierde o empata por suma de jueces, debiendo contar con mas del 50% para ser decretado ganador.

PUNTOS OTORGADOS

A) **1 punto será otorgado por:**

- Técnica de mano dirigida a la sección media o alta.
- Técnica de pie dirigida a la sección media.
- Técnica de mano saltando a sección media.

B) **2 puntos serán otorgados por:**

- Técnica de pie dirigida a la sección alta.
- Patada con salto dirigida a la sección media.
- Técnicas de mano saltando a sección alta.

C) **3 puntos serán otorgados por:**

Patada saltando dirigida a la sección alta.

NOTA: Cuando las técnicas aplicadas no están dentro de las condiciones adecuada no se otorgan puntos.



PROCEDIMIENTOS DEL PUNTAJE

Las técnicas serán consideradas válidas de acuerdo con la siguiente reglamentación.

- A) **Ejecución correcta:** equilibrio, distancia apropiada, retroceso de la herramienta de ataque.
- B) **Toque Dinámico:** es decir con poder, velocidad y precisión.
- C) **Blanco adecuado:** La ejecución deber ser controlada e impactar en la zona permitida.

DESCALIFICACIÓN

- A) Falta de conducta hacia el árbitro o ignorar sus instrucciones.
- B) Contacto pleno: Contacto desmedido en condiciones no permitidas.
- C) Tres puntos en contra directos. (Por cualquier causa).
- D) El competidor que esté bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.

NOTA: serán consideradas contacto pleno aquellas técnicas que provoquen una lesión o knock-out.

PUNTO EN CONTRA

Un punto será descontado por cometer las siguientes faltas:

- A) Pérdida de temperamento. (Descontrol).
- B) Insultar al oponente de cualquier manera.
- C) Morder, arañar, golpear con la rodilla, el codo o la frente.
- D) Golpear a un oponente caído.
- E) Exceso de Contacto. Contacto desmedido en condiciones no permitidas.
- F) La suma de tres advertencias por cualquier falta.

NOTA: Cuando el exceso de contacto se produce en condiciones de avance el competidor que produce el exceso podrá ser descalificado de acuerdo con el criterio de aplicación de esta norma.

ADVERTENCIAS

- A) Atacar a un blanco ilegal.
- B) Salir del ring (pisando completamente afuera del ring con ambos pies).
- C) Caerse intencionalmente o no (esto significa alguna parte del cuerpo, distinta al pie, tocando el piso).
- D) Agarrar/empujar (si un competidor es empujado fuera del ring, la advertencia por salida no será considerada).
- E) Darse vuelta, hablar o no escuchar las ordenes.
- F) Evadir la lucha.
- G) Festejar, pretender haber ganado un punto.
- H) Simular haber recibido un golpe para perjudicar al oponente.



NOTA: Durante la lucha las advertencias se suman de un round a otro. Debido a que el resultado es el producto de los dos rounds.

LESIONES

Cuando un competidor no está capacitado para continuar el combate debido a una lesión, el árbitro deberá detener el combate y solicitar asistencia médica. El médico debe diagnosticar, curar las heridas y decidir sobre la continuidad del competidor. Para tomar esta decisión hay un minuto de tiempo desde la llegada de médico. La decisión respecto a la continuidad de ese competidor la debe tomar el médico.

PESAJE

El pesaje se realiza conjuntamente con la acreditación, con Dobok y cinturón, con un margen de tolerancia de 1 kg. Cada competidor dispondrá del tiempo que dure la acreditación, contando con dos oportunidades para dar el peso correctamente, si algún competidor no diera el peso con el que fue inscripto o los datos son erróneos, quedara automáticamente descalificado de la competencia.

OFICIALES

1 Presidente del Jurado y 2 miembros del Jurado (un jurado como cronometrista y el otro como registrador), 1 Árbitro Central para dar las órdenes y 4 Jueces de esquina para otorgar los puntos.

JURADO

En la mesa central, el Jurado llevará las advertencias, los puntos en contra y el tiempo reglamentario, que solo podrá detenerse por indicación exclusiva del árbitro. El presidente del Jurado (poniéndose de pie) anunciará al ganador.

JUECES

Los jueces otorgarán los puntos durante el combate, las advertencias y los puntos en contra serán observados de los carteles indicadores sobre las mesas del jurado, al final del encuentro.

La competencia de combate se llevará a cabo con 4 jueces de esquina, salvo que se indique de otra manera.

ÁRBITROS

Marcarán las advertencias y los puntos en contra al Jurado en la mesa central. La decisión de descalificación deberá ser consensuada con el presidente del Jurado y en caso de no estar de acuerdo deberá intervenir el director de árbitros o el director de torneo.

El árbitro central puede proceder a descalificar al coach después de advertirlo dos veces, con previo aviso al presidente del jurado.



PROCEDIMIENTO ANTE EL EMPATE

- A) Un (1) minuto de alargue.
- B) El 1^{er} punto gana. El combate en esta instancia es sin límite de tiempo, 2 jueces deben coincidir para que el punto sea válido.
- C) Las advertencias y el punto en contra son tenidos en cuenta para determinar el resultado. “El resultado es por puntos ascendentes y descendentes”.

ZONAS PERMITIDAS PARA GOLPEAR

A – SECCION ALTA	Frente y lados de la cabeza y el cuello, pero no atrás.
B – SECCION MEDIA	Frente del tronco desde el cuello hasta el ombligo y desde la axila a la cintura de ambos lados, área frontal solamente.

PROTECCIONES

Obligatoria

Pads de pie: “Invictus” o “Sparring”.

Pads de mano: “Invictus” o “High Pro”.

Nota: Los protectores de mano deben tener los dedos cubiertos y la palma descubierta. Los modelos aprobados son para protectores de manos: “High Pro”, “Invictus”, “Sparring” y en el caso de los protectores de pies “Sparring” o “Invictus”. Ningún otro protector o equipo puede ser utilizado.

Opcionales

Tibial, antebrazo, cabezal (división juvenil), protector de pecho femenino (debajo del dobok).

No se podrán utilizar aros, cadenas, pulseras, hebillas (se permiten bandas elásticas), o similares en ninguna disciplina dentro de la competencia.

Seguridad

En el caso que un competidor requiera de un elemento adicional de seguridad como por ejemplo vendajes, protector acrílico o con reja para proteger el rostro, anteojos acrílicos deportivos, audífonos, etc. no podrán ser utilizados sin presentar previamente el certificado médico y estar autorizado por el C.T.





JUEGOS 2025
BONAERENSES

ATENCIÓN MÉDICA

Todos los torneos deben tener un médico y personal calificado en primeros auxilios, quienes deberán contar con todos los elementos para la atención general y ambulancia para traslados de los competidores, en caso de lesiones que así lo requieran. Las recomendaciones de los médicos serán tenidas en cuenta por los árbitros. El médico oficial debe comprender claramente la importancia de sus decisiones respecto a la continuidad de un competidor.

