



# Reglamento de Torneos

SONGAHM TAEKWONDO FEDERATION™  
AMERICAN TAEKWONDO ASSOCIATION™  
WORLD TRADITIONAL TAEKWONDO UNION™



**Todos son Ganadores.....**

SONGAHM TAEKWONDO FEDERATION®  
VERSIÓN EN ESPAÑOL  
REVISIÓN 2006  
©2006 DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES STF

**Reglamento de Torneos STF**

Traducido de la versión original en inglés del Reglamento ATA - Revisión 2004

Versión en Español - Revisión 2006

Editado por: Marcelo Ferrer

Departamento de Publicaciones STF

©2006 SONGAHM TAEKWONDO FEDERATION

# **TABLA DE CONTENIDOS**

<b>REQUISITOS DE COMPETIDOR.....</b>	<b>5</b>
<b>OFICIALES Y SUS DEBERES.....</b>	<b>6</b>
PRESIDENTE NACIONAL DE TORNEOS .....	6
DIRECTOR NACIONAL DE TORNEOS .....	6
JEFE REGIONAL DE TORNEOS .....	6
ASISTENTE DEL JEFE REGIONAL DE TORNEOS.....	6
ARBITRO DE TORNEOS .....	7
<b>NIVELES DE JUECES.....</b>	<b>8</b>
JUEZ DE PRIMER NIVEL.....	8
JUEZ DE SEGUNDO NIVEL.....	8
JUEZ DE TERCER NIVEL.....	8
<b>PROCEDIMIENTOS STANDARS DE TORNEOS.....</b>	<b>10</b>
TAMAÑO DEL RING.....	10
RESPONSABILIDADES DEL JUEZ CENTRAL.....	10
COMENSANDO .....	11
<b>REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE FORMULAS .....</b>	<b>12</b>
RESPONSABILIDADES AL JUZGAR FORMULAS.....	12
PROCEDIMIENTO PARA COMPETENCIA DE FORMULAS.....	13
PUNTAJE DE FORMULAS .....	14
RESOLVIENDO EMPATES .....	15
<b>REGLAS PARA SPARRING Y DEFENSAS Y ATAQUES .....</b>	<b>16</b>
SISTEMA DE LIBRES.....	16
DEFENSAS Y ATAQUES .....	17
REQUISITOS PARA DEFENSAS Y ATAQUES.....	17
PROCEDIMIENTO COMPLETO DE DEFENSAS Y ATAQUES.....	17
CRITERIO AL JUZGAR.....	18
PROCEDIMIENTO PARA COMPETENCIA DE SPARRING .....	18
AREA LEGAL.....	18
AREAS ILEGALES .....	18
PUNTAJE.....	19
LLAMADA DE PUNTO .....	19
ADVERTENCIAS .....	21
PENALIDADES DE CONTACTO Y NO CONTACTO.....	22
REGLAS DE NO FALTA .....	23
FUERA DEL PERIMETRO .....	23
ACTITUD DEL COMPETIDOR .....	24
LESIONES.....	24
<b>APARIENCIA Y VESTIMENTA.....</b>	<b>24</b>
<b>ETICA AL ARBITRAR.....</b>	<b>25</b>
<b>REGLAS ADICIONALES.....</b>	<b>25</b>
<b>QUEJAS.....</b>	<b>25</b>
<b>SECRETARIA DE TORNEOS/ARCHIVOS DE ATA .....</b>	<b>25</b>
<b>AGENDA DE LA CEREMONIA DE APERTURA .....</b>	<b>27</b>

<b>PROMESA DE JUECES.....</b>	<b>28</b>
<b>INFORMACION ADICIONAL PARA CINTOS NEGROS.....</b>	<b>29</b>
EN QUE CATEGORIA DEBO ESTAR?.....	29
INFORMACION DEL TOP TEN.....	29
PUNTOS GANADOS POR EVENTO.....	30
CATEGORIAS DEL TOP TEN.....	32
EDAD Y CATEGORIAS DEL TOP TEN.....	34
RANGOS Y CATEGORIAS DEL TOP TEN.....	34
FINALES DEL CAMPEONATO MUNDIAL.....	35
REGISTRO DE CINTOS NEGROS PARA EVENTOS NACIONALES Y MUNDIALES.....	35
<b>FORMATO DE TORNEOS PARA TINY TIGER.....</b>	<b>36</b>
ESTABLECIENDO NUESTRA META.....	36
EDADES Y RANGOS.....	36
FORMACION DE CATEGORIAS.....	36
STAFF EN EL PERIMETRO.....	37
CONOCIMIENTOS DE FORMULA Y DEFENSAS Y ATAQUES.....	38
CRITERIOS AL JUZGAR/FORMA DE PUNTUACION.....	38
CATEGORIAS DE PREMIACIONES.....	39
PREMIACIONES.....	39
NOTAS FINALES.....	40
<b>GUÍA PARA LA COMPETENCIA DE DIVISIONES CON HABILIDADES ESPECIALES.....</b>	<b>41</b>
INTRODUCCIÓN.....	41
DEFINICIÓN.....	41
PROCEDIMIENTOS REQUERIDOS.....	42
COMPETENCIA DE FORMULAS Y ARMAS EN DIVISIONES CON HABILIDADES ESP.....	42
<b>REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS DE CINTURONES NEGROS....</b>	<b>43</b>
REQUISITOS DEL COMPETIDOR.....	43
ARMAS DISPONIBLES PARA LA COMPETENCIA DE CINTURONES NEGROS.....	43
RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES DE FÓRMULAS CON ARMAS.....	44
PROCEDIMIENTOS DE LA COMPETENCIA DE FÓRMULAS CON ARMAS.....	44
PUNTAJES DE LAS FÓRMULAS CON ARMAS.....	45
PREMIACIÓN PARA LA COMPETENCIA DE FÓRMULAS CON ARMAS.....	45
RESOLVIENDO EMPATES.....	45
<b>REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS DE CINTURONES DE COLORES.....</b>	<b>46</b>
INTRODUCCIÓN.....	46
REQUISITOS DEL COMPETIDOR.....	46
ARMAS DISPONIBLES PARA LA COMPETENCIA DE CINTURONES DE COLORES.....	46
CONTENIDO DE LA DEMOSTRACIÓN.....	46
ORDEN DE COMPETENCIA.....	47
CRITERIO DE LOS JUECES.....	47
PUNTAJE EN LA COMPETENCIA DE ARMAS ESTÍLO LIBRE.....	47
PREMIACIÓN PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS ESTÍLO LIBRE.....	47
<b>ANEXO I: PROTECTOR DE TORSO.....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXO II: COMPETENCIA DE ATA-XTREME.....</b>	<b>49</b>

# Reglamento de Torneos de Songahm Taekwondo

Revisión 2004. (Versión en español – revisión 2006)

## **REQUISITOS DE COMPETIDOR**

Todos los miembros, en regla, de ATA, STF, WTTU, están en condiciones de participar en Torneos Oficiales. En regla significa, que si son Cintos de Color, Cintos Negros, Instructores Junior, o en Entrenamiento, su afiliación a la organización está vigente. Si son Instructores Certificados, su Certificación tiene que estar vigente. Es necesario también que el competidor sea miembro de una escuela o club afiliados y tener el permiso de su Instructor.

No se le exige al competidor participar de ambas competencias Fórmula y Defensa y Ataque / Sparring. Los Instructores deben alentar de forma positiva a sus alumnos a participar en ambas, sin embargo, puede haber ocasiones en que el alumno no esté preparado para esto. El Instructor no debe forzar o intimidar al alumno a hacer algo en lo que no se siente confiado.

Los competidores deben usar su Cinto adecuado y participar en la categoría que le corresponda sin importar cuanto hace que consiguió su rango. El alumno debe estar orgulloso de lo que ha ganado y sentirse honrado de usar el Cinto correcto. Si un Cinto Camuflado nuevo no se siente cómodo haciendo Sparring, puede elegir competir únicamente en Fórmula.

## **OFICIALES Y SUS DEBERES**

### **Presidente Internacional de Torneos**

Es el supervisor de todo lo que pasa en el mundo de los Torneos. El o ella es parte del STAFF de ATA International Headquarters (Casa Central Internacional) y es designado por el Grand Master de Songahm Taekwondo. Este departamento es responsable por mantener todo el papeleo, certificación de Jueces, órdenes de Galones, preparativos para Torneos Mundiales y Nacionales y Revisión de Reglamentos.

En este momento el Presidente Internacional de Torneos es: *Sr. Master Jay Kohl, 7° Dan.*

### **Director Nacional de Torneos**

Este es nombrado por el Grand Master de Songahm Taekwondo, basado en su experiencia personal y la recomendación del Presidente Internacional de Torneos. Está a cargo de operaciones generales de Torneos Mundiales o Nacionales y es de gran importancia en procedimientos, operaciones y revisión de reglamentos.

### **Jefe Regional de Torneos**

Es nombrado por el Grand Master de Songahm Taekwondo, por su experiencia y por la recomendación del Vicepresidente Regional. Los deberes de este cargo varían de acuerdo a la Región que pertenezca. Generalmente esta persona aprueba los documentos de torneos de su Región, verifica que el lugar del Torneo sea el adecuado para un Torneo Regional, revisa el plan de Torneos Regionales y se encarga de administrar las Clínicas de Arbitraje y Exámenes.

Consulte con su Instructor u Oficiales Regionales sobre el nombre del Jefe Regional de Torneos de su región.

### **Asistente del Jefe Regional de Torneos**

Debido a la enorme responsabilidad de realizar Torneos regionales y de crear un campo de entrenamiento para futuros Jefes regionales, muchas regiones tienen la oficina de Asistentes del Jefe Regional de Torneos.

Estos son nombrados por el Grand Master de Songahm Taekwondo y por recomendación del Vicepresidente Regional y el Director Regional. Las responsabilidades son asignadas por el Jefe Regional de Torneos.

Consulte con su Instructor u Oficiales Regionales sobre el nombre del Asistente Regional de Torneos de su Región.

## **Arbitro de Torneos**

Si son necesitados en un Torneo, estos deberán ser Juez de 3° Nivel. En eventos Regionales, son nombrados por el Jefe Regional. En Torneos Nacionales, los Jefes Regionales pueden ser nombrados como árbitros por el Jefe Nacional de Torneos. Un árbitro será responsable del perímetro al que es asignado y por respetar los reglamentos del Torneo. El o ella, harán correcciones y ayudarán a resolver problemas de forma diplomática y respetuosa. Si fuera necesario, este podrá reemplazar un Juez, por una causa apropiada. Este cargo es una asignación temporaria solo durante el Torneo, no es permanente.

El Jefe Nacional o el Jefe Regional de Torneos, están a cargo de la supervisión de los eventos. Los Jueces Centrales y de Esquina están bajo su guía. En eventos Nacionales o Torneos Mundiales, el Jefe y el Director Nacional de Torneos son Jefes Oficiales. Los Jefes Regionales están para asistirlos.

## **NIVELES DE JUECES**

### **Juez de 1<sup>er</sup> Nivel**

Los requisitos para este nivel son: tener más de 12 años y ser 1BD o más. En este nivel, puede ser Juez de Esquina en competencias de Cintos de Color. Los Jueces menores de 17 años no pueden arbitrar categorías en las que haya personas mayores que ellos. El Juez debe saber todas las Fórmulas y Defensas y Ataques de Blanco, Naranja y Amarillo. Es sumamente recomendable que participen como cronometrista o planillero antes de certificar su 1<sup>er</sup> Nivel.

Para obtener el 1<sup>er</sup> Nivel, el alumno debe recibir educación sobre el Reglamento de Torneos y aprobar por lo menos el 80% del puntaje de la prueba escrita.

Este Juez recibirá un Galón Azul de una (1) pulgada de ancho que podrá colocarla en la manga derecha del uniforme, el galón debe de estar centrado en diagonal en la parte de afuera de la manga, el borde izquierdo (como se ve en el uniforme) a dos (2) pulgadas del borde de la manga y el derecho a cuatro (4) pulgadas. El Costo de esta certificación es de U\$S 20.00 (sujeto a cambios).

### **Juez de 2<sup>do</sup> Nivel**

Los requisitos para Juez de 2<sup>do</sup> Galón son: tener más de 14 años y ser 1BD o más. Este Juez puede arbitrar la Categoría de Cinturones de Color como Juez Central o Cinturones Negros como Juez de Esquina hasta su rango. Los Jueces menores de 17 años no pueden arbitrar categorías que tengan participantes mayores que ellos. El Juez debe conocer todas las Fórmulas de Cintos de Color todas las Defensas y Ataques y las Fórmulas de Cintos Negros hasta su rango. Es recomendable que antes de certificar para 2<sup>do</sup> Nivel, participen algunas veces como Juez de 1<sup>er</sup> Nivel.

Para obtener el 2do Nivel, el alumno debe recibir educación sobre los Reglamentos de Torneos y realizar los exámenes para 1<sup>er</sup> y 2<sup>do</sup> Nivel.

El alumno debe obtener más del 90% en el 1<sup>er</sup> nivel y más del 80% en el 2<sup>do</sup>.

Este Juez recibirá un Galón Rojo de una pulgada de ancho que se colocará en la manga derecha a ¼ de pulgada sobre el Galón Azul. El costo de esta certificación es de U\$S 20.00 (sujeto a cambios).

### **Juez de 3<sup>er</sup> Nivel**

Los requisitos para este nivel son: tener más de 16 años y ser 2BD o más. Este Juez puede ser Juez de Esquina o Central en la Categoría de Cintos de Color, Juez de Esquina en la de Cintos Negros hasta su rango y Juez Central en la de Cintos Negros que sean un rango menor que ellos. Los Jueces menores de 17 años no deben arbitrar categorías con participantes mayores que ellos. El Juez debe conocer todas las Fórmulas de Color y de Cinto Negro hasta la de su Rango y las Defensas y Ataques. Es recomendable que participe algunas veces como Juez de 2<sup>do</sup> Nivel antes de certificar su 3<sup>er</sup> Nivel.

Para obtener este Nivel, el alumno debe participar de una clínica dictada por el Jefe Regional de Torneos (o sus Asistentes) y realizar las pruebas de 1<sup>er</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Nivel obteniendo como mínimo 90% en el 1<sup>er</sup> Nivel, 80% en el 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> (en cada uno).



Este Juez recibirá un Galón Negro de una (1) pulgada de ancho que se colocará a un cuarto (1/4) de pulgada sobre el Galón rojo. El costo de este es de U\$S 20.00 (sujeto a cambio).

Todas las certificaciones son válidas por un año y pueden ser renovadas participando de una clínica y pasando el/los examen/es requerido/s en cada Nivel. Estos deben estar físicamente presentes para certificar. Las reuniones de Cintos Negros en la mañana del Torneo no serán aceptadas para la certificación de Jueces.

Los Jueces deben participar de Clínicas de Arbitraje y un examen para cada Nivel. Estas Clínicas en Clubes son solamente para el 1er Nivel, para el 2do se pueden realizar en escuelas y el 3er debe realizarse en Clínicas Regionales con el permiso del Jefe regional de Torneos y el Vicepresidente Regional.

\*(NOTA: todo Cinto Negro, Instructor en Entrenamiento o Certificado que pase el examen debe usar el/los galón/es apropiados en su uniforme. Estos Galones deben ser ordenados por el Instructor con los gastos apropiados incluidos. Los Galones extras, pueden encargarse por U\$S 10 (sujeto a cambios). Los examens de recertificación de Galon cuestan solo \$5 y no incluye el galón.

En muchos Torneos Regionales y Nacionales, el número de Jueces es suficiente para manejar los perímetros. Debido a esto y como cortesía a los Senior Instructors 6º Danes o más, usualmente no Arbitran. Sin embargo, sin importar el Rango, deben saber las reglas, cambios y mantener al día su certificación.

# PROCEDIMIENTOS STANDARS DE TORNEOS

## **Tamaño del Ring**

El tamaño debe ser un cuadrado de entre catorce (14) y dieciocho (18) pies de lado, dependiendo del tipo de categoría (adultos o niños). Debe estar claramente marcado, numerado y tener marcas centrales de sparring.

## **Responsabilidades del Juez Central**

El Juez Central tiene autoridad sobre todos los competidores en su categoría. Su deber principal es controlar que todos cumplan las reglas. El conduce la competencia de Fórmula, luego conducirá la de Defensa y Ataque o la de Sparring. Este puede dar puntos, advertir al competidor cuando se rompe una (1) regla y puede dar puntos de penalidad. También, tiene el poder de descalificar al competidor. Todo esto con debida aprobación de los Jueces de Esquina. Cuando el ganador de Defensa y Ataque o Sparring es anunciado, el Juez Central levantará el brazo del ganador para completar la competencia. Al finalizar toda la categoría, los ganadores serán anunciados y premiados.

El Juez Central es responsable de controlar su Ring durante la competencia. Todos los Jueces tienen la misma autoridad para llamar a punto o penalidad. Un Juez Central no puede anular su voto (en un punto o advertencia) que no vale más que el de los otros dos (2) Jueces. Ningún Juez puede alterar, agregar o modificar ninguna regla. Las decisiones para punto, advertencia, penalidad o descalificación están determinadas en el Reglamento de Torneos.

Es responsabilidad del Juez Central, hacer llegar los resultados a al mesa oficial. Estos deben estas completos, correctos y legibles.

Todos los espacios deben estar llenos en el sobre y en la planilla.

Los Jueces deben firmar la planilla en el lugar correcto y escribir el nombre en la parte de afuera del paquete. Las tarjetas de competidor, deben estar junto con las planillas. Si un competidor no tiene su número de STF/ATA/WTTU, entonces se deberá escribir en la planilla el nombre del dueño de la escuela y la ciudad/estado donde entrena. Si el papeleo no está completado este no será aceptado por el STAFF u Oficiales. Todos los Jueces deben permanecer en sus perímetros hasta ser remplazados por otro Juez o autorizado por el Oficial de Torneos apropiado.

Los Jueces son responsables por el área alrededor de su Ring. No se permiten espectadores en el área de competición por ninguna razón. Esto es por su seguridad y la de los competidores. Los Jueces deben mantener a los competidores sentados alrededor del Ring para que los espectadores tengan una mejor vista. No habrá ningún tipo de “entrenador” ni para Cintos de Color, como para Cintos Negros, ni Instructores, miembros de la familia o amigos, esto no será entre rounds ni durante ellos. Alentar y animar sin embargo está permitido y es necesario. Una vez que la categoría está formada, el Juez Central debe fijarse si hay alguna diferencia significativa de peso y/o tamaño. Si hubiera diferencia, entonces el Juez debe verificar (discretamente) con algún Oficial de Torneos. Esto debe hacerse por seguridad, así como también para que sea justo.

A menos que un Instructor Superior sea asignado como arbitro, este podrá interferir en la competencia. Esto incluye: separar categorías, armar parejas, llamadas a punto, etc. Es entendible que un Instructor quiera “proteger” a sus alumnos, sin embargo esto no lo justifica para confrontar a los Jueces asignados a esa categoría. Este tipo de acción avergüenza a los Jueces, los Competidores, otros Instructores y algunas veces a la ATA/STF como organización.

Si el/ella siente que hay un problema, debe notificar al Director de Torneos o al Jefe Regional de Torneos sobre su preocupación y ellos decidirán si algo debe cambiarse.

Los Instructores están bajo mucha presión tratando de hacer el mejor trabajo que pueden con la menor cantidad de errores posibles. La presencia de un Instructor Superior en el Ring es intimidante y parece crear más presión en los Instructores. Aunque no es la situación de los Instructores Superiores crear este tipo de situación, esto pasa.

## **COMENZANDO**

La separación de las categorías las realiza el Jefe Regional de Torneos (o quien el asigne). Estas se harán de acuerdo: al número de competidores, edades y rangos. Debido a la vasta diferencia de número de Competidores en cada región es muy difícil hacer una regla que diga como deben ser formadas la categorías.

Estas decisiones son dejadas en manos del Jefe Regional y la ayuda de los Oficiales Regionales e Instructores dueños de escuelas/clubes. Las categorías de Cintos Negros deben seguir los estándares del Top Ten siempre que sea posible. Nuevamente, depende del Jefe regional el hacer lo que sea mejor para los intereses de los que compiten.

La única regla que es Estándar es que el máximo de competidores en una categoría es de dieciséis (16).

Todos los competidores son alentados a pre registrarse para cualquier Torneo con su Instructor y llegar al lugar del Torneo antes de la Competencia. Si por alguna razón legítima un competidor llega tarde, el Juez Central puede permitir que participe si: la competencia de Fórmula no ha sido terminada o si la primera ronda de Defensa y Ataque o Sparring no ha finalizado (Permitir que participe luego de esta, podría estropear el sistema de Libre).

Es recomendable comenzar la competencia inmediatamente cuando la categoría es asignada y están todos los papeles. No hacer calentamiento con los competidores. Completando la competencia lo antes posible, los competidores apreciarán su eficiencia y usted estará menos tiempo arbitrando.

Cuando los competidores llegan al Ring, uno de los tres Jueces deberá recoger las tarjetas de competidor, luego el Juez Central recontará las tarjetas y los participantes para asegurarse que no falta ninguno. Antes de comenzar la competencia, el Juez Central explicará brevemente las reglas, responderá las preguntas. Durante la competencia, los Jueces no mostrarán prejuicios sobre la escuela o región del alumno. El Juez Central instruirá a los Jueces de Esquina sobre diferencias regionales o de escuelas, ellos basarán su puntaje en la Fórmula en general.

Como cortesía hacia los participantes, los Jueces no hablarán entre ellos durante o entre Fórmulas. Es muy importante que el alumno se vaya con una impresión y experiencia positiva. Por esto cada Juez debe estrechar la mano de cada competidor y felicitarlos al finalizar la entrega de trofeos.

## **REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE FORMULAS**

Es el deber del Juez Central y de los Jueces de Esquina, puntuar cada Fórmula de acuerdo a las regladas nombradas abajo.

### **Responsabilidades al Juzgar Fórmulas**

En el campeonato de 1988 – 1989, comenzó a arbitrarse las Fórmulas divididas en tres secciones de la siguiente manera:

#### **JUEZ DE ESQUINA “A”: puntuará solo posiciones y patadas.**

Para patadas, el Juez mirará una base fuerte con el largo y el ancho correcto y la correcta distribución del peso, un nivel de centro de gravedad mientras se mueve y buen balance; deberá mirar preparación y largo, patadas fuertes con buena extensión y foco. Una reparación completa es importante, también poder y velocidad del pie no solo que tan alta es la patada. El Juez pondrá puntos solo por la técnica, no restará puntos por técnicas incorrectas o por falta de estas. Esta será responsabilidad del Juez Central o por falta de estas. Esta será responsabilidad del Juez Central.

#### **JUEZ DE ESQUINA “B”: puntuará solo técnicas de manos.**

Para técnicas de manos, el Juez deberá mirar: correcta posición inicial, técnica larga y fuerte, buena fuerza de reacción (donde es aplicada), foco, velocidad y poder de la técnica. El Juez solo juzgará las técnicas realizadas y no restará puntos por movimientos que falten o golpes o bloqueos incorrectos. Esto será responsabilidad del Juez Central.

#### **JUEZ CENTRAL: puntuará la presentación de la Fórmula.**

Esto es actitud competitiva y el tiempo apropiado para completar la fórmula. El tiempo correcto de cada técnica, buen Ki-hap y el entusiasmo del alumno, son importantes también. Este Juez también se asegura de que la Fórmula completa sea realizada correctamente.

Esto quita presión a los Jueces ya que los tres puntajes son de partes diferentes de la Fórmula y no tienen relación entre ellas. Al mismo tiempo que le da al alumno la información inmediata de que debe trabajar más.

El Juez Central debe decir a los Jueces de Esquina cual será el Juez “A” y cual el “B”. Cuando la categoría esté formada y saluden los Jueces estarán frente a esta el Juez “A”, que se ubicará a la izquierda del Juez Central y el Juez “B” a la derecha de este. Cuando el Juez Central anuncie el puntaje, lo hará de izquierda a derecha manteniendo el orden igual que en la planilla.

## PROCEDIMIENTO PARA COMPETENCIA DE FORMULAS

Para comenzar oficialmente la categoría, los competidores se alinearán y saludarán a los Jueces. El Juez central presentará a los Jueces y explicará que puntuará cada uno. El o ella animarán a los competidores y se asegurará que todos comprendan las reglas y procedimientos.

Antes del saludo inicial e introducción, uno de los Jueces recogerá las tarjetas de competidor. El Juez Central las pondrá boca abajo y las mezclará. Para (preparar) la competencia de Fórmula, el/ella tomará una tarjeta a la vez y llamará al competidor por su nombre. Luego entregará la tarjeta al planillero para que pueda registrar el nombre mientras la persona realiza la Fórmula.

Cuando el competidor escuche su nombre, contestará “Si Señor/a”, correrá al centro del perímetro y se parará en posición de atención esperando las instrucciones del Juez. El/ella seguirá las instrucciones del Juez y cuando oiga el comando de empezar, completará su Fórmula a su propia cuenta. Al terminar se quedará en la posición del último movimiento hasta que se le diga el comando y no se retirarán del perímetro hasta que se les diga.

Los competidores realizarán la Fórmula de su rango o una anterior.

**Ejemplo:** un competidor Cinturón Verde, puede hacer Songahm cuatro (4) o cinco (5), pero no puede hacer Songahm dos (2).

No hay tiempo determinado para que un Cinto de Color realice su Fórmula, sin embargo, los competidores Cinturones Negros deben hacer su fórmula luego de seis (6) meses de la fecha del examen. La única excepción para Cintos Negros es si por alguna razón legítima no pudo recibir instrucción y no ha aprendido la Fórmula.

Un aspecto importante al juzgar Fórmula es no dejar que preferencias personales sobre como hacer la técnica influya en el puntaje. Es imposible esperar que todos los miembros de ATA/STF/WTTU hagan todas las técnicas exactamente igual. Diferentes tipos de cuerpos, edades u otras razones pueden hacer deferencias en como un Instructor enseña a sus alumnos cierta técnica. Esto no significa que una forma es mejor que la otra. Los Jueces deben ver la técnica en general y no dejarse atrapar por conceptos tales como:”bueno, mi Instructor dice que debe hacerse de esta manera y el competidor lo hizo diferente”. La mejor “regla de dedo gordo” a seguir es ver al competidor como Juez y no como Instructor. Si un competidor tiene las mejores patadas del grupo, pero hace vuelta patada (en una Fórmula que no lo requiere), no sacarle un punto solo por eso, el Juez no sabe lo que se le enseñó al alumno. El competidor puede estar haciendo la técnica o Fórmula del modo que le enseñó su Instructor. Juzguen como hacen las técnicas y la Fórmula comparada con el resto de la categoría.

## PUNTAJES DE FORMULAS

Los primeros tres (3) competidores completarán su Fórmula antes de recibir el puntaje. Esto les dará a los Jueces una base para sus puntajes.

Cada Juez dará un puntaje de nueve punto cero (9.0) a nueve punto nueve (9.9). Los puntos deben ser de la siguiente manera (recuerde que los puntos son dados comparando uno con otro):

**9.9**= Considerado el mejor del grupo.

**9.8, 9.7, 9.6**= Mejor que el promedio del grupo.

**9.5**= El promedio del grupo (reemplaza al 7 u 8).

**9.4, 9.3, 9.2**= Debajo del promedio del grupo.

**9.1**= Completa en la segunda tentativa (deben darlo todos los Jueces).

**9.0**= Incompleta (solo la dará el Juez Central en la primera tentativa o todos en la segunda)

Una Fórmula incompleta es definida cuando el competidor se saltea un segmento o se detiene y no termina su Fórmula. Algunas veces, los competidores pueden saltarse una técnica o dos, o equivocarse de técnica, esto no califica como Fórmula Incompleta. Si el competidor realiza una Fórmula por debajo del promedio, deberá recibir un puntaje de: 9.4, 9.3 o 9.2. Porque el énfasis de la enseñanza de la organización está en la calidad de la técnica y no solo en la memorización, una Fórmula incompleta recibirá un puntaje de (9.0) solo del Juez Central en la primera tentativa y de los tres en la segunda. Si un competidor saltea una o dos técnicas o se equivoca de técnica, solo el Juez Central le reducirá el puntaje.

**Ejemplo:** un Cinturón Amarillo se saltea dos (2) Defensas Alta Canto, o hace Patada de Costado en lugar de la Vuelta Patada, pero hace excelentes técnicas en el resto de la Fórmula. Los Jueces “A” y “B” deben dar puntos de (9.7) o (9.8) mientras que el Central debe descontar puntos por las técnicas equivocadas o salteadas.

Los Jueces son alentados a tomar la mejor decisión posible cuando están puntuando. La suma de tres (3) puntajes determinará el Ganador.

## RESOLVIENDO EMPATES

Los empates deben ser resueltos, no se decide en conferencias. Si hay empate en la competencia de Fórmula, se les pedirá a los competidores que hagan su Fórmula nuevamente. Las Fórmulas se harán individualmente no uno al lado del otro al mismo tiempo. Si el empate es por más de un puesto, se comenzará por el más elevado. Ahora todos los Jueces miraran la calidad de todas las Fórmulas y no lo que les fue asignado anteriormente.

Luego que los competidores que empataron ya realizaron sus Fórmulas, formaran frente a los Jueces. Al comando del Juez Central, los Jueces señalaran al competidor que crea hizo la mejor Fórmula. Si por lo menos dos (2) de los Jueces señalan a un competidor, este será el ganador de lugar por el que estaba compitiendo. Si fuera más de un (1) lugar, entonces los Jueces inmediatamente decidirán la próxima mejor Fórmula y así hasta llenar todas las posiciones.

Si los tres (3) Jueces apuntan a diferentes competidores, esos tres (3) darán uno paso adelante; luego los dos (2) competidores de la derecha darán un paso más. El Juez pedirá que señalen la mejor Fórmula de las dos (2), este ganador pasará adelante con el competidor de la izquierda; y los Jueces señalaran nuevamente la mejor Fórmula. Esta persona es la ganadora.

Si el empate es por más de un lugar, entonces los dos (2) competidores pasaran al frente y se señalará la mejor Fórmula. Como los empates se definen de esta manera, los competidores solo recibirán nota la primera vez que realicen la fórmula. Todos los empates se decidirán apuntando a la mejor Fórmula.

Un Juez debe mantener consistencia con su elección para la mejor Fórmula cuando decide empates. Si un Juez señala al competidor A en su votación inicial, deberá seguir votando por el competidor A en las siguientes votaciones.

**Ejemplo:** hay un empate triple por el primer puesto, en la categoría de damas 3BD. Las finalistas son Ellen, Sally y Jane. Luego de realizar su Fórmula por segunda vez, están las tres (3) paradas frente a los Jueces, esperando a que ellos apunten a la mejor Fórmula y el Señor Juez Braun señala a Ellen y los otros a Sally y a Jane. Cuando el Juez llame a Ellen y Sally al frente el Sr. Braun deberá señalar a Ellen de nuevo, si Ellen gana debe pasar con Jane, el Sr. Braun deberá señalar a Ellen nuevamente.

Los Cintos de Color tienen dos (2) chances para completar su Fórmula. El puntaje más alto que pueden recibir en la segunda tentativa es cinco (5). Los Cintos Negros no tienen segunda oportunidad. Si el competidor falla al completar la Fórmula, recibirá un cuatro (4) del Juez Central en la primera tentativa y de todos en la segunda.

No hay restricciones de espacio durante la competencia de Fórmula. Los competidores no serán penalizados por pasar los límites del perímetro o por ajustar su posición para evitar obstáculos. Un competidor puede no saber que no será penalizado por salir del perímetro y puede ajustar para prevenir esto. Es posible que haya bolsos, espectadores, etc., en su camino y es permitido ajustar para evitar estos obstáculos.

## **REGLAS PARA SPARRING Y DEFENSAS Y ATAQUES**

El Juez Central debe mantener su posición primaria frente al planillero y al cronometrista durante cada llamada. Esto es para asegurarse que ellos recibieron, comprendieron y anotaron todas las instrucciones y puntos. El Juez Central debe chequear personalmente que el reloj se detenga si funciona bien y asegurarse que el ganador correcto de cada punto sea registrado. Los otros dos (2) Jueces deben tomar posición en las esquinas del frente al Juez formando un triángulo de modo que si los competidores se mueven también lo hagan los Jueces.

### **Sistema de Libres**

El sistema de libres debe establecerse antes de que comience cualquier Sparring. Este sistema está basado en que cada categoría debe alcanzar un punto en que queden cuatro (4) competidores, compitiendo por dos (2) terceros puestos, un segundo y un primer puesto. Solamente teniendo cierto número de competidores se puede alcanzar este punto. Un libre será considerado un “ganador automático”. El competidor que queda libre no tendrá que pelear en la primera ronda y pasará a la segunda.

Hay dos procedimientos para alcanzar los resultados deseados:

#### **Procedimiento Uno (1)**

Si Hay ocho (8) tarjetas, se ponen las primeras cuatro (4) en el piso (boca abajo), con las tarjetas restantes se hacen pares con las primeras cuatro (4). Las tarjetas que no tienen pares son los libres de esa categoría. Verifique no tener pares de la misma escuela, si hay, intercambie con otro par (y vuelva a verificar que no sean de la misma escuela). Luego se le entregan las parejas y los libres al planillero para que los anote en la planilla.

Si hay más de ocho (8), se ponen las primeras ocho (8), las restantes forman pareja con las primeras ocho (8), las que no tienen par son los libres de esa categoría. Verifique que los pares no sean de la misma escuela. Si hay entonces intercambie con otros pares y verifique que no sean iguales. Luego entregue al planillero las parejas y los libres para que complete en la planilla.

#### **Procedimiento Dos (2)**

Hay tres (3) números base para recordar cuatro (4), ocho (8) y dieciséis (16). Tome el número de competidores y réstese al número base mayor siguiente. El número que queda es el número de libres de esa categoría.

#### **Ejemplos:**

**6**= Competidores.

**8**= Siguiente número de base.

**8-6=2** Libres

**11**= Competidores.

**16**= Siguiente número de base.

**16-11=5** Libres.

Verifique una (1), dos (2) y tres (3) veces el número de libres. Este tiende a ser el mayor problema de dirigir perímetros. Si el Juez Central tiene algún problema, debe llamar al Jefe Regional o al Director de Torneos por ayuda. Para reducir errores, el departamento de Torneos de ATA brinda una hoja de libre, esta puede ser usada para verificar el número de libres.



Elija al azar los libres de las tarjetas de competidor recolectadas (haga que un espectador las mezcle). Una vez seleccionado los libres revise nuevamente los pares y los libres al planillero para que complete la planilla.

**Nota Especial:** los competidores de la misma escuela serán separados solo en la primera ronda.

Al ser llamado el competidor responderá “Si Señor/a” y correrá a las marcas indicadas por el Juez Central. Desde ese momento hasta el fin de la pelea, los competidores seguirán las instrucciones del Juez. Ellos no hablarán a menos que se les indique. Comentarios, acciones, expresiones faciales o lenguaje corporal irrespetuoso en respuesta a la llamada de un Juez, no será permitida y puede ser castigado con advertencia, punto de penalidad o descalificación.

## **DEFENSAS Y ATAQUES**

Todos los Cintos Blancos, naranjas y amarillos competirán en defensas y ataques. Esta competencia usa el mismo sistema de libre que el sparring. Después que los competidores saludan, el Juez Central asignará un competidor Rojo (usando un pedazo de la tela roja en la espalda del competidor) y un competidor Blanco. Los competidores entonces harán su Defensa y Ataque favorita de su rango actual o del anterior, pero no podrá mezclar Defensas y Ataques de dos (2) rangos diferentes. Deberá hacer dos (2) Defensas y Ataques diferentes en las primeras tentativas.

### **Requisitos para Defensas y Ataques**

Por razones de seguridad solo se permitirá que realicen las Defensas número uno (1) y dos (2) en cualquier orden, la número tres (3) no será permitida. Si hay un empate y es necesario hacer una tercer Defensa, el competidor elegirá entre la número uno (1) y la número dos (2) solamente. La competencia durará un máximo de tres (3) Defensas y Ataques.

### **Procedimiento para la competencia de Defensas y Ataques**

El Juez Central dirigirá la competencia como si fuera Sparring. El competidor de su derecha será el competidor Rojo y hará defensa baja primero. El Juez Central comenzará cada Defensa y Ataque diciendo al competidor Rojo:”paso atrás, defensa baja”. El Juez detendrá a los competidores entre cada Defensa igual que en Sparring.

Para hacerlo más parecido, los Jueces darán punto por una Defensa a la vez. Usando banderas, puntuarán la primer Defensa y Ataque enseguida que los dos (2) competidores terminen. Se le entregará un punto al rojo o al blanco. Esto hará hasta que un competidor consiga dos (2) puntos y será declarado ganador.

## **Criterios a Juzgar**

Todas las Defensas y Ataques se juzgarán por el siguiente criterio, utilizando los Puntos de la Lista en ese orden hasta que el Juez vea una diferencia significativa entre los competidores. Esto determinará al ganador de La Defensa y Ataque.

\* La Defensa y Ataque debe estar completa, pero las variantes Regionales o del Instructor son separados y permitidos. Como mencionamos antes sobre Fórmula, la memorización no es el único objetivo de la organización. Un alumno que tiene una técnica “genial” pero se olvida un movimiento o hace un movimiento que no corresponde, no debe perder frente a un alumno que hace “correctamente” la Defensa y Ataque, pero solo hace la técnica “justa”.

\* Mirar técnicas básicas: posiciones, bloqueos, patadas, etc.

\* Si ambos siguen iguales, mirar el poder, que competidor usa la técnica más fuerte.

\* Si los Jueces todavía no pueden decidir, entonces se fijará que competidor golpea más cerca del objetivo.

\* Si están todavía empatados el competidor que tenga la mejor actitud competitiva deberá ganar.

Si un competidor realiza accidentalmente contacto suave durante la Defensa y Ataque el/ella no será penalizado. Si el contacto es excesivo, se le hará punto de penalidad o si es apropiado puede ser descalificado.

Si un alumno ha sido recientemente promovido y está usando el Cinto Camuflado en el Torneo, no podrá competir en Defensa y Ataque.

## **PROCEDIMIENTO PARA COMPETENCIAS DE SPARRING**

Todos los Cintos desde Camuflado hasta Negro, competirán en Sparring. La mayor cantidad de puntos obtenidos al final de dos (2) minutos determinará el ganador.

Si un competidor alcanza cinco (5) puntos antes de los dos (2) minutos, será el ganador. El tiempo correrá continuamente a menos que el Juez Central o los Jueces de Esquina indiquen que el tiempo debe ser detenido. Los empates se determinarán por “Victoria Súbita” el primer competidor que haga un punto ganará.

No hay límite de tiempo en la “Victoria Súbita”. No se transformarán los puntos ni las advertencias a la “Victoria Súbita”. Las peleas pasadas de tiempo pueden decidirse por puntos de penalidad.

### **Área Legal**

Técnicas de manos, al frente del torso. Esto es referido al frente del cuerpo comenzando en las líneas de la cadera hasta la base del cuello y de una costura del uniforme hacia la otra. Las técnicas de mano fuera de esta área serán consideradas ilegales.

Técnicas de pie (patadas) al frente del Torso, la cabeza, y el cuello (excluyendo la garganta).

Los lados y la parte de atrás del cuello son legales como lo son todas las áreas de la cabeza incluyendo la cara, los lados, la parte de atrás y la de arriba. Cualquier patada fuera de estas áreas será considerada ilegal.

### **Área Ilegal**

Las áreas ilegales incluyen cualquier parte del cuerpo no descrito en las definiciones anteriores. Dependiendo del tipo de técnica de mano o patada se determinará que definición usar. Las áreas ilegales incluirán, pero no serán limitadas a áreas bajo el Cinturón (frente, lados o atrás) y a la espalda (excluyendo el cuello y la cabeza).

## Puntaje

Los puntajes se darán por técnicas de mano o de pie en o cerca de las áreas legales variando el criterio dependiendo del rango y la categoría de los competidores.

- \* Técnicas de mano o pies a la zona legal del Torso será punto. Las técnicas legales de mano serán puños.
- \* Patadas a la cabeza vale dos (2) puntos. Patadas saltando también vale dos (2) puntos.
- \* Patadas saltando a la cabeza vale tres (3) puntos. Califica como patada saltando cuando el pie de abajo está en el área en el momento que la patada pasa cerca o toca el área legal.
- \* Las técnicas no serán validas si el competidor se está cayendo durante la ejecución de la técnica. Las patadas no serán validas si otra parte del cuerpo no sea el pie de apoyo está tocando el piso.

## Llamada de Punto

Los Jueces de Esquina y el Central podrán hacer las siguientes llamadas (el Juez Central señalará al competidor apropiado y no levantará bandera como los de Esquina)

**Punto:** se levantará el color correcto de la bandera y el número de dedos correspondiente al puntaje obtenido. Esto significa que el Juez vio pasar cerca o tocar un área legal.

**No Punto:** cruzar ambos antebrazos abajo. Esto significa que el Juez vio una técnica pero no cree que califique como punto debido a razones como (pero no limitadas a):

- La técnica no pasó lo suficientemente cerca para el rango del competidor.
- La técnica fue bloqueada por el otro competidor.
- La técnica no fue apropiada (débil o pobre).
- La técnica fue hecha cuando el competidor estaba fuera del perímetro.

**No Visto:** una mano cubriendo los ojos. Esto significa que el Juez no vio la técnica o que no estaba en posición de juzgar si la técnica tocó o pasó cerca del área legal.

**Advertencia:** ondear la bandera correcta hacia abajo. Esto significa que el Juez vio al competidor hacer algo ilegal. Esto incluye, pero no se limita a:

- La técnica iba en dirección de un área ilegal (esto incluye amagues o trampas).
- La técnica usada es ilegal.
- El competidor no ejerció suficiente control en la técnica.
- El competidor se tiró a propósito para evitar que le hicieran un punto.
- La actitud/conducta del competidor no es de los standard de ATA/STF/WTTU.
- El competidor retrasa la pelea (regresa despacio a las marcas, se levanta despacio, etc.).

Cuando el Juez Central o un Juez de Esquina ven un punto o infracción, ellos claramente llamarán “Punto” o “Ko-man” para detener la acción. En dirección al Juez Central, cada Juez indicará una de las cuatro (4) llamadas; “punto”, “no punto”, “no visto”, “advertencia”. Cada Juez tiene un voto y todas tienen el mismo valor.

El Juez Central y los de Esquina deben mostrar su voto al mismo tiempo. Cuando van a indicar un punto para algún color, el Juez de esquina levantará la bandera y señalará al color apropiado y el número de puntos en dirección al competidor que hizo el punto. De esta manera podrá cambiarlo por el competidor correcto., Si un Juez de esquina llama a un (1) punto rojo, pero levanta la bandera blanca, posiblemente el rojo pierda el punto que se ganaría. Errores honestos existen.

Si el Juez señala la dirección del competidor correcto pero levanta el color errado de la bandera, es evidente para todos a quien quiso darle el punto. En estos casos es permitido cambiar el color de la bandera.

**Nota:** un Juez debe realmente ver (no oír el contacto), la técnica para llamar. Si un Juez no está seguro del punto, entonces debe dar “No Visto”. Si da “No Punto” podría privar al competidor de un punto legítimo.

Los Jueces darán puntos o penalidades de acuerdo a lo que vio la mayoría de los Jueces.

**Ejemplo:** dos (2) Jueces dan “No Visto” y uno (1) da “Punto”, en este caso el competidor ganará el “Punto” apropiado.

Si el Juez da “No Visto”, se elimina de la votación de ese punto en particular, en esta situación el único Juez que vio la técnica es la mayoría.

Si dos (2) o tres (3) Jueces dan diferentes puntos para el mismo competidor, se le dará el puntaje mayor común entre la mayoría de los Jueces.

**Ejemplo Uno (1):** el primer Juez da Un (1) punto rojo, segundo Juez da un (1) punto rojo y el tercer Juez da dos (2) puntos rojo; el mayor puntaje común es uno (1) y rojo por lo tanto obtendrá un (1) punto.

**Ejemplo Dos (2):** el primer Juez da un (1) punto rojo, el segundo Juez da dos (2) puntos rojos y el tercer Juez da tres (3) puntos rojos; por lo menos dos (2) Jueces vieron dos (2) puntos o más y rojo obtendrá dos (2) puntos.

## ADVERTENCIAS

La seguridad debe ser lo principal para los Jueces involucrados en un perímetro. Es por eso que el llamado de advertencias es tan importante dentro de las responsabilidades de los Jueces. El llamar advertencias es siempre requiere atención.

Durante el Sparring, si ve una técnica o acción ilegal debe detener la acción. Cuando el Juez Central llame a puntos, el que para la acción debe ondear la bandera del color que cometió la advertencia hacia abajo. En este momento, el Juez Central debe decirle al cronometrista que detenga el tiempo. Entonces se discutirá que fue lo que el Juez vio y si otro Juez vio esa acción ilegal. Luego de discutir esto, el Juez Central llamará para verificar igual que como se llama a punto (Jueces Banderas).

**Verifica la Advertencia:** ondear la bandera del color correcto hacia abajo, esto indicará que el Juez vio la acción y está de acuerdo con que es ilegal.

**En desacuerdo con la Advertencia:** cruza los brazos hacia abajo. Esto indica que el Juez vio la acción, pero no está de acuerdo con que sea ilegal. Esto puede ser por una diferente posición y esta impide ver la acción como ilegal.

**No Visto:** una mano tapa los ojos. Esto indica que el Juez no vio la acción por eso no puede estar de acuerdo o en desacuerdo con la llamada.

Los resultados de estas llamadas son similares a las de punto, la mayoría indica el resultado. Es importante recordar quedos (2) “No Visto” no niega una advertencia o “punto”. El “No Visto” es como si el Juez no hubiera estado ahí en el momento y la mayoría es quien marca la llamada final, inclusive si la mayoría es un solo Juez.

**Ejemplo Uno (1):** si un Juez llama “No Visto”, otro “Punto” y el otro “Advertencia” para el mismo competidor, el punto o la advertencia apropiada, serán llamadas siguiendo el proceso de verificación (las advertencias siempre se verifican primero).

**Ejemplo Dos (2):** si un Juez llama “Advertencia”, el otro “No Punto” y el otro “Punto” para el mismo competidor, el competidor recibirá Punto o Advertencia siguiendo el proceso de verificación.

**Ejemplo Tres (3):** si un Juez llama “Punto”, el otro “Punto” y el otro “Advertencia” para el mismo competidor, el mismo recibirá el Punto o la Advertencia siguiendo el grado de verificación.

A un mismo competidor no se le puede dar Punto o Advertencia al mismo tiempo. Durante la acción, un (1) Juez ve que el “Rojo” hace un golpe de puño hacia al cara del “Blanco” y dos (2) Jueces ven al Rojo patear hacia la cabeza del “Blanco”. Cuando el Juez Central llame a punto, un (1) Juez ondeará la bandera roja hacia abajo y los otros dos (2) levantarán la bandera roja y dos (2) dedos indicando dos (2) puntos al “rojo”.

Una vez que el Juez Central ve la advertencia, el/ella deberá detener el tiempo y discutir con los Jueces que fue visto. Luego, debe ser pedida la verificación oficial, una (1) vez hecha la verificación por la acción ilegal, la verificación por puntos debe ser pedida. Si “Rojo” recibe la advertencia por el puño a la cara, entonces no puede recibir los dos (2) puntos por la patada.

Si un Juez ve dos (2) llamadas al mismo tiempo durante el Sparring, el/ella deberá notificar al Juez central después de parar. Un Juez de esquina puede pedir tiempo si es necesario.

**Ejemplo:** el Juez central da “No Visto”, el Juez de Esquina “Dos (2) Puntos Blanco” y el otro Juez de Esquina “Dos Puntos Blanco”, pero también vio al Rojo hacer contacto en un área ilegal. El Juez Central verificará la advertencia del Rojo primero antes de proceder con los Puntos para el Blanco.

En una situación que requiere llamada para ambos competidores, el tiempo debe ser detenido y no continuar hasta que se terminen las verificaciones de Puntos o Advertencias.

**Ejemplo Uno (1):** un Juez da “Un (1) Punto Blanco”, otro da “Un (1) Punto Blanco” y el otro da “Advertencia Rojo”, el Juez Central deberá parar el tiempo discutir y verificar la Advertencia, luego pasar a los Puntos.

**Ejemplo Dos (2):** un Juez llama “Advertencia para Blanco”, el otro llama “Dos (2) Puntos Rojo” y el otro llama “No Visto”, los Jueces verificarán la Advertencia para el Blanco y luego los Puntos para “Rojo”.

## **PENALIDADES DE CONTACTO Y NO CONTACTO**

Las reglas de penalidades son para seguridad del competidor en su categoría. El equipo de protectores es efectivo contra cortes y golpes por contacto accidental, hecho con técnicas controladas; este no protegerá ataques fuertes e inintencionales. Los Cinturones de Color, son alentados a hacer patadas a la cabeza sin contacto. Si hacen contacto suave, igual se les puede dar punto. Si el voto de los Jueces determina contacto excesivo, el Juez Central dará un (1) punto de penalidad el/ella puede descalificar al atacante si el contacto excesivo se debe a malicia o negligencia.

Los Cintos de Color no necesitan hacer contacto para hacer puntos, pero pueden hacer contacto leve o moderado al cuerpo. Los Cintos Negros, no necesitan hacer contactos con patadas a la cabeza, pero se les permite hacer contacto leve o moderado.

Ningún contacto será permitido, ni se le darán puntos por cualquier tipo de técnicas de mano a la cabeza o a un área ilegal; resultará en un punto de penalidad, la segunda vez será descalificado automáticamente. En todas las llamadas relacionadas a contacto en áreas ilegales, se debe tener en cuenta la cantidad de contactos, así como la percepción de el control de la técnica.

**Ejemplo:** “Rojo” ya ha hecho contacto a un área ilegal y se le dio el punto de penalidad al “Blanco”. Luego en la misma pelea el “Rojo” realiza un golpe de puño hacia la cara del “Blanco”, los Jueces pueden decidir que el “Rojo” hizo el golpe de puño a la cara del “Blanco” pero el “Rojo” viendo hacia donde iba el golpe de puño, trató de controlar la técnica y la cantidad de contacto fue muy poca. Una técnica como esa no debería ser descalificatoria, pero se debería ser otro punto de Penalidad para “Blanco”.

Incluso el contacto en áreas que no son definidas como legales, pueden no ser advertencias. Ejemplos de esto pueden ser (pero no limitados a) Puños al hombro, Patadas a la cadera, justo bajo el Cinturón o Patadas que hacen contacto a la pierna del otro competidor cuando este está pateando. Los Jueces necesitan usar su conocimiento y experiencia para determinar si el competidor tiene que ser advertido.

Las penalidades de no contacto como correr fuera del perímetro, caerse para evadir el ataque, amagues bajos, demorar una pelea (levantarse lentamente, regresar despacio cuando llaman, etc.), amagues a zonas ilegales, etc., recibirán una advertencia la primera vez y un punto de penalidad en las siguientes.

Un contacto excesivo o una conducta antideportiva será Punto de Penalidad la primera vez, y puede ser descalificación si los Jueces creen que fue negligencia o malicia. La segunda vez puede ser descalificación. Recuerde que esta regla es para proteger al competidor física y mentalmente, incluso si puede parecer duro descalificar a un competidor que tiene un control pobre.

Si un competidor es descalificado durante el Sparring, es eliminado de la competencia solo esa vez, no para futuros Torneos.

## **Reglas de No Falta**

Si un competidor lanza una técnica hacia un área legal, pero debido a causas externas a él golpea (o pasa cerca) de su oponente en una zona ilegal, el competidor no será penalizado/a.

**Ejemplo:** un competidor hace un golpe de puño hacia el pecho de su oponente, este se agacha y el puño le golpea la cara. Un competidor hace una patada de costado a las costillas del oponente, el oponente hace un giro gancho en el mismo momento y la patada de costado le golpea la espalda.

## **Fuera del Perímetro**

Un competidor está fuera del perímetro cuando cualquier parte del pie (o más) está fuera del Rin del límite del Rin. Los Jueces pueden golpear con la banderilla cuando vean que un competidor está cerca del límite para avisarle de su posición.

Un competidor fuera del perímetro puede hacer puntos, si tiene un pie dentro del perímetro, solo puede hacer puntos con el pie que se encuentra fuera del mismo, pues al levantarlo estaría nuevamente dentro del perímetro. Sin embargo, una patada número tres (3) puede hacer puntos si el pie que está afuera es el que inicia la elevación (y el otro estaba dentro). Una vez que el pie que está fuera se eleva, el pie base está en el perímetro y el competidor se considerará en el perímetro. Un competidor puede hacerle los puntos a otro que está fuera del perímetro con una patada saltando, si está iniciada dentro del Rin y el punto ocurre mientras ambos pies están todavía en el aire.

Las penalidades en estos casos dependen de si el competidor fue forzado a salir o si corrió para evadir el ataque. Si pareciera que el competidor está huyendo del ataque o que no está haciendo ningún ajuste para que no lo hicieran salir del perímetro, el/ella deberá ser advertido/a la primera vez (si no tiene advertencias anteriores por otras infracciones) y Penalidad por cada vez que lo repita.

## **ACTITUD DEL COMPETIDOR**

El competidor debe usar todo el equipo de protección hasta que deja el perímetro. Es muy importante mostrar disciplina de un buen perdedor y de un buen ganador. Los alumnos de Songahm Taekwondo son conocidos por su Disciplina, Cortesía y Respeto. Cualquier demostración de disgusto, frustración o insatisfacción con el resultado de la competencia no será tolerada. Tampoco será aceptado que el ganador haga alarde. Faltas de deportividad de cualquier tipo pueden resultar en advertencias, puntos de penalidad, descalificación, revertir la decisión o hasta pueden ser eliminados de Futuros Torneos. Solo pueden revertir decisiones el Jefe Regional de Torneos, el Director Nacional de Torneos o el Jefe Nacional de Torneos. La decisión de ser eliminado del Torneo puede ser recomendada por el Jefe Regional de Torneos o el Director Nacional, pero debe ser aprobada por el Jefe Nacional y la persona afectada, deberá recibir una notificación escrita por el mismo.

### **Lesiones**

Si un competidor es lastimado, haga que se acueste; pida al competidor que se saque el protector bucal, a menos que haya sido en la boca o en la cara y mande al Juez de Esquina por el equipo médico. Mientras llegan, trate de mantener al competidor con calma, asegúrese que no se mueva, permita al competidor lesionado competir solo si está seguro de que no será lastimado de nuevo si continúa. Si el competidor es menor de dieciocho (18) años, debe tener permiso de los padres o del Instructor (si están presentes), y del Staff médico antes de permitirle seguir compitiendo. Si los padres y el Instructor no están presentes, la recomendación de los médicos alcanza.

## **APARIENCIA Y VESTIMENTA**

Antes y después de la competencia, los Cintos de Color pueden usar ropa normal (de calle), teniendo en cuenta mantener un estilo apropiado para la ocasión. A los Cintos Negros se les pide un Standard mayor, debido a su posición en la organización y frente a los ojos de los Cintos de Color. Los Cintos Negros deben usar ropa más formal, las mujeres, pueden usar pantalones de vestir o faldas con blusas o vestidos; los hombres deben usar pantalones de vestir y camisa (o un suéter), con corbata, saco sport o de traje. Los Instructores Certificados deben usar su traje de Instructor. Este código de vestimenta es desde la primera aparición a la competencia hasta que se retiran del lugar de la competencia. Se entiende que los niños Cinturones Negros tienen problemas en mantener bien sus ropas y tendrán especial consideración. Los adolescentes y mayores, deben ser capaces de cuidarse y se espera de ellos/as que cumplan los requerimientos. Un uniforme blanco STF es apropiado en todo momento.

Durante la competencia, los competidores usarán uniforme blanco y limpio de STF. Todos los competidores, deben usar protector bucal, los hombres deben usar protector inguinal debajo del uniforme; cabezal, guantes, zapatos y canilleras son mandatorios para todos los competidores de Sparring, sin excepción. Los protectores de manos y pies deben cubrir completamente las áreas hasta los dedos. Estos deben ser de vinil o foam. Solo dos (2) colores están permitidos: los competidores de Color pueden usar el color Rojo, todos los Cintos Negros o de Color que pertenezcan al Master Club (deben llevar la insignia en el uniforme en el lugar respectivo) pueden usar el color Negro. Los equipos rojos y negros deben tener el logo de ATA Black Belt Academy; otro tipo de equipo debe ser autorizado por el Instructor del competidor y el Juez Central. Deben tenerse en cuenta cosas como: Seguridad del oponente, necesidades o problemas de alumnos especiales. Si un competidor no tiene su propio equipo, puede pedirlo prestado a otro competidor o en algunos eventos los protectores pueden ser provistos.



Ninguna joya es permitida durante la competencia. Esto incluye relojes, anillos (las alianzas que tienen piedras pueden ser tapadas o puestas hacia abajo) caravanas (hombres y mujeres), collares, etc. Las uñas de las manos y los pies deben ser cortas por su seguridad y la del compañero.

Para aquellos que deseen usar zapatos mientras están usando el uniforme blanco, deben usar zapatos sport blancos.

Todos los Jueces deben permanecer en uniforme hasta que termine el Torneo. Se espera que todos los Jueces se queden hasta el final del Torneo a menos que tengan permiso de irse temprano del Director o del Jefe Regional de Torneos. Es importante que recuerden que en sus experiencias en Torneos como Cintos de Color, siempre hubieron Cintos Negros que arbitraron; ahora que son Cintos Negros y Jueces, tienen una responsabilidad con los Cintos de Color y entre ellos. A nadie le gusta arbitrar todo el día. Si todos cumplieran con su parte (arbitrar cuando es necesario y quedarse disponible para otras tareas), las responsabilidades serían mínimas.

## **ETICA AL ARBITRAR**

En cualquier Torneo de STF, demostraciones de prejuicio, falta de atención en el Ring, etc. puede ser causa de advertencias o reprimendas de oficiales y del Jefe de Asuntos Internos. Cualquier advertencia formará parte permanente de los archivos. Tres (3) advertencias en un año, será mandatoriamente una suspensión de todas las actividades oficiales, incluyendo arbitrar, participar en Torneos, o tomar examen en un período de dos (2) años. Los nombres de los suspendidos pueden ser publicados en la revista oficial de ATA.

### **Reglas Adicionales**

Los Jueces que tengan dificultades en resolver algún problema, deben preguntar al Supervisor de Torneos Apropiado.

### **Quejas**

Las decisiones de los Oficiales responsables serán finales. NO serán permitidas quejas de Instructores o Alumnos durante el Torneo. Cualquier queja debe hacerse luego del Torneo, siguiendo la cadena de comando, si es posible, hasta el Jefe Regional o el Jefe Nacional de Torneos.

## **SECRETARIA DE TORNEOS/ARCHIVOS DE ATA-STF**

La secretaria será nombrada por el organizador del Torneo a menos que haya una Secretaria Regional. Esta persona debe permanecer hasta que todos los resultados y todas las tarjetas de entrada vuelvan de todos los perímetros.

La secretaria tendrá un sistema para chequear que todos los resultados hayan vuelto; si se pierden, los Oficiales asumirán que es responsabilidad del Juez Central más que de la secretaria. Deben hacerse múltiples copias de la planilla de resultados con los nombres de los ganadores, apellidos, número de STF, Dueño de la Escuela/Instructor y Ciudad.

El reporte, incluyendo copias de ganadores, debe ser preparado. Las copias de Torneos Regionales son mandadas al Jefe Nacional, al Jefe Regional de Torneos y al Jefe Regional de Publicaciones. La Escuela organizadora debe mantener copias por lo menos por dos (2) años en caso que la Asociación lo necesite. Todos los resultados deben presentarse entre los treinta (30) días siguientes al Torneo.

## **AGENDA APERTURA DE LA CEREMONIA**

Grand Master Lee ha previsto al Departamento de Torneos de una agenda para la ceremonia. Es muy importante seguir esta agenda y no desviarse de ella sin autorización del Departamento de Torneos de ATA/STF.

**1. MAESTRO DE CEREMONIAS (M.C.):** Presentación de los Jueces (del rango más bajo al más alto). Para rangos Seniors anuncie rango, posición, ciudad/estado, luego el nombre (si es posible también otros logros como Campeón Mundial, etc.)

**2. M.C.:** Anuncia: “Señoras y Señores por favor de frente a las banderas”

**3. M.C.:** Himno Nacional Coreano (Cassette o Cantante)

**4. M.C.:** Himno Nacional del País (Cassette o Cantante)

**5.** Saludo a las Banderas.

**6. M.C.:** Anuncia: “Instructores Superiores, frente a los Alumnos”.

**7.** Espíritu Songahm de Taekwondo.

**8.** Saludo a los Maestros e Instructores Superiores.

**9. M.C.:** Anuncia “Por favor, todos sentados”.

**10. M.C.:** Bienvenida al Torneo.

**11.** Si es aplicable, discurso de invitados especiales.

**12.** Los Rangos más altos, reconocen campeones mundiales pasados actuales que estén presentes.

**13.** Si es aplicable entrega de premios.

**14.** Si es aplicable, anuncia esponsors.

**15.** El Jefe Regional de Torneos toma promesa de Jueces (ver abajo).

**16.** Si es aplicable, comienza la demostración.

**17.** El Jefe Regional de Torneos pide permiso al rango más alto para comenzar.

**18.** El Jefe Regional de Torneos explica que categoría está en que perímetro.

**19.** Quedan libres para empezar las competencias.

**\*\*** Es muy importante que la ceremonia no sea más larga que treinta (30) minutos (excluyendo la demostración). La demostración demorará diez (10) minutos o menos.

En caso que inesperadamente llegue un Oficial de un rango alto (por lo menos un grado más que el Oficial ya presente), el Jefe llamará a todos los participantes en atención para saludar y darle la bienvenida a el honrado invitado. Al finalizar el Torneo, habrá un saludo final. Este se hará igual que al finalizarse una clase incluyendo el Espíritu Songahm de Taekwondo.

**Nota: TODOS LOS CINTURONES NEGROS DEBEN QUEDARSE HASTA EL SALUDO FINAL**

### **PROMESA DE JUECES**

La promesa la tomará el Jefe Nacional de Torneos, el Director Nacional o el Jefe Regional de Torneos o toda persona que vaya a arbitrar en el Torneo. Aunque la Asociación obviamente mantiene respeto por la integridad de los Jueces Certificados, la promesa es un recordatorio de la gran responsabilidad que se tiene como Juez quien es visto por el mundo exterior y alumnos como STF. Es vital para los Jueces proyectar un sentimiento de unión y que todos los Jueces están interesados en el crecimiento y en disfrutar del Arte Marcial. Para esta promesa los Jueces levantarán la mano derecha y la mantendrán apoyada en su izquierda, mientras la promesa es leída.

**“Juran que juzgarán a los alumnos de Taekwondo aquí presentes sin prejuicio de escuela, región u otra variante, y que su arbitraje será lo mejor posible, manteniendo los estándares de STF para interés de los competidores involucrados?”.**

Todos los Jueces responden:

**“SI JURO”.**

### **PROMESA DE LOS COMPETIDORES**

En un esfuerzo por mantener la actitud mental apropiada de todos los competidores presentes, el mismo oficial de Torneos que toma el juramento a los Jueces deberá tomar el juramento a todos los competidores. Para esta promesa los Competidores deberán pararse firmes, levantarán la mano derecha y la mantendrán apoyada en su izquierda, mientras la promesa es leída.

**“Prométen como competidores en este Torneo Nacional\* de STF, que competirán en el Espíritu de Songahm Taekwondo, demostrando seguridad, cortesía y respeto hacia los demás competidores, los jueces y espectadores?”**

**Y además recordarán siempre que: “Competir es Ganar”**

Todos los Competidores responden:

**“SI PROMETO”**

\*Cambiar de acuerdo al tipo de torneo: Torneo Regional, Nacional, Panamericano, etc.

## **INFORMACION ADICIONAL PARA CINTOS NEGROS**

### **En qué categoría debo estar?**

Un Primer Dan Recomendado (1RBR) puede competir con Cinturones Rojos o Cinturones Negros. Solo pueden competir en una sola categoría por Torneo. Si pueden competir en una sola categoría por Torneo. Si compiten con cintos Rojos no ganarán puntos para el TOP TEN, si lo hacen con Primeros Danes, obtendrán puntos. Un Segundo Dan Recomendado (2RB) debe competir con Segundos Danes Decididos (2BD) a manos que los Primeros y Segundos se junten en Torneos Regionales.

## **INFORMACION DEL TOP TEN**

La temporada de Top Ten se encuentra desde el Torneo Mundial (usualmente en junio) hasta el 30/04 del año siguiente. Debido al tiempo que se necesita, los Torneos realizados entre el 30/04 y el Mundial no cuentan (se han hecho algunas excepciones). Solo en Torneos que son marcados por la casa Central, se pueden ganar puntos para el Top Ten. En el caso de Cintos Negros, Instructores Junior y en Entrenamiento, deben tener el carnet de STF al día. En el caso de Instructores Certificados la certificación debe estar al día. También deben estar afiliados en una escuela y tener permiso del Instructor, para competir en cualquier Torneo.

Durante la temporada, el departamento de Torneos juntará los resultados de los Torneos que clasifican. Los alumnos Cintos Negros, recibirán puntos de Torneos que clasifican. Los alumnos Cintos Negros recibirán puntos de acuerdo al puerto obtenido. Los puntos se ganan en Fórmula y sparring. Estos puntos se suman al final del año y los alumnos que ganaron más puntos ganan un lugar en el Top Ten.

## Puntos ganados por Eventos

### Torneos de Clase “C”

# de Competidores	5	4	3	2	1
1 <sup>er</sup> Puesto	3	2	0	0	0
2 <sup>do</sup> Puesto	2	1	0	0	--
3 <sup>er</sup> Puesto	1	0	0	--	--

### Torneos de Clase “B”

# de Competidores	5	4	3	2	1
1 <sup>er</sup> Puesto	5	4	3	3	3
2 <sup>do</sup> Puesto	3	3	2	2	--
3 <sup>er</sup> Puesto	1	1	1	--	--

### Torneos de Clase “A”

# de Competidores	5	4	3	2	1
1 <sup>er</sup> Puesto	8	6	3	3	3
2 <sup>do</sup> Puesto	5	3	2	2	--
3 <sup>er</sup> Puesto	2	2	1	--	--

### Torneos de Clase “AA”

# de Competidores	5	4	3	2	1
1 <sup>er</sup> Puesto	10	8	6	6	6
2 <sup>do</sup> Puesto	6	6	4	4	--
3 <sup>er</sup> Puesto	2	2	2	--	--

### Torneos de Clase “AAA”

# de Competidores	5	4	3	2	1
1 <sup>er</sup> Puesto	15	12	9	9	9
2 <sup>do</sup> Puesto	9	9	6	6	--
3 <sup>er</sup> Puesto	3	3	3	--	--

**Torneos de Clase “C”:** se refiere a los “Torneos Internos”, o sea un torneo donde solamente participan competidores de la misma escuela (o de varias escuelas a nombre de un mismo dueño/operador de escuela). Si algún miembro de otra escuela compite en un torneo interno, los resultados de este evento serán nulos y no se podrán ganar puntos.

Los competidores no ganarán ningún punto en divisiones con menos de 4 participantes. Para evitar el abuso del sistema, se permitirá solo cuatro torneos de clase “C” al año en la misma escuela para acumular puntos (torneos internos organizados por el mismo Dueño u Operador de Escuelas). Para que los puntos sean válidos para el campeonato el Torneo debe ser aprobado por el Departamento de Torneos de STF al menos 30 días antes del evento.

**Torneos de Clase “B”:** se refiere a “Torneos Regionales”, o sea torneos donde participan competidores de una misma región y de varias escuelas (los competidores deben ser alumnos de distintas escuelas, estar a nombre de distintos Dueños u Operadores de Escuelas). Los Torneos Regionales deben ser aprobados por el Departamento de Torneos de la STF.

**Torneos de Clase “A”:** se refiere a “Torneos Regionales”, o sea torneos donde participan competidores de una misma región y de varias escuelas (los competidores deben ser alumnos de distintas escuelas, estar a nombre de distintos Dueños u Operadores de Escuelas). La diferencia entre un torneo regional de Clase “B” y un torneo regional de Clase “A” es la cantidad de puntos que los competidores pueden acumular en cada evento. La cantidad de puntos, se basa en la cantidad total de participantes que tenga el evento regional.

Los Torneos Regionales deben ser aprobados por el Departamento de Torneos de STF. Este departamento de casa central STF, determinara la cantidad de competidores que se requieren en los torneos regionales para que estos sean aprobados como Torneos de Clase “B” o Torneos de Clase “A”.

**Torneos de Clase “AA”:** se refieren a los dos “Torneos Nacionales” organizados en Estados Unidos de América por el Grand Master de Songahm Taekwondo y la Casa Central Internacional de ATA/STF/WTTU. Actualmente estos dos eventos son: el Spring Nationals (Torneo Nacional de Primavera) realizado anualmente en Las Vegas, Nevada; y el Fall Nationals (Torneo Nacional de Otoño) realizado anualmente en Orlando, Florida. El número y los locales de estos eventos pueden cambiar en el futuro.

Debido al tamaño de estos eventos, los competidores ganan el doble de puntos que en un torneo de Clase “B”.

**Torneo de Clase “AAA”:** hay un solo torneo de Clase “AAA” por año. Este torneo es el Campeonato Mundial de Songahm Taekwondo, organizado por el Grand Master de Songahm Taekwondo y la Casa Central Internacional de ATA/STF/WTTU. Normalmente participan de este evento competidores de todo el mundo, miembros de la ATA, STF, WTTU y KTC.

Debido al tamaño de este evento (Clase “AAA”), los competidores ganan el triple de puntos que en un torneo de Clase “B”.

#### **Nota Especial:**

Empezando en el campeonato de 1999/2000, se acumulan separadamente los puntos correspondientes a la competencia de fórmulas y a la competencia de sparring (lucha). Por lo tanto a partir del Campeonato Mundial del 2000, tenemos un título separado de Campeón Mundial de Fórmulas y otro de Campeón Mundial de Sparring (lucha).

Esto significa que la mayor cantidad posible de puntos durante la duración del campeonato (1 año), es igual a 77 puntos en fórmulas y/o en sparring (lucha). Para sumar 77 puntos se necesita un primer puesto en el Campeonato Mundial – Clase “AAA” (15 puntos), un primer puesto en el Torneo Nacional – Clase “AA” (10 puntos), cinco primeros puestos en cinco Torneos Regionales – Clase “A” (40 puntos) y cuatro primeros puestos en cuatro Torneos Internos – Clase “C” (12 puntos).

Para la clasificación en el Top Ten, solo se cuentan los puntos obtenidos en el Campeonato Mundial, en UN (1) Torneo Nacional (aunque haya participado y ganado los dos, solo se tiene en cuenta uno), CINCO (5) Torneos Regionales (aunque haya participado y ganado más, solo se suman los cinco en que se obtuvo mejores resultados), y CUATRO (4) Torneos Internos (los puntos obtenidos en torneos internos no pueden ser más del 50% del total de puntos obtenidos; un competidor con 12 puntos acumulados en torneos internos, necesita al menos 12 puntos acumulados en torneos regionales, nacionales y/o mundial para ingresar al Top Ten).

Empezando en el Campeonato Mundial de 1999, los competidores de la Songahm Taekwondo Federation (STF) y de la World Traditional Taekwondo Union (WTTU) son incluidos en las finales para determinar el Campeón Mundial en cada división. Los nombres de estos competidores son proveídos al Departamento de Torneos de ATA al final del campeonato anual y no aparecen en las listas periódicas del Top Ten.

Para determinar el Campeón Mundial de Fórmulas, tenemos un orden establecido para que los competidores pasen a demostrar su fórmula. Si todos los competidores en la división son miembros de la ATA, se utilizará el orden inverso (el rankeado número 10 pasa primero, el rankeado número 1 pasa último). Si en la división hay competidores que son miembros de la STF y/o WTTU, el orden para pasar a demostrar la fórmula será determinado al azar.

Para determinar el Campeón Mundial de Sparring, utilizaremos nuestro actual sistema de parejas. Si todos los competidores de la división son miembros de la ATA, las parejas se determinarán de acuerdo a los puntos obtenidos durante el campeonato. Si en la división se incluyen miembros de STF y/o WTTU, las parejas serán determinadas al azar. No hay manera de determinar las parejas antes del Campeonato Mundial.

## **CATEGORIAS DEL TOP TEN**

Solo la categoría de Cintos Negros pueden ganar puntos. Las categorías las establece el Departamento Nacional de Torneos y son diseñadas para que todos tengan la misma chance. Las categorías se basan en el sexo, la edad y el rango del competidor. Estas cambian a medida que crece la organización. Las categorías actuales son:

### Niños

7 y menos 1<sup>er</sup> Dan  
7 y menos 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

8, 9 y 10 1<sup>er</sup> Dan  
8, 9 y 10 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

11,12 y 13 1<sup>er</sup> Dan  
11,12 y 13 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

14,15 y 16 1<sup>er</sup> Dan  
14,15 y 16 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

Habilidades Especiales  
12 y menos - todos los rangos  
13 a 16 – todos los rangos

### Niñas

7 y menos 1<sup>er</sup> Dan  
7 y menos 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

8, 9 y 10 1<sup>er</sup> Dan  
8, 9 y 10 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

11,12 y 13 1<sup>er</sup> Dan  
11,12 y 13 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

14,15 y 16 1<sup>er</sup> Dan  
14,15 y 16 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Dan

Habilidades Especiales  
12 y menos - todos los rangos  
13 a 16 – todos los rangos



## Categorías del Top Ten (cont.)

### Adultos

Hombres 17-29 1 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 17-29 1 <sup>er</sup> Dan
Hombres 30-39 1 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 30-39 1 <sup>er</sup> Dan
Hombres 40-49 1 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 40-49 1 <sup>er</sup> Dan
Hombres 50-59 1 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 50-59 1 <sup>er</sup> Dan
Hombres 60 y más 1 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 60 y más 1 <sup>er</sup> Dan
Hombres 17-29 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 17-29 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan
Hombres 30-39 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 30-39 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan
Hombres 40-49 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 40-49 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan
Hombres 50-59 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 50-59 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan
Hombres 60 y más 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan	Mujeres 60 y más 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan
Hombres 17-29 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan	Mujeres 17-29 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan
Hombres 30-39 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan	Mujeres 30-39 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan
Hombres 40-49 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan	Mujeres 40-49 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan
Hombres 50-59 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan	Mujeres 50-59 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan
Hombres 60 y más 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan	Mujeres 60 y más 4 <sup>to</sup> y 5 <sup>to</sup> Dan
Hombres habilidades especiales (Cinturones Negros)	Mujeres habilidades especiales (Cinturones Negros)

Estas categorías deben seguirse en Eventos Nacionales, Panamericanos y Mundiales de ser posible. Hay ocasiones en que hay solo uno (1) o dos (2) competidores, se pueden unir categorías para que puedan ganar más puntos. En Torneos Regionales, es difícil tener categorías cerca. El Jefe Regional de Torneos (o quien este asignado) tiene la capacidad de cambiar categorías. Se sugiere no juntar más de dos (2) categorías, pero a veces esto no es posible. Depende del Jefe Regional de Torneos mantener el interés de los competidores en mente.

## EDADES Y CATEGORIAS DEL TOP TEN

Es muy importante comprender la siguiente información. La edad de los competidores será determinada por su cumpleaños hasta el 31 de diciembre, la edad que tengan entonces marcará en que categoría deben estar.

**Ejemplo Uno (1):** Bily cumple once (11) años el 10 de setiembre de 1997, él debe competir en la categoría de once (11) y doce (12) años en la temporada que comienza el Mundial de Junio de 1997 y seguir en ella.

**Ejemplo Dos (2):** Susana cumple quince (15) años el 14 de febrero de 1998, ella debe competir en la categoría de trece (13) y catorce (14) años en la temporada que comienza en el Mundial de Junio de 1997.

**Ejemplo Tres (3):** Daniel cumple veintiséis (26) años el 29 de diciembre de 1997, él debe competir en la categoría Vip comenzando en el Mundial de Junio de 1997 y seguir la temporada.

**Ejemplo Cuatro (4):** Betty cumple cincuenta (50) años el 3 de junio de 1998, ella debe de competir en la categoría Ejecutiva comenzando en junio de 1997 y seguir la temporada.

## RANGOS Y CATEGORIAS DEL TOP TEN

El cambiar de rango puede hacer también diferencias, si una persona cambia el rango durante la temporada y el nuevo rango lo sitúa en otra categoría, ese competidor no puede ganar puntos en una categoría y sumárselos a los de otra. Si un competidor trata seriamente de llegar al Top Ten, planeará su cambio de rango para que no interfiera.

Si un alumno sabe que va a tomar examen durante la temporada, puede competir en una categoría mayor antes de cambiar de rango. Se permite entrar en lo que considera una categoría con más “dificultad” pero no a una menor o más “fácil”.

**Ejemplo Uno (1):** Mary es 1BD Ejecutiva y luego de hablar con su Instructor planea dar examen para 2BD en noviembre de 1997. Mary puede competir en la categoría de 2BD Ejecutivas en el Mundial de junio de 1997 y cambiar de rango en noviembre. Esto permitirá mantener los puntos en la misma categoría, todo el año, si hubiera competido en la de 1BD y luego cambiado de rango, los puntos obtenidos en la primera categoría no pasan a la segunda. Esto le restará la chance de entrar al Top Ten. La única excepción es si la persona toma examen y compite en el Mundial.

**Ejemplo Dos (2):** Alicia es 2BD Vip y dará examen para 3BD en el Torneo Mundial, ella puede competir en la categoría de 2BD o en la de 3BD y 4<sup>th</sup> Vips. Si elige la de 2BD, sin importar el resultado del examen, los puntos quedarán registrados en la categoría correcta. Si ella avanza, los puntos serán pasados a la categoría de 3BD y 4<sup>th</sup>, si ella no tiene éxito en el examen, los puntos quedarán en la categoría de 2BD; si elige la de 3BD y 4<sup>th</sup> y no salva el examen los puntos no pasarán. Es posible ganar suficientes puntos en dos (2) categorías.

## **FINALES DEL CAMPEONATO MUNDIAL**

Al final de la temporada y luego de juntar y sumar los puntaje, el Top Ten será oficialmente anunciado. Estos competidores tendrán la oportunidad de competir por el título de Campeón Mundial de su categoría. Esta competencia tendrá lugar durante el Torneo Mundial que se realiza cada año en el mes de junio en Estados Unidos de América. En la final del Top Ten no se acumulan puntos para el campeonato de la siguiente temporada.

Todos los competidores del Top Ten pueden participar del “Desfile de Campeones” que se realiza durante el Campeonato Mundial. Se entregarán certificados y pins a los finalistas del Top Ten y medallas a los ganadores. Habrá dos (2) medallas de Bronce, una (1) de plata y una (1) de oro para cada categoría en sparring (lucha) y una (1) medalla de Bronce, una (1) de plata y una (1) de oro para cada categoría en fórmulas. El ganador de cada categoría llevará el título de Campeón Mundial y puede utilizar un uniforme con la inscripción “Campeón Mundial” en la espalda (el Instructor del alumno debe hacer el pedido a World Martial Arts – WMA y corre por cuenta del alumno)

### **Registro de Cinturones Negros para eventos Mundiales y Nacionales**

Todos los Cintos Negros deben pre registrarse en Torneos Mundiales o Nacionales. La tarjeta debe estar completa, especialmente el rango, edad y altura. Es responsabilidad del Instructor chequear que todo esté correcto y mandarlo a Casa Central.

Esto es para que se pueda asignar Jueces y Competencias antes del evento. Un programa es preparado y entregado para que todos sepan donde compiten y/o arbitran. La planilla de Fórmula está impresa para la competencia, la de Sparring no; debe ser llenada en el momento. A los Cintos Negros que no se pre registraron se les cobrará un cargo extra y competirán con otros que se hayan registrado “tarde”. Esta categorías probablemente estén formadas con diferentes rangos y edades, los que se registraron tarde, no duplicarán su puntaje, por estas razones es muy importante pre registrarse.

## **FORMATO DE TORNEO PARA TINY TIGER**

### **Estableciendo Nuestra Meta**

Nuestra meta es establecer procedimientos estándar para permitir que participen en nuestros Torneos. Esto incluye Mini Torneos (clase C), Torneos Regionales (clase B) y Nacionales o Mundiales (clase A). Todos los Torneos deben estar estructurados para evitar la confusión y frustración de los involucrados.

Los chicos de edades del grupo de nuestros “Tiny Tiger” pueden no ser lo suficiente maduros para comprender lo que es “ganar” o “perder”, pero si reconocen la diferencia entre no “obtener un premio” y otro si; o por qué el de él es más grande que el mío?. Tratar de responder estas preguntas puede ser muy difícil para los padres. Para obtener un programa exitoso para “Tiny Tiger” debemos tener las menores objeciones posibles.

Debemos entender y comunicar a todos los involucrados (niños, los padres, y a los jueces) que esto es una INTRODUCCION A LA COMPETENCIA y que debe ser ¡DIVERTIDA! Sabemos que difícil puede ser actuar en frente de público, en lugares extraños, con materiales de los cuales no estamos confiados. Esto puede ser peor para “Tiny Tiger”; queremos enseñarles a ellos que no deben de tener miedo y que participar puede ser divertido y recompensado. Tratar de hacer lo mejor es lo que más importa. Les damos la oportunidad y los recompensamos por tratar.

Al enseñar a las categorías de “Tiny Tiger” como una INTRODUCCION A LA COMPETENCIA, nos aseguramos que ninguno será “PERDEDORES”, solo “GANADORES”. Todos los niños serán recompensados por su participación y esfuerzo.

### **EDADES Y RANGOS**

Las edades y rangos para la competencia de los “Tiny Tiger” son aquellos establecidos en el manual de “Tiny Tiger”. Las edades recomendadas son de tres (3) a seis (6) años. Algunas escuelas enseñan a niños de dos (2) años y se les debe permitir competir si lo desean. Si un niño dentro de esas edades está entrenando como “Karate Kid” debe competir y no de “Tiny Tiger”. El instructor del niño debe determinar en que categoría debe participar. Algunos niños de seis (6) años necesitan estar en grupos de “Tiny Tiger” y algunos de cinco (5) de “Karate Kid”. Todos los casos necesitan ser tratados individualmente. Los niños que tienen problemas de aprendizaje deben tener consideraciones especiales. Sin embargo, debido a problemas de tamaño, la máxima edad para estar en una categoría de “Tiny Tiger” será seis (6) años. El instructor indicará el grupo apropiado en la tarjeta de competidor.

Los rangos para participar en “Tiny Tiger” son: De blanco hasta azul. Cinturones marrones o más deben participar en categorías de “Karate Kid”.

### **FORMACION DE CATEGORIAS**

Las categorías de “Tiny Tiger” están limitadas a no más de ocho (8) competidores. Estos niños tienen una cantidad limitada de paciencia. El tener una categoría más grande que ocho (8) puede causar problemas en mantener la atención de los niños. También, puede ser difícil tratar de controlar a más de ocho (8) “Tiny Tiger” en una atmósfera extraña. Está permitido tener categorías con menos de ocho (8), pero trate de no tener más de ocho (8).

Todos son sensibles a los alumnos que recién comienzan, especialmente aquellos de seis (6) o menos. Los padres se vuelven muy protectores cuando ven cinturones blancos en un perímetro con naranjas y amarillos. Como instructores y jueces, entendemos que para grupos de estas edades puede no haber tanta diferencia y que podemos juzgar cada rango de acuerdo a lo que esperamos de ellos. La realidad de la situación es que los padres, espectadores (posibles clientes) y los mismos niños no entienden esto. Recomendamos que los cinturones blancos estén en una categoría separada de naranjas y amarillos.

Los grados restantes pueden competir en pares. Naranjas y amarillos pueden participar juntos, camuflados y verdes, y violetas y azules. Se recomienda no combinar más de dos (2) grupos de rango. Poner tres o cuatro grupos juntos puede causar padres inconformes y que los niños resulten en clientes inconformes. Esto significa que en Torneos Regionales las categorías de “Tiny Tiger” pueden ser solo de tres (3), cuatro (4) o cinco (5). Como cada programa de “Tiny Tiger” crece en cada región y los padres orgullosos con sus niños orgullosos hacen su camino en su escuela, todas las categorías crecerán. Una temprana inversión en categorías pequeñas puede resultar grandes recompensas más adelante.

### **STAFF EN EL PERIMETRO**

El Staff en el perímetro permanecerá consistente al Reglamento Normal del Torneo con un par de excepciones. Habrá un Juez Central, dos (2) de esquina y un Cronometrista. No será necesario un apuntador. Uno o dos (2) cinturones negros adicionales son recomendados. Estos cinturones negros extras serán líderes en formulas y defensas y ataques. Estos líderes estarán disponibles si los niños necesitan ayuda en cualquier material que estén haciendo. Es típico que al preguntarle a los niños si necesitan ayuda recibamos la respuesta de “NO”. Luego cuando ellos comienzan, se quedan trancados en algún punto y se sienten muy avergonzados o peor, empiezan a llorar. Si comenzamos asumiendo que alguien necesitará ayuda, y hay alguien brindando esa ayuda, esto no será un problema.

Estos ayudantes extra necesitan saber el material con el que están ayudando. Esto puede ser un buen lugar para signar líderes Junior o Instructores en Entrenamiento jóvenes. Si no hay suficiente de estos dos (2) grupos, entonces, por supuesto, use cinturones negros que conozcan el material. Estos ayudantes necesitan “mantener un ojo” en el niños que están ayudando así no van muy rápido o muy despacio. Deben prestar mucha atención cada vez que están liderando fórmula o defensa y ataque.

Los líderes solo serán usados para aquellos “Tiny Tiger” que esté indicado que necesitan ayuda (en su tarjeta de competidor) o que se queden trancados. Los líderes harán la fórmula y/o defensa y ataque de modo que el niño sea capaz de seguirlo y en un lugar donde este pueda verlo. El líder también debe guiar al niño verbalmente. Debe usar el nombre apropiado para cada técnica e incluir un término descriptivo que ayude a recordar al niño como hacer la técnica. Ejemplos y recomendaciones: “Defensa Alta Fuerte” (Usar la palabra “Fuerte” para todas las defensas) “Vuelta Patada Alta” (Usar la palabra “alta” para todas las palabras)

Es muy importante la actitud de cada miembro del Staff en el perímetro. Esta experiencia debe ser positiva para cada “Tiny Tiger”. Lo que pase en el perímetro afectará su Auto confianza y la imagen de su Instructor. Todos los Instructores convencen a los “Tiny Tiger” y a sus padres de gastar dinero en viajar y participar prometiéndoles que será una experiencia divertida e inolvidable. Es responsabilidad del Staff del perímetro asegurarse de que esto suceda. La palabra de los Instructores está en juego.

Se recomienda que los jueces centrales sean dueños de escuela que tienen el Programa “Tiny Tiger” o aquellos que trabajan para escuelas que tienen este Programa. Estas personas trabajan duro y saben como manejar “Tiny Tiger”. Ellos trabajan con ellos diariamente y tienen experiencia en hacer el evento positivo. Si no hay suficientes Jueces calificados disponibles, por favor tómese el tiempo de buscar Jueces que “amen trabajar con niños” y entiendan cual es la meta de participar en un torneo.

## **CONOCIMIENTO DE FORMULAS Y DEFENSAS Y ATAQUES**

Para que un “Tiny Tiger” avance de rango, se recomienda en el Manual del mismo que aprendan la mitad de la fórmula por cada medio rango que ganen (un 8R cinturón naranja recomendado hace la primera mitad de Songahm 2 y un 8D Cinturón Naranja decidido hace la segunda mitad. De esta misma forma participarán en Torneos. Como todo Cinturón de Color los “Tiny Tiger” pueden hacer la fórmula del rango actual o del anterior. La decisión de que material hará el “Tiny Tiger” la toma el Instructor y debe estar indicada en su tarjeta de competidor.

Aquí están como separar las Fórmulas:

	<b><u>PRIMERA MITAD</u></b>	<b><u>SEGUNDA MITAD</u></b>
Cinturón Blanco (Songahm 1)	1 – 9	10 - 18
Cinturón Naranja (Songahm 2)	1 – 12	13 – 23
Cinturón Amarillo (Songahm 3)	1 – 14	15 – 28
Cinturón Camuflado (Songahm 4)	1 – 16	17 – 31
Cinturón Verde (Songahm 5)	1 – 17	18 – 34
Cinturón Violeta (In Wha 1)	1 – 25	26 – 44
Cinturón Azul (In Wha 2)	1 - 22	23 – 42

Es muy importante recordar que muchos Cinturones Blancos, Naranjas y Amarillos solo aprenden una Defensa y Ataque, asique la regla de hacer dos (2) Defensas y Ataques deberá de ser ajustada para “Tiny Tiger”. Dependiendo en que rango de “Tiny Tiger” estén, podrán haber aprendido la número uno (1) o la número dos (2). Una vez más esto es “UNA INTRODUCCION A LA COMPETENCIA “, no competencia actual, asique la cantidad de conocimiento no es tan importante como en las categorías de los más grandes. El Instructor decidirá cual Defensa y Ataque realizará.

Los “Tiny Tiger” no se pararán frente a frente mientras hacen Defensa y Ataque, se pondrán mirando al frente del perímetro y al Juez Central (este permanecerá al frente del perímetro y no formará el triángulo usual). El Juez Central dirigirá cada “Tiny Tiger” a hacer su Defensa y Ataque. Los puntos serán dados de acuerdo a regla de Defensa y Ataque (excepto donde está mencionado arriba).

Los líderes necesitan estar disponibles a ayudar a cada “Tiny Tiger” como fue mencionado anteriormente.

## **CRITERIOS AL JUZGAR / FORMA DE PUNTUAR**

Ya que esto va a ser considerado como una INTRUDUCCION A LA COMPETENCIA, los puntajes para Fórmula, Defensa y Ataque y Sparring serán completamente diferentes a las otras categorías. Una diferencia al juzgar Fórmula será que un “Tiny Tigers” no recibirá puntaje numérico. En vez de eso cada Juez hará un comentario positivo sobre la actuación del alumno. Los jueces de esquina comentarán en el área que están asignados (Patadas y Posiciones o Defensas y Golpes). Comentarios como, “Super Poder Billy” o “Impresionante Patada de Costado” son los esperados. El aspecto importante es que el “Tiny Tiger” actúe en un medio diferente. Ellos necesitan sentirse muy positivos sobre la experiencia.

El mismo tipo de procedimiento será usado para la Defensa y Ataque. Cada “Tiny Tiger” hará su Defensa y Ataque en la forma usual, pero en vez de ganar un punto, cada Juez hará un comentario positivo. Cada “Tiny Tiger” hará dos (2) rounds. Cuando se tiene un número impar de “Tiny Tiger”, uno de ellos hará tres (3) rounds (el Juez Central deberá tener una buena y positiva razón para que ese “Tiny Tiger” actúe una vez más).

Para el Sparring cada “Tiny Tiger” tendrá que hacer Sparring por dos (2) minutos cada vez. Los puntos no se darán en forma usual. En vez de esto cuando u Juez de algo especial que comentarle a uno de los competidores, deberán detener la acción como si hubieran visto un punto y hacer un comentario referente al movimiento. Comentarios como, “Excelente Bloqueo a esa Vuelta Patada” o “Ese Puño fue la Velocidad de la Luz”. Los Jueces deben estar siempre mirando algo positivo par comentar. Nuevamente si hay un número impar de “Tiny Tiger”, uno de ellos hará tres (3) rounds (el Juez Central deberá tener una buena y positiva razón para que actúe una vez más).

## **CATEGORIAS DE PREMIACIONES**

Una vez terminadas la Fórmula y Defensa y Ataque (o Sparring), los Jueces decidirán cual “Tiny Tiger” recibirá un premio en cada categoría sugerida:

PATADAS GENIALES.  
SUPER DEPORTIVIDAD.  
PODER DE ROTURA.  
PRESTAR ATENCION.

APLAUSOS FUERTES.  
GRITOS FUERTES.  
IMPRESIONANTE ACTITUD DE CINTO NEGRO.  
SEGUIR INSTRUCCIONES.

Se pueden decidir cambios en estas categorías, pero esto debe hacerse con el apoyo de aquellos Instructores que trabajan con “Tiny Tiger”. Cada “Tiny Tiger” recibirá un premio. Los premios serán presentados con igual entusiasmo a cada participante. Este procedimiento reforzará el concepto:”CADA NIÑO ES UN GANADOR Y CADA NIÑO ES ESPECIAL”.

## **PREMIACIONES**

Como se dijo en secciones anteriores, todos los “Tiny tiger” recibirán un premio. Otras recomendaciones:

Todos los Trofeos/ Premios para estas categorías deberán ser del mismo tamaño.

No debe haber ningún número de “Lugar/Puesto” en el Trofeo / Premio.

Estos Trofeo / Premios deben ser de tamaño comparable con los otros Trofeos / Premios entregados a los otros participantes del Torneo o notoriamente diferente de los otros Trofeos / Premios.

Si el mismo Trofeo / Premio es usado, trate de que el tamaño sea del Primer o Segundo Puesto de los entregados a los otros competidores. No pueden ser más chicos que los de Tercer Puesto. El Jefe Regional de Torneos debe averiguar cuantos “Tiny Tiger” participarán de esta forma podrá tener el número apropiado de Trofeos / Premios.

## **NOTAS FINALES**

Como se habrán dado cuenta el termino competidos no es usado en esta sección pero si el de participante. Recuerde que la meta de este programa es ofrecer a lo “Tiny Tuger”, UNA (1) INTRODUCCION A LA COMPETENCIA. Hay muchos beneficios que se ganan al tener “Tiny Tiger” formando parte de nuestra escuela. Los niños pueden aprender muchas lecciones importantes en esta temprana edad. Disciplina, Respeto, Cortesía, Auto confianza y valores solo por nombrar algunos. Hagamos nuestra parte como profesionales y asegurémonos que cada “Tiny Tiger” y sus padres tengan una positiva y INTRODUCCION A LA COMPETENCIA.



# **GUÍA PARA LA COMPETENCIA DE DIVISIONES CON HABILIDADES ESPECIALES**

## **Introducción**

Hace ya muchos años desde que Eternal Grand Master H. U. Lee, creó la División de Habilidades Especiales para los torneos de ATA/STF/WTTU y les dio la oportunidad de ganar el Título de Campeón Mundial. La intención siempre ha sido ofrecer una competencia segura y justa a quienes están incapacitados para competir con otros de su mismo rango, edad y género.

Nosotros nos enfrentamos al dilema de determinar quienes deben competir en la División de Habilidades Especiales en los Torneos Regionales, Nacionales y Mundiales y acumular puntos para el campeonato mundial. Esta información podría responder muchas interrogantes o determinar quienes son las personas (o persona) indicadas para responder sus preguntas.

## **Definición**

Para ser elegible y poder competir en la división de Habilidades Especiales el competidor debe presentar cualquiera de estas condiciones:

## **LIMITACIÓN FÍSICA PERMANENTE**

Esta limitación física pone al competidor en extrema desventaja ante competidores sin limitaciones físicas. Ejemplos de una limitación física permanente pueden ser (pero no se limitan a): un desorden muscular, óseo, o nervioso que limita severamente la movilidad física del competidor (ejemplos: sin brazos, sin pierna (s), pierna (s) artificial (les), forzado a utilizar una silla de ruedas u otro artefacto para permitir su movilidad, ceguera).

Ejemplos de limitaciones físicas que no son elegibles pueden ser (pero no se limitan a): estar en recuperación de una cirugía o procedimiento que temporalmente limita la movilidad física, un brazo artificial o la ausencia de un brazo, sordera, epilepsia, implantes de articulaciones y condiciones artríticas menores.

## **IMPEDIMENTO EN LA HABILIDAD MENTAL**

Por impedimento en la habilidad mental, se entiende que el competidor está en extrema desventaja contra los compañeros no discapacitados debido a la inhabilidad para comprender todos los aspectos de la competencia. Ejemplos de impedimento en la habilidad mental pueden incluir (pero no se limitan a): discapacidad cognoscitiva (incapacidad de funcionar independientemente), autismo, y síndrome de Down.

Ejemplos de condiciones no elegibles pueden incluir (pero no se limitan a): ADD (siglas en inglés de déficit de Atención), ADHD (siglas en inglés de Déficit de Atención e Hiperactividad) y problemas de aprendizaje.

## **PROCEDIMIENTOS REQUERIDOS PARA LAS DIVISIONES DE HABILIDADES ESPECIALES**

Para ayudar con el “chequeo y balance” de este ring, requerimos que se sigan estas indicaciones para cualquier competidor que debe ingresar a la división de Habilidades Especiales:

- El Instructor del alumno debe dar el permiso basado en la guía de este reglamento y en su propia integridad.
- El Instructor del alumno debe solicitar verbalmente al Jefe Regional de Torneos (JRT). Siguiendo la guía citada más arriba y su propia integridad el Jefe Regional de Torneos determinara si el alumno puede o no ingresar a la división de Habilidades Especiales.
- Si el JRT determina que el alumno puede ingresar a la división de Habilidades Especiales, una notificación por escrito debe ser enviado al Presidente Internacional de Torneos para su verificación y archivo.
- Cualquier disputa sobre la decisión del JRT será tomada por el Presidente Internacional de Torneos. La decisión del Presidente Internacional de Torneos será final y definitiva.
- Cualquier punto para el Top Ten ganado por un competidor que fue incorrectamente incluido en la división de Habilidades Especiales será anulado.

Por favor recuerde, la intención de esta división es para permitir a quienes tienen una significativa y comprensible razón para competir en ella y la capacidad de ganar el auto respeto y la auto estima que no han podido ganar previamente. La competencia debe ser justa, limpia y segura.

### **Competencia de Formulas y Armas de la División de Habilidades Especiales**

La competencia de armas y de formulas de la División de Habilidades Especiales se realizara de la misma manera que las demás divisiones, con una sola excepción; los tres jueces deben mirar y calificar la fórmula entera. Ya que estos competidores no pueden ejecutar golpes y patadas con precisión, no es razonable esperar que los jueces den una nota justa por los golpes y patadas, de la misma manera que darían las notas a los competidores que pueden ejecutar los golpes y patadas normalmente. Permitiendo a los jueces evaluar todos los aspectos de la fórmula y de armas en general y teniendo en consideración la intención del competidor y su capacidad mientras realiza su fórmula, los jueces pueden dar un puntaje justo durante la competencia.

# **REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS DE CINTURONES NEGROS**

## **Requisitos del Competidor**

Todos los cinturones negros están habilitados para competir en armas, siempre que su Instructor Jefe o uno de los instructores del staff de su escuela esté certificado para enseñar el arma en el cual el alumno desea competir. La Certificación para Instructores está disponible a través del Departamento Protech de la ATA/STF/WTTU y los cursos son ofrecidos en muchos eventos regionales, nacionales y mundiales.

## **Armas disponibles para ser utilizadas en la competencia de armas de Cinturones Negros**

Las armas disponibles para que los cinturones negros utilicen durante las competencias coincidirán con los requisitos de exámenes parciales establecidos en el manual “Master Club Curriculum”. Los cinturones negros son libres (con la aprobación de su Instructor) de elegir competir con el arma correspondiente a su rango o con el de rangos inferiores. Un cinturón negro no podrá competir con un arma designada para un rango superior. La lista de los rangos y sus correspondientes armas es la siguiente:

- 1er Dan Decidido = Ssahng Jeol Bong Simple o Bahng Mahng Ee Simple
- 2do Dan Decidido = Ssahng Jeol Bong Doble o Bahng Mahng Ee Doble
- 3er Dan = Jahng Bong (distancia media o distancia larga)
- 4to Dan = Jee Panhg Ee
- 5to Dan = Sam Dan Bong

En el caso del Ssahng Jeol Bong o del Bahng Mahng Ee (simple o doble), el competidor solo podrá utilizar las armas aprobadas (azules o rojas) de Protech. En el caso del Jahng Bong, el Jee Panhg Ee y el Sam Dan Bong, las armas deberán estar en buen estado y ser seguras. Actualmente existen dos tamaños de estas armas disponibles; el tamaño de adultos y el tamaño de juniors. Los competidores de 11 años y menos tienen la opción de elegir el tamaño de arma que desean utilizar. Los competidores de 12 años y más deben utilizar el tamaño para adultos.

### **\*\*\* Nota:**

Empezando en la temporada del campeonato 2004-2005, el Doble Ssahng Nat (Kamas) fue aprobado como arma de competencia. Esta arma solo puede ser utilizado en competencias por los Cinturones Negros 2do Danes Decididos o más, quienes deben realizar la fórmula oficial creada para dicha arma. El arma utilizada en competencia debe ser el arma aprobada oficialmente por Protech (de foam rojo).

## Responsabilidades de los Jueces de Fórmulas con Armas

Los tres jueces juzgan la fórmula completa así como también:

**El Juez de Esquina A** observará las posiciones apropiadas y la dirección de los golpes (relacionado a los nueve ángulos de ataque). Para las posiciones, el juez deberá observar la distribución apropiada del peso y la ubicación de los pies. Para las direcciones de los golpes, el juez deberá guiarse de acuerdo a los nueve ángulos de ataque.

**El Juez de Esquina B** observará el tiempo correcto en la ejecución de las técnicas, el manejo fluido del arma, la igualdad de precisión entre el lado derecho y el izquierdo del cuerpo, y la consistencia entre la primera y la segunda mitad de la fórmula. En referencia al tiempo, el juez observará la coordinación entre el movimiento de manos y pies. Para el manejo fluido del arma, el juez observará los cambios y transiciones de un movimiento al otro. En cuanto a la igualdad en la precisión de ambos lados del cuerpo, el juez observará el balance en la calidad de la técnica entre un lado y el otro. Y en la consistencia entre la primera y segunda parte de la fórmula, el juez observará la igualdad en la velocidad y dirección del arma durante las dos partes.

**El Juez Central** calificará la memoria, la transición entre los segmentos, la apariencia de la fórmula, y la actitud del competidor. Para calificar estas áreas, el juez deberá considerar cual competidor tuvo el mejor desempeño y quien hizo el mejor show.

El Juez Central explicará verbalmente a los Jueces de Esquina cual de ellos será el Juez A y cual será el Juez B. Cuando se hace el saludo inicial a los competidores y los jueces están frente a ellos, el Juez A estará al lado izquierdo del Juez Central y el Juez B al lado derecho del mismo. Cuando estén anunciando los puntajes, el Juez Central dirá los puntos en voz alta, el planillero repetirá los puntajes detrás del Juez Central para verificar que la información registrada sea la correcta. Es muy importante que los jueces continúen mostrando sus puntajes para así tener otro nivel de verificación en el registro correcto de los puntajes.

## Procedimientos de la Competencia de Fórmulas con Armas

Para empezar oficialmente la división, los competidores deberán formar y saludar a los jueces asignados. El Juez Central presentará a los Jueces y explicará que calificará cada uno de ellos. El/ella motivará a los competidores y se asegurará que todos hayan entendido las reglas y procedimientos.

Antes del saludo inicial y las presentaciones, uno de los jueces deberá recoger las tarjetas de los competidores. El Juez Central colocará las tarjetas boca abajo y las mezclará. Para empezar la competencia de Fórmulas con Armas, el/ella elegirá una tarjeta por vez y llamará el nombre del competidor. El/ella pasará la tarjeta al planillero para que este pueda registrar los nombres de los competidores mientras que la persona realiza su fórmula.

Cuando su nombre es llamado, el competidor responderá “Si Señor/ra/rita”, y correrá hasta el centro de la pista, se parará en una correcta posición de atención con el arma, esperando las indicaciones de los jueces. Ellos deberán seguir las instrucciones de los jueces, y cuando reciban el comando de empezar, demostrarán su fórmula en su propio tiempo. Ellos permanecerán en la última posición de la fórmula hasta recibir el comando para volver a la posición de atención y no podrán dejar la pista hasta que no le indiquen.

## **Puntajes de las Fórmulas con Armas**

Para el puntaje de las fórmulas con armas se deberá seguir la misma escala utilizada en la competencia tradicional de Fórmulas de Taekwondo (por favor lea la página 14 de este *Reglamento de Torneos de Songahm Taekwondo*) con dos ítems adicionales. Primero, cada juez aplicará una deducción automática de un (1) punto al competidor que deja caer el/las arma/s, y segundo, cada juez aplicará una deducción automática de un (1) punto por levantar el/las arma/s de forma incorrecta.

## **Premiación para la competencia de Fórmulas con Armas**

En la competencia de fórmulas con armas se premian los tres primeros lugares; un primer puesto, un segundo puesto y un tercer puesto. El primer puesto será el competidor que acumule la mayor cantidad de puntos otorgados por los tres jueces. El segundo puesto será para el competidor que obtenga el siguiente puntaje total más elevado, y el tercer puesto, el competidor con el tercer puntaje total más elevado. Los cinturones negros de las divisiones juniors recibirán premios de participación si no recibieron un puesto oficial.

## **Resolviendo Empates**

Los empates no serán resueltos en conferencia. Si existe un empate en la competencia de fórmulas con armas, los competidores que han empatado deberán demostrar su fórmula nuevamente (la misma que realizaron la primera vez). Al final de la fórmula el Juez Central dará el comando para que el competidor vuelva a la posición de atención y le dará el comando para empezar una demostración de estilo libre con el arma de 30 segundos. Esto será hecho un competidor a la vez, hasta que todos los competidores empatados hayan tenido la oportunidad de demostrar su fórmula por segunda vez. Si existe empates por más de un puesto, los jueces decidirán primero el empate por el puesto más elevado (por favor lea la página 14 del Reglamento de Torneos de Songahm Taekwondo para mayor información).

# **REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS DE CINTURONES DE COLORES**

## **Introducción**

Empezando en el Campeonato Mundial de Songahm Taekwondo del año 2001, los alumnos cinturones de colores pueden ahora competir con armas en los torneos regionales, nacionales y mundiales. Esta nueva modalidad abierta a los cinturones de colores servirá para que ellos experimenten y se diviertan en los torneos. Estas son las reglas de la competencia de Armas para Cinturones de Colores:

## **Requisitos del Competidor**

Todos los cinturones de colores están habilitados para competir en la modalidad de armas, siempre que su Instructor Jefe o uno de los Instructores del staff de su escuela esté certificado para enseñar el arma con la cual el alumno desea competir. Esto incluye a los “Tiny Tigers” si su Instructor ofrece entrenamiento con armas a los alumnos de este nivel. La Certificación para Instructores está disponible a través del Departamento Protech de la ATA/STF/WTTU y los cursos son ofrecidos en muchos eventos regionales, nacionales y mundiales.

## **ARMAS DISPONIBLES PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS DE CINTURONES DE COLORES**

Existen cinco armas disponibles para que los alumnos cinturones de colores puedan elegir con cual competir. De nuevo, la disponibilidad está basada en la certificación del Instructor del alumno que desea competir. El alumno cinturón de color deberá confirmar con su Instructor con que arma el puede competir.

Las cinco armas disponibles son:

SSAHNG JEOL BONG SIMPLE	BAHNG MAHNG EE SIMPLE
SSAHNG JEOL BONG DOBLE	BAHNG BAHNG EE DOBLE
JAHNG BONG	

### **\*\*\* Nota:**

Empezando en la temporada del campeonato 2004-2005, el Doble Ssahng Nat (Kamas) fue aprobado como arma de competencia para cinturones de colores. Los Cinturones de Colores competirán con dicha arma en el estilo libre El arma utilizada en competencia debe ser el arma aprobada oficialmente por Protech (de foam rojo).

## **CONTENIDO DE LA DEMOSTRACIÓN**

El alumno cinturón de color deberá demostrar una rutina de estilo libre de su propia creación, con un máximo de 20 segundos. El no será penalizado si su rutina dura menos de 20 segundos. El cronometrista de la pista hará funcionar el cronómetro cuando el Juez Central de el comando de empezar al alumno y parará el cronómetro y dirá “Tiempo” cuando hayan transcurrido 20 segundos (en ese momento el alumno deberá parar su rutina en uno o dos segundos). La rutina deberá estar basada en el material que el Instructor enseña al alumno en su escuela y deberá ser aprobada por su Instructor. Ellos no podrán demostrar las fórmulas creadas como parte de los requisitos de exámenes parciales para cinturones negros.

## **ORDEN DE COMPETENCIA**

La Competencia de Armas para Cinturones de Colores se realizará entre la competencia de Fórmulas de Songahm Taekwondo y la competencia de Sparring (o defensas y ataques). El orden de competencia será el siguiente:

- Fórmula tradicional de Songahm Taekwondo
- Competencia de Armas Estilo Libre
- Sparring (o defensas y ataques) tradicional de Songahm Taekwondo

## **CRITERIO DE JUECES**

La competencia de Armas para Cinturones de Colores será juzgado de acuerdo a los siguientes criterios (la intención de esto no es la de ser una orden específica sino mas bien una guía para juzgar una presentación contra otra)

- Control total de arma (deducciones por perder el arma, dejar caer, etc.)
- Dificultad (mayor dificultad = mayor reconocimiento)
- Originalidad (es el competidor creativo?)
- Presentación (es la demostración excitante y divertida)

## **PUNTAJE EN LA COMPETENCIA DE ARMAS ESTÍLO LIBRE**

Se utilizará el mismo sistema de puntajes que en la competencia de Fórmulas tradicionales de Songahm Taekwondo. El rango de los puntajes va desde 9.0 a 9.9 (por favor lea la página 14 de este *Reglamento de Torneos de Songahm Taekwondo*). Una diferencia con la competencia de fórmulas tradicionales, es que los tres jueces calificarán la fórmula completa y no solo un aspecto de la misma. Los empates serán resueltos de la misma manera que la competencia de Armas de Cinturones Negros.

## **PREMIACIÓN PARA LA COMPETENCIA DE ARMAS ESTÍLO LIBRE**

Los premios serán otorgados a los tres primeros puestos, determinados por los tres puntajes acumulados más altos. Los premios serán solamente para un 1º Puesto, un 2º Puesto y un 3º Puesto. En las divisiones de “Tiny Tigers” todos los participantes de Armas Estilo Libre ganarán un trofeo.

## **INFORMACIÓN SOBRE EL USO OBLIGATORIO DEL PROTECTOR DE TORSO (PECHERA)** **En vigencia desde Diciembre de 2003**

### **Información importante para todos los miembros de la STF/ATA/WTTU**

La seguridad siempre ha sido la meta principal en todos los eventos de la STF/ATA/WTTU, especialmente en lo relacionado a sparring (lucha). Ya sean cambios de reglamento o de requerimientos de equipos, siempre hemos intentado mitigar cualquier situación de peligro potencial. Es con esta meta en mente que el siguiente requisito de equipo se ha instituido.

### **A PARTIR DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE SONGAHM TAEKWONDO DE 2004, SERÁ OBLIGATORIO EL USO DE PROTECTORES DE TORSO (PECHERA) PARA TODOS LOS MIEMBROS QUE HAGAN SPARRING (LUCHA), YA SEA EN COMPETENCIA O EN EXAMEN**

- Esto incluye las finales del Top Ten
- Esto incluye el examen para cinturones negros
- Esto incluye la competencia regular de sparring
- Esto incluye todas las edades y rangos que hagan sparring

### **LOS PROTECTORES DE TORSO (PECHERAS) SON DE USO OBLIGATORIO PARA TODOS LOS MIEMBROS QUE HAGAN SPARRING (LUCHA) EN TODOS LOS TORNEOS DE STF/ATA/WTTU INMEDIATAMENTE DESPUÉS DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE SONGAHM TAEKWONDO DE 2004**

- Esto incluye todas las edades y rangos que hagan sparring (lucha)
- Esto incluye todos los eventos de Clase C, Clase B, y Clase A (Internos, Regionales, Estatales)
- Esto incluye los eventos Nacionales (Clase AA) y los eventos Mundiales (Clase AAA)

### **EL PROTECTOR DE TORSO (PECHERA) PUEDE SER DE CUALQUIER MODELO Y COLOR, SIEMPRE QUE PROTEJA LAS ÁREAS REQUERIDAS**

- El frente y el costado de la caja torácica y las costillas
- Las costillas que se extienden a los costados incluyendo las costillas flotantes
- Recomendamos el uso del Protector de Torso ofrecido a través de WMA:
  - Está diseñado para no impedir las habilidades de patadas del competidor
  - Es extremadamente liviano, proporcionando la protección necesaria

Si usted tiene cualquier pregunta referente a los requerimientos sobre el uso del Protector de Torso, por favor hable con su Instructor.



## **REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA ATA-XTREME**

### **Requisitos para ser Elegible** (para poder competir en esta modalidad)

El competidor debe ser un miembro en regla con la ATA/STF/WTTU.

El competidor debe ser un miembro en regla de una escuela o club oficial de ATA/STF/WTTU. La escuela de la cual el competidor es miembro debe tener la licencia vigente de ATA/STF/WTTU y de ATA-Xtreme.

El competidor debe tener el permiso de su Instructor.

El competidor debe competir en los eventos tradicionales correlativos a los eventos de ATA-Xtreme que desea competir (por ejemplo para competir en Fórmulas de ATA-Xtreme, el competidor DEBE competir en Fórmulas de Songahm Taekwondo – competencia tradicional).

### **Requisitos de Uniformes**

Un competidor puede usar cualquiera de los siguientes uniformes para la competencia de ATA-Xtreme: Uniforme de ATA-Xtreme, Uniforme de XMA (Xtreme Martial Arts), o el Uniforme tradicional de Taekwondo (Dobok STF/ATA). La ventaja de utilizar el uniforme de ATA-Xtreme o de XMA es que al no tener mangas, estas no interfieren con la demostración de armas y además los jueces pueden ver claramente las técnicas de manos durante la demostración de fórmulas.

Si un competidor usa el uniforme de ATA-Xtreme o el de XMA, si es varón PUEDE usar la remera blanca de mangas largas bajo su uniforme si lo desea; si el competidor es mujer DEBE usar la remera blanca de mangas largas bajo su uniforme para mantener la discreción.

Si un competidor usa el uniforme de ATA-Xtreme o el de XMA, puede usar el cinto que viene con el uniforme o usar el cinturón tradicional de Taekwondo. La ventaja de usar el cinto que vienen con el uniforme de ATA-Xtreme o el de XMA es que no interfiere en la demostración de armas como podrían interferir las puntas largas del cinturón tradicional de Taekwondo.

Los cinturones negros pueden utilizar el uniforme de ATA-Xtreme o el de XMA durante la competencia tradicional de Armas solamente en los Torneos Nacionales o en el Torneo Mundial.

### **Requisitos de Armas**

Los cinturones de colores de todas las edades DEBEN utilizar las armas de PROTECH para competir en Ssahng Jeol Bong Simple o Doble, en Bahng Mahng Ee Simple o Doble y en Ssahng Nat. El Jahng Bong puede ser de su elección y del largo adecuado. No se permite que los cinturones de colores compitan con cualquier otro tipo de armas que los mencionados anteriormente.

Los cinturones negros de todas las edades pueden usar las armas de ATA-Xtreme, de XMA, o de Protech de acuerdo a su elección. Los cinturones negros pueden presentarse con cualquier arma del currículum de Protech.

## **Divisiones**

Las divisiones serán:

Niños de 11 y menos – Cint. de Colores	Niñas de 11 y menos – Cint. de Colores
Niños de 12 a 16 – Cint. de Colores	Niñas de 12 a 16 – Cint. de Colores
Niños de 11 y menos – Cint. Negros	Niñas de 11 y menos – Cint. Negros
Niños de 12 a 16 – Cint. Negros	Niñas de 12 a 16 – Cint. Negros
Hombres 17 a 35 – Cint. de Colores	Mujeres 17 a 35 – Cint. de Colores
Hombres 36 y mas – Cint. de Colores	Mujeres 36 y más – Cint. de Colores
Hombres 17 a 35 – Cint. Negros	Mujeres 17 a 35 – Cint. Negros
Hombres 36 y mas – Cint. Negros	Mujeres 36 y más – Cint. Negros

Divisiones de Niños y Niñas con Habilidades Especiales de acuerdo a la lista de arriba

Hombres Hab. Especiales Cint. Colores	Mujeres Hab. Especiales Cint. Colores
Hombres Hab. Especiales Cint. Negros	Mujeres Hab. Especiales Cint. Negros

Las divisiones podrán ser ajustadas en el futuro basadas en la cantidad de competidores.

## **Oportunidades de Competencias**

Inmediatamente a continuación del Torneo Nacional ATA de Orlando “Falls Nationals 2005”, las competencias de ATA-Xtreme estarán disponibles en todos los niveles de torneos sancionados por la ATA. Esto incluye los torneos de Clase C (torneos internos, de acuerdo al dueño de escuela), los torneos de Clases B y A (todos los eventos regionales), y los torneos de Clases AA y AAA (Nacionales y Torneo Mundial).

Puntos para el campeonato estatal y mundial serán otorgados para las divisiones de ATA-Xtreme en todos los torneos sancionados por ATA. Los puntos para la competencia de ATA-Xtreme serán otorgados de la misma manera y de acuerdo a las guías de puntos para las competencias tradicionales de Fórmulas, Sparring y Armas, en todos los niveles de competencia.

Se otorgarán títulos de Campeón Estatal en las divisiones de Fórmulas y Armas de ATA-Xtreme al final de la temporada 2005 – 2006 y cada año a partir de ahí.

Se otorgarán títulos de Campeón Mundial en las divisiones de Fórmulas y Armas de ATA-Xtreme en el Campeonato Mundial del 2006 y cada año a partir de ahí.

## **Reglas de Competencias**

Fórmulas de ATA-Xtreme y Armas de ATA-Xtreme

La fórmula no debe durar más de tres (3) minutos. Los jueces pararán de evaluar cualquier demostración a los tres minutos y el competidor será parado a los tres minutos y medio (3 1/2). El tiempo corre desde que el competidor recibe la orden para empezar, DESPUES que el competidor fue llamado y haya saludado a los jueces. El cronometrista avisará a los jueces cuando el tiempo (los tres minutos) haya expirado.

Las fórmulas serán puntuadas utilizando el mismo proceso que se usa para calificar las competencias de fórmulas y armas tradicionales, con la única excepción de que los tres jueces observarán la fórmula en su totalidad y no solo partes específicas.

Esta competencia de Fórmulas y Armas de ATA-Xtreme, permite técnicas de artes marciales contemporáneas que han estado envueltas por más de 30 años. Estas técnicas pueden ser agregadas a las fórmulas tradicionales o pueden ser puestas en una fórmula creada totalmente por el competidor.

Los movimientos de tipo gimnásticos u otros tipos de movimientos no basados en la disciplina de las artes marciales son permitidos, pero esto no otorgará ningún puntaje mayor que cualquier técnica o movimiento tradicional de artes marciales.

La música es permitida tanto en la competencia de fórmulas como en la de armas de ATA-Xtreme. Pero tanto el equipo de música como la música deben ser proveídos por el competidor con alguien al lado de la pista para empezar y parar la música y controlar el volumen. Este equipo de música debe ser a pilas ya que normalmente no se dispone de tomas de corriente cerca de cada pista.

Las Fórmulas de ATA-Xtreme y Armas de ATA-Xtreme serán comparadas con las de los demás competidores en la pista en ese momento y serán juzgadas de acuerdo a lo siguiente: (no siguen un orden en particular)

Creatividad

Dificultad

Presentación

Actitud

Precisión de la Técnica

Si se utiliza música: está coreografiado con la música? (o es solo música de fondo)

Control del Arma

1ro, 2do y 3er Puesto serán otorgados en la competencia de Fórmulas y Armas de ATA-Xtreme. Premios para Competidores serán otorgados en las divisiones de juniors.

**NOTAS:**

**REGLAMENTO DE TORNEOS STF**

Versión en Español - Revisión 2006

**Departamento de Publicaciones STF**

©SONGAHM TAEKWONDO FEDERATION