

# **ASOCIACIÓN DE ESCUELAS INTEGRALES DE TAEKWON-DO**

## **REGLAMENTO OFICIAL**

### ***Competencias Deportivas***

#### PROPÓSITO

Estas reglas tienen como propósito poder elevar la calidad del Taekwon-Do, recorriendo todos los aspectos y proporcionando una oportunidad equitativa a todos los competidores para que puedan demostrar sus habilidades en una competencia amistosa.

### **REGLAMENTO DE COMPETENCIAS**

- ✓ LUCHA LIBRE
- ✓ LUCHA AL PUNTO
- ✓ MEDIA LUCHA
- ✓ FORMAS

## LUCHA LIBRE

### División de categorías y llaves

Las mismas serán conformadas por

- color del cinturón,
- el peso,
- la edad
- y el sexo,

logrando de esta manera una llave homogénea y minimizando el margen de imprevistos.

### Tiempo de Competición

La ronda de competencia tendrá un tiempo de:

GUPS

Eliminatorias / Semi-Final: 1 round de 1:30 min

**Final: 1 round de 2 min**

DANES

Eliminatorias / Semi-Final: 1 round de 2 min

**Final: 2 (dos) round de 1:30 min**

### Puntuación

1 punto

- Golpe de puño

2 puntos

- Patada a la zona media

3 puntos

- Patada a la zona alta

### Zonas válidas para marcar puntos

- *En la cara frontal y lateral de la cabeza, trazando una línea imaginaria y perpendicular al suelo. desde la mitad de la oreja hasta la parte superior del hombro, también el golpe es válido desde la frente hasta la barbilla. No es válido el golpe en la parte posterior de la cabeza ni en la zona frontal del cuello.*
- *Parte anterior del tronco desde la base del cuello hasta el ombligo y desde una línea vertical y perpendicular, trazada desde ambas axilas hacia abajo, hasta la cintura. El golpe sobre la parte del cinturón que rodea la cintura es válido y puntuable.*

### Importante:

#### **Golpe de puño al rostro (Validez):**

El golpe de puño a la cara solo será permitido en las siguientes categorías

- **Cadetes:** Solo Danes
- **Adultos:** Azul en adelante

#### **Golpe de patada al rostro**

- **Amarillo mayor de 12 años (Inclusive)**
- **Danes todas las edades**

### Técnica para considerar un golpe como válido

- La técnica debe ser leve y retráctil, de modo que solo haga contacto la espuma del protector, y controlar el movimiento luego de tocar el objetivo. *Quedando prohibido el contacto pleno sin control.*
- La técnica debe ser dinámica, realizada con potencia, propósito, rapidez y precisión, no puntuándose el golpe si su ejecutante pierde el control de su cuerpo luego del golpe.

## LUCHA AL PUNTO

### Categorías – Edad

- Blanco hasta BI/ Pta. Amarilla mayores de 12 años

### Puntuación

1 punto

- Golpe al cuerpo con puño

2 puntos

- Golpe al cuerpo con pie

### Sistema de eliminación

Todas las rondas serán por *eliminación directa*.

### Zonas válidas para marcar puntos

Parte anterior del tronco desde la base del cuello hasta el ombligo y desde una línea vertical y perpendicular, trazada desde ambas axilas hacia abajo, hasta la cintura, donde debe estar ubicado el cinto. **NO ES VALIDO EL GOLPE AL ROSTRO**

### Técnica para considerar un golpe como válido

- La técnica debe ser leve y retráctil, de modo que solo haga contacto la espuma del protector, y controlar el movimiento luego de tocar el objetivo. *Quedando prohibido el contacto pleno sin control.*
- La técnica debe ser dinámica, realizada con potencia, propósito, rapidez y precisión, no puntuándose el golpe si su ejecutante pierde el control de su cuerpo luego del golpe.
- Debe ser convalidado por 2 de los 3 jueces

### Procedimiento para acreditar un punto como válido

La lucha se desarrolla de forma continua, cuando el árbitro percibe que alguno de los jueces (3) levanta alguna de las banderas frenará el combate. Si existe coincidencia (de 2 o mas jueces) en el color del competidor que logró el punto el árbitro informará al J de mesa la convalidación del punto.

## FORMAS

### Sistema de eliminación

ELIMINATORIA se juzgará por el *sistema de puntaje el mismo debe ser.*

Los mejores 4 promedios pasaran a la semifinal, .

RONDA SEMI FINAL y FINAL El sistema de calificación será por *eliminación directa. No pudiendo decretarse empate. En esta instancia se determina: 1º puesto y 2º puesto.*

*En la ronda eliminatoria de las categoría de danes, deberán realizar una forma de gups o la de su categoría a sorteo del J. de mesa. En la ronda final además deberá realizar una forma a elección correspondiente a su categoría*

**Nota:** Sin importar la cantidad de Jueces por área de competencia, el Juez de mayor categoría o antigüedad se ubicará en la silla del centro y cumplirá las funciones de árbitro.

### Criterios de evaluación (eliminación)

El competidor dará inicio a su participación con un total de 10 pts. Conforme avance su rendimiento los jueces podrán descontar 1 pts o ½ pts por los errores cometidos.

#### **Forma sin puntuar**

Perder el ritmo del tul por más de 3 seg. (interpretando un olvido del diagrama)

Agregar o quitar movimientos a la forma realizada.

#### **1 Punto de descuento:**

Potencia: (máximo de 2 puntos de descuento) Error en la aplicación de la fuerza, mala aplicación de la moción en uno o mas movimientos

Ondulancia: (máximo de 2 puntos de descuento) error o no existencia en el movimiento ondulante, error en el ritmo del tul

#### **½ Punto de descuento**

##### **Diagrama (máximo 6 puntos de descuento)**

Errores en diagrama: Orientación, ángulos, alturas de las acciones, posiciones de miembros inferiores y superiores,

Error en la aplicación del movimiento

Error en la herramienta aplicada

## MEDIA LUCHA y FOCO

### Categorías – Edad

- Blanco hasta BI/ Pta. Amarilla (9° Gub) Hasta 11 años

### Sistema y tiempo de competición

La competencia se realiza en tres etapas:

1º etapa: media lucha 20 segundos un golpe cada uno

2º etapa: media lucha 20 segundos dos golpes cada uno

3º etapa foco 30 segundos para ambos competidores de forma pre-establecida: puños, frontal, circular.

En la 1ª ronda se debe promediar ambas notas (media lucha y foco) y los 4 (cuatro) mejores clasificados pasan a una semifinal donde se compete por eliminación directa al igual que en la final.

### Contenidos a evaluar

#### Media Lucha

- Manejo del autocontrol y las distancia
- Equilibrio.
- Control Respiratorio.
- Variedad y velocidad de técnicas.
- Utilización de ambos miembros inferiores.
- Actitud Marcial.

En la modalidad de dos golpes cada uno el evaluador debe contemplar los ítems anteriores y considerar el acoplamiento de ambos movimientos.

#### Foco

- Concentración
- Coherencia entre la ubicación del foco y el golpe ejecutado
- Postura
- Actitud marcial
- Equilibrio
- Utilización de ambos miembros
- Potencia

*El asistente debe colocar el foco en distintas posiciones pre-establecidas a seguir: puño – frontal – circular.*

## ASPECTOS GENERALES

### Indumentaria Obligatoria

Jefes de Mesa, Árbitros, Jueces de esquina, Cronometristas.

**Camisa:** Blanca mangas largas (o vestimenta otorgada por la A.E.I.T.)

**Corbata:** Azul lisa u oficial ITF

**Pantalón:** Azul oscuro (no están permitidas las telas tipo Jeans o Joggings)

**Medias:** Blancas

**Zapatillas:** Blancas

**Saco:** Azul

### Terminología Oficial:

**Charyot:** Atención

**Kyongye:** Saludar / Saludo

**Chumbi:** Posición de comienzo

**Shijak:** Comenzar

**Haechyo:** Separarse

**Gaesok:** Continuar

**Goman:** Fin

**Ju Ui Jana:** Advertencia

**Gam Jum Jana:** Descuento de punto

**Sil Kyuk:** Descalificación

**Hong:** Rojo

**Chong:** Azul

**Sun:** Ganador

## IMPORTANTE

- Es el responsable de la llave a su cargo y de todas las autoridades del cuadrilátero, (árbitro, jueces y cronometrista). Debe asegurarse el cumplimiento y la fidelidad de sus actos.
- **No** debe dar comienzo a la competencia sin la autorización del **Jefe de Área o el Director de Autoridades**. El árbitro no debe revisar al alumno infantil tocando su cuerpo. Comenzar la disciplina de lucha por las categorías más livianas, si un alumno se excede en el peso o tamaño pasarlo a la categoría siguiente.  
**Una vez iniciada una categoría se debe finalizar la misma, no dando comienzo a otra.**
- Debe tomar asistencia antes del armado de llaves, verificar que no exista diferencias significativas de altura, sentar en orden a los alumnos. Escribir con letra imprenta legible el nombre de los competidores.  
**Informar a los mismos cual será el siguiente combate acelerando así el desarrollo de la llave.**
- Antes de comenzar con la competencia realizar una entrada en calor de 5 min. Una vez finalizada la 1ª ronda debe **preguntar si algún alumno no ha competido**. En el caso que un competidor se encuentre ausente o no haya competido deberá dar aviso al Director de Planillas (sabonim Nestor Acquisto).
- En ningún caso se realizará sorteo para conformar las categorías de lucha y formas.  
**Lea atte. El cuadro de alumnos libres asegurándose que la llave cierre correctamente en la final.**
- Debe asegurarse que los jueces coloquen su apellido en las tarjetas de puntuación.
- Al terminar una categoría de lucha y formas se entregarán automáticamente los premios correspondientes. Los premios se entregarán a los 1º y 2º puestos, (3º puesto según categoría). La entrega de premio se efectuará con la utilización del micrófono y si es posible en presencia del algún maestro mayor.  
**Entregar los premios de participación a los alumnos que no hayan resultado ganadores de la categoría.**
- Luego de la entrega de premios saludar y promover que los padres puedan sacar fotografías. El Jefe de Área debe completar las planillas cerradas con su nombre, horario de finalización y entregarlas al sabonim Néstor Acquisto.
- El J. de Área debe evitar las situaciones de pérdida de tiempo ya que estas retrasan el cronograma del torneo.
- Ante cualquier imprevisto que supere su marco de responsabilidad se debe dar aviso al Director Autoridades, quién evaluará la situación.

## FORMAS

- Quedará a criterio del jefe de Área, en que categoría los alumnos deben realizar la misma con una sola orden o por orden, en categorías de infantiles el asistente debe ayudar al alumnos si este no recuerda el tul.
- En las CATEGORÍAS de AMARILLO A PUNTA NEGRA el alumno debe realizar el tul correspondiente a su categoría o el 1º inmediato inferior. Las categorías de blanco y punta amarilla, pueden realizar la forma básica de ataque, forma básica de defensa o chon – hi. (queda a criterio del árbitro determinar si la forma se realiza con una orden o por ordenes, según la categoría).
- En la disciplina de **formas** los jueces deben otorgar un **fallo numérico** con sus manos (cuando el jefe de mesa lo indique) por cada competidor que participa. **En las categorías en las que la evaluación es por puntos los fallos serán entre 4 y 9 puntos, los 4 mejores resultados pasan a la siguiente ronda (semifinal) compitiendo por eliminación directa.**

## MEDIA LUCHA Y FOCO

- En la disciplina de **media lucha y foco** los jueces deben otorgar un **fallo numérico** con sus manos (cuando el jefe de mesa lo indique) por cada competidor que participa. **En las categorías en las que la evaluación es por puntos los fallos serán entre 5 y 9 puntos, los 4 mejores resultados pasan a la siguiente ronda (semifinal) compitiendo por eliminación directa.**

Reglamento XXX Torneo Nacional AEIT  
30º Aniversario  
30 años Haciendo Docencia

Anexo al Reglamento Reducido AEIT

Ponemos en conocimiento las modificaciones del reglamento vigente AEIT para la competencia a Realizarse el día 02 de Octubre de 2016 en el club Ateneo Popular de Versalles.

Clasificación

**ENCUENTRO DEPORTIVO**

1º Nivel Infantiles 4,5, 6 y 7 años.

2º Nivel Infantiles 8,9, 10 y 11 años

**TORNEO NACIONAL A.E.I.T.**

12 y 13 años                      Formas, Lucha y formas por equipo

14 a 17 (cadetes)                Formas, Lucha y formas por equipo

Mayores de 18 (adultos)      Formas, Lucha y Rotura

Mas de 35 años (senior)      Formas, Lucha y Rotura

## ENCUENTRO DEPORTIVO INFANTILES

Presentamos esta nueva modalidad de participación habiendo considerado la edad de los alumnos de 4 a 11 años y evaluado el impacto sobre los mismos de la competencia exitista que invade nuestra sociedad.

Consideramos que esta etapa de sus vidas los alumnos deben poner su energía en una participación constructiva explotando sus capacidades y descubriendo nuevos desafíos.

Sin dudas esta situación los prepara para la competencia en su próxima etapa asumiendo errores y logrando una mejora constante a partir de los mismos.

Nuestra organización A.E.I.T. tomo todos los recaudos organizativos para lograr un evento de excelencia y la contención de cada uno de los asistentes.

Tenemos presente que los alumnos son los protagonistas de este evento y por ellos es que trabajamos junto a la familia.

### **1- Encuentro Deportivo 1º Nivel**

Se realizará un encuentro de iniciación deportiva donde participarán alumnos de 4, 5, 6 y 7 años. El mismo se desarrolla en 4 estaciones donde se suman puntos en cada una de ellas, obteniendo por sumatoria lo puntajes individuales de cada alumno.

#### **División**

##### **Mixta**

##### **Edad**

4 y 5 años Blanco y Punta Amarilla

4 y 5 años Amarillo a punta Azul

4 y 5 años Azul en Adelante

6 y 7 años Blanco y Punta Amarilla

6 y 7 años Amarillo a punta azul

6 y 7 años Azul en adelante

### **Modalidad de Competencia**

#### **Estaciones de habilidad**

##### **1º - Formas:**

El alumno debe realizar una forma a elección, los jueces deben evaluar según reglamento ITF (puntaje numérico). Los tres jueces deben otorgar un puntaje al desempeño. al promediar la nota se obtiene el puntaje final de cada alumno en la presente estación.

##### **2º - Enfrentamiento (media lucha y lucha)**

Cinturones Blancos y p/amarilla serán evaluados en dos round de media lucha.

- 1º Round 30 seg. Un golpe cada uno.
- 2º Round 30 seg. Dos golpes cada uno.

Amarillos en adelante serán evaluados en media lucha y lucha. Libre.

- 1º Round 30'' media lucha un golpe cada uno
- 2º Round 1 min. Lucha Libre

Criterio de Evaluación: Comparativo.

En esta especialidad se tendrán en cuenta el trabajo técnico, de autocontrol, coordinación, desplazamientos, foco y la aplicación del reglamento.

1 punto al alumno que pierde

2 puntos si los alumnos emparan y

3 puntos al alumno que gana.

**IMPORTANTE:** El árbitro debe cumplir una función pedagógica proponiendo la comunicación contenedora hacia los alumnos sobre las infracciones cometidas, evitando imponer autoridad y distancia.

##### **3º Circuito**

El circuito consta de un recorrido de habilidad conformado con distintos obstáculos. El mismo debe ser recorrido por los alumnos en el menor tiempo posible y sin cometer errores.

Criterio de Evaluación

Los jueces deben respaldar su evaluación considerando las siguientes capacidades, equilibrio, velocidad, y agilidad..

Se otorgará 1 punto por cada una de las capacidades siendo 3 el máximo puntaje y 1 el mínimo.

##### **4º Focos**

Participarán dos alumnos los cuales deben golpear un foco durante 1 minuto, el foco se dispondrán en distintas posiciones a fin que el alumno muestre todo su potencial.

Los jueces tendrán en consideración los siguientes ítems;

Velocidad, foco, equilibrio, coordinación, potencia, actitud, etc. y deberán otorgar un puntaje individual a cada alumno entre 1 y 10. Al promediar el puntaje de los 3 jueces, el alumno obtendrá su nota final en dicha estación.

##### **Función de autoridades**

Cada Área contará con un mínimo de 5 autoridades: 1 jefe de mesa y 3 jueces, 1 árbitro. El jefe de mesa contará con la llave de la categoría, donde completará el puntaje obtenido por cada alumno en cada estación que ha participado. Luego de sacar el promedio general de cada participante conformará un ranking.



XXX TORNEO NACIONAL AEIT



Premiación: todos los alumnos obtendrán su medalla correspondiente sin distinción alguna y los alumnos con los mejores promedios serán destacados con un diploma.

## 2- Encuentro Deportivo 2º Nivel

### División

#### Genero

Hombre

Mujer

Se realizará un encuentro de iniciación deportiva para alumnos de 8, 9, 10 y 11 años los mismos participan de 3 especialidades donde los chicos demostrarán sus habilidades.

### **Edad**

8 y 9 años	Blanco y punta amarillo
8 y 9 años	Amarillo a punta verde
8 y 9 años	Verde a punta azul
8 y 9 años	Azul a Punta negro

10 y 11 años	Blanco y punta amarillo
10 y 11 años	Amarillo a punta verde
10 y 11 años	Verde a punta azul
10 y 11 años	Azul a Punta negro

### **Peso y altura**

Estas dos variables son contempladas por el jefe de mesa y el mismo tomará decisiones según su criterio.

### **Modalidades de competencia**

**1º Formas** Se realizará una forma a elección del alumno, donde los jueces evaluarán según reglamento ITF (resultado numérico). Luego pasan por segunda vez los mejores 2 o 4 promedios según la cantidad de alumnos, definiendo una semifinal y final por eliminación directa. El fallo es secreto y se le informa solamente al jefe de mesa sin mostrarlo al público.

### **2º Media Lucha / Lucha Libre:**

*Cinturones Blancos y p/amarilla* serán evaluados en dos round de media lucha.

- 1º Round 30 seg. Un golpe cada uno.
- 2º Round 30 seg. Dos golpes cada uno.

*Cinturón amarillo en adelante* realizarán lucha libre

- 1 round 1 minuto

El fallo del combate será otorgado por los jueces directamente al jefe de mesa quien es el responsable de la confección de la llave.

Luego de la primer ronda el *jefe de mesa* deberá confeccionar una ronda de perdedores, asegurando así a cada alumnos un mínimo de dos combates en la disciplina.

Luego del cierre de ambas llaves el J. de mesa debe definir 1 puesto y 2 puesto por el lado de ganadores y el vencedor de la ronda de perdedores será definido como 3 puesto de la disciplina.

**IMPORTANTE:** El árbitro debe cumplir una función pedagógica proponiendo la comunicación contenedora hacia los alumnos sobre las infracciones cometidas, evitando imponer autoridad y distancia.

8 y 9 años

Luego de cada enfrentamiento **NO** se mostrará el fallo del ganador. El jefe de mesa lo dejará expresado en la planilla de llaves.

10 y 11 años

*Durante el combate* el árbitro mostrará la advertencia sin perder el dialogo y la contención con el competidor.

*Luego de cada enfrentamiento* el J. de mesa deberá mostrar el fallo sin que el árbitro levante la mano del ganador delante de todos.

### **3 Salto en Alto**

Los alumnos participantes se dividirán por altura y se dispondrán en una hilera. Un turno por vez deberán impactar un foco con la patada frontal la técnica se considera afectiva si el alumnos toca el estímulo y finaliza la técnica en posición de lucha.

Premiación: Se otorgará la misma medalla a todos los alumnos, entregando una mención especial a los 3 primeros puestos de cada competencia en su categoría

**NOTA IMPORTANTE:** EN NINGUNA DE LAS CATEGORIAS DEFINIDAS ANTERIORMENTE SE PERMITE EL GOLPE AL ROSTRO (patada o puño)

### **3- Danes Infantiles:**

Se realizará el torneo tradicional prestando especial atención a las especificaciones antes realizadas.

### **División**

**Por género:**

Hombre

Mujer



XXX TORNEO NACIONAL AEIT



**Edad:**

10 y 11 años

Categoría

Danes I a III DAN

**Peso y altura**

Estas dos variables son contempladas por el jefe de mesa y el mismo tomará decisiones según su criterio.

**1º Formas**

Los alumnos competirán con una forma a elección de su categoría o una anterior. Se Evaluará según reglamento ITF con nota numérica en primer ronda definiendo semifinal y final según eliminación directa.

**2º Lucha**

Se realizará según reglamento ITF

- 1 round de 1'30''.

**3º Formas por equipo**

Se evaluara conforme al reglamento I.T.F. A.E.I.T.

Premiación: Se entregará medallas a los primeros segundos y terceros puestos de cada categoría.

NOTA IMPORTANTE: EN NINGUNA DE LAS CATEGORIAS DE DANES INFANTILES SE PERMITE EL GOLPE DE PUÑO AL ROSTRO