



CAMPEONATO NACIONAL
TAEKWON-DO ITF
CHAMPIONSHIP
CHAN HUN ITF



REGLAMENTO



CARTAGENA
DE INDIAS
16 / 17 DE AGOSTO 2025



INFORMACIÓN

AVAL



Este campeonato está avalado por la Asociación Colombiana de Taekwon-do ITF Chan Hun Internacional NIT 901.306.593-9 Inscrito a la cámara de comercio de Tunja y la CHAN HUN INTERNACIONAL TAEKWON-DO FEDERACION – Ottawa, Canadá.

Contará con el AVAL directo y AUTORIZACIÓN del presidente y Fundador de la CHAN HUN INTERNACIONAL TAEKWONDO FEDERATION SENIOR GRAN MASTER PHAP KEN LU, quien fue alumno directo del creador de TAEKWONDO ITF el GENERAL CHOI HONG HI. Quien fuese secretario de la ITF durante años, además Monitor y Compañero del general CHOI HONG HI en sus últimos 20 seminarios en todo el Mundo, y quien preserva la TÉCNICA ORIGINAL SIN MODIFICACIONES y participante de los videos EL LEGADO dejado para posteridad por el general CHOI.

Contará con la participación de todos los estados y departamentos de Colombia e invitaciones internacionales.

ASOCIACIÓN COLOMBIANA DE TAEKWON-DO ITF CHAN HUN INTERNACIONAL
NIT: 901.306.593-9

NOTA:

Agradecemos a todos por su deseo de participación y por su confianza, estaremos trabajando para ofrecerles un evento de calidad orientado a la excelencia y que sobre todo los principios de nuestro arte (TAEKWON-DO ITF) sean exaltados al máximo, logrando la unión y la interrelación entre todos los que somos practicantes e instructores independientemente de la organización o línea a la que pertenezcamos.

Correo electrónico: championshipitf@gmail.com

Celular-WhatsApp: 3045810455

Atentamente:

Comité Organizador



ORGANIZADORES DEL CAMPEONATO



- ✓ **SABUMNIM GABRIEL ENRIQUE NÚÑEZ PÉREZ**, Cinturón Negro V DAN Internacional, presidente y representante legal ACOCHITF, COMISIONADO PARA COLOMBIA por CHAN HUN INTERNACIONAL presidida por el Senior Gran Master Phap Ken Lu 9th DAN fundador y presidente de la CHAN HUN INTERNACIONAL TAEKWON-DO FEDERACION.



- ✓ **SABUMNIM YASIR DIAZ SANTAMARIA**, Cinturón Negro IV DAN Internacional, director de la Escuela de TAEKWON-DO ITF GE BAEK, Cartagena de Indias.



- ✓ **BOSABUM GABRIEL NARVAEZ**, Cinturón Negro III DAN Internacional, director del Club deportivo GUERRERO HWARANG, Cartagena de Indias.



- ✓ **BOSABUM MANUEL CORREA**, Cinturón Negro II DAN Internacional, director de la Escuela de TAEKWON-DO ITF FENIX, Cartagena de Indias.



REQUISITOS PARA LA INSCRIPCIÓN DEL CAMPEONATO

- ✓ Manifestar la voluntad de querer asistir y participar en el Campeonato Nacional con invitación internacional, no importa a la línea u organización ITF a la que pertenezca.
- ✓ Este evento solo será para el arte TAEKWONDO ITF y no habrá otras artes involucradas.
- ✓ Someterse y respetar las normas y reglamentos que se plasman en este documento para un buen desarrollo de la competencia.
- ✓ Las inscripciones se llevarán a cabo directa y exclusivamente por los instructores o directores de cada academia de acuerdo a las instrucciones detalladas en la sección correspondiente.
- ✓ El campeonato estará abierto a todos los niños desde los 4 años, jóvenes, adolescentes y adultos desde Cinturón Blanco en adelante, que quieran participar.
- ✓ Cancelar el valor de la inscripción, tomando en cuenta las fechas límites acordadas.



INFORMACIÓN DEL EVENTO**LUGAR DEL EVENTO:**

- ✓ El Campeonato Nacional, con invitación internacional, se realizará en la ciudad de CARTAGENA DE INDIAS.

DIRECCION:

- ✓ Coliseo De Combate y Gimnasia Cl. 31 #55-35, Villa Olímpica.

FECHA:

- ✓ 16 y 17 DE AGOSTO DE 2025

PROTOCOLO ORGANIZADO POR DÍA

Viernes 15 de agosto de 2025	Sábado 16 de agosto de 2025	Domingo 17 de agosto de 2025
✓ Acreditaciones ✓ Pesaje ✓ Curso de Arbitraje y Jueces	✓ Inauguración del Evento ✓ Competencias de Cinturones negros.	✓ Competencias de Cinturones de Colores ✓ Clausura

COMITÉ DE JUZGAMIENTO: ÁRBITROS Y JUECES

- ✓ Cada Delegación, Academia, Club o Grupo invitado aportará o postulará 1, 2, 3 o 4 (según el caso o la capacidad) jueces o árbitros para lograr un equilibrio e imparcialidad en el juzgamiento, que garantice que tendrá un representante observando de cerca el desenvolvimiento del juzgamiento y evitar lo más posibles inconformidades y malas decisiones.
- ✓ El comité de Árbitros y Jueces deberá cumplir con un pequeño cursillo que se dictará por parte de la Organización del evento para lograr unificar los criterios establecidos de manera más general y precisa ya que participarán varias Organizaciones de diferentes líneas del Taekwondo ITF.



INSCRIPCIÓN Y PAGO

VALOR DE LA INSCRIPCIÓN DEPORTISTAS Y ATLETAS

- Precio por atleta **\$200.000** pesos colombianos.
- El costo de la inscripción para el evento le permitirá al atleta poder participar en todas las categorías.
- Correo electrónico: championshipitf@gmail.com
- Celular-WhatsApp 304-581-04-55.

FECHAS DE INSCRIPCIÓN Y PAGOS

- ✓ La fecha límite de pago será **el 30 de julio del 2025** un mes antes del evento.
- ✓ Los instructores y atletas que cancelen el día del evento cancelarán un excedente de **\$30.000** mil pesos colombianos.
- ✓ Los pagos serán coordinados directamente con el comité organizador basado en la planilla de inscripción.

FECHA LÍMITE - 30 DE JULIO DEL 2025.

La persona encargada de recibir los pagos es la

Señora **TATIANA MONDOL MORELO**, a la

BANCOLOMBIA, CUENTA DE **AHORROS** número **912-811826-98**

- ✓ Para efectos de organización, el instructor de cada academia o delegación será la única persona autorizada para realizar el pago de las inscripciones de sus alumnos. Al igual que las delegaciones internacionales el responsable será el representante de sus delegaciones.
- ✓ La planilla de inscripción se diligenciará completamente, con datos allí registrados, como apellidos y nombres, identificación, fecha nacimiento, edad, rango cinturón, peso, estatura, EPS o seguro Activo, entre otros.
- ✓ Anexando los siguientes documentos:
 1. Foto
 2. Fotocopia del documento de identidad
 3. Certificado de afiliación de EPS o seguro de salud activo
 4. Comprobante de pago (individual)
- ✓ Una vez se verifique la información recibida queda registrado el proceso de inscripción.
- ✓ El soporte de pago debe enviarse completamente legible.



NOTA:

Una vez realizado el proceso de inscripción y pago no habrá proceso de devolución del dinero recibido.

✓ El primer paso es inscribir la escuela en el siguiente link: https://forms.gle/8B8KndTZUoN9kvQg8	INSCRIPCIÓN  CLUB
✓ Para facilitar el trámite, cada estudiante debe debe llenar el formulario del siguiente link: https://forms.gle/nHJaKpgav5BYwq2DA	INSCRIPCIÓN  COMPETIDOR
✓ Inscribir Coaches y Entrenadores https://forms.gle/B87Sa4BSCKJeaDeV7	INSCRIPCIÓN  COACHES
✓ Inscribir Jueces https://forms.gle/UCrR4XHTe5dtPH3K6	INSCRIPCIÓN  JUECES

TATIANA MONDOL MORELO, a la
BANCOLOMBIA, CUENTA DE **AHORROS** número **912-811826-98**
 Correo electrónico: championshipitf@gmail.com
 Celular-WhatsApp 304-581-04-55.
 (ENVIAR COMPROBANTE DE PAGO).



CATEGORÍAS Y MODALIDADES

MODALIDADES:

Figuras o Tuls

- ✓ Figuras o Tuls individuales, desde los 4 años en adelante.

Figuras o Tuls por Equipos

- ✓ Figuras o Tuls por equipos, cinturones rojos y negros, juveniles y adultos. (grupos de mínimo 3 atletas máximo 5 atletas)

Combate

- ✓ Combate individual desde los 4 años en adelante.

Rompimientos o Roturas:

- ✓ Rompimiento especial – Categoría juvenil avanzado desde cinturón azul y categoría juvenil desde cinturón Negro I DAN en adelante, patada Ap chagui con amague en altura.
- ✓ Rompimiento especial – Categoría adulto desde cinturón Negro I DAN en adelante patada Ap Chagui con amague en altura.



CATEGORÍAS DE FIGURAS

Clasificación por edad:

Categorías de edad (por fecha de nacimiento)		
Categoría	Fecha de Nacimiento	Edad
✓ Pre -Infantil	Nacidos en 2020 y 2021	✓ 4-5 años
✓ Infantil 1	Nacidos en 2018 y 2019	✓ 6-7 años
✓ Infantil 2	Nacidos en 2016 y 2017	✓ 8-9 años
✓ Infantil 3.	Nacidos en 2014 y 2015	✓ 10-11 años
✓ Junior	Nacidos en 2012 y 2013	✓ 12-13 años
✓ Pre-Juvenil	Nacidos en 2011 y 2010	✓ 14-15 años
✓ Juvenil	Nacidos en 2009 y 2008	✓ 16-17 años
✓ Adultos	Nacidos entre 2000 y 2007	✓ 18-25 años
✓ Sénior	Nacidos entre 1999 y 1990	✓ 26-35 años
✓ Veteranos	*Se abrirán categorías Veteranos (más de 36 años) Nacidos antes de 1989 en la medida en que se inscriban los atletas para la misma. Y se dividirán según pesos.	



Clasificación por grado:

Clasificación por grado	
✓ Blanco (10° Gup)	
✓ Blanco Punta Amarilla (9° Gup)	
✓ Amarillo (8° Gup)	
✓ Amarillo Punta Verde (7° Gup)	
✓ Verde (6° Gup)	
✓ Verde Punta Azul (5° Gup)	
✓ Azul (4° Gup)	
✓ Azul Punta Roja (3° Gup)	
✓ Rojo (2° Gup)	
✓ Rojo Punta Negra (1° Gup)	
✓ 1er DAN	
✓ 2do DAN	
✓ 3er DAN	
✓ 4to DAN	
✓ 5to DAN	



CLASIFICACIÓN POR CONTEXTURA FÍSICA Y PESO

INFANTILES

Se dividirán por contextura física, en dos o tres categorías.

Desde punta amarilla

4 y 5 años

6, 7 años

8 y 9 años

10, 11 y 12 años

JUVENILES

Se dividirán por contextura física, en dos o tres categorías.

13 y 14 años

15, 16 y 17 años

ADULTOS

18 a 35 años Por peso

36+ sénior por peso

Nota:

- En todos los casos masculinos y femeninos competirán por separado.
- Los adultos y sénior competirán por peso.



CLASIFICACIÓN POR GRADOS

Clasificación por grado	
✓ Blanco (10° Gup)	
✓ Blanco Punta Amarilla (9° Gup)	
✓ Amarillo (8° Gup)	
✓ Amarillo Punta Verde (7° Gup)	
✓ Verde (6° Gup)	
✓ Verde Punta Azul (5° Gup)	
✓ Azul (4° Gup)	
✓ Azul Punta Roja (3° Gup)	
✓ Rojo (2° Gup)	
✓ Rojo Punta Negra (1° Gup)	
✓ 1er DAN	
✓ 2do DAN	
✓ 3er DAN	
✓ 4to DAN	
✓ 5to DAN	

Nota:

* Todas las categorías estarán sujetas a modificaciones en caso de no contar con la cantidad suficiente de competidores para conformarla.

* Las categorías infantiles podrán ser subdivididas según contextura física y altura.



VESTIMENTA

INDUMENTARIA O VESTUARIO DE JUECES:

- ✓ Pantalón azul oscuro y la corbata azul oscuro, camisa blanca, medias oscuras y calzado blanco.

INDUMENTARIA O VESTUARIO DE ÁRBITROS:

- ✓ Blazer o chaqueta azul oscuro, pantalón y corbata azul oscuro, camisa blanca, medias y calzado blanco.

INDUMENTARIA O VESTUARIO DE COACH Y ENTRENADORES:

- ✓ Deberán usar ropa deportiva y zapatos tenis, (No se permitirá el uso de shorts, dobok, ni chancas, tampoco podrán usar bolsos, mochilas o similares mientras asisten a sus competidores). Se recomienda, además, que usen una toalla de cualquier color.
- ✓ Todo entrenador que no obedezca el reglamento será removido de su función, y debe ser sustituido por otro o por un competidor que use la indumentaria de entrenador.

UNIFORME DE COMPETIDOR

- ✓ Para competencia sólo será válido el uniforme BLANCO de Taekwon-do ITF. No importa si los símbolos cambian según su organización.

Tanto los jueces, árbitros, entrenadores o coach y atletas competidores llevarán puesto su carnet o identificación correspondiente, durante el evento deportivo.



EQUIPOS DE PROTECCIÓN

Es obligatorio que los competidores tengan su equipo de protección completa en espuma recubierta o de poliuretano aprobado para las competencias. Debe ser de color Rojo o Azul

Protecciones Obligatorias

- ✓ Protectores de pies y manos (protector de pie debe ser completamente cerrado).
- ✓ Protector genital
- ✓ Protector de cabeza
- ✓ Protector bucal (obligatorio para los que tienen aparato odontológico).

Protecciones Opcionales

- ✓ Tíbiales.
- ✓ Antebrazos.
- ✓ Protector de Senos.
- ✓ Caretas.

El equipo debe ser reemplazado si presenta alguna de las siguientes condiciones:

- Está rasgado o roto
- Tiene cinta adhesiva
- No se ajusta adecuadamente (por ejemplo, si los dedos sobresalen de las botas)
- Los guantes cubren completamente la mano

Chequeo de Uniforme y Equipo de protección

La revisión del dobok y/o del equipo del competidor se llevará a cabo fuera del área de combate para asegurar que sean de un tipo oficialmente aprobado y que no presenten defectos. En caso de que algún elemento no sea satisfactorio, deberá ser reemplazado. Cuando el competidor o el equipo sea llamado, tendrá un máximo de tres (3) minutos para realizar los cambios solicitados; de lo contrario, será descalificado y los puntos del combate se otorgarán al oponente, según corresponda.



LA COMPETENCIA

La competencia se divide en modalidades INDIVIDUAL y POR EQUIPOS. Los eventos de TUL (formas) y COMBATE (sparring) se decidirán mediante el sistema de torneo en forma de pirámide eliminatoria.

COMPETENCIA FIGURA INDIVIDUAL.

- ✓ Eliminatoria por el sistema de pirámide, los participantes competirán por parejas hasta que quede un solo ganador.
- ✓ Los cinturones de colores participarán con una sola figura hasta la final.
- ✓ Los cinturones negros competirán con una figura en eliminatorias y dos en las finales.
- ✓ Los participantes ejecutarán la misma figura DESIGNADA AL AZAR desde Chon-Ji hasta la de su grado o la anterior, en caso de que dos competidores tengan diferente grado, se ejecutará hasta la figura del grado menor.
- ✓ I Dan competirán con las formas Chon Ji hasta Ge baek.
- ✓ II Dan competirán con las formas Chon Ji hasta Juche.
- ✓ III, IV o V Dan competirán con las formas Chon Ji hasta Choi Yong:
- ✓ Para la competencia de los rayo o franja amarilla, se les aplica la misma norma, si no saben CHON-JI deben saber, tanto SAJU JIRUGI, como SAJU MAGKI.
- ✓ Los competidores participarán uno contra el otro (1 a 1).
- ✓ Ambos competidores realizarán simultáneamente las figuras designadas al azar, adecuadas a su graduación.
- ✓ Para cinturones negros: la primera figura designada será elegida al azar entre tres figuras adecuadas a su nivel de graduación o la inmediatamente anterior.
- ✓ La segunda para la FINAL la figura designada será elegida al azar entre todas las figuras, excluyendo la ya realizada.
- ✓ se establecerá el sistema rápido de banderines para no detener el desenvolvimiento del evento.
- ✓ En el caso de un empate, una figura adicional designada será elegida al azar entre las figuras adecuadas restantes, y será realizada hasta que se decida el ganador.
- ✓ Todo competidor que pare la figura más de 2 segundos, será declarado perdedor; si los dos competidores hacen lo mismo será declarado un empate y volverán a realizar otra figura.

Nota: Cuando por el sistema de pirámides, al final queden cuatro competidores, los dos ganadores disputarán el primero y segundo lugar y los dos perdedores respectivamente deberán competir entre ellos por la medalla de bronce.



PUNTUACIÓN FIGURA INDIVIDUAL

SISTEMA DE DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

Se deduce un punto por:

- ✓ nombre equivocado a la figura realizada.
- ✓ Gritar o exclamar "kihap" en cualquier momento durante, o al final de la figura.
- ✓ Realizar una técnica a una altura incorrecta.
- ✓ Perder el equilibrio.
- ✓ Dudar y/o detenerse por una fracción de segundo.
- ✓ No regresar al sitio de inicio (dentro del radio de un hombro).
- ✓ Falta de poder.
- ✓ Pisar completamente fuera del dojang con ambos pies.
- ✓ Realizar los pasos incorrectamente.
- ✓ Respiración incorrecta.
- ✓ Preparación o ejecución incorrecta de técnica (ej. cruzar, acción previa).
- ✓ Movimiento ondulatorio incorrecto.
- ✓ Velocidad del movimiento incorrecto (ej. continuada, conectada, lenta, rápida, natural, normal).
- ✓ Postura errónea (mal ejecutada).

Se deducen dos puntos por:

- ✓ Atacar o defender con una técnica equivocada y/o una posición errónea.
- ✓ Olvidar o no realizar una (1) técnica.
- ✓ Regresar al punto de partida con el pie equivocado.
- ✓ No retraer inmediatamente una patada de retracción luego de su ejecución (Frontal/Circular).
- ✓ No retraer inmediatamente después de su pausa, una patada lado, hacia atrás (coz), Talón recta o patada gira revés baja, luego de su ejecución.

Se deduce un máximo de dos puntos al final de la ejecución (en incrementos de a uno) por:

- ✓ Falta de poder total.
- ✓ Falta de movimiento ondulatorio total.

Dar 0 puntos (para la figura completa) por:

- ✓ Detener la figura completamente o no finalizar la figura.
- ✓ Pausar y/o detenerse por más de 2 segundos completos.
- ✓ Mezclar figuras (comenzar con una figura y finalizar con otra).
- ✓ Comenzar la figura en la dirección (lado) equivocado.
- ✓ Comenzar una figura diferente a la designada.
- ✓ Olvidar o no realizar más de una (1) técnica.



CORTESÍA

Los competidores deben hacer una reverencia en todo momento al Jurado, así como también entre ellos al inicio y al final de cada presentación o combate. Cualquier competidor, entrenador, oficial o espectador que se comporte de manera antideportiva, disruptiva o irrespetuosa será descalificado y se le pedirá que abandone el lugar del torneo, sin derecho a reembolso de ningún pago realizado.



PUNTUACIÓN COMPETENCIA COMBATE

ÁREAS DE CONTACTO:

- ✓ Cabeza y cuello al frente y por los lados, no por detrás.
- ✓ Tronco de la cintura hacia arriba, por el frente y a los lados hasta la línea media del cuerpo, excluyendo la espalda.

SE DEBERÁN RESPETAR LAS SIGUIENTES CONDICIONES:

- ✓ Equilibrio, no hay punto si el competidor cae antes o inmediatamente después de ejecutar la técnica.
- ✓ Usar el arma apropiada de ataque, talón, filo de pie, bola de pie, puño, etc....
- ✓ La técnica es válida si: Es ejecutada correctamente, es dinámica (con fuerza, propósito, velocidad y precisión), y controlada (excepto patadas descendentes).
- ✓ No hay punto si al competidor se le señala amonestación o falta.
- ✓ Si se produce sangre se descalifica según criterio de los jueces.

UN PUNTO SERÁ ANOTADO POR:

Ataque de mano, en salto o desde el piso, a cualquier zona permitida del cuerpo.

DOS PUNTOS SERÁN ANOTADOS POR:

Ataque de pie en salto o desde el piso a la zona media permitida.

TRES PUNTOS SERÁN ANOTADOS POR:

Ataque de pie en salto o desde el piso a la zona alta permitida. En caso de una serie de ataques consecutivos, solamente se anotarán puntos por las técnicas realizadas con claridad.

AMONESTACIONES

Se deduce un punto por la acumulación de TRES de las siguientes amonestaciones:

- ✓ Golpe a la espalda o zona baja.
- ✓ Dar la espalda.
- ✓ Agarrar, empujar o sostener al oponente.
- ✓ Pretender ganar punto con un movimiento y levantar los brazos para anunciarlo
- ✓ Lanzar al piso al oponente.
- ✓ Salirse del dojang (ambos pies).
- ✓ Caerse con o sin intención (cualquier parte del cuerpo diferente a los pies, toca el piso).
- ✓ Barrer.
- ✓ Hablar al otro competidor o al árbitro central.
- ✓ No escuchar las instrucciones y/o tener actitud arrogante anti deportiva.



FALTAS: (-1) PUNTO

Se deduce un punto por las siguientes faltas:

- ✓ Pérdida del autocontrol.
- ✓ Insultar al oponente o al juez en cualquier forma.
- ✓ Atacar a un oponente que ha caído.
- ✓ Golpe a la espalda o zona baja con intención.
- ✓ Golpe sin control (exceso de contacto).

DESCALIFICACIÓN

- ✓ Conducta indebida contra el árbitro central e ignorar instrucciones.
- ✓ Contacto excesivo.
- ✓ Morder, arañar o escupir.
- ✓ Atacar con la rodilla, el codo, o la frente (golpe ilegal).
- ✓ Cometer TRES faltas (acumular tres puntos menos) sin incluir puntos menos por amonestaciones.
- ✓ Cualquier competidor del que se sospeche esté bajo la influencia de alcohol o drogas.
- ✓ Causar un knock-out con culpabilidad (a criterio de los jueces).

El anotador anunciará en voz alta la deducción de puntos y las amonestaciones cometidas por cada competidor al final del primer o segundo asalto según el caso.

Las amonestaciones y faltas son acumulables en los dos asaltos, (no en asaltos de desempate) Los jueces tomarán nota de ellas antes de calcular el puntaje final. La descalificación en combate debe ser por 3 puntos menos directos en el mismo asalto.



TIEMPO DE COMBATE

CATEGORÍA	ELIMINATORIA		FINAL	
	Rounds	Tiempo	Rounds	Tiempo
INFANTIL 1	1 round	1 minuto y 30 segundos	1 round	1 minuto y 30 segundos
INFANTIL 2				
INFANTIL 3				
JUNIOR				
JUVENILES	1 round	2 minutos	2 rounds	
ADULTOS				
SENIOR				

NIVEL DE CONTACTO

CATEGORÍA	
PRE INFANTIL	Marcación o toque
INFANTIL 1	
INFANTIL 2	
INFANTIL 3	
JUNIOR	Toque
JUVENILES	Contacto ligero con control
ADULTOS	
SENIOR	



Nota:

En caso de un eventual empate, se continuará el combate durante 1 minuto; y de persistir el mismo, será ganador el que marque el primer punto claro sin límite de tiempo (punto de oro), o bien perderá el que primero acumule tres advertencias.

CORTESÍA

Los competidores deben hacer una reverencia en todo momento al Jurado, así como también entre ellos al inicio y al final de cada presentación o combate. Cualquier competidor, entrenador, oficial o espectador que se comporte de manera antideportiva, disruptiva o irrespetuosa será descalificado y se le pedirá que abandone el lugar del torneo, sin derecho a reembolso de ningún pago realizado.



LESIONES

- ✓ Cuando un competidor no pueda continuar por causa de una lesión, el responsable de la lesión será descalificado según criterio de los jueces. Si no se puede tomar una determinación acerca de la responsabilidad, entonces el Jurado decidirá el ganador.
- ✓ Si en la opinión del árbitro central, luego de consultar con los jueces, un competidor avanza imprudentemente hacia la técnica que de otro modo habría estado bien enfocada, se adjudicará el punto al atacante como si fuese un golpe decisivo. Si el competidor imprudente no puede continuar en tal situación, el combate se adjudicará al atacante, el tiempo para la atención médica será máximo de tres (3) minutos.
- ✓ En caso de lesión no determinada y si el competidor no puede seguir, se le adjudicará el combate al competidor contrario sin importar cómo vaya el marcador hasta entonces.
- ✓ Si dos competidores se lesionan entre sí al mismo tiempo y ambos no están en condiciones de luchar de acuerdo a la decisión del Paramédico, el ganador es el contendiente que tenga marcados más puntos hasta el momento. Si los competidores están igualados, el Concilio del Cuadrilátero decidirá sobre el combate.

Nota:

- ✓ Si un competidor no acepta la decisión del paramédico y/o del concilio del cuadrilátero, será descalificado del torneo.
- ✓ Un competidor que cause un Knock Out (lo que significa estar inconsciente) o causa una conmoción cerebral en la competencia de lucha será descalificado. El oponente que recibe un Knock Out o conmoción cerebral no podrá volver a competir durante todo el evento.



PUNTUACIÓN DEL CAMPEONATO

- ✓ Se definirá la academia y delegación ganadora del torneo, teniendo en cuenta el número de medallas ganadas por esta.
- ✓ Las modalidades de competencia que puntuaran son las categorías que tengan 2 competidores en adelante.
- ✓ El orden se definirá por número de medallas de Oro, Plata, Bronce.
- ✓ Cada medalla de Oro tendrá un valor de 7 puntos.
- ✓ Cada medalla de Plata tendrá un valor de 3 puntos.
- ✓ Cada medalla de Bronce tendrá un valor de 1 punto.
- ✓ La academia o delegación que más puntos obtenga en el score general, será declarada ganadora del torneo.

PREMIACION

- ✓ Se premiarán con medallas a los 1ros, 2dos y 3ros lugares en todas las categorías.
- ✓ El resto de atletas tendrá Certificado de participación del TORNEO.
- ✓ Las 3 academias que obtengan la mayor cantidad de puntos según los resultados serán premiadas con un trofeo y la que más puntos tenga será la ganadora del torneo.

Nota:

TODOS LOS ATLETAS, TENDRÁN CERTIFICADO DE PARTICIPACIÓN.

PROTESTA

Un coach puede respetuosamente protestar una decisión si considera que no se ha cumplido con el reglamento aprobado y/o se han violado los derechos de su competidor a ser juzgado con justicia e imparcialidad, para lo cual deberá presentar una queja escrita, máximo 5 minutos después de haber ocurrido el evento. La queja escrita deberá ser acompañada de un pago de \$50.000 pesos m/c ó 20 DÓLARES PARA LAS DELEGACIONES INTERNACIONALES.

El comité de jueces analizará si esta queja procede o no. La decisión del comité de Jueces puede ser:

- ✓ Repetir la competencia en querella.
- ✓ No aceptar la protesta.
- ✓ Validar la competencia realizada.
- ✓ Si se determina que el querellante tiene razón, el dinero será devuelto.
- ✓ Las decisiones del comité de jueces no son apelables.



OBSERVACIONES DE IMPORTANCIA

Los directores de grupos o escuelas o delegaciones son los responsables directos de los competidores, a su vez encargados de difundir este reglamento en toda su magnitud a los padres y alumnos participantes. Las artes marciales son actividades catalogadas como de alto riesgo físico, por lo cual todo competidor debe tener su respectiva afiliación a EPS o medicina prepagada. Esta podrá ser solicitada en cualquier momento. Los organizadores del evento **NO SE HACEN RESPONSABLES** por accidentes que puedan suceder durante el campeonato. Sin embargo, ofrecerá **SERVICIO DE PRIMEROS AUXILIOS** durante toda la jornada.



TERMINOLOGÍA OFICIAL

TERMINOLOGÍA	
COREANO	ESPAÑOL
CHA RYOT	ATENCIÓN
KYONG YE	SALUDO/REVERENCIA
JUN BI	PREPARADOS
SHIJAK	COMENZAR
HAECHYO	SEPARARSE
GAESOK	CONTINUAR
GOMAN	FINALIZAR
JU UI	ADVERTENCIA
GAM JUM	DEDUCCIÓN DE PUNTOS
SIL KYUK	DESCALIFICACIÓN
HONG	ROJO
CHONG	AZUL
JUNG JI	TIEMPO DETENIDO
DONG	CHON EMPATE
IL HUE JONG	PRIMER ROUND
I HUE JONG	SEGUNDO ROUND
SAM HUE JONG	TERCER ROUND
SUNG	GANADOR

