



**XXXIV  
OLIMPIANEIC**  
*ITSON • CD. OBREGÓN • 2018*

**TAE KWON DO**



# Tae Kwon Do

## **Regla #1.-Área de Competencia**

El Área de Combate cuadrada ha de ser 8mx8m. Rodeando el Área de Combate, aproximadamente equidistante en todos los lados, estará el Área de Seguridad. El tamaño del Área de Competición (que incluye el Área de Combate y el Área de Seguridad) ha de ser de no menos de 10mx10x y no más de 12mx12m. Si el Área de Competición está en una plataforma, el Área de Seguridad puede ser incrementada lo necesario para asegurar la seguridad de los competidores.

## **Regla #2.-Uniformes y equipos**

Todos los competidores se presentarán con el equipo de protección obligatorio de competencia de combate que marca la WTF. Uniforme de taekwondo, peto, espinilleras, antebrazeras, guantes, empeineras (Opcional), protector de genitales, casco y protector bucal obligatorio, es posible contar con protectores bucales personalizados y solo la parte superior del mismo, en ninguno de los caso será permitido guardas de acrílico ya que no cumple con las características de seguridad del competidor.

Todos los competidores se presentarán con las uñas debidamente recortadas en el caso de la competencia de combate.

Para la competencia de poomsae (forma) se presentarán únicamente con el uniforme de taekwondo, como lo indica la competencia de poomsae de WTF.

## **Regla #3.- Divisiones de pesos y procedimientos de pesaje**

Hombres	Mujeres
-55 Kg.	40-45 Kg.
55-60 Kg.	45-50 Kg.
60-65 Kg.	50-55 Kg.
65-70 Kg.	55-60 Kg.
70-75 Kg.	60-65 Kg.
75-80 Kg.	65-70 Kg.
80-85 Kg.	70-75 Kg.
+85 Kg	+75 Kg.



## **Regla #4.- Poomsae**

El sistema de competencia será el de eliminación sencilla. Cada grupo de eliminación consistirá de 4 personas. Los ganadores de cada grupo de eliminación directa se enfrentarán entre ellos para saber quién será el 1er lugar, 2do lugar y 3er lugar de cada rama.

Las Poomsae serán sorteadas en cada ronda. Las 4 Poomsae opcionales son Taeguk 8, Koryo, Kumgang y Taebek.

## **Regla #5.- Combates**

El sistema de competencia será el de eliminación sencilla y con uso de obligatorio de petos. Cada grupo de eliminación consistirá de 4 personas. Los grupos de eliminación directa serán hechos de acuerdo a las divisiones del peso.

En el caso de empate al finalizar el tercer asalto, un cuarto asalto de dos minutos tendrá lugar como asando de Punto de Oro, tras un descanso de un minuto posterior al tercer asalto.

En el caso en el que ningún competidor haya marcado punto tras la conclusión del cuarto asalto, los jueces y el árbitro decidirán quién debe ser el ganador.

### 1. Técnicas permitidas

1.1. Técnicas de puño: Técnica de puño directa usando los nudillos del puño fuertemente cerrado. 1.2. Técnica de pie: Técnicas realizadas cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

### 2. Áreas permitidas

2.1. Tronco: Ataques con el puño y el pie en las áreas cubiertas por el protector de tronco son permitidos. Sin embargo, estos ataques no han de ser realizados a la columna vertebral

2.2. Cabeza: El área sobre la clavícula. Sólo están permitidas las técnicas de pie.

### 3. Zonas de Puntuación

3.1. Tronco: La zona azul o roja del protector de tronco



3.2. Cabeza: La cabeza entera sobre la línea inferior del casco.

#### 4. Criterio para puntos válidos:

4.1. Se dará punto(s) cuando una técnica permitida sea efectuada en un área puntuable del tronco con un adecuado nivel de impacto.

4.2. Se dará punto(s) cuando una técnica permitida sea efectuada en un área puntuable de la cabeza

4.3. Si se usa PSS, la determinación de la validez de la técnica, nivel de impacto y/o contacto válido al área de puntuación será hecho por el sistema de puntuación. Estas determinaciones no estarán sujetas a IVR.

4.4. El Comité Técnico de la WTF determinará el nivel requerido de impacto y sensibilidad del PSS, usando diferentes escalas en consideración de la categoría de peso, género y grupos de edad. En determinadas circunstancias de estimarse necesario el Delegado Técnico podría recalibrar el nivel válido de impacto.

#### 5. Los puntos válidos son como siguen:

5.1. Un (1) punto por un ataque válido al peto

5.2. Dos (2) puntos por un ataque válido de giro al peto

5.3. Tres (3) puntos por un ataque válido a la cabeza

5.4. Cuatro (4) puntos por un ataque válido de giro a la cabeza

5.5. Un (1) punto por cada dos “Kyong-gos” o cada “Gam-jeon” dado al oponente

- La puntuación del combate será la suma de las puntuaciones de los tres asaltos.
- Invalidación de punto(s): Cuando un competidor puntúa usando actos prohibidos:

7.1. Si el acto prohibido fue instrumental a la consecución de los puntos, el árbitro ha de declarar la penalización del acto prohibido e invalidar el punto.

7.2. Sin embargo, si el acto prohibido no fue instrumental para ganar el punto, el árbitro ha de penalizar el acto prohibido pero no invalidar el punto.

#### 8. Actos prohibidos y Penalizaciones

8.1. Las penalizaciones han de ser declaradas por el árbitro.

8.2. Las penalizaciones consisten en “Kyong-go” (amonestación) y “Gam-jeom” (deducción).

8.3. Dos “Kyong-go” se contarán como la adición de un punto para el oponente. Sin embargo, el último “Kyong-go” impar no ha de ser contado en la puntuación final.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEAIC  
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



8.4. Un “Gam-jeom” se contará como un punto adicional para el oponente.

8.5. Actos prohibidos.

Los siguientes actos han de ser clasificados como actos prohibidos, y ha de señalarse “Kyong-go”:

- Cruzar la Línea Límite
- Evitar o retrasar el combate
- Caer
- Agarrar, retener o empujar al oponente
- Atacar por debajo de la cintura
- Levantar la rodilla para bloquear y/o impedir el ataque del oponente, o levantar la pierna para impedir los movimientos de ataque del oponente sin ejecutar ninguna técnica de golpeo.
- Dar cabezazo o atacar con la rodilla
- Golpear la cabeza del oponente con la mano.
- Mala conducta del competidor o del coach.
- Atacar al oponente después de “Kal-yeo”
- Atacar al oponente caído
- Atacar intencionalmente la cabeza del oponente con la mano
- Atacar intencionalmente por debajo de la cintura
- Mala conducta por parte de un competidor o un coach

Si un competidor intencionada y repetidamente rechaza cumplir las Reglas de Competición o las órdenes del árbitro, el árbitro debe finalizar el combate y declarar al oponente ganador.

Cuando un competidor recibe diez (10) “Kyong-go” o cinco (5) “Gam-jeom”, o en el caso de cualquier combinación de ambos que sume cinco puntos de penalización, el árbitro declarará al competidor perdedor por penalizaciones.