

WORLD TANG SOO DO ASSOCIATION



REGLAS OFICIALES DEL CAMPEONATO 2022

*World Tang Soo do Association 2436 Hanford Road
Burlington, NC 27215 USA*

*Teléfono: (336) 223-0056 o (215) 468-121 Fax: (215) 336-
2121 Correo electrónico: hqs@wtsda.com Web:
www.worldtangsoodo.com*

*© Copyright 2022, The World Tang Soo Do Association
Revisado y reimpresso 2002, 2005, 2011, 2016, 2022*

PREFACIO



Una de las profundas filosofías del Tang Soo Do se encuentra en nuestra actitud hacia el espíritu competitivo y la competencia física. La diferencia entre Tang Soo Do y otras artes marciales es que no somos un deporte; "No competimos contra los demás, sino con nosotros mismos". La competencia es una parte muy pequeña de nuestro requisito para desarrollar el espíritu competitivo, y solo una actividad o medio para estimular nuestros esfuerzos para lograr el objetivo final del entrenamiento de Tang Soo Do.

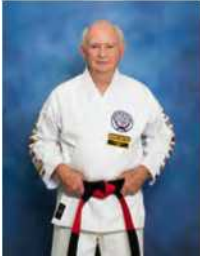
El rendimiento en un Campeonato necesita una cierta forma unificada de ejecución. Por lo tanto, las reglas son necesarias para garantizar la calidad del Tang Soo Do y para brindar una oportunidad igual y justa para que todos los concursantes muestren lo mejor de sus habilidades.

Este libro de reglas es una guía para capacitar a todos los participantes y para aprovechar al máximo todos los Campeonatos sancionados y oficiales. Es importante regular todos los Campeonatos de WTSDA con las mismas reglas y regulaciones para que todos los participantes y jueces puedan familiarizarse con ellos en todo el mundo de un torneo a otro. Con esta familiaridad viene más interés y confianza en nuestras habilidades.

Todos nos damos cuenta de que estas reglas pueden no ser la respuesta final. Puede haber una ocasión para modificarlos en el futuro. Sin embargo, no importa cuán bien se escriban las reglas, es la implementación del usuario de estas reglas, lo que las convierte en un éxito.

Jae C. Shin
Gran Maestro y Fundador
de la World Tang Soo Do Association

PREFACIO



Durante sus primeros años en los Estados Unidos, el Gran Maestro Shin no apoyó un aspecto deportivo de las artes marciales debido a su experiencia limitada con este tipo de competencia en Corea. Sin embargo, en unos pocos años, con la creciente popularidad del karate deportivo, permitió a sus alumnos participar en torneos abiertos. Sintiendo el crecimiento futuro de la competencia de karate y su impacto potencial en Tang Soo Do, inauguró el Campeonato Mundial a partir de 1986. Los Campeonatos Regionales fueron alentados como eventos orientados a la familia. Preocupado por los problemas de seguridad, estableció las primeras reglas de competencia con la seguridad principal en su mente. Para garantizar la conformidad al juzgar, se instituyó un sistema de certificación de jueces que se ha difundido entre los miembros de la Asociación con gran éxito. Esta versión recién revisada se emite para su Estudio hacia la certificación o recertificación. Aprenda las reglas y prepárese para apoyar los Campeonatos para el disfrute de nuestros estudiantes competidores. Tang Soo!

William R. Strong
Gran Maestro y Presidente
de la World Tang Soo Do Association

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría agradecer a todos los miembros de la Asociación Mundial Tang Soo Do que participaron en las numerosas revisiones de este libro de reglas de Campeonato para aclarar la terminología y hacerlo más comprensible para nuestros miembros y sus familias. Un agradecimiento especial a los siguientes que contribuyeron a esta edición:

William Strong, Ku Dan
Gerald Stine, Chil Dan
Charles Vaughn, Chil Dan
Efrain Valentin, Chil Dan
Frank Fattori, Yuk Dan
Roy Uttech, Yuk Dan
Brian Fisher, Yuk Dan
Richard Arteca, Yuk Dan
Scott Merrill, Oh Dan
Nicole Peterman, Oh Dan
Kristen Winsko, Sah Dan
Jeannette Arteca, Sah Dan
Comité de fotografías de la WTSDA

TABLA DE CONTENIDOS

Ceremonias de Apertura	6
Reglas Generales del Campeonato	7
Funciones Oficiales del Árbitro	13
Reglas para la Competencia de <i>Hyung</i>	14
Funciones Oficiales Específicos para la Competencia de <i>Hyung</i>	14
Protocolo para la Competición de <i>Hyung</i>	15
<i>Hyung</i> Permitidos	17
Puntuación	18
Criterios de Desempeño	18
Variación en el <i>Hyung</i>	19
Sistema de Puntuación	19
Deducción Obligatoria para las Puntuaciones de <i>Hyung</i>	19
Cálculo de la Puntuación Final y de los Puestos	20
Resultados y Premios	20
Reglas para la Competencia de Creatividad	22
Elegibilidad	22
Tiempo Límite	22
Eliminación	23
Jurado	23
Sistema de puntuación	23
Protocolo de la Competición de Creatividad	23
Cálculo de la Puntuaciones	24
Resultados y Premios	25
Reglas para la Competencia de <i>Hyung</i> por Equipos	26
Miembros y Tamaño del Equipo	26
<i>Hyung</i> Permitidos	26
Criterios de Evaluación y Desempeño	26
Divisiones Tiny Tiger y Little Dragon	27
Competencia de <i>Hyung</i>	27
Competencia de <i>Dae Ryun</i>	28
Reglas para la competencia de <i>Kyuck Pa</i>	29
Reglas para la competencia de <i>Dae Ryun</i>	30
Funciones para la Competencia de <i>Dae Ryun</i>	30

Apariencia y Equipo de Seguridad	31
Protocolo de Competición de <i>Dae Ryun</i>	31
El Sistema de <i>Bye-Out</i>	35
Asignación de Tiempo del Encuentro y Puntos Ganados	37
Área objetivo para Puntos Válidos	37
Técnicas Ofensivas Reconocidas para Puntos Válidos	37
Puntos	38
Contacto	38
Penalizaciones	39
Llamada de Atención	40
Advertencia	40
Deducción de Puntos	41
Descalificación	41
Manejo de Lesiones	42
Determinación de Puntos	42
Resultados y Premios	43
Reglas para la competencia <i>Dae Ryun</i> por Equipos	44
Miembros y Tamaño del Equipo	44
Combates de <i>Dae Ryun</i>	45
Señales de los Jueces	46
Ganador de la Copa del Campeonato	48
Programa de Certificación de Jueces	50



*Gran Maestro Shin y Gran Maestro Beaudoin en el Campeonato Mundial 2010 (izquierda)
Gran Maestro Strong y Gran Maestro Beaudoin en el Campeonato Mundial 2018 (derecha).*

Ceremonia de Apertura

El evento será conducido por el Maestro de Ceremonias (M.C.) de la siguiente manera:

1. El M.C. hace que los participantes se alineen por rango con aplausos.
2. La entrada en calor se realizará por un Miembro Dan Senior designado previamente.
3. Se hará un *Hyung* básico con todo el grupo.
4. El Gran Maestro entra al recinto. El M.C. dice "*Cha Ryut, Kwan Chang Nim e Kyung Yet*"
5. Invocación por una persona designada previamente.
6. El M.C. dirige el saludo:

A. <i>Cha Ryut</i>	F. Se toca el himno nacional de EE. UU. o del país.
B. <i>Kukgi Bae Rye</i>	G. Se toca el himno de la WTSDA.
C. <i>Baro</i>	H. El M.C. o líder pre-designado conduce los Cinco Códigos.
D. <i>Muk Yum</i>	I. <i>Kwan Chang Nim e kyung Yet</i>
E. <i>Baro</i>	J. <i>Sah Bum Nim e kyung Yet</i>
7. El M.C. hace que los participantes se separen en dos lados para devolver los Trofeos.
8. El M.C. hace comentarios de apertura.
9. El M.C. presenta al Director Regional u otra persona designada para presentar a otros Maestros e invitados
10. El M. C. presenta al Gran Maestro
11. El Gran maestro da discurso de bienvenida
12. El M.C. modera todos los premios/presentaciones (Salón de la Fama, Becas, Fondo de Construcción, otros).
13. El M.C. y los asistentes designados previamente facilitan las presentaciones de Danes:
 - A. Desempeño de los miembros Danes recién ascendidos.
 - B. Reconocimiento de miembros Danes recién certificados.
 - C. Juramento de los Cinturones Negros.
 - D. Reconocimiento de historial familiar/Insignias.
14. El Gran Maestro facilita las presentaciones de los Sah Dan/Maestros
15. El M.C. despeja el recinto.
16. Demostración de los Maestros (si es aplicable)
17. Demostración de los Ganadores de la Creatividad (si es aplicable)
18. El M.C. hace que los participantes se alineen de nuevo.
19. Explicación de las reglas por persona designada previamente.
20. Juramento del Campeonato dirigido por una persona designada previamente (competidor senior).
21. Inicio del Campeonato.

JURAMENTO DEL CAMPEONATO

"Juro que mostraré mi orgullo y honor, como miembro de la Asociación Mundial de Tang Soo Do, y demostraré el máximo espíritu del Tang Soo al obedecer todas las reglas y regulaciones. ¡Tang Soo!"

REGLAS GENERALES DEL CAMPEONATO

Las siguientes son las Reglas Generales para TODAS las áreas de competencia durante los Campeonatos de la WTSDA. Se proporcionan Reglas específicas para Gup y Dan y las divisiones de *Hyung*, *Kyuck Pa*, creatividad y *Dae Ryun*, así como detalles específicos para las divisiones de Tiny Tigers y Little Dragons. No hay excepciones a las reglas a menos que lo especifiquen en los Campeonatos individuales.

1. La competencia está abierta a todos los miembros registrados de la WTSDA, excepto a Sam Dams, que hayan sido invitados y aceptaron la invitación a, al menos, una Clínica de Maestros. En aras del buen espíritu deportivo, los Sam Dans, que ha aceptado la invitación de asistir al menos a un Clínica de Maestros, renuncia a la oportunidad de competir en TODAS las áreas de la competencia, incluidos los roles menores, como participar en el grupo de la Creatividad y otros.
2. Todos los jueces y competidores deben usar dobohk oficial tradicional de la WTSDA como se describe en los Manuales Gup y Cinturón Negro. El dobohk debe estar limpio y tener todos los parches WTSDA, cinta en la solapa, adornos y cinturones de colores relevantes para el rango del individuo. Los cinturones de colores deben ser de la WTSDA, sólidos o medios cinturones. La única excepción será para la competencia de creatividad durante la cual el competidor puede usar un disfraz apropiado para el tema de la entrada del equipo. Las violaciones del código de vestimenta resultarán en la eliminación de la competencia y/o de las funciones de juez.

Rango	Cinturón Estándar	Medio Cinturón	Ajustado
10to Gup			None
9no Gup			None
8vo Gup			None
7mo Gup			None
6to Gup			
5to Gup			
4to Gup			
3er Gup			
2do Gup			
1er Gup			
Cho Dan Bo			None

Cinturones de colores homologados (aprobados) y su correspondiente adorno ("trim").

3. Los competidores deben mantener las uñas cortas y no deben usar ningún artículo que, en opinión de los jueces o árbitros, pueda poner en peligro o causar lesiones a otros competidores. Se permiten anteojos recetados.
4. NO se pueden usar joyas ni *piercings* de ningún tipo.
5. Los competidores deben proporcionar sus propios materiales de competencia, como equipo de seguridad, armas, tablas, etc.
6. Todos los miembros de la WTSDA deben saludar las banderas cada vez que entren o salgan del piso del Campeonato. (Mostrar y mantener la etiqueta adecuada).
7. Todos los miembros de la WTSDA y sus invitados deben comportarse con cortesía y respeto. Se alienta a todos los miembros de la WTSDA a apoyar a otros miembros de manera entusiasta, amistosa y positiva. No se permiten comentarios inapropiados a los competidores.
8. Se debe mostrar en todo momento la disciplina y actitud apropiada.
9. Todos los competidores deben mostrar respeto y cortesía a todos los invitados, participantes y miembros de la WTSDA.
10. Todos los miembros de rango avanzado deben mostrar una conducta ejemplar y cuidar a los miembros de rango junior.
11. Todos, ya sea que participen o asistan como espectadores, deberán seguir las órdenes de la mesa principal.
12. Solo los competidores y los jueces pueden ingresar al área de competencia.



Para que cualquier Campeonato funcione sin problemas, es importante que todos sigan las órdenes de la mesa principal.

13. Los jueces deben permanecer en servicio en su área asignada, aunque haya competidores de su Estudio. Se esperan decisiones justas y muy respetuosas en el espíritu de Tang Soo.
14. A menos que la mesa principal les asigne otra función, todos los jueces permanecerán en la misma área para todas las categorías de competencia y deberán permanecer allí hasta que sean despedidos.
15. No se admitirán quejas o apelaciones por parte de los competidores durante el Campeonato. Las decisiones de los jueces serán definitivas. El instructor del competidor informará cualquier pregunta necesaria a la mesa principal y la mesa principal u otro oficial del Campeonato apropiado investigará y determinará si es necesaria alguna acción correctiva. Las demostraciones de discordia están sujetas a la censura oficial. La repetición de una cinta de vídeo NO se tendrá en cuenta en el arbitraje de la decisión de un juez o árbitro ni para revocar una decisión. No se permitirá la repetición instantánea.
16. En caso de que un competidor sea descalificado por cualquier motivo mientras está en el área de competencia, el voto para removerlo debe ser unánime para los jueces, quienes luego notificarán al árbitro y al director del Campeonato de su deseo. El director del Campeonato, el árbitro y el equipo de jueces toman esta decisión. La descalificación es definitiva e inapelable. La descalificación puede ocurrir con respecto a (i) cada evento individual como se describe en este documento o (ii) todo el Campeonato. En caso de que un competidor sea descalificado, se espera que el competidor demuestre una ética de competencia adecuada y obedezca las instrucciones de los oficiales del Campeonato. Las descalificaciones suelen ser específicas del evento, pero en caso de mala conducta grave, un competidor puede ser descalificado de cada evento para el que esté registrado.
17. En el caso de que los oficiales del Campeonato (jueces, árbitros u otro personal apropiado del Campeonato) consideren que el comportamiento de un competidor es atroz (es decir, si el comportamiento es que el competidor ha cometido un acto que probablemente dañaría el prestigio y el honor del WTSDA o comportamiento que es inconsistente con la ética de competencia requerida de todos los competidores y asistentes), y los oficiales creen que la presencia continua del competidor en el evento será perjudicial, el competidor puede ser expulsado del Campeonato. En caso de que un competidor sea expulsado, la expulsión es definitiva y no puede ser apelada. En caso de que un competidor sea expulsado, el competidor:

- A. Será notificado por un árbitro que debe abandonar el lugar;
- B. No se le permitirá competir en ningún otro evento en el que esté registrado;
- C. Será descalificado de cualquier evento durante el cual se produjo dicho comportamiento (consulte la información de descalificación anterior);
- D. Será descalificado de la consideración de una copa.

Se le puede pedir al personal de seguridad que acompañe al competidor expulsado y potencialmente a cualquier invitado del competidor fuera del piso de competencia y no se le permitirá al competidor regresar al piso. En el caso de una expulsión, los detalles del asunto se enviarán al personal apropiado en la mesa principal del Campeonato, la sede de la WTSDA y el instructor del competidor para el manejo de cualquier posible acción disciplinaria que la WTSDA considere apropiada en función de los hechos y circunstancias, de la situación que conduce a la expulsión del competidor. Además, los directores y árbitros del Campeonato pueden solicitar a cualquier persona presente que abandone el lugar de la competencia si creen que la presencia de dicha persona es perjudicial.

18. Ética de la competencia: la equidad, la integridad, el respeto y la humildad son valores importantes en las competencias, así como la base de nuestro entrenamiento del Tang Soo Do. El buen carácter ético es muy valorado por los competidores, espectadores, instructores y jueces y contribuye al éxito de cualquier evento para todos los involucrados. Se requiere el cumplimiento de estos principios por parte de todos los asistentes.

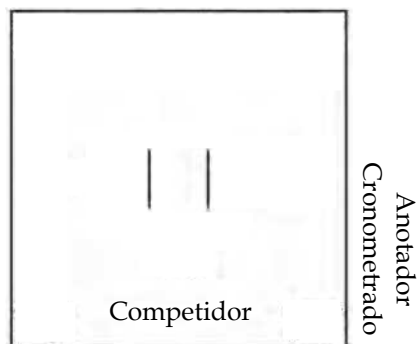
- A. Participantes: No se permitirán apelaciones de decisiones tomadas en el área en ninguna circunstancia.
- B. Instructores, padres y espectadores: No se permite el *Coaching*. No se tolerará el comportamiento provocativo al costado del área. Si considera que la aplicación de las reglas ha sido incorrecta, informe a la mesa principal, quien asignará un árbitro para revisar cualquier incidente.



Interpretando a Sae Kye Hyung Il Bu en la ceremonia de apertura

- C. Jueces: El perjuicio intencional, la aplicación negligente de las reglas o la falta de atención, serán causa de separación inmediata de sus funciones. Esta conducta irrespetuosa quedará registrada y el funcionario será eliminado de futuras oportunidades.
19. El área de competición será de 20' x 20' (6m x 6m). Esta regla puede ser alterada de acuerdo con la situación del recinto. Sin embargo, el área no debe ser inferior a 15' x 15' (4,5m x 4,5m). Cada área debe ser cuadrado con dos líneas marcadas en el centro con una separación de al menos 4 pies (1,4m), para la posición inicial de los competidores en la competencia de *Dae Ryun*.

Juez Esquina Juez Esquina Juez Central Juez Esquina Juez Esquina



Competencia de Hyung

Anotador
Cronometrador



Competencia de Dae Ryun

Posicionamiento del personal del área para las competencias de Hyung y Dae Ryun. Los competidores se sientan a los lados del área, si el espacio lo permite.

20. Autoridades: Se consideran los enumerados a continuación en A, D(i) y D(ii), más el Director del Campeonato y otros representantes de la mesa principal, así como (cuando estén presentes) el Gran Maestro, el Director Regional y el Asesor Legal. "Autoridades del Campeonato" para los fines de este reglamento.
- A. Se requiere que cada competencia tenga al menos un árbitro.
 - B. Cada competencia debe contar con personal médico.
 - C. Se puede utilizar un facilitador para Campeonatos con una División de creatividad. El facilitador ayudará a organizar los equipos antes de que comience la competencia y ayudará con la gestión del área bajo la dirección del Juez Central.
 - D. Cada área compondrá de la siguiente manera:
 - (i) Un Juez Central;
 - (ii) Dos (2) jueces de esquina para las divisiones Gup o cuatro (4) jueces de esquina para las divisiones Dan;
 - (iii) Un Anotador;
 - (iv) Un Cronometrador (el Anotador también puede actuar como Cronometrador si es necesario).



Se requiere un protocolo adecuado de todos.

DEBERES OFICIALES DEL ÁRBITRO

Los deberes oficiales del árbitro incluyen:

- Ayudar al Maestro de Ceremonias.
- Debe estar completamente capacitado en todas las reglas y regulaciones publicadas por la WTSDA.
- Movilidad por el piso de competición durante todo el evento
- Ser consultado sobre cuestiones que no pueden ser resueltas por los jueces
- Resolver preguntas de competencia de instructores, estudiantes y/o padres de manera justa
- Investigar a los jueces que tengan problemas o quejas con respecto al Juez Central y manejarlos en consecuencia.
- Cualquier área con quejas persistentes o repetidas debe informarse al coordinador de jueces (árbitro principal o Maestro de Ceremonias) para determinar si es apropiado reemplazar a los jueces.
- Reemplazar a los jueces, Anotadores o Cronometradores en el área si:
 1. Hay falta de atención al deber.
 2. Hay una decisión prejuiciada.
 3. Conocimiento insuficiente de las normas y/o reglamentos.
 4. No seguir las reglas y regulaciones.
 5. Malos modales.
 6. Recibir quejas porque no hay suficiente explicación (palabras o signos) con respecto a la decisión.



Los árbitros resuelven cualquier problema durante la competencia para asegurar un juicio justo y consistente.

REGLAS PARA LA COMPETICIÓN DE *HYUNG*

Además de las reglas del Campeonato General, las siguientes reglas se aplican a la competencia por las categorías de *Hyung* con arma, *Hyung* tradicional, Creatividad y Kyuck Pa.

DEBERES OFICIALES ESPECÍFICOS PARA LA COMPETENCIA DE *HYUNG*

Los competidores han trabajado muy duro para esta competencia y los jueces deben actuar de manera profesional. Sería injusto para ellos recibir un juicio descuidado o sin principios.

Juez central (Certificado - Nivel Regional o Internacional)

Es responsabilidad del Juez Central preparar y dirigir el área de una manera eficiente, justa y consistente. Los deberes incluyen:

- Puntaje usando un juicio justo.
- Realizar una competencia profesional en el área; instruir a los competidores y todo el personal de la conducta que se espera de ellos.
- Recibir asignaciones de División desde la mesa principal.
- Asegúrese de que todo el equipo sea devuelto a la mesa principal después de completar toda la competencia en su área.
- Después de verificar los resultados, anuncie la decisión de los ganadores y certifique todos los registros antes de enviarlos a la mesa principal.

Juez de esquina (Certificado – Nivel Esquina, Nivel Regional o Internacional)

- Puntaje usando un juicio justo.
- Asistir al Juez Central en la administración de decisiones.
- Asistir en la gestión del área según lo indique el Juez Central.

Anotador

- Recoja y entregue la documentación del área hacia/desde la mesa principal, si es necesario.
- Llamar a los competidores por el nombre con voz alta y clara, registrar puntajes, calcular puntajes e informar los resultados al Juez Central. Llevar ¡La cuenta ordenada!, escrita y legible, en todo momento.
- Todas las hojas de puntuación deben cubrirse durante la competencia para evitar que la audiencia vea los puntajes finales de los competidores.

Cronometrador

- Asistir al Anotador según sea necesario



Los jueces, Anotador y Cronometrador trabajan juntos como un equipo para que la competencia en su área funcione sin problemas y eficientemente.

PROTOCOLO DE LA COMPETENCIA DE *HYUNG*

Después de que los competidores informan al área, el Anotador recolecta las tarjetas de competencia. Los nombres de los competidores se verifican con la lista del sobre. Si alguien falta, o alguien no está en la lista, el Anotador consulta con el Juez Central que luego considera con la mesa principal antes de comenzar la competencia.

1. Todos los competidores en la División se alinean y saludan (*Kyung Yet*) al panel de jueces.
2. El Juez Central instruye y recuerda a los competidores las reglas de la competencia, luego hace que los competidores se sienten detrás de la línea a los lados del área, si lo que lo permite el espacio.
3. El Anotador se levanta y llama al primer competidor y anuncia el próximo competidor diciendo: "se prepara o al piso" (*on deck*) con voz alta y clara. Los competidores pueden tener primeros nombres o apellidos similares, y el Anotador debe asegurarse de que el competidor correcto esté realizando el *Hyung*.
4. El competidor responde con una voz clara y fuerte "Sí, señor" o "Sí, señora", saluda (*Kyung Yet*), antes de entrar al área y rápidamente avanza hacia los jueces. El competidor "al piso" se encuentra fuera de la parte posterior del área y se prepara.
5. Cuando el competidor llega a los jueces, él/ella saluda (*Kyung Yet*) a los jueces, luego asume la postura de *Choon Bee*. El competidor anuncia su nombre, nombre de Estudio y nombre de *Hyung* de la siguiente manera "Jueces, mi nombre es ____; Mi Estudio es ____; El *Hyung* que me gustaría realizar para ustedes es _____. Con su permiso, jueces ". Después de que recibe el permiso del Juez Central, el competidor saluda (*Kyung Yet*) y regresa a la posición inicial en la parte posterior del área asegurándose de no darle la espalda a los jueces y comenzar su *Hyung*.

1. Al finalizar el *Hyung*, el competidor asume la postura de *Baro* y sigue enfrentando a los jueces esperando por sus puntajes.
2. El Juez Central confirma que todos los jueces están listos para mostrar un puntaje y comanda: "jueces puntuación". Todos los jueces mostrarán su propio puntaje simultáneamente, sin dudarlo. Los jueces deben mantener su puntaje alto y visible para el Anotador, así como para los competidores. En ese momento, el Cronometrador anuncia los puntajes con voz fuerte y clara para que el Anotador registre los puntajes junto al nombre del competidor. Se deben anunciar todos los puntajes, incluido el punto decimal (es decir, 7.9 se anuncia como 7 punto 9).
3. Después de que se hablan en voz alta todos los puntajes, el competidor saluda (*Kyung Yet*) y dejará el área asegurándose de no darle la espalda a los jueces.
4. Repetir los pasos 3 a 8 hasta que se hayan llamado a todos los competidores.
5. Un competidor no puede ingresar a una División tarde sin la aprobación de un árbitro. Si se completa una División, el competidor puede perder la oportunidad de competir en una determinada División.



Los jueces recuerdan a los competidores las reglas, así como también ofrecen palabras de aliento.

Hyung Permitidos

Los únicos *Hyung* permitidos son aquellos requeridos por un competidor para ingresar su rango actual o el (los) necesario para obtener el próximo rango, enumerados de la siguiente manera. La única excepción es que los estudiantes de 3° y 4° *Gup* podrán competir en la División de armas realizando el *Bong Hyung Il Bu*, como se enumera a continuación.

Hyung de Mano Vacía

10moGup	<i>Sae Kye Hyung Il Bu</i>
9no Gup	<i>Sae Kye Hyung Il Bu o E Bu</i>
8vo Gup	<i>Sae Kye Hyung E Bu o Sam Bu</i>
7mo Gup	<i>Sae Kye Hyung Sam Bu o Pyung Ahn Cho Dan</i>
6to Gup	<i>Pyung Ahn Cho Dan o E Dan</i>
5to Gup	<i>Pyung Ahn E Dan o Sam Dan</i>
4to Gup	<i>Pyung Ahn Sam Dan o Sah Dan</i>
3er Gup	<i>Pyung Ahn Sah Dan u Oh Dan</i>
2do Gup	<i>Pyung Ahn oh Dan o Bassai</i>
1er Gup	<i>Bassai o Naihanchi Cho Dan</i>
Cho Dan Bo	<i>Naihanchi Cho Dan o Sip Soo</i>
Cho Dan	<i>Sip Soo o Naihanchi e Dan</i>
E Dan	<i>Naihanchi e Dan, Sam Dan o Jin Do</i>
Sam Dan	<i>Naihanchi Sam Dan, Jin Do, Ro Hai o Kong Sang Koon</i>



La profesionalidad de los jueces incluye su total atención durante la actuación del competidor, así como unas puntuaciones justas e imparciales.

Hyung con Armas

4to Gup a 2do Gup	<i>Bong Hyung Il Bu</i>
1er Gup	<i>Bong Hyung Il Bu o E Bu</i>
Cho Dan Bo	<i>Bong Hyung E Bu</i>
Cho Dan	<i>Bong Hyung E Bu o Sam Bu</i>
E Dan	<i>Bong Hyung Sam Bu o Dan Gum o Ki Cho Jang Gum Hyung</i>
Sam Dan	<i>Dan Gum, Ki Cho Jang Gum Hyung o Jung Koop Jang Gum Hyung</i>

Cualquier espada o cuchillo que se usa en la competencia de *Dan Gum Hyung*, *Jang Gum Hyung* o en la competencia de Creatividad, debe ser metal y **sin filo**. Los *Dan Gum* o *Jang Gum* de madera no se permiten durante la competencia de *Hyung con arma*. Los competidores deben tener al menos 16 años para realizar *Ki Cho Jang Gum Hyung* o *Jung Koop Jang Gum Hyung*.



Todas las espadas y cuchillos deben ser de metal y sin filo.

PUNTUACIÓN

Los jueces deben ser diligentes al centrar su total atención en el desempeño de cada competidor. Los jueces deben ser imparciales y otorgar puntajes justos e imparciales a todos los competidores. Los jueces utilizarán los siguientes criterios para llegar a una puntuación justa y consistente:

Criterio de desempeño

- Comprensión del *Hyung*
- Habilidad en la ejecución del *Hyung*
- Grado de perfección, según la edad y la condición física del individuo
- Grado de dificultad para realizar el *Hyung*
- Actitud del competidor
- Ritmo y sentimiento en la ejecución del *Hyung*
- Velocidad y coordinación de técnicas

- Balance, potencia y enfoque

Variación en el Hyung

Una pequeña variación de un competidor en las técnicas del *Hyung* **NO** afectará la decisión de puntuación. Es el deber del Comité Asesor Técnico de la Asociación Mundial de Tang Soo Do el de corregir las diferencias, no del Comité del Campeonato o los Jueces.

Sistema de Puntos

10 - Perfecto	9 - Excelente	8 - Bien
7 - Promedio	6 - Por debajo del promedio	5 - Pobre



Los Anotadores tabulan las puntuaciones mientras el siguiente competidor está actuando.

Deducción obligatoria para las Puntuaciones de los Hyung

Si un competidor comete un error y solicita un reinicio, se le puede permitir hacerlo. Sin embargo, los jueces deben deducir puntos de su puntaje. Para todos los competidores, los jueces deben deducir 0.5 puntos de su puntaje, independientemente del rango. Se deben dar deducciones de puntos para **CADA** reinicio. No se permiten más de dos reinicios, independientemente del rango. Lo que significa que el competidor tendrá tres intentos para realizar el *Hyung* (primer intento y dos reinicios posibles). Si después del tercer intento fallido, el competidor aún no puede realizar el *Hyung*, él/ella recibirá el puntaje más bajo posible (5.0). Reiniciar un *Hyung* debido a la falla del equipo también requiere una deducción obligatoria. Antes de pedir puntajes, el Juez Central anunciará que el puntaje dado refleja una deducción de puntos basada en la necesidad de reiniciar el *Hyung*.

Cálculo de la Puntuación Final y la Clasificación

La responsabilidad del Anotador es asegurarse de que todos los puntajes de los competidores se registren y calculen con precisión, no de ver competir a cada competidor. El Anotador calcula los puntajes inmediatamente después de que se haya anunciado el puntaje del competidor y mientras el próximo competidor está actuando.

- Si hay un panel de tres jueces, se incluirán todos los puntajes.
- Si hay un panel de cinco jueces, se eliminarán los puntajes más altos y bajos y se sumarán los tres puntajes restantes.

Los cuatro competidores con mayor puntuación ganan: 1er lugar, 2do lugar, 3er y co-3er lugar. En caso de empate en un panel de cinco jueces, la puntuación más alta y la más baja se vuelven a sumar para determinar el ganador. Si persiste el empate, o en caso de empate con un panel de tres jueces, el Anotador informa al Juez Central. Los competidores que tienen puntajes empatados deben repetir el mismo *Hyung* realizado originalmente. Los competidores van uno a la vez. Tirar una moneda al aire o su equivalente determinará quién va primero. En el caso de que haya un empate la segunda vez, el empate se resolverá con una indicación de los jueces para elegir al ganador. Cuando llame el Juez Central, cada juez indicará qué competidor cree que se desempeñó mejor señalándolo. La mayoría de las manos determinará el ganador.

RESULTADOS Y PREMIOS

Al finalizar toda la competencia en el área asignada, el Juez Central verificará los puntajes y toda la información escrita en la(s) hoja(s) por el Anotador.

1. Una vez que se han determinado los cuatro ganadores, el Anotador ESCRIBE cuidadosamente los nombres, rangos y dojangs de los ganadores en la hoja de puntuación.
2. El Anotador transfiere la misma información de los ganadores al exterior del sobre de la competencia – DE MANERA CLARA.
3. Todos los jueces, Anotadores y Cronometradores deberán firmar el sobre de competencia.
4. El sobre completo se entrega al Juez Central (un sobre completo incluye una hoja de puntuación y tarjetas de competencia) para revisar la precisión de la puntuación y luego anunciar a los ganadores.

5. Todos los concursantes se alinearán y el Juez Central anunciará los ganadores y sus respectivos lugares. Los ganadores deben dar un paso adelante desde la línea hasta el lugar designado por el Juez Central.
6. Las felicitaciones y otros breves comentarios serán dados por el Juez Central.
7. Los premios de los ganadores pueden presentarse en el área o enviarse a la mesa de premios, de acuerdo con los arreglos individuales del Campeonato.
8. Después de que todo se ha completado, los competidores saludan (*Kyung Yet*) a los jueces, luego todos levantan la mano derecha y con entusiasmo gritan “¡Tang Soo!” antes de que los competidores sean despedidos.
9. La documentación completa se envía a la mesa principal después de que se completan todas las divisiones.
10. Los jueces asignados y el Anotador/Cronometrador deben permanecer en la misma área para futuras asignaciones a menos que sean despedidos por orden de la mesa principal.



Todos los competidores merecen “Felicitaciones” por su arduo trabajo y dedicación.

REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE CREATIVIDAD

La categoría creatividad es una competencia abierta a la interpretación de los competidores: Defensa personal, combate de un paso, combate de tres pasos, Kyuck Pa, armas y escenas coreografiadas son ejemplos del tipo de actividades que los participantes pueden seleccionar. Cuando se realiza esta competencia se deben seguir prácticas de seguridad con sentido común para garantizar que nadie, incluidos los jueces y los espectadores, resulte lesionado. Además de todas las reglas para la competencia general y *Hyung*, las reglas específicas para la competencia de creatividad incluyen lo siguiente:

ELEGIBILIDAD

Un equipo por Estudio (grupo) se aceptará como único solicitante. Todos los miembros del grupo (equipo) deben ser miembros válidos de la WTSDA en el momento del evento y estar registrados para competir en el Campeonato. No hay límite en el número de competidores. Los candidatos *Sah Dan* no son elegibles para competir, sin importar cuán pequeño sea el papel.

LÍMITE DE TIEMPO

La duración total de la representación es de cinco (5) minutos, sin incluir el tiempo de preparación. El facilitador señalará la hora de inicio cuando comience la representación. El tiempo para preparar y despejar el área de actuación será de un máximo de 2 minutos cada uno, aunque el Campeonato podrá modificar el tiempo real asignado en función del lugar de la competencia. Si se excede el tiempo asignado para la representación, preparación o despeje, el equipo recibirá sus puntajes; sin embargo, el equipo será descalificado.



Los disfraces y el Kyuck Pa mejoran el rendimiento de la creatividad.

ELIMINACIÓN

La situación ideal es que cada representación tenga una actuación real. No obstante, la eliminación mediante presentación de vídeo o descripción escrita es posible en determinadas circunstancias. La pirotecnia, el fuego o las explosiones/explosivos de cualquier tipo NO estarán permitidos en una competición en ninguna circunstancia. Además, NO se permitirá el uso de confeti, serpentinas, polvos, líquidos, vidrio o cualquier otro material que requiera una limpieza adicional. Los equipos deben dejar el piso de competencia libre de escombros. Se pueden aplicar restricciones o requisitos adicionales según el lugar. Los problemas específicos y otras restricciones se describirán en el material escrito para cada Campeonato específico.

JURADO

Cada Campeonato individual designará el número de jueces en el panel. Sin embargo, debe haber un mínimo de cinco (5) jueces, con un máximo de diez (10) jueces, en el panel.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La puntuación se basará en una escala de dos niveles: Los jueces primero otorgarán puntos según una escala de 5 a 10 por logros técnicos y luego otorgarán puntos de creatividad según una escala de 5 a 10. Para dar crédito por todo el esfuerzo y el mérito de cada presentación, se calificarán las siguientes dos áreas específicas, respectivamente:

1. Mérito técnico: Considerar la habilidad individual, el trabajo en equipo, la armonía técnica y el éxito de la actuación (Kyuck Pa, etc.).
2. Mérito de creatividad: Considerar el significado de la actuación, el vestuario, la decoración, la música, la iluminación y la habilidad técnica en áreas fuera del Tang Soo Do.

PROTOCOLO DE LA COMPETENCIA DE CREATIVIDAD

Las actuaciones de los equipos se asignan por orden aleatorio en un método determinado por la mesa principal. Los protocolos para la competencia de creatividad son similares a los de *Hyung* con las siguientes excepciones:

- El número de jueces podrá ser aumentado de cinco a diez.
- En lugar de llamar a los competidores individuales, el Anotador anunciará los nombres de los Estudios.
- Se darán dos puntuaciones por cada presentación.
- Se puede utilizar un facilitador para ayudar a organizar los equipos y ayudar con la gestión del área.

1. Los equipos de la creatividad se comparan con la lista del sobre. Si algún equipo falta o no está en la lista, el Anotador o facilitador informa al Juez Central, quien luego verificará con la mesa principal antes de comenzar la competencia.
2. El Anotador o facilitador se para y anuncia el primer equipo y el equipo “en el piso”. Los equipos deben anunciarse en voz alta y clara para que todos entiendan porque los nombres de los Estudios pueden sonar similares. A cada equipo se le asigna un máximo de 2 minutos para preparar su actuación.
3. El Cronometrador luego pondrá el cronómetro en 5 minutos y comenzará a cronometrar cuando el facilitador lo indique. El facilitador señalará al equipo cuando queden 30 segundos. Si el equipo supera el tiempo límite, el Cronometrador informa al facilitador, quien inmediatamente se lo comunica al Juez Central. Luego, el equipo recibirá los puntajes que obtuvo por su desempeño; sin embargo, será notificado de su descalificación del concurso de creatividad por exceder el tiempo límite.
4. Al final de la demostración, el Juez Central verificará que todos los jueces estén listos para mostrar primero su puntaje por mérito técnico. Luego, el Juez Central pide la "puntuación de los jueces". En ese momento, el Anotador o facilitador se pondrá de pie y anunciará los puntajes técnicos en voz alta y clara mientras se registran junto al nombre del equipo. Todos los puntajes deben anunciarse, incluido el punto decimal (es decir, 7.9 se anuncia como 7 punto 9).
5. Inmediatamente después de que se anuncien los puntajes técnicos, el Juez Central pedirá el puntaje de creatividad de la misma manera que se describe en el paso anterior. A cada equipo se le asigna un máximo de 2 minutos para limpiar sus accesorios y limpiar cualquier escombros. Exceder el tiempo límite también resultará en la descalificación.
6. Repetir los pasos 2 a 5 hasta que todos los equipos hayan sido llamados.

CÁLCULO DE PUNTUACIONES

Se registran dos puntajes por cada equipo que compite, uno por mérito técnico y otro por creatividad. Se eliminan el puntaje más alto y el más bajo tanto para la técnica como para la creatividad y los puntajes restantes se suman para determinar el ganador. Se debe utilizar un mínimo de cinco puntajes de mérito técnico y cinco de creatividad; por lo que, en el caso de cinco jueces, se utilizan todas las puntuaciones. Las puntuaciones de cualquier equipo descalificado no se tabulan. Los cuatro equipos con mayor puntuación ganan: 1er, 2do, 3er y co-3er lugar. En caso de empate, las puntuaciones perdidas se vuelven a sumar. Si persiste el empate, o en el caso de un panel de cinco o seis jueces, el equipo con el mayor número de participantes recibirá el premio.

RESULTADOS Y PREMIOS

Una vez finalizada la presentación final del equipo de creatividad, el Juez Central verificará las puntuaciones y toda la información escrita en la(s) hoja(s) por el Anotador. El protocolo para los resultados y premios es el mismo que se describe en la sección *Hyung*.



Las competencias de creatividad brindan a los Estudios la oportunidad de trabajar juntos en sus habilidades de Tang Soo Do.

REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE *HYUNG* POR EQUIPOS

Hyung por Equipos es donde equipos de tres competidores realizan un *Hyung* tradicional al unísono. Los jueces seguirán las mismas reglas establecidas en la sección de competencia *Hyung*. Se pueden imponer restricciones adicionales en los Campeonatos individuales debido a las limitaciones del tamaño de la sede o las limitaciones de tiempo. Estas modificaciones pueden incluir el número de equipos de un solo Estudio, grupos de edad o rango en la composición del equipo o el número total de equipos aceptados, sin embargo, los detalles deben proporcionarse en los materiales de registro. Las divisiones del *Hyung* por Equipo no ganan puntos para las Copas del Campeonato. Además de las reglas generales de la competencia, las reglas específicas para la competencia *Hyung* por Equipos incluyen lo siguiente:

MIEMBROS Y TAMAÑO DEL EQUIPO

Cada equipo estará formado por tres miembros de cualquier edad o género. Los miembros de Gup y los miembros de Dan deben estar en divisiones separadas.

HYUNG PERMITIDO

El equipo solo puede realizar un *Hyung* tradicional de manos vacías de la WTSDA como se indica en la sección de *Hyung* permitidos. El equipo puede realizar el *Hyung* más alto permitido para el miembro más joven del equipo o cualquier *Hyung* más bajo. Por ejemplo, un equipo que consta de un 8vo Gup, un 5to Gup y un 3er Gup solo pueden realizar *Sae Kye Hyung Il Bu*, *Sae Kye Hyung E Bu* o *Sae Kye Hyung Sam Bu*.

DESEMPEÑO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN



Cada juez calificará el desempeño del equipo en una escala de 5 a 10. Los puntajes se basarán principalmente en la técnica, precisión, presentación, sincronicidad, calidad artística e intensidad. La sincronicidad es qué tan bien un equipo ejecuta técnicas al mismo tiempo al unísono. Habrá una deducción obligatoria de 0,5 puntos por cada reinicio. No se permiten más de dos reinicios.

DIVISIÓN DE TINY TIGER Y LITTLE DRAGON.

Además de todas las reglas para la competencia general, *Hyung* y *Dae Ryun*, las reglas específicas para este grupo de edad se enumeran a continuación. Estas divisiones son diferentes a la División de jóvenes y adultos en que no se otorgan puntajes numéricos, excepto para una puntuación perfecta para la competencia *Hyung* y no hay eliminaciones para la competencia de *Dae Ryun*. El objetivo es brindarles a nuestros miembros más jóvenes la oportunidad de competir y prepararlos para la competencia cuando ingresen a las filas de Gup.



Es importante que los jueces hablen con los competidores más jóvenes en un lenguaje apropiado para este grupo de edad y los ayuden en todo lo posible.

COMPETICIA DE HYUNG

1. El Juez Central alinea a los estudiantes y explica los procedimientos de la competencia asegurándose de dirigirse a los competidores en un idioma apropiado que este grupo de edad pueda entender.
2. El Anotador recoge todos los boletos de los competidores y toma lista como se indica en la hoja de competencia. Los protocolos para llamar a los competidores para esta División son los mismos que se describen en la sección de competencia *Hyung*.
3. A diferencia de los competidores de Gup y Dan, a los competidores de este grupo de edad se les permite realizar cualquier *Hyung* que conozcan. Si no conocen un *Hyung*, se les indicará que realicen una serie de técnicas con las que se sientan cómodos.
4. Después de que el competidor haya actuado, los jueces puntúan a todos los competidores con una puntuación perfecta o tarjetas de puntuación específicas. Cuando todos los competidores han competido, el Juez Central alinea a todos los competidores y les dice qué buen trabajo han hecho.
5. Todos los estudiantes que compitieron recibirán una medalla de participación*. No hay premios específicos para el 1er, 2do, 3er o co-3er lugar.

COMPETENCIA DE DAE RYUN

1. El Juez Central alinea a los competidores como en un normal, asegurándose de que la edad y la altura sean similares. Se debe hacer todo lo posible para que dos estudiantes del mismo Estudio no peleen entre sí. La competencia de *Dae Ryun* para este grupo de edad no utiliza el sistema de eliminación.
2. Se requiere un casco con pantalla facial protectora o un casco con boquilla.
3. Usando las piezas del cinturón recibidas de la mesa principal (cuatro del mismo color para cada competidor), el Juez Central coloca dos de las piezas del cinturón en la parte delantera del *Dobohk* y dos en la parte trasera del *Dobohk*. Todas las piezas deben deslizarse holgadamente en el cinturón.
4. El Juez Central alinea a los dos competidores uno frente al otro y explica que el primer competidor que pueda agarrar primero las cuatro piezas del cinturón del otro competidor o que haya sacado más después de un límite de tiempo de **dos minutos**, es el ganador.
5. Los combates para este grupo de edad se desarrollan utilizando todos los comandos y reglas de una División de combate normal.
6. Después de que todos los estudiantes hayan tenido la oportunidad de competir, se alinean y se les elogia por el buen trabajo que han hecho. Todos los competidores recibirán medallas de participación*.

*Dependiendo del Campeonato específico, los estudiantes pueden recibir solo una medalla para ambas divisiones.



Se requiere equipo para la cabeza con un protector facial o equipo para la cabeza y boquilla para la competencia de Dae Ryun.

REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE KYUCK PA

Los jueces seguirán las reglas establecidas en la sección de competencia *Hyung*, sin embargo, los Campeonatos individuales pueden proporcionar criterios específicos para actuaciones, puntuación y desempate. Además de toda la competencia general, las reglas específicas para la competencia de *Kyuck Pa* incluyen lo siguiente:

MATERIAL

Normalmente, el material de rotura consistirá en madera. Sin embargo, las reglas individuales del Campeonato pueden permitir materiales distintos a la madera. Las tablas deben tener un grosor mínimo de 1" y cortarse a las siguientes longitudes mínimas, independientemente del rango:

- Niños menores de 10 años - 6"
- Niños de 10 a 17 años - 8"
- Adultos (mayores de 18 años) - 10"

Si se utilizan bloques de hormigón como soportes, el competidor debe proporcionar una cubierta protectora para el piso. Las técnicas ilegales de rotura incluyen roturas de cabeza para todos los competidores y golpes de mano abierta para cualquier competidor menor de 18 años.

SOSTENEDORES

Idealmente, los concursantes deben proporcionar sus propios sostenedores, sin embargo, se pueden utilizar voluntarios reclutados de los competidores de la competencia. Todos los titulares deben ser adultos con el *dobohk* oficial de la WTSDA.

EJECUCIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Habilidad artística en la presentación.
 - Preparar los Kyuck Pas en forma artística.
 - Considerar una visión clara para los jueces.
 - Presentar fluidez entre las técnicas.
2. Dificultad en las técnicas (el primer elemento del par se considera más difícil).
 - Velocidad vs potencia.
 - Tableros múltiples vs tableros individuales.
 - Tableros no espaciados vs utilizando espaciadores.
 - Técnicas de rotación vs técnicas básicas.
 - Técnicas de salto/giro vs técnicas de giro.
3. Actitud/comportamiento del concursante.
4. Los Campeonatos individuales proporcionarán criterios específicos para las actuaciones, puntuación y desempate.

REGLAS PARA LA COMPETICIÓN DE DAE RYUN

Se aplican todas las reglas de la competencia general. Las reglas específicas para la competencia de *Dae Ryun* incluyen lo siguiente.

DEBERES OFICIALES ESPECÍFICOS PARA LA COMPETENCIA DAE RYUN

Juez Central

- Recibir la asignación del área y el equipo de la mesa principal y asegurarse de que se devuelvan al final de la competencia.
- Controla por completo el combate en el área.
- Inspeccionar físicamente a los competidores antes del encuentro para asegurarse de que tengan todo el equipo requerido y ningún artículo prohibido.
- Dar instrucciones completas sobre las reglas antes del combate a los competidores y al personal del área.
- Controlar todo el personal asignado al área.
- Declarar inicio y fin, precauciones, advertencias, deducción de puntos, descalificación, ganador, etc.
- Junto con los jueces de esquina y el Anotador, determinar y configurar los *bye-outs* y los encuentros para la hoja de puntuación del *Dae Ryun*.

Juez de Esquina

- Posicionarse en una esquina del área.
- Ayudar al Juez Central cuando sea necesario.
- Llamada a puntos y penalizaciones en los momentos oportunos.
- Ayudar al Juez Central con la hoja de puntuación del *Dae Ryun*.



Para la primera ronda, los competidores deben emparejarse por tamaño y ser de diferentes Estudios si es posible.

Anotador

- Sentarse al lado del área a la vista del Juez Central.
- Organizar a los competidores en la hoja de puntuación del *Dae Ryun* y llevar las puntuaciones.
- Llevar el registro de ganadores de los encuentros.

Cronometrador

- Sentarse al lado del área junto al Anotador.
- Llevar el tiempo según las regulaciones.

Árbitro

- Los mismos deberes que se enumeran en la sección *Hyung*.

APARIENCIA Y EQUIPO DE SEGURIDAD

Los competidores deben usar el *dobohk* tradicional de Tang Soo Do limpio y prensado. Los concursantes que usen un *dobohk* ilegal o cinturones inapropiados serán rechazados de la competencia por el Juez Central o el Árbitro. La protección de seguridad a base de espuma, que cubra los dedos de las manos y los pies, es obligatoria. No se permiten equipos abiertos para los dedos y los dedos de los pies. Se requiere protección de cabeza, pies, manos y boca para todos los competidores. Los competidores masculinos también deben usar protección en la ingle debajo de su *dobohk*. El equipo de seguridad adicional es opcional, pero debe ser aprobado por el Juez Central o el Árbitro. **No se permiten joyas de ningún tipo por la seguridad de todos los concursantes.**

PROTOCOLO DE COMPETICIÓN DEL DAE RYUN

El Juez Central recibirá los materiales necesarios para el mantenimiento del área.

1. Tan pronto como todo el personal del área y los competidores se hayan presentado en el área, el Anotador verificará que todos los que figuran en la lista del sobre estén en el área. Si falta alguien, o hay alguien que no está en la lista, el Anotador verifica con el Juez Central y luego con la mesa principal.
2. El Juez Central utilizará el sistema de *bye-out* descrito a continuación para determinar el número de *bye-outs* y combates de la primera ronda. Durante la primera ronda de combates, los

competidores deben emparejarse lo más cerca posible por tamaño (altura y peso). También se debe evitar emparejar competidores del mismo Estudio en la primera ronda.

3. El Anotador recoge las tarjetas de los competidores y anota los nombres de los competidores que competirán en la primera ronda (los competidores que NO recibieron el *bye-out*) en las líneas numeradas de la hoja de puntuación, más a la izquierda. Los nombres de los competidores que recibieron los *bye-outs* se registran en el grupo de la segunda ronda en la hoja de puntuación, ya que estarán combatiendo en la segunda ronda (consulte la siguiente sección para ver un ejemplo). El Anotador informa al Juez Central cuando está listo para comenzar.
4. Mientras el Anotador prepara la hoja de puntaje, el Juez Central inspeccionará físicamente a los competidores y requerirá que se retiren los objetos no autorizados, incluidas joyas u otros equipos prohibidos, y hará los ajustes necesarios antes de que comience el encuentro.
5. Todos los competidores de la División se alinean y saludan (*Kyung Yet*) al panel de jueces.
6. El Juez Central instruye y recuerda brevemente a los competidores las reglas de la competencia, luego los hace sentarse en silencio detrás de la línea fuera del área.
7. El Anotador se pone de pie y llama al primer par de competidores y anuncia al próximo par de competidores "al piso" en voz alta y clara. Los competidores pueden tener nombres o apellidos similares, y el Anotador **debe** asegurarse de que los competidores correctos estén compitiendo. Para una puntuación precisa, el Anotador debe asegurarse de saber qué competidor está a la derecha y a la izquierda del Juez Central. Para lograr esto, el Anotador señala el lado en el que debe pararse el competidor mientras se anuncia su nombre. También se pueden usar cintas rojas o azules colocadas en sus cinturones en la parte posterior del *dobohk*.
8. El Cronometrador pone el cronómetro en 2 minutos. El reloj comienza cuando el Juez Central comienza el encuentro y continúa durante dos minutos, o hasta que el Juez Central le indique al Cronometrador que detenga el reloj. El Cronometrador no detiene el reloj cada vez que los luchadores se detienen. En algunos casos, el Anotador actuará como Anotador y Cronometrador durante la competencia de combate. A diferencia de la competencia *Hyung*, es importante que el Anotador observe de cerca los combates de la competencia para registrar con precisión los puntos.

9. El Juez Central ordena "Frente a mí, *Cha Ryut, Kyung Yet*, uno frente al otro, *Kyung Yet*". Luego, los competidores se dan la mano y retroceden hacia *Dae Ryun Choon Bee* (ambos competidores deben estar listos y detrás de las áreas marcadas) mientras el Juez Central se interpone entre los dos competidores.
10. Luego, el Juez Central se asegura de que todo el personal del área esté atento y listo para el combate. Luego "*Shi Jak*". El Juez Central debe usar gestos físicos para evitar comienzos ilegales antes del comienzo del encuentro, como un pie y una mano entre los competidores. A la orden de *Shi Jak*, el Juez Central se apartará para evitar interferencias con los competidores. El Cronometrador inicia el tiempo cuando el Juez Central llama a *Shi Jak*.



El Juez Central se enfrenta al Anotador y al Cronometrador durante los combates de Dae Ryun para que pueda realizar un seguimiento de los puntajes.

11. Detener el encuentro: En cualquier ocasión, como anotar un punto o una acción ilegal, el Juez Central dirá "*Jung Ji*" (parar) o un Juez de Esquina dirá "*Call*". El Juez Central detendrá la acción y hará que los competidores regresen a sus marcas. El Juez Central debe resolver las llamadas de advertencia primero. Después de que se resuelve la sanción, el Juez Central debe encuestar a los jueces para otorgar cualquier punto que pueda haber sido calificado. Durante cualquier paro dado, un juez individual no puede otorgar a un competidor tanto una advertencia como un punto. Los detalles sobre las señales de mano/bandera y los puntos determinantes se proporcionan en secciones posteriores. El tiempo del encuentro continuará funcionando a menos que el Juez Central determine que es necesario detener la acción diciendo "*Tiempo Fuera*". Al escuchar esto, el Cronometrador debe detener el reloj.



El Juez Central se posiciona entre competidores antes de que comience el combate.

12. El Anotador registra cuidadosamente los puntos y las penalizaciones, como el Juez Central los anuncia. El Anotador puede repetir la decisión tomada por el Juez Central para confirmar la llamada después de cada detención. El primer competidor en alcanzar 3 puntos gana.
13. Si se agota el tiempo antes de que se hayan anotado 3 puntos para un competidor, el Cronometrador anuncia con una voz muy fuerte que el tiempo ha expirado. El competidor con el mayor número de puntos gana. Si el puntaje está empatado, se produce un combate de tiempo extra hasta que se obtiene el primer punto o se pierde un punto.
14. Cualquier llamada de punto o penalización realizada antes de terminar el tiempo debe resolverse antes de que finalice el encuentro.
15. El encuentro termina cuando ocurre uno de los siguientes:
 - Han expirado los 2 minutos
 - Se logran 3 puntos ganadores
 - Descalificación de un competidor
16. El Juez Central llamará a "*Ko Mahn*" (terminado) cuando el encuentro haya terminado. Los concursantes reanudarán sus posiciones y *Kyung Yet* el uno al otro. Luego enfrenar al Juez Central y *Kyung Yet*.
17. Tras la confirmación final del ganador, el Juez Central tomará las manos de los competidores mientras levanta la mano del vencedor para declararlo "Ganador".
18. Los competidores *Kyung Yet* al Juez Central, se dan la mano, y son despedidos de la línea de combate.

19. El ganador se acerca al Anotador para garantizar que se registre el nombre correcto como ganador.

20. Repetir los pasos 7 a 19 hasta que se complete la ronda final.

EL SISTEMA DE BYE-OUT

Se requiere utilizar el sistema de *bye-out* para eliminar cualquier número impar de competidores para cada ronda y eliminar cualquier decisión final de *Todos contra Todos*. Se debe seguir el siguiente sistema, por lo que la decisión de un *bye-out* deberá tener lugar en la primera ronda de las eliminatorias.

- Después de que todos los competidores se registran, el número de competidores en la División determina el número de *bye-outs* utilizando el cuadro a continuación.
- Los competidores que reciben los *bye-outs* son elegidos al azar teniendo en cuenta que para la primera ronda, los competidores no deben ser del mismo Estudio y deben ser igualados por tamaño.
- Las tarjetas de los competidores se recopilan en la primera ronda (agrupados en pares de combate) y el Anotador registra el nombre del competidor en los espacios apropiados. Se usan dos hojas de soporte cuando hay más de 16 competidores.

Competidores	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Bye-outs	1	0	3	2	1	0	7	6	5	4	3	2	1

Competidores	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Bye-outs	0	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

Ejemplo del sistema de Bye-Out y una hoja de puntaje completa

- Número de competidores en la División13
 - Número de *bye-outs* (según la tabla) 3
Eliminar al azar tres (3) competidores de la 1ra ronda
 - Competidores restantes para la 1ra ronda10
 - Después de la 1ra ronda de eliminación, los competidores restantes 8*
- *Combine los competidores de *Bye-Out* (3) con los ganadores de la 1ra ronda (5) para comenzar las competiciones de 2da ronda.
- Después de la eliminación de la 2da ronda, los competidores restantes 4
 - Después de las eliminaciones de la 3ra ronda, los competidores restantes 2
 - Después de las eliminaciones de la 4ta ronda, los competidores restantes 1

Dado que los perdedores de las eliminaciones de la 3ra ronda colocarán automáticamente el 3er y el co-3ro, no es necesario que vuelvan a combatir.

El ganador de la eliminación de la 4ta ronda recibe el 1er lugar y el perdedor recibe el 2do lugar.

RONDA #1				RONDA #2				RONDA #3				RONDA #4												
1	Puntos				Bye-Out #1				Bye-Out #1				Bye-Out #1											
	Advertencias																							
2	Puntos																							
	Advertencias																							
3	Puntos																							
	Advertencias																							
4	Puntos				Bye-Out #2				Combate por 3º Lugar **Ganador Avanza**															
	Advertencias																							
5	Puntos																							
	Advertencias																							
6	Puntos				Bye-Out #3																			
	Advertencias																							
7	Competidor #1	Puntos																						
	Advertencias																							
8	Competidor #2	Puntos			Competidor #2																			
	Advertencias																							
9	Competidor #3	Puntos	X	X																				
	Advertencias																							
10	Competidor #4	Puntos	X	X	X																			
	Advertencias																							
11	Competidor #5	Puntos																						
	Advertencias																							
12	Competidor #6	Puntos	X			Competidor #6																		
	Advertencias																							
13	Competidor #7	Puntos	X	X																				
	Advertencias																							
14	Competidor #8	Puntos				Competidor #7																		
	Advertencias																							
15	Competidor #9	Puntos	X	X	X																			
	Advertencias																							
16	Competidor #10	Puntos				Competidor #9																		
	Advertencias																							
Combate por 1º y 2º Lugar Competidor #7 1º Lugar																								
Combate por 3º Lugar Competidor #6 **Ganador Avanza**																								
Combate por 3º Lugar Competidor #7 **Ganador Avanza**																								

ASIGNACIÓN DE TIEMPO DE ENCUENTRO Y PUNTOS GANADORES

Cada encuentro dura 2 minutos, ya sea para competidores GUP o DAN. El tiempo no se detiene cada vez que los competidores se detienen, sino solo al mando del Juez Central. Las instancias apropiadas para que el Juez Central detenga el tiempo durante un encuentro de combate puede incluir: Lesión, conferencia de jueces o conferencia con el árbitro y cada detención debe estar bajo la dirección del Juez Central. El Juez Central debe tener en cuenta la necesidad de manejar el tiempo para no abusar del paro o el llamado constante de conferencias.

Ganadores: Gup o Dan: La primera persona en recibir 3 puntos en dos minutos o el competidor con la mayor cantidad de puntos después de 2 minutos. Las advertencias acumuladas durante el encuentro se trasladan a tiempo extra. El tiempo extra continúa hasta que el primer competidor en anotar un punto durante el tiempo extra o no perder un punto debido a las llamadas de advertencia es el ganador.



Todos los jueces deben prestar mucha atención a los competidores en el área.

ÁREA DE OBJETIVO PARA PUNTOS VÁLIDOS

1. Son válidos el frente y los lados del cuerpo sobre el cinturón, pero debajo del cuello para las técnicas de mano y pie.
2. Además, son válidos, el frente y los lados de las áreas de cabeza y garganta para las técnicas de pie. La parte posterior de la cabeza no es un objetivo válido. El contacto a la cabeza y el cuello está prohibido y dará como resultado una advertencia.

TÉCNICAS OFENSIVAS RECONOCIDAS PARA PUNTOS VÁLIDOS

Técnicas de Mano: Solo al cuerpo en la parte frontal. Golpe con puño reverso (*Chun Kul Bandae Chi Ru Ki*), golpe de lado (*Choong Dan Hang Jin*) y golpe frontal (*Jung Kwon*) son las únicas técnicas permitidas para la puntuación.

Técnicas de Pie: Cualquier técnica de patada a áreas objetivo-válidas como se describió anteriormente.

Técnicas Ilegales: No se permiten jab de boxeo, gancho, gancho al mentón y golpes cruzados. No se permiten técnicas ofensivas ilegales que usen cabeza, codos, parte posterior del puño (*Kap Kwon*), parte posterior de la muñeca (*Sohn Doong Mok*), dedos, mano de lanza (*Kwan Soo Kong Kyuck*), mano de cresta (*Yuk Soo Do*), rodillas, dedos de los pies y golpe con mano de cuchillo (*Soo Do*).

PUNTOS

Se solicitarán puntos para técnicas que tengan forma correcta, distancia, equilibrio, enfoque y control. **No se otorgarán puntos por las técnicas de contacto de mano o de pie.** Los jueces calificados deben determinar si una técnica cumple con los criterios de puntos, incluido lo cerca que debe estar para obtener un punto. Debe usarse la prudencia entre la distancia requerida para los niños y los principiantes y la distancia requerida para los cinturones negros.

1. Las técnicas de pie o mano al área autorizada se otorgarán un (1) punto.
2. Los siguientes ataques no serán puntuados:
 - Sostener al oponente o caer sobre él/ella después de un ataque legal.
 - Ataque continuo en forma descontrolada.
 - Si algún competidor está completamente fuera del área, pero el competidor atacante tiene un pie en el área y se ejecuta una técnica legal antes de *Jung Ji*, se puede otorgar un punto al competidor con un pie en el área. Sin embargo, el competidor fuera del área no puede obtener puntos en ninguna técnica.

CONTACTO

Para las competiciones de *Dae Ryun* de la WTSDA, "sin contacto" significa que no hay contacto con el cuerpo sin importar la gravedad. Un toque ligero al uniforme no constituye contacto. Los puntos se pueden anotar para un toque ligero controlado al uniforme, no al cuerpo, de un área objetivo-válida descrita en la sección anterior. Como se indicó anteriormente, la discreción de los jueces calificados determinará la distancia requerida para que diferentes rangos cumplan con los criterios del punto. Esto significa que se deben marcar los puntos que se controlan y no los que hacen contacto o tocan la

cabeza o el cuerpo. Dicho contacto o toque dará como resultado una penalización, una advertencia, deducción de puntos o descalificación, dependiendo de la gravedad de la infracción como se describe en la sección de sanciones a continuación. Tanto el Juez Central como los jueces de esquina siempre deben actuar de manera profesional, proporcionando un entorno seguro para todos los competidores mediante el uso de este libro de reglas como guía, pero también utilizando el sentido común. Los árbitros intervendrán para garantizar que los jueces no permitan el contacto.



Si un juez ve que tanto una penalización como un punto ocurre al mismo tiempo, el juez solicitará primero la advertencia.

PENALIZACIONES

Cuando cualquier juez ve una técnica ilegal, grita "Call" y el Juez Central detendrá la acción. Si un juez observa una penalización y un punto simultáneamente, el juez debe señalar primero la advertencia. El Juez Central encuestará a los jueces para determinar si se otorgará una penalización. Prevalecerá la decisión de la mayoría. Si solo un juez llama por una advertencia, el Juez Central no necesita volver a sondear a los jueces por la advertencia. El Juez Central debe informar rápidamente al competidor la infracción vista por el único juez. Si ocurrió una infracción de las reglas y fue sancionada por la mayoría de los jueces, el Juez Central debe resolver la sanción **PRIMERO** y otorgar la sanción si se justifica, luego pedir el punto. Si un juez votó por advertencia a una persona, ese juez no puede darle un punto a esa persona. Sin embargo, pueden dar un punto al oponente. En la misma línea, si un juez no convocó una advertencia contra el competidor, puede darle un punto a esa persona. El Juez Central tiene cuatro opciones para dar dependiendo del tipo y la gravedad de la infracción. Son llamada de atención, advertencia, deducción de puntos y descalificación. En el caso de que haya ocurrido un delito muy grave, el Juez Central le pedirá al Cronometrador que detenga el tiempo mientras todos los jueces se reúnen. Si se toma la decisión de solicitar una deducción o descalificación de puntos inmediatos, el Juez Central hará que todos reanuden sus posiciones y luego "llame a la deducción/descalificación de puntos". Los jueces se encuestan y la acción apropiada se

toma en función de la metodología de puntuación establecida y descrita a continuación. El Juez Central se dirigirá al Cronometrador para que reinicie el tiempo en que se reanude el encuentro.



Se debe fomentar un buen espíritu deportivo antes, durante y después de cada partido.

LLAMADA DE ATENCIÓN

El Juez Central puede dar una llamada de atención verbal a un competidor si la mayoría de los jueces no vieron una infracción.

ADVERTENCIA

Si hay una repetición de una llamada de atención verbales anterior, entonces se debe hacer una llamada de advertencia. Se solicitarán advertencias para las siguientes técnicas y contactos prohibidos:

- Lanzar/Barrer
- Huir/Salir intencionalmente del área
- Técnicas de empujar
- Intentar contacto a la cara
- Agarrar/Sostener
- Caída intencional/Fingir dolor o lesión
- Escapar de la lucha dando la espalda al oponente o dejar del área
- Atacar deliberadamente un área vital no autorizada
- Conducta impropia del espíritu del Tang Soo Do ya sea por el competidor, el instructor del competidor o el padre
- Uso de técnicas ilegales, incluidas, entre otras, las técnicas de mano a la cara

DEDUCCIÓN DE PUNTOS

Los competidores pueden recibir una deducción de puntos de su puntaje para lo siguiente:

1. Dos advertencias a cualquier competidor (no necesariamente la misma técnica) deben dar como resultado una deducción obligatoria de un punto de su puntaje.
2. Las sanciones más graves pueden dar lugar a deducción de puntos inmediata. Los puntos pueden ser deducidos por una decisión **MAYORITARIA** de los jueces por:
 - Atacar a un oponente caído
 - Hacer contacto a la cara del oponente (no se requiere intención de contacto)
 - Contacto excesivo
 - Ataque intencional después de la declaración de *Jung Ji*
 - Intentar el uso de una técnica no autorizada (golpes en la cabeza, rodillazos, mordiscos, desgarros, etc.)
 - Conducta impropia del espíritu Tang Soo Do

DESCALIFICACIÓN

Los competidores pueden ser descalificados del encuentro por lo siguiente:

1. Un competidor **DEBE** ser descalificado si cumple con los criterios para la regla de 3 faltas como se define:
 - 1ra falta mayor - Advertencia
 - 2da falta mayor (advertencia) - Deducción de puntos obligatoria
 - 3ra falta mayor (advertencia) - Descalificación obligatorios

Los competidores no reciben 3 advertencias por contacto y 3 advertencias para otra conducta injusta. Por ejemplo, cada una de las faltas puede ser por diferentes infracciones, pero la regla de 3 faltas es obligatoria. Si el competidor es descalificado por cualquier motivo, pierde ese combate y queda eliminado de la siguiente ronda. En los encuentros finales todavía tienen derecho al 2do lugar o al co-3er lugar.

2. Las sanciones más graves pueden resultar en una descalificación de un competidor. Los criterios para descalificar a un competidor que no sea el resultado de la regla de 3 faltas anterior, es por una decisión **UNÁNIME** de jueces basados en lo siguiente:

- Contacto excesivo
- Herir al oponente por un ataque malicioso
- Mala conducta contra un Juez
- Conducta impropia contra el espíritu del Tang Soo Do por el competidor
- Conducta impropia de un padre o instructor de un competidor
- Lesiones al oponente con sangre o enrojecimiento extremo al área lesionada



Los jueces deben mantener el control de sus áreas en todo momento.

MANEJO DE LESIONES

Cuando un concursante no puede continuar el encuentro debido a una lesión, la parte responsable de la lesión será descalificada. Si la lesión no se debe a la responsabilidad del otro concursante, los jueces consultarán y decidirán sobre el ganador por voto mayoritario y la decisión será definitiva.

DETERMINACIÓN DE PUNTOS

Todos los jueces en el área tienen un voto por puntaje. Ejemplos de resultados de puntuación están en la página siguiente. La leyenda para estos ejemplos es:

R = 1 punto al rojo

A = 1 punto al azul

O = No vio. El juez no pudo determinar si el punto o la advertencia se obtuvieron debido a su posicionamiento durante el intercambio. Su voto no cuenta al resolver ningún punto o advertencia durante el paro dado.

N = Sin punto. No se marcó ningún punto para ninguno de los competidores.

O O O A 1 punto Azul	R O R A 1 punto Rojo	A N N R NO HAY PUNTO
B O R A NO HAY PUNTO	A N A A 1 punto Azul	O O R O NO HAY PUNTO
R R R A 1 punto Rojo	R R R O 1 punto Rojo	N N R A NO HAY PUNTO
A R O O NO HAY PUNTO	R B R A NO HAY PUNTO	R A O N 1 punto Rojo*

Ejemplos de varios escenarios de puntuación.

Es importante darse cuenta de la diferencia entre "no vio" y "sin punto". Se usa una llamada de "no vio" si el Juez Central o el otro competidor bloquean su visión de la acción. Se usa una llamada de "sin punto" cuando ninguno de los competidores obtiene un punto o un intercambio simultáneo (choque). Determinar el punto final es sencillo; Sin embargo, la explicación del escenario final anterior (observado con un asterisco) es la siguiente: El voto de "no vio" (O) se elimina de consideración y el punto final está determinado por los 4 jueces restantes. Dos jueces votaron por el rojo y un juez votó por el azul. El voto de No Punto (N) cancela uno de cada uno del azul y un rojo. Esto da como resultado una ganancia neta de voto de un punto por rojo.

RESULTADOS Y PREMIOS

Al finalizar la ronda final en un área asignada, el Juez Central verificará los puntajes y toda la información escrita en la (s) hoja (s) por el Anotador como se describe en la sección *Hyung*.

REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE DAE RYUN POR EQUIPOS

El *Dae Ryun* por Equipos es donde equipos de tres competidores se enfrentan a otro equipo de tres competidores, cada equipo tiene 3 encuentros de competencia individual. Los jueces seguirán las reglas establecidas en la Sección de Competencia de *Dae Ryun*. Se pueden imponer restricciones adicionales en Campeonatos individuales debido a las limitaciones del tamaño del lugar o las limitaciones de tiempo. Estas modificaciones pueden incluir el número de equipos de un solo Estudio, edad o agrupaciones de rango en la composición del equipo o el número total de equipos aceptados, sin embargo, se deben proporcionar detalles en los materiales de registro. Las divisiones de *Dae Ryun* por equipos no ganan puntos para las Copas del Campeonato. Además de las reglas generales de la competencia, las reglas específicas para la competencia de *Dae Ryun* por equipos incluyen lo siguiente:

MIEMBROS DEL EQUIPO Y TAMAÑO

Cada equipo estará formado por tres integrantes. Las divisiones se determinarán en base a género, edad (jóvenes: 17 y menores; adulto: 18 a 34; y senior: 35 y más) y rango (Gup y Dan).



Los encuentros de Dae Ryun por equipos siguen las mismas reglas establecidas en la competencia Dae Ryun.

ENCUENTROS DE DAE RYUN

Los jueces seguirán las mismas reglas establecidas en la sección de la competencia de *Dae Ryun*, incluidos los puntos, las sanciones y el uso de la hoja de *Bye Out* para el equipo. Las sanciones no se trasladan de un encuentro a otro. Cada equipo designará el orden de competencia de sus miembros antes de que comience la División. Una vez que se ha realizado esta predeterminación, no se puede cambiar. Los encuentros entre los equipos se determinarán al azar.

Los tres encuentros serán 1.5 minutos y puntos ilimitados. El equipo con un total de más puntos después de los tres encuentros será el ganador. Si hay un empate después de que el tiempo haya expirado en el tercer encuentro, el tiempo extra continúa hasta que el primer competidor en anotar un punto, o no perder un punto debido a las llamadas de advertencia, es el ganador.



Los equipos compuestos por tres miembros compiten contra otros equipos de tres miembros.

SEÑALES DEL JUEZ

El Juez Central es responsable de comenzar y terminar todos los encuentros y tiene el control total del área durante todas las competencias asignadas en él. El Juez Central puede moverse a cualquier parte del área del combate, lo que debe tener cuidado de no convertirse en un obstáculo para los competidores. Si él/ ella ve un punto o penalización, él/ ella llamará a *Jung Ji*, encuestará a los otros jueces para votar y administrará la acción apropiada.

Los jueces de esquina están colocados en las esquinas del área. Si bien deben permanecer dentro de sus límites de esquina, pueden moverse en su zona para ver mejor a los competidores. Si el juez de esquina ve un punto o penalización, él/ella gritará "Call". Cuando un juez de esquina grita "Call", el Juez Central detendrá el encuentro gritando a *Jung Ji*, encuestará a los jueces y administra la acción apropiada. Solo el Juez Central puede usar el comando *Jung Ji*.

Todos los jueces, ya sean central o esquina, tienen un voto en todas las decisiones. Si un juez observa una penalización por el competidor A y un punto para la competencia B simultáneamente, el juez debe señalar primero la advertencia. Las llamadas de advertencia deben resolverse primero. Después de que se resuelve la sanción, el Juez Central debe encuestar a los jueces para otorgar cualquier punto que pueda haber sido calificado. Durante cualquier detención dada, un juez individual no puede otorgar a un competidor tanto una advertencia como un punto.



Señales de manos utilizadas por el Juez Central

Cuando el Juez Central encuesta una penalización, las únicas dos señales que se pueden dar en respuesta son una penalización para uno de los individuos o una señal sin puntos (lo que significa que no hay penalización). Sin embargo, durante una encuesta de advertencia, si un juez inicialmente señaló "no vio", entonces su voto sigue siendo "no vio" y ya no es parte de la decisión de esa detención. Las banderas de colores también pueden ser utilizadas por los jueces de esquina para la competencia de *Dae Ryun* durante un Campeonato. El Juez Central usa señales de mano estándar (sin banderas), pero cuando se usan banderas, los jueces de esquina usarán las señales de bandera. Todos los jueces

deben sostener las banderas para que la bandera roja pueda señalar al competidor rojo y la bandera azul pueda apuntar al competidor azul cuando se realicen llamadas. Las cintas rojas o azules deben colocarse en el cinturón del competidor para distinguir fácilmente entre el competidor rojo y el competidor azul. Todas las llamadas de puntos deben dar lugar claramente a las señales manuales (con o sin una bandera) apuntando a la altura del hombro o puede confundirse con una señal de advertencia. Al señalar un punto o advertencia, asegúrese de tener la bandera opuesta cerca del cuerpo para que no interfiera con la llamada.



Señales de mano (arriba) y señales de bandera (abajo) dadas durante un encuentro de Dae Ryun.

GANADOR DE LA COPA DEL CAMPEONATO

La Copa del Campeonato de la Asociación Mundial de Tang Soo Do para Campeonatos Regionales o mundiales es para cinturones negros, de entre 18 años* a 34 años, que compiten solo en divisiones de competencia de cinturones negros. Cada División debe tener un mínimo de 4 competidores para calificar para la Copa del Campeonato Mundial y cualquier Campeonato Regional que tenga este requisito.



Los Campeonatos concluyen con la presentación de las Copas del Campeonato.

Los siguientes criterios se utilizarán para determinar el ganador de la Copa del Campeonato:

1. Todos los cinturones negros adultos, hombres y mujeres, de 18 a 34 años son elegibles.
2. Los puntos de creatividad, *Hyung* por equipo y *Dae Ryun* por equipo no se contarán para los resultados del ganador de la Copa.
3. Los ganadores recibirán puntos de la siguiente manera:
1er lugar - 10 puntos
2do lugar - 8 puntos
3er lugar - 5 puntos
Co-3er Lugar - 5 puntos
4. Si el número total de puntos resulta en un empate, el ganador será determinado por el estudiante más antiguo determinado primero por el rango. Si son del mismo rango, el ganador será determinado por el estudiante más antiguo en función del número de membresía de WTSDA.
5. Las Copas de Divisiones también pueden otorgarse en función de grupos de edad como personas mayores (35 años o más) o jóvenes (menores de 18 años) en las divisiones de Dan, así como para personas mayores, adultos y jóvenes para las divisiones GUP. Los ganadores de la Copa de División se determinarán de la misma manera que la Copa de Campeonato. El comité de Campeonato individual determinará el número y los niveles de las copas de División.
6. Los ganadores de las Copas de Campeonato/División deben estar presentes después del evento final con el *dobohk* de WTSDA adecuado para recibir su premio. Si un competidor no está presente

durante las ceremonias de cierre para recibir la Copa del Campeonato/ División, se otorgará al subcampeón que está presente. La única excepción es cuando el ganador tiene una situación de emergencia y ha obtenido permiso por el Director del Campeonato.

7. Los ganadores de los Campeonatos Regionales deben ser miembro de esa región para ser elegibles para las copas de Campeonato/División. Los requisitos de elegibilidad para las Copas de Campeonato para torneos no Regionales serán determinados por los Estudios patrocinadores y se enumerarán en los trámites de entrada al Campeonato.
- * Las jurisdicciones internacionales pueden aumentar esto para que coincida con la edad apropiada de la mayoría en la jurisdicción del Campeonato; La edad no se reducirá, sin embargo, a menores de 18 años. Cualquier aumento debe tenerse en cuenta en la aplicación del Campeonato.



Los ganadores de la Copa del Campeonato Mundial 2018 y la Copa de División con el Gran Maestro Beaudoin y Gran Maestro Strong.

PROGRAMA DE CERTIFICACIÓN DE JUECES

En 2002, se formó el Comité de Capacitación de Reglas y Jueces para abordar los problemas de juzgar en el Campeonato. Este fue un comité ad hoc del Comité Asesor Técnico, que logró la creación de un sistema de certificación de Jueces, el sistema de tutoría para la certificación de jueces y el desarrollo de todos los materiales de capacitación requeridos. En 2009, el Gran Maestro Shin formó el Comité de Certificación de Jueces que lleva a cargo el revisar, actualizar y revisar los procesos según sea necesario.

La certificación está abierta a los miembros de WTSDA que están en buena posición. Los miembros de Cho Dan Bo de 16 años y superiores también pueden estar certificados como jueces de esquina, sin embargo, no se les permitirá juzgar hasta que se conviertan en miembros de Dan. La certificación como Anotador está abierta a 5to Gup y superior con al menos 16 años o miembros de Cho Dan Bo de al menos 14 años.

El primer nivel de certificación es el Anotador. Todo el personal de juez comienza como un Anotador certificado. Los requisitos incluyen:

- Ser un Cho Dan Bo de al menos 14 años O un 5to Gup y superior de al menos 16 años
- Aprobar la prueba escrita

El segundo nivel de certificación es el juez de esquina y requiere:

- Haber sido un Anotador certificado con experiencia documentada de al menos 1 Campeonato (se requiere hoja de registro)
- Ser miembro Dan con al menos 16 años
- Aprobar prueba escrita y práctica para juez de esquina

El siguiente nivel es el Central Regional. El Central Regional requiere:

- Haber sido Esquina Certificado con experiencia documentada de al menos 2-3 Campeonatos (se requiere hoja de registro)
- Aprobar prueba escrita y práctica para juez Central

El nivel más alto es el Internacional. El Juez Internacional (E Dan y superior) requiere:

- Haber sido Central Regional Certificado con experiencia documentada como Central Regional (se requiere hoja de registro)
- Juzgado en un Campeonato Mundial
- Aprobar la prueba escrita y práctica

Ser juez, Anotador, Cronometrador o árbitro cuenta como experiencia de juez. La mesa principal, o la persona responsable de la asignación del área en el Campeonato puede firmar la hoja de registro. Los jueces no deben confiar en que el Coordinador recuerde que los jueces estuvieron en el Campeonato. Es responsabilidad del juez hacer un seguimiento de la participación. La participación en Campeonatos WTSDA no sancionados no califica para la experiencia. Sin embargo, juzgar en Campeonatos de la WTSDA en otras regiones sí cuenta; el coordinador de jueces o la persona que asigna a los jueces puede firmar la hoja de registro.

La certificación es válida por cinco (5) años. Una vez que la certificación haya vencido, el juez deberá pasar por el proceso nuevamente. Si el juez está recertificando como juez de centro o internacional, se requiere una hoja de registro completa que documente la experiencia. Si el juez no puede verificar que tiene la experiencia requerida como juez de centro y cumplió con todos los demás requisitos, el proceso comienza nuevamente como Anotador. Ser un Juez Internacional certificado es uno de los requisitos para tomar la prueba de Sah Dan. Sah Dan y superiores no están obligados a llevar una hoja de registro.

Si se cumple con el requisito de experiencia, los jueces pueden ascender al siguiente nivel, pero los jueces que deseen ascender aún deben completar el proceso de prueba y pagar la tarifa. Se requiere la hoja de registro a menos que un juez sea Sah Dan o un rango superior.



Las certificaciones de evaluación son válidas por 5 años.

Registro de Certificación de Jueces

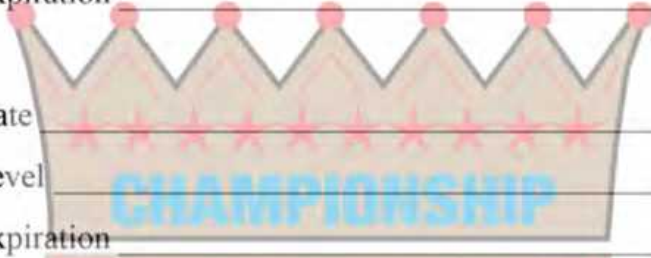
Name _____ WTSDA # _____

Date _____

Level _____

Expiration _____

Date _____
Level _____
Expiration _____

A gold championship belt with a crown-shaped buckle. The buckle has a red star on each of its seven points. A red band with white stars runs across the center of the buckle, and the word "CHAMPIONSHIP" is written in blue capital letters across it.

Date _____
Level _____
Expiration _____

The logo of the World Tang Soo Do Association, featuring a red shield with a white circle in the center. Inside the circle is a blue globe with a red and blue yin-yang symbol at the top. A white figure in a martial arts pose is superimposed on the globe. The words "WORLD TANG SOO DO" and "ASSOCIATION" are written in white capital letters across the top of the shield.

Date _____
Level _____
Expiration _____

A black martial arts belt with a white knot at the center. The knot is a traditional Tang Soo Do knot, featuring a white circle in the center with a blue globe and a white figure in a martial arts pose. The words "WORLD TANG SOO DO" and "ASSOCIATION" are written in white capital letters across the top of the knot.

Date _____
Level _____
Expiration _____

A black martial arts belt with a white knot at the center. The knot is a traditional Tang Soo Do knot, featuring a white circle in the center with a blue globe and a white figure in a martial arts pose. The words "WORLD TANG SOO DO" and "ASSOCIATION" are written in white capital letters across the top of the knot.

Date _____
Level _____
Expiration _____

A black martial arts belt with a white knot at the center. The knot is a traditional Tang Soo Do knot, featuring a white circle in the center with a blue globe and a white figure in a martial arts pose. The words "WORLD TANG SOO DO" and "ASSOCIATION" are written in white capital letters across the top of the knot.



WORLD TANG SOO DO ASSOCIATION

