



Competition Rules



TAEKWON-DO
3RD CHITF
WORLD CHAMPIONSHIP
SAN JUAN PUERTO RICO

20



25



Competition Rules



ENGLISH VERSION

Purpose:

The Organizers reserve the right to change any category regulations or mergers to meet the objective of the competition.

These rules are an adjustment of the Chan Hun ITF Competition and Refereeing Rules. It is authorized by the CH ITF and will be used during the 3rd ITF Chan Hun ITF Taekwon-do World Championship in San Juan, Puerto Rico, November 2025.

The TaeKwon-Do competition is a platform for practitioners of the Chon-Ji system, as taught by the legendary founder, Gen. Choi Hong Hi, to compare techniques, exchange friendships and learn from each other in a sporting and friendly atmosphere.

The purpose of the competition is to ensure uniqueness of techniques, to raise the standards of competition to a high level in all competition events organized/sanctioned by CH ITF.

The CH ITF competition rules shall apply at all levels of CH ITF organized/sanctioned competitions.

I. Protective and Safety Equipment:

A. Mandatory equipment for sparring matches shall be as follows:

Helmet	Boots	Gloves (closed hand guards not open, ITF system)	Mouth guard	Male Groin Guard
--------	-------	--	-------------	------------------

Note: *This equipment must be in good condition to participate in the competition. No duct tape, wraps or other additives that may endanger the other competitor are allowed. In the preschool, children and cadets categories, the use of regular, open combat gloves will be permitted.*

B. Each competitor will be provided with a red or blue badge during the sparring competition. Therefore, the competitor will not be required to bring two sets of protectors to differentiate red and blue.

II. Weigh-in specifics:

- Weigh-in will be required for all participants of the sparring competition from 14 years and older (gups and dans).
- It can be done up to 72 hours before the match, at the place designated by the organizing committee.
- If a weight is declared at registration and at the weight-in it is not the same or within the range, and it leads to a change of category in the key system, the competitor will be fined \$100.00 (one hundred).
- Participants who do not require weigh-in, the declared weight will be considered, and the chief judge could corroborate the weight in the designated area.



Competition Rules



III. Dress Standards:

A. Members and friendly Organizations

- Members affiliated to the CH ITF must wear the doboks approved by this organization with the corresponding logos. Participants from other friendly organizations must wear the traditional dobok with their respective logos.

B. Referees

- Referees participating in CH ITF events shall dress according to the CH ITF referee rules (navy blue jacket, white shirt, blue pants, navy blue tie and white sneakers). Referees of fourth dan or higher shall wear the tie corresponding to their grade.

C. Coaches

- Coaches must wear a T-shirt or jacket and sneakers during the competition. The Organizing Committee will provide each coach with identification.

D. Competitors

- For the opening and closing ceremonies, competitors may wear doboks or sportswear of their organization or team.
- During breaks, competitors may wear their training attire and footwear.

IV. Medical Assistance:

Competitors injured during the competition will receive first aid assistance from medical teams provided by the organizing committee.

After treating the injured competitor, the medical team shall recommend to the ring authority the competitor's ability to continue participating in that competition. **The medical team decision is final.**

V. Patterns Competition:

A. **Individual Patterns (Gups)**

▪ Direct elimination system

- The patterns competition shall be conducted in pairs of competitors in a single round.
- The competitor may perform the pattern of his current rank or the previous rank.
- Referees will give points to each person for the round to determine a winner.
- Although a tie should not be allowed, if for some reason a tie should arise, they will repeat the same patterns one more time.

▪ Awarding of points (Gups) (Traditional method winners“flags”).

- Four (4) points for Power - Power Theories: reaction force, breathing, balance, balance, concentration, mass, speed. Training Secrets: sine wave, back to front/opposite direction movement, and timing.



Competition Rules



- Four (4) points for Technical Execution: how to start and finish, correct posture, section, facing, lines, feature of beauty and spirit.
- Two (2) points for rhythm/diagram: stiff or smooth, muscle control, diagram, return to starting point/arrival.

B. Individual Patterns (Dans):

- Pyramidal elimination system will be used
 - The patterns competition shall be conducted in pairs in two rounds:
 - **First round designated pattern:** The Jury shall choose a designated pattern. That designated pattern will be any of the patterns of the same rank of each competitor.
 - **Second round optional pattern:** That optional pattern will be of their own rank. In the particular case of 6th dan and Masters (7th and 8th dan) the optional pattern will be Tong-IL.

NOTE: Black Belt IV-VI Dan, 18-35 yrs old, semifinal and final will be an individual performance in front of the judges with the designated pattern chosen by the judging panel (different pattern each competitor). Each Individual will be recalled to perform their optional pattern. Point scores will determine the winner and the resulting medal winners. If tied, the tying competitors will perform individually a pattern chosen by the judging panel. All other Dan divisions will have the final round as individual performance only.

- Veterans Category (refer to table # 1 below for category ages)
 - **First round designated pattern** (The judges will choose a designated pattern to be performed by all competitors in that division). That designated pattern will be any of the first dan patterns.
 - **Second round optional pattern.** That optional pattern shall be of their own or previous rank.
- Awarding of points Individual Patterns (Dans):
 - Four (4) points for Power: Power Theories: reaction force, breathing, balance, concentration, mass, speed. Training secrets: sine wave, back to front/opposite direction movement, timing.
 - Four (4) points for Technical Execution: how to start and finish, correct posture, section, facing, lines, feature and beauty and spirit.
 - Two (2) points for rhythm/diagram: stiff or smooth, muscle control, diagram, return to starting point/arrival point.
- Scoring System for Patterns (Dans):
 - Referees will award points to each competitor per round. The number of points of the two rounds is the competitor's score. The first round provides the referees with the individual's skill level in the group. The second round provides the competitor with more competition and helps them place better in the group.



Competition Rules



C. Patterns Categories:

All categories will be divided by male and female, except for the Master's category. In case of having a large number of competitors to open female and male categories (in the Master's category), they will be divided as well.

Table # 1:

Preschoolers=3-6 years

Skills race with obstacles
(Female and Male mixed)

Gup Patterns Ages:

- Infant A: 7-9 years
- Infant B: 10-11 years
- Cadets: 12-13 years
- Juvenile A: 14-15 years
- Juvenile B: 16-17 years
- Adults: 18-35 years
- Veterans A: 36-45 years
- Veterans B: 46-55 years
- Veterans C: 56 years and older

Gup Patterns Categories:

- 1- White to Yellow Stripe
- 2- Yellow to Green Stripe
- 3- Green to Blue Stripe
- 4- Blue to Red Stripe
- 5- Red to Black Stripe



Competition Rules



Dans Patterns Ages

Infants B: 10-11 years
Cadets: 12-13 years
Juveniles A: 14-15 years
Juveniles B: 16-17 years
Adults: 18-35 years
Veterans A: 36-45 years
Veterans B: 46-55 years
Veterans C: 56 years and up

Divisions by Ranks Patters (each separately):

1st dan
2nd dan
3rd dan
4th dan
5th dan
6th dan
Masters 7th
Senior Masters 8th dan

Dans Team Patterns (Specifics):

- The pyramid system of elimination will be used.
- The team for team patterns may be composed of 3 to 5 competitors.
- Members from 1st dan up to 6th dan may participate.
- The competition team can be composed of male, female or mixed.
- All black belts registered to participate in a special event (team patterns, team sparring, breaking, preset sparring) must be registered in the individual competition.
- There will be competition in pairs of teams in two rounds.
 - o First round designated pattern (any of the 3 patterns of 1st dan).
 - o Second round optional pattern (from Chon Ji to Gae Baek).

Age Division (1st to 6th dan):

Children and Cadets: 10-13 years old
Youth: 14-17 years old
Adults: 18-35 years old
Veterans: 36 years old and older



Competition Rules



Point award system for team patterns:

1. Three (3) points for power: Theories of power: reaction force, breathing, balance, concentration, mass, speed. Secrets of training: sine wave, back to front/opposite direction movement, synchronization,
2. Three (3) points for technical execution: how to start and finish, correct stance, section, facing, lines, feature and beauty and spirit.
3. Four (4) points for: teamwork and choreography, rhythm/diagram: stiff or smooth, muscle control, diagram/return to starting point/arrival.
4. The competition starts from the order of Si-jahk to the order of Guman. There will be no scoring for entry and/or exit choreography.

VI. Sparring Competition:

A. General Rules and Specifics:

- The single elimination pyramid system will be used.

Matches Time:

- Duration of the sparring: 2 minutes; the finals will be 2 rounds of 2 minutes with 1 minute rest between rounds for both **gups** and dans. The duration time and number of rounds may vary according to the age division. Refer to bullet C of this sections for the specifics.
- If the competition is tied, an extension of 1 minute will be given. If this results in a new tie, the golden point competition will take place. The competitor with the first point scored will be the winner regardless of time and the competitor with three warnings or 1 yellow card with no points scored is the loser.

Decision Specifics:

- The President of the Jury will decide the winner according to the points awarded by the referees.
- If three or more referees decide in favor of a competitor, he will be the winner.
- If two corner referees give a decision in favor of one contestant, one corner referee for the other and one for a tie, the contestant who receives both favorable decisions is the winner.
- If two corner referees give a decision in favor of one contestant and two corner referees give a tie, the contestant who receives both favorable decisions is the winner.
- If three or more corner referees call a tie, then it is a tie.
- If two corner referees give a decision in favor of one contestant and two corner referees in favor of another contestant, then the contest is a tie.
- If one corner referee rules in favor of a competitor, two corner referees in favor of a tie and one in favor of another competitor, then the competition is a tie.

Note: All sparring will have the presence of a coach.



Competition Rules



Point Award System in Individual Matches:

- Legal scoring zones: face, and sides of the face; front area of the trunk of the body from a line drawn from the armpit vertically down to the waist on each side.

1. **One point will be awarded to:**

- hand attack directed to the midsection or high section.
- attack with the foot directed to the midsection (standing).

2. **Two points shall be awarded to:**

- hand attack with jump directed to the high section
- attack with the foot directed to the midsection (jumping).
- attack with the foot directed to the high section (standing)

3. **Three points will be awarded to:**

- foot attack directed to the high section (jumping).

Note: No hooked hand strikes will be allowed. Only straight fists and with the back of the fist.

B. Sparring Divisions:

Gups Sparring:

White to Yellow Stripe
Yellow to Green Stripe
Green to Blue with Red Stripe
Red to Red with Black Stripe

Dans Sparring:

1st to 8th dans

C. Age Divisions and Specifics for individual Sparring:

Preschool Category: 4-6 years old.

This category will be separated by sex and physical build according to the number of participants. Sparring time will be **1 round of 1 ½ minutes**. The finals will be **2 rounds of 1 minute**. They will be divided into 1, 2 or 3 groups according to the number of participants and size difference between competitors. THIS CATEGORY WILL NOT ALLOW FIST TO THE FACE.



Competition Rules



Category Children A 7-9 years old / Children B 10-11 years old

This category will be separated by sex, grade and physical build. Sparring time will be **1 round of 1 ½ minutes**. The final will be **2 rounds of 1 ½ minutes**. They will be divided into 1, 2 or 3 groups according to the number of participants and size difference between competitors. THIS CATEGORY WILL NOT ALLOW FIST TO THE FACE FOR **GUPS**; DANS WILL ALLOW CONTACT.

Cadets Category: 12 and 13 years old

In this category there will be division by grade, sex and weight. It will be divided into three age groups of 12 to 13 years old. The Sparring time will be **1 round of 2 minutes**. The final will be **2 rounds of 2 minutes**. They will be divided into 1, 2 or 3 groups according to the number of participants and size difference between competitors. FROM THIS CATEGORY ONWARD, FIST TO FACE WILL BE ALLOWED FOR BOTH **GUPS** AND DANS.

Category Youth A 14 to 15 years old/ Youth B 16 to 17 years old

In this category there will be division by grade, sex and weight. It will be divided into two age groups 14 - 15 years old and 16 - 17 years old. Sparring time will be **1 round of 2 minutes**. The final will be **2 rounds of 2 minutes**.

Divisions by Weight:

Men Divisions:

Up to 55 Kg
55.1 kg-60 kg
60.1 kg-65 kg
65.1 kg-70 kg
70.1 kg-75 kg
75.1 kg - upward

Women Divisions:

Up to 45 Kg.
45.1 kg-50 kg
50.1 kg -55 kg
55.1 kg -60 kg
60.1 kg-65 kg
65.1 kg upward



Competition Rules



Adult Category: between 18 to 35 years old

In this category there will be division ranks, sex and weight, but not by age. Sparring time will be **1 round of 2 minutes** (including the finals) for **Gups** and **2 round of 2 minutes** (including the finals) for Dans.

Men Divisions:

Up to 60 Kg.

60.1 kg -65 kg

65.1 kg-70 kg

70.1 kg-75 kg

75.1 kg-80 kg

80.1 kg- 85 kg

85.1 kg upward

Women Divisions:

Up to 50 Kg.

50.1 kg -55 kg

55.1 kg -60 kg

60.1 kg -65 kg

65.1 kg -70 kg

70.1 kg upward

Veterans A Category: 36 to 44 years old

In this category there will be division by rank, sex and weight. Sparring time will be **1 round of 2 minutes**. The final will be **2 rounds of 2 minutes**. Divisions by weight: This category will be divided according to the number of competitors, physical build and sex by the Championship authorities.

Veterans B Category: 45 years old to 55

In this category there will be division by rank, sex and weight. Sparring time will be **1 round of 2 minutes**. The final will be **2 rounds of 2 minutes**. Divisions by weight: This category will be divided according to the number of competitors, physical build and sex by the Championship authorities.

Veterans C Category: 56 years old and over

In this category there will be division by rank, sex and weight. Sparring time will be **1 round of 2 minutes**. The final will be **2 rounds of 2 minutes**. Divisions by weight: This category will be divided according to the number of competitors, physical build and sex by the Championship authorities.



Competition Rules



D. Dans Team Sparring:

Point Award System and Specifics in Team Matches:

- Teams will have three participants. This will give more opportunity for the creation of several teams per Delegation.
 - When a team wins a sparring, it receives two points and 1 point for a draw. All Team participants must perform the sparring independently a Team will accumulate 4 points.
 - When all three sparring have been completed and the result is a tie, each coach will select a competitor to fight an extra match. The team whose competitor wins this sparring will be the winner.
 - If the result of the extra sparring is a tie again, an extra time and a golden point sparring will be held to decide the winner as in the individual sparring.
 - Teams will be assembled and matched without regard to the grades and weight of the competitors.
 - A coin toss will decide which team will select a competitor for the first sparring, this process will alternate between the teams
 - Each sparring will last **1 round of 2 minutes**. One minute rest will be given between rounds.
 - If an alternate competitor is available in a team, the usage of the competitor will require a fine. The fee will be established by the **authorities of the Championship**.

Note: All black belts registered to participate in a special event (team patterns, team sparring, breaks, prearranged sparring) must be registered in the individual competition.

Team Sparring Age Division:

Children and Cadets: 10-13 years old

Youth: 14-17 years old

Adults: 18-35 years old

Veterans: 36 years old and older

Dans Division

1st-8th dan



Competition Rules



E. Warnings, Points Against, Disqualification:

Warnings will be issued for the following infractions:

- Attacking an illegal target
- Both feet stepping completely outside the ring
- Any part of the body, other than the feet, touching the ground
- Holding or grabbing
- Pretending to be injured
- Intentionally avoiding the sparring
- Repeatedly pretending to have scored by raising the arm
- Intentionally turning away to avoid the sparring
- Unnecessary talking during the competition
- Not paying attention to the instructions of the center referee

- **Point Deductions:**

One point will be deducted for every 3 warnings, but the competitor will not be disqualified for 3 points less product of these.

Deduction of points for serious fouls (yellow card: insulting an opponent in any way; biting, scratching, clawing; attacking a fallen or unprepared opponent; when the central referee has already stopped the fight; excessive contact; attacking with the forehead. In case of deduction of points, the central referee will show a yellow card to indicate the deduction of a point.

- **Disqualification:**

Red card is for disqualification: Misconduct; ignoring the instructions of the Central Referee; causing an opponent to be unable to compete/continue as a result of heavy contact; any competitor suspected of being under the influence of alcoholic beverages or drugs; receiving 3 deductions (yellow card) in the same match.

F. Protest and Decision

The Competition Adjudication Committee shall oversee all protest procedures. The Competition Adjudication Committee includes the CH ITF International Competition Judges; Referee and Technician. The Chairman of the Competition Adjudication Committee shall be the International Competition Director. In the absence of its International Director, the member of the Competition Adjudication Committee appointed by the President of the CH ITF shall act.

- **Protest Specifics:**

- All written protests may be submitted to the Competition Adjudication Committee. Only the coach in individual or team phase can submit a protest to the President of the Jury of that ring.
- The official protest pattern must be completed and submitted within 5 minutes after the end of the sparring.



Competition Rules



- The regulated protest fee (USD \$100) must be paid when the protest is filed (if the protest is valid, the protest fee will be refunded to the coach).
- The Jury President must present the protest to the Competition Adjudication Committee and explain its details.
- All monies paid for protests and penalties during the Championship will go to the CH ITF referee development.
- No filming will be accepted as a means of protest.
- **Decision, disqualification**
 - To make a correct decision, the Chairperson of the Competition Adjudication Committee may call any other person to testify on the protest (Jury President and Central Referee of the relevant ring, coaches of two teams and camera authorized by CH ITF).
 - The Committee will decide whether to validate the sparring, to replay the sparring or to assign the victory of the sparring to the loser; or to disqualify both competitors.
 - Once the decision on the protest has been made, it shall be communicated to the parties involved.
 - The initial winner may not compete again prior to the Committee's decision.
 - Teams, individuals or coaches who do not accept the decision made by the Committee may be disqualified from all subsequent Championship events.

VII. Adapted Taekwon-do Competition (Special Needs):

Guidelines for the Adapted Taekwon-Do Event

This is a brief summary of the tournament rules for competitors with special needs who will participate in the 3rd CHITF Taekwon-Do World Championship Puerto Rico 2025.

The main objectives for the adapted Taekwon-Do division revolves around inclusion and integration. The intention is to make the competitors feel PART of the competition, not apart. The objective of these events is to know what they are capable of doing, not what they cannot. The focus is on taking care of the participants and avoiding discrimination.

A. Adapted Taekwon-Do Competition Basic Rules:

1. Competitors, to register, must send to the Championship Organizing Committee, an image of their respective official certificate of person with disability and specific diagnosis to be incorporated into this special category.
2. This regulation is for all Taekwon-Do practitioners with disabilities regardless of age, gender or graduation. Participants are divided into four groups according to their conditions: physical, sensory, intellectual or neurological.
3. Competitors: **Gups** and Danes are divided into categories according to their pathologies, gender, grade and age, but not weight. The COC (Championship Organizing Committee) may merge categories to ensure safe and efficient competition.

Note: All participants will receive a Champion medal. However, the results of your scores will be reported to let you know who finished higher in the competition.



Competition Rules



B. Competition Modalities:

1. **Individual Patterns:** Each participant will perform a pattern of his or her choice, regardless of whether it corresponds to his or her grade or not. Competitors may receive oral guidance instructions from their coach, depending on the nature of their pathology. The evaluation criteria will consider the diagram and the relative technical precision, power and particular skills of the competitor.
2. **Team Patterns:** Teams of three competitors irrespective of age, gender, grade or ability. Each team will perform a pattern of their choice. Judging criteria will consider diagram and relative technical accuracy, power, teamwork, synchronization and creativity.
3. **Integration Duo:** Two participants. The duo may consist of members of different genders, but one of them is a Facilitator and must not be a Taekwon-Do practitioner with a disability.

The duo must prepare a routine that must not exceed 120 seconds (2 minutes) in length. They may prepare a choreographed or applied Tul, a self-defense situation, a pre-established sui generis confrontation (as long as the absolute protagonist is the competitor with a disability and the facilitator does not show off with complex skill techniques, since the idea is that the facilitator goes completely unnoticed), a 1, 2 or 3 step confrontation, or a demonstration of breaking power/special technique. They may use whatever resources they deem necessary for their routine, such as costumes, music, props, etc. The judging criteria will consider relative technical accuracy, creativity, teamwork and the facilitator's input from a very close second.

Note: The rules for Adapted Taekwon-Do Tournaments are for **Gups** and **Dans**, men and women of all ages.

4. **Sparring:** They may do sparring with duration of **1 round of 1 ½ minutes** in the case there are competitors with the same type of disability, gender and similarity of age and physical complexion.

C. Divisions and Categories

1. Competitors with special needs are divided into 4 groups:
 - Physical disabilities
 - Sensory disabilities
 - Intellectual disabilities
 - Neurological disabilities
2. Ages (mixed gender)
 - 5 to 17 years old.
 - Over 18 years old (both categories may be merged according to the need of the development of the competition).



Competition Rules



D. Scoring System

- Individual pattern (mixed gender):

- Optional Pattern (regardless of rank).
- Scoring criteria:
 - Diagram = 5 points
 - Power = 5 points
 - Particular skills = 5 points

Note: Competitor will get an extra Point for present a pattern corresponding to his rank.

- Team Pattern (mixed gender):

- Three (3) competitors in each team
- Optional Pattern
- Scoring criteria
 - Diagram = 5 points
 - Power = 5 points
 - Teamwork = 5 points
 - Synchronization = 5 points



Competition Rules



- **Integration Duet (mixed gender):**

- Two (2) participants
- The competitor with special needs is the protagonist and his partner is only a facilitator.
For example, a competitor with special needs and a classmate (facilitator must NOT be a participant with a disability). The Facilitator must be no higher than III Dan.
- The duo may perform an adapted pattern, self-defense, power breaking/special technique, prearranged sparring, etc.
- The use of music, attire or props is permitted.

- **Duration:**

- Not less than 45 seconds and not more than 120 seconds

- **Scoring criteria**

- Technical content = 5 points
 - Teamwork = 5 points
 - Creativity = 5 points
 - Particular skills = 5 points.



Competition Rules



VIII. Break Competition:

A. Power Breaking:

- Four (4) breaks per competitor.
- Two (2) hand techniques which will be Fist and Hand Chant.
- Two (2) foot techniques that will be Side Kick and Round Kick.
- The points of each competitor will be added up to obtain a winner.
- The competitor may initiate the stance freely, but must finish in fighting position at the end for the break to be valid.
- When measuring may touch the board only once.

B. Height Break:

- One (1) break per competitor.
- The competitor may choose between a jump front kick or jump spinning hook kick.
- The competitor who touches the highest target, according to the height established for each break will be the winner.
- Must finish in a fighting position for the break to be valid.

The categories will be divided into Children, Cadets, Youth A, Youth B, Adults, Veterans A, Veterans B, Veterans C.



Competition Rules



IX. Prearranged Sparring Competition

Two (2) participants will prepare a choreography that allows them to exhibit skills with a wide variety of techniques without fear of injury. They will compete according to the following rules:

1. Competitors will be divided into Cadets Dans, Junior Dans, Adult Dans or Veteran Dans (4 categories).
2. Competitors may be Female, Male or Mixed.
3. The duration of the presentation will be between 30 seconds minimum to a maximum of 75 seconds.
4. The Prearranged Sparring must contain movements validated by the Chan Hun ITF technique, in addition, a maximum of two acrobatics may be performed avoiding exaggerations.
5. The team will enter, get into position and one of the competitors will say “Shi-Jak” starting the sparring, the sparring will end when one of the competitors shouts “Guman”. A deduction of 1 point will be subtracted for each unsaid command.
6. Kicks or blows must be blocked or dodged. A deduction of 1 point will be subtracted for each kick or blow not blocked or dodged correctly.
7. Two teams will compete one at a time and will get the Judges' decision at the end of both, determining the winner.
8. The team not meeting the 30 seconds minimum will automatically lose. A team that exceeds the time limit will be subtracted by 2 points.
9. The team starts with 10 points and points will be deducted accordingly each fault committed.



TAEKWON-DO

3RD CHITF

WORLD CHAMPIONSHIP

SAN JUAN PUERTO RICO

20



25



Reglas de Competencia



Propósito:

Los Organizadores se reservan el derecho de cambiar cualquier reglamento de categoría o fusiones para cumplir con el objetivo de la competencia.

Estas reglas son una adaptación de las Reglas de Competencia y Arbitraje de Chan Hun ITF. Están autorizadas por la CH ITF y se aplicarán durante el 3er Campeonato Mundial de Taekwon-do ITF Chan Hun ITF en San Juan, Puerto Rico, noviembre de 2025.

La competencia de Taekwon-Do es una plataforma para que los practicantes del sistema Chon-Ji, tal como lo enseñó el legendario fundador, el General Choi Hong Hi, comparen técnicas, intercambien amistades y aprendan unos de otros en un ambiente deportivo y amistoso.

El propósito de la competencia es garantizar la singularidad de las técnicas y elevar el nivel de la competencia en todos los eventos organizados o sancionados por la CH ITF.

Las reglas de competencia de la CH ITF se aplicarán en todos los niveles de las competencias organizadas o sancionadas por la CH ITF.

I. Equipo de protección y seguridad:

A. El equipo obligatorio para los combates (enfrentamientos) será el siguiente:

Casco	Botas	Guantes (con manos cerradas, sistema ITF)	Protector Bucal	Protector Inguinal Masculino
-------	-------	---	-----------------	------------------------------

Nota: Este equipo debe estar en buen estado para participar en la competencia. No se permiten envoltorios de cinta adhesiva ni otros aditivos que puedan poner en peligro a los demás competidores. Las categorías de preescolares, niños y cadetes podrán utilizar guantes regulares de competencia abiertos.

B. A cada competidor se le proporcionará una insignia roja o azul durante la competencia de combates. Por lo tanto, no será necesario que el competidor traiga dos pares de protectores para diferenciar el rojo del azul.

II. Pesaje:

- El pesaje será obligatorio para todos los participantes de la competencia de combates mayores desde los catorce (14) años en adelante (Gups y Danes).
- Puede realizarse hasta 72 horas antes del combate (enfrentamiento), en el lugar designado por el Comité Organizador.



Reglas de Competencia



- Si se declara un peso al momento de la inscripción y en el pesaje no coincide o no está dentro del rango, lo que conlleva un cambio de categoría en el sistema electrónico de llaves, el competidor será multado con USD \$100.00 (cien dólares).
- Si los participantes no requieren pesaje, se considerará el peso declarado y el juez principal podrá corroborarlo en el área designada.

III. Código de Vestimenta:

A. Miembros y Organizaciones Amigas:

- Los miembros afiliados a la CH ITF deben usar los doboks aprobados por esta Organización con sus respectivos logotipos. Los participantes de otras organizaciones aliadas deben usar el dobok tradicional con sus respectivos logotipos (logos).

B. Árbitros

- Los árbitros que participen en eventos de la CH ITF deberán vestir de acuerdo con el reglamento de árbitros de la CH ITF (chaqueta azul marino, camisa blanca, pantalón azul, corbata azul marino y zapatillas blancas). Los árbitros de cuarto dan o superior de la CH ITF deberán llevar la corbata correspondiente a su rango.

C. Entrenadores

- a. Los entrenadores deben llevar camiseta o chaqueta y zapatillas deportivas durante la competencia. El Comité Organizador proporcionará a cada entrenador una identificación.

D. Competidores

- a. Para las ceremonias de apertura y clausura, los competidores podrán usar doboks o ropa deportiva de su organización o equipo.
- b. Durante los descansos, los competidores podrán usar su ropa y calzado de entrenamiento.

IV. Asistencia Médica:

- Los competidores lesionados durante la competencia recibirán primeros auxilios por parte de los equipos médicos del Comité Organizador.
- Tras atender al competidor lesionado, el equipo médico recomendará a la autoridad del ring su capacidad para continuar participando en la competencia. La decisión del médico o personal de primeros auxilios es final.

V. Competencia de Formas:

A. Formas Individuales (Gups)

- Sistema de eliminación directa:
 - La competencia de formas se realizará por parejas en una sola ronda.
 - El competidor podrá realizar el patrón de su rango actual o el anterior.



Reglas de Competencia



- Los árbitros otorgarán puntos a cada persona por la ronda para determinar el ganador.
- Aunque no se permitirá el empate, si por alguna razón se produjera, se repetirán las mismas formas una vez más.
- Sistema de Puntaje (Gups)
- Cuatro (4) puntos para Potencia - Teorías de la Potencia: fuerza de reacción, respiración, equilibrio, concentración, masa, velocidad. secretos de entrenamiento: onda sinusoidal, movimiento de atrás hacia adelante/en dirección opuesta y ritmo.
- Cuatro (4) puntos para Ejecución Técnica: cómo empezar y terminar, postura correcta, sección, orientación, líneas, rasgos de belleza y espíritu.
- Dos (2) puntos para ritmo/diagrama: rígido o suave, control muscular, diagrama, retorno al punto de partida/llegada.

B. Formas Individuales (Danes):

- Se utilizará el sistema de eliminación piramidal

La competencia de formas se realizará por parejas en dos rondas:

- Forma designada en la primera ronda: El jurado elegirá una forma designada. Dicha forma designada será cualquiera de las formas del mismo rango de cada competidor.
- Forma opcional en la segunda ronda: Dicha forma opcional será de su mismo rango. En el caso particular de los 6to dan y Maestros (7.º y 8.º dan), la forma opcional será Tong-IL

NOTA: Cinturón Negro IV-VI Dan, de 18 a 35 años, la semifinal y final consistirá en una actuación individual ante los jueces con la forma designada por el jurado (cada competidor tendrá una forma diferente). Cada competidor será llamado a realizar su forma opcional. La puntuación determinará al ganador y a los ganadores de medallas. En caso de empate, los competidores empatados realizarán individualmente una forma elegida por el jurado. Las demás divisiones de danes tendrán la ronda final solo como actuación individual ante los jueces.

- Categoría de Veteranos (refiérase a la tabla # 1 abajo para edades por categoría)
 - Forma designada para la primera ronda (Los jueces elegirán una forma designada para que la realicen todos los competidores de esa división). Dicha forma designada será cualquiera de las formas de primer dan.
 - Forma opcional para la segunda ronda. Dicha forma opcional será de su rango o de un rango anterior.
- Adjudicación de puntos a formas individuales (Danes):
 - Cuatro (4) puntos por Potencia: Teorías de la Potencia: fuerza de reacción, respiración, equilibrio, concentración, masa, velocidad. Secretos de entrenamiento: onda sinusoidal, movimiento de atrás hacia adelante/en dirección opuesta, ritmo.
 - Cuatro (4) puntos por Ejecución Técnica: cómo empezar y terminar, postura correcta, sección, orientación, líneas, rasgos, belleza y espíritu.



Reglas de Competencia



- Dos (2) puntos por ritmo/diagrama: rígido o suave, control muscular, diagrama, retorno al punto de partida/punto de llegada.
- Sistema de puntuación para formas (Danes):
 - Los árbitros otorgarán puntos a cada competidor por ronda. La puntuación de cada ronda corresponde a la del competidor. La primera ronda proporciona a los árbitros el nivel de habilidad individual del competidor en el grupo. La segunda ronda ofrece mayor competencia al competidor y le ayuda a obtener una mejor posición en el grupo.

C. Categorías Formas:

Todas las categorías se dividirán en masculino y femenino, excepto la categoría Máster. En caso de tener un gran número de competidores para abrir las categorías femenino y masculino (en la categoría Máster), también se dividirán.

Tabla # 1:

Preescolares 3-6 años

Carrera de destrezas
con obstáculos
(Niños y Niñas juntos)

Edad para formas Gups:

- Infante A: 7-9 años
- Infante B: 10-11 años
- Cadetes: 12-13 años
- Juvenil A: 14-15 años
- Juvenil B: 16-17 años
- Adultos: 18-35 años
- Veteranos A: 36-45 años
- Veteranos B: 46-55 años
- Veteranos C: 56 años en adelante

Categoría para formas Gups:

- 1- Blanca a Punta Amarilla
- 2- Amarilla a Punta Verde
- 3- Verde a Punta Azul
- 4- Azul a Punta Roja
- 5- Roja a Punta Negra



Reglas de Competencia



Edad para formas Danes

Infantes B: 10-11 años

Cadetes: 12-13 años

Juveniles A: 14-15 años

Juveniles B: 16-17 años

Adultos: 18-35 años

Veteranos A: 36-45 años

Veteranos B: 46-55 años

Veteranos C: 56 años en adelante

División por rangos para formas Danes(cada uno por separado):

1er dan

2do dan

3ro dan

4to dan

5to dan

6to dan

7mo dan

8vo dan

D. Formas en Equipo (Danes):

- Se utilizará el sistema de eliminación piramidal.
- El equipo podrá estar compuesto de 3 a 5 competidores.
- Pueden participar miembros desde 1er dan hasta 8vo dan.
- El equipo de competencia podrá ser masculino, femenino o mixto.
- Todos los cinturones negros inscritos para participar en una prueba especial (formas por equipos, combate por equipos, rompimientos, combate preestablecido) deberán inscribirse en la competencia individual.
- Se competirá por equipos en parejas a dos rondas.
- Primera ronda: forma designada (cualquiera de las 3 formas de 1er dan).
- Segunda ronda: forma opcional (de Chon Ji a Ge Baek).

División por Edades:

Niños y Cadetes: 10-13 años

Jóvenes: 14-17 años

Adultos: 18-35 años

Veteranos: 36 años en adelante

División por Rangos:

1ero-8vo dan



Reglas de Competencia



- Sistema de puntos para formas en equipo:

1. Tres (3) puntos por potencia: Teorías de la potencia: fuerza de reacción, respiración, equilibrio, concentración, masa, velocidad. Secretos del entrenamiento: onda sinusoidal, movimiento de atrás hacia adelante/en dirección opuesta, sincronización.
2. Tres (3) puntos por ejecución técnica: inicio y fin, postura correcta, sección, encaramiento, líneas, rasgos, belleza y espíritu.
3. Cuatro (4) puntos por: trabajo en equipo y coreografía, ritmo/diagrama: rígido o suave, control muscular, diagrama/retorno al punto de partida/llegada.
4. La competencia comienza desde el orden de Si-jahk hasta el orden de Guman. No se puntuará la coreografía de entrada ni de salida.

VI. Competencia de Combate:

A. Reglas Generales:

- Se utilizará el sistema piramidal de eliminación simple.

Duración de los combates (enfrentamientos):

- Duración del combate: 2 minutos; las finales serán de 2 asaltos de 2 minutos con 1 minuto de descanso entre asaltos, tanto para los Gups como para los Danes. La duración y el número de asaltos pueden variar según la categoría de edad. Consulte el punto C de esta sección para obtener más información.
- En caso de empate, se concederá una prórroga de 1 minuto. Si se produce un nuevo empate, se disputará la competencia de punto de oro. El competidor con el primer punto será el ganador, independientemente del tiempo transcurrido, y el competidor con tres amonestaciones o una tarjeta amarilla sin puntos será el perdedor.

Detalles de decisión:

- El Presidente del Jurado decidirá al ganador según la puntuación otorgada por los árbitros.
- Si tres o más árbitros fallan a favor de un competidor, este será el ganador.
- Si dos árbitros de esquina fallan a favor de un competidor, uno a favor del otro y otro a favor de un empate, el competidor con ambas decisiones favorables será el ganador.
- Si dos árbitros de esquina fallan a favor de un competidor y dos a favor de un empate, el competidor con ambas decisiones favorables será el ganador.
- Si tres o más árbitros de esquina fallan a favor de un competidor y dos a favor de otro, el resultado es un empate.
- Si un árbitro de esquina falla a favor de un competidor, dos a favor de un empate y uno a favor de otro, el resultado es un empate.

Nota: Todos los combates (enfrentamientos) contarán con la presencia de un entrenador.



Reglas de Competencia



Sistema de adjudicación de puntos en combates individuales

- Zonas de puntuación legal: cara y laterales de la cara; parte frontal del tronco, desde una línea vertical trazada desde la axila hasta la cintura a cada lado.

1. Se otorgará un punto por:

- Ataque con el mano, dirigido a la zona media o alta.
- Ataque con el pie dirigido a la zona media (de pie).

2. Se otorgarán dos puntos por:

- Ataque con la mano con salto dirigido a la zona alta.
- Ataque con el pie dirigido a la zona media (saltando).
- Ataque con el pie dirigido a la zona alta (de pie).

3. Se otorgarán tres puntos por:

- Ataque con el pie dirigido a la zona alta (saltando).

Nota: No se permitirán golpes con la mano en gancho. Solo puños rectos y con el dorso.

División de Combates (enfrentamientos):

Combate de Gups:

Blanca a Punta Amarilla
Amarilla a Punta Verde
Verde a Azul con Punta Roja
Roja a Roja con Punta Negra

Combate de Danes:

1er a 8vo dan

B. Divisiones de edad y especificaciones para el combate individual:

Categoría Preescolar: 4-6 años.

Esta categoría se dividirá por sexo y compleción física según el número de participantes. El tiempo de combates será de 1 asalto de 1 minuto y medio. La final será de 2 asaltos de 1 minuto. Se dividirán en 1, 2 o 3 grupos según el número de participantes y la diferencia de tamaño entre los competidores. ESTA CATEGORÍA NO PERMITIRÁ EL PUÑO A LA CARA.



Reglas de Competencia



Categoría Niños A 7-9 años / Niños B 10-11 años

Esta categoría se dividirá por sexo, grado y compleción física. El tiempo de combates será de 1 asalto de 1 minuto y medio. La final será de 2 asaltos de 1 minuto y medio. Se dividirán en 1, 2 o 3 grupos según el número de participantes y la diferencia de tamaño entre los competidores. ESTA CATEGORÍA NO PERMITIRÁ EL PUÑO A LA CARA PARA LOS GUPS; DANES SÍ SE PERMITIRÁ.

Categoría Cadetes: 12 y 13 años

En esta categoría se dividirá por grado, sexo y peso. Se dividirá en tres grupos de edad de 12 a 13 años. El tiempo de combates será de 1 asalto de 2 minutos. La final será de 2 asaltos de 2 minutos. Se dividirán en 1, 2 o 3 grupos según el número de participantes y la diferencia de tamaño entre los competidores. A PARTIR DE ESTA CATEGORÍA, SE PERMITIRÁ EL PUÑO A LA CARA TANTO PARA GUPS COMO PARA DANES.

Categoría Juvenil A de 14 a 15 años / Juvenil B de 16 a 17 años

En esta categoría se dividirá por grado, sexo y peso. Se dividirá en dos grupos de edad de 14 a 15 años y de 16 a 17 años. El tiempo de combates será de 1 asalto de 2 minutos. La final será de 2 asaltos de 2 minutos.

Divisiones por peso:

División Varones:

hasta los 55 Kg
55.1 kg-60 kg
60.1 kg-65 kg
65.1 kg-70 kg
70.1 kg-75 kg
75.1 kg - en adelante

División Damas:

hasta los 45 Kg.
45.1 kg-50 kg
50.1 kg -55 kg
55.1 kg -60 kg
60.1 kg-65 kg
65.1 kg - en adelante



Reglas de Competencia



Categoría Adultos: de 18 a 35 años.

En esta categoría se establecerán clasificaciones por división de peso y sexo, pero no por edad. El tiempo de combate será de 1 asalto de 2 minutos (incluida la final) para **Gups** y 2 asaltos de 2 minutos (incluida la final) para Danes.

Divisiones por peso:

División Varones:

hasta los 60 Kg.

60.1 kg -65 kg

65.1 kg-70 kg

70.1 kg-75 kg

75.1 kg-80 kg

80.1 kg- 85 kg

85.1 kg en adelante

División Damas:

hasta los 50 Kg.

50.1 kg -55 kg

55.1 kg -60 kg

60.1 kg -65 kg

65.1 kg -70 kg

70.1 kg en adelante

Categoría Veteranos A: De 36 a 44 años

En esta categoría se dividirá por rango, sexo y peso. El tiempo de combate será de 1 asalto de 2 minutos. La final será de 2 asaltos de 2 minutos. Divisiones por peso: Esta categoría se dividirá según el número de competidores, la complexión física y el sexo, según lo determinen las autoridades del Campeonato.

Categoría Veteranos B: De 45 a 55 años

En esta categoría se dividirá por rango, sexo y peso. El tiempo de combate será de 1 asalto de 2 minutos. La final será de 2 asaltos de 2 minutos. Divisiones por peso: Esta categoría se dividirá según el número de competidores, la complexión física y el sexo, según lo determinen las autoridades del Campeonato.

Categoría Veteranos C: De 56 años o más

En esta categoría se dividirá por rango, sexo y peso. El tiempo de combate será de 1 asalto de 2 minutos. La final será de 2 asaltos de 2 minutos. Divisiones por peso: Esta categoría será dividida de acuerdo con el número de competidores, complexión física y sexo por las autoridades del Campeonato.



Reglas de Competencia



C. Combate por Equipo para Danes:

Sistema de puntos y particularidades en los partidos por equipos:

Los equipos tendrán tres participantes. Esto dará más oportunidades para la creación de varios equipos por Delegación.

- Cuando un equipo gane un combate, recibirá dos puntos y un punto por empate. Todos los participantes del equipo deberán realizar su combate independientemente un equipo ya acumule cuatro puntos.
- Cuando se hayan completado los tres combates y el resultado sea un empate, cada entrenador seleccionará a un competidor para un combate adicional. El equipo cuyo competidor gane este combate será el ganador.
- Si el resultado del combate adicional vuelve a ser un empate, se realizará un combate de tiempo extra y un combate de punto de oro para decidir al ganador, al igual que en el combate individual.
- Los equipos se formarán sin importar el grado ni el peso de los competidores
- Se sorteará una moneda para decidir qué equipo seleccionará a un competidor para el primer combate. Este proceso se alternará entre los equipos.
- Cada combate durará un asalto de 2 minutos. Se concederá un minuto de descanso entre asaltos.
- Si un equipo dispone de un competidor suplente, su uso conllevará el pago de la tarifa establecida por las autoridades del Campeonato.

Nota: Todos los cinturones negros registrados para participar en un evento especial (formas de equipo, combate por equipos, rompimientos, combate preestablecido) deben estar registrados en la competencia individual.

División de Equipos por Edades:

Niños y Cadetes: 10-13 años

Jovenes: 14-17 años

Adultos: 18-35 años

Veteranos: 36 años

División de Equipos por Rango

1er-8vo dan(no hay división)

D. Advertencias, Puntos en Contra, Descualificación:

Se emitirán advertencias por las siguientes infracciones:

- Atacar un objetivo ilegal
- Salir completamente del ring con ambos pies
- Cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, tocar el suelo
- Agarrar o sujetar
- Simular una lesión



Reglas de Competencia



- Evitar el combate intencionalmente
- Simular repetidamente haber anotado levantando el brazo
- Girar intencionalmente para evitar el combate
- Hablar innecesariamente durante la competencia
- No prestar atención a las instrucciones del árbitro central

- **Deducción de Puntos:**

Se deducirá un punto por cada 3 advertencias, pero el competidor no será descualificado por acumular 9 advertencias o 3 puntos menos por el resultado de éstas.

Deducción de puntos por faltas graves (tarjeta amarilla): insultar a un oponente de cualquier manera; morder, arañar; atacar a un oponente caído o desprevenido; cuando el árbitro central ya ha detenido el combate; contacto excesivo; atacar con la frente. En caso de deducción de puntos, el árbitro central mostrará una tarjeta amarilla para indicar la deducción de un punto.

- **Descualificación:**

La tarjeta roja se aplica a: mala conducta; ignorar las instrucciones del árbitro central; causar que un oponente no pueda competir o continuar debido a un contacto fuerte; cualquier competidor sospechoso de estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas; recibir 3 deducciones (tarjeta amarilla) en el mismo combate.

E. Protesta y Decisión:

El Comité de Adjudicación de la Competencia supervisará todos los procedimientos de protesta. El Comité de Adjudicación de la Competencia está compuesto por los Jueces de Competencia Internacional, el Árbitro y el Técnico de la CH ITF. El Presidente del Comité de Adjudicación de la Competencia será el Director de Competencia Internacional. En ausencia de su Director Internacional, actuará como tal el miembro del Comité de Adjudicación de la Competencia designado por el Presidente de la CH ITF.

- **Protesta:**

- Todas las protestas por escrito pueden presentarse al Comité de Adjudicación de la Competencia. Solo el entrenador, en la fase individual o por equipos, puede presentar una protesta al Presidente del Jurado de ese ring.
- El patrón oficial de protesta debe completarse y entregarse dentro de los 5 minutos posteriores a la finalización del combate.
- La tarifa de protesta reglamentaria (USD \$100 – cien dólares) debe abonarse al presentar la protesta (si la protesta es válida, se reembolsará al entrenador).
- El Presidente del Jurado debe presentar la protesta al Comité de Adjudicación de la Competencia y explicar sus detalles.
- Todo el dinero pagado por protestas y sanciones durante el Campeonato se destinará al desarrollo de árbitros de CH ITF.
- No se aceptarán grabaciones como medio de protesta.



Reglas de Competencia



- Decisión:

- Para tomar una decisión correcta, el Presidente del Comité de Adjudicación de la Competencia podrá citar a cualquier otra persona a declarar sobre la protesta (Presidente del Jurado y Árbitro Central del ring correspondiente, entrenadores de dos equipos y cámara autorizada por CH ITF).
- El Comité decidirá si valida el combate, lo repite, le asigna la victoria al perdedor o descualifica a ambos competidores.
- Una vez tomada la decisión sobre la protesta, se comunicará a las partes involucradas.
- El ganador inicial no podrá volver a competir antes de la decisión del Comité.
- Los equipos, individuos o entrenadores que no acepten la decisión del Comité podrán ser descualificados de todos los eventos posteriores del Campeonato.

VII. Competencia de Taekwon-do Adaptado (Special Needs):

Pautas para el evento de Taekwon-do Adaptado (Special Needs)

Este es un breve resumen de las reglas del torneo para competidores con necesidades especiales que participarán en el 3er. Campeonato Mundial de Taekwon-Do CHITF Puerto Rico 2025.

Los principales objetivos de la división de Taekwon-Do Adaptado giran en torno a la inclusión y la integración. La intención es que los competidores se sientan parte de la competencia, no excluidos. El objetivo de estos eventos es que sepan de qué son capaces, no de qué no. El enfoque está en cuidar a los participantes y evitar la discriminación.

A. Reglas básicas de competencia de Taekwon-Do Adaptado (Special Needs):

1. Para inscribirse, los competidores deben enviar al Comité Organizador del Campeonato una imagen de su certificado oficial de persona con algún tipo de discapacidad y diagnóstico específico para ser incluidos en esta categoría especial.
2. Este reglamento se aplica a todos los practicantes de Taekwon-Do con necesidades especiales, independientemente de su edad, género o graduación. Los participantes se dividen en cuatro grupos según sus condiciones: física, sensorial, intelectual o neurológica.
3. Competidores: Los Gups y Danes se dividen en categorías según sus patologías, género, grado y edad, pero no según su peso. El Comité Organizador del Campeonato (COC) podrá fusionar categorías para garantizar una competencia segura y eficiente.

Nota: Todos los participantes recibirán una medalla de campeón. Sin embargo, se informará de sus puntuaciones para que sepan quién obtuvo una mejor puntuación en la competencia.

B. Modalidades de Competencia:

1. **Formas Individuales:** Cada participante realizará una forma de su elección, independientemente de si corresponde a su nivel. Los competidores podrán recibir instrucciones orales de su entrenador,



Reglas de Competencia



dependiendo de la naturaleza de su patología. Los criterios de evaluación considerarán el diagrama, la precisión técnica, la potencia y las habilidades particulares del competidor.

2. **Formas por Equipos:** Equipos de tres competidores, independientemente de su edad, sexo, nivel o habilidad. Cada equipo realizará la forma que elija. Los criterios de evaluación considerarán el diagrama, la precisión técnica, la potencia, el trabajo en equipo, la sincronización y la creatividad.
3. **Dúo Integrado:** Dos participantes. El dúo puede estar formado por miembros de diferente género, pero uno de ellos será facilitador y no podrá ser practicante de Taekwon-Do con algún tipo de discapacidad. El dúo debe preparar una rutina que no exceda los 120 segundos (2 minutos). Pueden preparar un Tul coreografiado o aplicado, una situación de defensa personal, una confrontación sui generis preestablecida (siempre que el protagonista absoluto sea el competidor con discapacidad y el facilitador no se luzca con técnicas complejas, ya que la idea es que pase completamente desapercibido), una confrontación de uno, dos o tres pasos, o una demostración de fuerza de ruptura/técnica especial. Pueden usar los recursos que consideren necesarios para su rutina, como vestuario, música, utilería, etc. El criterio de evaluación considerará la precisión técnica, la creatividad, el trabajo en equipo y la aportación del facilitador en un segundo plano

Nota: Las reglas para los Torneos de Taekwon-Do Adaptado son para Gups y Danes, hombres y mujeres de todas las edades.

4. **Combates (enfrentamientos):** Podrán realizar combates con duración de 1 round de 1 ½ minutos en el caso de que haya competidores con el mismo tipo de discapacidad, género y similitud de edad y complexión física.

C. Divisiones y Categorías

1. Los competidores con necesidades especiales se dividen en 4 grupos:
 - Discapacidades físicas
 - Discapacidades sensoriales
 - Discapacidades intelectuales
 - Discapacidades neurológicas
2. Edades (mixtas)
 - De 5 a 17 años.
 - Mayores de 18 años (Ambas categorías podrán fusionarse según las necesidades del desarrollo de la competencia).



Reglas de Competencia



D. Sistema de Puntuación:

- Formas Individuales (Géneros mixtos):

- Patrón opcional (independientemente del rango).
- Criterios de puntuación:
 - Diagrama = 5 puntos
 - Poder = 5 puntos
 - Habilidades particulares = 5 puntos

Nota: El competidor obtendrá un punto extra por presentar un patrón correspondiente a su rango.

- Formas por Equipo (Géneros mixtos):

- Tres (3) competidores por equipo - Patrón opcional
- Criterios de puntuación
 - Diagrama = 5 puntos
 - Potencia = 5 puntos
 - Trabajo en equipo = 5 puntos
 - Sincronización = 5 puntos



Reglas de Competencia



- Integración en Duetto (Géneros mixtos):

- Dos (2) participantes
- El competidor con necesidades especiales es el protagonista y su compañero solo facilita.
Por ejemplo, un competidor con necesidades especiales y un compañero (el facilitador NO debe ser un participante con discapacidad). El facilitador no debe ser superior a III Dan.
- El dúo puede realizar una forma adaptada, defensa personal, técnica especial de ruptura de potencia, combate preestablecido, etc.
- Se permite el uso de música, vestimenta o accesorios

- Duración:

- No menos de 45 segundos ni más de 120 segundos
- Criterios de puntuación
 - Contenido técnico = 5 puntos
 - Trabajo en equipo = 5 puntos
 - Creatividad = 5 puntos
 - Habilidades particulares = 5 puntos

Esta competencia se realizará en el ring central



Reglas de Competencia



VIII. Competencia de Rompimientos:

A. Rompimientos de Poder:

- Cuatro (4) rompimientos por competidor.
- Dos (2) técnicas de mano: Puño y Canto de Mano.
- Dos (2) técnicas de pie: Patada Lateral y Patada Circular.
- Se sumarán los puntos de cada competidor para determinar un ganador.
- El competidor puede iniciar la postura libremente, pero debe terminar en posición de combate para que el rompimiento sea válido.
- Al medir, solo se puede tocar la tabla una vez.

B. Rompimientos de Altura:

- Un (1) rompimiento por competidor.
- El competidor puede elegir entre una patada frontal con salto o una patada de gancho giratoria con salto.
- El competidor que toque el objetivo más alto, según la altura establecida para cada rompimiento será el ganador.
- Debe terminar en posición de combate para que el rompimiento sea válido.



Reglas de Competencia



IX. Competencia de Combate Preestablecido:

Dos (2) participantes prepararán una coreografía que les permita demostrar sus habilidades con una amplia variedad de técnicas sin temor a lesionarse. Competirán según las siguientes reglas:

1. Los competidores se dividirán en Danes Cadetes, Danes Juveniles, Danes Adultos ó Danes Veteranos (4 categorías).
2. Los competidores pueden ser Femenino, Masculino o Mixto.
3. La duración de la presentación será de un mínimo de 30 segundos a un máximo de 75 segundos.
4. El combate preestablecido debe contener movimientos validados por la técnica Chan Hun ITF. Además, se puede realizar un máximo de dos acrobacias, evitando exageraciones. Se substraerá un punto por cada acrobacia que pase el límite.
5. El equipo entrará, se colocará en posición y uno de los competidores dirá "Shi-Jak" para iniciar el combate. Este finalizará cuando uno de los competidores grite "Guman". Se substraerá un punto por cada comando omitido.
6. Las patadas o golpes deben ser bloqueados o esquivados. Se substraerá un punto por cada patada o golpe no bloqueado o esquivado correctamente.
7. Dos equipos competirán uno a la vez y los jueces decidirán al final de la ejecución de ambos, determinando el ganador.
8. El equipo que no cumpla con el mínimo de 30 segundos perderá automáticamente. Un equipo que exceda el tiempo límite de 75 segundos se le substraerá 2 puntos.
9. Los equipos comienzan con 10 puntos cada uno y se le descontarán los puntos correspondientes por cada falta para determinar un ganador.