



**TAEKWON-DO ASOCIACION NACIONAL REPUBLICA ARGENTINA**

# TORNEO NACIONAL 2023

## PROPOSITO DE LA ORGANIZACION

### **BRINDAR AL PRACTICANTE:**

- Un marco competitivo en donde los fallos y sorteos sean justos e imparciales.
- Los riesgos de lesiones sean mínimas, los tiempos de espera sean mínimos y/o anunciados con anterioridad.
- La integridad física sea protegida y atendida.
- Se sienta en todo momento informado y protegido por la organización.
- Se cumpla con las normas generales que reglamentan la competencia.

### **BRINDAR AL PÚBLICO:**

- Un lugar confortable para observar la competencia.
- Un espectáculo ágil, dinámico y sumamente ordenado donde se cumpla con las normas de Protocolo ITF, y con las normas generales que reglamenta la competencia.
- Un ambiente seguro donde se respeten todas las normas sanitarias y de higiene dispuestas con motivo de la pandemia de COVID-19.
- Las comodidades básicas como ser baños higiénicos, servicio de comida, transporte si es necesario.
- Información necesaria para seguir de cerca toda la competencia, programa de actividades, etc.

### **BRINDAR A LAS AUTORIDADES DEL TORNEO:**

- Un marco competitivo donde el respeto y las normas generales sean cumplidos.

## INFORMACION

Fecha: **10-09-2023**

Ubicación: **CLUB PEDRO ECHAGÜE, Portela 836, CABA**

Fiscaliza: **ITF-TANRA**

## REGLAMENTO GENERAL

### **Autoridades:**

- Deberán usar el uniforme reglamentario:
  - Pantalón azul oscuro (no Jean),
  - Camisa blanca,
  - Corbata de acuerdo a la categoría (I a III dan azul, IV a VI dan roja y Maestros amarilla)
  - Saco azul y
  - Zapatillas blancas.
- Deberán respetar las autoridades del torneo y su organigrama.
- Deberán ser puntuales, estar en todo momento disponibles y excusarse con su inmediato superior si desean abandonar el recinto del torneo.
- Deberán ser justos e imparciales.
- Deberán conocer la correcta ejecución de las formas, técnicas especiales, técnicas de potencia como así también las señalizaciones y forma de puntuación para cada una de ellas.
- Deberán trabajar con esmero y dedicación y en todo momento mostrar un alto grado de equilibrio y atención.
- Deberán mantener una distancia prudencial en su relación con los competidores y el público.
- Harán todo lo posible por evitar situaciones de conflicto y solucionar cualquier inconveniente con suma discreción.



**IMPORTANTE:** AQUEL CINTURON NEGRO QUE NO PARTICIPA DE LOS CURSOS DE JUECES Y ARBITROS NO PODRA SER AUTORIDAD EN EL TORNEO

**Competidores:**

- Deberán conocer y respetar el reglamento interno, las normas y protocolo que reglamenta la competencia.
- Deberán usar Dobok ITF reglamentario.
- Deberán respetar a las autoridades del torneo y los fallos que otorguen
- Deberán mostrar la habilidad de sus técnicas sin atentar contra la integridad física de su oponente.
- Deberán usar protectores de pies, manos, inguinales y otros en un todo de acuerdo con las normas que reglamenta la competencia.
- Deberán competir con esmero y desarrollando su máxima capacidad competitiva.

## CATEGORIAS GUPS

**División por sexo:**

- Damas
- Caballeros

**División por graduación:**

- Blanco
- P/amarilla – P/verde
- Verde – Azul
- P/roja – P/negra

**División por edades:**

- Hasta 5 años
- 6 a 7 años
- 8 a 9 años
- 10 a 11 años
- 12 a 13 años
- 14 a 15 años
- 16 a 17 años
- 18 a 35 años
- 36 a 40 años      SENIOR
- 41 a 50 años      SENIOR
- Más de 50 años      SENIOR

**División por peso Adultos y Sénior Masculino**

- Hasta 57 kg.
- 57 a 63 kg.
- 63 a 70 kg.
- 70 a 78 kg.
- 78 a 85 kg.
- Más de 85 kg.

**División por peso Adultas y Sénior Femenina**

- Hasta 50 kg.
- 50 a 56 kg.
- 56 a 62 kg.
- 62 a 68 kg.
- 68 a 75 kg.
- Más de 75 kg.



## GUPS - FORMAS

Participarán en tandas entre 4 y 6 competidores y se realizará por comparación.  
En todas las categorías "Hasta 11 años" **será realizada orden por orden.**

### **Menores de 7 años se realizarán con órdenes numéricas.**

Blanco (4 Puños y 4 Bloqueos Bajos con antebrazo.)

P/amarilla (4 Puños y 4 Bloqueos Medios con antebrazo en posición L)

Amarillo (4 Puños y 4 Bloqueos Medios con canto de mano en posición L)

P/Verde-Verde (4 Puños y 4 Bloqueos Altos con antebrazo en posición para caminar (inicio Do-San)

### **Serán realizadas con órdenes numéricas.**

En la categoría de 8 Y 9 años, dividiremos las formas en dos cuadriláteros; chicos que realizan la forma correspondiente a su categoría y chicos (que por tiempo o por aprendizaje no llegaron a aprender y así también pueden competir) que realicen la misma conforme el reglamento hasta 7 años.

**En caso de categorías de 3 competidores, pasaran de manera individual, y se evaluará con puntaje numérico en todas las edades**

**En las categorías infantiles se harán ejercicios de precalentamiento y una pasada previa de la forma de todos los competidores juntos la cual no se califica.**

### **Formas: a tener en cuenta para su puntuación:**

- A. Contenido Técnico
- B. Potencia
- C. Equilibrio
- D. Respiración
- E. Movimiento Ondulante

## GUPS - COMBATE

### **IMPORTANTE**

#### **En la categoría de GUPS**

**No se permite Puño en la cara en ninguna Categoría de Gups.**

**No se permite golpe de pie a la cara, en la categoría Gups, hasta la edad de 11 años inclusive.**

**No se permite Coach en ninguna categoría.**

**Mayores de 12 años Gups sí se permite patada a la cara.**

#### **PROTECTORES OBLIGATORIOS**

- Pads de pie
- Pads de mano
- Inguinal
- Cabezal
- Bucal a partir de los 12 años. (También se recomienda su uso en categorías menores)

#### **PROTECTORES OPCIONALES**

- Tíbiales



### **Menores de 11 años se realizará combate con el sistema AL PUNTO:**

- Todas las técnicas valen 1 punto.
- Gana el competidor que llega primero a 5 puntos (contando los descuentos por penalidades)
- El tiempo máximo de combate es de 1 minuto
- En caso de no alcanzar ninguno de los competidores los 5 puntos, gana quien más puntos haya anotado en el transcurso del combate

### **Mayores de 12 años (inclusive)**

- Todas las categorías competirán con el sistema de combate tradicional.

### **TABLA DE PUNTAJE**

1 Punto: Golpe de mano dirigido a zona media o alta

Golpe de mano saltando dirigido a zona media o alta

2 Puntos: Patada dirigida a zona media

Patada con salto dirigida a zona media

3 Puntos: Patada dirigida a zona alta

Patada con salto dirigida a zona alta

Para que el punto sea válido la técnica deberá ser ejecutada correctamente, ser dinámica, con velocidad y precisión y llegar controlada sobre el blanco.

### **Duración de los combates Cinturones Blancos y Gups**

Combate infantil: 1 minuto

Juveniles y adultos: 1 minuto, 30 segundos

### **PENALIDADES**

#### **Advertencias**

- Salida del perímetro del ring.
- Dar intencionalmente la espalda.
- Tomar al adversario o empujar.
- Rehuir el combate.
- Caída por falta de equilibrio
- Golpe por debajo del cinturón.

#### **Puntos En Contra**

- Sumar 3 advertencias en el mismo round.
- Exceso de contacto (con pie o con mano).
- Golpe intencional por debajo del cinturón.
- Barrida.
- Golpe intencional a la espalda.

#### **Descalificación**

- Por Exceso de contacto intencional.
- Por repetidas faltas.
- Por falta de respeto al adversario, autoridades, público o arte marcial.

### **ARMADO DE LLAVES**

**I.** Cuando sean solo 3 competidores en la categoría se utilizará:

a) Hasta 11 años se realizará SORTEO para ver quién accede directo a la final.

b) Desde 12 años en adelante, estos competirán CON EL SISTEMA ROUND ROBIN.



**II.** En los casos de categorías de 4 o más participantes, se confeccionará la llave conforme las planillas correspondientes.

Intentar no hacer llaves chicas, como mínimo hacer de 6 competidores, si alcanza la cantidad de participantes, hacer llaves de 8 competidores.

**NO HACER TANTAS DIVISIONES, RESPETAR EL REGLAMENTO DE CATEGORIAS**

**IMPORTANTE:** SIEMPRE EN EL ARMADO DE LLAVES, TRATAR DE QUE EN LA PRIMERA RONDA NO COMPITAN COMPAÑEROS DEL MISMO GIMNASIO, PERO SI NO HAY CATEGORIA PARA PODER SEPARARLOS, NO HAY OTRA FORMA QUE COMPITAN Y SE ARMARA LA LLAVE COMO ESTÁ, ESTO TANTO EN GUPS COMO EN DANES

### **ENTREGA DE PREMIOS**

EN TODAS LAS CATEGORIAS DE LUCHA HAY 1ER Y 2DO PUESTO.  
EN FORMAS HAY 3ER PUESTO EN TODAS LAS CATEGORIAS.

HASTA 13 AÑOS ESTÁ LO QUE SE DENOMINA "3ER PUESTO COMPARTIDO", EL 3ER PUESTO PONERLO ESCRITO EN LA LLAVE CUANDO SE CIERRA LA MISMA Y HACERLO SUBIR A LOS PODIOS LLAMÁNDOLO POR EL NOMBRE. **EN TODOS LOS CASOS EL TERCER PUESTO COMPARTIDO SE ENTREGA COMO PARTE DE LA DISCIPLINA COMBATE**

## CATEGORIAS DANES

### **DIVISIÓN POR SEXO:**

- Damas
- Caballeros

### **DIVISIÓN POR GRADUACIÓN:**

- Danes 1er dan en adelante

### **DIVISIÓN POR EDADES:**

- Hasta 5 años
- 6 a 7 años
- 8 a 9 años
- 10 a 11 años
- 12 a 13 años

## DANES - FORMAS

### **FORMAS**

1º Dan: GE-BAEK

2º Dan: CHOONG-JAN

**EN EL CASO DE CATEGORÍA DE 3 COMPETIDORES, PASARÁN DE MANERA INDIVIDUAL Y SE EVALUARÁ CON PUNTAJE NUMÉRICO**

## DANES - COMBATE

**No se permite Coach**



### **PROTECTORES OBLIGATORIOS**

- Pads de pie
- Pads de mano
- Inguinal
- Cabezal (provisto por la organización)
- Bucal

### **PROTECTORES OPCIONALES**

- Tibiales

**ES OBLIGATORIO QUE EN EL USO DE PROTECCION, USAR LOS DOS COLORES, NO PUEDEN TENER MISMO COLOR DE CABEZAL, PARA DIFERENCIAR EL ROJO DEL AZUL.**

### **TIEMPO COMBATE DANES**

- A) Hasta 13 años: 1 round de 1 minuto.

**En Danes se permite golpe de mano a la cara EN TODAS LAS CATEGORIA**

**INFANTILES-CADETES DEBEN USAR EL CABEZAL CON PROTECCION**

**En Danes se permite patada alta en todas las categorías.**

### **TABLA DE PUNTAJE**

- 1 Punto: Técnicas de mano.  
2 Puntos: Técnicas de pie al cuerpo.  
3 Puntos: Técnicas de pie a la cara.

**EN CASO DE SER 3 COMPETIDORES EN UNA LLAVE DE DANES, SE REALIZARÁ CON EL SISTEMA ROUND ROBIN SIEMPRE**

### **SISTEMA ROUND ROBIN**

- Se utilizará el sistema Round Robin en el Torneo Nacional 2023, debiendo enfrentarse todos los competidores de una misma categoría al menos una vez entre sí cuando la categoría esté integrada por 3 competidores.
- El orden de comienzo de los combates se efectuará por sorteo.
- En caso de victoria se suma 3 puntos, empate 1 punto para cada uno y derrota no suma.
- Al final de todos los combates, ganará el que posea mayor puntaje.
- En caso de empate en puntos, se definirá por quién tuvo menos puntos en contra.
- En caso de subsistir el empate, se definirá por la cantidad de advertencias.
- Por último, en el caso de subsistir el empate también de este modo, los dos competidores que empaten, lucharán nuevamente entre ellos para definir al ganador (por punto de oro en caso de ser necesario).

### **PENALIDADES**

#### **Advertencias**

- Salida del perímetro del ring.



- Dar intencionalmente la espalda.
- Tomar al adversario o empujar.
- Rehuir el combate.
- Caída por falta de equilibrio
- Golpe por debajo del cinturón.

#### **Puntos En Contra**

- Sumar 3 advertencias en el mismo round.
- Exceso de contacto (con pie o con mano).
- Golpe intencional por debajo del cinturón.
- Barrida.
- Golpe intencional a la espalda.

#### **Descalificación**

- Por Exceso de contacto intencional.
- Por repetidas faltas.
- Por falta de respeto al adversario, autoridades, público o al arte marcial

**VEEDORES:** Los Maestros de TANRA oficiarán de veedores de los cuadriláteros, y serán los encargados de cerrar las llaves de cada disciplina, constatando que todo esté en orden, como también serán los responsables con las autoridades de cada cuadrilátero en verificar el armado de llaves.

#### **AYUDANTE DE JEFE DE MESA**

Su función va a ser estar al servicio del jefe de mesa, va ser quien maneje el llamado de los competidores y vaya formando a las parejas para que estén listas para el momento de competir, va a ser quien prepare a los competidores y poder ser más ágil las llaves.

### **USO DE HOJA DE PUNTAJE PARA JUECES**

Es obligatorio que cada juez coloque su nombre.

No se anotan las advertencias.

Se anota el punto en contra cuando lo marque el árbitro al final.

Ser claro al momento de anotar.

EN TOTALES, HACER UN CÍRCULO AL GANADOR.

**ANOTAR SOLO LOS PUNTOS QUE SE VEN.**

<b>ROJO</b>	<b>RING Nro.</b>	<b>AZUL</b>
	<b>1 PUNTO PUÑO</b>	
	<b>2 PUNTOS PATADA AL</b>	



	CUERPO	
	<b>3 PUNTOS</b>	
	PATADA A LA CARA	
	SUBTOTAL	
	PUNTOS EN CONTRA	
	TOTALES	
JUEZ: PONER EL NOMBRE DEL JUEZ		

### **DISPOSICIONES FINALES:**

**-En todos los casos se utilizará el Reglamento de Competencias de ITF, adaptado a las especificidades de Torneo Nacional de TANRA, conforme se expuso en el presente.**

**-La organización se reserva el derecho de modificar la modalidad de competencia, en caso que las circunstancias así lo requieran, cuidando de no alterar el nivel y el espíritu deportivo que deben prevalecer en estos Torneos.**

**El 01-09-2023 inclusive cierra la inscripción al torneo, con posterioridad a dicha fecha, sólo se aceptará la inscripción de aquellos competidores que no residan en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires ni de la Provincia de Buenos Aires.**



## **HORARIOS**

08:30 Hs. - Ingreso de Autoridades

09:00 Hs. - Ingreso Competidores y Público

### **GIMNASIO 1**

09:30 Hs. - 10 y 11 años

12:00 Hs. - 8 y 9 años

15:00 Hs. - 12 y 13 años

17:00 Hs. - Hasta 7 años

### **GIMNASIO 2**

10:30 Hs. - Seniors (+ de 36 años)

13:00 Hs. - Danes hasta 13 años

14:00 Hs. - 14 y 17 años

16:00 Hs. - 18 a 35 años

***(Se recomienda presentarse 10 minutos antes de cada competencia.)***

#### **Responsable Utilería (Pads, Llaves, Lapiceras, etc)**

Mtra. Georgina Jabas

#### **Responsable Seguridad**

Sabum-Nim Cesar Molinari

#### **Responsable Medico**

Sabum-Nim Liliana Teves

