

Reglas del torneo ATA para 2023-2024

La temporada de torneos 2023-2024 finalizará el **miércoles 1 de mayo de 2024**. El último día para que los licenciados de ATA organicen un evento sancionado de Clase "C" será el 15 de abril de 2024. Todos los torneos ***celebrados después de esas fechas*** tendrán puntos publicados en la clasificación de la temporada siguiente.

ATA International se reserva el derecho de realizar cambios o ajustes a las reglas y procedimientos que considere oportunos durante la temporada de competición

Regístrese para recibir nuestras alertas por correo electrónico para obtener acceso y mantenerse informado sobre las últimas noticias, información de torneos y otros eventos de capacitación importantes en su área. Suscripción al boletín informativo [del evento http://eepurl.com/biRC4f](http://eepurl.com/biRC4f)

"A menos que se indique expresamente que algo está permitido en estas reglas, es ilegal". Si no está seguro acerca de una situación en particular, envíe su pregunta por escrito a ATACMRivera@gmail.com

Tabla de contenidos: Página

Sección	1-OFICIALES DEL TORNEO Y SUS DEBERES	Página 01
Sección	2-DEBERES DE LOS INSTRUCTORES Y JUECES SENIOR DE ATA	Página 04
Sección	3-NIVELES DE EVALUACIÓN Y CERTIFICACIONES	Página 06
Sección	4-UNIFORMES, EQUIPO DE SEGURIDAD Y ARMAS	Página 09
Sección	5-OPORTUNIDADES DE COMPETENCIA	Página 16
Sección	6-DIVISIONES DE COMPETICIÓN Y ASIGNACIONES DE PISTAS	Página 17
Sección	7-PROCEDIMIENTOS OPERATIVOS ESTÁNDAR DEL TORNEO	Página 25
Sección	8-COMPETENCIA DE FÓRMULAS TRADICIONALES	Página 35
Sección	9-COMPETENCIA DE ARMAS TRADICIONALES	Página 41
Sección	10-COMPETENCIA DE COMBAT WEAPONS	Página 45
Sección	11-COMPETENCIA DE SPARRING Y ATAQUE Y DEFENSA	Página 50
Sección	12-COMPETENCIA DE ATA-CREATIVE	Página 59
Sección	13-COMPETENCIA DE ATA XTREME)	Página 65
Sección	14-COMPETENCIA DE ATA SPARING POR EQUIPOS	Página 70
Sección	15-COMPETENCIA ATA TIGERS	Página 83
Sección	16-COMPETENCIA DE HABILIDADES ESPECIALES	Página 85
Sección	17-PROGRAMAS DE CAMPEONES	Página 90
Sección	18-PROGRAMA DE CAMPEONATO ESTATAL	Página 98
Sección	19-PROGRAMA DE CAMPEONATO DISTRITAL	Página 100
Sección	20-PROGRAMA DE CAMPEONES DEL MUNDO	Página 104
Sección	21-COMPETICIÓN SINCRONIZADA POR EQUIPOS	Página 107
Sección	22-COMPETENCIA DE DEMOSTRACIÓN POR EQUIPOS	Página 111
Sección	23-INFORMACIÓN MISCELÁNEA	Página 113
Sección	24-Resumen de actualizaciones de reglas 2023-2024	Página 116

SECCIÓN 1 - OFICIALES DEL TORNEO Y SUS DEBERES

Como en toda organización, existe una cadena de mando específica y detallada que debe seguirse para lograr un éxito constante. Cualquier persona que tenga una pregunta sobre un aspecto de un torneo debe adherirse a la cadena de mando que se detalla a continuación para obtener la respuesta:

1. Hable con el juez.
2. Pregúntele a su instructor.
3. Haga que el instructor hable con el RTTL en su área.
4. Haga que el instructor hable con el Departamento de Torneos en la Sede.

Presidente Internacional de Torneos

La presidenta Internacional de Torneos es el supervisor de todos los aspectos de los torneos. Forma parte del personal de la Sede Internacional de ATA y es nombrado por la Sede Internacional de ATA. El Departamento de Torneos es responsable de mantener todos los trámites de sanción de torneos, la supervisión de la certificación de jueces de torneos, la preparación para torneos mundiales y nacionales, el arbitraje de disputas y revisiones de reglas. La presidenta Internacional de Torneos es:

Chief Master Betsy Stevens - Cinturón Negro de 8º Dan - betsy.stevens@ataonline.com

Autoridad de la directora del Torneo Internacional

La directora internacional es el árbitro final de estas reglas. Cualquier determinación relativa a la interpretación, aplicabilidad o excepciones necesarias a las reglas se hará a discreción exclusiva de la directora del Torneo Internacional.

Director del Torneo Nacional

El Director Nacional de Torneos es nombrado por el Grand Master de Taekwondo de Songahm con el aporte de la presidenta Internacional de Torneos basado en su experiencia con el individuo y cualquier recomendación de los mayores de la organización. Esta persona está a cargo de las operaciones generales de los torneos mundiales y nacionales y proporciona una gran cantidad de información sobre los procedimientos de operación y las revisiones de las reglas. La ATA cuenta actualmente con un Director de Torneos Nacionales y varios Directores Asistentes de Torneos Nacionales.

USA - Director Nacional de Torneos (NTD):

Chief Master Izel Rivera - 8vo Dan Cinturón Negro- ATACMRIVERA@gmail.com

USA - Asistentes de Directores Nacionales de Torneos:

Senior Master Jack Hornbuckle - Cinturón Negro de 7º Dan (Dan)

Senior Master Michelle Pavlik - Cinturón Negro de 7º Dan

Director del torneo europeo - nacional:

Master Nominee Sr. Antonio Monteiro - Cinturón Negro de 6º Dan

Latinoamericano - Director del Torneo Nacional:

Sr. Patricio Magaña- 5º Dan cinturón negro

Director de Desarrollo - Team Sync y Team Demo - Chief Master Scott Skiles - 8th Dan Black Belt

Director de Desarrollo - Team Sparring - Master Jesse Isaacs - 6th Dan Black Belt

Personal del Torneo Nacional - Master Kevin Pavlik - Cinturón Negro de 6º Dan

Personal del Torneo Nacional - (Equipo y Redes Sociales) – Senior Master Tony Rosa, Cinturón Negro de 7º Dan

Personal del Torneo Nacional (Habilidades especiales-Presidente) – Master Susan Winter, 7º Dan Cinturón Negro

Coordinadora Nacional de División – Chief Master Karla Capobianco- Cinturón Negro de 8º Dan

Gerente Nacional de Entrada de Datos – Master Andrea Jung- cinturón negro de 6º Dan

Directora Nacional de Servicios – Sra. Janetta Pickett

Líder del Equipo del Torneo Regional

El Líder del Equipo de Torneos Regionales (RTTL) para cada región es nombrado por el Grand Master en consulta con la Presidenta Internacional de Torneos. Esta posición de liderazgo voluntario se basa en la experiencia de la presidenta Internacional con el individuo, la disposición de la persona a ser voluntaria, más la recomendación de las personas mayores de la región.

Los deberes de esta posición varían según la región en la que están involucrados. Estos deberes incluyen, pero no se limitan a:

1. Aprobar los documentos de sanción del torneo para su región.
2. Verificar que los sitios del torneo sean adecuados para un evento regional.
3. Planificación y aprobación del calendario de competiciones para torneos regionales.
4. Organizar y ejecutar los torneos regionales, incluidas las cuestiones de arbitraje que puedan surgir.
5. Administrar clínicas y pruebas de certificación de jueces.
6. La RTTL enviará las hojas de resultados originales, los paquetes (boletas de los competidores) y la hoja del personal del torneo a la sede de ATA dentro de los siete días hábiles posteriores al evento a expensas del anfitrión del torneo.
7. El RTTL conservará la copia de las hojas de resultados durante al menos dos años en caso de necesidades de investigación de la asociación.
8. La RTTL enviará por correo electrónico los archivos de datos dentro de los dos días hábiles posteriores al torneo.

Uno debe consultar con su instructor en cuanto a la región a la que pertenece el estudiante.

Los líderes de equipo del torneo regional para la temporada 2020-2021 se enumeran a continuación:

Región	RTTL	Email Address:
101	Sr. Master Tony Rosa	itsrosa82@yahoo.com
102A	Chief Master Kelli Shoup	ikicktwo@aol.com
102B	Master Andrew Steinman	atsteinman@yahoo.com
103A	Master Brad Thomas	tkdtech@verizon.net
103B	Master Christopher Martin	vegastkd@gmail.com
104A	Sr. Master Jeremy Moore	mastermoore1@hotmail.com
104B	Master Andrea Jung	atajungs@gmail.com
105	Master Rex Willems	Willemsata@gmail.com
106	Master Tammy Parker (Co-RTTL)	indyatatp@gmail.com
106	Ms. Beth Moreland (Co-RTTL)	roblin8693@att.net
107	Master Nicholas Schafer	schafekwon@gmail.com
108	Master Jimmy Bell	jimmykbell@gmail.com
109	Ms. Christy Overby	c.overby@thriveata.com
110A	Master Susan Winter	srwinter@princetonata.com
110B	Mr. Cody Obropta	obropta@gmail.com
111A	Sr. Master Julia Wegmann	jsbeddow@yahoo.com
111B	Ms. Melynda Cordry	fourkix@gmail.com
112	Sr. Master Jack Hornbuckle	masterh@murphysata.com
114	Mr. Matthew White	mwhite@triumphma.com
115	Master Morgan Shank	mr.shank@stlata.com
116	Ms. Becky Hammond	rebeccaphammond@gmail.com
117	Senior Master Michelle Pavlik	rct117@pickata.com
118	Master Jessiah Rueckert	masterrueckert@gmail.com
119A	Ms. Kaitlyn Sipe	Kaitlyn.sipe@gmail.com
119C	Mr. Todd Nadeau	todd.nadeau@prestigetkd.com
119D	Mr. Joshua Schultz	119drttl@gmail.com

Asistente del Líder del Equipo del Torneo Regional

Muchas regiones han optado por pedir voluntarios para servir como Asistentes de Líderes de Equipo de Torneos Regionales o como parte del Personal de Voluntarios del Torneo Regional.

Dos razones principales para esto son:

1. La enorme responsabilidad de organizar torneos regionales.
2. Proporcionar un campo de entrenamiento para futuros líderes voluntarios del equipo del Torneo Regional.

Los Líderes Asistentes de Equipo de Torneos Regionales, cuyos nombres son sugeridos por la RTTL, son seleccionados por el Grand Master en consulta con la presidenta Internacional de Torneos en función de la experiencia de la presidenta con el individuo, la voluntad de la persona de ser voluntaria, más la recomendación de los mayores de la región.

Las responsabilidades de estos asistentes son asignadas por los líderes de equipo del torneo regional. Uno debe verificar con su instructor el nombre del Asistente del Líder del Equipo del Torneo Regional y los miembros del Personal Voluntario del Torneo Regional para su región.

Árbitros del torneo

El puesto de árbitro de torneo es una asignación voluntaria temporal durante un torneo individual. No es un puesto voluntario permanente. La presidenta Internacional de Torneos o el Líder del Equipo del Torneo Regional está a cargo de supervisar el evento y los árbitros están bajo su guía. Si se utiliza un árbitro de torneo para un torneo, debe seleccionarse entre el personal del torneo. Durante los Torneos Nacionales o Mundiales, la presidenta Internacional de Torneos, la directora Nacional de Torneos y/o los Directores Asistentes de Torneos Nacionales desempeñarán las funciones de árbitro. **Bajo ninguna circunstancia un superior/amo de una región debe encargarse de arbitrar un fallo en un ring.** Él / Ella puede pedir que una pista se detenga con el propósito de llevar al árbitro del torneo al ring.

Un árbitro es responsable de:

1. Supervisar las pistas asignadas y hacer cumplir las reglas del torneo.
2. Hará correcciones sobre el terreno y ayudará a resolver los problemas de manera diplomática y respetuosa.
3. Si es necesario, puede sugerir a la RTTL que sustituya a un juez por la causa apropiada. **No puede sustituir a un juez sin consultar previamente a la RTTL.**
4. Y todas las demás tareas asignadas

Secretario del torneo / Registros ATA / Personal de entrada de datos

El personal del torneo incluye al secretario del torneo y al personal de entrada de datos. Estos son puestos voluntarios para el RTTL y aprobados por la presidenta Internacional de Torneos. Los deberes de estas personas incluyen, pero no se limitan a:

1. Dotar de personal a la mesa de control en todo momento hasta que todos los resultados y todas las tarjetas de entrada hayan sido devueltos de todas las pistas
2. Introducción de todos los paquetes y resultados en el sistema FilemakerPro
3. Proporcione un sistema de check-out/check-in para asegurarse de que todos los paquetes hayan salido y los resultados hayan sido devueltos.
4. Verifique todos los paquetes devueltos para obtener información completa / correcta.
5. Los paquetes que son incorrectos y/o incompletos deben ser devueltos al juez central de esa división para correcciones.
6. Si faltan resultados, los oficiales del torneo asumirán que la culpa es del juez central en lugar del secretario.
7. Escanee el exterior y el contenido de los paquetes en un archivo PDF para enviarlo a la sede de ATA al final del evento.

SECCIÓN 2 - DEBERES DE LOS SUPERIORES, INSTRUCTORES Y JUECES DE ATA

Directrices generales

Es deber de todos los cinturones negros adultos, independientemente de su rango o posición, obtener los niveles de evaluación apropiados y ofrecerse como voluntarios para juzgar en cualquier evento de ATA al que asistan. Esta regla se aplica a todos los cinturones negros que asistan. Uno debe consultar con su instructor para obtener orientación sobre cómo obtener los galones apropiados.

Todos los cinturones negros adultos deberán presentarse antes de la reunión de los jueces celebrada en cada evento regional, asistir a la reunión y permanecer en el torneo hasta que se haya completado el "Bow-out" final. Bajo "Circunstancias Especiales" pueden intentar recibir permiso para salir temprano del RTTL y del Rango Superior que asiste. Es deber de cada instructor senior asegurarse de que sus instructores menores y cinturones negros cumplan con esta regla. De lo contrario, perderá los puntos ganados en ese evento y salir temprano repetidamente puede llevar a sanciones adicionales del departamento de torneos de la ATA.

Los instructores superiores se abstendrán de interferir en la competición. Si alguien, especialmente un Rango Senior, siente que hay un problema en el ring, deberá notificar al RTTL. Él / ella **NO debe entrar en una pista**, ni tomar ninguna otra acción a menos que se le indique. **Cualquier persona** puede solicitar que se suspenda una pista por un **arbitraje de violación de reglas y / o un problema de seguridad** hasta que los miembros del personal de RTTL apropiados puedan ser notificados.

Si un cinturón negro no sigue el protocolo adecuado en el torneo, se tomarán los siguientes pasos:

1. Para la primera infracción, el RTTL hablará con el competidor involucrado, discutirá las expectativas adecuadas de un cinturón negro adulto y notificará al instructor del estudiante.
2. Cualquier otra ocurrencia resultará en una carta escrita al estudiante con copias al instructor principal de ese estudiante y al departamento de torneos en la Sede Nacional informándoles de las repercusiones para futuras ocurrencias del comportamiento.
 1. Las posibles consecuencias incluyen, pero no se limitan a las siguientes:
 1. Para los cinturones negros adultos que llegan tarde, el RTTL determinará si se les permitirá competir. A los cinturones negros que lleguen repetidamente tarde a los torneos y reuniones de cinturones negros, a discreción de la RTTL, se les negará el permiso para competir.
 2. Aquellos que se vayan temprano pueden perder **cualquiera o todos** los diez puntos ganados hasta e incluyendo los ganados en esa fecha para cualquier programa de campeonato (campeón estatal o mundial entre los diez primeros). **Esta decisión sobre el número de puntos a eliminar queda a discreción exclusiva de la presidenta Internacional de Torneos.**

Reuniones de los Cinturones negros

Todos los cinturones negros mayores de 15 años, **elegibles** para galones e independientemente de su rango, deben asistir a la Reunión de Cinturones Negros celebrada antes del comienzo de cada torneo. A cualquier cinturón negro mencionado anteriormente se le puede negar el derecho a competir si no asiste a esta reunión. Esta decisión queda a discreción de la RTTL encargada de ese evento. Se alienta a los cinturones negros Jr. de 14 años o menos, pero no se les exige, que asistan a las reuniones de cinturones negros.

El líder del equipo del torneo regional o su asistente debe coordinar una reunión de jueces de cinturón negro antes de cada torneo regional. El propósito de dicha reunión es:

1. Aborde las preocupaciones de los jueces y cualquier aclaración de las reglas.
2. Hacer anuncios especiales sobre el torneo.

3. Haga asignaciones de evaluación.
4. Comience el proceso de asignaciones de competencia de cinturón negro.
1. Recuerde a los jueces las reglas de cumplimiento de seguridad.

Código de vestimenta en un torneo ATA

Los cinturones negros se mantienen en un estándar más alto, en lo que respecta a su vestimenta y conducta, debido a su posición en la organización y a los ojos de los estudiantes de cinturón de color. **Los cinturones negros que asistan (ya sea que compitan o no) deben usar un dobok blanco tradicional oficial o un traje de instructor certificado (ver imagen a continuación).** Los cinturones negros que asistan deben permanecer en este atuendo hasta que sean despedidos del evento. Cambiarse a "ropa de calle" no es aceptable.

Antes y después de su competencia, los cinturones de color pueden usar ropa regular "callejera", teniendo en cuenta los estilos apropiados para la ocasión. **Los pantalones cortos / camisetas sin mangas, etc. nunca son aceptables.**

El código de vestimenta de los torneos **no cambia** para los torneos celebrados durante varios días. **NINGÚN INSTRUCTOR** debe llegar en "ropa de calle" para que puedan ver a sus estudiantes competir.

Se entiende que los cinturones negros junior más jóvenes tienen "problemas" para mantener limpia la ropa bonita, y se les dará una consideración especial. Los adolescentes y mayores deben poder cuidarse a sí mismos y se espera que cumplan con los requisitos de vestimenta. Este código de vestimenta está vigente desde la primera aparición en el sitio del torneo hasta fuera del sitio del torneo.

NOTA ESPECIAL: Ha habido múltiples ocasiones en las que los cinturones negros han estado en un torneo, cambiados porque estaban "tomando un vuelo pronto" o "solo aquí para ver a mis estudiantes". Si un cinturón negro no está en el atuendo adecuado porque se va, debe salir de la instalación. Un cinturón negro no debe estar presente solo para "mirar". Si bien todos deseamos ver a nuestro hijo competir, no siempre es posible. Se ha pedido a todos los RTTL que sean lo más complacientes posible con los padres de niños menores de 12 años. Para los padres cuyos hijos son mayores de 12 años, cumplir con las necesidades de evaluación del torneo es la 1ª prioridad de un RTTL.

SECCIÓN 3 - EVALUACIÓN DE NIVELES Y CERTIFICACIONES

La ATA se enorgullece de la formulación de cinturones negros para ser jueces en torneos regionales, distritales, nacionales y mundiales. Los cinturones negros son entrenados durante un período de tiempo para ser calificados como Juez de Esquina de Nivel 1, Juez de Centro de Nivel 2 o Juez Principal de Nivel 3. Cada pista de competición (excepto las pistas ATA Tiger) tendrá tres cinturones negros calificados para juzgar a los competidores. Todas las certificaciones son válidas por un año. Este requisito es obligatorio para todos los rangos de 1° a 9° Dan Cinturón Negro. **Se retendrá el permiso para probar para aquellos cuyos galones de evaluación no estén actualizados.**

Nota: Los jueces, cuya edad de competencia es de 17 años o menos, no pueden juzgar ninguna división que contenga competidores mayores de su edad. Esta regla no se aplica a los jueces adultos.

Al llamar a los competidores al ring, todos los competidores serán abordados solo por nombre y apellido. Esto evitará cualquier error entre competidores con nombres similares. Por favor, evite cualquier otra característica o descripción al llamar a los competidores al ring. *****

Nivel 1

Las siguientes reglas y pautas se aplican a un juez de Nivel 1:

1. Debe tener al menos 14 años de edad y un cinturón negro de 1er Dan decidido o superior.
2. Juez de esquina para competencias de cinturones de color.
3. Debe conocer todo el siguiente material:
 1. Técnicas de fórmulas tradicionales de cinturón de todos los colores.
 2. Defensas y Ataques para los rangos de cinturón blanco, naranja y amarillo.
 3. Familiarícese con todas las armas permitidas para la competencia tradicional de armas de cinturón de color.
 4. Se recomienda encarecidamente que cualquier persona que desee certificarse como juez de nivel 1 tenga experiencia previa en torneos como cronometrador y anotador.
 5. El puntaje de aprobación en la prueba de galón es del 80%.

Un galón de juez de nivel 1 es un galón azul de 1 pulgada de ancho que se coloca en la manga derecha de la chaqueta del uniforme. El galón debe estar centrado (en diagonal) en el pliegue en el borde derecho a 4 pulgadas (10 cm) de la parte inferior de la manga y en el borde izquierdo (al mirar el uniforme) a 2 pulgadas (5 cm) de la parte inferior de la manga. **El uso de galones no es obligatorio, pero es muy recomendable.**

Nivel 2

Las siguientes reglas y pautas se aplican a un juez de Nivel 2:

1. Debe tener al menos 16 años de edad y un cinturón negro de 1er Dan decidido o superior.
2. Puede ser juez de esquina o juez central para pistas de cinturón de color.
3. El juez de esquina de mayo para el cinturón negro suena hasta su rango actual.
4. Debe conocer todo el material requerido para un juez de Nivel 1, además de todas las formulass de cinturón de color. Debe saber que el cinturón negro formulas hasta e incluyendo su rango actual.
5. Debe estar bien informasdo sobre las armas incluidas en el plan de estudios de cinturón negro de la asociación para los rangos que están juzgando.
6. Se recomienda encarecidamente que cualquier persona que desee certificarse como juez de nivel 2 tenga experiencia previa en torneos como juez de nivel 1.
7. El puntaje de aprobación en la prueba de galón es del 80%.

Un galón de juez de nivel 2 es un galón rojo de 1 pulgada de ancho que se coloca en la manga derecha de la chaqueta del uniforme. Este galón debe colocarse 1/4 de pulgada por encima del galón azul. **El uso de galones no es obligatorio, pero es muy recomendable.**

Nivel 3

Las siguientes reglas y pautas se aplican a un juez de Nivel 3:

1. Debe tener al menos 18 años de edad y un cinturón negro de 2º Dan decidido o superior.
2. Puede ser juez de esquina o juez central para pistas de cinturón de color.
3. El cinturón negro del juez de esquina de mayo suena a su rango actual.
4. El cinturón negro del juez central de mayo sube a un rango más bajo que su rango actual.
5. Debe conocer todo el material requerido para un juez de Nivel 2.
6. Se recomienda encarecidamente que cualquier persona que desee certificarse como juez de Nivel 3 tenga experiencia previa en torneos como juez de Nivel 2.
7. El puntaje de aprobación en la prueba de galón es del 80%.

El galon de evaluación de nivel 3 es un galon negro de 1 pulgada de ancho que se coloca en la manga derecha de la chaqueta del uniforme. Este galón debe colocarse 1/4 de pulgada por encima del galón rojo.

El uso de galones no es obligatorio, pero es muy recomendable.

OBTENCIÓN DE CERTIFICACIONES DE NIVEL DE JUECES

Los requisitos para certificar o recertificar para cualquier nivel de juez/galón son los mismos.

1. Lea las reglas.
2. Recibir capacitación práctica de su instructor.
3. Los estudiantes deben tomar y aprobar con un puntaje de 80% o mejor, una prueba en línea para el nivel de certificación de evaluación apropiado. (visite <http://www.atatesting.com> para el examen en línea)
4. Tenga la firma de su instructor que verifique que los estudiantes tienen el conocimiento curricular requerido para ese nivel de evaluación.
5. Asistir y participar en una clínica de evaluación que se concentra en la aplicación práctica de las reglas y es enseñada por un RTTL, o la persona designada para desempeñar ese papel. Por favor, traiga una copia de la hoja de resultados de la prueba en línea con la firma de su instructor que verifique su conocimiento del plan de estudios.

Al finalizar la clínica de galon, el RTTL enviará todos los puntajes de aprobación por correo, fax o correo electrónico al departamento de torneos en la Sede Internacional. En ese momento, el estudiante puede ordenar, a través de su instructor, el galón apropiado. La RTTL no será responsable de recaudar dinero ni de ordenar galones para los jueces. Todas las clínicas de galón de jueces son gratuitas para el estudiante.

Solo se puede obtener un nivel de comillas angulares de evaluación en un período de 30 días.

Las pruebas de Galón tomadas en línea se conservarán durante 30 días. Si tiene alguna pregunta o disputa, comuníquese con Chief Master Rivera hasta 30 días a partir del día de tomar la prueba. Después de 30 días, los resultados se eliminarán de la base de datos. atacmrivera@gmail.com

Notas especiales:

1. Los instructores pueden ir a este enlace (<https://ata.wistia.com/projects/dyxwvzvvgg>) para juzgar videos para facilitar la capacitación de sus estudiantes.
2. Asistir a la reunión de cinturón negro la mañana de un torneo **NO cumplirá** con el requisito de asistencia a la clínica de evaluación para la certificación o recertificación.

3. Ningún cinturón negro o rango superior debe pedir o insinuar que un RTTL debe certificar o recertificar a un juez para cualquier nivel sin que esa persona asista a un seminario y tome el examen independientemente de su rango o experiencia.
4. Cualquier estudiante, independientemente de su rango, que, con el permiso de su instructor, desee asistir a una clínica regional de certificación de jueces para la aplicación práctica de las reglas puede participar.
1. Todos los niveles de certificación deben asistir a una clínica para renovar sus galones de jueces.
2. Se requieren galones actuales de nivel 3 para todas las personas que soliciten el examen de 4° Dan y superior.

Responsabilidades de los jueces

Durante la competición, los jueces:

1. Permanecer en su asignación o asignado hasta que sea relevado o reemplazado por el RTTL o su asistente.
2. Abstenerse de mostrar prejuicios independientemente de la escuela o región de los estudiantes.
3. Reconozca que las pequeñas diferencias en la técnica de forma demostradas por estudiantes de otras escuelas y regiones son naturales y de esperar.
4. Sea cortés y respetuoso con todos los competidores tanto en palabras como en hechos.
5. Garantizar la seguridad y la experiencia positiva de cada competidor. Asegúrese de que cada competidor cumpla con las reglas oficiales del torneo.
6. Llevar a cabo cada aspecto de la competencia en el orden correcto. (Ver Orden de los Eventos)
7. Otorgar a los ganadores correctos en cada división su premio de torneo (trofeo o medalla).
8. Complete la documentación requerida para cada división completada y devuelva esa documentación firmada al líder del equipo del torneo regional o sus asignados.
9. Sea responsable de las áreas que rodean su pista. En aras de la seguridad, los jueces deben asegurarse de que los espectadores permitan un amplio espacio alrededor de cada pista para que la competencia progrese sin obstáculos. El juicio sobre lo que determina un amplio margen se basa en el tipo de competencia que tiene lugar.
10. ***Los jueces que encuentren dificultades para resolver un problema determinado deben pedir fallos al Líder del Equipo del Torneo Regional o a sus asignados.***

Juzgar la ética

En cualquier torneo de ATA, las demostraciones de prejuicios, falta de atención en el ring, etc., serán motivo de advertencias y reprimendas por parte de los oficiales del torneo y la presidenta Internacional de los Torneos. El uso de teléfonos celulares, dispositivos Bluetooth, etc. Se utiliza con el propósito de comunicarse con personal que no pertenece al torneo, como enviar y recibir mensajes de texto, recibir llamadas, etc. está estrictamente prohibido para los jueces, así como para los anotadores y cronometradores durante el funcionamiento de su pista. El incumplimiento de esta regla someterá al infractor a una acción disciplinaria inmediata por parte de la RTTL. Las acciones disciplinarias adicionales son determinadas por la presidenta Internacional de Torneos y pueden incluir la suspensión obligatoria de todas las actividades oficiales, incluyendo juzgar, participar en torneos y / o pruebas durante dos años.

El enfoque de un juez debe estar completamente en los competidores en su ring. Tales advertencias pasarán a formar parte del registro permanente del juez. **Tres advertencias dentro de un período de un año incurrirán en acciones disciplinarias que serán presentadas por la presidenta Internacional de Torneos.**

SECCIÓN 4-UNIFORMES , EQUIPO DE SEGURIDAD Y ARMAS

Dobok blanco tradicional

Un uniforme oficial de ATA es aceptable para todos los eventos del torneo.

1. La única vez que se permite un cambio uniforme es entre la competencia tradicional y la competencia creativa / xtreme. Por ejemplo, si comienza en Fórmulas Tradicionales en un uniforme, DEBE completar toda la competencia tradicional con este uniforme. Antes del inicio de creativo y extremo, un competidor tendrá un tiempo razonable para cambiar el uniforme por creativo / xtreme y terminará con este uniforme hasta el final de creativo / xtreme.

Un uniforme blanco tradicional oficial **DEBE**:

1. Es un top blanco de estilo crossover con pantalones blancos a juego.
2. Estar en buen estado (sin agujeros ni bordes deshilachados).
3. Tener un parche ATA oficial.

Un uniforme blanco tradicional oficial **PUEDE incluir** lo siguiente:

1. Parche escolar.
2. Karate Kid o parche Tiny Tiger Victory. (Se permite el parche escolar encima del parche Victory si es redondo y del mismo tamaño).
3. Parche animal ATA Tiger.
4. Parches oficiales del programa ATA:
 1. Club Cinturón Negro
 2. Master Club
 3. Club de Liderazgo.
 4. Parche heredado de ATA.
1. Letras uniformes:
 1. Si el Dobok tiene letras, las letras en la parte posterior de la parte superior del uniforme deben cumplir con los estándares ATA.
 2. Todos los uniformes de Campeones de Estado, Distrito y Mundo deben ser hechos por Artes Marciales Mundiales para garantizar la validez.
2. No se permiten alteraciones de "años" o "parches". El uso de un "año o parche alterado" en un uniforme anulará la concesión de cualquier byes en combate o combate de combate.
3. Los cinturones negros de 4º Dan o superiores usarán una franja negra de 1" en el costado de cada pierna del pantalón.
4. Las camisetas interiores están permitidas para cualquier miembro (hombre o mujer), pero deben ser blancas. Las camisetas interiores NO son un requisito para las mujeres, aunque se recomienda una prenda blanca lisa.
5. Otros parches permitidos son:
 1. S.W.A.T.
 2. D.E.L.T.A.
 3. Equipo A.
 4. Consejo Presidencial de Aptitud Física.
 5. Equipo de demostración.
 6. Equipo de competición.
 7. Las estrellas azules (parches redondos) que se usan para medir los logros establecidos dentro de la escuela o el club se pueden utilizar con o sin una raya en el cuello.
1. Rayas de cuello de liderazgo:
 1. *Los siguientes collares pueden ser usados por cualquier estudiante en el programa de liderazgo sólo si y cuando el estudiante ha recibido una carta de la sede internacional de ATA indicando que han sido aceptados en el Programa de Liderazgo.*

NOTA ESPECIAL:

Un competidor **NO** está en el programa de liderazgo hasta que haya recibido la carta de aprobación oficial de la sede. Incluso si ha comprado y recibido un uniforme, el competidor no está oficialmente en el programa de liderazgo hasta que la carta oficial haya sido enviada y recibida por los jefes. La fecha de ingreso al programa de liderazgo **no será "retroactiva"**.

1. Legado/Rayas de cuello de instructor:
 1. Cuello rojo/blanco/azul para estudiantes de liderazgo.
 2. Negro/Rojo (Todos los estudiantes, todos los rangos de cinturón).
 3. Negro/Rojo/Negro (Todos los estudiantes, todos los rangos de cinturón).
 4. Negro sólido (solo cinturones negros, edad mínima de 18 años).

Las rayas del cuello del instructor serán usadas por los instructores sólo cuando hayan recibido una carta de la sede internacional de ATA informándoles de su exitosa promoción a ese nivel de cuello.

2. Un uniforme tradicional oficial **NO DEBE** tener lo siguiente:
 1. Parche/logotipo/nombre de la escuela en la parte posterior del uniforme (ver imagen oficial en la página 5)
 2. Un jersey de cuello en V.
 3. Rayas, parches, bolsillos o cualquier otra cosa que no aparezca en la lista anterior.

Es decisión del licenciario de ATA en cuanto al número de parches permitidos en un uniforme para su escuela. Se requiere que todos los competidores y jueces usen un dobok tradicional durante las fórmulas tradicionales, armas, sparring y competencia de combat weapons en torneos sancionados por ATA. También puede ser usado por competidores involucrados en formas ATA-Xtreme, armas ATA-Xtreme, formas creativas, armas creativas y todo tipo de competiciones por equipos. (todos los miembros de un equipo deben usar el mismo uniforme)

Uniforme ATA Creative / ATA-Xtreme

El uniforme oficial ATA Creative / Xtreme Black – Debe tener el logotipo de Xtreme en la espalda y Songahm Taekwondo en caligrafía coreana en la pierna de los pantalones. Este uniforme puede ser usado por competidores o jueces involucrados en eventos creativos de ATA-Xtreme o ATA y competencia de fórmulas sincronizada por equipos o competencia de demostración de equipo (siempre que todos los miembros del equipo lleven el mismo uniforme). No se puede usar en fórmulas tradicionales, armas, combate o eventos de combate de armas de combate, independientemente de si los eventos se llevan a cabo el mismo día. Este uniforme no puede ser alterado de ninguna manera, incluyendo pero no limitado a mangas enrolladas.

El nuevo uniforme negro de Adidas, utilizado para competiciones Creative / Xtreme, puede modificarse para acortar las mangas siempre que la manga alterada alcance el punto medio del antebrazo del competidor, lo que significa que la longitud total de la manga no es más corta que el punto medio entre la curva de la muñeca y la curva del codo. Si la manga no se altera, el competidor puede enrollar la manga debajo de una vez.

A partir del 1 de enero de 2022, se pueden usar uniformes rojos para la competencia creativa y Xtreme en los torneos ATA. Los siguientes son uniformes aprobados por el torneo ATA que se pueden usar para la competencia creativa y Xtreme:

Es posible que estos uniformes no tengan letras del equipo en la parte posterior del uniforme.

Uniforme negro XMA de peso medio

Uniforme rojo del programa XMA

Uniforme rojo ATA Adidas Open

Uniforme rojo ATA Adidas Team (rayas en las mangas)

Uniforme negro ATA Adidas Open

Uniforme negro ATA Adidas Team (rayas en las mangas)

NOTA ESPECIAL: Si, en opinión del juez central, la manga alterada no alcanza el punto medio del antebrazo, se le pedirá al competidor que vuelva a ponerse su uniforme blanco tradicional. En este momento, el RTTL debe ser notificado por el juez del centro. Si no se cambian los uniformes, el competidor será eliminado de las competiciones. Cualquier tarifa pagada por esta competencia será confiscada por el competidor.

Equipo de Combate/Uniforme de Combate

Los equipos **pueden** optar por usar uno de los nuevos uniformes de equipo de Adidas a partir de la temporada 2020-2021. Los uniformes pueden tener nombres de equipo, nombres de participantes y títulos de equipo cosidos por la **WMA** en la parte posterior de los uniformes. Los uniformes del equipo vienen en los colores, azul, negro, rojo o blanco. Todos los miembros del equipo deben estar en el mismo color de uniforme. **Los uniformes del equipo (con letras en la parte posterior) NO PUEDEN usarse en competiciones tradicionales, creativas o de xtreme.**

Uniforme ATA Tiger

Hay dos uniformes tradicionales diferentes que un competidor tigre puede usar, el uniforme tradicional o el uniforme ATA Tiger. Solo los estudiantes que compiten como tigre pueden usar el uniforme ATA Tiger. El uniforme ATA Tiger no se puede usar en una división junior.

Cinturones

Para los competidores de tigres, solo se permiten los siguientes colores y marcas:

1. Los cinturones ATA Tiger.
2. Cinturones de color tradicionales, ver más abajo.

Para los cinturones de color, solo se permiten los siguientes colores y marcas:

1. Blanco, naranja, amarillo, camuflaje, verde, púrpura, azul, marrón, rojo, rojo/negro, negro. (Algunos licenciatarios usan cinturones negros lisos en lugar de cinturones rojos / negros para los rangos de cinturón negro recomendados).
2. Las "rayas de conocimiento" (solo cinturones de color) DEBEN ser negras y están limitadas a un máximo de 3 rayas. Los cinturones de color PUEDEN incluir una franja negra o dorada a lo largo del cinturón.
3. Los cinturones negros de 1BR PUEDEN usar cinturones negros completos que no tienen bordado.
4. NO se permiten otros colores, combinaciones o colores de rayas del cinturón.

Para los cinturones negros, se aplican las siguientes reglas para las marcas:

1. Todos y cada uno de los bordados DEBEN ser de oro.
2. Si se usa un indicador de rango, DEBE ser la barra o el parche de estrella de World Martial Arts.
3. El nombre y el rango del estudiante DEBEN estar en el mismo extremo del cinturón (extremo izquierdo cuando se usa).
4. Los cinturones negros NO DEBEN tener "rayas de conocimiento".

Pantalones Tang Bagee

Tang Bagee ("hakama") **todo negro, incluidos los pliegues**, los pantalones solo se pueden usar cuando se compite con el arma Gum Do. Los jueces no detendrán el ring para que un competidor se ponga los pantalones Tang Bagee. Los pantalones deben tocar la parte superior del empeine del competidor.

Calzado

Los únicos zapatos aceptables para usar con cualquier uniforme ATA, tradicional, creativo o xtreme, son aquellos que son predominantemente **zapatos deportivos blancos o negros**. Los controles deslizantes ATA son aceptables. Zapatos deportivos de otro color, chanclas, sandalias, etc. no son aceptables.

Para los jueces en su dobok, debe estar descalzo o usar zapatos deportivos. **Los controles deslizantes ATA no son calzado aceptable para los jueces que usan un dobok.**

Aparición del competidor durante la competencia

La siguiente es una guía para la apariencia adecuada mientras compite en un torneo ATA:

1. Durante la competencia, los competidores usarán uniformes ATA limpios y prensados.
2. Un competidor puede rodar debajo de las mangas del uniforme blanco tradicional solo una vez y no puede rodar debajo de las mangas del uniforme negro creativo y extremo.
3. Se requiere un parche ATA en cada uniforme blanco para los competidores, excluyendo los cinturones blancos.
4. Todas las demás letras, franjas y parches deben estar en buen estado y colocados de acuerdo con las pautas de ATA.
5. **NO SE PERMITEN JOYAS** una vez que un estudiante se pone su uniforme o durante la competencia. Esto incluye relojes, pistas, aretes u otros piercings (masculinos o femeninos), collares, etc. Las pistas de boda se pueden usar con cinta adhesiva o la piedra girada hacia la palma, así como pulseras médicas y medallas religiosas obligatorias. Esto es para la seguridad del usuario, así como de otros competidores. Los Instructores Maestros pueden usar su pista de Maestro mientras no compiten.
6. Las uñas de las manos y los pies también deben recortarse por seguridad.

Equipo de seguridad requerido

El siguiente equipo de seguridad es requerido por todos los competidores en una competencia de combate, incluido el combate con armas de combate:

1. Almohadillas de mano cubiertas de espuma sumergida o vinilo (todas las articulaciones de los dedos deben cubrirse cuando se hace un puño).
2. Almohadillas para pies cubiertas de espuma sumergida o vinilo (la parte posterior del talón y todos los dedos de los pies deben estar cubiertos).
3. Casco de espuma de estilo de artes marciales cubierto de espuma sumergida o de vinilo con protector facial de plástico adjunto. (cobertura total).
4. El protector facial adjunto **DEBE** ser uno de estos seis modelos:
 1. Protector facial ATA Champion. (El protector facial Champion no está permitido para la competencia de combate de armas de combate)
 2. Protector facial Dyna Rival.
 3. Protector facial ProForce Lightning Clear.
 4. Protector facial del ventilador.
 5. Protector facial universal.
 6. Protector facial Garra de Tigre.
5. Protector de pecho estilo artes marciales negro con logotipo ATA. Debe cubrir todas las costillas y el esternón y usarse sobre la parte superior del uniforme.
6. Boquilla (incluso mientras usa el protector facial obligatorio).
7. Protector de ingle (copa y soporte) para hombres (SIN excepciones de edad / **DEBE** usarse debajo de los pantalones del uniforme).
8. No se pueden agregar pegatinas, decoraciones o adornos adicionales al equipo de seguridad requerido.

Todo el equipo **DEBE** estar en buen estado. (NO se permitirá equipo roto, pegado con cinta adhesiva o desgastado). **Nadie, incluidos los instructores o los padres, puede dar permiso para alterar las reglas relacionadas con el uso y uso de equipo de seguridad.** Un competidor que no tiene todo su equipo

adecuado puede pedir prestado a otro competidor o comprar el equipo en el evento si es posible, sin embargo, no es necesario que un estudiante preste a otro estudiante su equipo.

Color del equipo de seguridad

Las siguientes pautas se aplican al color del equipo de seguridad:

1. Los cinturones de color DEBEN usar equipo de seguridad rojo o negro.
2. Los cinturones negros DEBEN usar equipo de seguridad NEGRO.
3. El equipo de mano, pie y cabeza debe coincidir en color.
4. Todo el equipo DEBE tener el logotipo de ATA.

Si un competidor tiene un equipo de seguridad no coincidente o un equipo del color incorrecto, el estudiante podrá competir. Debe señalarse a la atención del RTTL y debe hacerse una nota en el exterior del paquete anular. El RTTL abordará el problema con el instructor del estudiante. Ese día, un competidor con equipo ilegal o no coincidente puede pedir prestado a otros en el ring para que puedan competir. Si, después de consultar con el instructor del competidor, el estudiante continúa llegando a los torneos con el equipo incorrecto, se le puede impedir competir.

Tipos de armas

Las armas de competición de ATA incluyen las siguientes:

1. Bahng Mahng Ee.
2. Ssahng Jeol Bong.
3. Jahng Bong.
4. Ssahng Nat (Esta es una arma doble solamente y no puede ser utilizada como una sola arma durante ningún tipo de competición).
5. Jee Pahng Ee (La tapa de goma en el extremo debe ser removida).
6. Gum Do- Sin espadas de metal.
7. Oh Sung Do (Esta es una sola arma. Se recomiendan banderas OSD para equilibrar la espada correctamente. Las banderas deben ser cuadrados de 12 pulgadas y los colores deben ser amarillo, rojo, azul).
8. Sam Dan Bong.

Estilo de armas

Durante la competencia de un arma, hay tres estilos de armas que se pueden usar.

1. Armas de seguridad ATA Protech. Estas armas pueden ser de color negro, azul o rojo.
2. Armas ATA Xtreme, incluidas las armas X5.
3. Exentos de clasificación:
 1. Jahng Bong
 2. Jee Pahng Ee
 3. Wooden Bahng Mahng Ee - Black belts only.
4. Gum Do Sword tiene tres clasificaciones:
 1. Espada de seguridad ATA Protech (espada de plástico)
 2. Espada ATA Xtreme
 3. Espada de marca ATA que es una espada de entrenamiento Protech avanzada.

Nota:

1. Las Ssahng Nat "plegables" se consideran armas de seguridad Protech.
2. Un Combat Bahng Mahng Ee aprobado por ATA **no** puede ser utilizado en fórmulas tradicionales de competencia.

Tamaño de las armas Temporada 2023-2024 .

- Sencillo o Doble Bahng Mahng Ee (Sin incluir combat Bahng Mahng Ee):
 - No hay restricciones de tamaño
 - **Cinturones negros pueden usar el palo de madera.**
- Sencillo o Doble Ssahng Jeol Bong:
 - No hay restricciones de tamaño
- Jahng Bong:
 - No hay restricciones de tamaño
- Ssahng Nat:
 - No hay restricciones de tamaño
- Jee Pahng Ee:
 - No hay restricciones de tamaño
- Gum Do:
 - No hay restricciones de tamaño
- Oh Sung Do:
 - No hay restricciones de tamaño
- Sam Dam Bong:
 - No hay restricciones de tamaño

***** Consulte con su profesor para elegir el tamaño apropiado para su estatura*****

Restricciones de adornos

La decoración de un arma se define como:

Poner cualquier cosa en el arma que no estuviera incluida en la fabricación del arma. El uso de dos armas que son idénticas, excepto por el color, cae en la categoría de armas decoradas.

La alteración del arma se define como:

Cambiar el arma de su tamaño, formulas o fórmulas original por cualquier medio.

1. Para la competencia de armas tradicionales (todos los rangos),
 1. El arma no debe estar **decorada** de ninguna manera.
 2. El arma no debe ser **alterada** de ninguna manera.
2. Para la competencia de armas creativas y ATA-Xtreme (todos los rangos)
 1. El arma PUEDE estar **decorada**. Si, en opinión de la RTTL, las decoraciones alteran el arma, no se permitirá el uso del arma en competición. La decisión de la RTTL es definitiva.
 1. El uso de dos armas que son idénticas, excepto por el color, cae en la categoría de armas decoradas. Por lo tanto, está permitido en la competencia creativa y de armas xtreme, pero no en la competencia de armas tradicionales.
 2. Las armas no deben ser **alteradas** de ninguna manera.
2. **La cinta adhesiva** está permitida en todas las armas, pero no debe alterar la formulas ni reducir el tamaño del arma. Esto incluye armas de combate.
3. Las armas utilizadas en la competencia no tendrán **rayas de "conocimiento"** en ellas.

SECCIÓN 5-OPORTUNIDADES DE COMPETENCIA

Clasificaciones de torneos

La ATA ofrece muchas oportunidades para que los miembros compitan en una variedad de niveles. Actualmente, hay cinco clasificaciones de torneos.

Las clasificaciones son:

1. **Torneo Clase AAA:** Campeonato Mundial organizado por el Grand Master de Taekwondo Songahm en Phoenix, AZ.
2. **Torneo Clase AA:** Nacionales de Otoño y Primavera organizados por el Grand Master de Taekwondo Songahm y los Campeonatos Panamericanos, organizados por Licenciarios de América Latina. Comprobar (atamartialarts.com) para la fecha de estos eventos cada año.
3. **Torneo Regional de Clase A:** Torneos regionales organizados en todo el país por el Licenciario ATA calificado, los Campeonatos de Europa y los Campeonatos de Asia Pacífico.
4. **Torneo Regional de Clase B:** Torneos regionales organizados en todo el país por un licenciario ATA calificado.
5. **Torneo de Clase C:** Torneos en la escuela organizados por un licenciario individual de ATA.

Aspectos de la competencia

Actualmente hay 8 eventos competitivos diferentes en los que un estudiante puede competir en cada torneo sancionado por ATA. Esos eventos son:

1. Fórmulas tradicionales.
2. Armas tradicionales.
3. ATA-Combate de armas de combate.
4. Combate de puntos tradicional / Pasos únicos.
5. ATA-Fórmulas creativas.
6. ATA-Armas creativas.
7. Fórmulas ATA-Xtreme.
8. Armas ATA-Xtreme.

Actualmente hay dos competiciones por equipos que **se llevarán a cabo** en cada torneo regional, nacional o mundial sancionado por la ATA. Esos eventos son:

1. Combate en equipo
2. Combate de combate en equipo

En los eventos nacionales y mundiales hay dos competiciones creativas por equipos. Esos eventos son:

1. Sincronización de equipos
2. Demostración del equipo

Los participantes no están obligados a competir en todos los aspectos de la competencia. El estudiante debe consultar a su instructor para determinar el alcance de su participación en cada evento. Un instructor o juez no debe forzar o intimidar a los estudiantes en algo en lo que no están seguros.

SECCIÓN 6 - DIVISIONES DE COMPETICIÓN Y ASIGNACIONES DE RING

Permiso / Elegibilidad para competir

ESTO SE APLICA A TODOS LOS ESTUDIANTES, INDEPENDIEMENTE DE SU RANGO.

Para competir en cualquier evento sancionado de Taekwondo Songahm, un competidor debe cumplir con los tres requisitos siguientes:

1. Ser un miembro de buena reputación de la ATA.
 1. En buen estado significa que cualquier miembro, independientemente del cinturón de rango o collar de liderazgo, debe tener una membresía actual con la organización.
 2. Los competidores deben verificar su perfil personal en línea para controlar su fecha de vencimiento. Cualquier persona en una División de Campeones que quede 1º-2º-3º en cualquier evento **no** tendrá sus puntos publicados en línea por el departamento de torneos. Esos competidores tendrán el mismo período de 30 días después de que se publiquen los puntos para este torneo para rectificar el problema o perder los puntos que habrían ganado. Debe ser tratado como cualquier otra corrección de puntos. Es responsabilidad del competidor, o su tutor, o su instructor verificar el perfil del competidor y actualizar su membresía ATA. Si tiene preguntas sobre cómo encontrar su perfil, los miembros pueden enviar un correo electrónico a tournaments@ataonline.com solicitando ayuda e incluir un número de teléfono de contacto. Un miembro del departamento de torneos te llamará para que te ayude lo antes posible al recibir la solicitud.
2. Sea miembro y entrene regularmente en una escuela o club con licencia ATA.
3. Tener el permiso de su instructor para asistir y competir.

El incumplimiento de cualquiera de los tres requisitos enumerados anteriormente resultará en que al competidor se le niegue la oportunidad de competir, o si se descubre después de la finalización del evento, se anularán los puntos o las ganancias de lugar. El requisito de elegibilidad es aplicable a todas las divisiones de competición, incluidas las fórmulas tradicionales, el combate tradicional de un paso, el combate tradicional de puntos, las armas tradicionales, las fórmulas ATA-Xtreme, las armas ATA-Xtreme, las fórmulas creativas, las armas creativas, el combate de armas de combate, las fórmulas sincronizadas por equipos, las competiciones de demostración por equipos y las competiciones de combate / combate por equipos. Esta regla también se aplicará a todas las futuras divisiones de competición.

Definiciones de división

Las divisiones se clasifican como "**CAMPEONES**" o "**RECREATIVAS**".

Las divisiones campeonas son un nivel competitivo más alto y brindan al competidor oportunidades para ganar puntos para títulos estatales, así como elegibilidad para títulos de distrito / torneo mundial de campeones. Los ganadores del primer/segundo/tercer lugar, que estén registrados en el Programa OFICIAL DE LIDERAZGO / LEGADO DE ATA EN LA SEDE DE ATA, SERÁN ELEGIBLES PARA GANAR PUNTOS, DEPENDIENDO DE LA CLASIFICACIÓN DEL TORNEO Y OTRAS PAUTAS. Ver Programa de Campeonato.

Las divisiones recreativas, anteriormente denominadas en temporadas anteriores como divisiones NOVICE, no otorgan puntos independientemente de la edad, el rango o el estado de los competidores en el Programa de Liderazgo / Legado Oficial de ATA. Consulte DIVISIONES RECREATIVAS DE CINTURÓN NEGRO para obtener pautas adicionales.

Uno puede verificar el estado de su programa viendo su perfil de miembro ATA en www.atamartialarts.com. Todas las Divisiones Tigre son divisiones recreativas.

ATA Profile
 News and Events
 Preferences
 Logout

« JUN 2019 »

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Online Support >> ATA Profile

LEGACY CERTIFIED INSTRUCTOR ATA#: [REDACTED] INST#: 1806

Instructor record			
Certified Date	08/12/1988	Expire	06/22/2020
Protech Certified Date		Protech Expire	
ROYALTY INSTRUCTOR Chief Master JAY D. KOHL 8TH BLACK - D			

Legacy Certified Instructor			
Register Date	08/12/1988	Upgrade Date	

Senior Master TISH KOHL (7TH BLACK - D) TITLE STUB

Rango de competencia

Todos los competidores de rango:

Para todos los torneos regionales/nacionales/mundiales, se considera que el estudiante ha obtenido su rango cuando se cumple alguno de los siguientes criterios:

1. Las pruebas de rango son presentadas y procesadas por el Departamento de Licencias Escolares de ATA.
2. El estudiante recibe su nuevo cinturón de rango por su instructor.

Para los Campeonatos de Distrito, el rango/cinturón del competidor está determinado por su Rango/Cinturón Oficial listado en la sede de ATA antes del 15 de mayo de la temporada actual del torneo. Consulte los Campeonatos Distritales para obtener pautas adicionales del Distrito.

Competidores de Cinturones de colores:

Los competidores de cinturón de color deben usar el cinturón adecuado y competir en la división por el rango que tienen actualmente, independientemente de cuánto tiempo hayan mantenido ese rango. Un estudiante debe enorgullecerse de lo que ha ganado y sentirse honrado de usar el cinturón correcto. Si el estudiante ha recibido un rango en su escuela, debe usar ese cinturón incluso si el instructor no ha enviado "oficialmente" los resultados a la sede. **La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia.**

Ejemplo # 1: Un nuevo cinturón de camuflaje no se siente cómodo con el combate libre; él / ella puede elegir competir solo en la parte de fórmulas y / o armas de la competencia. Él / Ella no debe usar su cinturón amarillo.

Los cinturones negros recomendados de 1er Dan pueden elegir competir con cinturones de color o con cinturones negros en cualquier torneo.

En cada torneo, los estudiantes de Cinturón Negro Recomendado tienen la opción de participar como Cinturón de Color o como Cinturón Negro, pero no como ambos. Si un estudiante participa como Cinturón Negro para un evento en un torneo, entonces debe participar como Cinturón Negro para todos los eventos en ese torneo. Por el contrario, si un estudiante compite como cinturón de color para un evento en un torneo, entonces debe competir como cinturón de color para todos los eventos en ese torneo. (Tradicional y Creativo/Xtreme) Si un Cinturón Negro Recomendado compite en una División de Cinturón de Color, sus puntos TOP TEN Estatales o Mundiales para ese torneo no se moverán a una División de Cinturón Negro.

Las siguientes reglas se aplican si un cinturón negro recomendado compite en una división de cinturón negro decidida de 1er Dan:

1. Para la competencia de fórmulas tradicionales, él / ella puede realizar el Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2.
 1. Él / ella no puede competir con una fórmula de cinturón inferior o con la fórmula de 1er Dan, Shim Jun.
 2. Si cualifica para el título de Distrito o TOC, tiene que competir con la fórmula de 1 primer dan (Shim Jun)
2. Si elige competir en armas tradicionales, debe competir con una de las 5 fórmulas aprobadas de armas decididas de 1er Dan. También puede competir con el currículo de armas de colores. Esas fórmulas de armas son para:
 1. Single Ssahng Jeol Bong, Single Bahng Mahng Ee, Oh Sung Do, Gum Do, o Jahng Bong de media distancia.
 2. El competidor no podrá competir
3. Para competir en Distritos y/o Torneo de Campeones, en la división de 1er Dan, el competidor debe obtener su Cinturón Negro de 1er Dan Decidido, **y debe registrarse en la sede de ATA antes del 15 de mayo de la temporada de competencia.** El incumplimiento de este requisito resultará en la pérdida de todos los diez puntos principales estatales / mundiales, **lo que hará que el competidor no sea elegible** para los distritos y / o las competiciones mundiales de TOC como competidor de cinturón negro.
4. En la competencia del "Torneo de Campeones" del Mundial, se debe realizar la Fórmulas de 1er Dan, Shim Jun, para ganar un Título de Campeón del Mundo. No se puede realizar ninguna fórmula de cinturón de color en el "Torneo de Campeones" Mundial.

Nota especial: Si un Cinturón Negro Recomendado de 1er Dan compite en un torneo en la división de 1er Dan, él / ella también puede competir en Team Sparring / Team Combat. Si él / ella compite como cinturón de color en ese torneo, él / ella no es elegible para competir en Team Sparring / Team Combat en ese torneo. (Ver Reglas de combate por equipos/Combate por equipos)

Competidores de cinturones negros:

Los competidores que tengan un rango de cinturón negro decidido de 1er Dan o superior que planean probar un rango más alto durante la temporada actual del torneo, **PUEDEN** optar por competir en la siguiente división de rango más alto. Si un cinturón negro elige competir en una división de rango superior y **califica para competir en Worlds en el Torneo de campeones (TOC)**, debe obtener el rango decidido de esa división y competir con una de las fórmulas de esa división en el TOC. **El incumplimiento de este requisito resultará en la pérdida de la elegibilidad de esa persona para competir en el TOC.**

Consulte los programas de Campeones Estatales y Mundiales para obtener información adicional.

La competencia distrital tiene reglas y fechas de rango específicas. Consulte la sección Campeonato de Distrito en estas reglas para obtener información exacta.

Edad de competición

La edad de competencia de un competidor está determinada por su edad a partir de las 11:59 pm, 31 de diciembre de la temporada del torneo. EJEMPLO: El cumpleaños de un competidor es el 1 de septiembre de 2010, para la temporada 2022-2023. Ese competidor tiene 12 años durante toda la temporada, incluidos los torneos celebrados en julio y agosto.

La edad en la que se encuentren en esa fecha indicará la división en la que deben competir durante toda la temporada del torneo.

1. Los competidores son responsables de asegurarse de que están en la división correcta para su edad.
2. Los competidores deben consultar con su instructor si tienen alguna pregunta sobre la "edad de competencia"

Procedimiento general para la creación de divisiones

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia. Los desgloses de división son manejados por el líder del equipo del torneo regional o sus asignados. La única regla que es estándar es que las divisiones en los torneos regionales se limitarán a no más de 12 competidores.

Se seguirá el siguiente procedimiento para dividir las divisiones de los torneos regionales.

1. Los competidores serán llamados al "área de preparación" o a un ring específico. Esta área suele estar separada del piso principal de competición.
2. Las divisiones se realizarán de acuerdo con el número de competidores en cada uno de los grupos de edad y rango.
3. NADIE (Competidores, Padres, Seniors de ATA o Espectadores) intentará influir en el Líder del Equipo del Torneo Regional (o sus designados) en la formulación de divisiones.
 1. Esto incluye pedirle a la RTTL que haga ajustes a las asignaciones de las pistas de competencia para acomodar su horario de viaje.

Divisiones de cinturones negros

Las divisiones para los cinturones negros son establecidas por el Departamento de Torneos Internacionales y están diseñadas para dar a todos la misma oportunidad. Las divisiones se basan en el género, la edad de los competidores y el rango. Al final de cada temporada de torneo, la Presidenta Internacional de Torneos evaluará el número de competidores en cada división y determinará si se deben realizar cambios para las temporadas de torneos posteriores. La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia.

Las divisiones actuales de Black Belt para la competencia individual en Fórmulas Tradicionales, Combate Tradicional de Puntos, Armas Tradicionales, Combate de Armas de Combate, Fórmulas Creativas y Armas y Fórmulas y Armas Xtreme son:

Junior Boys

8 & under	1st, 2nd & 3rd dan	
9 & 10	1st dan	2nd & 3rd dan
11 & 12	1st dan	2nd & 3rd dan
13 & 14	1st dan	2nd & 3rd dan
15, 16 & 17	1st dan	2nd & 3rd dan

Junior Girls

8 & under	1st, 2nd & 3rd dan	
9 & 10	1st dan	2nd & 3rd dan

11 & 12	1st dan	2nd & 3rd dan
13 & 14	1st dan	2nd & 3rd dan
15, 16 & 17	1st dan	2nd & 3rd dan

Adult Men

18 - 29	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
30 - 39	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
40 - 49	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
50 - 59	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
60 - 69	1st, 2nd & 3rd dan	4th & 5th dan	
70 - Up	1st, 2nd & 3rd dan	4th & 5th dan	

Adult Women

18 - 29	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
30 - 39	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
40 - 49	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
50 - 59	1st dan	2nd & 3rd dan	4th & 5th dan
60 - 69	1st, 2nd & 3rd dan	4th & 5th dan	
70 - Up	1st, 2nd & 3rd dan	4th & 5th dan	

Guías para dividir o combinar pistas de cinturón negro de campeón

Las divisiones de edad de cinturón negro, 59 años o menos, se seguirán estrictamente en los eventos nacionales y mundiales. Sin embargo, incluso en eventos nacionales / mundiales, las divisiones de edad de 60 años o más pueden combinarse. A nivel regional, sin embargo, a menudo es difícil seguir estrictamente estas divisiones. A nivel regional, las divisiones de cinturón negro PUEDEN combinarse. El líder del equipo del torneo regional (o sus asignados) tiene la capacidad de combinar divisiones cuando sea necesario. Seguirán las pautas dadas por la Presidente Internacional de Torneos. **La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia.**

Notas:

1. Para los cinturones negros, los géneros no se pueden combinar.
2. Las **divisiones de edad** de cinturón negro junior nunca deben combinarse.
3. Los grupos de rango de cinturón negro junior se pueden combinar cuando uno o más "grupos de rango" dentro de esa división de edad no contienen al menos cinco competidores. Este tipo de peinado solo es aplicable para competidores de la misma edad y género. Considere los siguientes casos:
 1. **Caso 1:** Un grupo de rango tiene solo 1 competidor y un grupo de rango tiene 5 o más competidores. Combinar para un pista de 1º/2º/3º Dans. Si la pista combinada tiene **13 o más competidores**, alinee por altura y divida.
 1. Los cinturones negros recomendados que elijan competir en un ring decidido de 1er Dan, están incluidos en este escenario y deben ser conscientes de esta posibilidad por su instructor.
 2. **Caso 2: Un grupo de rango tiene de 2 a 4 competidores, y un grupo de rango tiene 5 o más competidores. No combinar.**
 3. **Caso 3:** Ambos grupos de rango tienen de 1 a 4 competidores. Combine para hacer una pista de 1er / 2do / 3er Dan.
 1. Los cinturones negros recomendados que elijan competir en un ring decidido de 1er Dan, están incluidos en este escenario y deben ser conscientes de esta posibilidad por su instructor.
4. Se pueden combinar las divisiones de edad y rango del cinturón negro adulto.
5. Los grupos de rango de adultos pueden combinarse a discreción de la RTTL para facilitar la competencia.
6. **En los eventos regionales, todas las pistas de cinturón negro CHAMPION, junior y adulto, no se dividirán a menos que haya 13 o más en el ring, independientemente de la altura / tamaño del competidor.**
7. **En los eventos nacionales y mundiales, todas las pistas de cinturón negro CHAMPION, junior y adulto, no se dividirán a menos que haya más de 16 en el ring, independientemente de la altura / tamaño del competidor.**

Los cinturones negros compiten por los puntos de Campeón del Mundo y necesitan tener la experiencia de ir contra el oponente más alto o más bajo durante todo el año.

División de Campeones de cinturones blanco-naranja-amarillo: En el caso de que no haya suficientes competidores para ninguno de los géneros, los cinturones blanco-naranja y amarillo se combinarán por género, pero el género con un solo competidor no entrenará ni combatirá (obtiene automáticamente el primer lugar). Si el único competidor de BNA quiere poder entrenar / combatir, puede decidir competir con Camo y superior para todos los eventos.

Divisiones recreativas Black Belt

La competencia "recreativa", anteriormente conocida como competencia NOVICE, es para cualquier estudiante que desee competir pero que aún no esté listo para ser colocado en un ring de "Campeones competitivos". Esto se aplica tanto a los cinturones negros como a los cinturones de color. El propósito de la división Black Belt Recreational es dar a los competidores inexpertos de cinturón negro la opción de ganar experiencia en torneos en divisiones de cinturón negro antes de pasar a las divisiones más competitivas de Campeones.

Un competidor, con la guía de su instructor, puede optar por ser colocado en una división recreativa indefinidamente. Los instructores deben determinar si un competidor debe ser colocado en una "División Recreativa" (sin puntos otorgados) o una "División Campeona" (puntos otorgados).

1. Solo los cinturones negros de 1er a 3er Dan pueden optar por competir en una División Recreativa de Cinturón Negro.
2. Los ganadores de la división Recreativa Black Belts **no recibirán** ningún punto de campeonato para el Ranking Estatal/Mundial por ubicarse en una División Recreativa.
3. No se otorgarán puntos del Campeonato Estatal o Mundial en una división recreativa. **(incluso si uno compite en la división recreativa por cualquier error o error).**
4. Las divisiones de cinturón negro recreativo **no** se llevarán a cabo en el mismo ring / tiempo que la división competitiva de Campeones.

5. Los 8 eventos Tradicionales/Creativos/Xtreme, tanto en competencias Recreativas como Campeones, se llevarán a cabo en el mismo ring.
6. Un competidor recreativo tendrá la misma oportunidad de cambiarse a un uniforme Creative/Xtreme antes de los eventos Creative y Xtreme en los competidores de las divisiones de competición de Campeones.
7. Un competidor puede elegir competir en una división de Campeones en un torneo y Recreativo en otro torneo. El competidor debe elegir **que todo el torneo** esté en las divisiones Recreativas o Campeones. No puede estar en ambos tipos de competencias en el mismo torneo.
8. Al juzgar las divisiones recreativas de Black Belt, el Juez del Centro no da un cero por un formulario incompleto. La puntuación del Juez del Centro debe reflejar la presentación general sin tener en cuenta la integridad del formulario.

División de las divisiones de cinturones negros recreativos

1. La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia.
2. Para todas las divisiones de Cinturón Negro Recreativo, se combinarán los rangos de 1°-3° Dan. Para los juniors cinturón negro, se combinarán las divisiones de edad ni los géneros.
3. Para los adultos cinturón negro, los géneros no se combinarán. Sin embargo, las divisiones de edad se combinarán.
4. Si la división tiene **13 o más** competidores y se va a dividir, la RTTL dividirá la división por la mitad. El rango no será una consideración al hacer la división. Los competidores se dividirán por altura.
5. Si hay 12 o menos competidores, la pista no se dividirá.
6. **Si se ha enviado una pista de 12 al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, la pista no se dividirá en ese momento.**

Divisiones de cinturones de color

Al tratar de promover la competencia de cinturones de color en eventos regionales y proporcionarles una experiencia positiva, las pistas de cinturón de color se clasificarán como Recreativos o Campeones.

Directrices de las divisiones campeonas

Las divisiones "Campeón" están disponibles para el estudiante que desea competir a un nivel competitivo más alto y posiblemente ganar puntos para la clasificación de los Diez Mejores Estatales / Mundiales. Solo los cinturones de color y / o cinturones negros "oficialmente" registrados en el Programa de Liderazgo de ATA o el Programa de Legado de ATA en la sede de ATA International reciben puntos para la clasificación de los diez primeros del estado.

División de Divisiones de Campeones - Cinturones de Color

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia. Debido a la gran diferencia de región a región del número de competidores en cada evento, no es factible emitir reglas completas sobre cómo se formularán las divisiones de cinturones de color.

1. Los Líderes de Equipo del Torneo Regional (RTTL) intentarán siempre que sea posible seguir las divisiones junior y adulta de cinturón negro para las competencias de cinturón de color, lo que significa que la división no ocurrirá hasta que **haya 13 o más** competidores en el ring.
 1. Si hay 12 o menos competidores, la pista no se dividirá.
 2. Si una pista de 12 o menos competidores ha sido enviada al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, la pista no se dividirá en ese momento.
 1. La directriz anterior no infiere que la pista se haya iniciado. Si la pista se ha establecido, los competidores tardíos simplemente se agregarán al ring. La pista NO se restablecerá ni se dividirá.

2. Un RTTL **INTENTARÁ** tener no más de 3 cinturones de colores diferentes en cualquier pista o más de una diferencia de altura de 5 pulgadas. **La palabra clave es TRY.** El número de competidores y el rango de cinturones ayudarán al RTTL a determinar el rango de altura y el número de cinturones de diferentes colores.
3. **Todos las pistas de cinturón de color para adultos no se dividirán a menos que haya 13 o más en el ring, independientemente de la altura / tamaño de los competidores.**
 1. Si hay 12 o menos competidores, la pista no se dividirá. Si una pista de 12 o menos competidores ha sido enviada al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, la pista no se dividirá en ese momento.
 1. La directriz anterior no infiere que la pista se haya iniciado. Si la pista se ha establecido, los competidores tardíos simplemente se agregarán al ring. La pista **NO** se restablecerá ni se dividirá.
4. Un RTTL puede, a su discreción, combinar o alterar las divisiones de los cinturones de color para facilitar la competencia. Los adultos tienen una mejor comprensión del concepto de competencia y, en general, quieren más competencia.
5. Las pistas de cinturón Junior Color se combinarán para facilitar la competencia. Las pautas de combinación son manejadas por el RTTL del evento.

Nota especial:

En las Divisiones Campeonas en torneos de Clase A, con el propósito de otorgar puntos, **SI** el número de competidores para un evento (fórmulas/combate, armas, etc.) determinó una división completa, **ANTES DE** la división del ring, se otorgarán puntos completos a todas las pistas de esa división dividida, independientemente del número de competidores en cada ring por separado. Por el contrario, si el número de competidores no cumplió con el requisito de puntos completos antes de la división, no se otorgarán puntos completos para ese EVENTO.

Guías de la División Recreativa - Color Belt

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o separar divisiones en espera de la participación de la competencia. El propósito de la división de cinturón de color recreativo (anteriormente conocida como división de novatos) es dar a un estudiante sin experiencia la opción de ganar experiencia en torneos antes de pasar a las divisiones más competitivas.

Las siguientes pautas se aplican a todas las divisiones recreativas:

1. La elección de competir en la división recreativa es hecha por el competidor y su instructor torneo por torneo.
2. ***Ningún juez u otras personas deben comentar sobre el nivel de competencia en el que participa cualquier competidor, independientemente de la razón, como la edad de los competidores, el rango o el número de participantes, etc.***
3. Un competidor puede elegir competir en la división de cinturón de color recreativo en un torneo, incluso si ha competido previamente en una división competitiva.
4. La elección de competir en una división recreativa se aplica a todo el torneo.
 1. Es decir, un competidor **no puede** competir en la división recreativa en algunos eventos y la división competitiva en otros.
1. Un competidor recreativo puede competir en fórmula, armas tradicionales, combate / un paso y armas de combate, pero no está obligado a competir en ningún evento específico.
2. Los competidores de la división recreativa pueden competir en eventos creativos y xtreme, si él / ella ha competido en el evento tradicional correspondiente.
 1. Esta competencia se llevará a cabo en su pista tradicional después de que se hayan completado los eventos tradicionales.
 2. **Un competidor recreativo tendrá la misma oportunidad de cambiarse a un uniforme Creative/Xtreme antes de los eventos Creative y Xtreme en los competidores de las divisiones de competición de Campeones.**

3. Un competidor de la división recreativa no puede competir en la "división competitiva" para eventos Creative/Xtreme en ese torneo.
3. Las divisiones recreativas ***son obligatorias*** en todos los torneos regionales sancionados y deben anunciarse en consecuencia.
4. En una división recreativa, las fórmulas tradicionales de la competencia, los competidores no están obligados, pero pueden, realizar una formulas completa. Los jueces basarán su puntaje de acuerdo con lo que el competidor demuestre en función de sus asignaciones tradicionales de evaluación. Un competidor no será penalizado por ningún juez por un formulario incompleto ni se le dará una consideración adicional por completar todo el formulario.
5. Para las competiciones de armas tradicionales, la división recreativa se ejecutará exactamente como las divisiones Campeones. Para las competiciones de combate / de un paso y armas de combate, la división recreativa se ejecutará exactamente como las divisiones de Campeones.
6. Los competidores son responsables de asegurarse de que están en la división correcta para su edad y de competir en una división de campeón o recreativa. No se otorgarán puntos del Campeonato Estatal o Mundial en una división recreativa. **(incluso si uno compite en el evento por error)** .
7. Los premios en las divisiones "recreativas" son los mismos que los otorgados en las divisiones "competitivas".

División de divisiones recreativas - cinturones de color.

1. Las pistas recreativas se dividirán si hay 13 competidores o más.
2. Si hay 12 o menos competidores, la pista no se dividirá.
3. Si se ha enviado un pista de 12 al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, la pista no se dividirá en ese momento.

SECCIÓN 7 - PROCEDIMIENTOS OPERATIVOS ESTÁNDAR DEL TORNEO

Tamaño de la pista

Las dimensiones de la pista para la competencia serán cuadradas y deben medir en el rango de 14 a 18 pies por lado, dependiendo del tipo de división (adulto o junior). Para las divisiones ATA Tiger, las pistas descritas anteriormente se pueden "cortar" por la mitad, y dos divisiones pueden ejecutarse una al lado de la otra.

Cada pista debe:

1. Tener líneas fronterizas claramente marcadas.
2. Tener marcas de centrado para la competencia de combate.
3. Estar numerado.

Orden de los eventos

El anfitrión de cada torneo publicará el calendario del torneo, **proporcionado por su líder de equipo del torneo regional**, para ese torneo en particular. Si el anfitrión tiene un calendario particular en mente, el anfitrión debe enviar su calendario de torneo propuesto **y recibir la aprobación** del líder del equipo del torneo regional antes de que se publique al público en general.

El orden de competencia en eventos regionales, nacionales y mundiales será:

1. Competencia de fórmulas tradicionales
2. Competencia de armas tradicionales
3. Defensas y ataques tradicionales
4. Combat weapons
5. Sparring.
6. Formas creativas
7. Armas creativas

8. Fórmulas Xtreme
9. Armas Xtreme

En todos los eventos regionales sancionados, las competiciones creativas ATA-Xtreme y ATA seguirán inmediatamente los eventos tradicionales para todas las divisiones y se llevarán a cabo en el mismo ring que los eventos tradicionales.

1. Los premios para los eventos tradicionales se otorgarán al final del combate tradicional de puntos.
2. Los competidores que no continúen en los eventos Creative/Xtreme serán despedidos en ese momento.
3. Los competidores que compitan en eventos Creative/Xtreme tendrán 5 minutos para ponerse su uniforme Creative/Xtreme.
 1. Los competidores no pueden cambiarse de ropa en el ringside.
 2. Aquellos que se cambian de ropa deben retirarse a un baño o vestuario para cambiarse de ropa.
 3. El juez del centro puede extender el período de tiempo para cambiarse de ropa.
 1. Los jueces del centro tendrán en cuenta la edad / rango de los competidores al tomar esta decisión.

El calendario de competencias en eventos nacionales y mundiales, ATA Creative y ATA Xtreme se publicará antes de que se abra la inscripción. Estos eventos pueden ser en días separados de los eventos tradicionales.

Registro de torneos

Para los torneos regionales, se anima a todos los competidores a preinscribirse con su instructor. Las siguientes pautas se aplican a todos los registros y tarjetas de registro:

1. Es responsabilidad del competidor obtener una tarjeta de registro de su instructor y, con su guía, completar la tarjeta de registro por completo. Esto incluye, entre otros, su nombre, número ATA, fecha de nacimiento, edad, rango, número de escuela y el nombre de su instructor.
2. Si el estudiante está compitiendo en un evento al que su instructor no puede asistir, siempre y cuando tenga el permiso de su instructor, puede registrarse en el evento.
3. Si el número de membresía de ATA está ausente o es incorrecto en la tarjeta de registro, es responsabilidad del Instructor del competidor dentro de los cinco días hábiles posteriores al evento ponerse en contacto con la Sede Internacional de ATA con el número faltante o incorrecto para evitar la pérdida de puntos.

Para prepararse mejor para los **torneos mundiales y nacionales**, se les pide a todos los competidores, independientemente de su rango, que se registren previamente para competir. Todas las tarjetas de registro deben completarse por completo. **A los CINTURONES NEGROS ADULTOS**, que se registren en el sitio en un evento mundial o nacional, se **les cobrará una tarifa "tardía"** de \$ 50 además de las tarifas de inscripción en el sitio. Los competidores adultos de cinturón negro también solo **serán elegibles para 1/2 puntos regulares**. (Los medios puntos se redondearán al alza. Por ejemplo: Un competidor "tardío" gana 1/2 de 9 puntos en su ring. Los 4,5 puntos se redondearán al alza para reflejar los 5 puntos obtenidos). La presidenta Internacional de Torneos se reserva el derecho de renunciar a esto en circunstancias atenuantes.

Horarios de llegada y competición

Se recomienda que cada participante llegue antes de las ceremonias de apertura a tiempo para estar en el piso principal para alinearse y hacer una reverencia antes de la competencia. Sin embargo, muchos eventos regionales y todos los eventos nacionales y mundiales ahora publican los tiempos aproximados de competencia para cada división. En esos casos, **cada competidor de cinturón de color** debe llegar al sitio del torneo aproximadamente de 30 a 45 minutos antes de la hora de competencia publicada, a menos que se notifique lo contrario en los paquetes de informulación del torneo. **Todos los cinturones negros mayores de 15 años deben llegar a tiempo para asistir a la reunión del cinturón negro antes de que se celebren las ceremonias de apertura.** **Si por alguna razón legítima imprevista, un competidor llega tarde a su**

división, el juez central permitirá que el competidor ingrese a la división, si es posible, basado en lo siguiente:

1. El Líder del Equipo del Torneo Regional aprueba la entrada y será llamado al ring para supervisar la inserción adecuada del competidor en el ring de competencia.
2. La regla que rige a los competidores tardíos es la siguiente:
 1. Si la competencia de fórmulas tradicionales ha comenzado pero no se ha cerrado, el competidor podrá competir en las fórmulas tradicionales.
 1. El competidor insertado actuará a continuación.
 2. Independientemente de dónde se coloque el nombre del competidor insertado en la hoja de puntuación, **este competidor tardío será llamado a continuación para competir**. No se dará tiempo adicional para el calentamiento, estiramiento, etc.
 1. Si, en opinión de la RTTL, el competidor llegó deliberadamente tarde a un ring para obtener una ventaja, o es uno de los que habitualmente llega tarde a la competencia, la RTTL denegará al competidor esta competencia. Esta decisión también afectará negativamente a las competiciones Creative/Xtreme de los competidores, ya sea en la elegibilidad para competir o en la eliminación de puntos si ese aspecto de la competencia ya ha ocurrido.

El competencia de fórmulas tradicionales se cierra cuando se produce uno de los siguientes eventos:

1. Si hay algún empate, cuando la eliminatoria haya comenzado.
2. Si no hay empates, cuando el primer competidor de armas ha sido llamado a competir.
2. Si la competencia de fórmulas tradicionales se ha cerrado y la competencia de armas tradicionales ha comenzado, el competidor no podrá competir en el evento de formula, pero se puede agregar a las armas tradicionales. Si la competencia tradicional de armas ya ha comenzado, el competidor insertado actuará a continuación. Independientemente de dónde se coloque el nombre del competidor insertado en la hoja de puntuación, **este competidor tardío será llamado a continuación para competir**. No se dará tiempo adicional para el calentamiento, estiramiento, etc.
3. La competencia de armas tradicionales se cierra cuando se ha producido uno de los siguientes eventos:
 1. Si hay algún empate, entonces cuando el empate haya comenzado la corrida.
 2. Si no hay vínculos:
 1. En un ring con combate de un paso, cuando el primer combate de un paso ha comenzado.
 2. En un ring sin combate de un solo paso, cuando el primer combate de armas de combate ha comenzado.
4. Si la competencia de armas tradicionales se ha cerrado, el competidor no podrá competir en las fórmulas tradicionales o en el evento de armas, pero puede competir en armas de combate y en un solo paso o combate.
5. Si la primera ronda de ataque y defensa ha comenzado, y no hay byes disponibles en la primera ronda, no se permitirán entradas tardías en este evento. El soporte no se volverá a escribir, para crear byes para acomodar a un competidor tardío si la primera ronda ha comenzado.
 1. Si la primera ronda de combat weapons ha comenzado, y no hay byes disponibles en la primera ronda, no se permitirán entradas tardías en este evento. El soporte no se volverá a escribir, para crear byes para acomodar a un competidor tardío si la primera ronda ha comenzado. El competidor tardío puede, sin embargo, competir en el combate de un solo paso y / o tradicional.
 2. Si la primera ronda de combate tradicional ha comenzado, y no hay byes disponibles en la primera ronda, no se permitirán entradas tardías en este evento. El soporte no se volverá a

escribir, para crear byes para acomodar a un competidor tardío si la primera ronda ha comenzado.

En ese momento, el líder del equipo del torneo regional determinará si hay otra pista disponible. En eventos nacionales y mundiales, esa decisión será tomada por la Directora del Torneo Nacional o sus asignados.

Si, en opinión de la RTTL, el estudiante ha llegado tarde a propósito para recibir una posición ventajosa, la RTTL puede denegar la participación en cualquier oposición.

Por el bien de la competencia, el Líder del Equipo del Torneo Regional hará todo lo posible para que un competidor junior pueda competir. Si su pista se completa, el Líder del Equipo del Torneo Regional PUEDE, crear otra pista de competencia con el propósito de otorgar trofeos. **Estas pistas especialmente creadas no recibirán puntos en la clasificación de los Diez Mejores Campeones Mundiales o Estatales.**

Excepción de la regla: Si el RTTL determina que fue culpa del RTTL o de su personal por qué el competidor perdió su pista y se crea un pista especial, el competidor recibirá puntos. El máximo de puntos dado en este caso es 3.

Procedimientos de pista

Los siguientes procedimientos son indicativos de cómo se correrá cada pista en cada torneo de ATA:

1. **Recoge todas las tarjetas de registro de la competencia.** El juez central debe volver a contar el número de competidores y el número de tarjetas de registro para asegurarse de que estos números coincidan.
 1. El juez central no debe "calentar" físicamente a los competidores de ninguna manera.
2. Para comenzar oficialmente la división, los competidores se **alinearán y se inclinarán** ante los jueces asignados.
 1. **El Juez del Centro confirmará la edad y división de la competencia.**
 2. El juez central presentará a los **jueces** a los competidores y anunciará quién es el juez A, y quién es el juez B, y qué área de la competencia de fórmulas está puntuando cada juez.
 3. Mientras se enfrenta a los competidores, el juez A estará en el lado izquierdo del juez central y el juez B estará a la derecha del juez central.
3. **Competencia de Fórmulas Tradicionales**
4. **Competencia de armas tradicionales.**
 1. Los jueces deben realizar una **verificación** de armas tradicionales para todos los competidores que participan en la competencia de armas tradicionales antes del inicio de las competiciones de armas. Vea Verificación de armas a continuación.
Competencia tradicional de combate de un paso / punto.
5. **Combate con armas de combate.**
 1. Uno de los jueces masculinos debe realizar un discreto "control de la copa de la ingle" para todos los competidores masculinos que participan en las competiciones de combate de armas de combate y / o combate de puntos tradicionales. Antes de la competencia de Armas de Combate, el juez designado debe reunir a todos los competidores masculinos que hayan elegido competir en combate de combate o en combate tradicional para formular un círculo cerrado. En ese momento, el juez masculino debe pedirle a cada competidor que toque su propia copa para que el juez pueda escuchar el "golpe". Ninguna persona, juez o competidor, debe tocar la copa de otra persona por ningún motivo. Consulte Procedimientos de verificación de ingle.

Notas especiales: Sparring y/o combat weapons

1. Todos los jueces tienen la misma autoridad para pedir puntos o sanciones. Un juez central no puede anular una llamada de un juez de esquina, excepto a través de su voto sobre un punto o advertencia, que no tiene más peso que cada uno de los votos de los otros dos jueces.

2. Ningún juez puede alterar, agregar o modificar ninguna regla de ATA.
3. Si alguien (Senior, Padre, Competidor, Espectador o Juez) siente que hay un problema en un ring, esa persona debe notificar a la Directora del Torneo Nacional o al Líder del Equipo del Torneo Regional con la inquietud. La directora del Torneo Nacional o el Líder del Equipo del Torneo Regional decidirá si se debe producir algún cambio.
1. **Anunciar premios:** Los premios ahora deben otorgarse para los eventos tradicionales de la siguiente manera:
 1. Llama a cada competidor por su nombre, pídeles que den un paso adelante y que otorguen el pin conmemorativo del torneo.
 2. Para aquellos competidores que se ubicaron en un evento, el competidor individual debe ser llamado hacia adelante y recibir medallas de colocación en el siguiente orden: tercer lugar, segundo lugar y primer lugar. Este mismo proceso debe repetirse para cada evento individual.
 3. Cada juez debe estrechar la mano de cada competidor y felicitarlos después de la entrega de los trofeos / medallas.
2. Para terminar oficialmente las competiciones de división tradicionales, los competidores **se alinearán y se inclinarán** ante los jueces en ese ring.
 1. ANTES de despedir la pista, el juez del Centro anunciará que todos aquellos que continúen en eventos Creative o Xtreme permanezcan en línea.
 1. Luego descartarán a aquellos que no continúen en la competencia Creative o Xtreme.
 2. Anuncie a los competidores y padres la hora actual y el número de minutos que aquellos competidores que deseen cambiarse de ropa.
 3. Despida a aquellos que continúan cambiando o tomando un descanso mientras otros cambian.
3. **Revisa dos veces el papeleo de los eventos tradicionales y devuélvelo al Secretario del Torneo.**

AL CONCLUIR EL TIEMPO ASIGNADO PARA CAMBIARSE DE ROPA, UNIFORMES, LAS COMPETICIONES CREATIVAS / XTREME COMENZARÁN EN la MISMa Pista.

1. Cada RTTL hará todo lo posible, pero no está obligado a cambiar de jueces, durante el tiempo asignado para cambiarse de ropa.
 1. Esto no significa que los jueces sean destituidos.
1. **Competencia de Formas Creativas**
2. **Competencia de armas creativas**
 1. Los jueces deben realizar una **verificación** de armas para todos los competidores que participan en la competencia de armas creativas antes del inicio de esta competencia. Vea la verificación de armas a continuación
1. **Competencia de formas Xtreme.**
2. **Competición de armas Xtreme**
 2. Los jueces deben realizar una verificación de armas para todos los competidores que participan en la competencia de armas Xtreme antes del inicio de esta competencia. Vea la verificación de armas a continuación

Anunciar premios: Los premios ahora deben otorgarse para los eventos creativos / Xtreme de la siguiente manera:

1. Para aquellos competidores que se ubicaron en un evento, el competidor individual debe ser llamado hacia adelante y recibir medallas de colocación en el siguiente orden: tercer lugar, segundo lugar y primer lugar. Este mismo proceso debe repetirse para cada evento individual.

Cada juez debe estrechar la mano de cada competidor y felicitarlos después de la entrega de los trofeos / medallas.**AL CONCLUIR EL TIEMPO ASIGNADO PARA CAMBIARSE DE ROPA, UNIFORMES, LAS COMPETICIONES CREATIVAS / XTREME COMENZARÁN EN EL MISMO RING.**

1. Cada RTTL hará todo lo posible, pero no está obligado, a cambiar de jueces, durante el tiempo asignado para cambiarse de ropa.
 1. Esto no significa que los jueces sean destituidos.
1. **Competencia de Fórmulas Creativas**
2. **Competencia de armas creativas**
 1. Los jueces deben realizar una **verificación** de armas para todos los competidores que participan en la competencia de armas creativas antes del inicio de esta competencia. Vea la verificación de armas a continuación

1. **Competencia de formula Xtreme.**
2. **Competición de armas Xtreme**
 2. Los jueces deben realizar una verificación de armas para todos los competidores que participan en la competencia de armas Xtreme antes del inicio de esta competencia. Vea la verificación de armas a continuación

Anunciar premios: Los premios ahora deben otorgarse para los eventos creativos / Xtreme de la siguiente manera:

3. Para aquellos competidores que se ubicaron en un evento, el competidor individual debe ser llamado hacia adelante y recibir medallas de colocación en el siguiente orden: tercer lugar, segundo lugar y primer lugar. Este mismo proceso debe repetirse para cada evento individual.
 4. Cada juez debe estrechar la mano de cada competidor y felicitarlos después de la entrega de los trofeos / medallas.
-
1. Para finalizar oficialmente las competencias de la división Creative / Xtreme, los competidores **se alinearán y se inclinarán** ante los jueces en ese ring.
 1. No se entregarán pines conmemorativos adicionales en las pistas Creative/Xtreme. Los competidores recibieron sus pines conmemorativos al concluir la competencia del evento tradicional.

Cinturón blanco/naranja/amarillo - Sparring y elegibilidad de combate

Todos los cinturones W/O/Y podrán competir en combates tradicionales y armas de combate, así como en los tradicionales de un solo paso en todos los torneos.

Para el combate tradicional, los estudiantes del cinturón W/O/Y pueden elegir:

1. Compite en pasos únicos tradicionales **o**
2. Compite en sparring tradicional **o**
3. Compite tanto en combate tradicional como en one-steps.
 1. Si un cinturón W/O/Y elige competir tanto en el combate tradicional como en el de un solo paso, se pueden aplicar tarifas adicionales.
 2. Para los cinturones W/O/Y que compiten tanto en Sparring como en One-step Sparring, se otorgarán puntos a la colocación más alta de los eventos. El competidor no recibirá puntos en ambos eventos en el mismo torneo. Para obtener detalles sobre cómo se otorgarán los puntos por colocación si el competidor elige competir tanto en combate como en combate de un solo paso, consulte Programa de campeones.

Un competidor que elija hacer tanto un solo paso como un combate tradicional tendrá una tarifa de competencia adicional a menos que este evento sea su 6º/7º/8º/o 9º evento. En ese caso, el combate tradicional será sin cargo.

Los géneros se separarán solo para el combate de puntos tradicional y el combate de armas de combate.

Ejemplo: Hay cinco niños y cinco niñas combinados para fórmulas en una pista en un torneo. Competirán juntos por fórmulas, armas y combate de ataque y defensa. Sin embargo, los géneros se separarán para el combate tradicional y combat weapons.

Inspecciones de armas

El juez central llamará a cada competidor de armas para que se presente y presente el arma destinada a su uso en esa competencia. El arma mostrada será inspeccionada para asegurar que:

1. Según el rango del competidor, son elegibles para competir con ese tipo de arma.
2. El arma es un estilo apropiado para su rango y evento de competencia.

3. El arma es del tamaño apropiado para la altura del competidor.
4. El arma no viola las restricciones de adorno del arma de ninguna manera.
5. El arma está en buen estado y es segura de usar en competición.

1. Si en opinión de los jueces, se determina que el arma ha sido alterada antes de que se lleve a cabo la competencia, el competidor podrá reemplazar el arma.
2. Presentar un arma apropiada para la inspección de armas, luego cambiarla por un tamaño, tipo o estilo incorrecto después del proceso de inspección resultará en una descalificación del competidor. Este tipo de comportamiento será puesto en conocimiento de la presidenta Internacional de los torneos, y pueden aplicarse sanciones / sanciones adicionales.
3. Si un arma se rompe durante la competencia, no es culpa del juez que realizó la verificación de armas.
4. El arma es responsabilidad del competidor.

Procedimientos de verificación del protector de ingle

Todos los competidores masculinos deben usar una copa protectora antes del comienzo del combate o la competencia de combate.

1. Para todas las divisiones masculinas masculinas, antes del comienzo del combate y / o las competiciones tradicionales de combate, los jueces realizarán una verificación discreta de la copa protectora de la ingle. Uno de los jueces varones adultos reunirá a los competidores que compiten en combate tradicional o de combate juntos, formando un círculo cerrado, y pedirá a cada persona que toque su copa protectora de la ingle para que el juez pueda escuchar el sonido de golpe. Ningún juez debe realizar esta tarea para el competidor. Si los tres jueces son mujeres, deben pedirle a un juez adulto de cinturón negro cercano que haga la revisión del protector de la ingle. Cualquier competidor masculino que no lleve una copa protectora en la ingle recibirá instrucciones de ponerse una sin demora.
2. Cualquier competidor en este ring que no esté usando una copa protectora en la ingle, o que no haya regresado de ponerse su copa protectora, en el momento en que son llamados a combatir, perderá el combate.

Lesiones

Se ha hecho todo lo posible para garantizar que competir en un torneo de Taekwondo Songahm sea lo más seguro posible. Sin embargo, pueden ocurrir lesiones. **Las siguientes pautas se aplicarán a todas las lesiones durante la competencia:**

1. Si un competidor se lesiona, el juez lo hará acostarse (o permanecer donde ha caído).
2. Mantenga al competidor lo más quieto posible y NO se quite el casco.
3. El equipo médico en el lugar será llamado a la pista.
4. Si no hubo ningún golpe en la cabeza o la cara, se le puede pedir al competidor que se quite la boquilla.
5. Hasta que el médico llegue al ring, se hará todo lo posible para ayudar al competidor a mantener la calma, asegurándose de que se le aconseje que no se mueva.
6. Si el competidor ha pedido múltiples "tiempos muertos" de lesiones como una fórmulas de descansar y / o calmarse para continuar, el juez central, a su entera discreción, puede evitar que el competidor continúe. En estos casos que involucran combates o combates, el competidor perderá el partido.

El competidor lesionado solo podrá continuar cuando se cumpla un determinado criterio. **Los criterios son los siguientes:**

1. Es la opinión del equipo médico que él / ella no se lesionará más al continuar. La decisión del equipo médico, el día del evento, es definitiva y no puede ser anulada por un padre o instructor.
2. Si el competidor es menor de 18 años, él / ella TAMBIÉN debe recibir permiso de sus padres (si están presentes), instructor (si está presente).
3. Si un profesional de la salud no está disponible, SIEMPRE pecar de cauteloso.

Lesiones y conmociones cerebrales: SIEMPRE pecar por el lado de la precaución y la seguridad del competidor. No se espera que los jueces "diagnostiquen" una conmoción cerebral, ya que ese es el trabajo de un profesional de la salud apropiado. Si un profesional de la salud apropiado determina que el atleta NO ha sufrido una conmoción cerebral, el atleta puede regresar a la competencia. Si un profesional de la salud apropiado determina que un atleta ha sufrido una conmoción cerebral, ese atleta NO PUEDE regresar a la competencia ese día bajo ninguna circunstancia. Nadie puede "anular" al profesional de la salud. Esto incluye padres, instructores, competidores, tutores, otros jueces y espectadores.

PREMIOS DEL TORNEO

Premios de colocación para la competencia

Habrán tres lugares otorgados en todas las divisiones competitivas y recreativas según los criterios a continuación para las competiciones de Fórmulas tradicional, Arma tradicional, Fórmulas ATA-Xtreme, Arma ATA-Xtreme, Fórmulas creativa, Arma creativa, Fórmulas de equipo sincronizada y Demostración de equipo. Son los siguientes:

1. 1er lugar - Otorgado al competidor / equipo con el total de puntos acumulado más alto.
2. 2º Lugar - Otorgado al competidor / equipo con el siguiente total de puntos acumulado más alto.
3. 3er lugar - Otorgado al competidor / equipo con el tercer total acumulado de puntos más alto.

Las competiciones de combate con armas de combate, combate de un paso y combate tradicional culminarán con los siguientes premios:

1. 1er lugar - Otorgado a la persona que gana la ronda final de la competencia.
2. 2º Lugar - Otorgado a la persona que llega a la ronda final, pero es derrotado.
3. 3er lugar - Otorgado al ganador del partido por el 3er lugar que se llevará a cabo entre los dos competidores derrotados en los partidos de semifinales.

Pines conmemorativos del torneo

1. Cada competidor recibirá un pin conmemorativo único del torneo. Estos pines se otorgarán a cada competidor antes de cualquier medalla de colocación.
2. **Los competidores descalificados** siguen siendo elegibles para premios conmemorativos.

CONDUCTA DEL COMPETIDOR / COACHING / ERRORES CORREGIBLES / ACTITUD

Errores corregibles

Como en la mayoría de las competiciones, existe la posibilidad de "errores corregibles". Las llamadas de juicio, como los puntajes dados o los puntos llamados en el combate, no se consideran un error corregible. Un instructor / padre / competidor puede pedir una aclaración si cree que se ha cometido un "error corregible". El Líder del Equipo del Torneo Regional será responsable de esta determinación, y su decisión será definitiva. Si un instructor/padre/o competidor desea discutir la decisión del Líder del Equipo del Torneo Regional, puede hacerlo después de la conclusión del torneo. Esto debe ocurrir a través de la "cadena de mando" adecuada.

REVISIÓN DE VIDEO

Un líder de equipo de torneo regional o un director de torneo nacional puede, pero no es obligatorio, revisar el video con el fin de revertir un "Error corregible". La revisión de video no ocurrirá en ninguna llamada de juicio. EJEMPLO: Después de mirar las 3 puntuaciones en el combate, el Juez Central llama, un punto rojo, pero el anotador inadvertidamente otorga el punto a las blancas. Este es un error corregible. Suponiendo que el video muestre todos los aspectos de la llamada, el RTTL puede otorgar el punto apropiado. La revisión de

si un competidor realmente obtuvo un punto, no es un error corregible. No hay "repetición instantánea". Las llamadas de juicio son definitivas y no están sujetas a revisión.

Sin Coaching

Es responsabilidad de los jueces asegurarse de que nadie pueda recibir entrenamiento durante ninguna competencia, excepto los eventos de combate / combate por equipos. No habrá entrenamiento desde el banquillo por parte de nadie, incluidos cinturones de color, cinturones negros, instructores, familiares o amigos. Esta regla de no entrenamiento está vigente desde el momento en que los competidores son "inclinados en su ring" hasta el momento en que son "retirados de su ring". **Esto incluye decirle en voz baja a un estudiante qué hacer entre partidos en combate, o antes de un desempate en fórmulas / armas.** Animar y ofrecer aliento es de hecho permitido y alentado. Un competidor que reciba entrenamiento será penalizado en la siguiente mansión:

1. 1ª ofensa- El competidor recibirá una advertencia de no contacto.
2. Para la 2ª y posteriores ofensas - El oponente recibirá un punto de penalización.
3. La persona que entrena será removida del área del ring después de la 2da ofensa. El hecho de no abandonar el área del ring, por la ofensiva del entrenador, resultará en la descalificación del competidor.

Actitud y conducta del competidor

Uno de los principios más importantes del Taekwondo Songahm es el concepto de DISCIPLINA. Si bien es importante mostrar la disciplina de ser un buen perdedor, es igualmente importante exhibir la disciplina de ser un buen ganador. Los estudiantes de Taekwondo Songahm son conocidos por su disciplina, cortesía y respeto. Cualquier exhibición de disgusto, frustración o insatisfacción con el resultado de la competencia no será tolerada. Esto incluye abandonar la pista o el área de la pista antes de que se otorguen los premios y que la pista se descarte completamente. Tampoco se permitirá la exuberancia excesiva con la victoria.

Advertencias de conducta antideportiva

Las advertencias de conducta antideportiva son a discreción exclusiva del juez del centro. Las advertencias de conducta antideportiva pueden, a discreción exclusiva del juez central, resultar en un punto de penalización y / o descalificación.

1. Si la familia, amigos o fanáticos del competidor participan en dicha conducta, también a discreción del juez central, un competidor puede recibir una advertencia de conducta antideportiva. También se aplicarían todas las sanciones.
2. Si un competidor es descalificado por conducta antideportiva después de que se otorguen los lugares, ese competidor perderá su lugar. Otros competidores no ascenderán en su lugar si esto ocurre.
3. A discreción de la presidenta Internacional de Torneos, la conducta antideportiva puede resultar en la pérdida de la totalidad o parte de los diez primeros puntos acumulados, o ser excluido de futuros torneos. El infractor recibirá una notificación oficial por escrito de la presidenta Internacional.

Otorgamiento de puntos:

Antecedentes: Cuando la pandemia golpeó a los Estados Unidos, muchas escuelas tuvieron que cerrar y los instructores utilizaron el método virtual para enseñar para ayudar a los estudiantes a continuar con su viaje a Songahm. A medida que se levantaron las restricciones y se permitió la instrucción cara a cara, muchas escuelas decidieron continuar enseñando virtualmente. Otras escuelas no pudieron sostenerse y cerraron. Por esta razón son muy pocos los alumnos que siguen aprendiendo virtualmente. Por lo tanto, podría haber estudiantes que debido al cierre y la falta de escuelas en sus alrededores viven en un Estado pero entrenen en otro. Con este fin....

1. Si un licenciario está capacitando virtualmente a algún estudiante y son de otro Estado, es responsabilidad del licenciario enviar toda la información a la sede para su aprobación.

2. Un licenciario no puede entrenar virtualmente y reclamar puntos en otro Estado. En otras palabras, si un licenciario compite, sus puntos se adjuntarán a la escuela que posee, no a donde entrena.
3. Si un competidor es aprobado para entrenar virtualmente debido a las razones antes mencionadas, los puntos ganados se adjuntarán al Estado donde reside la escuela virtual.
 1. Por ejemplo, John vive en TN pero entrena virtualmente con Mr. Leader en AZ. Los puntos ganados por John se enumerarán en AZ, no en TN.
4. En cualquier momento, HQ tiene el derecho de perder puntos o revertir la elegibilidad para estudiantes virtuales.

SECCIÓN 8 - Competencia de fórmulas tradicionales

Fórmulas admisibles

Cinturones de color

Los cinturones de color que participan en la parte de formulas de la competencia demostrarán la formulas seleccionada por su instructor. Por razones de integridad, el instructor no debe hacer que un estudiante de cinturón de color haga un formulario que se considere por debajo de su nivel de habilidad actual. Sin embargo, los competidores no serán cuestionados por los jueces sobre la idoneidad de la formulas que demuestra un cinturón de color.

No se dará ninguna consideración especial con respecto al color del cinturón que usan los estudiantes y la fórmulas con la que compiten (ni puntajes más altos para una fórmulas de nivel superior ni puntajes más bajos para una fórmulas de nivel inferior). Los estudiantes serán juzgados de acuerdo con su desempeño en comparación con los demás en su división ese día.

Si un cinturón negro recomendado compite en una división de cinturón negro decidida de 1er Dan, debe actuar con las formulas Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2. Él / ella no puede competir con una fórmula de cinturón inferior o con la fórmula de 1er Dan, Shim Jun.

Cinturones negros

Los cinturones negros no pueden competir con una formulas designada para un rango más alto que su rango actual, incluso si están "compitiendo" para la temporada del torneo.

Competidores de Cinturón Negro de 1er Dan:

1. Debe competir con la fórmulas de Shim Jun después de seis meses a partir de la fecha de su prueba de rango decidida exitosa. Esto se conoce comúnmente como la "regla de los 6 meses". Los jueces asumirán que el formulario presentado califica bajo esta regla. Este es un problema de integridad. Los jueces que consideren que el competidor de 1BD ha estado compitiendo con una formulas de "cinturón de color" durante más de 6 meses deben informárselo a la RTTL en el evento. La RTTL informará de esto al Presidente Internacional de Torneos de la ATA en la sede de la ATA.
 1. **El juez no debe cuestionar o hacer comentarios al competidor en cuanto a su tiempo en el rango. El juez tampoco debe reflejar su preocupación en la puntuación otorgada al competidor en ese evento.**
2. Las formulas más bajas que se pueden realizar en una pista de cinturón negro decidida de 1er Dan son Choong Jung 2, **Choong Jung 1 o In Wha 2.**

Competidores de 2º Dan Cinturón Negro Recomendado:

1. Debe competir con Shim Jun.

2º Dan Decidido Cinturones Negros y competidores superiores:

1. Puede optar por hacer cualquiera de los formulas de cinturón negro hasta e incluyendo el formulario designado para su rango durante la temporada regular del torneo.
2. La fórmula más baja que se puede realizar es Shim Jun.

Nota: Consulte la sección Distrito y Campeonato Mundial de la regla para obtener información adicional sobre cómo seleccionar el formulario apropiado para sus objetivos competitivos.

Área de concentración de los jueces

La puntuación de las fórmulas tradicionales se divide en tres aspectos de evaluación. Juez A, Juez B y Juez del Centro. Cada juez está puntuando un aspecto diferente de la presentación del competidor. Un aspecto importante de juzgar las fórmulas es no permitir que las preferencias personales con respecto a las técnicas influyan en la puntuación. No es factible esperar que todos los miembros del Taekwondo Songahm hagan

todas las técnicas de la misma manera. Diferencias en estilos corporales, edad y otros criterios puede hacer una diferencia en cómo un instructor puede enseñar a un estudiante ciertas técnicas. Los jueces del formulario deben basar su puntaje en el aspecto general y la efectividad de las técnicas. La mejor "regla general" es observar al competidor como juez y no como instructor. Cuando esté sentado, el Juez A estará en el lado izquierdo del Juez del Centro y el Juez B estará en la mano derecha del Juez del Centro. Al juzgar las áreas respectivas, la puntuación debe basarse en los siguientes diez atributos. El competidor que pueda demostrar la más alta calidad y el más consistente de estos atributos debe recibir la puntuación más alta.

1. "Base"- Base de cada técnica (pie base al patear, punto de partida para las técnicas de mano.)
2. "Trayectoria": el camino que tomará una técnica desde el punto A hasta el punto B.
3. "Follow Though": ir más allá del objetivo. (extensión completa de la técnica).
4. "Posición de la articulación": configuración adecuada de todas las articulaciones para una técnica.
5. "Equilibrio": alineación corporal, postura, base adecuada y contacto visual.
6. "Precisión": golpear el objetivo exacto con el punto de contacto adecuado.
7. "Velocidad"- Tiempo que tarda tu técnica en ir del punto A al punto B. Relajar los músculos y explotar.
8. "Fuerza de reacción"- El contrapeso a cada movimiento.
9. "Potencia": rotación del cuerpo y entrada de la masa corporal a través de la aceleración.
10. "Reflejo automático": la repetición adecuada le permite reaccionar sin esfuerzo.

Juez de esquina A:

Calificará solo posturas y patadas.

Para las **posturas**, el juez debe buscar:

1. Base adecuada para incluir
 1. Largura
 2. Ancho
 3. Distribución del peso
 4. Posición del pie

Para las **patadas**, las cosas más importantes para juzgar son adecuadas:

1. Trayectoria
2. Seguimiento
3. Posición común
4. Equilibrar
5. Poder

Nota:

1. La altura de las patadas debe coincidir con las dimensiones del cuerpo del competidor. (es decir, su plexo solar para patadas de sección media y nivel de cabeza para patadas de sección alta)
2. **El juez A solo juzgará las técnicas que se muestran y no hará deducciones de puntos por movimientos omitidos, el tipo incorrecto de patada o una formulas incompleta. Esas áreas son responsabilidad del juez del centro.**

Juez B:

Calificará solo las técnicas manuales.

Para las **técnicas manuales**, las cosas más importantes para juzgar son adecuadas:

1. Trayectoria
2. Posición conjunta
3. Velocidad
4. Fuerza de reacción
5. Poder

El juez B solo juzgará las técnicas que se muestran y no hará deducciones de puntos por movimientos omitidos, el tipo incorrecto de bloqueo o strike, o un formulario incompleto. Esas áreas son responsabilidad del juez del centro.

El Juez del Centro

Calificará la presentación general del formulario.

El juez central puntuará la presentación general del formulario. Además de los criterios del juez A y B, los criterios adicionales para el juez central son adecuados:

1. Memoria (reflejo automático)
2. Ritmo y sincronización
3. Actitud y entusiasmo

Guardián de puntuación / Guardián del tiempo

El anotador y el cronometrador en un torneo ATA juegan un papel importante en el funcionamiento general de una pista. Si bien estos voluntarios no son considerados jueces, tienen responsabilidades y obligaciones que deben cumplirse. El Juez del Centro debe seleccionar a un estudiante que esté en dobok para llenar el papel de anotador o cronometrador. La ropa de calle no se considera vestimenta apropiada para esta posición.

El anotador/cronometrador deberá:

1. Asegúrese de que sus deberes en el ring sean entendidos, y pídale al Juez del Centro cualquier aclaración necesaria.
2. Estar apropiadamente vestido con un uniforme ATA blanco o negro.
3. Escriba de manera legible y complete todos y cada uno de los puntajes dados por el Juez del Centro. Repita la partitura al Juez del Centro en voz alta y clara.
4. Haga todo lo posible para llamar la atención del Juez del Centro si él / ella no está claro con un problema de puntaje o tiempo en cualquier momento durante la competencia.
5. Presta total atención a la pista en la que están trabajando.
6. Abstenerse de animar a cualquier competidor en particular. Él / ella debe permanecer imparcial como si fuera uno de los tres jueces.

Procedimientos tradicionales de competencia de fórmulas

Los siguientes procedimientos son indicativos de cómo se correrá cada pista en cada torneo de ATA:

1. El Juez del Centro girará las cartas boca abajo y las barajará para que los competidores sean llamados de manera aleatoria. No es necesario que todos los nombres estén escritos en la hoja de puntuación antes de comenzar la sección de fórmulas de la competencia.
 1. En eventos nacionales y mundiales, las hojas de puntuación están preimpresas. El orden de los competidores convocados se basará en las instrucciones dadas por la directora Nacional del Torneo el día del evento.
2. Para comenzar la competencia, el juez central sacará una carta a la vez y llamará el nombre del competidor. Él / ella entregará la tarjeta al anotador para que el anotador pueda registrar el nombre mientras la persona está haciendo su formulas. No es necesario completar todos los nombres de los competidores antes de comenzar la competencia. El anotador hará esto mientras el competidor demuestra las fórmulas a los jueces. Como cortesía adicional para los competidores y sus familias, el Juez Central también debe anunciar al competidor "en cubierta" (es decir, el próximo competidor en competencia).
3. Cuando se llama su nombre, los competidores responderán: "Sí, señor / señora", correrán al centro del ring, se pondrán de pie y esperarán las instrucciones de los jueces. Seguirán las instrucciones del juez, y cuando se les dé la orden de comenzar, demostrarán su formulación en su conteo.
4. Mantendrán la posición del último movimiento hasta que se les dé la orden de regresar y no abandonarán el ring hasta que sean despedidos.
5. En cada división, los tres primeros competidores demostrarán su formulas, uno a la vez, y luego serán despedidos a un lado. Esto permitirá a los jueces evaluar el ring determinando la capacidad general de los competidores presentes en el ring. Al final de la demostración de su formulas por parte del tercer

competidor, los tres competidores serán traídos de vuelta y se les darán puntuaciones. Cada competidor posterior será puntuado inmediatamente después de la realización de su formulas.

1. Los competidores deben tener en cuenta que los puntajes varían dependiendo del nivel de los competidores en el ring en ese día en particular.
2. El Juez del Centro anunciará los puntajes desde su izquierda, indicando el puntaje del Juez A, luego el puntaje del Juez Central y finalmente el puntaje del Juez B. Los jueces deben mantener sus puntajes visibles hasta que el marcador haya escrito los puntajes correctamente y haya repetido los puntajes al Juez Central para su verificación.
3. Después de que cada competidor haya tenido la oportunidad de demostrar su formulas, el juez central verificará la suma de los puntajes y determinará si hay algún empate.
4. Si se produce un empate en los puntajes para el primer, segundo o tercer lugar, use el sistema de segunda vuelta. (Consulte Resolución de empates.)

Determinación y administración de una puntuación

Es importante entender cómo determinar la puntuación de un competidor.

1. Los tres primeros competidores completarán su formulario antes de ser puntuados. Esto les da a los jueces una base para sus puntajes.
2. Cada juez dará una puntuación que va de 0 a 9.
 1. **La puntuación es una puntuación de comparación basada en los competidores en ese ring, en ese día, y no basada en la excelencia de la formulas presentada.**
 1. Los competidores deben tener en cuenta que los puntajes de un torneo pueden ser completamente diferentes de otro torneo dependiendo del nivel de los competidores en ese ring en particular en ese día en particular.
 2. Es muy posible que los puntajes de cada juez puedan variar mucho porque cada juez está calificando una parte diferente del desempeño y los puntajes no tienen ninguna relación entre sí.
 3. Este método de puntuación también brinda a los competidores retroalimentación instantánea sobre qué parte de su formulas puede necesitar mejoras.
3. No hay restricciones de límites durante la competencia de fórmulas.
 1. Los competidores no serán penalizados por ir más allá de los límites del ring, ni serán penalizados por ajustar su posición para evitar obstáculos, personas o los límites del ring. Es posible que los competidores no se den cuenta de que no serán penalizados por ir más allá de los límites del ring y pueden ajustarse para evitar esto. También es posible que las bolsas de equipo, los espectadores, etc., puedan estar en su camino y se les debe permitir ajustarse para evitar estos obstáculos.
4. No hay restricciones de tiempo específicas para completar un formulario.
 1. Cuando se describen y enseñan fórmulas, el material escrito tiene un marco de tiempo sugerido en el que se debe realizar el formulario. Este marco de tiempo sugerido está ahí con el propósito de ayudar al estudiante a comprender la velocidad y el flujo del formulario. No se incluye como criterio de evaluación para ser utilizado para la competencia del torneo.

Para pistas donde hay tres o menos competidores

1. En lugar de dar puntajes, cada juez señalará su elección para el puntaje más alto de acuerdo con su asignación. (A para patadas / posturas, B para técnicas manuales y bloqueos, C para presentación general)
2. El guardián de la puntuación registrará las siguientes puntuaciones:
 1. 1er lugar : 9 para todos los jueces
 2. 2° puesto: 8 para todos los jueces
 3. 3er lugar: 7 para todos los jueces
3. Si todos los jueces señalan a un competidor diferente, entonces los jueces seguirán el procedimiento normal de desempate, comenzando con cada competidor repitiendo su fórmula. Durante el desempate, cada juez examinará la presentación general de las fórmulas.
4. Un solo competidor debe recibir los puntajes de 9, 9, 9, debido a que son los mejores en el ring ese día.

5. **Todos los competidores en todas las divisiones, independientemente de su cinturón o rango, recibirán 1 intento de presentar su formulas.**

1. En cada ring, independientemente del número de competidores, un competidor que presente una fórmula incompleta recibirá una puntuación de 0 (cero) del juez central. El juez A y el juez B calificarán al competidor siguiendo las pautas normales para un formulario completo y no deducirán puntos en función de la integridad del formulario.
 1. Esta regla está vigente para todos los torneos que comienzan en la temporada 2020-2021 para las divisiones campeonas y recreativas.

Rango de puntuación y significado

El significado de las partituras es el siguiente:

9 = Considerado entre los mejores del grupo.

6 a 8 = Mejor que el promedio del grupo.

5 = El promedio del grupo.

1 a 4 = Por debajo del promedio del grupo.

0 = Incompleto (solo para ser dado por el juez central en el primer intento incompleto).

Notas:

1. A todos los competidores se les permite solo 1 oportunidad de completar su fórmula.
 1. Los estudiantes que no estén seguros de conocer su fórmula deben, en **consulta con su instructor**, considerar competir en la división recreativa para ese torneo.
2. Un formulario incompleto recibirá una puntuación de 0 (cero) del Juez del Centro.
3. Los jueces de esquina siempre deben basar su puntaje en función de la calidad de la técnica mostrada en comparación con los otros competidores ese día en ese ring.

Fórmula incompleta

Un formulario incompleto se define como un competidor que deja fuera al menos cuatro o más movimientos consecutivos o se detiene en cualquier momento durante el formulario y no continúa la presentación.

1. Si un competidor omite una o dos técnicas, gira en la dirección equivocada o realiza una técnica incorrecta, esto **NO** se clasificaría como una formulas incompleta.
 1. El énfasis de la enseñanza de la organización está en la calidad de la técnica en lugar de únicamente en la memorización. **Solo el juez central deducirá puntos en función de la presentación y los jueces de esquina no deben deducir por este tipo de error.**

Durante la competencia de fórmulas, el juez central puede ayudar a un competidor a completar su formulario a través de señales verbales y posibles demostraciones físicas si el competidor no puede completar su formulario. Esto se hace únicamente para ayudar a la autoestima del competidor dándoles la oportunidad de terminar su formulas frente a sus compañeros y audiencia.

1. El juez del centro debe entonces puntuar el formulario como si estuviera incompleto, dando una puntuación de 0 (cero), que sería la misma que si el juez no ofreciera asistencia y el competidor no hubiera completado su formulario. Los jueces de esquina no deben deducir por esta asistencia. Los jueces de esquina solo juzgan las técnicas demostradas.

Ejemplo: Un competidor que demuestra Songahm #3 deja fuera ambos bloques altos de mano de cuchillo, o hace compañeros en lugar de las dos patadas redondas, pero corrige técnicas durante el resto de la fórmulas. El Juez Central, que es responsable de la presentación general del formulario, puede hacer deducciones de puntaje para el competidor que hace las técnicas incorrectas o deja fuera las técnicas, mientras que el Juez A y el Juez B deben dar puntajes que solo reflejen la calidad de las técnicas demostradas en comparación con los otros competidores.

Resolución de empates

Si dos o más competidores tienen el mismo puntaje para el primer, segundo o tercer lugar, hay un empate en la división.

1. Los empates deben ser eliminados en lugar de decidirse en la conferencia.

2. A los competidores empatados se les pedirá que vuelvan a hacer su fórmulas, individualmente.
1. Cada competidor debe hacer la misma fórmula que hizo originalmente.
 1. **Un competidor que no repita la misma fórmula perderá el desempate.**
2. Los tres jueces ahora juzgarán toda la fórmula en general en lugar de sus asignaciones originales. Todos los empates serán decididos por los jueces que señalen la mejor fórmula en lugar de dar puntajes.
3. Si hay un empate por más de un lugar, los jueces decidirán primero el lugar **más bajo** !

El siguiente método para determinar el ganador está en su lugar:

1. Después de que todos los competidores empatados (para ese lugar) hayan hecho su formulas, se alinearán frente a los jueces.
2. Por orden del juez central, todos los jueces señalarán al competidor que consideren que hizo lo mejor.
3. Si al menos dos jueces eligen a la misma persona, esa persona gana y recibirá ese lugar en la competencia.
4. Si hubiera más de un lugar en juego, los jueces decidirán inmediatamente la siguiente mejor fórmula, y así sucesivamente, hasta que se llenen todos los puestos.
5. Si los tres jueces señalan a diferentes competidores, esos tres darán un paso adelante.
 1. A continuación, los dos competidores de la derecha (la izquierda de los jueces) darán un paso más hacia adelante. El Juez del Centro ahora les pedirá a los jueces que elijan la mejor fórmulas de esos dos.
 2. Este ganador ahora da un paso adelante con el competidor de la izquierda, y los jueces volverán a señalar la mejor fórmulas. Esta persona es la ganadora.
 3. Si más de un lugar estuviera en juego, los competidores eliminados por el voto original ahora serían devueltos, y los jueces señalarán al que consideraron que merecía el siguiente lugar. Este procedimiento se utilizará hasta que se hayan determinado todos los lugares.
6. Un juez se mantendrá consistente con su elección de la mejor fórmulas al decidir los empates. Si un juez señala al "Competidor A" en su votación inicial, ese juez debe continuar votando por el "Competidor A" en todas las votaciones posteriores hasta que el competidor A ocupe un lugar o sea eliminado.

Ejemplo #1: Hay un empate de dos competidores para el primer lugar y un empate de dos competidores para el tercer lugar. El Juez del Centro haría que los dos **competidores empatados en el tercer lugar demostraran sus fórmulas nuevamente y se tomaría una decisión en cuanto al vencedor. Luego, los dos que empataron en el primer lugar actuarían a continuación y se tomaría una decisión.**

Ejemplo #2: Sue, Mary, Jane y Betty empataron en el primer lugar. Los cuatro competidores demuestran su formulas por segunda vez. Los cuatro competidores se alinean frente a los jueces y bajo la dirección del Juez Central, cada juez señala al competidor que sintieron que obtuvo el primer lugar. Si cada juez señala a una persona diferente, un competidor es eliminado de la votación del primer lugar (para esta ilustración, María fue eliminada). Una vez que el primer lugar ha sido decidido por los procedimientos anteriores, el segundo lugar debe ser determinado. Para hacer esto, Mary sería traída de vuelta para ser elegible para ganar el segundo lugar. Este procedimiento se utilizaría si hay cuatro o más empatados en el primer o segundo lugar; Aquellos eliminados en la decisión de un lugar serán traídos de vuelta para el siguiente lugar.

Ejemplo #3: Hay un empate a tres bandas por el 1er lugar en una división. Las mejores finalistas son Ellen, Sally y Jane. Después de que los tres competidores hayan completado su fórmula por segunda vez, los jueces centrales piden a los jueces que señalen al competidor que creen que debería ganar el 1er lugar por la mejor fórmulas y el juez Brown vota por Ellen. Los otros jueces votan por Sally y Jane. Cuando el juez central llama a Ellen y Sally a dar un paso adelante y a los jueces a votar, el juez Brown debe votar por Ellen nuevamente. Si Ellen gana esa votación y luego va en contra de Jane, el juez Brown debe votar por Ellen nuevamente.

SECCIÓN 9 - Competencia de armas tradicionales

Reglas y pautas del cinturón de color

Tipo y estilo de armas disponibles para el cinturón de color

El estudiante del cinturón de color debe consultar con su instructor sobre el arma que usará en la competencia. Si compite con armas, un cinturón de color SOLO PUEDE competir con uno de los siguientes:

1. Bahng simple o doble Mahng Ee.
2. Ssahng jeol bong simple o doble.
3. Jahng Bong.
4. Ssahng Nat.
5. Jee Pahng Ee.
6. Gum Do- No se permiten espadas de metal.
7. Oh Sung Do.

Los cinturones de color pueden usar solo armas de seguridad Protech para la competencia de armas tradicionales, excepto el Jahng Bong y el Jee Pahng Ee, que cualquier estilo es aceptable.

Contenido de la demostración de armas de cinturón de color

El plan de estudios de armas de cinturón de color entra en vigencia en el Mundial 2023. A partir del sábado, se espera que todos los cinturones de color demuestren formulas del plan de estudios de las nuevas armas. En el caso de que el alumno no realice una fórmula del nuevo plan de estudios, el Juez del Centro puntuará el formulario de armas incompleto (0) y los jueces de esquina puntuarán las técnicas realizadas para el arma elegida.

El competidor del cinturón de color no puede:

1. Agregue cualquier movimiento de "tipo gimnástico" como, entre otros, divisiones, rollos, volteretas, etc.
2. Suelta el arma.

Por cada violación de esta regla, en las divisiones de cinturón de color, cada juez reducirá su puntaje en un (1) punto. El juez central, antes de pedir puntajes, recordará a los jueces de esquina las deducciones requeridas.

La rutina debe ser aprobada por el instructor del competidor antes de la competencia; Por lo tanto, es vital que el estudiante de Color Belt consulte a su instructor en cuanto a la presentación.

Esta presentación será juzgada en base a los siguientes criterios:

1. Control general del arma (deducciones por caídas, mal manejo, etc.).
2. Dificultad (las maniobras más difíciles merecen más reconocimiento).
3. Originalidad (es el competidor siendo creativo).
4. Presentación (fue una exhibición emocionante y divertida).
5. Aplicación práctica del arma.
6. Posturas, tiempo y ritmo de las fórmulas.

El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino más bien una guía para que el juez compare una presentación con otra con el propósito de dar una puntuación. **Sin embargo, en la resolución de empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio número uno para determinar el ganador. **Al romper un empate**, un competidor que "suelta" un arma no debe recibir la victoria sobre un competidor que controla el arma a lo largo de su rendimiento.

Reglas y guías para cinturones

Formulas de armas de cinturón negro y requisitos de rango

Aquí está la lista de formulas de armas de cinturón negro y sus requisitos de rango. Las siguientes armas, así como el rango de cinturón negro puede usarlas, se enumeran a continuación:

1. Single Bahng Mahng Ee para 1st Dans o superior.
2. Doble Bahng Mahng Ee para 2nd Dans o superior.
3. Single Ssahng Jeol Bong para 1st Dans o superior.
4. Doble Ssahng Jeol Bong para 2º Dans o superior.
5. Ssahng Nat para 2º Dans o superior.
6. Jahng Bong Rango medio para 1er Dan o superior.
7. Jahng Bong Long Range para 3er Dan o más.
8. Sam Dan Bong para 4th Dans o superior.
9. Jee Pahng Ee para 4th Dans o superior.
10. Oh Sung Do Nivel 1 para 1er Dan o superior.
 1. En este momento, Oh Sung Do Level 2 no está aprobado para la competencia
11. Gum Do Nivel 1 para 1st Dans o superior.
12. Gum Do Nivel 2 para 4th Dans o superior.
 1. **Nota: Para los cinturones negros, se requiere la funda del Gum Do durante la competencia tradicional.**

Nota especial: Para los cinturones negros recomendados de 1er Dan que eligen competir con cinturones negros, él / ella debe competir con una de las 5 formulas aprobadas de armas decididas de 1er Dan. (Single Ssahng Jeol Bong, Single Bahng Mahng Ee, Oh Sung Do, Gun Do, o Jahng Bong de rango medio). El competidor **no podrá** sustituir una de estas formulas por el cinturón de color de 30 segundos de estilo libre de exhibición.

Estilo de arma aprobado para la competencia de armas Black Belt

Los cinturones negros pueden usar solo armas de seguridad Protech para la competencia de armas tradicionales, excepto el Jahng Bong y el Jee Pahng Ee, para los cuales cualquier estilo es aceptable, y **todos los cinturones negros pueden usar la espada de entrenamiento avanzado de metal de la marca ATA. Esto incluye cinturones negros recomendados que compiten en pistas decididos de 1er Dan.**

Criterios de evaluación para las formulas de color/cinturón negro

En la competencia tradicional de armas de cinturón negro:

Juez de esquina A: Calificará solo la consistencia de las posturas, el control / posición del cuerpo y las patadas utilizando los siguientes atributos:

1. **Base**
2. **Postura/alineación corporal**
3. **Equilibrar**

**** El juez A solo juzgará las técnicas que se muestran y no hará deducciones de puntos por movimientos omitidos, el tipo incorrecto de patada o postura o una formulas incompleta. Esas áreas son responsabilidad del juez del Centro.**

Juez de esquina B: Solo calificará el uso de las armas utilizando los siguientes atributos:

1. **Trayectoria/líneas llamativas**
2. **Agarre de arma / posición de articulación adecuada**
3. **Velocidad**
4. **Control del arma**

5. Poder

**** El juez B solo juzgará las técnicas que se muestran y no hará deducciones de puntos por movimientos omitidos, el tipo incorrecto de bloqueo o strike, o un formulario incompleto. Esas áreas son responsabilidad del Juez del Centro.**

Juez central: Calificará la presentación general del formulario. Además del criterio utilizado por los jueces A y B, juzgarán utilizando los siguientes atributos:

1. Control del arma
2. Memoria/Reflejo automático (integridad del formulario)
3. Ritmo y sincronización
4. Actitud y entusiasmo

El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino más bien una guía para que el juez compare una presentación con otra con el propósito de dar una puntuación. **Sin embargo, en la resolución de empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio número uno para determinar el ganador. **Al romper un empate**, un competidor que "suelta" un arma no debe recibir la victoria sobre un competidor que controla el arma a lo largo de su rendimiento.

Armas tradicionales de los procedimientos de competencia

Los procedimientos tradicionales de competencia de armas serán coherentes con los procedimientos tradicionales de fórmulas con las siguientes adiciones:

1. Durante la competencia de armas de cinturón de color: El cronometrador del pista comenzará a correr el reloj a la orden del juez central y gritará "Tiempo" cuando hayan expirado 30 segundos.
 1. Una vez que el tiempo ha expirado, el juez del centro debe detener al competidor si él / ella no ha terminado su demostración dentro de unos pocos segundos de la llamada al "tiempo".
2. Las formulass de armas de cinturón negro no necesitan ser cronometradas.
 1. No hay límite de tiempo para las formulass de armas de cinturón negro.
3. El uso de resina, bolsas de resina, u otros productos destinados a ser utilizados para secar las manos antes de la competencia está permitido.

Determinación y administración de una puntuación

Rango de puntuación

El rango de puntuaciones es el mismo que el de las fórmulas tradicionales. Los jueces darán una puntuación que oscilará entre 0 y 9.

Notas:

1. No hay formulass de armas de cinturón de color tradicionales incompletas , ya que es una formulas de estilo libre.
2. Si la formulas completa del arma de un cinturón de color es toda o una sección de una formulas de arma de cinturón negro, el competidor recibirá un 0 (cero) solo del juez central. El juez A y B dará puntajes basados en los criterios dados.
3. No habrá penalización por una formulas de armas de cinturón de color que sea inferior a 30 segundos.
4. Para los cinturones de color, ninguna parte de la presentación que exceda los 30 segundos será considerada cuando los jueces den puntuaciones, **incluso si un arma se cae durante ese exceso de tiempo.**
5. Un formulario de cinturón negro incompleto, recibirá un 0 (cero) del juez central solamente. Los jueces A y B darán puntajes basados en los criterios dados.
6. Durante la formulas de arma de un cinturón negro, las deducciones por omitir movimientos que no resulten en una formulas incompleta, pueden ser tomadas por los 3 jueces.

Para pistas donde hay tres o menos competidores

1. En lugar de dar puntajes, cada juez señalará su elección para el puntaje más alto de acuerdo con su asignación.
1. El guardián de la puntuación registrará las siguientes puntuaciones:
 1. 1er lugar: 9 para todos los jueces
 2. 2º puesto: 8 para todos los jueces
 3. 3er lugar: 7 para todos los jueces
2. Si todos los jueces señalan a un competidor diferente, entonces los jueces seguirán el procedimiento normal de desempate, comenzando con cada competidor repitiendo su fórmula. Durante el desempate, cada juez examinará la presentación general de las fórmulas.
3. Si solo hay un competidor en el ring, los jueces lanzarán puntajes basados en el número de competidores en el ring. El competidor individual debe recibir un 9, 9, 9, debido a que es el mejor en el ring ese día, a menos que se trate de una deducción automática de puntos (por ejemplo, arma caída, fórmulas incompletas).

Dejar caer o romper un arma

1. En las armas tradicionales, hay una **deducción automática** de un punto de la puntuación de cada juez para un competidor **que deja caer** un arma (s).
2. En las armas tradicionales, hay una **deducción automática de un (1) punto** de la puntuación de cada juez por **recoger las armas incorrectamente**.
 1. La fórmula correcta de recuperar un arma caída **PARA TODAS LAS ARMAS** es con una **recogida tradicional, lo que significa bajar hasta una rodilla y recoger el arma correctamente con las dos manos**.
 2. **Cabe señalar que nadie en una batalla real tomaría un arma con las dos manos. Sin embargo, para fines de competencia, siempre se deben usar dos manos.**
3. Se considera que un competidor está activo en la competencia desde el momento en que se inclina para hacer su presentación hasta que se da la orden "Bah-roh" para devolver al estudiante a su posición lista. Cualquier caída de arma entre esas dos acciones afectará la puntuación dada por los jueces.
4. **NO HAY DEDUCCIÓN** de la puntuación de un competidor si el arma de un competidor **se rompe** durante su competencia. Si un arma se rompe, el competidor tendrá un máximo de 30 segundos para reemplazar el arma de su propio equipo, o pedir prestada una de otro competidor. Una vez que el estudiante haya reemplazado el arma, la fórmula continuará desde el punto en que el arma se rompió. **Si por alguna razón el arma dañada no es reemplazada, el competidor recibirá una puntuación de 0 (cero) del juez central y puntuaciones regulares de cada uno de los jueces de esquina.**

Ejemplo: El tiempo activo de la fórmulas Double Ssahng Jeol Bong no se extiende más allá de "Bah-roh". Si Sally deja caer el Ssahng Joel Bong izquierdo durante el golpe triangular después del "Bah-roh", no se deben deducir puntos.

SECCIÓN 10 - COMPETENCIA DE COMBAT WEAPONS

Introducción

Cada programa patrocinado por la ATA es un proceso en constante evolución. Crecen, cambian y se adaptan. Por esta razón, el Grand Master In Ho Lee, en 2013, aprobó el desarrollo de Combat Weapons Sparring como el evento competitivo más nuevo en nuestro arsenal de torneos. Este evento está destinado a ser uno que es una extensión de las armas tradicionales a través de aplicaciones prácticas.

Elegibilidad

Combat Weapons Sparring se ofrecerá en todos los eventos regionales y nacionales a aquellos competidores que cumplan con los siguientes requisitos. El competidor debe:

1. En todos los torneos, todos los rangos son elegibles para el combate de armas de combate.
2. Cumplir con los requisitos generales de elegibilidad.

Equipo

Arma

El Protech Combat Bahng Mahng Ee, vendido a través de World Martial Arts, es actualmente la única arma de combate de combate aprobada para la competencia. Se diferencia mucho de la seguridad tradicional Protech Bahng Mahng Ee tanto en peso como en dimensiones. La altura del competidor no dicta la longitud del arma de combate, sin embargo, solo los Tigres ATA pueden usar el nuevo Tiger Combat Bahng Mahng Ee.

Combate - Equipo de seguridad

Los requisitos del equipo de combate son los mismos para las armas de combate que para el combate de puntos tradicional, con la excepción de los guantes. Hay dos opciones para los guantes:

1. Guantes de combate tradicionales
2. Guantes de combate de la marca ATA
 1. Los nuevos guantes rojos y negros que se muestran a continuación son ejemplos de guantes de la marca ATA. Estos guantes están aprobados para combate de combate, pero **no aprobados** para combate tradicional.



El equipamiento opcional incluye

1. Almohadillas para los antebrazos.
2. Rodilleras.
3. Espinilleras.

Procedimientos de combate de armas de combate

1. Antes de la competencia de combate con armas de combate, es responsabilidad del juez central verificar que todos los competidores estén usando todo el equipo de seguridad obligatorio, incluida la protección de la ingle para los hombres, y que todo ese equipo esté aprobado por ATA. Los jueces también deben verificar que se esté utilizando un arma de combate aprobada, incluida la verificación de que esté en buen estado.

2. Los soportes de combate de armas de combate se configurarán utilizando el sistema de bye ATA. Una vez que se completa el corchete, es imperativo que el juez central verifique el corchete utilizando el siguiente procedimiento.
 1. Haz que todos los competidores se alineen en el centro del ring
 2. Anuncia cada partido usando los nombres y apellidos de los competidores. Haga que cada competidor se arrodille como se llama su nombre.
 3. Al finalizar, asegúrese de que todos los que siguen en pie no compitan en combate con armas de combate.
2. Cada combate de armas de combate durará un máximo de 2 minutos.
3. A menos que se declare una descalificación, el competidor que obtenga el mayor número de puntos al final del tiempo reglamentario será declarado ganador.
4. Siguiendo los mismos procedimientos que el combate de puntos tradicional, el juez central llamará a los competidores en parejas hasta que se determinen los lugares para el 1º, 2º y 3º.
5. Si un competidor alcanza los 10 puntos antes del final de los dos minutos, será declarado ganador.
6. Al final de 2 minutos, cualquier empate será determinado por "victoria repentina".
 1. La primera persona en anotar, gana.
 2. No hay límite de tiempo para la "victoria repentina".

Áreas de objetivo legal

Los puntos en la competencia de combate de armas de combate se obtienen golpeando o apuñalando con el arma a un área objetivo legal usando una de las técnicas de combate de armas de combate o haciendo que el oponente deje caer su arma.

Se aplican las siguientes directrices:

1. El golpe o la puñalada deben ser efectivos y estar bajo control para ser considerados una técnica de puntuación por los jueces.
 1. Un juez indicaría un golpe / puñalada ineficaz o fuera de control con la señal de "no punto" utilizada en todos los eventos de combate.
2. Si, en opinión de los jueces, **ambos competidores golpean o apuñalan con la técnica adecuada simultáneamente**, no se otorgará ningún punto.
 1. Un juez indicaría golpes / puñaladas simultáneas por parte de los competidores con la señal de "no punto" utilizada en todos los eventos de combate.
3. El competidor no puede puntuar usando el mango del arma de combate.
4. Todo el cuerpo es un área objetivo legal en el combate de armas de combate con las siguientes excepciones:
 1. Ingle.
 2. Apuñalar los ojos.
 3. Cualquier área del cuello que no esté cubierta por un casco (el protector facial se considera parte del casco).

Puntos

Los golpes con el arma a un área de contacto legal darán como resultado los siguientes puntos con un máximo de 4 puntos otorgados en cualquier momento:

1. Se otorgará 1 punto por un golpe legal o una puñalada al cuerpo sin incluir la cabeza o el brazo que sostiene el arma debajo del codo.
2. Se otorgarán 2 puntos por un golpe legal en la cabeza, un brazo que sostenga el arma debajo del codo o una puñalada en el muslo delantero.
3. **Agregue un punto** a la puntuación para las técnicas de salto.

Técnicas de parar, bloquear o desarmar

Para la competencia de armas de combate, **parar** significa pasar o desviar el movimiento del oponente sin causar una fuerza contraria que resultaría en una contrafuerza sólida por el arma de tu oponente. Se permite detener el arma o la mano de tu oponente.

Para la competencia de armas de combate, un **bloque** significa resistir, con contrafuerza, el arma de tu oponente.

1. Bloquear el arma de un oponente con su propia arma está permitido, sin embargo, empujar al oponente no está permitido.
2. Usar la mano, o cualquier parte del cuerpo, para detener el arma del oponente resultará en un punto otorgado al oponente.

Para la competencia de armas de combate, uno puede desarmar a su oponente golpeando la mano, el brazo o el arma del oponente. Sin embargo, uno no puede desarmar a un oponente usando una técnica de "desarmado de trampas" donde uno agarra el arma.

Armas caídas y rotas

Si un competidor deja caer su arma en cualquier momento después del comienzo del partido, se otorgará un punto adicional al oponente.

1. En el combate con armas de combate, un arma se considera caída si el arma sale de la mano del competidor y golpea el suelo.
 1. Si el arma sale de la mano del competidor y el competidor atrapa el arma antes de que toque el suelo, esto no se considera un arma caída.
 2. Si el arma se rompe durante la competencia, el competidor tendrá la oportunidad de reemplazarla.
1. Un arma rota no es un arma caída, y el competidor no será penalizado.
2. Si el arma no se reemplaza rápidamente, el competidor perderá el partido.

Procedimientos para un lanzamiento de armas

1. Cuando se deja caer un arma, el juez central mirará al cronometrador y dirá "Tiempo de parada".
2. Luego se llevará a cabo una discusión sobre cuándo ocurrió la caída.
Hay dos opciones.
 1. La caída se produjo durante la parte activa del partido. El competidor que dejó caer el arma no puede recibir puntos por técnicas de puntuación.
 2. La caída se produjo después de que se llamara "descanso" cuando los competidores regresaban a sus posiciones iniciales. Esta es la parte inactiva del partido, y el competidor que dejó caer el arma puede recibir puntos por técnicas de puntuación.
3. Premia a la persona que no dejó caer el arma un punto de la caída de su oponente.
 1. Si ambas personas en el partido dejan caer sus armas al mismo tiempo, ambos competidores recibirán puntos.
4. Solicite puntos si es necesario.
5. El tiempo se reanuda cuando el juez central reinicia el partido.

Ejemplo #1: El competidor rojo realiza un golpe de puntuación, pero durante el seguimiento deja caer su arma. Esto se considera una parte activa del partido. Las blancas reciben un punto por el arma caída del rojo y el competidor rojo **no puede** recibir puntos por la técnica de puntuación.

Ejemplo #2: El competidor rojo realiza un golpe de puntuación y se llama "break". A medida que el rojo vuelve a su posición inicial, deja caer su arma. Este sería un ejemplo de la parte "inactiva" del partido. Se otorga un punto al blanco por la caída del rojo y el rojo **puede** recibir puntos por su técnica de puntuación.

Advertencias y puntos de penalización

La seguridad de todos los competidores es la principal preocupación de todos los jueces involucrados. Es debido a esta preocupación de seguridad que la llamada de advertencias es un aspecto muy importante de la responsabilidad del juez. Las advertencias se dan cuando el juez ve que el competidor hace algo ilegal o potencialmente peligroso.

Hay tres tipos diferentes de advertencias: No contacto, Contacto y Contacto excesivo.

Procedimientos para llamar a una advertencia

Los procedimientos para llamar a la advertencia en el combate con armas de combate son los mismos que los utilizados en el combate de puntos tradicional.

Advertencias sin contacto

Un competidor puede recibir una penalización por no contacto. Las sanciones por no contacto incluyen, entre otras, las siguientes:

1. El competidor tiene más de tres puntos de contacto en el suelo.
2. El competidor estaba corriendo fuera del ring para evitar ser anotado.
3. El competidor estaba cayendo a propósito para evitar ser anotado.
4. El competidor está retrasando el partido (volver lentamente a marcar, levantarse lento, etc.).
5. El competidor está recibiendo coaching.

Las advertencias de no contacto recibirán la siguiente penalización:

1. Por la primera infracción en el partido, el competidor recibirá una advertencia verbal solamente.
2. Por cada infracción adicional en el partido, se otorgará un punto de penalización al oponente del competidor.

Advertencias de contacto

Las reglas de advertencia de contacto son para la seguridad de los competidores en sus diferentes divisiones. El equipo de seguridad sólo es efectivo para detener cortes y moretones por contacto accidental realizado con una técnica controlada. No protegerá contra ataques de plena potencia. Las advertencias de contacto se otorgan cuando se hace contacto con un área ilegal.

Algunos ejemplos serían:

1. Ataques a objetivos ilegales.
2. Apuñaladas a objetivos ilegales.
3. Derribos de cualquier tipo.
4. Lanzamiento del oponente.
5. Agarrar al oponente o de su arma.
6. Chequeo corporal, empujando y empujando a tu oponente.

Las advertencias de contacto recibirán la siguiente penalización:

1. La primera infracción en el partido, resultará en un punto de penalización otorgado al oponente del competidor.
2. La segunda infracción en el partido, resultará en la descalificación automática del competidor.

Advertencias de contacto excesivas

Las advertencias de contacto excesivas siguen los mismos procedimientos que las pautas tradicionales de combate de puntos que se enumeran a continuación.

Las advertencias de conducta excesiva son a discreción exclusiva del juez central y pueden resultar en un punto de penalización o descalificación.

1. Recuerde que el propósito de esta regla es proteger a todos los competidores física y mentalmente.
2. El contacto excesivo puede resultar en la descalificación si el contacto excesivo se debió a una falta de control negligente. Un competidor descalificado, durante los cuartos de final del bracket, por contacto excesivo puede avanzar y participar en el partido por el 3er lugar a menos que en opinión del Juez Central, el contacto excesivo se deba a una intención maliciosa.
 1. El contacto excesivo debido a la malicia resultará en una descalificación antideportiva, y el competidor está hecho por el día en todos los eventos de combate y / o combate.
 2. El contacto excesivo debido a malicia será reportado a la Presidenta Internacional de Torneos de la ATA por la RTTL. Esto será revisado por ATA internacional para determinar si se deben

imponer otras sanciones. Las sanciones adicionales son a discreción exclusiva de ATA International.

SECCIÓN 11 - COMBATE TRADICIONAL (Sparring)/ COMPETENCIA DE Defensas y ataques

Posición de los magistrados

A cada juez se le asigna una posición particular en el ring que le permitirá la mejor vista para juzgar el combate de puntos tradicional o la competencia tradicional de un solo paso. Los otros dos jueces deben tomar una posición en las esquinas opuestas del juez central, creando un triángulo.

1. Los tres jueces deben tratar de mantener este triángulo, de modo que a medida que los competidores y el juez central se mueven alrededor del ring, también lo hacen los jueces.
2. El juez central debe mantener su posición principal directamente frente al anotador y al cronometrador durante cualquier llamada.
 1. Esto es para garantizar que el anotador y el cronometrador reciban, entiendan y escriban todas las instrucciones y puntuaciones. Cuando el juez central ha confirmado un punto (s) y lo ha llamado al anotador, el anotador debe repetir el punto (s) al juez central. Este proceso confirmará que la información adecuada fue escuchada y grabada.

Sistema sistema de libres:

El sistema de bye ATA debe configurarse antes de que comience cualquier combate tradicional de un solo paso o punto tradicional. El sistema de bye de ATA se basa en el concepto de que cada división debe lograr un punto en el que exactamente cuatro competidores queden para pelear en los partidos de semifinales. El simple hecho de tener un número par de competidores no asegurará que una división llegue a este punto. Un adiós se consideraría una "victoria automática". El competidor que reciba un bye no tendría que hacer un solo paso o free-spar en la primera ronda de la competencia y pasaría automáticamente a la siguiente ronda.

Procedimiento para la concesión de Libres

Para la temporada de torneos 2020-2021, todos los campeones mundiales, campeones de distrito 2020 y campeones estatales de 2020 recibirán preferencias de despedida. El año del torneo estadounidense 2020-2021 se extiende desde el sábado del torneo del Campeonato Mundial hasta el Torneo de Campeones (TOC) celebrado al final de la temporada. El Año del Torneo Panamericano se extiende desde el sábado del torneo Panamericano hasta el Torneo Panamericano de Campeones. Tenga en cuenta que los campeones de distrito, Panamericanos y estatales solo reciben preferencias de despedida para el año de competencia después de que se gana el título. Los Campeones Panamericanos y los Campeones Distritales se consideran iguales para la concesión del sistema de libres.

El procedimiento para administrar byes será el siguiente:

1. El juez central calculará el número de libres necesarios.
2. El juez central hará que todos los competidores se den la vuelta para que pueda ver la parte posterior del uniforme y determinar quién lleva el uniforme apropiado para recibir una preferencia de adiós. Un competidor debe usar el uniforme de "campeón" ese día para obtener la preferencia de adiós, y continuar usándolo durante la parte de combate / combate de la competencia. No se permitirá la confirmación verbal o escrita del estado de campeón a menos que, en raras circunstancias, lo proporcione la presidenta Internacional de Torneos.
3. Los byes se otorgarán en este orden:
 1. Campeones del Mundo: El Campeón del Mundo más actual recibe el primer adiós, los libres adicionales se otorgan en orden descendente del año en que se ganó el título.
 2. Campeones Distritales o Campeones Panamericanos (Para el año de competencia después de que se gane el título). Los títulos de campeón panamericano se consideran un título de distrito.
 1. En este momento, una persona que gane un evento del Campeonato Europeo y / o Asia Pacífico, puede solicitar un uniforme correspondiente que indique este título, pero no recibirá un bye en las competencias. Esta política se revisará cada año a medida que estos eventos continúen creciendo.
3. Campeones estatales (Para el año de competencia después de que se gane el título).

1. Otorga cualquier byes restante que necesites mediante un sorteo al azar.
1. Si hay dos o más campeones del mismo año y estatus, se utilizará un sorteo al azar entre los elegibles para el bye.
2. Esta regla no garantiza que todos los que son elegibles para una preferencia de bye recibirán un bye.
3. **Si un competidor recibe un libre en la primera ronda, colocándose así en la ronda de medallas, y luego se niega a entrenar en la siguiente ronda, el competidor perderá los puntos "top ten" ganados en ese evento.**
4. **Un competidor que desee cambiarse a su dobok top "campeón" para eventos de combate en el ring puede hacerlo, siempre que la pista no se retrase de ninguna manera. Él / ella debe competir en ese dobok top para recibir el libre.**
 1. Los competidores no pueden "compartir" tops de dobok.

Regla de la misma escuela

Cuando el juez central empareja a los competidores para el combate tradicional de puntos o la competencia tradicional de un solo paso, hará todo lo posible para evitar que los competidores de la misma escuela compitan entre sí en la primera ronda de la competencia.

1. Si un competidor recibe un bye en la primera ronda, puede enfrentarse a un oponente de la misma escuela la primera vez que entrena.
2. El procedimiento para determinar los libres tendrá prioridad sobre la regla de los competidores separados por escuela para la primera ronda.
3. Los byes no pueden ser reasignados si este procedimiento deja solo a los miembros de la misma escuela compitiendo entre sí en la primera ronda.

Esta regla no se aplica a la competencia de Distrito y Torneo de Campeones. Todos los byes y la colocación de los competidores en las competencias de Distritos y Torneo de Campeones se realizan en un orden aleatorio, y los jueces no tendrán en cuenta la escuela.

COMPETENCIA TRADICIONAL DE SPARRING DE Defensas y ataques

Reglas y directrices

1. Todos los cinturones blancos, naranjas y amarillos son elegibles para competir en el combate tradicional de un solo paso. Elegir competir en combate de un solo paso NO les impide competir también en el combate de puntos tradicional. Los cinturones blancos, naranjas y amarillos pueden optar por participar en ambos eventos.
2. Un competidor no puede mezclar pasos de dos rangos diferentes, pero el conjunto de pasos de un solo paso que usa un competidor no tiene que coincidir con la fórmulas que el competidor usó durante la competencia de fórmulas.
 1. EJEMPLO: un competidor puede hacer Songahm 2 Form y Songahm 1 One-Steps.
3. Un competidor debe hacer al menos dos combinaciones diferentes de un paso en los dos primeros intentos para ganar ambos puntos.
4. Si un competidor repite un paso durante los dos primeros intentos, se le prohíbe ganar el segundo intento. Sin embargo, pueden repetir un paso durante la ronda final y ganar el desempate.
5. Los pasos #1 y #2 se pueden realizar en cualquier orden. El #3 de un solo paso no será permitido.
6. Si hay un empate y es necesario un desempate, el competidor usará su elección del #1 o #2 de un paso.
7. Un partido de un paso durará un máximo de tres pasos uno.
8. Si un competidor accidentalmente hace un ligero contacto durante el combate de un solo paso, no será penalizado. Si se hace un contacto excesivo, se puede otorgar un punto de penalización, o el estudiante puede ser descalificado si corresponde.
9. Las únicas opciones de un solo paso son del plan de estudios Blanco, Naranja o Amarillo.

Procedimientos tradicionales de competencia de combate de un solo paso

1. Los soportes de combate tradicionales de un solo paso se configurarán utilizando el sistema de libres ATA. Una vez que se complete el soporte, anuncie los competidores que recibieron los byes.
2. Los pasos individuales deben hacerse con un "compañero" uno frente al otro y como si estuviera en una situación de defensa propia. La única excepción a esta regla es para los Tigres ATA.
3. Después de que los competidores se inclinan, el juez central asigna al competidor a su derecho a ser rojo (usando un trozo de tela roja unido al cinturón del competidor en la espalda) y al otro competidor a ser blanco.
4. El competidor a la derecha del juez central siempre será rojo y bloque bajo primero.
5. El juez central comenzará cada segmento de un paso diciéndole al competidor rojo "¡Paso atrás, bloque bajo!"
6. El juez central romperá a los competidores entre cada paso.
 1. Usando banderas, los jueces anotarán el primer paso cuando el juez central se lo indique.
 2. Se otorgará un punto al rojo o al blanco.
 3. Esto continuará hasta que un competidor anote dos puntos y sea declarado ganador del partido.
 4. El ganador del partido debe confirmar su nombre con el anotador para asegurarse de que el competidor adecuado se acredite con la victoria y avance a la siguiente ronda.

Criterios tradicionales de evaluación de combate de un solo paso

Todos los pasos únicos serán juzgados por los siguientes criterios. Los jueces verificarán cada uno de los criterios, bajando en la lista hasta que vean una diferencia significativa entre los competidores. Esto determina el ganador del paso único. **Los siguientes criterios están en orden de importancia:**

1. La calidad de las técnicas básicas: posturas, bloqueos, patadas, etc. Como se mencionó anteriormente sobre los fórmulas, la memorización no es el único objetivo de la organización. Un estudiante que tiene una técnica "excelente" pero deja fuera un movimiento (o hace un movimiento incorrecto) no debe perder ante un estudiante que hace el paso "correctamente", pero solo tiene una técnica "justa".
2. Si ambos son parejos, los jueces mirarán el poder; qué competidor utiliza las técnicas más fuertes.
3. A continuación, observe el flujo (o suavidad) del paso único.
4. Si el juez aún no puede decidir, elige al competidor que golpee más cerca del objetivo.
5. Si todavía están empatados, el competidor con la mejor actitud competitiva debería ganar.

COMPETENCIA TRADICIONAL DE SPARRING POR PUNTOS

Reglas y directrices

En todos los torneos, todos los rangos serán elegibles para el combate libre, incluidos los cinturones blanco/naranja/amarillo.

Procedimientos tradicionales de competencia de combate de puntos

1. Antes de la primera pelea de combat weapons, el juez central revisará personalmente el cronómetro para asegurarse de que funcione correctamente.
2. Antes de la competencia de combate, el juez central debe verificar que todos los competidores usen todo el equipo de combate requerido y que todo el equipo esté aprobado por ATA.
3. El soporte de combate de puntos tradicional se configurará utilizando el sistema ATA Bye. Una vez que se completa el corchete, es imperativo que el juez central verifique el corchete utilizando el siguiente procedimiento.
 1. Haz que todos los competidores se alineen en el centro del ring
 2. Anuncia cada partido usando los nombres y apellidos de los competidores. Haga que cada competidor se arrodille como se llama su nombre.
 3. Al finalizar, asegúrese de que todos los que siguen en pie no compitan en el combate tradicional.
1. El juez central llamará a los competidores en parejas de acuerdo con el grupo de combate.

2. Cada competidor responderá "¡Sí, señor/señora!" cuando se llame su nombre, y correrá a la marca indicada por el juez central. Desde ese punto hasta el final del partido, los competidores seguirán las instrucciones del juez central.
1. El competidor a la derecha del juez central siempre será rojo y esto se indicará mediante el uso de una pieza roja de tela unida al cinturón del competidor en la parte posterior.
2. Cada ronda será cronometrada por un máximo de 2 minutos
3. El tiempo corre continuamente a menos que el juez central o el juez de esquina indiquen que el tiempo debe detenerse.
4. Si un competidor alcanza cinco puntos antes del final de los dos minutos, él / ella será el ganador.
5. A menos que se declare una descalificación, el competidor que obtenga el mayor número de puntos al final del tiempo reglamentario será declarado ganador.
6. Los empates se determinarán por la "victoria repentina": el primer competidor en anotar un punto ganará. No hay límite de tiempo para la "victoria repentina".
7. El partido de "victoria repentina" puede decidirse por puntos de penalización.
8. Al final de un partido, el ganador debe confirmar su nombre con el anotador para asegurarse de que el competidor adecuado se acredite con la victoria y avance a la siguiente ronda. Es responsabilidad de los jueces del centro asegurarse de que el competidor correcto avance a la siguiente ronda.
9. Después de los partidos de semifinales, los competidores que no avancen a la final lucharán por el 3er lugar. Habrá un descanso de un minuto antes de que comience el partido por el 3er lugar.
10. Habrá un descanso de un minuto antes de que comience el partido por el 3er lugar
11. Una vez que se complete el partido por el 3er lugar, el partido final determinará el 1er y 2do lugar.
12. Una descalificación o advertencia dada durante la competencia tradicional de combate no se traslada al combate de armas de combate, con la excepción de la conducta antideportiva.

Áreas objetivo y técnicas

En una competencia tradicional de combate por puntos, los puntos son anotados por los competidores que usan solo técnicas de mano o pie para áreas objetivo legales. Se aplican las siguientes directrices:

Las técnicas de la mano solo pueden golpear la parte delantera del torso.

1. La parte frontal del torso está restringida a la parte frontal del cuerpo comenzando en la parte inferior del cinturón y subiendo hasta la base de la garganta, y desde una costura lateral del uniforme hasta la otra costura lateral.
2. Las técnicas legales de mano incluyen solo las siguientes: puñetazo, puño trasero, puño martillo, mano de cresta y técnicas de mano de cuchillo.
3. Las técnicas de ataque que van hacia o hacen contacto con áreas fuera de esta definición se considerarán ilegales. (Ver Advertencias)

Las técnicas del pie pueden afectar lo siguiente:

2. Parte delantera del torso.
3. Cualquier área de la cabeza está cubierta por un casco (el protector facial se considera parte del casco).
4. Las técnicas de patadas dirigidas o que hacen contacto con áreas fuera de esta definición se considerarán ilegales (Ver Advertencias).

Áreas objetivo ilegales y/o técnicas ilegales

Las áreas objetivo ilegales incluyen cualquier parte del cuerpo no descrita en las definiciones anteriores. El tipo de técnica, golpear o patear, determinará qué definición usar.

En el combate tradicional, las áreas objetivo ilegales incluyen:

1. Todas las áreas debajo del cinturón. Esto incluye áreas laterales, delanteras o traseras y se aplica a patadas o golpes.
2. La parte posterior del torso.

- Técnicas que golpean cualquier parte de la cabeza no cubierta por el casco. Esto incluye la garganta, los lados y la parte posterior del cuello debajo del casco.
1. Las técnicas de mano ciega y patadas son técnicas ilegales. Una técnica de mano o patada se considera "ciega" si el atacante no está mirando al objetivo en el momento en que se lanza la técnica. Un puño trasero giratorio sería un ejemplo de una técnica de mano "ciega". Lanzar una patada giratoria de talón sin mirar al objetivo sería un ejemplo de una técnica de patada "ciega".
 2. Las técnicas de la punta de los dedos no están permitidas.
 3. Cualquier técnica de mano a la cabeza y cuello.

Área neutral

Las áreas neutrales se definen como áreas del cuerpo que cuando se hace contacto no es **ilegal** y **no puntúa**. Los brazos y la parte superior de los hombros son áreas neutrales.

Puntos

Cómo un competidor obtiene un punto

Los puntos de puntuación se harán golpeando técnicas legales de mano o pie hacia o cerca de las áreas objetivo legales. Las siguientes técnicas obtendrán puntos:

1. **Las técnicas de no saltar o saltar** la mano al área objetivo legal obtendrán **un punto**.
2. **Las técnicas de pie sin saltar** al área objetivo legal que no sea la cabeza obtendrán **un punto**.
3. **Las técnicas de pie sin saltar** a la cabeza, cara, costado o parte posterior del cuello, obtendrán **dos puntos**.
4. **Las técnicas de salto** de pie al área objetivo legal que no sea la cabeza obtendrán **dos puntos**.
5. **Las técnicas de salto de pie a las** áreas objetivo de la cabeza obtienen **tres puntos**.
6. El criterio para que una técnica califique como una patada de salto es que el pie que no patea debe estar fuera del suelo en el momento en que la patada se acerca o toca el área objetivo legal.
7. Las técnicas no pueden puntuar si el competidor (el atacante) está cayendo durante la ejecución de la técnica. Ninguna técnica puede anotar si alguna parte del competidor que no sea el pie base está tocando el suelo.
8. Ni los cinturones de color ni los cinturones negros están obligados a hacer contacto para ganar puntos, pero pueden hacer un contacto ligero a moderado con las áreas legales.
9. En aras de la seguridad, si un juez considera que la técnica estaba lo suficientemente cerca como para anotar (no se hizo ningún intento de bloquear o evadir) pero no se hizo contacto debido al control excepcional del atacante, se debe otorgar un punto.

Ejemplo: El competidor A golpea el pecho del competidor B con una patada lateral, pero en el proceso pone su mano en el suelo mientras ejecuta la patada. Los jueces deben usar la llamada "Sin punto".

Nota: Es imperativo que los jueces entiendan la importancia de llamar a un punto para un estudiante que obviamente está tratando de no golpear a un estudiante menos talentoso. Si el Competidor A hace una patada giratoria justo sobre la cabeza del Competidor B, y es obvio para los jueces que el Competidor A lo hizo para no lastimar al Competidor B (el competidor B no evadió, intentó un bloqueo o demostró de otra manera que la patada fue vista y tratada), los jueces deben otorgar 2 puntos al Competidor A como si la patada realmente hubiera golpeado la cabeza del Competidor B. Si al competidor A se le niegan puntos continuamente porque está cuidando al otro competidor, el estudiante se frustrará y estará más inclinado a "hacer contacto".

Esto es estrictamente una llamada de juicio, y no está abierta a la interpretación de otros competidores, jueces, espectadores o personas mayores. Se pone en las reglas para recordar a los jueces que el aspecto más importante de juzgar es la seguridad de los competidores.

Las señales utilizadas para las llamadas puntuales

Los jueces de esquina y centro usan señales para indicar llamadas en un timbre. El juez central señalará al competidor adecuado en lugar de levantar una bandera. Un juez de esquina usará las banderas como indicador.

Las convocatorias son:

1. **Punto** : levante el color correcto de la bandera (así como apunte la bandera hacia el competidor que anotó) y el número de dedos correspondiente al número de puntos anotados. Esto significa que el juez vio que una técnica se acercaba o tocaba un área objetivo legal.
2. No punto): cruce ambos antebrazos hacia abajo. Esto significa que el juez vio una técnica pero no sintió que calificara como un punto debido a razones tales como, pero no limitadas a:
 1. La técnica no estaba lo suficientemente cerca del oponente.
 2. La técnica fue bloqueada por el oponente.
 3. La técnica no era una técnica adecuada (débil o mal lanzada).
 4. La técnica se lanzaba cuando el competidor estaba fuera de los límites.
3. No visto- una o ambas manos cubren los ojos. Esto significa que el juez no vio una técnica lanzada o no estaba en condiciones de juzgar si la técnica se acercaba o tocaba un área objetivo legal.
4. **Advertencia** : agite el color de la bandera del competidor para recibir la advertencia hacia abajo. Esto significa que el juez vio al competidor hacer algo que era ilegal.

Diferencia entre "No punto " y "No visto": Un juez debe **VER**, no solo escuchar, el contacto de cualquier técnica que justifique un punto o advertencia para ser llamado. Si un juez no está seguro, o no vio claramente, que una técnica puntuó, él / ella llamará "no ver". El llamado de "no verte" elimina a ese juez de la decisión. Si él / ella llama "sin punto", él / ella podría evitar que un competidor reciba un punto legítimo.

Hacer una llamada – Puntos

Si se ve un punto (sin advertencia), se producirán las siguientes acciones:

1. Uno o más de los tres jueces asignados deben gritar claramente "¡Descanso!" para detener la acción.
2. En la dirección del juez central, cada juez indicará una de las tres llamadas; "punto", "sin punto" o "sin ver".
3. El juez central y los jueces de esquina deben mostrar su voto al mismo tiempo. Cada juez tiene un voto y todos los votos tienen el mismo peso.
4. Al indicar un punto para cualquiera de los colores, el juez de esquina debe levantar la bandera apropiada y apuntar en la dirección del competidor para el que está llamando, al tiempo que indica el número de puntos otorgados. **Si** el juez levanta la bandera y los puntos de esta manera, y se comete un error en el color de la bandera levantada, el juez puede cambiar la bandera para la llamada correcta. Si un juez de esquina llama a un punto para el rojo pero levanta la bandera blanca, el rojo posiblemente se vea privado de un punto ganado. Los errores honestos ocurren. Si el juez apunta en la dirección del competidor adecuado pero levanta la bandera de color incorrecta, es evidente para todos los que quiso decir. Sería permisible en este caso cambiar el color de la bandera.
5. Los puntos se otorgarán de acuerdo con la mayoría de los jueces que vieron las técnicas.
6. Si dos o tres jueces obtienen puntos diferentes para el mismo competidor, se otorgará el puntaje común más alto convocado por la mayoría de los jueces.

Ejemplo #1: Dos jueces llaman "no ver", y un juez llama "punto". En este caso, el competidor que obtuvo la puntuación recibirá los puntos apropiados. Si un juez llama "no vemos", él / ella se ha eliminado a sí mismo de ese voto de puntuación en particular. En esta situación, solo un juez vio la técnica de puntuación, por lo que esto lo convertiría en la mayoría.

Ejemplo #2: Un juez llama "no ve", un juez llama "1 punto rojo" y un juez llama "no punto". En este caso, no hay mayoría y no se otorgarán puntos.

Ejemplo #3: El primer juez puntúa Rojo 1, el segundo juez puntúa Rojo 1 y el tercer juez puntúa Rojo 2. La puntuación común más alta es 1 y Red recibe 1 punto.

Ejemplo #4: El primer juez puntúa Rojo 1, el segundo juez puntúa Rojo 2 y el tercer juez puntúa Rojo 3. Al menos dos jueces obtuvieron 2 puntos o más y Red recibe 2 puntos.

Fuera de los límites para el combate de puntos

Un competidor se considera completamente fuera de los límites cuando cualquier parte del cuerpo está tocando el suelo más allá del límite del ring durante el combate. Los jueces deben tocar el piso si ven que un competidor está fuera de los límites para ayudarlo a darse cuenta de su posición en el ring.

Se aplican las siguientes reglas:

1. Un competidor fuera de los límites no puede anotar.
2. Un competidor fuera de los límites todavía puede ser puntuado.
3. Un competidor no está obligado a "dejar" que la persona fuera de los límites regrese en los límites. Si, a juicio de los oficiales, no hay peligro para los competidores o espectadores, pueden permitir que el ring continúe incluso si un competidor está fuera de los límites.
4. Si un competidor tiene un pie en límites y un pie fuera de límites, el competidor solo puede anotar con el pie que estaba fuera de los límites. Al levantar el pie fuera de los límites, él / ella ahora está de vuelta en el ring.
5. Un competidor no puede anotar con una patada de salto si se inicia con ambos pies fuera de los límites. Sin embargo, una patada de estilo #3 puede anotar si el pie fuera de los límites es el que inicia la elevación de la patada (y el otro pie estaba en los límites). Una vez que el pie fuera de los límites se levanta del piso, el pie base está en límites y el competidor sería considerado en límites.
6. Un competidor puede anotar en un competidor fuera de los límites con una patada de salto si se inicia dentro del ring y la puntuación ocurre mientras ambos pies aún están en el aire.

Advertencias

La seguridad de todos los competidores es la principal preocupación de todos los jueces involucrados. Es debido a esta preocupación de seguridad que la llamada de advertencias es un aspecto muy importante de la responsabilidad del juez. Hay tres tipos diferentes de advertencias: sin contacto, contacto y contacto excesivo o conducta antideportiva.

Procedimientos para llamar a una advertencia

Los siguientes procedimientos y directrices se utilizan en la llamada de una advertencia:

1. Si un juez ve una técnica ilegal o una acción ilegal, ese juez llamará a "Descanso" para detener la acción. Cualquier juez que haya visto la advertencia, inmediatamente agitará la bandera del color correspondiente del delincuente hacia el suelo.
2. El juez central mirará al cronometrador y dirá "¡Detén el tiempo!"
3. Luego se llevará a cabo una discusión sobre lo que vio ese juez y si alguno de los otros jueces vio esa acción ilegal. El único propósito de esta discusión es sólo de naturaleza informativa. Un juez nunca debe intentar persuadir a los otros jueces para que cambien de opinión.
4. El juez central debe entonces pedir la verificación de la advertencia similar a la verificación del punto.
 1. "Los jueces piden advertencia"
 2. Las señales utilizadas para verificar una advertencia son las siguientes:
 1. **Verifique la advertencia** : agite la bandera del color correspondiente del delincuente hacia el suelo. Esto indica que el juez vio la acción y está de acuerdo en que fue ilegal.
 2. **No esté de acuerdo con la advertencia** : cruce los brazos hacia abajo. Esto indica que el juez vio la acción, pero no estuvo de acuerdo en que fuera ilegal. Esto podría deberse a una posición visual diferente a la acción y no vio la acción como ilegal.
 3. **No See** - las manos cubren los ojos. Esto indica que el juez no vio la acción y no puede estar de acuerdo o en desacuerdo con la llamada.

1. Los resultados de esta llamada se manejan de manera similar a la llamada de puntos. La mayoría indica la llamada final. Es importante recordar que dos llamadas de "No Ver" no niegan una advertencia o un punto. El "No Ver" Las llamadas se tratan como si el juez no estuviera allí en ese momento y la mayoría de lo que queda indica la llamada final, incluso si la mayoría es solo un juez.
2. Un competidor no puede recibir una advertencia y recibir un punto al mismo tiempo.
3. Los jueces deben hacer todo lo posible para asegurarse de que tanto los competidores como los espectadores entiendan cualquier discusión que ocurra.

Ejemplo: Durante la acción, un juez vio un puñetazo "Rojo" hacia la cara de "Blanco" y dos jueces vieron a "Rojo" patear hacia la cabeza de "Blanco". Después del descanso, el juez que vio el puñetazo agita su bandera roja hacia el suelo. El juez del centro ve la llamada de una advertencia y detiene el tiempo para que los jueces puedan discutir lo que se presencié. Después de la discusión, el juez del centro pide una verificación oficial. Durante el proceso de verificación.

1. **Caso # 1:** Un juez vota por una advertencia y los otros dos votan "no calentarse" cruzando los brazos hacia abajo. La advertencia no está verificada. El juez central luego pide que el juez vote "sin punto" en los puntos 1 y los otros dos voten 2 puntos en rojo. Resultado: sin advertencia para el rojo y 2 puntos otorgados al rojo.
2. **Caso #2:** Un juez vota advertencia y 2 jueces votan "no vemos". La advertencia está verificada y el rojo no puede recibir puntos por la patada a la cabeza.

Advertencias sin contacto

Un competidor puede recibir una penalización por no contacto. Las sanciones por no contacto incluyen, entre otras, las siguientes:

1. La técnica iba en dirección a un área objetivo ilegal (esto incluiría falsificaciones o fintas).
2. La técnica se acercó a un área objetivo ilegal.
3. El competidor estaba corriendo fuera del ring para evitar ser anotado.
4. El competidor estaba cayendo a propósito para evitar ser anotado.
5. El competidor está retrasando el partido (lento volver a marcar, lento levantarse, etc.).
6. El competidor está recibiendo coaching.
7. El competidor está agarrando a un oponente.

Las advertencias de no contacto recibirán la siguiente penalización:

1. Para la primera infracción en el partido, el competidor recibirá una advertencia solamente.
2. Por cada infracción adicional en el partido, se otorgará un punto de penalización al oponente del competidor.

Advertencias de contacto

Las reglas de advertencia de contacto son para la seguridad de los competidores. El equipo de seguridad sólo es efectivo para detener cortes y moretones por contacto accidental realizado con una técnica controlada. No protegerá contra ataques de plena potencia. Las advertencias de contacto se otorgan cuando se hace contacto con un área ilegal.

Algunos ejemplos serían:

1. Contacto realizado con cualquier técnica de mano a la cabeza.
2. Una técnica legal hace contacto con cualquier área objetivo ilegal.
3. La técnica utilizada era ilegal e hizo contacto.
4. El contacto es de naturaleza excesiva.

Las advertencias de contacto recibirán la siguiente penalización:

1. La primera infracción en el partido, resultará en un punto de penalización otorgado al oponente del competidor.
2. La segunda infracción en el partido, resultará en la descalificación automática del competidor.

3. Todas las penalizaciones por contacto darán como resultado un punto otorgado al defensor. Esto incluye el contacto no intencional que no cae bajo la regla "SIN CULPA".

Regla de no culpa

Si un competidor lanza una técnica que está destinada a un área objetivo legal, pero debido a acciones fuera de su control, golpea o se acerca al oponente en un área objetivo ilegal, el competidor no será penalizado. Un factor importante para determinar si se debe ejercer la regla de no culpa es si el competidor reconoció lo que estaba a punto de suceder y trató de controlar aún más la técnica. También es importante recordar que esta es una llamada de juicio por parte de los jueces en el ring. Los jueces utilizarán su experiencia y las actitudes de los competidores como pautas al usar la regla de no culpa.

Ejemplo #1: Un competidor lanza un compañero hacia las costillas de su oponente. El oponente hace una patada de gancho giratorio al mismo tiempo y, por lo tanto, es pateado en la espalda. Esto resultaría en una llamada sin fallas.

Ejemplo #2: Un competidor lanza un golpe inverso hacia el pecho de su oponente. El oponente se agacha y es golpeado en la cara, o bloquea el puñetazo en su cara. Esto resultaría en una llamada sin fallas.

Contacto excesivo

Las advertencias de conducta excesiva son a discreción exclusiva del juez central y pueden resultar en la concesión de un punto de penalización o descalificación. Recuerde que el propósito de esta regla es proteger a los competidores física y mentalmente. Puede resultar en la descalificación si el contacto excesivo se debió a una falta de control negligente.

1. Un competidor descalificado por contacto excesivo puede avanzar y participar en el partido por el 3er lugar.
2. El contacto excesivo debido a la malicia resultará en una descalificación antideportiva, y el competidor está listo para el día en ese evento en particular.

Descalificación para advertencias de contacto

Si un competidor es descalificado por dos advertencias de contacto durante el mismo combate de combate, pierde el partido actual.

1. Si un competidor es descalificado en el partido de semifinales, puede avanzar al partido por el tercer lugar.
2. Si un competidor es descalificado en la final, se le otorgará el 2º lugar.
 1. La única excepción es la descalificación por conducta antideportiva. En ese momento, el competidor terminará el día, y la conducta antideportiva se informará al presidente internacional de los torneos para posibles sanciones adicionales al competidor.

SECCIÓN 12 -Competencia **CREATIVO ATA**

Requisitos de elegibilidad para la competencia creativa

Además de los requisitos de elegibilidad regulares, para competir en cualquier competencia creativa de ATA, el competidor también debe competir en el evento tradicional que se correlaciona con el evento creativo de ATA en el que desea competir. El hecho de no competir en el evento correspondiente resultará en la pérdida de puntos ganados en el evento creativo y puede resultar en penalizaciones adicionales a discreción de la presidenta internacional de los torneos. *Esto se aplica a todos los torneos sancionados por la ATA, independientemente de la clasificación del torneo.*

Ejemplo: Si un competidor, en un torneo de Clase C, desea competir en Fórmulas Creativos ATA, el competidor también debe competir en Fórmulas Tradicionales en ese torneo. Lo mismo se aplicaría a la competencia de armas creativas ATA y a todas las clasificaciones de torneos.

Reglas generales y pautas para la competencia de fórmulas creativas y armas

Los competidores deben usar los materiales enseñados en el Taekwondo Songahm Tradicional para "crear" su propia fórmulas que mejore sus fortalezas como artista marcial. La guía más simple a seguir es que si la base de la técnica no se enseña en fórmulas de Taekwondo Songahm, entonces no debe usarse en la presentación de un estudiante. No hay rollos, splits, kip-ups, ruedas de carro u otras técnicas de tipo gimnástico enseñadas en fórmulas tradicionales de Taekwondo Songahm. Por lo tanto, no están permitidos en competiciones creativas.

1. La clave de esta directriz es el término "base de la técnica". Un estudiante que aprende una media luna interna en clase puede usar esa técnica para realizar un salto inverso de media luna interna.
2. Se **permiten** patadas de tijera, patadas triples (giro lateral-ronda) y patadas cuádruples (giro lateral-redondo-lateral). Todas estas técnicas son el resultado de técnicas básicas combinadas de patadas enseñadas en Songahm Taekwondo.
 1. Si un competidor o instructor siente que la técnica es cuestionable, debe comunicarse con el departamento del torneo para obtener una aclaración antes de insertarla en su rutina.

Requisitos uniformes para la competencia creativa

1. Los estudiantes pueden usar dobok blanco tradicional.
2. Uniforme negro tradicional ATA Creative/Xtreme.
3. El uniforme negro de Adidas
4. No pueden **usar** el uniforme ATA-Xtreme sin mangas.
5. **Los competidores no pueden quitarse ninguna parte de su ropa durante el rendimiento.**

A partir del 1 de enero de 2022, se pueden usar uniformes rojos para la competencia creativa y Xtreme en los torneos ATA. Los siguientes son uniformes aprobados por el torneo ATA que se pueden usar para la competencia creativa y Xtreme:

Uniforme negro XMA de peso medio

Uniforme rojo del programa XMA

Uniforme rojo ATA Adidas Open

Uniforme rojo ATA Adidas Team (rayas en las mangas)

Uniforme negro ATA Adidas Open

Uniforme negro ATA Adidas Team (rayas en las mangas)

El nuevo uniforme negro de Adidas, utilizado para competiciones Creative / Xtreme, puede modificarse para acortar las mangas siempre que la manga alterada alcance el punto medio del antebrazo del competidor, lo

que significa que la longitud total de la manga no es más corta que el punto medio entre la curva de la muñeca y la curva del codo. Si la manga no se altera, el competidor puede enrollar la manga **debajo de una vez**.

1. **Si el uniforme ha sido alterado**, el competidor **NO PUEDE** enrollar la manga de una sola vez.

NOTA ESPECIAL: Si, en opinión del juez central, la manga alterada no alcanza el punto medio del antebrazo, se le pedirá al competidor que vuelva a ponerse su uniforme blanco tradicional.

Música

1. La música está permitida pero no es obligatoria.
2. De acuerdo con el concepto de que los jueces considerarán la dificultad, entonces, si se usa la música, un competidor que se presenta "a tiempo" con la música puede recibir una puntuación más alta.
3. Toda la música debe ser aprobada por el instructor del estudiante.
4. La música es responsabilidad del competidor. Cada competidor debe tener su propio sistema de sonido en buen estado de funcionamiento. El mal funcionamiento de cualquier tipo no cambiará el límite de tiempo.
5. El límite de tiempo total de 2 minutos se mantendrá independientemente de cualquier mal funcionamiento de la música. Los competidores deben continuar sin música si hay algún retraso y hacer que la persona designada para reproducir su música tome las medidas apropiadas de acuerdo con los deseos de ese competidor.

Guia de composición de fórmulas creativas

Las siguientes pautas están en su lugar para la competencia creativa ATA (Fórmulas y armas):

1. Al menos el 50% del formulario debe ser material original. Esto significa que una persona no puede usar "Fórmulas Songahm" para más del 50% de su demostración.
 1. Tenga en cuenta que una escuela puede crear un formulario que todos sus competidores usan. Esto es aceptable y no debe reflejarse negativamente en la puntuación del competidor.
2. La presentación completa no debe durar más de 2 minutos desde la orden del juez para iniciar la hora hasta que el competidor termine su actuación, (**no hay tiempo mínimo**). Todo lo que un competidor haga durante este período de tiempo de 2 minutos se considerará parte de su rutina y se juzgará en consecuencia.
3. **No se permiten** las siguientes técnicas:
 1. No hay movimientos con giro o giro de más de 360 Dans en el aire.
 2. No hay patadas de mariposa de Wushu chino o patadas de mariposa con giros.
 3. No hay movimientos previstos donde la cabeza está por debajo de la cintura (inclinarse para patear alto es aceptable).
 4. No hay Rolls, kip-ups, volteretas u otros movimientos de tipo gimnástico.
 5. Sin técnicas de "ilusión".
 6. Sin técnicas de "giroscopio".
4. Se **permiten** las siguientes técnicas:
 1. Se permiten múltiples patadas de mariposa tradicionales.
 2. Se permiten múltiples patadas giratorias.

Armas creativas ATA aprobadas

Directrices generales:

1. Todos los requisitos tradicionales de tamaño de arma se aplican en la competencia de armas creativas.
2. Los competidores no pueden usar Single Ssahng Nat, ni pueden combinar ningún tipo de arma.
 1. **ejemplo:** no se puede usar un Bahng Mahng Ee y un Ssahng Nat al mismo tiempo.

Cinturones de color

1. Los cinturones de color tienen dos **estilos de armas** entre las que elegir:
 1. Puede usar armas de seguridad Protech.

2. Armas de las marcas XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y la Ssahng Nat magnetizada.
1. La espada de competición Xtreme de la marca "XMA" tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en fórmulas de "X".
2. Entrenamiento avanzado Gum Do espada.
3. Jahng Bongs & Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.

Cinturones negros

2. Puede elegir los siguientes **tipos de armas**:
 1. Cualquier arma dentro de todo el plan de estudios "Protech".
 2. Se permite el uso de espadas dobles Gum Do.
 3. Se permite el uso de doble Jahng Bong.
3. Los cinturones negros, incluidos los cinturones negros recomendados de 1er Dan que compiten en un pista de 1er Dan decidido, tienen dos **estilos de armas entre las** que elegir:
 1. Los cinturones negros pueden usar armas de seguridad Protech.
 2. Armas de las marcas XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y la Ssahng Nat magnetizada.
 3. La espada de competición Xtreme de la marca "XMA" tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en fórmulas de "X".
 4. Entrenamiento avanzado Gum Do espada.
 5. Jahng Bongs & Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.

Guías creativas de combat weapons

1. Además de las reglas anteriores, las siguientes adiciones se aplican a las competiciones de armas creativas.
2. No se permite la liberación de armas.
3. Se permiten rollos de armas. Un rollo de arma es donde el arma permanece en contacto con el cuerpo.
4. El contacto arma a arma se considera una liberación.

Ejemplos:

1. El competidor está compitiendo con Ssahng Nats. Él / Ella sostiene un Ssahng Nat en su mano y hace rodar un Ssahng Nat alrededor del otro Ssahng Nat. Esta es una liberación, y será tratada como tal.
2. También se considera un lanzamiento si un competidor deja caer el arma y la atrapa antes de que toque el suelo.
3. La vaina del **Gum Do** se considera parte del arma. **En las armas creativas, si un estudiante elige ingresar al ring con la vaina, no puede ser colocada o liberada.**

El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino más bien una guía para que el juez compare una presentación con otra con el propósito de dar una puntuación. **Sin embargo, en la resolución de empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio número uno para determinar el ganador. **Al romper un empate**, un competidor que "suelta" un arma no debe recibir la victoria sobre un competidor que controla el arma a lo largo de su rendimiento.

Fórmulas creativas y procedimientos de competencia de armas

Las fórmulas creativas y los procedimientos de armas serán paralelos a las fórmulas tradicionales y los procedimientos de competencia de armas con la adición del marcador que cronometra el rendimiento de los competidores.

1. Antes del inicio del ring, los jueces realizarán una inspección de armas.

2. El portero de anotación comenzará el momento en que el juez central diga: "Tu tiempo comienza ahora".
3. El anotador informará al juez central cuando hayan expirado los 2 minutos.

Procedimientos para entrar a la pista

1. When a competitor's name is called, he/she enters the ring and runs to the center of the ring for their traditional bow-in.
2. Upon the completion of the traditional bow-in, the center judge will say, "Your time begins now." The scorekeeper will start the clock.
 - a. This signifies the beginning of the competitor's form. If a competitor wishes to add additional adjustments, bows, or presentations, that is up to him/her. However, these additional adjustments, bows, presentations, etc. are considered part of their presentation, and will be considered in the giving of the score, and the time used is part of their 2 minutes.

Determinación y administración de una puntuación

La puntuación para fórmulas creativas y armas se otorgará de la misma manera que la competencia de fórmulas tradicionales y tendrá un significado consistente. (Ver Determinación y administración de una puntuación)

Criterios de evaluación para fórmulas creativas y armas

Los 3 jueces puntuarán toda la fórmulas **con la calidad de la técnica del competidor y el control del arma siendo los criterios más importantes.** Si un competidor decide agregar una técnica más difícil a su rutina y no controla el arma o la técnica, se deben deducir puntos.

Los criterios de evaluación adicionales son los siguientes y todos son de igual importancia. Estos criterios no están en ningún orden en particular.

1. Creatividad.
2. Dificultad
3. Presentación.
4. Actitud.
5. Precisión.

Sanciones e inhabilitaciones

Descalificaciones

1. Si un competidor excede el límite de tiempo, él / ella es descalificado y no se le dará ninguna puntuación.
2. Cualquier actuación que incluya una técnica que no esté permitida resultará en descalificación.
3. Una fórmulas creativa que no sea 50% original resultará en la descalificación del competidor. **Esto significa que una persona no puede usar "Fórmulas Songahm" para más del 50% de su demostración.**
 1. Tenga en cuenta que una escuela puede crear un formulario que todos sus competidores usan. Esto es aceptable, y no una razón para la descalificación o penalización.
4. Cuando ocurra una descalificación, el juez dirá: **"Gracias por su desempeño hoy, pero porque usted. . . , no se dará ningún puntaje"**.
5. Un competidor que sea descalificado no puede quedar 1º, 2º o 3º. Esto no se aplica a los desempates en los que se garantiza una medalla.

Ejemplo: Dos competidores empatados en el segundo lugar, durante la segunda vuelta del empate El competidor A es descalificado. El competidor B recibe el 2do lugar, y el competidor A recibirá el 3er lugar.

Arma caída en la competencia creativa

1. **Dejar caer el arma:** Un arma caída resultará en una deducción de **un (1) punto** de los tres jueces.
2. **Recuperación del arma:** Un arma que se recupera debe ser recogida de la manera tradicional. Si un arma se recoge incorrectamente, se deducirá **un (1) punto** adicional de los tres jueces.

3. **Caídas múltiples:** Si el competidor deja caer el arma más de una vez, se deducirá una penalización de **un (1) punto** por caída y / o recogida incorrecta de los tres jueces.
4. **Puntuación mínima:** La puntuación más baja posible en armas creativas es 1. No hay fórmulas incompletos o segundos intentos en **ninguna** competencia a partir de la temporada 2020-2021.
5. **Procedimiento:** Si hay deducciones obligatorias, el centro explicará las deducciones a los jueces de esquina antes de que se den los puntajes.

Armas rotas

NO HAY **DEDUCCIÓN** de la puntuación de un competidor si el arma de un competidor **se rompe** durante su competencia creativa / xtreme. Si un arma se rompe, el competidor tendrá un máximo de 30 segundos para reemplazar el arma de su propio equipo, o pedir prestada una de otro competidor. Una vez que el estudiante haya reemplazado el arma, la fórmula continuará desde el punto en que el arma se rompió. **Si por alguna razón el arma dañada no es reemplazada, el competidor recibirá una puntuación de 0 (cero) del juez central y puntuaciones regulares de los jueces de esquina.** Está bien pedir prestada otra arma de otro competidor, sin embargo, debes reemplazarla con el mismo tipo de arma.

Ejemplo: Durante la fórmula SJB de un competidor, el extremo del arma vuela hacia la multitud.

Hay tres escenarios de casos:

1. Los jueces notan que el arma está rota, el competidor reemplaza el arma dentro del marco de tiempo de 30 segundos y completa el formulario.
2. Los jueces notan que el arma está rota, el competidor **no** reemplaza el arma dentro del marco de tiempo de 30 segundos y completa el formulario. El competidor recibirá una puntuación de 0 del juez central y puntuaciones regulares de los jueces de esquina.
3. Los jueces no notan el arma rota hasta después de completar el formulario, el competidor recibirá una puntuación como si el arma no se hubiera roto.

Grupos de la División Creativa de ATA

Las divisiones se basan en el género, la edad y el rango de los competidores y **reflejarán** las divisiones de las competiciones tradicionales. Al final de cada temporada de torneo, la presidenta Internacional de Torneos evaluará el número de competidores en cada división y determinará si se deben realizar cambios para las temporadas de torneos posteriores. Las divisiones cambian a medida que la organización crece y compiten más estudiantes en diferentes grupos de edad y rango.

Las divisiones creativas en todos los torneos reflejarán estos grupos de edad.

1. **Los grupos de edad junior y los grupos de género no se combinarán, ni los cinturones negros se combinarán con cinturones de color.**
2. Los grupos de edad adulta **pueden combinarse**, pero **los géneros no** se combinarán, ni los cinturones negros se combinarán con cinturones de color.

Música

1. La música está permitida pero no es obligatoria.
2. De acuerdo con el concepto de que los jueces considerarán la dificultad, entonces, si se usa la música, un competidor que se presenta "a tiempo" con la música puede recibir una puntuación más alta.
3. Toda la música debe ser aprobada por el instructor del estudiante.
4. La música es responsabilidad del competidor. Cada competidor debe tener su propio sistema de sonido en buen estado de funcionamiento.
5. **Los fallos de funcionamiento de cualquier tipo no cambiarán el límite de tiempo, ni se permitirá que el competidor repita o comience su presentación nuevamente.**
 1. El límite de tiempo total de 2 minutos se mantendrá independientemente de cualquier mal funcionamiento de la música. Los competidores deben continuar sin música si hay algún retraso y hacer que la persona designada para reproducir su música tome las medidas apropiadas de acuerdo con los deseos de ese competidor.

EJEMPLO:

1. Un competidor tiene música planeada para su competencia. El juez da la orden: "TU TIEMPO COMIENZA AHORA". La música del competidor no se reproduce. El competidor debe comenzar su presentación o arriesgarse a la oportunidad de exceder el tiempo asignado.
 1. Los competidores deben trabajar con su instructor para prepararse para el mal funcionamiento de la música y las asignaciones de tiempo.

SECCIÓN 13 - COMPETICIÓN ATA-XTREME

Requisito de elegibilidad

Además de los requisitos de elegibilidad regulares, para competir en cualquier competencia ATA-Xtreme, el competidor también debe competir en el evento tradicional que se correlaciona con el evento ATA-Xtreme en el que desea competir. El hecho de no competir en el evento correspondiente resultará en la pérdida de puntos ganados en ese evento puede dar lugar a penalizaciones adicionales a discreción de la presidenta Internacional de Torneos. Esto se aplica a todos los torneos sancionados por la ATA, independientemente de la clasificación del torneo.

Ejemplo: Si un competidor desea competir en ATA-Xtreme Forms, el competidor también debe competir en Traditional Forms en ese torneo. Lo mismo se aplicaría a la competencia ATA-Xtreme Weapons.

Reglas y directrices de la competencia ATA-Xtreme

Las competiciones de fórmulas y armas ATA Xtreme son una actuación de "estilo libre" que permite la mezcla de técnicas de artes marciales tradicionales y contemporáneas. La categoría de división ATA Xtreme para la competencia de fórmulas y armas se basa en el Taekwondo Songahm tradicional, pero permite movimientos no tradicionales que abarcan todos los estilos y disciplinas de artes marciales, mientras que las categorías de división ATA Creative no lo hacen. Los competidores son libres de crear su coreografía basada en las técnicas y combinaciones de artes marciales que tienen el mayor valor sobre las técnicas de artes no marciales como la gimnasia, la acrobacia y la danza.

Nota: No hay "técnicas de calificación" que deban realizarse.

Requisitos uniformes para competencia ATA Xtreme

1. Los estudiantes pueden usar dobok blanco tradicional.
2. Uniforme negro tradicional ATA Creative/Xtreme.
3. El uniforme negro de Adidas
4. No pueden **usar** el uniforme ATA-Xtreme sin mangas.
5. **Los competidores no pueden quitarse ninguna parte de su ropa durante el rendimiento.**

El nuevo uniforme negro de Adidas, utilizado para competiciones Creative / Xtreme, puede modificarse para acortar las mangas siempre que la manga alterada alcance el punto medio del antebrazo del competidor, lo que significa que la longitud total de la manga no es más corta que el punto medio entre la curva de la muñeca y la curva del codo.

1. Si la manga no se altera, el competidor puede enrollar la manga **debajo de una vez**.
2. Si se altera la manga, el competidor **NO PUEDE** enrollar la manga en absoluto.

NOTA ESPECIAL: Si, en opinión del juez central, la manga alterada no alcanza el punto medio del antebrazo, se le pedirá al competidor que vuelva a ponerse su uniforme blanco tradicional. La razón de ser de **"Lo he tenido así toda la temporada y nadie dijo que fuera un problema"**. No negará el hecho de que, a juicio del juez del centro, no cumple con las pautas de la regla. El competidor, cuando se le pide que vuelva a ponerse su uniforme blanco, debe cumplir.

Música

1. La música está permitida pero no es obligatoria.
2. De acuerdo con el concepto de que los jueces considerarán la dificultad, entonces, si se usa la música, un competidor que se presenta "a tiempo" con la música puede recibir una puntuación más alta.
3. Toda la música debe ser aprobada por el instructor del estudiante.
4. La música es responsabilidad del competidor. Cada competidor debe tener su propio sistema de sonido en buen estado de funcionamiento.

- 5. Los fallos de funcionamiento de cualquier tipo no cambiarán el límite de tiempo, ni se permitirá que el competidor repita o comience su presentación nuevamente.**
6. El límite de tiempo total de 2 minutos se mantendrá independientemente de cualquier mal funcionamiento de la música. Los competidores deben continuar sin música si hay algún retraso y hacer que la persona designada para reproducir su música tome las medidas apropiadas de acuerdo con los deseos de ese competidor.

EJEMPLO:

1. Un competidor tiene música planeada para su competencia. El juez da la orden: "TU TIEMPO COMIENZA AHORA". La música del competidor no se reproduce. El competidor debe comenzar su presentación, o arriesgarse a la oportunidad de exceder el tiempo asignado. Exceder el tiempo asignado resultará en una descalificación del competidor.
 1. Los competidores deben trabajar con su instructor para prepararse para el mal funcionamiento de la música y las asignaciones de tiempo.

Pautas de composición de fórmulas ATA Xtreme

Las siguientes pautas están en su lugar para la competencia ATA-Xtreme (Fórmulas y armas):

1. Los competidores en estas divisiones deben demostrar una formas o fórmulas de armas que reflejen la esencia y los valores de ATA-Xtreme.
2. Al menos el 50% del formulario debe ser material original. Esto significa que una persona no puede usar "Fórmulas Songahm" para más del 50% de su demostración.
 1. Tenga en cuenta que una escuela puede crear un formulario que todos sus competidores usan. Esto es aceptable, y no una razón para la descalificación o penalización.
3. La presentación completa no debe durar más de 2 minutos desde la orden del juez hasta la hora de inicio hasta que el competidor termine su actuación.
4. No hay límite para el número de "trucos" permitidos.
5. Se permiten todos los tipos de patadas y combinaciones siempre y cuando el instructor del competidor apruebe el aspecto de seguridad de la presentación. La seguridad es la preocupación número uno.
6. No se permiten accesorios.
7. Las vendas en los ojos se consideran un accesorio y **NO** están permitidas.

Armas ATA-Xtreme aprobadas: Igual que las armas creativas .

Directrices generales:

1. Todos los requisitos tradicionales de tamaño de arma se aplican en la competencia de armas creativas.
2. Los competidores no pueden usar Single Ssahng Nat, ni pueden combinar ningún tipo de arma (ejemplo: no pueden usar un Bahng Mahng Ee y un Ssahng Nat)

Cinturones de color

1. Los cinturones de color tienen dos **estilos de armas** entre las que elegir:
 1. Puede usar armas de seguridad Protech.
 2. Armas de las marcas XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y la Ssahng Nat magnetizada.
 3. La espada de competición Xtreme de la marca "XMA" tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en fórmulas de "X".
 4. Entrenamiento avanzado Espada Gum Do (espadas de metal)
 5. Jahng Bongs & Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.

Cinturones negros (incluidos los cinturones negros recomendados de 1er Dan que eligen competir en un pista decidido de 1er Dan)

Puede elegir los siguientes **tipos de armas:**

6. Cualquier arma dentro de todo el plan de estudios "Protech". El uso de espadas dobles Gum Do está permitido en la competición ATA-Xtreme.
 1. Se permite el uso de doble Jahng Bong.
- Los cinturones negros tienen dos **estilos de armas** entre las que elegir:
2. Los cinturones negros pueden usar armas de seguridad Protech.
 3. Armas de las marcas XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y la Ssahng Nat magnetizada.
 4. La espada de competición Xtreme de la marca "XMA" tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en formulas de "X".
 5. Entrenamiento avanzado Espada de metal Gun Do vendida por WMA.
 6. Jahng Bongs & Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.

Pautas de composición de fórmulas de armas ATA Xtreme

Además de las reglas para la competencia de fórmulas ATA Xtreme, las siguientes adiciones se aplican a las competiciones de armas ATA-Xtreme:

1. **Los lanzamientos** del arma **están permitidos** en la competencia ATA-Xtreme.
2. Durante la competición ATA Xtreme, la funda del Gum Do puede dejarse de lado siempre que se haga de una manera que no sea irrespetuosa con el arma.
 1. La vaina del arma no tiene que ser recogida en las competiciones ATA-Xtreme.
3. El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino más bien una guía para que el juez compare una presentación con otra con el propósito de dar una puntuación. **Sin embargo, en la resolución de empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio número uno para determinar el ganador. **Al romper un empate**, un competidor que "suelta" un arma no debe recibir la victoria sobre un competidor que controla el arma a lo largo de su rendimiento.

ATA Xtreme Formas y Procedimientos de Competición de Armas

Los fórmulas ATA Xtreme y el procedimiento de competencia de armas reflejarán las fórmulas creativas y los procedimientos de competencia de armas.

Arco del competidor en los procedimientos

Las fórmulas ATA Xtreme y el arco de competencia de armas en el procedimiento reflejarán la fórmulas creativa y el arco de competencia de armas creativas en los procedimientos.

Determinación y administración de puntajes

La puntuación para las fórmulas ATA Xtreme y la competencia de armas se otorgará de la misma manera que las fórmulas creativas y la competencia de armas y tendrá significados consistentes.

Criterios de evaluación para las fórmulas y armas ATA Xtreme

1. Los 3 jueces puntuarán todo el formulario.
2. Los **primeros y más importantes aspectos** de juzgar son la **calidad de la técnica del competidor y el control del arma**.
 1. Alguien que realiza una técnica más difícil aún perdería puntos si esa persona pierde el control del arma.
3. **El segundo aspecto** de juzgar el formulario serán las siguientes cinco categorías. Todos deben ser considerados con el mismo peso y sin ningún orden en particular.
 1. Creatividad.
 2. Dificultad
 3. Presentación.
 4. Actitud.

- Precisión.

1. El **tercer y último aspecto** que un juez considerará son los "trucos" y la "variedad de trucos" presentados en el formulario. Esto incluiría cómo un competidor agrega técnicas de artes marciales a los "trucos" que está demostrando.

Ejemplo # 1: El competidor A, que es ***igual en la presentación*** de una fórmulas "XTREME" que es creativa, tiene técnicas fuertes, difíciles y precisas con una gran actitud, puede no obtener una puntuación tan alta como el competidor B que agrega una variedad de "trucos" a ese mismo tipo de fórmulas.

Ejemplo # 2: El competidor A que tiene técnicas fuertes, nítidas y precisas, pero no incluye tantos trucos en su presentación de fórmulas Xtreme puede obtener una puntuación más alta que el competidor B, cuyas técnicas de Taekwondo no son nítidas y fuertes, pero tiene muchos "trucos" difíciles dentro de su formulas.

(Recuerde que el factor más importante en todas las presentaciones de fórmulas es la calidad de las técnicas demostradas).

Ejemplo # 3: El competidor A y B son iguales en calidad de técnicas y creatividad, pero el competidor A solo hace pases de volteretas como sus "trucos", es posible que no obtenga una puntuación tan alta, si el competidor B realiza "trucos" de patadas de artes marciales versus "trucos" de tipo gimnástico/acrobático.

Ejemplo # 4: Si el competidor A y B son iguales en todo, incluidos los "trucos", el competidor que demuestra una mayor capacidad para integrar los "trucos" en combinaciones de artes marciales puede obtener una puntuación más alta.

1. **Caso A:** Ambos competidores hacen volteretas aéreas, pero el competidor A lo realiza en combinación: patada de mariposa, patada de gancho en el extremo aéreo con un puñetazo en una postura frontal, el competidor A demuestra una dificultad de mayor nivel a través de la integración de este movimiento acrobático en una combinación de artes marciales con versos que simplemente hacen una antena independiente.
2. **Caso B: Realizar una patada de salto dividido**, un pliegue de espalda, un golpe de giro de patada frontal pop es más difícil que solo una abdominoplastia de espalda y aterrizar en una postura o en la rodilla.

Sanciones e inhabilitaciones

Descalificaciones

1. Si un competidor **excede el límite de tiempo**, es **descalificado** y no se le dará ninguna puntuación.
2. Si un competidor compite con una **fórmulas que no es 50% original**, entonces él / ella es **descalificado** y no se le dará ninguna puntuación.
3. Cuando ocurra una descalificación, el juez dirá: **"Gracias por su desempeño hoy, pero porque usted. . . , no se dará ningún puntaje"**.
4. Un competidor que sea descalificado no puede quedar 1º, 2º o 3º.
 1. *Esto no se aplica a los desempates en los que se garantiza una medalla.*

Lanzando armas en ATA Xtreme Competition

Se utilizará la misma deducción de puntos para las armas ATA Xtreme que en la competición de armas creativas. Véase Dejar caer armas en la competencia creativa.

Armas rotas

NO HAY **DEDUCCIÓN** de la puntuación de un juez si el arma de un competidor **se rompe** durante su competencia. Si un arma se rompe, el competidor tendrá un máximo de 30 segundos para reemplazar el arma de su propio equipo, o pedir prestada una de otro competidor. Una vez que el estudiante haya reemplazado el arma, la fórmulas continuará desde el punto en que el arma se rompió. **Si por alguna razón el arma dañada no es reemplazada, el competidor recibirá una puntuación de 0 (cero) del juez central y puntuaciones**

regulares de los jueces de esquina. Está bien pedir prestada otra arma de otro competidor, sin embargo, debes reemplazarla con el mismo tipo de arma.

Ejemplo: Durante la fórmulas SJB de un competidor, el extremo de las armas vuela hacia la multitud.

Hay tres tipos de circunstancias:

1. Los jueces notan que el arma está rota, el competidor reemplaza el arma dentro del marco de tiempo de 30 segundos y completa el formulario.
2. Los jueces notan que el arma está rota, el competidor **no** reemplaza el arma dentro del marco de tiempo de 30 segundos y completa el formulario. El competidor recibirá una puntuación de 0 del juez central y una deducción de un punto de los jueces de esquina.
3. Los jueces no notan el arma rota hasta después de completar el formulario, el competidor recibirá una puntuación como si el arma no se hubiera roto.

SECCIÓN 14 COMPETENCIA DE COMBATE POR EQUIPOS ATA

ESTAS PAUTAS Y REGLAS SE APLICAN TANTO A LOS EQUIPOS DE COMBATE COMO A LOS DE COMBATE. Por favor, lea atentamente.

Equipos nacionales y regionales

El combate por equipos se dividirá en dos categorías distintas y separadas. Estas categorías tienen equipos que se consideran un "Equipo Nacional" o un "Equipo Regional". **Además de los requisitos de elegibilidad regulares, para competir en cualquier competencia de eventos por equipos, el competidor también debe competir en el evento tradicional que se correlaciona con el evento de equipo en el que desea competir. El hecho de no competir en el evento correspondiente resultará en la pérdida de puntos ganados en ese evento y puede dar lugar a sanciones adicionales a discreción de la presidenta del Torneo Internacional, incluida la descalificación de todo el Equipo. Esto se aplica a todos los torneos sancionados por la ATA, independientemente de la clasificación del torneo.**

Selecciones Nacionales

Los equipos nacionales representan a un país. El "Equipo Nacional" de cada país será seleccionado por el órgano rector de la ATA de ese país. Este mismo órgano de gobierno seleccionará a todos los entrenadores y asistentes bajo la guía del Gran Maestro presidente de ese año.

1. Los equipos nacionales de combate / combate competirán como un equipo de 5 personas (más suplentes) en competiciones internacionales.
 1. Los miembros del equipo nacional de ATA-USA serán seleccionados en las "Pruebas de equipo" de la Academia Nacional de Entrenamiento de ATA-USA.
2. Los miembros nacionales de ATA-USA y los miembros de la Academia Nacional de Entrenamiento de ATA-USA aún pueden ser parte de sus equipos regionales de 3 personas. Los equipos regionales de tres miembros no pueden representar a ATA-USA en competiciones internacionales.

Divisiones de edad/rango - Equipos Nacionales Junior

1. Cinturones negros de 1^o/2^o/3^o Dan – Edades 15-17 (**Varsity**)

Divisiones de edad/rango - Equipos nacionales adultos

1. Cinturones negros de 1^o a 7^o Dan - (**Elite**) - Menores de 39 años (el requisito de edad mínima es de 18 años)
2. Cinturones negros de 1^o a 7^o Dan – (**Leyendas**) - Mayores de 40 años

Nota especial: En las divisiones de adultos, una persona mayor de 40 años, puede competir en la división de 18-39 años, sin embargo, una persona de 18-39 años de edad NO puede competir en la división de 40+.

Otra información importante sobre los equipos nacionales

1. En los Estados Unidos, el Equipo Nacional será "TEAM ATA-USA". Otros países representados tendrán nombres similares, asociados con el país de origen.
2. Los equipos nacionales son los únicos equipos elegibles para ganar el título de "Campeón del Mundo", "Campeón Panamericano", "Campeón de Europa", "Campeón de Asia Pacífico". Estas son competiciones internacionales, y solo el equipo nacional de un país puede competir en esas competiciones de "título". Puede haber competiciones locales en los eventos para "equipos regionales de 3 personas", pero esas competiciones no tienen el propósito de ganar un título.
3. Los "equipos regionales" individuales de la escuela / estado no son elegibles para ganar títulos de Campeón Mundial, pero son elegibles para ganar títulos de "Campeón Nacional". Hay diferentes

niveles de "Títulos de campeonato" dependiendo de la edad de la división. Equipo Regional - Oportunidades de campeonato

1. Los equipos nacionales consistirán en más miembros, entrenadores y suplentes. Cada país redactará las reglas y pautas relacionadas con cómo se componen los equipos, cómo ser elegible para un Equipo Nacional y cuándo se realizarán las pruebas.
1. Consulte a su instructor para obtener más información sobre cómo ser elegible para el "Equipo Nacional" de su país, ya sea para combate o combate de combate.

EJEMPLO: El equipo Stevens de la Escuela 1494, viaja a Argentina para el Campeonato Panamericano. Este equipo puede competir contra otros equipos de 3 miembros por puntos, pero no por un "título" en el Campeonato Panamericano.

Equipos regionales

1. Los equipos regionales consistirán en 3 competidores más suplentes. Para la composición del equipo regional, todos los miembros del equipo deben ser del mismo estado.
 1. El estado de una persona está vinculado al estado en el que se encuentra la escuela en la que se encuentra. Si la escuela está ubicada en una "ciudad fronteriza" donde es posible que los miembros cuya dirección esté en un estado, pero entrenen en otro, el estado del competidor debe ser donde él / ella entrena. Los estudiantes que entrenan a través de "Skype" u otros métodos de Internet deben estar vinculados al estado en el que tienen su residencia principal. La presidenta Internacional tiene la determinación final en cuanto a cualquier pregunta sobre el estado en el que una persona está entrenando.
2. Los equipos regionales pueden competir en torneos regionales en los Estados Unidos, así como en los torneos europeos y de Asia Pacífico, y en todos los torneos nacionales para acumular puntos hacia el campeón estatal y / o distrital.
3. Los miembros del equipo deben cumplir con los requisitos de elegibilidad del Campeonato Estatal para ganar puntos.

Composición del equipo regional

Los equipos pueden ser formulados por cualquier licenciario de ATA que se haya convertido en un entrenador de equipo certificado o tenga un entrenador certificado en su personal. Con el fin de obtener créditos de eventos para posibles anfitriones de torneos, esos créditos de eventos se otorgarán al número de escuela del entrenador certificado. A partir de la temporada 2019-2020, se otorgará 1 crédito por cada evento de equipo para cada grupo de edad registrado. Si el entrenador certificado no es un licenciario, el número de la escuela adjunto al entrenador certificado, en el momento en que el equipo recibió su número de identificación del equipo, se utilizará como órgano rector en caso de disputas.

1. Las escuelas pueden combinar miembros con el propósito de crear equipos.
2. Todos los miembros de un Equipo Regional o Nacional, deben estar en el programa oficial de Liderazgo de ATA.
 1. El descubrimiento de un miembro del equipo no elegible resultará en la pérdida de todos los puntos ganados por ese equipo.
3. Todos los miembros de un Equipo Regional deben ser de escuelas en el mismo estado. El estado conectado al competidor sigue las mismas pautas que todos los demás indicadores estatales como se escribió en las secciones anteriores de las reglas.
4. Un licenciario, que desea que su estudiante esté en un equipo, no puede mover a los estudiantes de las escuelas ubicadas en un estado a otro con el propósito de componer un equipo.
5. El estudiante debe estar adscrito a la escuela del estado donde existe su residencia principal. La directora del Torneo Internacional es el árbitro final teniendo en cuenta la elegibilidad para el combate del equipo.
6. Cualquier determinación relativa a la interpretación, aplicabilidad o excepciones necesarias a las reglas se hará a discreción exclusiva de la presidenta Internacional de Torneos.
7. Los competidores que compiten en las divisiones "Recreativa" o "Habilidad Especial" no son elegibles para competir en competiciones de Combate por Equipos o Combate por Equipos.

Ejemplo: La escuela 0182, de Pensilvania, quiere crear un equipo. El licenciario de la Escuela 0182 (Equipo A) también tiene una escuela en Ohio, número de escuela 1559. Los estudiantes de la Escuela 1559 no pueden estar en el Equipo A, porque residen en otro estado, y están vinculados a la escuela 1559 en la sede. El licenciario de la escuela 0182 no puede mover estudiantes de una escuela a otra solo para crear el equipo.

A partir de la temporada del torneo 2019-2020, los equipos regionales están compuestos de la siguiente manera para la temporada regular:

1. Cada equipo regional, Junior o Adulto, estará compuesto por 3 personas; 1 competidora femenina y 2 competidores masculinos -PLUS- Los equipos pueden optar por tener 1 suplente femenino y/o 1 masculino.
 1. Estos equipos serán elegibles para los títulos estatales, distritales y de equipos nacionales.
2. Todos los miembros de un equipo deben ser del estado en el que se encuentra la Escuela que crea el equipo.
 1. Los licenciarios con varias escuelas solo pueden entrenar a un equipo en el estado en el que el licenciario tiene su residencia principal.
 2. En cada competición, cada equipo puede tener 2 entrenadores en la línea de banda.
 1. Los entrenadores deben ser miembros de la ATA y llevar un Dobok blanco oficial de la ATA, un traje de Instructor de Blues Certificado o el uniforme del equipo. Los uniformes del equipo solo se pueden usar mientras su equipo compite activamente o juzga en la competencia por equipos.
 3. Cada equipo debe tener 1 entrenador certificado presente en el torneo, pero no necesariamente en cada competencia de ringside.
 4. Bajo circunstancias especiales, y "si" la RTTL **es notificada antes del día del torneo, la** RTTL puede otorgar permiso para que un entrenador certificado de otro equipo, que no esté compitiendo ese día, actúe como el entrenador certificado responsable para ese día.
3. Un equipo puede tener un número ilimitado de miembros del equipo, pero como máximo sólo 5 de los miembros son elegibles para competir en cada torneo durante la temporada regular. (2 hembras y 3 machos) Las listas de cualquier equipo regional pueden cambiar en cualquier momento antes de los campeonatos distritales. No hay límite para el número de competidores diferentes que un equipo puede presentar a lo largo de la temporada del torneo.

Se aplican las siguientes estipulaciones:

1. Todos los competidores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad para los participantes de combate / combate del equipo ATA" que se enumeran en estas reglas.
2. Una vez que un equipo ha ganado el 1º, 2º o 3º lugar en un Torneo Regional o Nacional, todos los competidores que figuran en esa lista ahora están comprometidos con ese equipo y solo con ese equipo. No pueden competir en otro equipo durante el resto de la temporada del torneo.
3. Un equipo que se encuentre alineando a un jugador no elegible será descalificado de la competencia adicional y todos los puntos estatales y / o nacionales ganados se perderán.
4. Al calificar para los Campeonatos Distritales o Campeonatos Mundiales, cada entrenador en jefe deberá presentar su lista de "posttemporada". Una explicación más detallada se incluye más adelante en esta sección.

Divisiones de edad/rango - Equipos regionales junior

1st/2nd/3rd Dan Cinturon negros – (**Bantam**) Edades 10 o menos

1st/2nd/3rd Dan Cinturon negros – (**Rookies**) Edades 12 o menos

1st/2nd/3rd Dan Cinturon negros – (**Jr. Varsity**) Edades 14 o menos

1st/2nd/3rd Dan Cinturon negros – (**Varsity**) Edades 17 o menos

Notas especiales:

1. Para todas las divisiones, excepto la división Bantam, la edad mínima elegible para competir es de 9 años. Las divisiones Bantam pueden usar competidores cuya edad de competencia es tan joven como 8 años.
2. En todas las divisiones, no se dará consideración a una persona de baja estatura que haya sido colocada en un grupo de mayor edad.
3. Un competidor debe competir en la misma división de edad de combate por equipos tanto para el combate como para el combate de combate.
 1. Cualquier competidor Jr. puede "competir" en grupos de edad. Esto NO incluye a los competidores Jr. que quieran competir en divisiones para adultos.

Ejemplo 1: Un competidor junior, con una edad de 9 años, se considera elegible para una división de 12 años o menos. Sin embargo, el entrenador debe darse cuenta de que puede estar en desventaja de altura / peso / tamaño cuando compite contra otros competidores que tienen 12 años.

Ejemplo 2: Un competidor junior de 12 años compite en un equipo de combate Jr. Varsity (14 años o menos). Si esa misma persona está en un equipo de combate, también debe competir en el grupo de edad Jr. Varsity. Él / ella no puede estar en un grupo de edad para el combate, y un grupo de edad diferente para el combate.

Divisiones de edad/rango - Equipos regionales de adultos

1st through 5th Dan Cinturon negros – (**Elite**) -Edades 18 y mayores

1st through 5th Dan Cinturon negros – (**Premier**) Edades 30 y mayores

1ST through 5th Dan Cinturon negros – (Legends) Edades 40 y mayores

1ST through 5th Dan Cinturon negros – (Executive)- Edades 50 y mayores

Notas especiales:

1. En las divisiones de adultos, una persona puede optar por competir en una división más joven, pero no se tendrá en cuenta la edad durante la competencia. Los entrenadores deben tener esto en cuenta al formular sus equipos. Los competidores NO pueden competir en grupos de edad (ej. Un joven de 25 años en un equipo Premier).
2. Un competidor debe competir en la misma división de edad de combate por equipos tanto para el combate como para el combate de combate.

Requisitos de elegibilidad para los participantes y entrenadores de combate / combate del equipo ATA

1. Existe una gran posibilidad de que los equipos junior y los equipos adultos compitan al mismo tiempo. Los entrenadores deben considerar esto al seleccionar entrenadores adicionales. La competencia no se retrasará porque un entrenador adulto esté compitiendo **o entrenando** al mismo tiempo que un equipo Jr. está compitiendo.
2. **También existe una gran posibilidad de que los equipos compitan mientras un "entrenador en jefe" está juzgando. Si bien se hará todo lo posible para despedir a los jueces, los entrenadores / equipos deben estar preparados para seguir adelante con la competencia. Los entrenadores deben considerar esto al seleccionar entrenadores adicionales.**
 1. Debe cumplir con todos los requisitos de participación en el torneo.

2. Todos los competidores deben ser al menos un cinturón negro decidido de primer Dan.
 1. Los cinturones negros recomendados de 1er Dan son elegibles para competir, asumiendo que compiten en las pistas de cinturón negro decidido de 1er Dan para sus competiciones tradicionales en ese torneo. Si un Cinturón Negro Recomendado de 1er Dan compite con Cinturones de Color en sus eventos tradicionales en ese torneo, él / ella no es elegible para competir en un equipo en ese torneo. Se aplicarán todas las reglas relacionadas con la línea de tiempo en la que un Cinturón Negro Recomendado de 1er Dan debe obtener su rango de 1er Dan Decidido.
1. Los cinturones negros de 6º y 7º Dan **no** son elegibles para competir en un equipo regional, sin embargo, son elegibles para competir como miembros del equipo nacional si son seleccionados.
2. Todos los miembros de los equipos junior o adultos, incluidos los suplentes, deben competir en el evento correspondiente de combate tradicional / combate con armas de combate en el torneo en el que el equipo va a competir.
3. Ningún estudiante puede ser contactado por ninguna persona de una escuela diferente con respecto a la participación del equipo sin la aprobación previa de su instructor. Se aplicarán sanciones a cualquier escuela / entrenador que no se adhiera a esta regla.
4. Para los equipos junior y adultos, sus miembros y entrenadores pueden ser ciudadanos del país que representan o, en el caso de los equipos de Estados Unidos, del Estado en el que representan. Un ciudadano de un país fuera de los Estados Unidos, que trabaja para el propietario de una escuela en los Estados Unidos, puede competir en un "Equipo Regional", y aún así ser miembro del "Equipo Nacional" de un país diferente. Esto incluiría a los propietarios de escuelas que son ciudadanos de otro país pero tienen escuelas en los EE.UU. Los miembros del "Equipo Nacional" de un país sólo pueden probar para un equipo para el país en el que son ciudadanos.
5. Para los Equipos Nacionales, un competidor que tiene "doble ciudadanía" (es decir, Estados Unidos e Inglaterra) puede competir por su país de origen o por el país donde vive. Una vez que una persona con doble ciudadanía compite por uno de los dos países para los que tiene ciudadanía, no puede competir por el otro país.
1. Los miembros de cada equipo deben estar compitiendo actualmente en las divisiones Black Belt en sus respectivos países. (Los estudiantes menores de 17 años no pueden participar en las divisiones regionales de equipos para adultos)

Equipos regionales - Oportunidades de avance en el campeonato

Programa Regional de Combate por Equipos

Los equipos individuales de escuelas / estados pueden intentar ganar títulos a nivel estatal, distrital y nacional dependiendo de la elegibilidad del título de su grupo de edad. Esto es tanto para equipos de combate como de combate. Los equipos individuales de escuelas / estados **no son elegibles** para ganar títulos de Campeón Mundial.

Campeón Estatal

El equipo que haya adquirido más puntos en su estado recibirá el título de "CAMPEÓN ESTATAL". Los puntos se otorgan a los equipos en todos los torneos regionales y nacionales. Todos los equipos son elegibles para ganar títulos de campeón estatal.

1. La colocación en un Torneo **Regional** otorgará puntos de la siguiente manera, independientemente de la clasificación de ese Torneo Regional.
 1. 1er lugar – 5 puntos

2. 2º puesto – 3 puntos
3. 3er lugar – 1 punto
2. Los equipos pueden competir en un número ilimitado de torneos regionales y nacionales.
 1. Los equipos sólo son elegibles para recibir puntos de sus **5 mejores** torneos regionales.
1. La colocación en un **Torneo Nacional** otorgará puntos de equipo de la siguiente manera:
 1. 1er lugar – 10 puntos
 2. 2º puesto – 8 puntos
 3. 3er lugar – 5 puntos
2. Los equipos son elegibles para recibir puntos de los 2 mejores de los 3 Torneos Nacionales. (Otoño, Primavera, Pam-Am)
3. Los puntos para el Campeonato Europeo y el Campeonato del Pacífico Sur son puntos de Clase A en este momento. Esto se revisará al final de cada temporada.
4. Para la temporada 2019-2020, en el **Mundial**, **no** habrá un torneo de ganar puntos para los equipos regionales. Las tabulaciones de puntos para el combate por equipos comenzarán en el primer torneo regional después de la Expo Mundial.

Nota especial sobre los cálculos de puntos:

1. Los equipos pueden competir en múltiples regionales. Se aplicará el método estándar de tabulación de puntos, utilizado para todos los demás eventos. Los equipos son elegibles para recibir puntos de sus mejores 2 de los 3 eventos nacionales y los 5 mejores eventos regionales.
2. Se otorgarán puntos completos, independientemente del número de equipos que compitan.

Campeón de Distrito

Para ganar el título de "Campeón de Distrito", un equipo debe:

1. Calificar para los distritos al estar en el "Equipo Top Ten" de su estado.
2. Regístrese, compita y gane la competencia por equipos del Campeonato Distrital.

Nota: Los ganadores de cada Campeonato de Distrito, en **todos los** grupos de edad, son elegibles para competir en la Expo Mundial por el título de "Campeón Nacional".

Campeón Mundial

Para ser elegible para competir y ganar el título de "Campeón Mundial", un equipo debe:

1. Estar clasificado en el "Equipo Top Ten" de la nación o...
2. Clasifica para el Mundial quedando 1º en un Campeonato de Distrito.
3. Regístrese, compita y gane la competencia celebrada en las competiciones por equipos del Mundial.

Nota: Ganar el título de "Campeón Mundial" *no* hace que ese equipo, "Equipo ATA-USA".

Requisitos de edad para los títulos de campeón

A partir de Worlds 2021, todos los grupos de edad de los equipos son elegibles para ganar títulos estatales, distritales y nacionales.

Horarios de competición en torneos

1. Las competiciones por equipos en los eventos nacionales se llevarán a cabo el viernes del evento. (Otoño, Primavera, Pam-Am y torneos)
2. Para los torneos regionales, los equipos **deben consultar con el RTTL de cada torneo** regional para saber cuándo se llevarán a cabo los eventos de combate por equipos en ese evento regional. Una lista de todas las direcciones de correo electrónico RTTL se proporciona en la Sección 1 de las reglas

Torneo Regional - Números de identificación del equipo - Presentaciones de la lista y tabulaciones de resultados

Después de cada torneo regional/nacional, el equipo de entrada de datos para ese torneo completará una hoja de cálculo con los nombres de todos los miembros de los equipos que se ubican en 1º, 2º o 3º, para cada división y tipo de evento de combate por equipos. **Así como una lista de todos los NÚMEROS DE IDENTIFICACIÓN DEL EQUIPO.** Esta información se enviará a ATA HQ con el resto de los resultados del torneo. ATA International registrará esta información y tabulará los puntos. Los "Diez mejores puntos del equipo" del estado se publicarán una vez al mes.

1. Para las competiciones regionales, las listas de equipos deben enviarse a la RTTL de ese torneo antes de las 8 am del miércoles antes del fin de semana del torneo. Una lista de todas las direcciones de correo electrónico RTTL se proporciona en la Sección 1 de las Reglas.
2. **Antes de** competir en las competiciones por equipos para la temporada 2020-2021. Un entrenador certificado solicitará un número de identificación de equipo para esta temporada.
 1. Los entrenadores certificados deben enviar su solicitud de un número de identificación del equipo utilizando el formulario en línea correspondiente. Para el enlace a este formulario, póngase en contacto con el Maestro Kevin Pavlik en mr.pavlik@pickata.com
 2. Los equipos enviarán un nombre de equipo para su aprobación por el departamento legal de ATA y para obtener un número de identificación de equipo. Esto puede tardar hasta 30 días.
 3. Una vez que un equipo recibe el número de identificación del equipo, el entrenador DEBE usar ese número al enviar las listas para las competiciones.
 1. **Si no se utiliza el número de identificación** del equipo, se perderán los puntos ganados en ese torneo.
 4. Los miembros que hayan participado en cualquier equipo que quede 1º, 2º o 3º en un torneo, NO PUEDEN competir en ningún otro equipo durante esa temporada de torneo. Esto incluye competiciones de posttemporada.
 5. En el momento de las inscripciones distritales, todos los equipos elegibles para competir por un título distrital y/o nacional deben presentar la lista FINAL del equipo. (Ver Rosters de Posttemporada)
 1. La lista final no puede cambiar para el resto de la Serie de Campeonato.
1. Para los Campeonatos Distritales un entrenador debe presentar su lista final durante el proceso de registro en línea. El entrenador debe presentar a todas y cada una de las personas que se espera que compitan en la posttemporada, independientemente de si planean o no asistir a los distritos. Solo los miembros presentados en la Lista Final del Distrito pueden recibir un uniforme de Campeón de Distrito. (Ver Rosters de Posttemporada)
2. Un miembro del equipo eliminado no puede competir en ningún otro equipo, independientemente del motivo de la eliminación.
3. Solo los miembros que figuran en la lista del equipo calificado pueden competir. Si un miembro no asiste o no puede competir, un equipo calificado debe elegir de la lista de sustitutos que presentó cuando presentó su lista de "Distrito". No se pueden añadir otros sustitutos o sustitutos adicionales.
4. La lista para los equipos que se ubican 1º, 2º o 3º se "establecerá" en este punto porque han ganado puntos entre los diez primeros.
5. Para cada evento nacional, los requisitos de inscripción de los equipos se comunicarán en el [sitio](http://ataamartialarts.com) web de ATA ataamartialarts.com y deben seguirse explícitamente.
6. Los miembros de cada equipo calificado serán revisados para asegurar la elegibilidad.
7. Si se descubre que un equipo utiliza una persona "no calificada" en su equipo (es decir, edad incorrecta, jugador no elegible, etc.), ese equipo será descalificado y cualquier evento en el que se haya colocado será nulo y sin efecto.

Composición de la lista del equipo para los campeonatos distritales de posttemporada y los campeonatos nacionales"

1. Los equipos que ganen la oportunidad de competir por el título de Campeón de Distrito y / o Campeón Nacional deberán presentar una lista final de "posttemporada" para esta parte del año del torneo.
 1. Todos los miembros incluidos en esta lista de "posttemporada" deben haber competido en este equipo en un mínimo de 1 competencia regional durante la temporada regular y cumplir con todos los requisitos enumerados en los "Requisitos de elegibilidad para los participantes de combate / combate del equipo ATA" que se enumeran en estas reglas.
 2. Una lista de posttemporada no puede ser alterada después de ser presentada para los Campeonatos Distritales y debe permanecer igual en todas las competiciones del Distrito y del TOC.
2. La lista de "posttemporada" de un equipo puede incluir lo siguiente:
 1. 1 competidora femenina y 2 competidores masculinos.
 2. Los equipos podrán optar por tener hasta 2 competidoras alternas femeninas y/o 3 masculinas para la posttemporada.
 1. **Nota especial:** Un máximo de solo 5 miembros del equipo pueden "vestirse" con uniforme y estar al margen durante las competiciones de Distritos y del Campeonato Nacional. Estos deben ser los mismos miembros durante los días de ese torneo.
 1. Al final de la temporada, un equipo que gane un título puede obtener doboks "Campeón" para un total de 8 miembros y 2 entrenadores, suponiendo que el entrenador no sea también un competidor.
 2. Estos miembros pueden ser sustituidos por otros miembros del equipo para los Campeonatos Distritales y los Campeonatos Mundiales en caso de que un miembro del equipo no haya podido asistir al Evento del Campeonato.
3. **Solo aquellos miembros del equipo en esta lista de 8 competidores tendrán la capacidad de usar el título de "Campeón de Distrito" o "Campeón Nacional" en su dobok si su equipo gana este título.**
4. **Todos y cada uno de los miembros de los equipos que hayan ganado el título de "Campeón Estatal" podrán usar este título en su do-bok.**

Cualificaciones de los entrenadores

Todos los entrenadores del Equipo Regional deben tener una Certificación de Entrenadores de Nivel 1. La certificación de entrenadores se puede obtener asistiendo a un seminario de capacitación de entrenadores en cualquier clínica de certificación regional, nacional, mundial o virtual organizada por ATA-HQ. No hay ningún cargo para una persona que obtiene una certificación de coaching de Nivel 1. Cualquier persona que haya entrenado previamente a un equipo en el Distrito y / o Campeonato Mundial 2018 será abuelo como entrenador certificado. La lista oficial de entrenadores certificados será mantenida por el departamento de torneos de la ATA.

Esta "regla sin cargo" puede cambiar para las certificaciones de años futuros.

La certificación de coaching es necesaria para garantizar que los coaches:

1. Conocer las reglas/pautas para formular equipos y competiciones
2. Aprenda estrategias de entrenamiento relacionadas con el combate del equipo / puntuación acumulativa.
3. Comprender los matices de entrenamiento relacionados con el combate en equipo frente al combate individual
4. Limitar la responsabilidad del coaching
5. Asegurar la integridad del proceso de selección de equipos

Definición General, Reglas y Pautas para el Combate del Equipo ATA

Una PELEA es la competencia de combate entre dos miembros de equipos opuestos.

Un Partido (ENCUENTRO) es la competición de sparring entre dos equipos opuestos.

Una RONDA es el total de partidos en una sección de un grupo de combate entre dos equipos opuestos.

Habrán 3 partidos por ronda.

ÁREA DEL EQUIPO - Se debe establecer un perímetro de 10 pies o más alrededor del ring de competencia para los eventos de combate por equipos. Solo los miembros del equipo y los entrenadores podrán ingresar al perímetro. Se otorgarán advertencias y puntos de penalización si los espectadores ingresan al área del entrenador.

Área DE COMPETICIÓN / Pista - El piso acolchado marcado para la competencia por equipos. Los miembros del equipo que no formen parte del combate actual no pueden subir al ring de competencia en ningún momento. Los entrenadores pueden intervenir para dar instrucciones solo durante las interrupciones, pero deben retirarse del ring cuando comienza la pelea. Se otorgarán advertencias y puntos de penalización por cada violación.

MARCADOR ACUMULATIVO – Una tarjeta de puntuación separada, visible para los espectadores, donde se publica la puntuación acumulada total de un equipo para la ronda.

TIEMPO DE REGULACIÓN - Cada partido tiene un tiempo reglamentario de 1 minuto-30 segundos.

DECISIÓN SUPERIOR - Cuando la diferencia de puntos entre dos competidores es de 8 o más puntos en Sparring, **y 11 o más puntos en Armas de Combate.**

FIGHT FORFEIT - Un equipo pierde automáticamente una pelea.

PÉRDIDA DEL PARTIDO - Un equipo pierde automáticamente todo el partido.

Equipo Regional - Procedimientos de Competencia

1. Antes del comienzo de un combate (antes de la primera pelea), el juez central le pedirá a un entrenador de cada equipo que se presente para revisar las reglas y entregar la alineación para esta competencia.
 1. En este momento, el juez central debe preguntar si el equipo tiene un entrenador asistente en el ring. Solo los entrenadores designados en el ring pueden entrenar durante el partido.
 2. Si un equipo solo puede alinear a 2 competidores, el equipo contrario recibirá 7 puntos en combate por equipos y 10 puntos en combate por equipos por la pelea perdida. Los puntos se otorgarán antes de la primera pelea en este combate.
 3. El equipo que perdió una pelea debe enviar a su primer luchador. El género de ese luchador será determinado por el otro entrenador.
 1. Si a un equipo le falta una chica luchadora, y al otro equipo le falta un luchador masculino, es posible que solo haya una pelea en el partido. El juez del Centro realizará un "lanzamiento de moneda". El equipo que gane el lanzamiento de la moneda elegirá qué equipo enviará al primer luchador, independientemente de su género.
2. Al final de cada pelea, el equipo ganador declarará el género de la próxima pelea y el equipo perdedor enviará al siguiente luchador.
3. Si la pelea está empatada en las primeras 2 peleas, esos competidores continuarán con una victoria repentina hasta que se declare un ganador.
4. Las tres peleas ocurrirán, independientemente de la puntuación acumulada.
 1. Si cualquiera de los competidores en la pelea #3 no puede continuar y el equipo no tiene una alternativa restante, entonces se declara un "**ENCUENTRO PERDIDO**", independientemente del puntaje acumulado. El equipo que no puede continuar pierde el partido.
 2. Si hay un empate en los puntos de equipo acumulados al final de la 3ª pelea, la victoria repentina se aplicará a la pelea en progreso.
 3. Un equipo puede competir con un mínimo de solo 2 competidores; Sin embargo, el equipo contrario recibirá 7 puntos en combate por equipos y **10 puntos en** COMBAT WEAPONS por la pelea perdida. Los equipos deben tener un mínimo de 2 luchadores.

Nota especial: En el caso de que el 3er compañero de equipo esté lesionado o no pueda viajar, los equipos pueden competir con 2 miembros. **Si un equipo, sin una razón legítima, no pelea la primera pelea, ese**

competidor está hecho para ese día, ya que la suposición es que él / ella está lesionado y no puede competir. No se permitirá perder una pelea como estrategia y podría tener consecuencias para el equipo.

Nota especial: Si durante la 3ª pelea, un miembro del equipo es descalificado por apuntar ilegalmente, dicho equipo puede sustituir y usar su suplente para terminar la 3a pelea. Ese competidor es DQ solo para ese partido y puede competir en el próximo partido, si su equipo avanza.

Nota especial: Los 10 puntos otorgados por una pérdida en combate no constituyen una "decisión superior", y por lo tanto no se otorgará ningún "punto extra".

Sustituciones

Al comienzo de cada partido de sparring del equipo, el entrenador debe declarar a los 3 competidores principales (titulares). Esta es la alineación inicial. Un suplente puede ser utilizado como sustituto, *antes del comienzo de una pelea*, durante un partido. El sustituto debe declarar a qué competidor está reemplazando. Ese titular ahora está eliminado de competir por el resto del partido. El "titular" puede volver a entrar para los partidos posteriores del día. Si un competidor se lesiona durante una pelea, se puede usar un sustituto. *Si la sustitución ocurrió durante la pelea debido a una lesión, el competidor lesionado no puede competir en combate por equipos o combate por equipos por el resto del día.*

Puntuaciones de lucha

En cada pelea, todos los puntos y/o advertencias se darán usando las reglas actuales de combate / combate de la ATA con las siguientes excepciones:

1. Para que un punto puntúe, se debe hacer contacto directo a menos que, en opinión de los jueces, la persona que lanza la técnica intencionalmente no haya contactado a su oponente por la seguridad de su oponente. El "contacto cercano", tal como se aplica en el combate tradicional, no constituirá un punto.
2. No se permitirá el acto de correr alrededor del ring para evitar la pelea. Si en opinión de los jueces, el competidor está corriendo alrededor del ring, no solo evadiendo técnicas, se aplicarán las siguientes sanciones. Para aclarar qué es "correr alrededor del ring para evitar la pelea", consulte su RTTL.
 1. 1ª vez - la penalización es una advertencia verbal, no se otorga ningún punto.
 2. 2ª vez - Punto otorgado al oponente.
 3. 3ª vez - El competidor es descalificado, y el oponente recibe siete puntos acumulados, más el número actual de puntos que obtuvo en la pelea. El equipo de la persona descalificada no recibe ningún punto acumulativo por esa pelea.
3. Cada pelea durará 1 minuto y 30 segundos.
4. A diferencia del combate tradicional, o combate de combate, no hay límite para el número de puntos que un equipo puede acumular en una pelea.
5. El ganador es el competidor que anota más puntos durante la pelea.

Resultados de los partidos

Los puntos de equipo se otorgan de la siguiente manera:

1. Cada equipo recibirá los puntos anotados durante las peleas.
2. Un competidor puede ganar un PUNTO adicional para su equipo si derrota a su oponente por 8 o más puntos. Esto se conoce como una "Decisión Superior".

Ejemplo 1: La puntuación al final de la pelea es el equipo A-2, el equipo B-5. La puntuación acumulada del equipo es Equipo A-2, Equipo B-5

Ejemplo 2: La puntuación al final de la pelea es el equipo A-0, el equipo B-7. La puntuación acumulada del equipo es Equipo A-0, Equipo B-7

Ejemplo 3: La puntuación al final de la pelea es el equipo A-0, el equipo B-8. La puntuación acumulada del equipo es Equipo A-0, Equipo B-9 (decisión superior)

Ganador del partido (del combate, de la lucha)

El equipo con más puntos al final de las tres peleas será declarado ganador del partido. Si, al final de la tercera pelea, el puntaje acumulado está empatado, los competidores de esa pelea continuarán en "victoria repentina".

1. Si cualquiera de los competidores en la **pelea #3** no puede continuar y el equipo no tiene un suplente, entonces el equipo pierde el partido.

Concesión de sistema de libres

En caso de que sea necesario otorgar un bye para el bracket, se utilizará un sorteo al azar para elegir el equipo que recibirá el bye. Este sorteo al azar será realizado por la RTTL o el personal del torneo nacional. Los byes NO se otorgarán en función de los títulos estatales, distritales o nacionales de años anteriores.

Nota especial: La división no se dividirá a los 17 para los eventos de combate por equipos. Todos los equipos del mismo grupo de edad competirán en el mismo sorteo (bracket).

En Worlds, mientras se compite por el Título de Campeón Nacional, los byes para Team Sparring y Team Combat Weapons Sparring se sembrarán en función de la clasificación de los diez mejores de la nación.

1. La ubicación en los eventos de combate por equipos y armas de combate por equipos será la siguiente:
 1. Concesión de Byes: Si es necesario algún byes, los 4 mejores equipos de clasificación recibirán byes en función de su clasificación en la lista de los diez primeros. Si se necesitan byes adicionales, se colocan en el soporte según el sistema de bye actual ATA.
 2. Los 4 mejores equipos del ranking se colocarán en el cuadro de acuerdo con su clasificación.
 3. Todos los demás equipos, incluidos los que están entre los diez primeros y los ganadores del Campeonato del Distrito se colocarán al azar.
 4. Los Campeones Nacionales, Distritales o Estatales anteriores en Combate por Equipos o Combate por Equipos no tendrán ninguna relación con la determinación de los byes para este evento.
 5. Una vez que se sorteen los soportes de combate, no se volverán a dibujar para los equipos "no presentados". El "no-show" perderá el partido, y su oponente avanzará.

Oportunidades de competencia y tarifas

Los equipos juveniles y adultos pueden competir en cualquier torneo regional sancionado por la ATA suponiendo que el equipo tenga un entrenador certificado. Es responsabilidad del entrenador del equipo verificar con el RTTL asignado a esa Región, para ver a qué hora llevará a cabo este evento. La RTTL trabajará con el anfitrión del torneo para permitir tiempo suficiente para que los equipos planifiquen los plazos de ese torneo para el combate del equipo. El Team Sparring se ofrecerá el viernes de los Torneos Nacionales. (Primavera, otoño, PanAm, Europa, Asia Pacífico)

1. La tarifa para participar en Team Sparring en todos los torneos regionales es de \$75 por equipo, por evento. Esta cantidad no cambia para varios equipos en múltiples eventos.
2. **En la postemporada, las tarifas de inscripción serán de \$100 por equipo, por evento para los equipos que califiquen para Distritos y / o Mundiales.**
3. Todos los gastos de viaje de los miembros del equipo son responsabilidad del individuo. Los equipos pueden tratar de obtener patrocinios para sufragar sus gastos de viaje.
4. En los eventos regionales, si solo un equipo se registra para competir en el combate por equipos en un torneo, ese equipo ganará automáticamente 5 puntos para un título estatal. Las tarifas de inscripción

no se devolverán a un equipo que "gane" por defecto en un evento regional / distrital / nacional, a menos que el equipo pierda los puntos "top ten" del equipo.

1. En Districts, si solo un equipo se registra para el evento, ese equipo se clasificará automáticamente para la competencia por el Título Nacional Mundial.
 1. En los casos en que solo hay un equipo registrado para un evento de postemporada, el equipo registrado aún debe asistir al torneo e informar a la hora especificada para el combate del equipo.
1. Para calificar para los Campeonatos Distritales, un equipo debe figurar en el "Top Ten de Equipos" de su estado.

Descalificación, puntos de equipo y penalizaciones

Si un competidor es descalificado, por cualquier razón que no sea correr alrededor del ring para evitar la pelea, y el equipo contrario está atrasado en puntos, se le otorgará:

1. Cuanto mayor sea la diferencia en la puntuación total del equipo en el momento de la descalificación o siete puntos.
 1. **Ejemplo 1:** El equipo A está descalificado, y el puntaje de la pelea fue de 10-7, con el equipo B a la cabeza. El equipo B recibe 7 puntos, y el equipo A recibe 0 puntos por esa pelea.
 2. **Ejemplo 2:** El equipo A está descalificado, y el puntaje de la pelea fue de 10-1, con el equipo B a la cabeza. El equipo B recibe 9 puntos, y el equipo A recibe 0 puntos por esa pelea.
2. Si el equipo contrario está atrasado en puntos, recibirá 7 puntos, y el equipo descalificado perderá cualquier punto ganado en esa pelea.
3. Si en opinión de los jueces, la descalificación fue intencional, lo que significa que el miembro del equipo fue descalificado intencionalmente para evitar que el equipo contrario se ponga al día en puntos, o por comportamiento antideportivo, (incluyendo correr alrededor del ring) el equipo infractor perderá el combate por completo.

Nota especial: Los casos de un equipo descalificado por conducta antideportiva serán evaluados por el Grand Master Presidente y la presidenta Internacional de Torneos para su futura participación en torneos ATA. Un equipo descalificado en varios torneos será eliminado de participar en torneos futuros y perderá todos los diez primeros puntos. Las sanciones impuestas a los equipos también pueden ser recibidas por el entrenador en la línea de banda, el entrenador certificado y los miembros individuales del equipo, dependiendo de la gravedad de la infracción.

Comportamiento de la competencia

Los entrenadores son responsables de la actitud y el comportamiento de todos los miembros del equipo, así como de los espectadores que apoyan a su equipo. Todos los competidores y espectadores deben mantener el mismo comportamiento positivo que se requiere en todas las competiciones de ATA. Si, en opinión de los jueces, competidores, entrenadores o espectadores demuestran falta de deportividad y/o comportamiento negativo, el equipo en violación será advertido por la 1ª ocurrencia y descalificado por múltiples infracciones.

Ejemplos de comportamiento negativo incluyen, pero no se limitan a:

1. Argumentar las llamadas hechas por los jueces, incluyendo gestos visibles o signos visibles de desacuerdo.
2. Burlarse del oponente u otros miembros del equipo.
3. Exceso de exuberancia al anotar un punto.

Ejemplos de comportamiento POSITIVO incluyen, pero no se limitan a:

1. Animar al equipo de una manera alentadora y positiva
2. Crear señales que representen los aspectos positivos del equipo
3. Cantar como grupo de una manera POSITIVA

Los jueces deben tener en cuenta que se espera que el combate por equipos sea una competencia de alta energía. **Los aplausos fuertes y emocionantes apropiados para el equipo, incluidos los cánticos, son**

aceptables y deben ser alentados. Los jueces presentes en el ringside y el RTTL determinarán el comportamiento apropiado y emitirán advertencias si es necesario.

SECCIÓN 15 - COMPETENCIA ATA TIGER

Estableciendo nuestro objetivo

El propósito general de alentar a los Tigres de ATA a participar en el proceso del torneo de Taekwondo Songahm es proporcionarles una **introducción a la competencia**. Al manejar las divisiones "ATA Tiger" como una **introducción a la competencia**, nos aseguramos de que no haya "perdedores", solo "ganadores". Todos los niños serán recompensados por lo importante, su participación y esfuerzo. ¡Un elemento clave de esta pista es que debe ser DIVERTIDO!

Pautas de edad y rango del tigre

1. Las edades recomendadas para los tigres ATA son de 3 a 6 años.
 1. Si un estudiante entrena como ATA Tiger en su escuela, se le permitirá participar en la división Tiger de un torneo ATA independientemente de la edad del competidor.
 2. Del mismo modo, si un niño está entrenando como un estudiante junior en lugar de un ATA Tiger, entonces debe participar en la división junior.
2. El instructor del estudiante determinará en qué división debe participar el niño.
3. En cada torneo, los estudiantes de liderazgo en edad de tigre tienen la opción de participar como tigre o como junior, pero no como ambos.
 1. Si un estudiante participa como tigre en un evento en un torneo, entonces debe participar como tigre para todos los eventos en ese torneo. Por el contrario, si un estudiante compite como junior para un evento en un torneo, entonces debe competir como junior para todos los eventos en ese torneo.

Desgloses de las divisiones Tiger

Las siguientes son pautas para las divisiones Tiger:

1. Se recomienda encarecidamente que una división de tigres no tenga más de 8 participantes con un número máximo de 10.
2. En los eventos regionales, es preferible mantener los cinturones blancos tigre en una división separada de los cinturones naranja y amarillo. Sin embargo, a veces no es posible.
3. Se recomienda, pero no es obligatorio, que no se combinen más de tres grupos de rango.
4. En las pistas de tigre, los participantes masculinos y femeninos pueden estar en la misma pista. Esto es cierto para todos los rangos, incluidos aquellos que combaten o combaten el combate.

Personal de Tiger Ring

Dado que los ATA Tigers en realidad no "compiten" por un lugar, el personal del ring puede ser diferente de las pautas normales del torneo. Solo se requiere un juez y un ayudante en cada pista.

1. Se hará todo lo posible para garantizar que los jueces de Tiger tengan experiencia trabajando con este grupo de edad.
2. El ayudante será un líder a través de fórmulas y pasos únicos. Estos líderes estarán disponibles si el niño necesita ayuda con cualquiera de los materiales que están realizando y deben conocer el material para el cual están proporcionando ayuda.
3. El ayudante puede ser un líder junior, un instructor aprendiz más joven o un cinturón de color especialmente entrenado que conozca el material.
4. Los líderes solo se utilizarán para aquellos participantes que hayan indicado que necesitan ayuda en su tarjeta de registro o si el Tigre se atasca durante la demostración de su fórmulas o pasos únicos.
5. Los líderes realizarán cada fórmulas y paso de tal manera que el Tigre, cuyo instructor ha indicado que necesita ayuda, podrá seguirlo.
 1. El líder también puede guiar verbalmente al estudiante. Deben usar los nombres propios para cada técnica e incluir un término descriptivo que le recuerde al niño cómo hacer la técnica.

Fórmulas tradicionales del tigre y conocimiento de un solo paso

La decisión de con qué material participará el ATA Tiger se dejará en manos de su instructor y debe indicarse en su tarjeta de registro. Los tigres pueden competir con un solo paso, o pueden usar dos pasos únicos.

Criterios de evaluación de Tiger y formulasto de puntuación

Dado que esta es una **introducción a la competencia**, la puntuación por fórmulas, pasos únicos y combate será totalmente diferente de otras divisiones.

La evaluación de los tigres será la siguiente:

1. Un tigre no recibirá una puntuación numérica. En cambio, el juez hará un comentario positivo sobre el desempeño del estudiante.
2. Para la competencia de un solo paso, llama a los Tigres de dos en dos y haz que se enfrenten al frente del ring y no entre sí. El juez dirigirá, y el líder ayudará a cada tigre a hacer su(s) paso(s). El juez no otorgará puntos, pero comentará positivamente sobre el esfuerzo y las técnicas demostradas.
3. Para la competencia de combate libre, no se emitirán puntos. En cambio, cuando el juez vea algo especial sobre lo que comenta, debe llamar "descanso" y hacer un comentario positivo sobre la mudanza. Las rondas de combate libre para los Tigres serán de 1 minuto cada una.
4. **Cada tigre hará dos rondas de combate de ataque-defensa.** Si hay un número impar de tigres, uno de ellos hará tres rondas. El juez debe elegir una buena razón positiva para que ese tigre realice un tiempo adicional.

Categorías de los ATA Tiger Awards

Una vez que los Tigres hayan completado su demostración, el juez decidirá qué participante recibirá un premio en cada una de las siguientes categorías sugeridas:

1. Las mejores patadas.
2. Golpes más fuertes.
3. Los gritos más fuertes.
4. Potencia asombrosa.
5. Mejor Actitud de Cinturón Negro.
6. Enfoque fantástico.
7. Mejor memoria.
8. Movimientos más rápidos.
9. Bloques impresionantes.
10. Más energía.

Se otorga un conjunto separado de premios a aquellos Tigres que compiten en competiciones de Armas Tradicionales, Fórmulas ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Fórmulas Creativas o Armas Creativas. Las categorías serán muy similares a las categorías para formulas y combate.

Las siguientes son categorías sugeridas:

1. Control increíble.
2. Súper velocidad.
3. Demostración de armas Black Belt.
4. Potente manejo de armas.
5. Fantástico giro.
6. Creatividad genial.
7. Mejor espíritu ATA.
8. Combos increíbles.
9. Huelgas/cortes más fuertes.
10. Arma Super Star.
11. Combos Xtreme.

Las regiones pueden decidir cambiar estas categorías a su discreción, pero debe hacerse con el aporte de aquellos instructores que trabajan con tigres.

SECCIÓN 16 - Competición de Habilidades Especiales

Desde el inicio de la competencia de Habilidades Especiales, el Grand Master Eterno Lee formó las divisiones de Habilidades Especiales para la competencia de torneos con la intención de brindar a los competidores con necesidades especiales la oportunidad de ganar el título de Campeón Mundial. Su deseo era ofrecer una competencia segura y justa para aquellos con necesidades especiales que no podían competir con otros de su edad, género y rango. El Departamento de Torneos y el Comité de Elegibilidad de Habilidades Especiales trabajan arduamente para determinar quién puede competir de manera justa en las divisiones de Habilidades Especiales en torneos regionales, nacionales y mundiales. Los competidores de habilidades especiales pueden acumular puntos para el título estatal de habilidad especial, así como ser elegibles para competir por los títulos de campeón del distrito y del mundo. La siguiente información debe responder muchas preguntas o llevarlo a la persona (o personas) que pueden. Los últimos años de competencia han visto un crecimiento significativo no solo en el número de competidores de habilidades especiales, sino también en la participación de instructores, padres y otros miembros interesados. Estamos muy contentos de tener a tantos involucrados con la participación real, el apoyo y los aportes. Esta faceta de la membresía de ATA no puede crecer y tener éxito a través de los esfuerzos de unos pocos; Se necesita de todos.

******* Nuevo*******

Para poder darle suficiente tiempo a SM Winter para verificar toda la información en la solicitud de habilidades especiales, deben someter la planilla por lo menos 2 semanas antes del torneo en cual quieren competir.

Habilidades Especiales Elegibilidad de los Competidores

Aquellos elegibles para competir en las divisiones de habilidades especiales deben tener uno de los siguientes:

1. Cumplir con el requisito general para competir en un torneo ATA.
2. Limitación física permanente.
3. Deterioro de la agudeza mental.
4. Espectro autista

Definiciones de limitaciones físicas permanentes/agudeza mental deteriorada

Limitación física permanente: Esta limitación física permanente pondría al competidor en una desventaja extrema frente a sus compañeros sin discapacidades físicas.

Algunos ejemplos de una limitación física permanente que consideraría al competidor elegible para una división de habilidades especiales:

1. Tiene un trastorno óseo, muscular o nervioso que limita severamente la movilidad física del competidor.
2. Le falta una extremidad en ambas piernas o en ambos brazos.
3. Tiene una pierna (s) artificial (s).
4. Se ve obligado a usar una silla de ruedas u otro dispositivo para mantener la movilidad.
5. Es ciego.

Algunos ejemplos de limitaciones físicas que no harían que el competidor sea elegible para una división de habilidades especiales:

1. Tirones, distensiones o desgarros musculares, recuperándose de una cirugía o procedimiento que limita temporalmente la movilidad física.
2. Tiene problemas de audición.
3. Tiene un trastorno convulsivo.
4. Condiciones artríticas menores o reemplazo articular.

Agudeza mental deteriorada: Por agudeza mental deteriorada, la intención es que el competidor esté en una desventaja extrema frente a sus compañeros no desafiados debido a la incapacidad de comprender todos los aspectos de la competencia. Algunos ejemplos de agudeza mental deteriorada incluirían, pero no se limitarían a:

1. Discapacidad cognitiva (deterioro de la capacidad para funcionar de fórmulas independiente).
1. Autismo de bajo funcionamiento.
 - Síndrome de Down.

Algunos ejemplos de condiciones que **no harían elegible al competidor**. Estas discapacidades incluyen, pero no se limitan a:

1. Aprendizaje.
2. Dislexia.
3. Trastorno por déficit de atención (TDA).
4. Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH).
5. Diagnósticos psiquiátricos.

Espectro autista:

Por espectro autista, se refiere a individuos que han sido colocados en el espectro autista por el proceso de evaluación aceptado de dos pasos (evaluación del desarrollo y evaluación diagnóstica integral). Algunos competidores con autismo estarán en esta categoría, mientras que es posible que los autistas de menor funcionamiento puedan colocarse en la división cognitiva. El lugar donde un individuo se coloca en el espectro ayudará al comité a decidir si un competidor pertenece a Special-A o Special-C (consulte los procedimientos de elegibilidad de habilidades especiales para saber cómo se determinará esto)

Procedimientos de elegibilidad de habilidades especiales (SA)

Cualquier competidor que desee competir en la división de Habilidades Especiales debe ser aprobado por el Comité de Elegibilidad de Habilidades Especiales. El comité es un grupo multidisciplinario formulado por profesionales médicos y psicosociales que revisan cada solicitud y la información de apoyo proporcionada para garantizar que los competidores sean apropiados para la división. La presidenta de este comité es nombrada por el Grand Master presidente en consulta con la presidenta Internacional de Torneos. La actual directora de este comité es la Maestra Susan Winter.

Se requiere completar lo siguiente para que cualquier competidor ingrese a una división de habilidades especiales:

1. Descargue la aplicación de habilidades especiales desde ATAonline.com
2. Complete la solicitud y envíela por correo electrónico junto con cualquier información de soporte a: specialabilities@princetonata.com. Si uno no puede enviar la solicitud por correo electrónico, puede enviarla por fax al 609-430-2893.
3. Los competidores de habilidades especiales DEBEN incluir su IEP (Programas de Educación Individualizada) además de cualquier otra documentación de apoyo que ayude al comité a ubicar mejor al competidor en función de la ubicación en el espectro.
4. El comité revisará la solicitud y la información de apoyo y tomará una decisión. Si se requiere información adicional, se contactará al instructor del solicitante.
5. El solicitante recibirá la determinación del comité por escrito.

6. Una aprobación para los competidores en las divisiones cognitiva o física no tiene que renovarse cada año; sin embargo
7. **Los competidores de habilidades especiales en la División Austística deben volver a enviar su solicitud para su aprobación anualmente.**
 1. Algunas personas en el espectro del autismo pueden tener sus necesidades cambiar a medida que crecen y se desarrollan. Todas las partes involucradas deben recordar que hay momentos en que las personas, especialmente los competidores más jóvenes, superarán su necesidad de estar en la división de habilidades especiales, por lo que se les pide que vuelvan a enviar su solicitud anualmente.
8. Una vez que un competidor ha sido aprobado para competir en una división de Habilidades Especiales, él / ella no debe competir en una división de Habilidades No Especiales para ese año de torneo. Un competidor no puede cambiar o competir en una división de SA para la que no está aprobado por el comité.
 1. Un competidor aprobado para la división cognitiva no puede competir en la división autista.
 1. El incumplimiento puede resultar en la revocación del estado de Habilidades Especiales.
 2. Los puntos no se cambiarán de una división de habilidades especiales a otra por incumplimiento.
 1. Los puntos ganados por un competidor antes de recibir la aprobación del Comité de Habilidades Especiales se perderán. Esta regla se aplicará a todos los competidores de habilidades especiales, incluidos aquellos con presunta elegibilidad, como síndrome de Down, uso de una silla de ruedas u otros dispositivos de deambulación, parálisis cerebral, etc.

Cualquier estado o punto Top Ten otorgado a alguien que compita en una división incorrecta de habilidades especiales o en la categoría incorrecta (autismo, cognitivo, físico) para la competencia se perderá.

Por favor, recuerde, la intención de estas divisiones es proporcionar una oportunidad para aquellos que califican para ganar el respeto propio y la autoestima que no podrían haber ganado anteriormente. El objetivo es que la competencia sea justa y segura para todos los competidores involucrados, independientemente de su nivel de función y / o discapacidad.

Divisiones de Habilidades Especiales

Hay divisiones separadas para aquellos con desafíos cognitivos y para aquellos con desafíos físicos. Estas divisiones son para cada género y grupo de edad. Para determinar en qué división debe competir un miembro, se considerará el diagnóstico del competidor que requiere la mayor adaptación para la vida diaria.

Ejemplo: Un competidor ha sido diagnosticado como autista, pero debido a ese autismo, el competidor se ha convertido en un desafío físico, el competidor será incluido en la división cognitiva. La asignación de la división adecuada será realizada por el comité de elegibilidad caso por caso con el aporte necesario del competidor, padre o tutor, instructor y médico cuando sea necesario.

En las divisiones de Habilidades Especiales, las divisiones Junior y Adult se dividen por edad y si el estudiante es cinturón negro o cinturón de color. Estas divisiones son diferentes de las divisiones competidoras regulares de ATA debido al número limitado de participantes.

Las siguientes divisiones de habilidades especiales estarán en todos los eventos sancionados por ATA:

Desafiado cognitiva mente	12 & Under	13 to 17
--	-----------------------	-----------------

Boys		
Girls	12 & Under	13 to 17
Men	18 to 29	30 & Over
Women	18 to 29	30 & Over

Minusvállidos		
Boys	12 & Under	13 to 17
Girls	12 & Under	13 to 17
Men	18 to 29	30 & Over
Women	18 to 29	30 & Over

Espectro autista		
Boys	12 & Under	13 to 17
Girls	12 & Under	13 to 17
Men	18 to 29	30 & Over

Women	18 to 29	30 & Over
--------------	-----------------	----------------------

En las divisiones de Habilidades Especiales, las divisiones Junior y Adult se dividen por edad y si el estudiante es cinturón negro o cinturón de color. Estas divisiones son exclusivas de las divisiones de habilidades especiales y diferentes de las divisiones regulares de competidores de ATA debido al número limitado de participantes.

Ajustes de las reglas de habilidades especiales

La competencia de Fórmulas Tradicional y Armas Tradicionales para las divisiones de Habilidades Especiales se llevará a cabo de la misma manera que otras divisiones con una excepción; **Todos los jueces observarán la calidad completa de la fórmulas y la intención de la técnica en lugar de las tareas originales.**

La lógica detrás de esta regla es la siguiente:

1. Hay competidores que no pueden realizar patadas y posturas; Por lo tanto, no es razonable esperar que un juez asignado a juzgar patadas y posturas otorgue una puntuación justa.
1. Hay competidores que no pueden realizar técnicas manuales; Por lo tanto, no es razonable esperar que un juez designado para juzgar bloqueos y huelgas otorgue una puntuación justa.
2. Al permitir que los jueces evalúen todos los aspectos de la fórmulas y el rendimiento del arma, los jueces, teniendo en cuenta la intención de la técnica mostrada y lo que son capaces de hacer, pueden juzgar y calificar de manera justa a la competencia.

Competencia tradicional de combate de puntos - Divisiones de habilidades especiales

Para las divisiones de Habilidad Especial - Combate de Autismo y / o Combate de Combate, se aplicarán las reglas de puntos estándar.

Las divisiones de combate y/o combate de combate para las divisiones de habilidades especiales cognitivas y/o físicas funcionarán igual que otras divisiones con una excepción; **Todas las técnicas de puntuación recibirán un punto.**

La lógica detrás de esta regla es la siguiente:

1. Una persona confinada a una silla de ruedas nunca tendría la oportunidad de anotar una técnica de dos o tres puntos.
2. Le daría una ventaja injusta a un competidor de pie poder anotar una técnica de dos o tres puntos a un oponente sentado.
3. La variedad de la movilidad individual de los competidores para evadir una técnica de dos o tres puntos también podría poner a un competidor en una desventaja injusta.

Esto no pretende desalentar a los competidores que son capaces de usar cualquier nivel de cabeza o patadas de tipo salto. Todavía se les permite y se les alienta. Simplemente solo se les otorgará un punto. Todas las técnicas legales y áreas de objetivo legales siguen siendo las mismas.

Las divisiones de combate y / o combat weapons para las divisiones de habilidades especiales autistas seguirán el mismo sistema de puntos para puntuar que en todas las demás divisiones de habilidades no especiales.

SECCIÓN 17 - Programas de Campeones

Introducción

Hay varios títulos que pueden ser ganados por competidores individuales en la ATA: Campeón Estatal / Provincial, Campeón de Distrito, Campeón Panamericano, Campeón Europeo y Campeón Mundial. Los competidores que se encuentran en los Estados Unidos, América Latina y / o los diez mejores europeos, pueden competir por los eventos de Campeón Panamericano, Campeón de Europa y Campeón del Mundo en los eventos respectivos. En la competencia Mundial, aquellos competidores que se ubican en la clasificación TOP 4 publicada por ATA-HQ tienen una "colocación garantizada". Los competidores elegibles de cada una de las otras áreas designadas recibirán un número aleatorio para su ubicación. ***Consulte las pautas de competencia de TOC.*** Esta clasificación no se aplica a los Campeonatos Panamericanos o Campeonatos de Europa. Estos eventos están en el nivel de los Campeonatos de Distrito donde todas las competencias son aleatorias.

Escuela de Registro

El estado / escuela de registro de una persona se adjunta al estado en el que se encuentra la escuela en la que se encuentra. Si la escuela está ubicada en una "ciudad fronteriza" donde es posible que los miembros cuya dirección esté en un estado, pero entrenen en otro, el estado del competidor debe ser donde él / ella entrena. Los estudiantes que entrenan a través de "Skype" u otros métodos de Internet deben estar vinculados al estado en el que tienen su residencia principal. Las palabras clave aquí son "Ciudad fronteriza". Uno no debe asumir que si viajan a través de los estados para entrenar una vez al mes, etc. para que puedan eludir el espíritu de esta regla. La presidenta Internacional tiene la determinación final en cuanto a cualquier pregunta sobre el estado en el que una persona entrena.

Esta regla se aplica a todas las competencias de Demo/Sparring/Combat Team. Las competencias de Sync Team no están restringidas a una escuela o estado y, por lo tanto, no entran en esta regla.

Año del torneo

El año del torneo termina y comienza en los Campeonatos del Mundo; un año de torneo termina con el Torneo de Campeones, y otro comienza con el torneo del Campeonato Mundial de Clase "AAA" generalmente el sábado y el domingo. La temporada de torneos 2022-2023 finalizará el **sábado 29 de abril de 2023**. El último día para que los licenciados de ATA organicen un evento sancionado de Clase "C" será el **15 de abril de 2023**. Cualquier torneo ***celebrado después de esas fechas*** tendrá los puntos ganados en esos torneos publicados en la temporada siguiente.

Eventos competitivos

Hay ocho (8) eventos individuales competitivos que reciben puntos en un torneo ATA. Estas son fórmulas tradicionales, armas tradicionales, combate libre tradicional / one-steps, armas de combate, fórmulas creativas, armas creativas, formula xtreme y armas xtreme.

Colocación adecuada de la división

Es crucial entender en qué división se debe colocar a un estudiante. La división adecuada se basa en la **edad y el rango** de la competencia.

Edad de competición

La edad de competencia de un competidor está determinada por su edad a partir de las 11:59 pm, 31 de diciembre de la temporada del torneo. La edad en la que se encuentren en esa fecha indicará la división en la que deben competir durante toda la temporada del torneo.

Información de clasificación

Los criterios que son importantes para un cinturón de color y un cinturón negro difieren. Es importante verificar la información de rango proporcionada en los programas del Campeonato Estatal y Mundial para comprender la mejor ubicación para el competidor.

Notas:

Los cinturones negros recomendados de 1er Dan pueden elegir competir con cinturones de color o con cinturones negros en cualquier torneo.

En cada torneo, los estudiantes de Cinturón Negro Recomendado de 1er Dan tienen la opción de participar como Cinturón de Color o como Cinturón Negro, pero no como ambos. Si un estudiante participa como Cinturón Negro para un evento en un torneo, entonces debe participar como Cinturón Negro para todos los eventos en ese torneo. Por el contrario, si un estudiante compite como cinturón de color para un evento en un torneo, entonces debe competir como cinturón de color para todos los eventos en ese torneo. (Tradicional y Creativo/Xtreme) Si un Cinturón Negro Recomendado compite en una División de Cinturón de Color, sus puntos TOP TEN Estatales o Mundiales para ese torneo no se moverán a una División de Cinturón Negro.

Las siguientes pautas se aplican si un cinturón negro recomendado de 1er Dan compite en una división de cinturón negro decidida de 1er Dan:

1. Para la competencia de fórmulas tradicionales, él / ella puede realizar el Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2. Él / ella no puede competir con una fórmulas de cinturón inferior o con la fórmulas de 1er Dan, Shim Jun.
1. Si elige competir en armas tradicionales, debe competir con una de las 5 armas decididas de 1er Dan aprobadas. Esas armas son: Single Ssahng Jeol Bong, Single Bahng Mahng Ee, Oh Sung Do, Gum Do, o Jahng Bong de rango medio.
2. El competidor no podrá sustituir una de estas formulass por el cinturón de color de 30 segundos de estilo libre de exhibición.
3. Para competir en Distritos y/o Torneo de Campeones, el competidor debe obtener su Cinturón Negro de 1er Dan Decidido, **y debe ser registrado en la sede de ATA antes del 15 de mayo de la temporada de competencia**. El incumplimiento de este requisito resultará en la pérdida de todos los diez puntos principales estatales / mundiales, lo que hará que el competidor no sea elegible para los distritos y / o las competencias mundiales de TOC como competidor de cinturón negro. **Esos puntos perdidos NO se transferirán a una división de cinturón de color.**
1. Esta regla se aplica a todos los eventos, incluidos Team Sparring/Combat Sparring.
4. En el "Torneo de Campeones" del Mundial, se debe realizar la Fórmulas de 1er Dan, Shim Jun, para ganar un Título de Campeón del Mundo. No se puede realizar ninguna formulas de cinturón de color en el "Torneo de Campeones" Mundial. Esta directriz no se aplica a los Campeonatos Distritales.

Nota especial: Si un Cinturón Negro Recomendado de 1er Dan compite en un torneo en la división de 1er Dan, él / ella también puede competir en Team Sparring / Team Combat. Si él / ella compite como cinturón de color en ese torneo, él / ella no es elegible para competir en Team Sparring / Team Combat en ese torneo. (Ver Reglas de combate por equipos/Combate por equipos)

2BR competitors must compete as the 2nd-dan black belts in the 2nd/3rd dan Division.

1. Un competidor de 2BR debe competir con la fórmulas de 1er Dan (Shim Jun) y en la división de 2do / 3er Dan. No podrá competir en la división de 1er Dan.
2. Como competidor en la División de 2º/3º Dan, un competidor de 2º Dan Recomendado puede competir con cualquiera de las fórmulas de armas permitidas en esa división.

Notas sobre los puntos

Los participantes en los torneos de clase B recibirán puntos COMPLETOS independientemente de cuántos competidores estén en su ring. Este sistema también se utilizará para eventos de Clase AA (nacional) y Clase AAA (Mundial). Los puntos de eventos de Clase A se basan en el número de competidores en ese evento y los puntos se enumeran a continuación. Entendemos que al hacer esto, algunos competidores no van a querer tener sus pistas "combinados" con otras pistas. Sin embargo, **se requiere que la RTTL continúe combinando pistas como lo hemos hecho en temporadas anteriores**, las pautas de la división combinada son establecidas por la presidenta Internacional de Torneos y dadas a las RTTL. La decisión de la RTTL sobre cómo se combina o divide una pista es definitiva y no debe verse afectada por la opinión de los competidores, espectadores, instructores o personas mayores en el torneo. Si, después de que se hayan completado todos los pasos de la división combinada, y todavía hay una división con menos de cinco competidores, se otorgarán los puntos completos para la Clase B, eventos nacionales y mundiales.

NOTA ESPECIAL: Para todos los torneos de Clase A, cuando se divide una división, si el evento estaba lleno antes de la división del pista, ese evento recibirá puntos completos en ambas pistas divididos. Ejemplo: Hay 14 personas en el ring. La pista se dividirá. Antes de la división, 12 fueron registrados para fórmulas, 5 fueron registrados para armas, 12 fueron registrados para combate, 13 fueron registrados para armas de combate, 7 fueron registrados para fórmulas creativas, 2 fueron registrados para armas creativas, 4 fueron registrados para Xtreme Forms, y 6 fueron registrados para Xtreme Weapons. Los siguientes eventos recibirán puntos completos: Fórmulas, Armas, Combate, Armas de combate, Fórmulas creativas y Armas Xtreme.

Sin embargo, dado que Creative Weapons y Xtreme Forms no tenían el mínimo de 5 competidores registrados para ese evento antes de la división, no recibirán puntos completos. Recibirán puntos basados en su número original de competidores antes de la división.

Torneos "Clase C"

Los torneos de Clase C deben ser eventos "internos". Hay múltiples maneras para que un torneo califique como "escuela interna".

1. Los competidores están limitados solo a miembros de escuelas o clubes propiedad del mismo propietario. El propietario se define como una persona incluida en la licencia de la escuela o club registrada en el Departamento de Licencias de la Sede Internacional de ATA. Los competidores deben ser de la misma área geográfica.
Ejemplo: Un estudiante de Texas no puede competir con estudiantes en Indiana con el propósito de celebrar un evento de Clase C a menos que ese estudiante viaje al sitio del torneo de Indiana desde su estado de residencia a un evento de Clase C organizado por el mismo licenciario.
2. Cualquier escuela o club puede combinarse con cualquier otra escuela o club o varios clubes / escuelas siempre que sigan una de las 3 pautas que se enumeran a continuación:
 1. Un número ilimitado de clubes puede combinarse con otros clubes. Esto no incluye la combinación con escuelas básicas / avanzadas / élite.
 2. Cualquier número de **escuela de diferentes licenciarios** puede combinarse. Los números combinados de pruebas no son un factor.
 1. Un número ilimitado de escuelas y clubes básicos / avanzados / de élite pueden combinarse siempre que su promedio combinado de pruebas para el año calendario anterior sea inferior a 100. Las escuelas enumeradas en la sanción y sus números de prueba serán verificados por el personal de ATA HQ. El número promedio de pruebas será determinado por el departamento

de pruebas tomando el número total de cinturones negros y cinturones de color que prueban durante la temporada del torneo del año anterior y dividiendo el total. number by 6, o el número real de pruebas enviadas (el número que sea menor), para crear el número promedio probado. Los licenciarios escolares, que no entregan las pruebas con prontitud, pueden obstaculizar su capacidad de combinarse con otros clubes o escuelas para este proceso.

1. **Ejemplo 1:** La Escuela 1494 (Stevens) y la Escuela 3852 (Rosa) pueden combinarse. No hay máximo. Requisitos de número de prueba porque solo hay 2 licenciarios separados.
2. **Ejemplo 2:** Club 1234 (Johnson), Club 5678 (O'Brien), Club 9012 (McClain) y Club 3456 (Kent) pueden combinarse, independientemente de sus números de prueba combinados, ya que todos son licencias de club.

Si miembros no elegibles de otras escuelas o clubes compiten en estos eventos, los resultados pueden quedar nulos y sin efecto y los posibles puntos ganados pueden no ser otorgados.

Información importante sobre sanciones para el licenciario de ATA:

1. El evento de Clase C debe ser sancionado con el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de ATA al menos 30 días antes del evento.
2. Solo un Licenciario de ATA puede organizar un torneo de Clase C durante un período de 30 días.
3. Estos eventos no deben entrar en conflicto con otros eventos regionales (en la región del Licenciario de ATA), nacionales o internacionales y no serán sancionados oficialmente si las fechas entran en conflicto.

Los puntos otorgados en todas las divisiones (excepto habilidades especiales) en un torneo de Clase C con el propósito de la clasificación estatal o mundial de los diez mejores son los siguientes:

Para todas las divisiones de 5 competidores o más	3 puntos
1st place	
2nd place	2 puntos
3rd place	1 punto

If the division has fewer than 5 competitors:

Place	4 competidores	3 competidores	2 competidores	1 competidor
1st	2 pts	1 pt	0 pt	0 pt
2nd	1 pt	0 pt	0 pt	
3rd	0 pt	0 pt		

No se otorgarán puntos por divisiones con menos de tres competidores. La creación de divisiones está únicamente en manos del propietario de la escuela / club. No están sujetos a ninguna de las mismas reglas que rigen las otras clases de torneos. Los cinturones **de color y los cinturones negros se pueden combinar para lograr una división completa**. Para evitar el abuso del sistema (este límite se aplica sólo a los torneos de Clase C), hay un límite de tres eventos por año de torneo en el que un estudiante puede ganar puntos para la clasificación de los diez mejores campeones mundiales o estatales. El mejor de los tres torneos de Clase C contará además del número actual de eventos permitidos para cualquiera de los grupos de "Campeonato". Para proporcionar otra protección contra un competidor que gane un título con solo puntos de torneo de Clase C, un límite del 50% del total de puntos de un competidor puede provenir de eventos de Clase C.

Ejemplo: La mayor cantidad de puntos que un competidor puede ganar en torneos de Clase C es 9 (3 torneos multiplicados por 3 puntos para el primer lugar). Para poder aplicar los 9 puntos a su total, necesitan tener al menos 9 puntos provenientes de torneos de nivel superior.

Nota:

1. Como punto a recordar, si un competidor se ubica primero en los torneos de Clase C, sus puntos no se reflejarán en la clasificación hasta que se coloque en un torneo de nivel de clase superior y cumpla con la regla del 50%.
2. El licenciario de ATA tiene siete días hábiles a partir de la finalización del torneo para enviar los resultados a la sede. De lo contrario, se perderán puntos para los estudiantes que participaron.
3. Los torneos de Clase C celebrados en abril deben recibirse en la Sede antes del **30 de Abril del 2024** para que se cuenten para el año del torneo en curso. No habrá excepciones a esta regla.

Puntos otorgados por habilidades especiales: Para las divisiones de habilidades especiales en eventos de Clase C, los competidores pueden ganar 1 punto por competidor hasta un máximo de 3 puntos, siempre que todos los competidores de la división sean competidores de habilidades especiales. Todas las demás reglas relativas a los eventos de Clase C se aplican a las divisiones de habilidades especiales. En los eventos de Clase C, todas las categorías de competidores en divisiones de habilidades especiales deben combinarse.

Torneo "Clase B"

Los eventos regionales que han sido aprobados por la región del Licenciario de ATA y sancionados por el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de ATA se consideran torneos de "Clase B".

Los puntos otorgados para un torneo de "Clase B" son los siguientes:

For all divisions

1st place	5 puntos
2nd place	3 puntos
3rd place	1 puntos

Torneo "Clase A"

Los torneos de "Clase A" son eventos regionales que han sido aprobados por la región del Licenciario de ATA y sancionados por el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de ATA. Para que un torneo sea elegible para la clasificación "Clase A", se revisa el historial de los eventos anteriores organizados por el mismo licenciario de ATA. Se espera que los torneos de "Clase A" sean más grandes y ofrezcan el potencial para una competencia de mayor nivel, por lo tanto, los puntos otorgados aumentan de la de un torneo "Clase B". Los puntos otorgados para un torneo "Clase A" son los siguientes:

For all divisions of 5 competitors or more

1st place	8 puntos
2nd place	5 puntos
3rd place	2 punto

if the division has fewer than 5 competitors

1st Place	5 puntos
2nd place	3 puntos
3rd place	1 punto

Torneo "Clase AA"

Los torneos "Clase AA" son los tres eventos nacionales. El número de estos eventos puede cambiar en el futuro, al igual que las ubicaciones. Debido al tamaño de estos eventos, el potencial para más competidores y, por lo tanto, un mayor nivel de competencia en cada división, los puntos otorgados son de mayor valor que un Torneo Regional.

Los puntos otorgados para un torneo "Clase AA" son los siguientes:

For all divisions

1st place	15 puntos
2nd place	10 puntos
3rd place	8 punto

Torneo "Clase AAA"

Solo hay un torneo "Clase AAA" cada año. Este torneo siempre se considera el primer torneo de la temporada y tiene el mayor potencial para que un competidor gane "puntos". Este evento es organizado por el Grand Master Presidente del Taekwondo Songahm y la Sede Internacional de ATA. Por lo general, se llama el Campeonato Mundial de Taekwondo Songahm y tiene competidores de todo el mundo que se reúnen para competir. Debido al tamaño de estos eventos, el potencial para más competidores y, por lo tanto, un mayor

nivel de competencia en cada división, los puntos otorgados son de mayor valor que todos los demás torneos sancionados.

Los puntos otorgados para un torneo "Clase AAA" son los siguientes:

For all divisions

1st place	20 puntos
2nd place	15 puntos
3rd place	10 puntos

Estructura de puntos y puntos máximos

Todos los programas de campeones utilizarán la misma estructura de puntos para otorgar puntos. Los puntos se otorgan en función de la clasificación del torneo, el número de participantes en el evento y la ubicación del competidor en el evento. El competidor debe estar al día con la ATA y cumplir con los requisitos de elegibilidad para el programa. Un competidor puede optar por asistir a tantos torneos como considere necesarios para tratar de obtener el máximo de puntos. Sin embargo, hay un número limitado de torneos donde los resultados contarán para la clasificación. Son los resultados del Campeonato Mundial, los dos mejores resultados de Clase "AA" para cada evento, los cinco mejores resultados regionales para cada evento y 3 resultados de clase C de clasificación para cada evento. La acumulación de puntos para eventos competitivos individuales se calcula de fórmulas independiente.

El total máximo de puntos es de 99 para las clasificaciones estatales y mundiales de los diez mejores,

1. Campeonato del Mundo - máximo de 20 puntos
2. Mejor evento nacional (puede contar 2 de los 3 eventos de clase "AA") - máximo 30 puntos
3. Los cinco mejores torneos regionales - máximo 40 puntos (Suponiendo el 1er lugar, pista completo @ 5 torneos "A")
4. Los tres mejores eventos de "Clase C" - máximo 9 puntos.

NOTA ESPECIAL: " COMPETIDORES FANTASMAS"

Ha llegado a la atención del Departamento de Torneos en la Sede Internacional de la ATA que los miembros de la ATA han estado "inclinándose" ante un pista para permitir que el pista obtenga "puntos completos". Esta práctica está estrictamente prohibida. No solo no sigue la letra de las reglas, sino que también viola el espíritu. Solo los competidores que hayan pagado por el evento y tengan la intención de competir en ese evento lo mejor que puedan deben poder participar en un ring. Los competidores SIEMPRE deben intentar competir al máximo. Competir con la intención de perder (es decir, demostrar solo unos pocos movimientos de una fórmulas) viola el espíritu de la competencia de Taekwondo Songahm. Las pistas que contengan competidores fantasmas estarán sujetos a pérdida de puntos y sanciones adicionales para los competidores y jueces en ese ring.

Clasificación de los diez primeros

Durante la temporada de torneos, el Departamento de Torneos de ATA recopilará los resultados de todos los torneos sancionados. Los estudiantes elegibles que se ubicaron recibirán puntos Top Ten de acuerdo con su ubicación. Estos puntos se otorgan en Fórmulas Tradicional, Combate de Puntos Tradicional, Armas Tradicionales, Fórmulas ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Formulas Creativa, Armas Creativas y Combate de Combate. Estos puntos se suman al final de la temporada del torneo, y los diez competidores de cada división con más puntos ganarán un lugar en la lista de los diez mejores. Todos los torneos seguirán todas las reglas del torneo de ATA, incluidas las pautas actuales para separar y combinar grupos de edad y rango y para distribuir premios. Los puntos se otorgarán solo por la colocación en aquellos torneos debidamente

sancionados por la Sede Internacional de ATA. Los torneos se identifican por diferentes distinciones de clase. Cada clase tiene diferentes criterios que deben cumplirse y ofrece una estructura de puntos diferente.

CORRECCIONES DE ESTADO Y PUNTO DE TOC:

Los puntos del torneo normalmente se actualizan dos veces por semana durante la temporada del torneo. **Tenga en cuenta que un competidor debe tener una MEMBRESÍA ATA ACTIVA en el momento de la competencia. Los resultados enviados a ATA-HQ tienen membresías verificadas. Los puntos ganados por los MIEMBROS CADUCADOS no serán publicados. Esos puntos ahora caen bajo las pautas de corrección de puntos.** Se hace todo lo posible para publicar puntos los miércoles y viernes. Se aplican las siguientes directrices:

1. Es **responsabilidad del competidor y/o del instructor del competidor** comprobar sus puntos regularmente.
2. Cualquier corrección de puntos o consulta debe hacerse por escrito a <mailto:tournaments@ataonline.com> dentro de los 30 días posteriores a la publicación del torneo en la clasificación en ATAonline.com.
 1. **Esto incluye cualquier punto eliminado o no publicado por ATA-HQ debido a un número ATA vencido en el momento de la competencia.**
 2. Las solicitudes que no se realicen por correo electrónico ya no serán aceptadas. Este "rastreo de papel" es esencial para garantizar que todas las preocupaciones de la competencia se aborden de manera justa y oportuna.
 3. Después de 30 días de la publicación de un torneo, no se pueden realizar solicitudes de corrección adicionales por ningún motivo.
 4. Puede tardar más de 30 días en resolver cualquier solicitud.
3. Para los torneos celebrados en mayo, el competidor tendrá hasta el **5 de junio de 2023** para ponerse en contacto con el departamento de torneos para solicitar correcciones de puntos. Todas las solicitudes deben enviarse por correo electrónico a tournaments@ataonline.com.
4. **Esta regla se aplica a cualquier error, incluidos, entre otros, errores incorrectos de edad, rango y género.**

CONSEJOS ÚTILES:

1. Compruebe sus puntos en su perfil personal de ATA
2. Empareja estos puntos con la clasificación mundial/estatal actual
3. Si hay una discrepancia, o si sientes que te falta algún punto, envía un correo electrónico al Departamento de Torneos de ATA inmediatamente a la siguiente dirección de correo electrónico. tournaments@ataonline.com (tenga en cuenta los plazos indicados anteriormente para las correcciones de puntos)

Sparring de cinturón blanco/naranja/amarillo en todos los eventos

Los competidores de liderazgo (W/O/Y) que elijan hacer tanto el combate tradicional como el tradicional de un solo paso recibirán los puntos de la colocación más alta que obtengan.

Ejemplo: El competidor A, en una división completa en mundiales, gana el 2º lugar en combate de un solo paso, pero el 1er lugar en combate tradicional. Él / ella recibiría los puntos del primer lugar en lugar de los puntos del 2do lugar. El competidor no recibirá ambos conjuntos de puntos.

SECCIÓN 18 - Programa de Campeonato Estatal

Introducción

El proceso del torneo ha pasado por muchas encarnaciones a través de los años con Grandes Campeones, Campeones Nacionales y Campeones del Mundo. Estos programas siempre habían sido únicamente para cinturones negros con los cinturones de color mirando y esperando su oportunidad de ganar un título. En 2001, en el Campeonato Mundial de Taekwondo de Songahm, la ATA introdujo el Programa de Torneos de Campeones Estatales para cinturones de color y cinturones negros.

Procedimientos del Programa de Campeones Estatales

Todos los cinturones de color y cinturones negros que están inscritos en un Programa de Liderazgo oficial con la sede internacional de ATA son elegibles para ganar puntos para el título de Campeón Estatal. Estos programas incluyen el Programa de Instructor Junior Trainee y los programas Trainee Instructor, Certified Trainee Instructor, Specialty Certified Instructor y Certified Instructor.

Nota especial: La capacidad de comenzar a ganar puntos para el Programa de Campeón Estatal comienza una vez que el estudiante ha recibido su carta de "bienvenida" de la Sede Internacional de ATA. No comienza una vez que el estudiante completa el papeleo dentro de su escuela.

Procedimiento del Programa de Campeones Estatales

1. Una vez que los resultados oficiales sean recibidos por el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de ATA, se investigará a los competidores que estén inscritos en un Programa de Liderazgo y se les otorgarán puntos del Campeonato Estatal.
2. No se requerirá que ningún juez en los torneos regionales, nacionales o mundiales confirme la inscripción de un competidor en un Programa de Liderazgo. El requisito de liderazgo será verificado por el Departamento de Torneos en la Sede Internacional.

Divisiones para el Programa de Campeones Estatales

Divisiones de cinturones de color: Debido a que los cinturones de color cambian de rango con frecuencia durante un año, las divisiones no pueden basarse en el rango. Las divisiones para los cinturones de color se basarán en la edad y el género. Los niños y las niñas estarán separados unos de otros. Además, los hombres y las mujeres estarán separados el uno del otro. Los desgloses por edad para los cinturones de color junior y adulto son consistentes con los utilizados para los cinturones negros junior y adultos. En un torneo regional, si se combinan divisiones de edad de cinturón de color y un competidor coloca, los puntos se otorgarán en su división de edad correcta. La división 8 & under es estrictamente para aquellos que compiten como junior, no tiger.

Divisiones de cinturón negro: Las divisiones de cinturón negro coincidirán con las divisiones utilizadas en el programa de Campeón del Mundo.

Promoción a Cinturón Negro durante el año de competencia: Un cinturón de color que recibe el rango de 1er Dan decidió que el cinturón negro no perderá sus puntos de campeón estatal de cinturón de color existentes, pero ya no pueden agregar a su total en la división de cinturón de color.

El título de "Campeón Estatal" se gana únicamente a través de la acumulación de puntos a lo largo de la temporada del torneo. **Se aplican las siguientes directrices:**

1. Los puntos se otorgarán por separado para la formulación tradicional, las armas tradicionales, el combate tradicional de un paso / punto, las armas y fórmulas ATA Xtreme y las armas y fórmulas creativas. Habrá un campeón estatal para cada evento.
1. El competidor con el total de puntos más alto en cada evento competitivo al final del año de competencia ganará el título de Campeón Estatal para su estado y división.
2. No habrá ninguna competencia final para determinar un Campeón Estatal.
3. En el caso de un empate en los puntos totales, todos los miembros empatados serán declarados Campeón Estatal.
4. Los estudiantes que compiten en pistas ATA Tiger o Novice no serán elegibles para ganar puntos para el título de Campeón Estatal para ese torneo.
5. El estado en el que se encuentra su escuela de registro al **31 de diciembre** es el estado en el que se colocarán sus puntos.
6. Una vez que las "Finales Finales" se publiquen en el sitio web oficial de ATA en www.ataonline.com, los finalistas del primer lugar podrán comprar un uniforme especial que indique Campeón Estatal para su estado y división a través de su instructor.

SECCIÓN 19 - Programa de Campeonato Distrital

Información general

Las siguientes son las pautas para los Campeonatos de Distrito. Los límites del distrito se evaluarán anualmente y pueden cambiar en los años siguientes. Los límites del distrito se basan en el número de competidores en el Top Ten de cada estado para el año anterior y también se tuvo en cuenta la distancia y el tiempo de viaje anticipados para los competidores y jueces. Consulte la página del Distrito en ataonline.com para obtener detalles de los estados que comprenden cada distrito.

Direcciones de elegibilidad

Cualquier estudiante, cinturón de color o cinturón negro, que figure en su estado como un competidor "State Top Ten" para uno o más de los 8 tipos de competiciones es elegible para competir en los Campeonatos del Distrito. Cuando los diez mejores puntos estatales finales se publican en el sitio web oficial de ATA, los estudiantes enumerados en cada categoría de competencia se vuelven elegibles en esa categoría con las siguientes disposiciones:

Para competir en este evento, un competidor elegible debe:

1. Estar inscrito en un programa oficial de liderazgo con la sede internacional de ATA y ser un estudiante con buena reputación, entrenando regularmente en una escuela o club ATA con licencia.
2. Obtener el permiso de su instructor para competir en este evento. El permiso para competir en competiciones anteriores no se aplica automáticamente al Torneo del Campeonato del Distrito.
3. Tener una membresía ATA actual.
4. Estar incluido en el top ten de su estado para el evento en el que intenta registrarse.
 1. **Ejemplo:** Un estudiante elegible en Fórmulas Tradicionales puede no estar calificado para competir en Armas Tradicionales, y no se le permitiría competir en Armas Tradicionales en los Distritos.
5. Estar listado como un cinturón de camuflaje o superior en rango antes del **15 de mayo** en la base de datos de ATA mantenida actualizada por el departamento de pruebas de la sede internacional de ATA. Se recomienda encarecidamente que todos los licenciarios *entreguen* los resultados de las pruebas de mayo a la sede antes del **15 de mayo** para garantizar que todos los rangos de cinturón estén actualizados en la base de datos de ATA para garantizar que sus estudiantes puedan completar el proceso de registro en línea antes de la fecha límite. Estos rangos de cinturón serán verificados automáticamente por el proceso de registro en línea. El proceso de registro no estará completo para ningún competidor que no cumpla con el requisito de cinturón apropiado. La información en la base de datos de ATA HQ es la información que se aplicará a la elegibilidad para los campeonatos distritales.
 1. **El registro será solo en línea. Consulte ataonline.com para la ventana de registro. NO se permitirán registros en el sitio.** Todas las tarifas de registro son responsabilidad del competidor.
 1. **NOTA ESPECIAL:** Una vez que se complete el registro en línea, el competidor no podrá cambiar la decisión con respecto a qué rango competirá. La suposición es que el competidor, de hecho, consultó con su instructor antes del registro. Si un instructor informa a la sede que el estudiante no tenía su permiso para competir antes de la inscripción, el competidor será descalificado del Torneo de Campeonato del Distrito de ese año.
 2. Si un competidor cancela su inscripción antes de la **fecha límite de cancelación**, se enviará un reembolso completo a la persona cuya tarjeta de crédito / débito pagó el evento. Este no es un reembolso "automático" del sitio de registro. Se cortará un cheque del departamento de contabilidad de la sede de ATA después de que se completen los Campeonatos de Distrito. **Los reembolsos no se darán después de la fecha límite de cancelación.**
 3. Asignaciones de pistas, divisiones, paréntesis, etc. se anunciará, se publicará en línea y se enviará por correo electrónico a los competidores registrados antes de la fecha de anuncio.

Direcciones y excepciones adicionales que se aplican solo a la competencia distrital

Las reglas y regulaciones para la temporada regular del torneo se aplicarán con las siguientes pautas y cambios adicionales establecidos exclusivamente para los Campeonatos de Distrito.

1er Dan decidió las pautas de cinturones negros

Los cinturones negros recomendados de 1er Dan, que han obtenido el rango de cinturón negro de 1er Dan decidido, plantean algunas *posibles* situaciones únicas. Las siguientes reglas solo se aplican a aquellos cinturones negros recomendados de 1er Dan que compiten en los campeonatos distritales:

1. A) **Los estudiantes de Cinturón Negro Decidido de 1er Dan que alcancen su rango EN O ANTES DEL 30 de marzo**, pero que hayan calificado para los Distritos en la lista de los Diez Mejores Estatales del Cinturón de Color **NO PODRÁN** competir como cinturón de color en los Campeonatos Distritales. A esas personas se les permitirá competir en los Distritos SOLO SI ganan suficientes puntos para calificar como Cinturón Negro Decidido de Primer Dan.
2. B) **Los estudiantes de Cinturón Negro Decidido de 1er Dan que alcancen su rango DESPUÉS del 30 de marzo** y hayan calificado para los Distritos como cinturón de color, **PODRÁN** competir en la división de cinturón de color de los Distritos. Sin embargo, si este competidor gana el Campeón de Distrito en una división de cinturón de color, él / ella **NO** será elegible para competir en el Torneo de Campeones.
3. C) **Es posible que un Cinturón Negro Decidido de 1er Dan, que alcance su rango después del 30 de marzo, califique tanto en las divisiones de cinturón de color como de cinturón negro para los Distritos.** Solo en este escenario, la decisión final, con respecto a en qué división debe competir el estudiante, recaerá únicamente en el Instructor de ese competidor. El instructor es la persona más calificada para determinar el nivel de competencia del estudiante en esta situación. (La sede internacional de ATA no "anulará" la decisión tomada por el instructor del competidor). Si la decisión, tomada por el instructor del competidor en este escenario, es que el estudiante compita como un cinturón de color, entonces el estudiante solo puede competir como un cinturón de color. Si la decisión es competir como cinturón negro, entonces el estudiante solo puede competir como cinturón negro. No es la intención de esta directriz inferir que un instructor siempre puede elegir que un competidor compite "arriba o abajo" en un rango de cinturón. Este escenario es exclusivo solo para los campeonatos distritales y no se puede usar en ningún otro torneo durante todo el año.
4. **LAS REGLAS ANTERIORES NO SE APLICAN A NINGÚN OTRO RANGO DE CINTURÓN NEGRO**

Ejemplo # 1: En los Campeonatos de Distrito, un Cinturón Negro Decidido de 1er Dan puede competir con material Chung Jung 2 (cinturón rojo) en una división de 1er Dan siempre que no haya sido un Decidido de 1er Dan por más de 6 meses.

Ejemplo #2: El Competidor del Sr. John, que alcanzó su rango el 1 de abril del año del torneo actual, califica en formulass y sparring como Cinturón de Color y Cinturón Negro. El Sr. Competidor debe competir como Cinturón Negro o Cinturón de Color para los Distritos. No puede competir en ambos en ese torneo. Su instructor tomará esa decisión mientras entrena a su estudiante. El estudiante **NO** puede competir en formulass como cinturón de color y en combate como cinturón negro.

2º Dan Cinturones Negros Recomendados y Competidores Superiores

Los Campeonatos Distritales seguirán las reglas de la "temporada regular" con respecto a qué material pueden usar los cinturones negros para la competencia. Ver fórmulas de competencia admisibles

1. A un competidor **NO** se le permitirá competir en una división de rango/cinturón para un tipo de evento, como fórmulas o combate, etc., y una división de rango/cinturón diferente para otro tipo de evento.
2. Si un cinturón negro se convierte en elegible para el mismo evento en dos divisiones de rango diferentes, él / ella debe competir en el rango más alto durante el día. En este caso, no es una decisión tomada por su instructor, el competidor o su tutor.

Ejemplo # 1: Una persona que califica como 1er Dan en Fórmulas, pero como 2do Dan en Combate, no puede competir en ambos. Él/Ella, en consulta con su instructor, debe elegir, antes de registrarse para los Distritos, si ser un competidor de 1er Dan o un Competidor de 2do Dan para este torneo.

Ejemplo #2: Una persona califica como 1er Dan en Fórmulas y cómo 2º/3er Dan en Formulass. Su única opción es competir en la división de 2º/3º Dan.

Procedimientos del torneo distrital

1. El orden de los competidores en los Campeonatos Distritales se realizará por sorteo aleatorio y será generado por el programa actualmente vigente en la sede de ATA. La colocación de un competidor "State Top Ten" no tendrá influencia en la determinación de qué nombre de competidor se llama primero o último.
2. Tanto en el combate tradicional como en el combate con armas de combate, si es necesario otorgar uno o más BYES, los byes también se otorgarán de manera aleatoria. Si a un competidor se le ha dado un bye, y luego no se presenta a su competencia, el soporte NO se volverá a dibujar. Es posible en este caso, donde hay múltiples "no shows", que un competidor llegue a la final sin tener que enfrentarse a un oponente.

MÚLTIPLES PISTAS - MISMAS DIVISIONES DE EDAD/RANGO en un evento competitivo.

Para producir un Campeón de Distrito por división de edad/rango en cada evento, ocurrirá lo siguiente:

Para la formulas tradicional, el arma tradicional, todos los eventos creativos y extremos, la división se dividirá de la siguiente manera:

1. 2 pistas preliminares: 17-32 competidores
2. 3 pistas preliminares: 33-48 competidores
3. 4 pistas preliminares: 49-64 competidores

El ganador de cada pista preliminar en esa división irá a una pista separada, no uno de los mismos pistas, con el único propósito de determinar quién entre esos "Ganadores del pista" será nombrado el "Campeón de Distrito". Cada "Ganador del Pista" interpretará su material una vez para estos jueces, y los jueces "señalarán" al ganador. No se darán puntajes en esta situación. El ganador recibirá la medalla del 1er lugar y se le otorgará el título de Campeón de Distrito. El 2º y 3º lugar se otorgarán de la siguiente manera;

1. Si hubiera 2 pistas preliminares: los finalistas en la pista preliminar recibirán el 3er lugar (los finalistas compiten por el 1er y 2do lugar)
2. Si hubiera 3 y 4 pistas preliminares: no se otorgaron premios en la pista preliminar (los finalistas compiten por el 1er, 2do y 3er lugar).

Para los eventos de combate tradicional y armas de combate, la división se dividirá de la siguiente manera:

1. 2 pistas preliminares: 17-32 competidores
2. 4 pistas preliminares: 33-64 competidores

El ganador de cada pista preliminar en esa división irá a una pista separada, no uno de los mismos pistas, con el único propósito de determinar quién entre esos "Ganadores del pista" será nombrado el "Campeón de Distrito". Los "Ganadores de la pista" se enfrentarán a combates adicionales en el nuevo ring para determinar el Campeón del Distrito. Los partidos se llevarán a cabo utilizando un cuadro de combate regular del torneo ATA que se sortea al azar. El ganador recibirá la medalla del 1er lugar y se le otorgará el título de Campeón del Distrito. Si hay 4 pistas preliminares, el semifinalista que no avance competirá por el 3er lugar antes de que compita el finalista. Si hay 2 pistas preliminares, los finalistas en las pistas preliminares competirán por el 3er lugar antes de que compitan los finalistas.

Premios del torneo distrital

Habrá un ganador de medalla de oro, un ganador de medalla de plata y un ganador de medalla de bronce en cada división para Fórmulas Tradicionales, Armas Tradicionales, Fórmulas ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Fórmulas Creativas, Armas Creativas y Combate Tradicional de Combate de Armas de Combate. La única excepción en la concesión de múltiples medallas de 2do y 3er lugar sería para las divisiones que tienen múltiples pistas preliminares. El competidor que gane el torneo distrital ganará el título de campeón distrital en su división y podrá llevar un uniforme especial con letras haciendo esta distinción. Este uniforme se ordena a través del instructor del estudiante de World Martial Arts y se hace a expensas del estudiante.

Los cinturones negros, que ganan el título de Campeón de Distrito, son elegibles para el Torneo de Campeones (TOC) del año actual del torneo para ese evento competitivo.

SECCIÓN 20 - Programa de Campeones del Mundo

Presentaciones

Los eventos competitivos en los que es posible que un cinturón negro gane el título de Campeón del Mundo son Formulass Tradicionales, Armas Tradicionales, Combate Libre Tradicional, Combate de Armas de Combate, Formulass ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Formulass Creativas y Armas Creativas.

Requisitos de elegibilidad para el campeón del mundo

Solo los estudiantes de cinturón negro que son miembros con buena reputación pueden ganar puntos de Campeón del Mundo Top Ten.

Divisiones para el programa de campeonato mundial

La división de edad y rango para el programa del Campeonato Mundial sigue estas divisiones de cinturón negro.

Ubicaciones de rango: Los cambios de rango durante la temporada del torneo pueden marcar la diferencia en cuanto a dónde se aplicarán los puntos de un competidor. Las siguientes pautas se aplican a los cambios de rango durante una temporada de torneo:

1. Si una persona cambia de rango durante la temporada del torneo y ese cambio de rango lo coloca en una división diferente, ese competidor no puede ganar más puntos en la división de rango anterior.
2. Todos los puntos posteriores se otorgarán a la nueva división de rango.
3. Si un competidor se toma en serio intentar el título de Campeón del Mundo, debe planificar sus cambios de rango en consecuencia.
4. La única excepción a los puntos que se transfieren a otra división después de un cambio de rango es si el competidor prueba y compite en los Campeonatos Mundiales.
5. Si un estudiante sabe que va a realizar el examen durante la temporada actual del torneo, puede competir en la división de rango superior antes de alcanzar ese rango. Es permisible entrar en lo que puede considerarse una división más "difícil". No está permitido entrar en un rango inferior o división "más fácil". El competidor debe probar con éxito el rango de la división "superior" por el TOC para ser elegible para competir en TOC.
6. Todos los competidores que califiquen para el "Torneo de Campeones" para competir por el título de Campeón del Mundo en Fórmulas Tradicionales **DEBEN** realizar uno de los fórmulas estándar para la división en la que están compitiendo durante esa competencia final. Un Cinturón Negro Recomendado de 2º Dan que haya calificado para competir por el título de Campeón del Mundo en formulass tradicionales debe pasar con éxito la prueba y recibir el rango de 2º Dan Decidido por el Torneo de Campeón.
7. Es posible ganar suficientes puntos para estar en el ranking de los diez primeros en dos divisiones de rango, pero un competidor solo puede competir por el título en una. Esta regla se aplica independientemente del evento en el que la persona califique. **Cuando llega el momento de competir por el título de Campeón del Mundo, el competidor debe competir en la división de rango superior.**
8. **Los puntos recibidos por un Cinturón Negro Recomendado que compita en una División de Cinturón de Color, no tendrán sus puntos TOP TEN State o World para ese torneo movidos a una División de Cinturón Negro.**

Ejemplo # 1: Mary (una adulta) es un 1er Dan y después de consultar con su instructor, planea probar para el rango de 2do Dan recomendado en noviembre. Mary puede competir en la división de 2º y 3º Dan en los Campeonatos del Mundo. Esto le permitiría tener todos sus puntos otorgados en la misma división durante todo el año. Si compitió en la división de 1er Dan en los Campeonatos Mundiales y cambió de rango en noviembre, todos los puntos que ganó desde el Mundial hasta noviembre estarían en la división de 1er Dan y todos los puntos que ganó después de noviembre estarían en la división de 2do y 3er Dan. Esto podría tener un gran impacto en sus posibilidades de Campeona del Mundo.

Ejemplo # 2: Alice es una estudiante de 33 años de 3er Dan que se prueba para el 4to Dan en el Campeonato Mundial. Alice competirá en la división femenina 30-39 de 4º y 5º Dan. Independientemente del resultado de su prueba, sus puntos se otorgarán en la división apropiada según el resultado de su prueba. Es decir, si avanza en rango, los puntos se otorgarán en la división de 4º y 5º Dan. Si no tiene éxito, los puntos se otorgarán en la división de 2º y 3º Dan.

Ejemplo # 3: Una persona califica para competir en la competencia de fórmulas tradicionales para el TOC como 1er Dan, y también califica para competir en combate tradicional como 2do / 3er Dan. La única opción de esta persona es competir en la división de 2º/3º Dan por el título de combate. No pueden competir por fórmulas de campeón en la división de 1er Dan. No pueden ganar un título en dos divisiones de rango separadas en el mismo año del torneo.

Clasificación para el Torneo de Campeones

El año del torneo culmina con la coronación de los campeones mundiales de ATA. Los competidores calificados competirán en el "Torneo de Campeones" (TOC) que se llevará a cabo en los Campeonatos Mundiales al final de la temporada del torneo. A partir de la Songahm Taekwondo World Millennium Expo de 1999, los competidores de la STF (Federación de Taekwondo de Songahm) y la WTTU (Unión Mundial de Taekwondo Tradicional) fueron incluidos en las finales para determinar los Campeones Mundiales para cada división. Los nombres de esos competidores se proporcionan al Departamento de Torneos al final del año del torneo y no se encontrarán publicados en la clasificación de los diez primeros. La clasificación de los diez primeros estará compuesta por competidores de los Estados Unidos y Canadá. Desde 2012, los cinturones negros que ganaron el título de campeón de distrito para el año de competencia actual también son elegibles para competir en TOC para el evento (s) en el que ganaron el título de campeón de distrito.

Para clasificarse para el Torneo de Campeones, un competidor debe cumplir con uno de los siguientes requisitos:

1. Gana un lugar en la clasificación final del Top Ten del Campeón del Mundo para el año de competencia actual.
2. Ganó el título de Campeón de Distrito para el año de competencia actual.
3. Obtenga una nominación de los órganos de gobierno de uno de los países de Europa, América del Sur, India, Australia, Corea del Sur o Sudáfrica para el año de competencia actual.
4. **El registro será solo en línea.** Consulte ataonline.com para la ventana de registro. NO se permitirán registros en el sitio. Todas las tarifas de registro son responsabilidad del competidor.

El resultado es que potencialmente habrá más de diez competidores compitiendo por el título de Campeón del Mundo.

Torneo de Campeones (TOC)

El TOC termina el año del torneo y siempre es un punto culminante de los Campeonatos Mundiales. Después de que se anuncien todos los competidores calificados, el torneo se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. Las hojas de puntuación y las hojas de soporte se completarán utilizando solo los nombres de los competidores elegibles que se hayan preinscrito para el TOC.
 1. El orden de los competidores que se pre-registren estará en la hoja de puntuación para la formulación tradicional, armas tradicionales, fórmulas creativas y armas, y la formulas y armas ATA Xtreme será el siguiente:
 1. Para cada evento, se dará un nuevo número aleatorio a todos los competidores que no figuran en los 4 primeros lugares en la clasificación que figura en la clasificación mundial de ATAonline.com. Los competidores de TOC fuera del país y los campeones de distrito que no hayan obtenido una posición Top 4 en la clasificación mundial publicada en

- línea, recibirán una numeración aleatoria y combinado con los competidores que son 5°-10° en la clasificación aquí en los Estados Unidos.
2. El nombre del competidor con el número aleatorio más bajo se colocará en la línea 1 de la hoja de puntuación. Esto continuará hasta que todos los competidores que no están en la clasificación del "Top 4" estén en la hoja de puntuación.
 3. El Top 4 aparecerá en último lugar en la hoja de puntuación de la competencia. Para preguntas o inquietudes, comuníquese con la presidenta Internacional de Torneos - betsy.stevens@ataonline.com.
 4. Los cuatro finalistas que compiten lo harán en el orden inverso de su clasificación (comenzando con el competidor en cuarto lugar y terminando con el competidor mejor clasificado)
1. Durante la competencia TOC in Traditional Forms, un competidor debe realizar uno de los fórmulas estándar para la división en la que está compitiendo.
 2. Debe ser el rango de la división en la que competirán
 3. La colocación en los competidores en el soporte para armas tradicionales de combate y combate será la siguiente:
 1. Otorgamiento de libres: Si es necesario algún byes, los 4 mejores competidores del ranking recibirán byes en función de su clasificación en la lista de los diez primeros. Si se necesitan byes adicionales, se otorgan en función del número aleatorio dado a todos los demás competidores elegibles. El número aleatorio más bajo se le dará el siguiente bye y así sucesivamente hasta que todos los byes hayan sido otorgados para ese paréntesis.
 2. Los 4 mejores competidores de Estados Unidos, se colocarán en el soporte de acuerdo con su clasificación.
 1. El número 1 en la clasificación se colocará en la línea #1 en la hoja de soporte de combate. El número 2 en la clasificación se colocará en la línea # 2 en la hoja de soporte de combate y así sucesivamente a través de la persona número 4 en la clasificación.
 2. Todos los demás competidores se colocarán en función del número aleatorio asignado. El número aleatorio más bajo se colocará en la línea marcada # 5 y así sucesivamente hasta que todas las líneas entre corchetes se hayan llenado con nombres o byes.
 1. Los campeones mundiales, distritales o estatales anteriores en combate no tendrán ninguna relación con la determinación de byes para este evento.
 2. Una vez que se dibujan los soportes de combate, no se volverán a dibujar para los competidores "no-show". El "no-show" perderá el partido, y su oponente avanzará.
 1. Después de que se anuncie la clasificación de los Diez Mejores Mundiales, si uno o más de los competidores no pueden competir en la competencia final (por cualquier razón), esos espacios vacíos no se llenarán.
 2. No se otorgarán puntos por la clasificación para la competencia TOC.

Ejemplo #1: James gana la posición número diez en la división masculina de 18-29 de 2° y 3° Dan. Debido a sus obligaciones laborales, no puede asistir a los Campeonatos del Mundo y no puede competir por el título de Campeón del Mundo. Sam, que es el finalista número once, no subirá a la posición número diez debido a la incapacidad de James para participar. Sam no ganó la posición número diez. James permanecerá en la posición número diez.

Ejemplo # 2: Emily es cinturón negro de 3er Dan que compite en la competencia de formulas durante el TOC en la división de 2do y 3er Dan, puede realizar la formulas de 2do Dan, sin embargo, si hay una segunda vuelta de empate, debe volver a realizar la formulas de 2do Dan.

Premios del Torneo de Campeones

Se entregan certificados y alfileres de chaqueta a todos los competidores del Torneo de Campeones. Habrá SOLO un ganador de medalla de oro, un ganador de medalla de plata y un ganador de medalla de bronce en cada evento competitivo. El competidor que gane el Torneo de Campeones ganará el título de Campeón del Mundo en su división y puede usar un uniforme con letras especiales haciendo esta distinción. Este uniforme se ordena a través del instructor del estudiante de World Martial Arts y se hace a expensas del estudiant

REGLAS DE EQUIPO SYNC Y EQUIPO DEMO

Para promover el espíritu de competición, se han realizado mejoras en nuestras competencias de equipos Sync y Demo. Al leer las nuevas reglas, verás que Team Sync se ha dividido en dos divisiones. Ahora habrá equipo de formas de sincronización y equipo de armas de sincronización. El segundo cambio importante será para Team Demo. Los miembros de Team Demo ahora pueden ser de varias ubicaciones, siempre y cuando todos residan en el mismo Estado y sean miembros registrados de ATA bajo la misma licencia de la escuela / club. Por último, para ampliar la competencia, los competidores del equipo recibirán puntos similares a nuestra competencia individual. Estos puntos permitirán que nuestra competencia T.O.C tenga un orden de clasificación al igual que nuestra competencia Tradicional y Xtreme. Lea las reglas para obtener más conocimiento y comprensión sobre cómo se llevará a cabo la competencia en eventos futuros.

Reglas sincronizadas de equipo

SECCIÓN 21 - "Cinturón negro" Reglas de competencia sincronizadas por equipos

Número requerido de miembros del equipo:

2 o 3 miembros (sin requisitos ni restricciones de género)

1. Divisiones de sincronización de equipos: la sincronización de equipos se dividirá en dos divisiones diferentes.

1. Equipo de Sync Formas- Dos o tres miembros actuando sin armas.

2. Equipo Armas de sincronización: dos o tres miembros que actúan con armas. En esta división todavía se aplican requisitos de armas ATA.

Los miembros del equipo pueden realizar armas diferentes y múltiples.

1. Rango requerido de los miembros:

1. Todos los miembros del equipo deben tener al menos 1st Decided Black Belts o superior y estar listados como tales en los archivos de membresía de ATA cuando compiten.

2. Edad requerida de los miembros: Se permiten todas las edades.

2. Requisitos uniformes:

1. Songahm Taekwondo Dobok tradicional, uniforme ATA Creative / Xtreme Black SOLAMENTE

2. Todos los artículos de la competencia, incluidos uniformes, armas, accesorios, etc., deben mostrarse con el debido respeto en todo momento. NO se permite golpear chaquetas o romper armas a propósito

3. Los miembros de los equipos pueden usar diferentes uniformes aprobados por ATA. Volver a consultar al punto #1 bajo requisitos uniformes. Un miembro del equipo no puede mezclar y combinar uniformes. Los miembros del equipo no pueden cambiar de uniforme durante la competencia.

1. Requisitos de armas:

1. Las armas utilizadas deben ser del plan de estudios de Protech.

2. Solo se pueden usar armas que cumplan con las armas tradicionales o ATA-Xtreme/Competencia creativa.

2. Requisitos de los miembros del equipo:

No se requiere que los miembros del equipo sean de la misma escuela / club. Todos los miembros deben tener una membresía actual de ATA. Un competidor solo puede ser miembro o figurar como miembro suplente del equipo para un equipo. Un competidor listado como miembro o miembro suplente de un equipo NO PUEDE cambiar de equipo durante la temporada de competencia una vez que el equipo ha ganado puntos para T.O.C. Un equipo solo puede incluir a una persona como suplente por temporada de competencia.

1. Tiempo requerido de presentación: Sin tiempo mínimo – Tiempo máximo de 2 minutos (resultados más largos serán DQ) La competencia se iniciará de la siguiente manera:

1. Se llama el nombre del equipo.

2. El equipo entra a la pista. Se darán 30 segundos para el arco tradicional.

3. Después del arco en el centro el juez dirá "Puedes ajustarte" 30 segundos se les permitirá colocar armas, y para que los miembros del equipo se pongan en su posición inicial.

4. Inmediatamente después de los 30 segundos, el tiempo comenzará cuando el juez del centro diga "tu tiempo comienza ahora", o cuando la música es señalada por un miembro del equipo.

1. JUECES:

En todos los eventos de competencia, los jueces estarán en la parte delantera del ring extendidos para ver toda la pista. Los 5 jueces puntuarán toda la actuación. En esta división se hace especial hincapié en cómo se sincroniza el formulario. Los miembros deben hacer los mismos movimientos al mismo tiempo o en modo dominó durante al menos el 75% del tiempo de forma. Ninguno de los jueces puede tener un equipo involucrado en la competencia. Los jueces no pueden ser instructores de los competidores o el propietario de la escuela o club en el que los competidores entrenan o pertenecen o tienen un equipo que ha ganado un evento durante esa temporada de torneo.

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Sigue en este orden.

1. Técnica marcial:

El aspecto más importante de juzgar es la calidad de la técnica marcial del competidor con y sin el arma. Alguien que realiza una técnica más difícil con o sin un arma puede tener puntos deducidos si no se mantiene el control marcial. Por ejemplo, un arma caída puede ser una razón para la deducción de puntos.

2. Presentación:

La presentación incluye actitud, confianza, contacto visual, intensidad, enfoque y movimientos ATA que coinciden con la música (si se usa)

3. Creatividad/Dificultad:

Ejemplos de creatividad son el uso del anillo, los miembros del equipo, las armas y el flujo de la forma.

Ejemplos de dificultad son trucos y trucos de armas. La velocidad, la potencia la precisión y el número de miembros del equipo que realizan los trucos sincronizados se incluyen al juzgar la dificultad.

Ejemplo # 1: El Equipo A y el Equipo B son iguales en la presentación de su forma con una técnica marcial fuerte, presentación segura y creatividad. El equipo B, sin embargo, puede obtener una puntuación más alta al agregar una variedad de "trucos" y dificultad de "trucos" a su forma.

(Recuerde que el factor más importante en todas las presentaciones de forma es la calidad de las técnicas marciales demostradas).

Ejemplo #2: Ambos equipos tienen el mismo rendimiento en la técnica marcial. El equipo A tiene un solo miembro que realiza un "truco" de alto nivel, mientras que el equipo B tiene varios miembros que hacen trucos de nivel inferior sincronizados. El equipo B tendrá la oportunidad de obtener una puntuación más alta debido al grado de dificultad de tener más miembros actuando a la vez.

1. Los competidores del equipo no deben abandonar el tapete de competición. Si los competidores van más allá de los límites de la pista, no serán penalizados por

ajustar su posición para evitar obstáculos, personas o los límites de la pista. Es posible que las bolsas de equipo, los espectadores, etc., puedan estar en su camino y se les debe permitir ajustarse para evitar estos obstáculos.

1. **Accesorios:** no se permiten accesorios ni en los formas de sincronización de equipo ni en las armas de sincronización de equipo.
2. **Música:** El uso de la música es opcional. Si se utiliza música, se requerirá un reproductor de música digital (iPod, iPhone, reproductor de MP3, etc.) para reproducir música de equipo. Un representante del equipo será responsable de iniciar, supervisar y finalizar la música para la competencia de sus equipos. No se hará ningún permiso de tiempo para el mal funcionamiento a menos que se descubra que es culpa del sistema de sonido de la casa. La música utilizada debe ser apropiada para todas las edades: cualquier música / letra que la sede internacional de ATA considere inapropiada dará como resultado DQ.

***Determinación y administración de puntajes:**

1. Es importante entender cómo determinar la puntuación de un competidor. Los tres primeros equipos completarán su forma antes de ser anotados. Esto les da a los jueces una base para sus puntajes. Cada juez dará una puntuación que va de 0 a 9. La puntuación es una puntuación de comparación basada en los equipos en esa pista, en ese día.
2. Si hay menos de cuatro equipos, en lugar de dar puntajes, cada juez señalará su elección para el puntaje más alto. El guardián de la puntuación registrará las siguientes puntuaciones:
1er lugar: 9 para todos los jueces
2º puesto: 8 para todos los jueces
3er lugar: 7 para todos los jueces
3. **Lazos:**
En caso de empate, ganará el equipo con más miembros involucrados en el empate (más miembros son más difíciles de sincronizar). Si los equipos involucrados en el empate tienen el mismo número de miembros, los jueces votarán por el resultado señalando al equipo que consideren que tiene el mejor rendimiento general. Los equipos no volverán a rendir.

1. Los equipos ganadores en un evento Mundial/Nacional ganarán puntos en función de su lugar.

"Clase AAA"

Se otorgará el 1er lugar - 20 puntos
Se otorgará el 2do lugar - 15 puntos
Se otorgará el 3er lugar - 10 puntos

Clase "AA"

Se otorgará el 1er lugar - 15 puntos
Se otorgará el 2do lugar - 10 puntos
Se otorgará el 3er lugar - 8 puntos

2. Este orden de clasificación determinará el orden de rendimiento en T.O.C

***Registro para el concurso**

- 1. Cuota de inscripción: \$150.00 por equipo, incluyendo T.O.C.**
- 2. Un formulario de registro en línea está disponible para todos los equipos**
- 3. Se otorgarán reembolsos, menos \$ 25, para los equipos que se retiren 14 días antes del evento.**

Se otorgará un reembolso del 50% para los equipos que se retiren 7 días antes del evento.

NO se otorgarán reembolsos a los equipos que se retiren menos de 7 días antes del evento.

- 4. Nombre del evento: Campeonatos del Mundo, Nacionales de Otoño, Nacionales de Primavera, Campeonatos Panamericanos o Campeonatos de Europa.**
- 5. Evento de competición (demostración por equipos, forma sincronizada por equipos o armas sincronizadas por equipos)**
- 6. Nombre del equipo, número de miembros del equipo, nombres de los miembros, número ATA de los miembros y método de pago (tarjeta de crédito)**
- 7. Una vez que un equipo ha ganado puntos, esta lista de miembros y suplentes no se puede cambiar.**
- 8. Solo los miembros del equipo que han participado en la competencia pueden ganar el título de campeón del mundo.**

El Departamento de Torneos Internacionales de ATA utilizará los formularios de registro en línea para crear el orden de la competencia. El equipo con el registro más temprano competirá en último lugar y así sucesivamente a través de todos los registros. La cuota de inscripción debe pagarse para que el equipo se registre oficialmente para la competencia. Los equipos serán notificados de la aceptación por correo electrónico de retorno (asegúrese de que se incluya una dirección de correo electrónico válida con el registro).

Nota especial: Para aclarar, un licenciario de escuela / club puede tener un equipo de demostración Y un equipo sincronizado inscritos en la competencia y pueden compartir miembros. El mismo licenciario de la escuela / club puede registrar otro equipo, pero ese equipo debe contener todos los miembros diferentes, incluidos los suplentes. Los equipos de sincronización pueden cambiar de miembro siempre que aparezcan como suplentes. Los equipos son responsables de todos sus propios gastos incurridos para participar en toda la competencia, incluidos, entre otros, pasajes aéreos, alojamiento, comidas, etc.

La ATA se reserva el derecho de realizar cambios o ajustes a las reglas y procedimientos que considere oportunos durante la temporada de competición

Competición de demostración por equipos

SECCIÓN 22 - "Cinturón negro" Reglas de la competencia de demostración por equipos

Número requerido de miembros del equipo:

4 o más (sin límite para el número máximo - sin requisitos o restricciones de género)

1. Objetivo de la presentación:

1. Usar múltiples métodos para demostrar habilidades en artes marciales. La presentación debe ser rápida, de alta energía, emocionante, dramática y divertida de ver.

2. Métodos permitidos (cualquiera o todos pueden ser incluidos):

1. Cualquier forma, segmentos, combinaciones de técnicas de artes marciales Songahm

2. Cualquier forma, segmento, combinación de artes marciales creativas/ATA-Xtreme

técnicas

3. Defensa personal con la mano vacía, Armas, Defensa personal con armas

2. Rango requerido de los miembros:

1. Todos los miembros del equipo deben tener al menos 1st Decided Black Belts o superior y figurar como tales en los archivos de membresía de ATA cuando compiten.

2. Edad requerida de los miembros: Todas las edades están permitidas

3. Requisitos uniformes:

1. Songahm Taekwondo Dobok tradicional, uniforme ATA Creative / Xtreme Black SOLAMENTE

2. Todos los artículos de la competencia, incluidos uniformes, armas, accesorios, etc., deben mostrarse con el debido respeto en todo momento. NO se permite golpear chaquetas o romper armas a propósito

3. Los miembros de los equipos pueden usar diferentes uniformes aprobados por ATA. Volver a consultar

Punto #1 bajo requisitos uniformes. Un miembro del equipo no puede mezclar y combinar uniformes. Los miembros del equipo no pueden cambiar de uniforme durante la competición.

1. Requisitos de armas (si se utilizan):

1. Las armas utilizadas deben ser del plan de estudios de Protech

2. Solo armas que cumplan con las armas tradicionales o ATA-Xtreme/
Se puede utilizar la Competencia Creativa.

1. Requisitos de los miembros del equipo:

1. Todos los miembros deben tener una membresía ATA actual.

2. Todos los miembros del equipo deben estar registrados bajo una licencia de la Escuela / Club ATA y residir en el mismo estado.

3. Un competidor solo puede ser miembro o figurar como miembro suplente del equipo para

1 equipo por temporada de competición. Una vez que un competidor aparece como miembro o miembro suplente de un equipo y ese equipo gana puntos para su clasificación, NO PUEDE cambiar de equipo.

1. El estado / escuela de registro de una persona se adjunta al estado en el que se encuentra la escuela en la que se encuentra. Si la escuela está ubicada en una "ciudad fronteriza" donde es posible que los miembros cuya dirección esté en un estado, pero entrenen en otro, el estado del competidor debe ser donde él / ella entrena. Los estudiantes que entrenan a través de "zoom" u otros métodos de Internet deben estar vinculados al estado en el que tienen su residencia principal. Las palabras clave aquí son "ciudad fronteriza". Uno no debe asumir que si viajan a través de los estados para entrenar una vez al mes, etc. para que puedan eludir el espíritu de esta regla. El Presidente Internacional tiene la determinación final para cualquier pregunta sobre el estado en el que una persona entrena.

2. Se requerirá una lista de los miembros del equipo y sus suplentes junto con los números ATA para verificar la afiliación escolar, el licenciario de la escuela / club y la residencia. El licenciario de la escuela / club PUEDE registrar más de 1 equipo por competencia, pero los equipos NO pueden compartir miembros.

Nota especial: Los miembros de un equipo para la Competencia de demostración por equipos deben provenir de un solo licenciario de escuela / club y residir en el mismo estado. Si se descubre que un estudiante (s) es trasladado para el propósito de esta competencia, todo el equipo será descalificado y el propietario no podrá ingresar ningún equipo en futuras competiciones.

1. Tiempo requerido de presentación:

Sin tiempo mínimo – Tiempo máximo de 3 minutos (yendo más largo resultara en DQ) La competencia se iniciará de la siguiente manera:

1. Se llama el nombre del equipo.

2. El equipo entra a la pista para el arco tradicional.

3. Después de la reverencia, el juez central dirá "Puede ajustar" 30 segundos

Se les permitirá colocar armas y que los miembros del equipo se pongan en su posición inicial.

4. Inmediatamente después de los 30 segundos, el tiempo comenzará cuando el juez central diga: "tu tiempo comienza ahora", o cuando un miembro del equipo escuche música

1. JUECES:

En todos los eventos de competencia, los jueces estarán en la parte delantera de la pista extendidos para ver toda la alfombra. Los 5 jueces puntuarán toda la actuación. Ninguno de los jueces puede tener un equipo involucrado en la competencia. Los jueces no pueden ser un instructor de los competidores o el propietario de la escuela o club en el que los competidores entrenan o pertenecen o tienen un equipo que ha ganado un evento durante esa temporada de torneo.

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Sigue en este orden.

1. Técnica marcial:

Los aspectos más importantes de juzgar es la calidad de la técnica marcial del competidor con y sin el arma. Alguien que realiza una técnica más difícil con o sin un arma puede tener puntos.

deducido si no se mantiene el control marcial.

2. Presentación:

La presentación incluye actitud, confianza, contacto visual, intensidad, enfoque y movimientos ATA que coinciden con la música (si se usa)

3. Creatividad/Dificultad:

Ejemplos de creatividad son el uso del anillo, los miembros del equipo, las armas y el flujo de la forma. Ejemplos de dificultad son trucos y armas Trucos. La velocidad, la potencia, la precisión y el número de miembros del equipo que realizan los trucos sincronizados se incluyen al juzgar la dificultad.

Ejemplo # 1: El Equipo A y el Equipo B son iguales en la presentación de su forma con una técnica marcial fuerte, presentación segura y creatividad. El equipo B, sin embargo, puede obtener una puntuación más alta al agregar una variedad de "trucos" y dificultad de "trucos" a su forma.

(Recuerde que el factor más importante en todas las presentaciones de forma es la calidad de las técnicas marciales demostradas).

Ejemplo #2: Ambos equipos tienen el mismo rendimiento en la técnica marcial. El equipo A tiene un solo miembro que realiza un "truco" de alto nivel, mientras que el equipo B tiene varios miembros que hacen trucos de nivel inferior sincronizados. El equipo B tendrá la oportunidad de obtener una puntuación más alta debido al grado de dificultad de tener más miembros actuando a la vez.

1. Los competidores del equipo no deben abandonar el tapete de competición. Si los competidores van más allá de los límites de la pista, no serán penalizados por ajustar su posición para evitar obstáculos, personas o los límites de la pista. Es posible que las bolsas de equipo, los espectadores, etc., puedan estar en su camino y se les debe permitir ajustarse para evitar estos obstáculos.

2. Utilería:

Solo se permiten tablas de plástico o madera (no se permiten otros materiales: ladrillos, hormigón, etc.). Limpieza para ser realizada por el equipo inmediatamente después del despido del equipo. "Cualquier cosa que no sean juntas, armas aprobadas por ATA o uniformes aprobados por ATA, se debe enviar una solicitud por correo electrónico 30 días antes de la competencia para su aprobación. (scott.skiles@ataonline.com)

1. **Música:** El uso de la música es opcional. Si se utiliza música, se requerirá un reproductor de música digital (iPod, iPhone, reproductor de MP3, etc.) para reproducir música de equipo. Un representante del equipo será responsable de iniciar, supervisar y finalizar la música para la competencia de sus equipos. No se hará ningún permiso de tiempo para el mal funcionamiento a menos que se descubra que es culpa del sistema de sonido de la casa. La música utilizada debe ser apropiada para todas las edades: cualquier música / letra que la sede internacional de ATA considere inapropiada dará como resultado DQ.

*Determinación y administración de puntajes:

1. Es importante entender cómo determinar la puntuación de un competidor. Los tres primeros equipos completarán su forma antes de ser anotados. Esto les da a los jueces una base para sus puntajes. Cada juez dará una puntuación que va de 0 a 9. La

puntuación es una puntuación de comparación basada en los equipos en esa pista, en ese día.

2. Si hay menos de cuatro equipos, en lugar de dar puntajes, cada juez señalará su elección para el puntaje más alto. El guardián de la puntuación registrará las siguientes puntuaciones:

1er lugar: 9 para todos los jueces

2º puesto: 8 para todos los jueces

3er lugar: 7 para todos los jueces

3. Lazos:

En caso de empate, ganará el equipo con más miembros involucrados en el empate (más miembros son más difíciles de sincronizar). Si los equipos involucrados en el empate tienen el mismo número de miembros, los jueces votarán por el resultado señalando al equipo que consideren que tiene el mejor desempeño. Los equipos no volverán a rendir .

1. Los equipos ganadores en el evento World/Nationals ganarán puntos en función de su lugar.

"Clase AAA"

Se otorgará el 1er lugar - 20 puntos

Se otorgará el 2do lugar- 15 puntos

Se otorgará el 3er lugar - 10 puntos

Clase "AA"

Se otorgará el 1er lugar - 15 puntos

Se otorgará el 2do lugar- 10 puntos

Se otorgará el 3er lugar - 8 puntos

2. El orden de clasificación determinará el orden de rendimiento en T.O.C

3. Los equipos ganadores de la demostración pueden cambiar el número de miembros que actúan en el equipo y / o los miembros reales del equipo en preparación para la competencia final en los Campeonatos Mundiales, siempre y cuando se cumplan todos los demás requisitos (enumerados como suplentes, rango adecuado, misma escuela, etc.)

Tarifas de inscripción para la competencia de demostración por equipos **A PARTIR DEL 1 DE ENERO DE 2023**

Estas tarifas son aplicables para todos los nacionales, mundiales y TOC

DEMOSTRACIÓN DEL EQUIPO - \$20.00 por miembro del equipo.

1. Inscripción: Un formulario de inscripción en línea está disponible para todos los equipos
 1. Se otorgarán reembolsos completos para los equipos que se retiren 14 días antes del evento.
 2. Se otorgará un reembolso del 50% para los equipos que se retiren 7 días antes del evento
 3. NO se otorgarán reembolsos a los equipos que se retiren menos de 7 días antes del evento.
2. Nombre del evento (Nacionales de otoño, Nacionales de primavera, Mundiales, etc.)
3. Evento de competición (Team Demo)

4. Nombre del equipo, número de miembros del equipo, nombres de los miembros y número ATA del miembro Método de pago (tarjeta de crédito, crédito en la cuenta de la escuela, cheque)

1. El Departamento de Torneos Internacionales de ATA utilizará los formularios de registro en línea para crear el orden de la competencia. El equipo con el registro más temprano competirá en último lugar y así sucesivamente a través de todos los registros. La cuota de inscripción debe pagarse para que el equipo se registre oficialmente para la competencia. Los equipos serán notificados de la aceptación por correo electrónico de retorno (asegúrese de que se incluya una dirección de correo electrónico válida con el registro).

Nota especial: Para aclarar, un licenciario de escuela / club puede tener un equipo de demostración Y un equipo sincronizado ingresados en la competencia y pueden compartir miembros. El mismo licenciario de la escuela / club puede registrar otro equipo de demostración, pero ese equipo debe contener todos los miembros diferentes al equipo ganador. Los equipos ganadores son responsables de todos sus propios gastos incurridos para participar en todas las competencias, incluidos, entre otros, pasajes aéreos, alojamiento, comidas, etc.

La ATA se reserva el derecho de realizar cambios o ajustes a las reglas y procedimientos que considere oportunos durante la temporada de competición

SECCIÓN 23 - Información Miscelánea

Agenda de la Ceremonia de Apertura

El Departamento de Torneos de ATA tiene una agenda adecuada para las ceremonias de apertura de un torneo regional. Es crucial seguir esta agenda y no desviarse de ella sin la autorización previa del Departamento de Torneos de ATA o del Grand Master In Ho Lee. A continuación se muestra esa agenda:

1. M.C. - Introducción de los Seniors (rango más bajo al más alto) e Invitados. Anuncie la posición, la ciudad / estado, el rango y luego el nombre (si corresponde, se pueden incluir otros logros como Campeón del Mundo, etc.)
 2. M.C. - Anuncia "Damas y caballeros, por favor miren las banderas".
 3. Himno Nacional Coreano (ya sea a través de cinta, CD o cantante)
 4. Himno Nacional Americano (ya sea a través de cinta, CD o cantante)
 1. **Inclínate ante las banderas**
 2. M.C. espera a que los "Seniors se enfrenten a los Juniors" (Por favor, asegúrese de que los Seniors hayan tenido la oportunidad de enfrentarse a los juniors antes de que el M.C. o el estudiante líder comience el Espíritu de Taekwondo de Songahm).
 5. M.C Songahm Espíritu del Taekwondo
 6. M.C. - Anuncia "Todos, por favor siéntense".
 7. M.C. - Da la bienvenida al anfitrión del torneo
 8. Si corresponde, haga que un invitado especial pronuncie un discurso
 9. Cuando corresponda, otorgar premios (**reconocer a los licenciarios y jueces sobresalientes**)
 10. El senior de más alto rango reconoce a los campeones mundiales, nacionales y estatales anteriores y actuales presentes en el siguiente orden: Estado, Distrito y Mundo
 11. Si corresponde, anuncie a los patrocinadores
 12. Si corresponde, comience la demostración
 13. Líder del Equipo del Torneo Regional - juramenta a los jueces
 14. Líder del equipo del torneo regional: administra el juramento del competidor
 15. Líder del equipo del torneo regional: da instrucciones y explica qué divisiones están en qué pistas.
 16. Líder del equipo del torneo regional: pide permiso al rango senior para comenzar la competencia
17. Es imperativo que las ceremonias de apertura de los torneos regionales no excedan un marco de tiempo de 30 minutos (incluida la demostración). La demostración debe realizarse a 10 minutos o menos.
18. Al concluir el torneo, debe haber una ceremonia de despedida. Esto se llevaría a cabo de la misma manera que el final de una clase que incluye la recitación del Espíritu Songahm.

NOTA: SE ESPERA QUE TODOS LOS CINTURONES NEGROS PERMANEZCAN EN EL TORNEO HASTA QUE SE RETIRE OFICIALMENTE. Las divisiones de cinturón negro ya no se anunciarán. Todos los cinturones negros adultos deben registrarse cuando ingresan al gimnasio.

Juramento de los jueces

El juramento de los jueces será administrado por la presidenta del Torneo Internacional, la directora del Torneo Nacional o el Jefe Regional de Torneos a todo el personal que juzgará. Aunque la asociación respeta la integridad de los jueces certificados, el juramento es un recordatorio de la gran responsabilidad que tiene un juez que es visto por todos los demás como representantes de la ATA. Es vital que los jueces proyecten un sentimiento de unidad ATA y que todos los jueces estén interesados en el crecimiento y disfrute continuo de nuestro arte marcial.

El funcionario administrador hará que todos los jueces levanten la mano derecha con la mano izquierda en la posición de apoyo, mientras lee el juramento:

"¿Jura que su evaluación de los estudiantes de Taekwondo aquí presentes será sin perjuicio de la escuela, región u otra variante, y que su evaluación será lo mejor que pueda de acuerdo con la política y los estándares de ATA para los mejores intereses de todos los competidores aquí involucrados?"

Todos los jueces responderán: **"SÍ"**.

Juramento de los competidores

En un esfuerzo por mantener la actitud mental adecuada de los competidores presentes, el funcionario apropiado administrará el siguiente juramento a todos los competidores.

El funcionario administrador hará que todos los competidores se pongan de pie y levanten sus manos derechas con la mano izquierda en la posición de apoyo, mientras lee el juramento:

"¿Prometes como competidor en este Torneo Regional de ATA, competir en el espíritu del Taekwondo de Songahm, demostrando seguridad, cortesía y respeto hacia tus compañeros competidores, los jueces y los espectadores? Y siempre recordarás que "competir es ganar"

Todos los competidores responderán: **"SÍ"**.

Resumen de actualizaciones de reglas 2023-2024

- **Cambio de Uniforme: Pg 9, 23, 24 y 47**

- El único caso en el que se dará un tiempo de 5 minutos para cambiar la parte superior del Dobok es entre eventos tradicionales y creativos/extremos. Los jueces centrales pueden otorgar tiempo extra dependiendo de la edad/rango de los competidores.
- Un competidor puede cambiar la parte superior de Dobok entre armas y combate/sparring siempre que no se haga en la pista (debe ir al baño o vestuario).
- Un competidor que elige cambiar la parte superior de Dobok entre armas y combat weapons corre el riesgo de no tener tiempo suficiente. Si para cuando el competidor regresa a la pista los libres ya han sido otorgados no recibirá un libre.

- **Cinturon de negro recomendado: Pagina 34**

- Si un cinturón negro recomendado compite en una división de cinturón negro decidida de 1er Dan, debe actuar con las formulass Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2. Él / ella no puede competir con una fórmula de cinturón inferior o **con la fórmula de 1er Dan, Shim Jun.**

- **Armas de madera: Pg 13, 39**

- Los cinturones negros (Juniors y adultos) pueden usar el BME de madera.

- **Tamaño de armas: Pg 14**

No hay restricciones de tamaño

- **Combinar/dividir cinturones de color: Pág. 17**

- ATA se reserva el derecho de dividir o combinar divisiones de cinturones de colores dependiendo de la participación del competidor.

- **Intentos de Formularios: Pág. 35**

- Independientemente del rango, la edad y/o la división, NO habrá segundos intentos en las formas tradicionales.

- **Empates múltiples de fórmulas tradicionales: Pág. 37**

- Cuando se ejecutan múltiples empates en una competencia de fórmulas tradicional (2 competidores empatados en el primer lugar y 2 competidores empatados en el tercer lugar), la ubicación más baja se ejecutará primero. Ejecutar el empate del tercer lugar seguido de la segunda vuelta del primer lugar.

- **Nuevo currículo de armas del cinturón de color: Pág. 38**

- El plan de estudios de armas de los cinturones de colores entra en vigencia en World's 2023. A partir del sábado, se espera que todos los cinturones de colores demuestren fórmulas del nuevo plan de estudios de armas. En caso de que el estudiante no realice una fórmula del nuevo plan de estudios, el Juez Central puntuará la fórmula de armas incompleta (0) y los jueces de esquina puntuarán las técnicas realizadas para el arma elegida.

- **Uso de la parte superior del uniforme incorrectamente: Pág. 47**

- Los competidores no pueden compartir Dobok Tops con el fin de obtener un libre. Un competidor que compita en ambas divisiones, recreativa y de campeones, no puede usar el uniforme de campeón "campeón" para obtener un libre. En las divisiones recreativas, todos los libres se asignan al azar.

- **Puntos de llamada en Sparring/combate: Pág. 51**

- **Ejemplo #5:**El primer juez anota No Veo, el segundo juez anota un punto de penalización por contacto rojo y el tercer juez anota un punto de penalización por contacto blanco. Ambas penalizaciones deben ser otorgadas. Si la pelea fue 4-3, dar los puntos a ambos terminará la pelea.

Habilidades Especiales : Página 84

- ******* Nuevo*******

Para poder darle suficiente tiempo a SM Winter para verificar toda la información en la solicitud de habilidades especiales, deben someter la planilla por lo menos 2 semanas antes del torneo en cual quieren competir.
