

IHC - Campeonatos de Europa Abiertos de Hapkido

Normativa alemana

Versión: 6.9 ES

Octubre de 2023



1. Torneo

1.1 Preámbulo

La International Hapkido Cooperation e.V. organiza cada dos años el IHC Hapkido European Championships. Este campeonato de Hapkido de estilo abierto sirve para mejorar el entendimiento y la cooperación entre los Hapkido de Europa y pretende profundizar en la amistad entre los maestros de Hapkido y sus alumnos. Los competidores de las naciones europeas tendrán la oportunidad de competir en competiciones justas, deportivas y cooperativas y de representar el deporte del Hapkido. Todos los clubes, asociaciones y escuelas de Hapkido de Europa están cordialmente invitados a participar. Se anima a los maestros a enviar a sus mejores luchadores al Campeonato de Europa como representantes de su asociación o club. Las naciones no europeas también son admitidas a estos campeonatos y están cordialmente invitadas.

Los participantes de los Campeonatos de Europa de Hapkido IHC se comprometen a competir de manera justa y deportiva y aceptan el presente reglamento y el panel de jueces al participar.

Todos los roles escritos en este documento deben entenderse como neutros en cuanto al género para reducir el esfuerzo de diferenciación en este documento.

1.2 Matrícula de honor

El ganador de una clase recibirá el título de "Campeón de Europa de Hapkido" o "Campeón de Europa Juvenil de Hapkido". Los tres primeros clasificados recibirán trofeos o medallas. Cada participante recibirá un certificado.

1.3 Superficie

Se recomienda utilizar una superficie de estera de tres partes para las competiciones:

- una superficie interior de 6x6 metros
- un primer anillo exterior de color diferente (a la superficie interior) de 8x8 metros
- un segundo anillo exterior de color diferente (al primer anillo exterior) que mide 10x10 metros

Además, debe haber una segunda zona de colchonetas diseñada del mismo modo y una zona de preparación adicional, en función del número de participantes y de las posibilidades.

Debe garantizarse, en la medida de lo posible, que las competiciones y los preparativos para los participantes, los encargados de las colchonetas, los jueces y los espectadores puedan llevarse a cabo sin lesiones ni peligros.

1.4 Organización

El torneo se organiza a varios niveles organizativos. Además de los distintos comités de gestión, la organización cuenta con el apoyo de numerosos colaboradores.

1.4.1 Gestión de torneos

El torneo cuenta con un director de torneo, que es nombrado por el presidium/la junta directiva de IHC antes del comienzo y anunciado a todos los presentes.

1. el director del torneo es el jefe del tribunal supremo del torneo
2. él mismo tiene derecho a votar sobre las decisiones sometidas al jurado del torneo
3. nombra a los jefes de pista y a los jueces de pista

Debe procurarse que la composición de un jurado de tapetes se mantenga a lo largo de toda la categoría del concurso y no se modifique en el intervalo, a menos que así lo exijan circunstancias importantes.

1.4.2 Pista de torneos

El comité de torneo está formado por al menos dos jueces de torneo y el director del torneo. Debe haber un número impar de jueces de torneo para que siempre haya una decisión mayoritaria. Los jueces de torneo son nombrados por los organizadores del torneo antes del inicio de las competiciones y anunciados a todos los presentes. El juez del torneo es la máxima autoridad del torneo y decide en última instancia en caso de disputas. Los jueces del torneo tienen un voto cada uno. Las decisiones se toman por mayoría simple.

1. el Tribunal del Torneo decide en última instancia en los litigios
2. el jurado del torneo está compuesto por el director del torneo y dos jueces del torneo
3. el director del torneo y los jueces del torneo sólo pueden decidir "a favor" o "en contra" de la disputa. No hay abstención.

1.4.3 Línea Mat

El encargado de los tapetes de cada categoría es designado por los organizadores del torneo.

1. preside al juez de colchoneta de cada categoría de competición
2. en caso de litigio, dispone de un voto en el tribunal de esteras
3. él mismo es juez de esteras
4. si es necesario, distribuye puntos de penalización específicos de la categoría de competición entre los participantes (por ejemplo, violación del tiempo, violación de las reglas, etc.).

El encargado de la colchoneta es responsable de la gestión de la respectiva ronda de una clase de competición y del cumplimiento e interpretación del reglamento de la competición en caso de ambigüedades. También decide en primera instancia en caso de ambigüedades. En caso de peligro incontrolado, puede interrumpir o anular una ronda.

El encargado de la colchoneta es responsable de la sesión informativa antes del inicio de cada clase de competición y de saludar a los jueces y jueces de salida antes del inicio de la competición.

El responsable de la colchoneta comprueba todos los materiales y la ropa. Podrá rechazarlos si existe un peligro incontrolable para los participantes o los presentes.

Todas las ambigüedades y reclamaciones deben aclararse rápidamente con el encargado del tapete. Si no se llega a un acuerdo, se llamará al juez del torneo para que tome una decisión.

1.4.4 Tribunal de Mat

El panel de jueces está compuesto por el juez principal y al menos otros dos jueces. Sin embargo, pueden nombrarse más jueces, por lo que el número de jueces siempre debe ser impar.

Tareas del juez de colchonetas:

1. como primer punto de contacto para las objeciones, el Tribunal Mat se ocupará de la objeción/disputa y, si no se llega a un acuerdo entre las partes en litigio y el propio Tribunal Mat, pasará el caso al Tribunal del Torneo.
2. en caso de situaciones poco claras, peligrosas o que merezcan una interrupción, el juez de tapiz se reunirá y discutirá la situación. Las decisiones posteriores se tomarán sobre la base de la discusión.

1.4.5 Juez de esteras

Los jueces son designados por la dirección del torneo. Las tareas son

1. puntuación/evaluación de los participantes según criterios específicos de cada categoría
2. la evaluación debe ser siempre totalmente objetiva y orientada a los criterios de evaluación específicos de la categoría.

1.4.6 Protesto

Es posible presentar una objeción a determinadas evaluaciones o modificaciones mencionadas en el punto 1.4.7 en las siguientes condiciones:

1. el plazo para presentar una objeción a una categoría de competición se fija en la duración de la categoría + 1 hora después de su conclusión. Transcurrido este tiempo, no se podrán presentar más objeciones. 2. Una objeción debe presentarse formalmente en primer lugar al juez de tapiz responsable de la categoría en la que se plantea la objeción. El juez de tapiz está obligado a escuchar la objeción. Si la objeción está justificada, una decisión por mayoría del tribunal de tapetes es suficiente, la objeción se transmite al jurado del torneo, que toma una decisión final.
2. el plazo para presentar una objeción a la clasificación general de una categoría se fija hasta la ceremonia de entrega de la clasificación general de los Campeonatos de Europa. Después, no se podrán presentar más objeciones. Una objeción se presenta formalmente al comité organizador del torneo. El jurado del torneo está obligado a escuchar la apelación. Si la objeción está justificada, el Tribunal del Torneo tomará la decisión final.

Las objeciones deben presentarse lo antes posible o inmediatamente.

1.4.7 Excepciones y desviaciones para la determinación de la clase

La experiencia ha demostrado que las clases de competición pueden cancelarse debido a un número insuficiente de participantes. Sin embargo, para dar a todos los participantes la oportunidad de competir, puede tener sentido fusionar clases de competición similares o crear otras nuevas. Para que las competiciones sean emocionantes y supongan un reto para todos, es posible introducir ciertos cambios en la puntuación. Éstos deben ser transparentes y comprensibles.

Las excepciones o desviaciones de las directrices de evaluación de una categoría, una fusión o una nueva apertura de clases de competición son posibles en las siguientes condiciones:

1. los cambios deben comunicarse a todos los jueces y participantes antes del inicio de la categoría de competición correspondiente, si es necesario también a través del representante del club presente.
2. la decisión sobre el cambio debe ser confirmada por decisión mayoritaria del jurado del torneo.

1.5 Valoración

1.5.1 Juzgar formas de defensa personal, individual, espectáculo, palo largo, espada y otras armas.

El concurso lo juzgan de tres a siete jueces, pero siempre en número impar. La puntuación es abierta. Los jueces se sientan alrededor del tatami.

Si hay cinco o más jueces, se anulan las puntuaciones más alta y más baja. La escala de puntuación va de 1,0 a 5,0 en pasos de 0,1 puntos. 1,0 es la puntuación más baja, 5,0 la más alta.

Si hay empate en la final, los concursantes vuelven a empezar. Si hay dos concursantes en la repesca, los jueces decidirán por señal manual. Si hay más de dos participantes, la decisión se toma de nuevo por puntuación.

1.5.2 Sanciones

1. abandonar la alfombra

Tocar el suelo de la sala cuenta como abandonar el tatami. El líder del tatami descontará 1,0 punto de la puntuación total por abandonar el tatami.

2. plazos

Por exceder o no alcanzar el límite de tiempo en más de 7 segundos, el responsable de la colchoneta descontará 1,0 punto de la puntuación total. El tiempo cuenta desde el primer hasta el último movimiento del participante.

3. demolición

El responsable del tapiz descontará 1,0 punto de la puntuación global por una forma rota claramente reconocible.

4. peligro

Si un participante pone en peligro a otros con su comportamiento y cuándo lo hace, lo decidirá el juez de tapiz correspondiente a través del jefe de tapiz correspondiente. Es posible la descalificación o una deducción de puntos de entre 1,0 y 5,0.

1.5.3 Evaluación salto de longitud

La competición es juzgada por un jefe de pista y dos árbitros. Comprueban que se respetan las marcas de salto y miden la distancia de salto.

1.5.4 Evaluación – Molde de fractura

La competición es dirigida y juzgada por un jefe de pista, un cronometrador y un observador. Una prueba de rotura con éxito se cuenta tan pronto como una tabla se rompe completamente en el aire, no en el suelo.

1.5.5 Lucha de clasificación

El panel de jueces para la categoría de competición "Combate" está formado por el juez principal y al menos dos jueces. Cuenta con el apoyo del cronometrador, el anotador o anotadores y los encargados de las listas.

Criterios de evaluación:

- | | |
|----------|---|
| 2 puntos | pie a cabeza, combinaciones (ejemplo: secuencia de puño + pie, pie + pie, etc. y varios golpes en rápida sucesión), derribo en el suelo |
| 1 punto | pie al cuerpo, puño a la cabeza/cuerpo |
| 0 puntos | encuentro mutuo sin superioridad |
| -1 punto | Acciones prohibidas (los accidentes no se penalizan)
- Para obtener explicaciones más detalladas, consulte el capítulo Combat - |

La puntuación tiene lugar mediante una señal de bandera abierta, que se muestra durante un máximo de dos segundos. La puntuación cuenta en cuanto se muestran al menos dos banderas al mismo tiempo para la misma prueba.

Señales de bandera:

- | | |
|--|---------------------------|
| - Bandera vertical sobre la cabeza | +2 puntos |
| - Bandera horizontal al lado | +1 punto |
| - Bandera a un lado | -1 punto (punto negativo) |
| - Banderas cruzadas delante del cuerpo | Neutro |
| - Banderas cruzadas sobre la cabeza | Interrupción del combate |

El encargado del tatami dirige el combate pero no puntúa. Los jueces se distribuyen por el tatami y puntúan el combate. El anotador se sitúa detrás del cronometrador y del anotador e interpreta las señales de las banderas.

Un partido finaliza en cuanto se cumple una de las siguientes condiciones

- Uno de los luchadores lidera por seis puntos
- un competidor recibe el tercer punto negativo y es descalificado
- ha transcurrido el tiempo de combate
- el competidor se rinde

En caso de empate, el combate continúa durante un minuto más tras una pausa de medio minuto. Si el marcador vuelve a estar empatado, decide el primer golpe de una tercera ronda de combate.

Gana el púgil con el mayor número de puntos, siempre que no haya descalificación o retirada.

1.6 Descargo de responsabilidad

La Cooperación Internacional de Hapkido y el organizador no asumen ninguna responsabilidad. Esto no se aplica a los actos intencionados o negligencia grave por parte del organizador.

1.7 Protección de datos

Los datos de los participantes, en particular el nombre, el grado de la copa, la edad, la afiliación al club y los resultados de puntuación serán utilizados por el IHC y el club organizador exclusivamente para la realización y organización de los Campeonatos de Europa. Las listas de salida con las clasificaciones y puntuaciones se publicarán posteriormente y podrán almacenarse de forma permanente. Las clasificaciones intermedias se borrarán a más tardar 90 días después de la celebración del campeonato. Los datos sólo se transmitirán a terceros si es necesario para los fines mencionados y se garantiza un nivel adecuado de protección de datos. Los organismos responsables pueden consultarse en el anuncio correspondiente.

La IHC y el organizador, así como la prensa, tomarán fotografías del campeonato con fines informativos y de documentación. Se publicarán en la prensa, el sitio web, los medios impresos y las redes sociales.

Al inscribirse en una categoría del concurso, los participantes aceptan que se tomen y publiquen fotografías suyas en el contexto del concurso.

2. Lucha

2.1 Batalla – Competición y modo

Los combates se libran en contacto ligero con equipo de protección con puñetazos, patadas y derribos mientras se está de pie. El tiempo de combate es de 2 x 1,5 minutos para los adultos y 2 x 1 minuto para los jóvenes. Cada combate tiene un descanso de 30 segundos entre los 2 asaltos.

Hasta cinco participantes comenzarán en un sistema de pool (todos contra todos). A partir de seis participantes, el sistema será de doble eliminatoria. A partir de diecisiete participantes, se formarán grupos de hasta dieciséis participantes cada uno, que competirán entre sí en una ronda final.

2.2 Combate – Especificaciones

Contacto ligero significa que se anota un punto al golpear al adversario superficialmente en una zona de golpeo permitida. Este golpe debe ser controlado y no debe ser capaz de lesionar al adversario en la zona del cuerpo golpeada.

Las zonas de golpeo o los golpes permitidos son los golpes sin lesión en la cabeza y en la parte superior del cuerpo por encima de la línea del cinturón. El responsable del tatami decidirá si se infringe esta regla. Sólo se podrán utilizar las superficies acolchadas del equipo de protección.

Los barridos con el pie sólo deben ejecutarse de forma que no puedan lesionar al adversario, es decir, por detrás o como máximo lateralmente contra las pantorrillas o los muslos. Los derribos deben ejecutarse de forma controlada. Tras un derribo, el combate continúa desde el centro del tatami en posición de pie. No está permitido dar patadas o puñetazos en el suelo.

El equipo de protección de contacto ligero consta de protección para la cabeza, la boca, las manos, la ingle y los pies. La protección de la cabeza es opcional para los adultos. Se pueden llevar espinilleras. Deben ser de material blando y no deben contener plástico ni otros elementos duros.

El acolchado del equipo de protección debe tener un efecto claramente amortiguador. Los llamados guantes de MMA están prohibidos. El equipo debe estar limpio y no debe suponer un riesgo para el otro competidor. El talón, el pie y el puño cerrado, incluidos el pulgar y los dedos, deben estar claramente cubiertos por el equipo de protección.

El equipo de protección es comprobado y aprobado por el responsable de la colchoneta. El participante no puede empezar sin esta aprobación.

Pausa por lesión: Si un participante sangra como resultado de una situación, pero en general el combate puede continuar, el Árbitro puede ordenar una pausa por lesión durante la cual el participante que sangra puede ser atendido. Si la lesión no se repara en un minuto hasta el punto de que el competidor pueda continuar el combate, el juez de tapiz debe decidir si detiene el combate y determina el resultado.

2.3 Combate – Clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 12 años. Las clases de competición se dividen en juvenil y adulto, sexo y peso. El peso se determinará el día de la competición. Los niños y los jóvenes sólo se pesan completamente vestidos y sin equipo de competición.

Hombres menores de 18 años (juniors)

Lucha U18 m hasta 50 kg

Lucha U18 m hasta 65 kg

Lucha Sub18 m hasta 75 kg

Lucha Sub18 m a partir de 75 kg

Hombres mayores de 18 años (seniors)

Lucha O18 m hasta 65 kg

Lucha O18 m hasta 75 kg

Lucha O18 m hasta 85 kg

Lucha O18 m a partir de 85 kg

Mujeres menores de 18 años (juniors)

Lucha U18 w hasta 45 kg

Lucha U18 w hasta 60 kg

Lucha U18 w a partir de 60 kg

Mujeres mayores de 18 años (seniors)

Fight O18 w hasta 60 kg

Fight O18 w hasta 70 kg

Lucha O18 w a partir de 70 kg

2.4 Pelea – Sanciones

Las acciones prohibidas se penalizan con un punto negativo mediante el sistema de banderas.

Las acciones prohibidas son:

- Ataques a ojos, oídos y articulaciones

- Dureza excesiva
- Lesionar deliberadamente al otro competidor
- comportamiento antideportivo
- Estrangulamiento
- Sujetar y golpear
- Ataques a zonas objetivo no autorizadas

El responsable del tapete puede emitir una advertencia. Esto también se penaliza con un punto negativo.

Tres puntos negativos conllevan la descalificación.

A la segunda descalificación, el luchador será descalificado de todas las clases.

3. Autodefensa

3.1 SV – Competición y modo

El participante demuestra técnicas de defensa personal contra diversos ataques de su compañero de entrenamiento en una ronda. Cada técnica se muestra una vez por asalto. Se prescriben diferentes ataques para cada clase de competición. Las armas sólo están permitidas si son necesarias para la clase.

3.2 SV – Especificaciones

Esta competición se desarrolla sin música y en el Dobok del propio estilo. Están permitidas todas las armas y objetos cotidianos conocidos en Hapkido. Sólo se pueden utilizar armas de entrenamiento. No se permiten armas dañadas o afiladas. Debe descartarse cualquier peligro derivado de las armas utilizadas.

3.3 SV – Clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 12 años. El compañero de entrenamiento también debe tener al menos 12 años. No se hace distinción por sexo.

Jóvenes (menores de 18 años)

SD SUB18 C	10^a - 5^a copa	6 técnicas, sin armas
SD SUB18 B	3^o - 4^o Kup	6 técnicas, sin armas
SD SUB18 A	1^o - 2^o Kup	8 técnicas, 2 de ellas contra armas

Adultos (mayores de 18 años)

SD O18 C	10^a-5^a copa	6 técnicas, sin armas
SD O18 B	3^o - 4^o cobre	6 técnicas, sin armas
SD O18 A	1^o - 2^o Kup	8 técnicas, 2 de ellas contra armas
SD DAN	1^o - 10^o Dan	10 técnicas, 4 de ellas contra armas
SD DAN 40+	a partir de 40 años	10 técnicas, 4 de ellas contra armas

3.4 SV – Criterios de evaluación

- Adhesión a los principios del Hapkido
- Ejecución realista del ataque y la defensa
- Tecnología funcional
- Velocidad, equilibrio y técnica respiratoria
- Cronometraje
- Finalización técnica y aseguramiento de oponentes y armas
- Resplandor, armonía y poder

4. Salto de longitud

4.1 Salto de longitud – Competición y modalidad

- Cada participante tiene un total de tres intentos - el intento más lejano cuenta en la clasificación
- se cuenta la anchura de la mano que sube primero
- Cada participante dispone de un salto de prueba libre sin puntuación
- si dos o más participantes alcanzan la misma distancia de puntuación, se celebra un desempate
- la altura del competidor en cm se resta de la distancia saltada y da como resultado la distancia puntuable
- la marca de salto no debe cruzarse

4.2 Salto de longitud – especificaciones

- Esta competición se desarrolla sin música y en el Dobok del propio estilo
- La zona de caída está codificada por colores

4.3 Salto de longitud – clases de competición

Este concurso está abierto a partir de los 12 años.

Juventud

LJ Y m U18 (masculino)

LJ Y f U18 (femenino)

Adultos

LJ A m O18 (hombre)

LJ A f O18 (hembra)

5. Mostrar

5.1 Espectáculo – Competición y Modo

Un equipo con un mínimo de 2 y un máximo de 6 participantes realiza un espectáculo de artes marciales lo más creativo posible. Los elementos tradicionales deben ocupar un lugar central. Se permiten armas de entrenamiento, objetos cotidianos y música. También es posible la forma sincronizada. La música y la forma deben formar una unidad. Los puestos de salida se sortearán.

Límite de tiempo: mínimo 45 segundos - máximo 3 minutos

5.2 Mostrar – Especificaciones

Un dobok puede utilizarse para demostrar técnicas de artes marciales en la vida cotidiana.

Puede desviarse del límite de tiempo un máximo de +/- 7 segundos.

Sólo pueden utilizarse armas de entrenamiento. No se permiten armas u objetos dañados o afilados.

Las armas y objetos no deben poner en peligro a nadie por un uso inadecuado. El encargado del tapete decidirá sobre cualquier violación de este punto.

5.3 Show – Clases de competición

Este concurso está abierto a partir de los 12 años

Clase: SHOW

5.4 Espectáculo – Criterios de evaluación

- Valor de entretenimiento basado en aspectos de artes marciales
- Dominio del cuerpo y de las armas
- Dificultad y complejidad
- Sincronización dentro del equipo
- Sincronización con la música
- Cronometraje
- Nivel de dificultad
- Innovación, imaginación, creatividad, variedad de técnicas
- Carisma y armonía

6. Forma general del arma

6.1 Forma general del arma – Competición y Modo

Un participante demuestra una forma con una o más armas tradicionales. La atención se centra en el dominio y el manejo del arma.

6.2 Forma general del arma – especificaciones

La forma se muestra en el Dobok del propio estilo. La música no está permitida.

Las formas de espada y palo largo se mostrarán en categorías separadas.

Las armas tradicionales son, por ejemplo, el palo corto, el palo central, el bastón, el abanico, el cinturón o la cuerda. No se permiten armas dañadas. Las armas afiladas también están prohibidas en esta categoría. El arma no debe poner en peligro ni herir a nadie por un uso inadecuado, y la pérdida del arma se cuenta como una anulación en el caso de un bailarín. Los alumnos podrán continuar su forma una vez.

6.3 Forma general del arma – clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 14 años. Las clases del concurso no se diferencian por edad ni sexo.

Clases

WF Kup	Grados Kup
WF DAN	1º-10º Dan

6.4 Forma general del arma – criterios de evaluación

- Adhesión a los principios de las artes marciales
- Dominio del arma, precisión y manejo
- Mantener la forma (en el caso de una forma estándar) y los movimientos realistas y prácticos del arma.
- Dificultad y complejidad
- Velocidad, equilibrio y técnica respiratoria
- Resplandor, armonía y poder

6.4.1 Forma general del arma – sanciones

Para los grados Kup/Kyu, el encargado del tatami deducirá hasta 2,0 puntos de la puntuación total por perder el arma o por un reinicio.

Para los poseedores del dan, perder el arma significa la descalificación.

7. Forma sin armas

7.1 Forma sin armas – Competición y modo

El participante demuestra una forma sin armas contra uno o varios adversarios imaginarios. Utiliza elementos tradicionales como puñetazos, patadas y bloqueos.

7.2 Forma sin armas – especificaciones

La forma se muestra en el Dobok del propio estilo.
Límite de tiempo: mínimo 30 segundos - máximo 60 segundos
No se permiten armas ni música.

7.3 Forma sin armas – clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 12 años. Las clases del concurso no se diferencian por edad ni sexo.

Clases

WLF A	Grados Kup
WLF DAN	1º-10º Dan

7.4 Formulario individual – criterios de evaluación

- Adhesión a los principios de las artes marciales
- Técnicas realistas y viables
- Dificultad y complejidad
- Velocidad, equilibrio y técnica respiratoria
- Resplandor, armonía y poder

8. Bastón largo forma

8.1 Forma del bastón largo – Competición y modalidad

Un participante demuestra una forma con un palo largo. La atención se centra aquí en el control y el manejo del arma.

8.2 Forma de caña larga – especificaciones

La forma se muestra en el Dobok del propio estilo. La música o las armas múltiples no están permitidas. La longitud del palo largo debe ser de unos 180 cm o igual a la propia altura. No se permiten armas dañadas. El arma no debe poner en peligro ni herir a nadie por un uso inadecuado. Para los poseedores del dan, la pérdida del arma se cuenta como una anulación. Los estudiantes pueden continuar su forma una vez.

8.3 Forma de la pértiga larga – clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 14 años. Las clases del concurso no se diferencian por edad ni sexo.

Juventud

LS Y 14-17 años

Adultos mayores de 18 años

LS A Kup Grados Kup

LS DAN 1º-10º Dan

8.4 Forma de la caña larga – criterios de evaluación

- Adhesión a los principios de las artes marciales
- Dominio del arma, precisión y manejo
- Mantener la forma (en el caso de una forma estándar) y los movimientos realistas y prácticos del arma.
- Dificultad y complejidad, por ejemplo, mediante cambios de agarre, giros, cambios de longitud
- Velocidad, equilibrio y técnica respiratoria
- Resplandor, armonía y poder

8.4.1 Formulario de palo largo – Sanciones

- El encargado del tatami descontará 2,0 puntos de la puntuación total por perder el arma o por una reanudación.

9. Espada forma

9.1 Forma de la espada – Competición y modo

Un participante muestra una forma con una espada. La atención se centra aquí en el dominio y el manejo del arma.

9.2 Forma de espada – especificaciones

La forma se muestra en el Dobok del propio estilo. La espada debe tener una longitud mínima de 89 cm. No se permiten armas musicales o múltiples. No se permiten armas dañadas. El arma no debe poner en peligro ni herir a nadie por un uso inadecuado. Se permiten todos los materiales comúnmente utilizados para espadas y espadas de entrenamiento.

9.3 Forma de espada – clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 14 años. Las clases del concurso no se diferencian por edad ni sexo.

Juventud

S Y U18 Espada de madera

Adultos

S A Kup Espada de madera o metal (no afilada)
S A DAN espada afilada o roma

9.4 Forma de la espada – criterios de evaluación

- Espada afilada o roma
- Cumplimiento de los principios generales
- Control del arma, precisión de ejecución, postura en relación con la dirección de corte.
- Mantener la forma (en el caso de una forma estándar) y los movimientos realistas y prácticos del arma.
- Dificultad y complejidad
- Velocidad, equilibrio y técnica respiratoria
- Cronometraje
- Resplandor, armonía y poder
- Peso/material

9.4.1 Formulario espada – Sanciones

- La pérdida del arma conlleva la descalificación
- Las heridas autoinfligidas con la espada conllevan la descalificación

10. Molde de fractura

10.1 Romper la forma – Competición y modo

En una ronda, los participantes realizan una forma de rotura consistente en varias pruebas de rotura sobre tablas de madera en sucesión directa. El tiempo se toma al principio y al final de la ronda.

El ganador es el jugador que rompe más tableros en menos tiempo. El criterio principal es el número de tablas rotas.

Las pruebas de rotura continúan si una placa no se rompe.

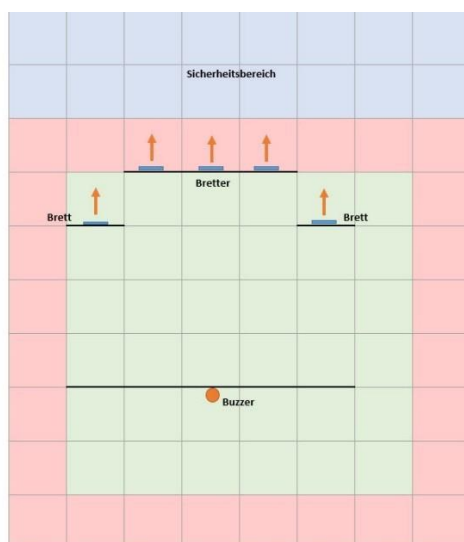
Las tablas son dibujadas por el juez de tapiz y sostenidas libremente con dos dedos.

Las dimensiones de las tablas son aproximadamente 28 cm x 28 cm x 1,8 cm.

10.2 Molde fraccional – especificaciones

El participante dispone de 1 minuto para colocar sus tableros y comenzar la competición. Las tablas se colocan siempre como se muestra en el diagrama siguiente. La altura puede ser elegida libremente por el participante. El orden también puede ser determinado por el participante.

Todas las tablas deben patearse o golpearse en dirección a la zona de seguridad. La competición se desarrolla sobre la colchoneta. Esta es también la medida para el montaje. Los soportes de las tablas son determinados por el juez del torneo y se utilizan para todos los participantes.



- todas las técnicas deben ser diferentes
- las técnicas pueden elegirse libremente, pero deben incluir al menos dos técnicas de pies
- Sólo se permite un intento para cada tabla

10.3 Forma de rotura – clases de competición

Esta competición está abierta a partir de los 18 años y se celebra en el Dobok del propio estilo. Las clases de la competición no se diferencian por edad ni por sexo.

Clases

BF A Kup
BF DAN

4 tablas
5 tablas