

Reglas del torneo ATA

Temporada de torneos 2025-2026

La temporada del torneo 2025-2026 finalizará el **sábado 25 de abril de 2026**.

ATA International se reserva el derecho de realizar cambios o ajustes a las reglas y procedimientos según lo considere oportuno durante la temporada de competencia.

Suscríbete a nuestras alertas por correo electrónico para acceder y mantenerte informado sobre las últimas noticias, información sobre torneos y otros eventos de entrenamiento importantes en tu zona. Suscríbete al boletín de eventos aquí: <http://eepurl.com/biRC4f>

A menos que se indique expresamente que algo está permitido en estas reglas, es ilegal. Si tiene dudas sobre alguna situación en particular, envíe su pregunta por escrito a ATACMRivera@gmail.com.

Para preguntas sobre la nueva prueba de chevron, comuníquese con el Senior Master Rosa: MasterRosa82@gmail.com

Para obtener un resumen de los cambios de reglas, revise la [última página](#).

Haga clic en una entrada de la tabla de contenido (abajo) para saltar directamente a ese capítulo.

Contenido

Contenido.....	1
Oficiales del torneo y sus funciones.....	2
Deberes de los superiores, instructores y jueces de la ATA.....	6
Niveles de evaluación y certificaciones.....	8
Uniformes, Equipos de Seguridad y Armas.....	12
Oportunidades de competencia.....	20
Divisiones de competición y asignaciones de ring.....	21
Procedimientos operativos estándar del torneo.....	31
Concurso de Formas Tradicionales.....	41
Concurso de armas tradicionales.....	50
Hacer un soporte.....	55
Competición tradicional de combate de un solo paso.....	59
Competición de combate con armas de combate.....	61
Competición tradicional de combate por puntos.....	67
Concurso Creativo ATA.....	75
Competición ATA Xtreme.....	81
Competición de combate/sparring por equipos de la ATA.....	87
Competición ATA Tiger.....	101
Competencia de habilidades especiales.....	104
Programas de campeones.....	110
Torneo de Campeones (TOC).....	125
Sincronización de equipo y demostración de equipo.....	128
Procedimiento de apertura del torneo.....	136
Resumen de actualizaciones y aclaraciones de las reglas 2025-2026.....	138

Oficiales del torneo y sus funciones

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

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

Presidente Internacional de Torneos

El Presidente Internacional de Torneos (también conocido como Director Internacional de Torneos) supervisa todos los aspectos de los torneos. Forma parte del personal de la Sede Internacional de la ATA y es designado por dicha sede. El Departamento de Torneos es responsable de mantener toda la documentación de sanción de los torneos, supervisar la certificación de los jueces, la preparación para los torneos mundiales y nacionales, el arbitraje de disputas y la revisión de las reglas. El Presidente Internacional de Torneos es:

Maestra Principal Betsy Stevens – Cinturón Negro 8º Dan - betsy.stevens@ataonline.com

Autoridad del Director del Torneo Internacional

El Director del Torneo Internacional es el árbitro final de estas reglas. Cualquier determinación relativa a la interpretación, aplicabilidad o excepciones necesarias a las reglas quedará a su entera discreción.

Director del Torneo Nacional

El Director Nacional de Torneos es nombrado por el Gran Maestro de Taekwondo Songahm con la opinión del Presidente Internacional de Torneos, basándose en su experiencia con el individuo y en las recomendaciones de los directivos de la organización. Esta persona es responsable de la operación general de los torneos mundiales y nacionales, y aporta una gran cantidad de información sobre los procedimientos operativos y la revisión de las reglas. La ATA cuenta actualmente con un Director Nacional de Torneos y varios Subdirectores Nacionales de Torneos.

EE. UU. – Director Nacional de Torneos (NTD) – Enlace de Torneos LATAM

Maestra Principal Izel Rivera – Cinturón Negro 8vo Grado - ATACMRIVERA@gmail.com

EE. UU. – Directores asistentes de torneos nacionales

Maestro Jefe Jack Hornbuckle – Cinturón Negro de 8º Grado

Maestra Senior Michelle Pavlik – Cinturón Negro 7º Grado

Europa – Director Nacional del Torneo

Sra. Carolina Santos – Cinturón Negro 5º Grado

Director Nacional del Torneo para América Latina

Patricio Magaña – Cinturón Negro 6th Grado

Director de Desarrollo – Team Sync y Team Demo

Maestro Jefe Scott Skiles – Cinturón Negro 8º Dan

Director de Desarrollo – Team Sparring

Maestro Senior Jesse Isaacs – Cinturón Negro 7º Grado

Personal del Torneo Nacional

Maestro Senior Kevin Pavlik – Cinturón Negro 7º Grado

Personal del Torneo Nacional (Equipo y Redes Sociales)

Maestro Senior Tony Rosa – Cinturón Negro 7º Grado

Personal del Torneo Nacional (Habilidades Especiales – Presidente)

Maestra Senior Susan Winter – Cinturón Negro 7º Grado

Coordinador Nacional de División

Maestra Principal Karla Capobianco – Cinturón Negro 8º Grado

Gerente Nacional de Entrada de Datos

Maestra Andrea Jung – Cinturón Negro 6º Grado

Departamento de Torneos, Director de Servicios

Sra. Janetta Pickett

Líder del equipo del torneo regional

El Líder del Equipo de Torneo Regional (RTTL) de cada región es designado por el Gran Maestro en consulta con el Presidente Internacional de Torneos. Este puesto de liderazgo voluntario se basa en la experiencia del Presidente Internacional con la persona, su disposición a ser voluntaria y la recomendación de los líderes de la región.

Las funciones de este puesto varían según la región en la que se desempeña. Estas funciones incluyen, entre otras:

- Aprobar los documentos de sanción del torneo para su región.
- Verificar que los sitios del torneo sean adecuados para un evento regional.
- Planificar y aprobar el calendario de competición de los torneos regionales.
- Organizar y ejecutar los torneos regionales incluyendo cuestiones de arbitraje que puedan surgir.
- Administrar clínicas y pruebas de certificación de jueces.
- El RTTL enviará las hojas de resultados originales, los paquetes (boletas de los competidores) y la hoja del personal del torneo a la sede de la ATA dentro de los siete días hábiles posteriores al evento, a cargo del anfitrión del torneo.
- El RTTL conservará la copia de las hojas de resultados durante al menos dos años en caso de necesidades de investigación de la asociación.
- El RTTL enviará por correo electrónico los archivos de datos dentro de dos días hábiles posteriores al torneo.

Se debe consultar con el Instructor la región a la que pertenece el estudiante.

Los líderes de los equipos del torneo regional para la temporada 2025-2026 se enumeran a continuación:

Región	RTTL	Dirección de correo electrónico:
101	Sr. Maestro Tony Rosa	masterrosa82@gmail.com
102A	Maestro Jim Wade	Jim_wade24@yahoo.com
102B	Señor Mason Franks	masonfranks19@gmail.com
103A	Señor Jonah Magness	igniteata@gmail.com
103B	Señor Jacob Kadel	karatekidjacob@yahoo.com
104	Sr. Maestro Celestino Argudin (Co-RTTL) Maestro Andrea Jung (Co-RTTL)	ataregion104@gmail.com
105	Señor Ray Baquero	RayBaquero@vigilancema.com
106	Maestra Tammy Parker (Co-RTTL) Maestra Beth Moreland (Co-RTTL)	indyattp@gmail.com Roblin8693@gmail.com

Región	RTTL	Dirección de correo electrónico:
107	Maestro Nicolás Schafer	schafekwon@gmail.com
108	Maestro Jimmy Bell	jimmykbell@gmail.com
109	Sra. Christy Overby	c.overby@thriveata.com
110A	Maestra Senior Susan Winter	srwinter@princetonata.com
110B	Señor Cody Obropta	cobropta@gmail.com
111A	Maestra mayor Julia Wegmann	jsbeddow@yahoo.com
111B	Maestra Melynda Cordry	fourkix@gmail.com
112	Señor Kalob Cox	coxata@me.com
114	Maestro Matthew White	mwhite@triumphma.com
115	Sra. Courtney Thuston	información@limitlessmartialarts.net
116	Sra. Becky Hammond	rebeccaphammond@gmail.com
117	Maestra Mayor Michelle Pavlik	rct117@pickata.com
118	Maestro Thornton	Sr.Thornton@legendaryata.com
119A/B	Maestro John Meyer	jamever540@gmail.com
119 °C	Señor Timothy Millard	sunshineridgebba@telus.net
119D	Maestro Joshua Schultz	119drttl@gmail.com

Líder asistente del equipo del torneo regional

Muchas regiones han optado por solicitar voluntarios para servir como líderes adjuntos de los equipos de torneos regionales o como parte del personal de voluntarios de torneos regionales. Dos razones principales son:

- La enorme responsabilidad de organizar torneos regionales.
- Proporcionar un campo de entrenamiento para futuros líderes de equipos de torneos regionales voluntarios.

Los líderes asistentes del equipo del torneo regional, cuyos nombres son sugeridos por el RTTL, son seleccionados por el Gran Maestro en consulta con el Presidente Internacional de Torneos basándose en la experiencia del presidente con el individuo, la voluntad de la persona de ser voluntaria, además de la recomendación de los superiores de la región.

Las responsabilidades de estos asistentes las asignan los líderes de los equipos regionales de torneos. Se recomienda consultar con el instructor el nombre del asistente del líder del equipo regional de torneos y del personal voluntario de torneos regionales de la 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. El Presidente Internacional de Torneos o el Líder del Equipo Regional de Torneos es responsable de supervisar el evento, y los árbitros están bajo su supervisión. Si se contrata un árbitro de torneo para un torneo, este deberá ser seleccionado del personal del torneo. Durante los Torneos Nacionales o Mundiales, el Presidente Internacional de Torneos, el Director Nacional de Torneos o los Subdirectores Nacionales de Torneos desempeñarán las funciones de árbitro. **Bajo ninguna circunstancia un superior/maestro de una región podrá arbitrar un fallo en un ring.** Podrá solicitar que se detenga un ring para que el Árbitro de Torneo llegue al ring.

Un árbitro es responsable de:

- Supervisar los rings asignados y hacer cumplir las reglas del torneo.
- Hará correcciones en el momento y ayudará a resolver problemas de manera diplomática y respetuosa.

- De ser necesario, podrá sugerir al RTTL la sustitución de un juez por causa justificada. **No podrá sustituir a un juez sin consultar previamente al RTTL.**
- Y todas las demás funciones que le sean 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 puestos son voluntarios del RTTL y están aprobados por el Presidente Internacional de Torneos. Sus funciones incluyen, entre otras:

- Siempre hay personal en la mesa de control hasta que se hayan devuelto todos los resultados y todas las tarjetas de entrada de todos los anillos.
- Ingresar todos los paquetes y resultados en el sistema de seguimiento del torneo.
- Proporcionar un sistema de registro de entrada y salida para asegurarse de que todos los paquetes hayan salido y se hayan devuelto todos los resultados.
- Revise todos los paquetes devueltos para verificar que la información sea completa y correcta.
- Los paquetes que sean incorrectos y/o incompletos deberán ser devueltos al juez central de esa división para su corrección.
- Si faltan resultados, los oficiales del torneo asumirán que la culpa es del juez central y no del secretario.
- Escanee el exterior y el contenido de los paquetes en un archivo PDF para enviarlo a la sede de ATA al finalizar el evento.

Deberes de los superiores, instructores y jueces de la ATA

Directrices generales

Es deber de todos los cinturones negros adultos, independientemente de su rango o posición, obtener los niveles de juzgamiento adecuados y ofrecerse como voluntarios para juzgar en cualquier evento de la ATA al que asistan. Esta regla aplica a todos los cinturones negros asistentes. Se recomienda consultar con el instructor para obtener los galones correspondientes.

Todos los cinturones negros adultos deberán llegar antes de la reunión de jueces celebrada en cada evento regional, asistir a la reunión y permanecer en el torneo hasta la despedida final. En circunstancias especiales, podrán solicitar permiso para retirarse anticipadamente del RTTL y del Rango Sénior presente. Es responsabilidad de todo instructor sénior asegurarse de que sus instructores junior y cinturones negros cumplan con esta regla. De no hacerlo, se perderán los puntos obtenidos en ese evento y las retiradas anticipadas reiteradas pueden conllevar sanciones adicionales por parte del departamento de torneos de la ATA.

Los instructores sénior se abstendrán de interferir en la competición. Si alguien, especialmente un instructor sénior, percibe algún problema en el ring, deberá notificarlo al RTTL. **No deberá entrar al ring** ni tomar ninguna otra medida a menos que se le indique. **Cualquier persona** puede solicitar la suspensión del ring por **arbitraje de reglas o por problemas de seguridad** hasta que se notifique al personal correspondiente del RTTL. **Durante las competiciones de sparring y combate por equipos, solo el entrenador de primera fila del equipo puede solicitar un árbitro.**

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

- En caso de primera infracción, el RTTL hablará con el competidor involucrado, analizará las expectativas adecuadas de un cinturón negro adulto y notificará al instructor del estudiante.
- En caso de que se produzcan nuevos incidentes, se enviará una carta al estudiante, con copia a su instructor superior y al departamento de torneos de la Sede Nacional, para informarles de las repercusiones de futuras infracciones. Las posibles consecuencias incluyen, entre otras:
 - En el caso de los cinturones negros adultos que lleguen tarde, el RTTL determinará si se les permitirá competir. A los cinturones negros que lleguen tarde repetidamente a torneos y reuniones de cinturones negros, a discreción del RTTL, se les denegará el permiso para competir.
 - Los que se retiren anticipadamente pueden perder **cualquiera o todos** los diez mejores puntos obtenidos, incluyendo aquellos obtenidos en esa fecha, para cualquier programa de campeonato (los diez mejores del campeonato estatal o mundial). **Esta decisión sobre la cantidad de puntos a eliminar queda a discreción exclusiva del Presidente Internacional de Torneos .**

Reuniones de cinturón negro

Todos los cinturones negros mayores de 15 años, **elegibles** para galones, independientemente de su rango, deben asistir a la Reunión de Cinturón Negro que se celebra antes del inicio de cada torneo. Cualquier cinturón negro mencionado anteriormente podría ser denegado del derecho a competir si no asiste a esta reunión. Esta decisión queda a discreción del RTTL a cargo de ese evento. Se anima a los cinturones negros júnior, menores de 14 años, a asistir a las Reuniones de Cinturón Negro, aunque no es obligatorio.

El Líder del Equipo del Torneo Regional o su asistente coordinará una reunión de jueces de Cinturón Negro antes de cada torneo regional. El propósito de esta reunión es:

- Abordar las inquietudes de los jueces y cualquier aclaración sobre las reglas.
- Hacer anuncios especiales sobre el torneo.
- Realizar asignaciones de evaluación.
- Comenzar el proceso de asignaciones de competencia de cinturón negro.
- Recordar a los jueces las normas de cumplimiento de seguridad.

Código de vestimenta en un torneo ATA

Los cinturones negros tienen un estándar más alto en cuanto a vestimenta y conducta, debido a su posición en la organización y a los ojos de los estudiantes de cinturón de color. Los cinturones negros presentes (compitiendo o no) deben usar un dobok blanco tradicional oficial o un traje de instructor certificado (ver foto a la derecha). Los cinturones negros presentes deben usar esta vestimenta hasta que se les permita retirarse del evento. No se permite cambiarse a ropa de calle.



Antes y después de la competición, los cinturones de color pueden usar ropa de calle, teniendo en cuenta el estilo apropiado para la ocasión. **No se permiten pantalones cortos, camisetas sin mangas, etc.**

No se podrán usar rompevientos y/o chaquetas encima del dobok dentro del recinto de competición.

El código de vestimenta para los torneos es **No se aplicarán cambios** en torneos de varios días. **Ningún instructor** debe presentarse con ropa de calle para supervisar a sus alumnos sin ayudar al personal del torneo.

Se entiende que a los cinturones negros júnior más jóvenes les cuesta mantener la ropa limpia, por lo que se les dará una consideración especial. Los adolescentes y mayores deben ser capaces de cuidar de sí mismos y se espera que cumplan con los requisitos de vestimenta. Este código de vestimenta rige desde su primera aparición en el recinto del torneo hasta su salida del mismo.

NOTA ESPECIAL: En múltiples ocasiones, cinturones negros han asistido a un torneo, pero se han cambiado porque "tomaban un vuelo pronto" o "solo estaban aquí para ver a mis alumnos". Si un cinturón negro no lleva la vestimenta adecuada porque se marcha, debe abandonar las instalaciones. Un cinturón negro no debería asistir solo para "mirar". Si bien todos deseamos ver a nuestros hijos competir, no siempre es posible. Se ha solicitado a todos los RTTL que sean lo más flexibles posible con los padres de niños menores de 12 años. Para los padres con hijos mayores de 12 años, satisfacer las necesidades de los jueces del torneo es la principal prioridad de un RTTL.

Niveles de evaluación y certificaciones

La ATA se enorgullece de la formación de cinturones negros para jueces en torneos regionales, distritales, nacionales y mundiales. Los cinturones negros se entrenan durante un período para obtener la cualificación de Juez de Esquina de Nivel 1, Juez de Centro de Nivel 2 o Juez Principal de Nivel 3. Cada ring de competición (excepto los rings ATA Tiger) contará con tres cinturones negros cualificados para juzgar a los competidores. Todas las certificaciones tienen una validez de un año. Este requisito es obligatorio para todos los rangos de Cinturón Negro de 1.º a 9.º Dan. **Se denegará el permiso para realizar el examen a quienes no tengan sus galones de juez vigentes.**

Nota: Los jueces menores de 17 años no podrán juzgar ninguna división que incluya competidores mayores de su edad. Esta regla no aplica a los jueces adultos.

******* Al llamar a los competidores al ring, se les llamará solo por su nombre y apellido. Esto evitará errores entre competidores con nombres similares. Por favor, evite usar otras características o descripciones al llamar a los competidores al ring. *******

Nivel 1

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

- Debe tener al menos 14 años de edad y ser cinturón negro decidido de primer grado o superior.
- Puede ser juez de esquina en las competiciones de cinturones de color.
- Debe conocer todo el siguiente material:
 - Todas las técnicas de forma de cinturón de color.
 - Pasos únicos para los rangos de cinturón blanco, naranja y amarillo.
 - Familiarícese con todas las armas permitidas para la competencia de armas de cinturón de color tradicional.
 - Es muy recomendable que cualquier persona que desee certificarse como juez de nivel 1 tenga experiencia previa en torneos como controlador de tiempo y puntuación.
 - Obtener una puntuación de aprobación en el examen Chevron de al menos el 80%.

El galón de juzgamiento de Nivel 1 es un galón azul de 2,5 cm de ancho que se coloca en la manga derecha de la chaqueta del uniforme. El galón debe estar centrado (en diagonal) en el pliegue del borde derecho, a 10 cm del borde inferior de la manga, y en el borde izquierdo (mirando el uniforme), a 5 cm del borde inferior de la manga. **El uso de galones no es obligatorio, pero se recomienda encarecidamente.**

Nivel 2

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

- Debe tener al menos 16 años de edad y ser cinturón negro decidido de primer grado o superior.
- Puede ser juez de esquina o juez central para los anillos de cinturón de color.
- Puede ser juez de esquina para anillos de cinturón negro hasta su rango actual.
- Debe conocer todo el material requerido para un juez de Nivel 1, además de todos los formularios de cinturón de color. Debe conocer los formularios de cinturón negro hasta su rango actual, inclusive.
- Debe tener conocimiento de las armas incluidas en el plan de estudios de cinturón negro de la asociación para los rangos que están juzgando.

- Es muy recomendable que cualquier persona que desee certificarse como juez de nivel 2 tenga experiencia previa en torneos como juez de nivel 1.
- Obtener una puntuación de aprobación en el examen Chevron de al menos el 80%.

Un galón de juzgamiento de nivel 2 es un galón rojo de 2,5 cm de ancho que se coloca en la manga derecha de la chaqueta del uniforme. Este galón debe colocarse 6 mm por encima del galón azul. **El uso de galones no es obligatorio, pero se recomienda encarecidamente.**

Nivel 3

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

- Debe tener al menos 18 años de edad y ser cinturón negro decidido de segundo grado o superior.
- Puede ser juez de esquina o juez central para los anillos de cinturón de color.
- Puede ser juez de esquina cinturón negro hasta su rango actual.
- Puede ser juez central de anillos de cinturón negro hasta un rango más bajo que su rango actual.
- Debe conocer todo el material requerido para ser juez de nivel 2.
- Es muy recomendable que cualquier persona que desee certificarse como juez de Nivel 3 tenga experiencia previa en torneos como juez de Nivel 2.
- La puntuación para aprobar el examen Chevron es del 80%.

El galón de nivel 3 es un galón negro de 2,5 cm de ancho que se coloca en la manga derecha de la chaqueta del uniforme. Este galón debe colocarse 6 mm por encima del galón rojo. **El uso de galones no es obligatorio, pero se recomienda encarecidamente.**

Obtención de certificaciones de nivel de juez

Los requisitos para certificar o recertificar para cualquier nivel de evaluación chevron son los mismos:

- Lea las reglas.
- Recibir formación práctica de su instructor.
- Los estudiantes deben tomar y aprobar con un puntaje de 80% o más, una prueba en línea para el nivel de certificación de evaluación apropiado.
 - Actualmente solo existe una prueba para chevrones, y la prueba es gratuita.
 - La nueva prueba de chevron se encuentra en el siguiente sitio web:
<http://ata-martial-arts-judging-chevron-test.teachable.com/p/ata-martial-arts-judging-certification-course>
 - Para cualquier consulta sobre este nuevo formato, contacte con la Maestra Mayor Rosa:
masterrosa82@gmail.com
- Haga que la firma de su instructor verifique que los estudiantes tienen el conocimiento curricular requerido para ese nivel de evaluación.
- Asista y participe en una clínica de evaluación centrada en la aplicación práctica de las reglas, impartida por un RTTL o la persona designada para ello. Por favor, traiga una copia de la hoja de resultados del examen en línea con la firma de su instructor, la cual verifica su conocimiento del programa.
- En el año académico 2025-2026, se realizarán tres clínicas nacionales de chevrones. La primera está programada para el sábado 6 de septiembre de 2025 a las 15:00 CST (16:00 hora del este). El formato será una presentación nacional, con una clínica presencial e instrucción práctica local. Consulte con [su RTTL](#) para obtener más información y ubicaciones.

Al finalizar la clínica de chevrones, el RTTL enviará todas las calificaciones aprobadas por correo postal, fax o correo electrónico al departamento del torneo en la Sede Internacional. En ese momento, el estudiante podrá solicitar, a través de su instructor, el chevrón correspondiente. El RTTL no se responsabilizará de recaudar dinero ni de solicitar chevrones para los jueces. Todas las clínicas de chevrones para jueces son gratuitas para el estudiante.

La puntuación tendrá una validez de un año. Aunque el sitio del examen se reinicia después del Super 20, en julio de cada año, sus resultados son válidos durante un año después de realizarlo.

Sólo se puede obtener un nivel de galones de evaluación en cualquier período de 30 días.

Notas especiales

- 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.
- Ningún cinturón negro o rango senior 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.
- Se permite participar a cualquier estudiante, independientemente de su rango, que, con el permiso de su instructor, desee asistir a una clínica de certificación de jueces regionales para la aplicación práctica de las reglas.
- Todos los niveles de certificación deben asistir a una clínica para renovar sus galones de evaluación.
- Los chevrones de Nivel 3 actuales son necesarios para todas las personas que soliciten hacerse la prueba de 4.^o grado y superior.

Responsabilidades de los jueces

Durante la competición, los jueces:

- Permanecer en su asignación o ring asignado hasta ser relevado o reemplazado por el RTTL o su asistente.
- Abstenerse de mostrar prejuicios independientemente de la escuela o región de los estudiantes.
- Reconocer que las pequeñas diferencias en la técnica de forma demostrada por estudiantes de otras escuelas y regiones son naturales y esperables.
- Sea cortés y respetuoso con todos los competidores, tanto de palabra como de obra.
- Garantizar la seguridad y una experiencia positiva para todos los competidores. Asegurarse de que todos cumplan con las reglas oficiales del torneo.
- Realice cada aspecto de la competición en el orden correcto. (Ver Orden de Eventos)
- Entregar a los ganadores correctos de cada división su premio del torneo (trofeo o medalla).
- Complete la documentación requerida para cada división completada y devuelva la documentación firmada al líder del equipo del torneo regional o sus asignados.
- Ser responsable de las áreas que rodean su ring. Por seguridad, los jueces deben asegurarse de que los espectadores dejen suficiente espacio alrededor de cada ring para que la competencia se desarrolle sin obstáculos. La decisión sobre qué es lo que determina un espacio amplio se basa en el tipo de competencia.
- ***Los jueces que encuentren dificultades para resolver un problema determinado deberán solicitar al Líder del Equipo del Torneo Regional o a quien él designe para que tome decisiones.***

Ética del juicio

En cualquier torneo de la ATA, las demostraciones de prejuicio, la falta de atención en el ring, etc., serán motivo de advertencias y reprimendas por parte de los oficiales del torneo y del Presidente Internacional de Torneos. El uso de teléfonos celulares, dispositivos Bluetooth, etc., para comunicarse con personal ajeno 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 del ring. El incumplimiento de esta norma estará sujeto a medidas disciplinarias inmediatas por parte del RTTL. Las medidas disciplinarias adicionales serán determinadas por el Presidente Internacional de Torneos, y podrán incluir la suspensión obligatoria de todas las actividades oficiales, incluyendo arbitraje, participación en torneos y/o pruebas durante dos años.

¡LOS JUECES NO DEBERÍAN JUZGAR A SUS FAMILIARES INMEDIATOS!

Si un miembro de la familia inmediata de un juez (CÓNYUGE, HERMANO Y/O HIJO) es enviado a un ring que está juzgando, el juez debe informar al RTTL y solicitar cambiar de ring con otro juez para evitar la impresión de favoritismo.

Un juez debe centrarse exclusivamente en los competidores en su ring. Cualquier advertencia de este tipo formará parte de su expediente permanente. **Tres advertencias en un período de un año conllevarán medidas disciplinarias, las cuales serán impuestas por el Presidente Internacional de Torneos.**

Uniformes, Equipos de Seguridad y Armas

Dobok blanco tradicional

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

Un uniforme blanco tradicional oficial **DEBE** :

- Sea un top blanco estilo cruzado con pantalones blancos a juego.
- Estar en buen estado (sin agujeros ni bordes deshilachados).
- tiene un parche ATA oficial.

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

- Parche escolar. **Cualquier parche escolar o de club debe ser de la escuela donde el estudiante está matriculado actualmente.**
- Parche de la victoria de Karate Kid o Tiny Tiger. (Se permite colocar un parche escolar encima del parche de la victoria, siempre que sea redondo y del mismo tamaño).
- Parche de animal ATA Tigre.
- Parches oficiales del programa ATA:
 - Club de cinturón negro
 - Club de Maestros
 - Club de liderazgo
 - Parche heredado de ATA
- Letras uniformes:
 - Si el Dobok tiene letras, esas letras en la parte posterior de la parte superior del uniforme deben cumplir con los estándares ATA.
 - Todos los uniformes de campeones estatales, distritales y mundiales deben solicitarse a través de World Martial Arts y ser entregados por esta para garantizar su validez.
- No se permiten alteraciones de años ni parches. El uso de un año o parche alterado en un uniforme anulará la concesión de pases libres en sparring o combate.
 - Se trata de una cuestión de integridad y deberá comunicarse al Director del Torneo Internacional.
- ^{de 4º} grado o superior llevarán una franja negra de 1" en el costado de cada pierna del pantalón.
- Se permite el uso de camisetas interiores para cualquier miembro (hombre o mujer), pero deben ser blancas lisas. No se requiere el uso de camisetas interiores para las mujeres, aunque se recomienda el uso de una prenda blanca lisa.
- Otros parches permitidos son:
 - APLASTAR
 - DELTA
 - Equipo A.
 - Consejo Presidencial sobre Aptitud Física.

- Equipo de demostración.
- Equipo de competición.
- Las estrellas azules (parches redondos) que se utilizan para medir los logros alcanzados dentro de la escuela o el club se pueden utilizar con o sin una franja en el cuello.

- Rayas de cuello de liderazgo:

Los estudiantes del programa de liderazgo solo podrán usar cuellos si han recibido una carta de la sede internacional de ATA que indique que han sido aceptados en dicho programa.

NOTA ESPECIAL:

Un competidor NO está en el programa de liderazgo hasta que reciba la carta de aprobación oficial de la sede. Incluso si ha comprado y recibido un uniforme, no está oficialmente en el programa de liderazgo hasta que la sede envíe y reciba la carta oficial. La fecha de ingreso al programa de liderazgo **no se retrotraerá.**

- Cuello rojo/blanco/azul para estudiantes de liderazgo.

- Rayas del cuello del instructor:

Los instructores solo deberán usar las franjas del cuello del instructor cuando hayan recibido una carta de la sede internacional de ATA informándoles de su ascenso exitoso a ese nivel de cuello.

- Rojo (Todos los estudiantes, todos los rangos de cinturón)
- Negro/Rojo (Todos los estudiantes, todos los rangos de cinturón).
- Negro/Rojo/Negro (Todos los estudiantes, todos los rangos de cinturón).
- Negro sólido (sólo cinturones negros, edad mínima de 18 años).

- Un uniforme tradicional oficial **NO DEBE** tener lo siguiente:

- Parche/logotipo/nombre de la escuela en la parte posterior del uniforme (ver imagen oficial en la página 5)
- Un top con cuello en V.
- Rayas, parches, bolsillos o cualquier otra cosa no mencionada anteriormente.

El titular de la licencia de ATA decide la cantidad de parches permitidos en el uniforme de su escuela. Todos los competidores y jueces deben usar un dobok tradicional durante las competencias de formas tradicionales, armas, sparring y combate con armas en torneos autorizados por ATA. También pueden usarlo los competidores que participan en las formas ATA-Xtreme, armas ATA-Xtreme, formas creativas, armas creativas y todo tipo de competencias por equipos. (Todos los miembros de un equipo deben usar el mismo uniforme).

ATA Creative / Uniforme ATA-Xtreme

Uniforme oficial ATA Creative/Xtreme Negro: Debe tener el logotipo de Xtreme en la espalda y la caligrafía coreana Songahm Taekwondo en la pernera del pantalón. Este uniforme puede ser usado por competidores o jueces que participen en eventos ATA-Xtreme o ATA-creative, así como en competencias de forma sincronizada por equipos o de demostración por equipos (siempre que todos los miembros del equipo usen el mismo uniforme). No se puede usar en eventos de formas tradicionales, armas, sparring ni combate con armas de

combate, independientemente de si se celebran el mismo día. Este uniforme no puede modificarse de ninguna manera, incluyendo, entre otros, remangarse.

El nuevo uniforme negro de Adidas, utilizado en las competencias Creative/Xtreme, puede modificarse para acortar las mangas, siempre que la manga modificada llegue a la mitad del antebrazo del competidor, es decir, que la longitud total de la manga no sea menor que el punto medio entre la muñeca y el codo. Si la manga no se modifica, el competidor puede doblarla hacia abajo una vez.

NOTA ESPECIAL: Si, a juicio del juez central, la manga modificada no llega a la mitad del antebrazo, se le pedirá al competidor que se cambie a su uniforme tradicional blanco. En ese momento, el juez central deberá notificar al RTTL. Si no se cambia el uniforme, el competidor será expulsado de la competencia. El competidor perderá cualquier cuota pagada para esta competencia.

Los siguientes son uniformes aprobados por la ATA para torneos, aptos para las competencias Creativas y Extremas. Estos uniformes no pueden tener las letras del equipo en la espalda.

- Uniforme de peso medio XMA negro
- Uniforme del programa Red XMA
- Uniforme abierto ATA Adidas rojo, negro o azul
- Uniforme del equipo ATA Adidas rojo, negro o azul (rayas en las mangas)

Cambio de uniformes

Eventos tradicionales

- Podrás cambiar la parte superior del uniforme antes del sparring y/o combate, siempre que no sea en el ringside (utilizar un baño o vestuario) y no se concederá tiempo extra.

EJEMPLO:

Un competidor puede cambiarse el dobok para sparring/combate, pero regresa después de que se le hayan concedido los pases. Este competidor pierde el pase, incluso si hubiera clasificado para uno. El competidor decide abandonar el ring a riesgo de perder el pase.

Eventos creativos/extremos

- El único momento para cambiarse de uniforme es entre la competencia tradicional y la competencia creativa/extrema. Antes del inicio de la competencia creativa y la competencia extrema, el competidor tendrá 5 minutos para cambiarse de uniforme y competirá con este hasta el final de la competencia creativa/extrema. Los competidores no pueden cambiarse de ropa en el ringside. Quienes se cambien de ropa deben hacerlo en el baño o vestuario y regresar puntualmente.
- El juez central podrá ampliar el tiempo concedido para el cambio de ropa.
 - Los jueces del centro tendrán en cuenta la edad/rango de los competidores al tomar esta decisión.

Uniforme de combate/sparring en equipo

Los equipos pueden optar por usar uno de los nuevos uniformes de Adidas. Los uniformes pueden tener los nombres del equipo, los nombres de los participantes y los títulos del equipo cosidos por WMA en la espalda. Los uniformes vienen en azul, negro, rojo o blanco. Todos los miembros del equipo deben usar el mismo color. **Los uniformes de equipo (con letras en la espalda) NO PUEDEN usarse en competencias tradicionales, creativas o extremas.**

Uniforme Tigre ATA

Hay dos uniformes tradicionales que un competidor tigre puede usar: el uniforme tradicional y 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 la división juvenil.

Cinturones

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

- Los cinturones ATA Tiger
- Cinturones de colores tradicionales: ver más abajo

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

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

Para los cinturones negros, se aplican las siguientes reglas de marcado:

- Todos los bordados DEBEN ser dorados.
- Si se utiliza un indicador de rango, DEBE ser la barra o el parche de estrella de World Martial Arts.
- El nombre y el rango del estudiante DEBEN estar en el mismo extremo del cinturón (extremo izquierdo cuando se usa).
- Los cinturones negros NO DEBEN tener “rayas de conocimiento”.

Pantalones Tang Bagee

de Tang Bagee (“hakama”) **(incluyendo los pliegues)** solo se pueden usar al competir con el arma Gum Do. Los jueces no detendrán el ring para que un competidor se ponga los pantalones de Tang Bagee. Los pantalones deben tocar la parte superior del empeine del competidor. [El cinturón debe llevarse sobre los pantalones.](#)

Zapatos

El único calzado aceptable para cualquier uniforme de la ATA, ya sea tradicional, creativo o extremo, es el deportivo predominantemente **blanco o negro**. **Se aceptan chanclas ATA.** No se aceptan zapatillas deportivas de otros colores, chanclas, sandalias, etc.

Los jueces que lleven dobok deberán estar descalzos o usar calzado deportivo. **Las sandalias ATA no son calzado aceptable para los jueces que lleven dobok.**

Apariencia del competidor durante la competición

La siguiente es una guía para una apariencia adecuada al competir en un torneo ATA:

- Durante la competencia, los competidores usarán uniformes ATA limpios y planchados.
- Un competidor puede pasar revista bajo las mangas del uniforme blanco tradicional solo una vez y no puede pasar revista bajo las mangas del uniforme creativo y extremo negro.
- Se requiere un parche ATA en cada uniforme blanco para los competidores, excluyendo los cinturones blancos.
- Todas las demás letras, rayas y parches deben estar en buen estado y colocados de acuerdo con las pautas de la ATA.
- NO SE PERMITEN JOYAS una vez que el estudiante se ponga el uniforme o durante la competencia. Esto incluye relojes, anillos, aretes u otros piercings (masculinos o femeninos), collares, etc. Se permiten anillos de boda con cinta adhesiva o con la piedra hacia la palma, así como brazaletes médicos y medallas religiosas obligatorias. Esto es para la seguridad del usuario y de los demás competidores. Los Instructores Maestros pueden usar su anillo de Maestro mientras no compitan.
- Las uñas de las manos y de los pies también deben cortarse por seguridad.

Equipo de seguridad requerido

Todos los competidores en una competencia de sparring, incluido el combate con armas de combate, deben utilizar el siguiente equipo de seguridad:

- Almohadillas de mano recubiertas de espuma o vinilo (todas las articulaciones de los dedos deben estar cubiertas cuando se cierra el puño).
- Almohadillas para los pies cubiertas con espuma sumergida o vinilo (la parte posterior del talón y todos los dedos deben estar cubiertos).
- Casco de espuma estilo artes marciales recubierto de vinilo o espuma sumergida con protector facial de plástico adjunto (cobertura total).
- El protector facial adjunto DEBE ser uno de estos seis modelos:
 - Protector facial ATA Champion. (El protector facial Champion no está permitido en competencias de combate con armas de combate).
 - Protector facial Dyna Rival
 - Protector facial transparente ProForce Lightning
 - Protector facial para ventilador
 - Protector facial universal
 - Protector facial Tiger Claw
- Protector de pecho negro estilo artes marciales con el logotipo de la ATA. Debe cubrir todas las costillas y el esternón y usarse sobre la parte superior del uniforme.
- Boquilla (incluso usando la pantalla facial obligatoria).
- Protector de ingle (copa y soporte) para hombres (¡SIN excepciones de edad! DEBE usarse debajo de los pantalones del uniforme).
- No se podrán añadir pegatinas, decoraciones ni adornos adicionales al equipo de seguridad obligatorio.

Todo el equipo DEBE estar en buen estado. (No se permitirá equipo roto, con cinta adhesiva ni desgastado). **Nadie, ni siquiera instructores ni padres, puede autorizar la modificación de las normas de uso del equipo de seguridad.** Un competidor que no cuente con todo el equipo adecuado podrá pedirlo prestado a otro competidor o comprarlo en el evento, si es posible. Sin embargo, no es obligatorio que un estudiante preste su equipo a otro.

Color del equipo de seguridad

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

- Los cinturones de color DEBEN usar equipo de seguridad rojo o negro.
- Los cinturones negros DEBEN usar equipo de seguridad NEGRO.
- El color azul NO ESTÁ APROBADO para torneos.
- Los accesorios para manos, pies y cabeza DEBEN coincidir en color.
- Todo el equipo DEBE tener el logotipo ATA.

Si un competidor lleva equipo de seguridad que no coincide o es de un color incorrecto, se le permitirá competir. Debe informarse al RTTL y anotarse en el exterior del paquete del ring. El RTTL abordará el problema con el instructor del estudiante. Ese mismo día, un competidor con equipo ilegal o que no coincida podrá pedir prestado a otros en el ring para poder 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.*

A continuación se muestra un ejemplo del nuevo equipo de entrenamiento negro y rojo Pro-Line:



Tipos de armas

Las armas de competición ATA incluyen las siguientes:

- Bahng Mahng Ee
 - Los tipos de madera están permitidos para los cinturones negros, pero no para los cinturones de color.
- Ssahng Jeol Bong

- Jahng Bong
- Ssahng Nat (Esta es solo un arma doble y no puede usarse como arma individual durante ningún tipo de competencia)
- Jee Pahng Ee (Se debe quitar la tapa de goma del extremo)
- Chicle ¿Qué hacer?
 - No se permiten espadas de metal
 - Las espadas de madera están permitidas para los cinturones negros, pero no para los cinturones de color.
- Oh Sung Do –
 - Esta es una sola arma.
 - Se recomiendan las banderas OSD para equilibrar la espada correctamente.
 - Las banderas deben ser cuadrados de 12 pulgadas y los colores deben ser amarillo, rojo y azul.
- Sam Dan Bong

Estilo de armas

Durante la competición de armas, hay tres estilos de armas que se pueden utilizar.

- Armas de seguridad ATA Protech. Estas armas pueden ser de color negro, azul o rojo.
- Armas ATA Xtreme, incluidas armas X5.
- Espadas Gum Do, que tienen tres clasificaciones:
 - Espada de seguridad ATA Protech (espada de plástico)
 - Espada ATA Xtreme
 - La espada de la marca ATA es una espada de entrenamiento Protech avanzada.

Están exentos de clasificación:

- Jahng Bong
- Jee Pahng Ee

Nota:

- Los Ssahng Nat “plegables” se consideran armas de seguridad Protech y pueden utilizarse.
- Un Combat Bahng Mahng Ee aprobado por la ATA **no puede** utilizarse en competiciones de formas tradicionales.
- No hay restricciones en cuanto al tamaño ni la longitud de las armas. **Consulte con su instructor sobre la longitud adecuada o más adecuada para la altura del competidor.**

Restricciones de adornos

Decorar un arma se define como:

Colocar en el arma cualquier elemento que no haya sido incluido en su fabricación. Usar dos armas idénticas, salvo el color, se considera una arma decorada.

La alteración del arma se define como:

Cambiar el arma de su tamaño, forma o figura original por cualquier medio.

Se aplican las siguientes reglas:

- Para la competición de armas tradicionales (todos los rangos),
 - El arma no debe estar **decorada** de ningún modo.
 - El arma no debe ser **alterada** de ninguna manera.

- Para la competición de armas creativas y ATA-Xtreme (todos los rangos)
 - El arma puede estar **decorada** . Si, a juicio del RTTL, las decoraciones alteran el arma, no se permitirá su uso en competición. La decisión del RTTL es inapelable.
 - Usar dos armas idénticas, salvo por el color, se considera una arma **decorada** . Por lo tanto, está permitido en las competiciones de armas creativas y extremas, pero no en las tradicionales.
 - Las armas no deben ser **alteradas** de ninguna manera.
- Se permite **la cinta de agarre en todas armas**, pero no deben alterar la forma ni el tamaño del arma. Esto incluye armas de combate.
- Se permite el uso de agentes secantes.
- Las armas utilizadas en competición no tendrán franjas de “conocimiento”.

Oportunidades de competencia

Clasificaciones del torneo

La ATA ofrece numerosas oportunidades para que sus miembros compitan en diversos niveles. Actualmente, existen cinco clasificaciones de torneos.

Las clasificaciones son:

- **Torneo Clase AAA** : Super 20 organizado por el Gran Maestro de Songahm Taekwondo en Phoenix, AZ.
- **Torneo Clase AA** : Nacionales de Otoño y Primavera, organizados por el Gran Maestro de Taekwondo Songahm, y Campeonatos Panamericanos, organizados por los licenciarios latinoamericanos. Consulte (atamartialarts.com) la fecha de estos eventos cada año.
- **Torneo Regional Clase A** : Torneos regionales organizados en todo el país por licenciarios ATA calificados, los Campeonatos Europeos y los Campeonatos de Asia Pacífico.
- **Torneo Regional Clase B** : Torneos regionales organizados en todo el país por licenciarios ATA calificados.
- **Torneo Clase C** : Torneos dentro de la escuela organizados por un licenciario individual de ATA.

Eventos de competición

Actualmente, hay 8 eventos competitivos diferentes en los que un estudiante puede competir en cada torneo autorizado por la ATA. Estos eventos son:

1. Formas tradicionales
2. Armas tradicionales
3. ATA-Combate con armas
4. Combate tradicional de puntos / One-Step tradicional
5. ATA-Formas creativas
6. ATA-Armas creativas
7. Formularios ATA-Xtreme
8. Armas ATA-Xtreme

Actualmente, se celebran dos competencias por equipos en cada torneo regional, nacional o mundial autorizado por la ATA. Estos eventos son:

1. Combate en equipo
2. Combate en equipo

En los eventos nacionales y mundiales se realizan dos competencias creativas/extremas por equipos. Estas competencias son:

1. Sincronización de equipo
2. Demostración de equipo

No es obligatorio que los participantes compitan en todos los aspectos de la competencia. El estudiante debe consultar con su instructor para determinar el alcance de su participación en cada evento. Un instructor o juez no debe obligar ni intimidar a los estudiantes a participar en algo en lo que no se sientan seguros.

Divisiones de competición y asignaciones de ring

Permiso/Elegibilidad para competir

ESTO SE APLICA A TODOS LOS ESTUDIANTES SIN IMPORTAR SU RANGO

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

1. Ser miembro activo de la ATA.
 - a. “Al día” significa que cualquier miembro, independientemente del cinturón de rango o collar de liderazgo, debe tener una membresía vigente con la organización.
 - b. Los competidores deben revisar su perfil personal en línea para verificar su fecha de vencimiento. Si su membresía ha vencido, el departamento de torneos NO PUBLICARÁ en línea LOS PUNTOS GANADOS. Dichos competidores tendrán el mismo plazo de 30 días tras la publicación de los resultados de ese torneo para rectificar el problema o perder los puntos que hubieran obtenido. Esta corrección de puntos se considerará como cualquier otra. Es responsabilidad del competidor, su tutor o instructor revisar el perfil del competidor y actualizar su membresía de ATA. Si tiene alguna pregunta sobre cómo encontrar su perfil, puede enviar un correo electrónico a tournaments@ataonline.com solicitando ayuda e incluyendo un número de teléfono de contacto. Un miembro del departamento de torneos se pondrá en contacto con usted para ayudarle lo antes posible tras recibir la solicitud.
2. Sea miembro y entrene regularmente en una escuela o club autorizado por la ATA.
3. Tener permiso de su instructor para asistir y competir.
4. Los competidores sólo pueden competir en UN torneo por fin de semana.

El incumplimiento de cualquiera de los cuatro requisitos mencionados anteriormente resultará en la denegación de la oportunidad de competir o, si se descubre una vez finalizado el evento, la anulación de los puntos o puestos obtenidos. Estos requisitos de elegibilidad se aplican a **todas** las competiciones.

Definiciones de la División de Competencia

Las divisiones se clasifican como “CAMPEÓN ” o “RECREACIONAL” .

Las Divisiones de Campeones son un nivel competitivo más alto y brindan a los competidores la oportunidad de ganar puntos para los títulos estatales, así como para participar en los Torneos de Campeones Distritales y Mundiales. Los ganadores del primer, segundo y tercer lugar, registrados en el **Programa OFICIAL DE LIDERAZGO/LEGADO DE ATA** en la sede de ATA, podrán ganar puntos, según la clasificación del torneo y otras directrices. Consulte [los Programas de Campeones](#) a continuación.

Las Divisiones Recreativas (anteriormente denominadas divisiones NOVICE en temporadas anteriores) no otorgan puntos, independientemente de la edad, el rango o el estatus de los competidores en el Programa Oficial de Liderazgo/Legado de la ATA. Todas las Divisiones Tiger son Recreativas. Consulte [las Divisiones Recreativas de Cinturón Negro](#) a continuación para obtener más información.

Los miembros pueden verificar el estado de su programa viendo su perfil de miembro de ATA en www.atamartialarts.com .

Rango de competencia

Competidores de todos los rangos

Para todos los torneos regionales, nacionales y mundiales, se considera que un estudiante ha obtenido su rango cuando se cumple **cualquiera de los siguientes criterios**:

- Las pruebas de rango son enviadas y procesadas por el Departamento de Licencias Escolares de ATA.
- El instructor le entrega al estudiante su nuevo cinturón de rango.

Para los Campeonatos de Distrito, el rango/cinturón del competidor se determina según su rango/cinturón oficial publicado en la sede de la ATA antes del 15 de mayo^{de} la temporada actual del torneo. Consulte [los Campeonatos de Distrito](#) para obtener más información.

Competidores de cinturón de color

Los competidores de cinturón de color deben usar el cinturón correspondiente y competir en la división correspondiente al rango que ostentan, independientemente de su antigüedad. Un estudiante debe enorgullecerse de sus logros y sentirse honrado de usar el cinturón correcto. Si el estudiante ha obtenido un rango en su escuela, debe usarlo incluso si el instructor no ha enviado oficialmente los resultados a la sede.

Ejemplo: Un nuevo cinturón de camuflaje no se siente cómodo en el combate libre; podría optar por competir solo en la sección de forma y/o armas. No debería usar su cinturón amarillo.

de 1.er grado pueden elegir competir con cinturones de color o con cinturones negros en cualquier torneo.

En cada torneo, los estudiantes Cinturón Negro Recomendado pueden optar por participar como Cinturón de Color o como Cinturón Negro, pero no como ambos. Si un estudiante participa como Cinturón Negro en un evento de un torneo, deberá participar como Cinturón Negro en todos los eventos de ese torneo. Por el contrario, si un estudiante compite como Cinturón de Color en un evento de un torneo, deberá competir como Cinturón de Color en todos los eventos de ese torneo, tanto en Tradicional como en Creativo/Extremo. Si un Cinturón Negro Recomendado compite en una División Cinturón de Color, sus puntos TOP 10 Estatales o Mundiales de ese torneo no se transferirán a una División Cinturón Negro.

Nota especial

Si un cinturón negro recomendado de 1.er grado compite en un torneo de la división de 1.er grado, también podrá competir en combate por equipos. Si compite como cinturón de color en ese torneo, no podrá competir en combate por equipos. (Consulte las reglas de combate por equipos, [más abajo](#)).

SECCIÓN I: TEMPORADA REGULAR DE TORNEO

Las siguientes pautas se aplican si un cinturón negro recomendado de 1.er^{grado} compite en una división decidida de cinturón negro de 1.er grado:

A. FORMULARIOS

- Para la competencia de formas tradicionales, puede realizar Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2.
- No podrá competir con una forma de cinturón inferior ni con la forma de 1^{er} Grado, Shim Jun.

B. ARMAS

- Para la competencia de armas tradicionales, él/ella puede competir con una de las 5 formas aprobadas de Armas Decididas de 1^{er} Grado o un arma del nuevo plan de estudios de armas de cinturón de color que corresponda con las armas aprobadas de cinturón negro de 1^{er} Grado.

SECCIÓN II: DISTRITOS Y COMPETENCIA DE TOC

Las siguientes pautas se aplican a un cinturón negro recomendado de 1.er grado que haya calificado para un ^{anillo} de cinturón negro decidido de 1.er grado:

A. FORMULARIOS

- Él/ella DEBE competir con la forma Shim Jun durante las competencias de Distritos y TOC.

En las competencias de Distritos y del Torneo Mundial de Campeones, se debe realizar la Forma de 1^{er} Grado, Shim Jun, para obtener el Título de Campeón Mundial en la División de 1^{er} Grado. No se puede realizar ninguna forma de cinturón de color en las competencias de Distritos ni en el Torneo Mundial de Campeones.

B. ARMAS

- , DEBE usar un arma del programa de Cinturón Negro Decidido de 1^{er} Grado. Estas formas de armas son: Ssahng Jeol Bong simple, Bahng Mahng Ee simple, Oh Sung Do, Gum Do o Jahng Bong de rango medio.

C. RANGO

- El competidor debe obtener su cinturón negro decidido de 1^{er} ^{grado} para la competencia de postemporada (distritos y TOC).

Para poder competir En los Distritos y/o el Torneo de Campeones de la división de 1^{er} Grado, el competidor debe obtener su Cinturón Negro de 1^{er} Grado Decidido, **y debe registrarse en la sede de la ATA antes del 15 de mayo de la temporada de competencia**. El incumplimiento de este requisito resultará en la pérdida de todos los Puntos del Top Ten Estatal/Mundial, **lo que lo inhabilitará** para las competencias de Distrito y/o el TOC Mundial como cinturón negro.

Competidores de cinturón negro

Los competidores con rango de Cinturón Negro Decidido de 1^{er} ^{Grado} o superior que planeen realizar una prueba para un rango superior durante la temporada actual del torneo, **PODRÁN** optar por competir en la división de rango inmediatamente superior. Si un cinturón negro elige competir en una división de rango superior **y clasifica para competir en el Mundial en el Torneo de Campeones (TOC)**, deberá obtener el Rango Decidido de esa división y competir con una de las modalidades de esa división en el TOC. **El incumplimiento de este requisito resultará en la pérdida de su elegibilidad para competir en el TOC.**

Consulte los programas de campeones [estatales](#) y [mundiales](#) a continuación para obtener información adicional.

Para los cinturones negros recomendados de 2^o ^{grado} que compiten en la división de 2^o y 3^{er} grado:

- Durante la temporada regular pueden jugar Shim Jun en la división de 2^o-3^o grado.
- El rango Decidido debe obtenerse y registrarse en la sede de ATA antes del 15 de mayo ^{de} la temporada de competencia.
- Al optar por un título (Distrito y TOC) deben realizar la forma Decidida de 2^{do} ^{Grado}: Jung Yul.

La Competición Distrital tiene reglas y fechas de clasificación específicas. Consulta la sección [del Campeonato Distrital](#) para obtener información detallada.

Edad de competencia

La “edad de competición” de un competidor se determina por su edad al 31 de diciembre^{de} la temporada del torneo.

EJEMPLO: El cumpleaños de un competidor es el 1 de septiembre de 2010. Para la temporada 2025-2026, ese competidor tendrá 15 años durante toda la temporada, incluidos los torneos de posttemporada que se celebran en junio y julio.

La “edad de competición” determinará la división en la que deberán competir durante toda la temporada del torneo.

- Los competidores son responsables de asegurarse de estar en la división correcta para su edad.
- Los competidores deben consultar con su instructor si tienen alguna pregunta respecto a la “edad de competencia”.

Procedimiento general para la creación de divisiones

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o dividir divisiones dependiendo de la participación de los competidores.

El líder del equipo del torneo regional o sus designados gestionan la división de las divisiones. La única regla general es que las divisiones en los torneos regionales estarán limitadas a un máximo de **12 competidores**. Si un ring se divide y un competidor llega tarde, no se volverá a dividir.

Se utilizará el siguiente procedimiento para asignar competidores a divisiones para torneos regionales:

- Los competidores serán convocados a la zona de preparación, que suele estar separada del área principal de competición. Algunos torneos pueden utilizar un ring específico.
- Las divisiones se realizarán de acuerdo al número de competidores en cada uno de los grupos de edad y rango.
- **NADIE** (competidores, padres, personas mayores de la ATA o espectadores) intentará influir en el líder del equipo del torneo regional (o sus asignados) en la formación de divisiones.
 - *Esto incluye solicitarle al RTTL que haga ajustes a las asignaciones de ring de competencia para adaptarse a su cronograma de viaje.*
 - **Las edades y rangos de los cinturones de color pueden anunciarse simultáneamente. Sin embargo, el RTTL ordenará a los competidores por división. Una llamada de cinturones blancos a rojos NO constituye una división. Esto se hace por eficiencia. Las divisiones se formarán después de la llamada principal.**

Divisiones de cinturón negro

Las divisiones para los cinturones negros las establece el Departamento de Torneos Internacionales y están diseñadas para que todos tengan las mismas oportunidades. Las divisiones se basan en el género, la edad y el rango de los competidores. Al finalizar cada temporada de torneos, el Presidente Internacional de Torneos evaluará el número de competidores en cada división y determinará si se deben realizar cambios para las temporadas posteriores.

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o dividir divisiones dependiendo de la participación de los competidores.

Las divisiones actuales de cinturón negro para la competición individual en todos los eventos son:

Niños menores de 12 años

8 años o menos	1 ^o , 2 ^o y 3 ^{er} grado	
9 y 10	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado
11 y 12	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado
13 y 14	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado
15, 16 y 17	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado

Chicas júnior

8 años o menos	1 ^o , 2 ^o y 3 ^{er} grado	
9 y 10	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado
11 y 12	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado
13 y 14	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado
15, 16 y 17	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado

Hombres adultos

18 - 29	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado	4 ^o y 5 ^o grado
30 - 39	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado	4 ^o y 5 ^o grado
40 - 49	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado	4 ^o y 5 ^o grado
50 - 59	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado	4 ^o y 5 ^o grado
60 - 69	1er , 2 ^{do} y 3 ^{er} grado		4 ^o y 5 ^o grado
70 - Arriba	1er , 2 ^{do} y 3 ^{er} grado		4 ^o y 5 ^o grado

Mujeres adultas

18 - 29	1er grado	2 ^o y 3 ^{er} grado	4 ^o y 5 ^o grado
---------	-----------	--	---------------------------------------

30 - 39	1er grado	2º y 3er grado	4º y 5º grado
40 - 49	1er grado	2º y 3er grado	4º y 5º grado
50 - 59	1er grado	2º y 3er grado	4º y 5º grado
60 - 69	1er , 2do y 3er grado		4º y 5º grado
70 - Arriba	1er , 2do y 3er grado		4º y 5º grado

Pautas para dividir o combinar anillos de cinturón negro de campeón

En eventos nacionales y mundiales, el personal del torneo nacional procurará adherirse a las divisiones mencionadas anteriormente. Sin embargo, incluso en eventos nacionales o mundiales, las divisiones pueden combinarse según el número de competidores inscritos. A nivel regional, suele ser difícil seguir estrictamente estas divisiones. A nivel regional, las divisiones de cinturón negro pueden combinarse. El Líder del Equipo del Torneo Regional (o su persona designada) puede combinar divisiones cuando sea necesario. Seguirán las directrices que les dé el Presidente Internacional de Torneos.

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o dividir divisiones dependiendo de la participación de los competidores.

Pautas:

- Para los cinturones negros, no se pueden combinar los géneros.
- **Las divisiones de edad** de cinturón negro junior nunca deben combinarse.
- **Los grupos** de cinturón negro júnior pueden combinarse cuando uno o más grupos de esa categoría de edad no contengan al menos cinco competidores. Este tipo de agrupación solo aplica a competidores de la misma edad y género. Considere los siguientes ejemplos:
 - **Ejemplo 1** : El equipo juvenil masculino de 13-14 años (1.er grado) tiene solo un competidor, y el equipo juvenil masculino de 13-14 años (2.º/3.er grado) tiene 5 o más competidores. Se combinan para formar un anillo de 13-14 años (1.er , 2.º y 3.er grado).
 - Si el anillo combinado tiene 13 o más competidores, se divide al azar.
 - Los cinturones negros recomendados que eligen competir en un ring decidido de 1.er grado están incluidos en este escenario y su instructor debe informarles sobre esta posibilidad.
 - **Ejemplo 2** : Un grupo de clasificación tiene de 2 a 4 competidores, y otro grupo de clasificación tiene 5 o más competidores. No se deben combinar.
 - **Ejemplo 3** : Los grupos de 1.er y 2.º/3.er grado tienen de 1 a 4 competidores. Se combinan para formar un anillo de 1.er , 2.º y 3.er grado.
 - Los cinturones negros recomendados que eligen competir en un ring decidido de 1.er grado están incluidos en este escenario y su instructor debe informarles sobre esta posibilidad.
- Las divisiones de cinturón negro adulto por edad y rango pueden combinarse. Esto depende del número de competidores inscritos en cada división.
- Los grupos de rango de adultos pueden combinarse a discreción del RTTL para facilitar la competencia.
- En los eventos regionales, los ring de cinturón negro CAMPEÓN, tanto júnior como adulto, **no se dividirán a menos que haya 13 o más participantes, independientemente de la altura/talla del competidor. Si se envía un ring de 12 participantes a la pista de competición (en cubierta) y llega un competidor adicional, no se dividirá.**

- El RTTL puede volver a unirse o dividir un anillo según sea necesario, incluso si se lo envía al piso de competencia.
 - Si, en opinión del RTTL, un competidor llega tarde a propósito, para influir en la decisión de dividir el ring, el competidor puede ser informado al ITD / NTD para que se tomen más medidas.
- En los eventos Nacionales y Mundiales, todos los cinturones negros de CAMPEÓN, juveniles y adultos, **el número de competidores queda a discreción del Presidente Internacional de Torneos, y depende del número de competidores registrados para el evento.**

Los cinturones negros compiten por puntos de campeón mundial y necesitan tener la experiencia de enfrentarse a oponentes más altos o más bajos durante todo el año.

Divisiones de cinturón negro recreativo

La competencia recreativa, anteriormente conocida como competencia de principiantes, está dirigida a cualquier estudiante que desee competir pero aún no esté listo para competir en el ring de campeones. El propósito de la división recreativa de cinturón negro es brindar a los competidores cinturón negro sin experiencia la oportunidad de adquirir experiencia en torneos de cinturón negro antes de pasar a las divisiones más competitivas de campeones.

Un competidor, con la orientación de su instructor, puede optar por ser asignado a una división recreativa indefinidamente. Los instructores deben determinar si un competidor debe ser asignado a una "División Recreativa" (sin puntos) o a una "División de Campeones" (con puntos).

- Sólo los cinturones negros de 1^o a 3er grado pueden elegir competir en una División de Cinturón Negro Recreativo.
- Los ganadores de la división cinturón negro recreativo **no** recibirán puntos de campeonato para las clasificaciones estatales/mundiales por ubicarse en una división recreativa.
- No se otorgarán puntos de campeonato estatal o mundial en una división recreativa (**incluso si uno compite en la división recreativa por cualquier error o equivocación.**)
- Las divisiones de cinturón negro recreativo **no** se llevarán a cabo en el mismo ring/horario que la división competitiva de Campeones.
- Los 8 eventos Tradicionales/Creativos/Extremos, ya sea en competencias Recreativas o de Campeones, se llevarán a cabo en el mismo ring.
- A un competidor recreativo se le dará la misma oportunidad de cambiarse a un uniforme Creative/Xtreme antes de los eventos Creative y Xtreme que a los competidores de las divisiones de competencia Champions.
- Un competidor puede optar por competir en la división Campeón en un torneo y en la Recreativa en otro. El competidor debe elegir **para todo el torneo.** Estar en las divisiones Recreativa o de Campeón. No podrá participar en ambas competencias en el mismo torneo.
- Al evaluar las divisiones recreativas de Cinturón Negro, el Juez Central no otorga un cero por un formulario incompleto. Su puntuación debe reflejar la presentación general, sin importar si el formulario está completo.

División de las divisiones de cinturón negro recreativo

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o dividir divisiones dependiendo de la participación de los competidores.

- En todas las divisiones de Cinturón Negro Recreativo, se pueden combinar las edades y rangos de 1.^o a 3.er grado. Esto depende del número de competidores inscritos en los eventos.

- Para los adultos cinturón negro, no se combinarán géneros. Sin embargo, sí se combinarán las divisiones por edad.
- Si la división tiene **13 o más** competidores y se va a dividir, el RTTL la dividirá en dos. La clasificación no se considerará al realizar la división. Los competidores se dividirán aleatoriamente.
- Si hay 12 competidores o menos, el anillo no se dividirá.
- **Si se ha enviado un anillo de 12 al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, el anillo no se dividirá en ese momento.**

Divisiones de cinturones de color

En un intento por promover la competencia de cinturones de color en eventos regionales y brindarles una experiencia positiva, los anillos de cinturones de color se clasificarán como recreativos o de campeón.

Pautas de las divisiones de campeones

Las divisiones "Campeón" están disponibles para los estudiantes que deseen competir a un nivel superior y posiblemente obtener puntos para el Top Ten Estatal. Solo los cinturones de color o negros registrados oficialmente en el Programa de Liderazgo de la ATA o en el Programa Legado de la ATA en la sede de la ATA Internacional obtienen puntos para el Top Ten Estatal.

Organización de divisiones de campeones – Cinturones de color

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o dividir divisiones dependiendo de la participación de los competidores.

Debido a la gran diferencia en el número de competidores en cada evento de una región a otra, no es posible emitir reglas exhaustivas sobre cómo se formarán las divisiones de cinturones de color.

- Los líderes de equipos de torneos regionales (RTTL) intentarán, siempre que sea posible, seguir las divisiones de cinturón negro junior y adulto para las competencias de cinturón de color, lo que significa que la división no se producirá hasta que haya **13 o más** competidores en el ring.
 - Si hay 12 competidores o menos, el anillo no se dividirá.
 - Si se ha enviado un anillo de 12 competidores o menos al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, el anillo no se dividirá en ese momento.
 - La directriz anterior no implica que el anillo esté abierto. Si ya está configurado, los competidores que lleguen tarde simplemente se añadirán al anillo. El anillo NO se reiniciará ni se dividirá.
- Un RTTL **intentará** no tener más de 3 cinturones de diferentes colores en un mismo ring. **La clave es intentar.** 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. Esto también aplica a todos los torneos Nacionales/Mundiales.
- **Todos los anillos de cinturón de color para adultos no se dividirán a menos que haya **13 o más** en el anillo, independientemente de la altura/tamaño de los competidores .**
 - Si hay 12 competidores o menos, el anillo no se dividirá. Si se ha enviado un anillo de 12 competidores o menos a la pista de competición (en cubierta) y llega un competidor adicional, el anillo no se dividirá en ese momento.
 - Si el anillo ya está configurado, los competidores que lleguen tarde se añadirán al anillo. El anillo **NO** se reiniciará ni se dividirá.
- Un RTTL puede, a su discreción, combinar o modificar las divisiones de cinturón de color para facilitar la competencia. Los adultos comprenden mejor el concepto de competencia y, en general, desean más competencia.

- Los anillos de cinturón de color júnior se pueden combinar para facilitar la competición. Las normas de combinación las gestiona el RTTL del evento.

Pautas de la División Recreativa - Cinturones de Color

La ATA se reserva el derecho de combinar y/o dividir divisiones dependiendo de la participación de los competidores.

El propósito de la división de cinturón de color recreativo (antes conocida como división de novatos) es brindarle a un estudiante sin experiencia la opción de adquirir experiencia en torneos antes de pasar a las divisiones más competitivas.

Las siguientes pautas se aplican para todas las divisiones recreativas:

- La elección de competir en la división recreativa la realizan el competidor y su instructor torneo por torneo.
- ***Ningún juez u otra persona debe comentar sobre el nivel de competencia en el que participa cualquier competidor, independientemente del motivo, como la edad del competidor, el rango o el número de participantes, etc.***
- Un competidor puede elegir competir en la división de cinturón de color recreativo en un torneo incluso si anteriormente ha competido en una división competitiva.
- La elección de competir en una división recreativa se aplica a todo el torneo.
 - es decir, Un competidor no puede competir en la división recreativa en algunos eventos y en la división competitiva en otros.
- Un competidor recreativo puede competir en formas, armas tradicionales, sparring/one-steps y armas de combate, pero no está obligado a competir en ningún evento específico.
- Los competidores de la división recreativa podrán competir en eventos creativos y extremos, si han competido en el evento tradicional correspondiente.
 - Esta competición se llevará a cabo en el mismo ring, una vez finalizadas las pruebas tradicionales.
 - **A un competidor recreativo se le dará la misma oportunidad de cambiarse a un uniforme Creative/Xtreme antes de los eventos Creative y Xtreme que a los competidores en las divisiones de competencia Champions.**
 - **En las divisiones recreativas, los pases de combate se otorgarán de manera aleatoria.**
 - Un competidor de la división recreativa no puede competir en la “división competitiva” de eventos Creativos/Extremos en ese torneo.
- **Se requieren** divisiones recreativas en todos los torneos regionales sancionados y deben publicitarse como corresponde.
- En una competencia de formas tradicionales de la división recreativa, los competidores no están obligados a realizar una forma completa, pero pueden hacerlo. Los jueces basarán su puntuación en lo que demuestre el competidor según sus asignaciones de evaluación tradicional. Ningún juez penalizará a un competidor por una forma incompleta, ni se le dará una consideración adicional por completarla en su totalidad.
- Para las competiciones de armas tradicionales, la división Recreativa se desarrollará exactamente igual que las divisiones de Campeones, excepto que:
 - Los competidores pueden realizar una forma de estilo libre de 30 segundos, en lugar de una de las formas de armas de cinturón de color o cinturón negro prescritas.
 - El Juez Central no otorgará una puntuación de cero por ningún formulario incompleto, sino que calificará únicamente lo presentado.

- Para las competiciones de sparring/one-step y armas de combate, la división recreativa se desarrollará exactamente igual que las divisiones de Campeones.
 - **Excepto: Las exenciones se otorgarán al azar.** Ningún participante de una División Recreativa recibirá una exención en sparring o combate por usar un uniforme de dobok de campeón.
- Los competidores son responsables de asegurarse de estar en la división correcta para su edad y de competir en una división de Campeones o Recreativa.
- **No se otorgarán puntos de campeonato estatal o mundial en una división recreativa (incluso si uno compite en el evento por error).**
- Las medallas en las divisiones recreativas son las mismas que las que se otorgan en las divisiones competitivas.

Organización de divisiones recreativas: cinturones de color

- Los anillos recreativos se dividirán si hay 13 competidores o más.
- Si hay 12 competidores o menos, el anillo no se dividirá.
- Si se ha enviado un anillo de 12 al piso de competencia (en cubierta) y llega un competidor adicional, el anillo no se dividirá en ese momento.

División de Campeones Cinturones Blanco-Naranja-Amarillo

En caso de no haber suficientes competidores para ninguno de los dos géneros, los cinturones blanco-naranja y amarillo se combinarán por género, pero el género con un solo competidor no participará en sparring ni en sparring de combate (obtendrá automáticamente el primer lugar). Si el competidor que solo participa en WOY desea participar en sparring o sparring de combate, puede optar por competir con Camo o superior en todos los eventos. **Para esta situación específica, se requiere la autorización verbal del Presidente Internacional de Torneos.**

Procedimientos operativos estándar del torneo

Dimensiones del anillo

El área del ring para la competencia será cuadrada y medirá entre 4,25 y 5,5 metros (14 y 18 pies) por lado, dependiendo del tipo de división (adultos o juveniles). Para las divisiones ATA Tiger, un ring de competencia regular puede dividirse por la mitad y dos divisiones pueden competir en paralelo.

Cada anillo debe:

- tienen líneas fronterizas claramente marcadas
- tienen marcas de centrado para la competición de sparring
- ser numerado

Orden de eventos

El anfitrión de cada torneo publicará el calendario del torneo, **proporcionado por el Líder del Equipo Regional**. Si el anfitrión tiene un calendario específico en mente, deberá enviar su propuesta al Líder del Equipo Regional **y obtener su aprobación** antes de publicarla.

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

1. Competición de forma tradicional
2. Concurso de armas tradicionales
3. Pasos tradicionales de un solo paso (si es necesario)
4. Combate con armas
5. Combate de puntos tradicional
6. Formas creativas
7. Armas creativas
8. Formas extremas
9. Armas extremas

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

- Los premios para los eventos tradicionales se entregarán al finalizar el Point Sparring tradicional.
- Los competidores que no continúen en los eventos Creativos/Extremos serán descartados en ese momento.
- Los competidores que compitan en eventos Creative/Xtreme tendrán 5 minutos para cambiarse y ponerse su uniforme Creative/Xtreme.
 - Los competidores no podrán cambiarse de ropa en el ringside.
 - Aquellas personas que se cambien de ropa deberán retirarse a un baño o vestuario para cambiarse.
 - El Juez Central podrá ampliar el tiempo permitido para el cambio de ropa.
 - Los jueces del centro tendrán en cuenta la edad/rango de los competidores al tomar esta decisión.

El calendario de competencias de los eventos Nacionales y Mundiales, ATA Creativo y ATA Xtreme se publicará antes de la apertura de inscripciones. Estos eventos podrían celebrarse en días distintos a los tradicionales.

Inscripción al torneo

Para los torneos regionales, se recomienda a todos los competidores preinscribirse con su instructor. Las siguientes pautas se aplican a todas las inscripciones y tarjetas de inscripción:

- Es responsabilidad del competidor obtener una tarjeta de registro de su instructor y, bajo su supervisión, completarla en su totalidad. Esto incluye, entre otros datos, su nombre, número de ATA, fecha de nacimiento, edad, rango, número de escuela y el nombre de su instructor.
- Si el estudiante va a competir en un evento al que su instructor no puede asistir, podrá registrarse en el lugar del evento, si tiene el permiso de su instructor.
- Si el número de membresía de la ATA falta o es incorrecto en la tarjeta de registro, es responsabilidad del instructor del competidor comunicarse con la sede internacional de la ATA dentro de los cinco días hábiles posteriores al evento y proporcionar el número faltante o incorrecto para evitar la pérdida de puntos.

Para una mejor preparación para **los torneos Mundiales y Nacionales**, se solicita a todos los competidores, independientemente de su rango, que se preinscriban para competir. Todas las tarjetas de inscripción deben completarse en su totalidad. **Los cinturones negros adultos** que se inscriban en un evento Mundial o Nacional tendrán **un cargo por demora** de \$50, además de los cargos por inscripción en el lugar. Los competidores cinturones negros adultos **solo podrán obtener la mitad de los puntos de competencia otorgados**. Los puntos fraccionarios se redondearán. Por ejemplo: un competidor que se inscriba tarde obtiene la mitad de los 9 puntos en su ring. Los 4.5 puntos se redondearán a 5 puntos. El Presidente Internacional de Torneos se reserva el derecho de no aplicar esta penalización en circunstancias atenuantes.

Horarios de llegada y competición

Se recomienda que cada participante llegue antes de la ceremonia de apertura con tiempo suficiente para estar en la pista principal, formarse y saludar antes de la competencia. Sin embargo, muchos eventos regionales, nacionales e internacionales publican actualmente los horarios aproximados de competencia para cada división. En esos casos, **cada competidor de cinturón de color** debe llegar al recinto del torneo aproximadamente de 30 a 45 minutos antes de la hora de competencia publicada, a menos que se indique lo contrario en los paquetes de información del torneo. Todos los cinturones negros mayores de 15 años deben llegar a tiempo para asistir a la reunión de cinturones negros antes de la ceremonia de apertura.

Llegada tardía

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, siempre que el líder del equipo del torneo regional apruebe la entrada y sea llamado al ring para supervisar la inserción adecuada del competidor en la competencia.

Las reglas que rigen a los competidores que participan en el concurso tardío son las siguientes:

- Si la competición **en formas tradicionales** ha comenzado pero no se ha cerrado, el competidor podrá competir en las formas tradicionales.
 - El competidor insertado actuará a continuación.
 - Independientemente de la posición del nombre del competidor inscrito en la hoja de puntuación, **este último será llamado a competir**. No se concederá tiempo adicional para calentamiento, estiramientos, etc.

- Si, a juicio del RTTL, el competidor llegó tarde deliberadamente a un ring para obtener ventaja, o suele llegar tarde a la competición, el RTTL lo expulsará de la competición. Esta decisión también afectará negativamente a las competiciones Creativas/Extremas del competidor, ya sea en cuanto a su elegibilidad para competir o a la pérdida de puntos si ya se ha producido dicho retraso.

El concurso de formas tradicionales se dará por concluido cuando se produzca alguno de los siguientes hechos:

- En caso de empate, cuando hayan comenzado las segundas vueltas.
- Si no hay empates, cuando el primer competidor de armas haya sido convocado para competir.
- Si la competición de formas tradicionales ha finalizado y la de armas tradicionales ha comenzado, el competidor no podrá competir en la prueba de formas, pero podrá ser añadido a la de armas tradicionales. Si la competición de armas tradicionales ya ha comenzado, el competidor que se incorporó será el siguiente en competir. Independientemente de la posición del nombre del competidor inscrito en la hoja de puntuación, **este último será convocado para competir**. No se concederá tiempo adicional para calentamiento, estiramientos, etc.
- La competición de armas tradicionales se dará por finalizada cuando se produzca alguno de los siguientes hechos:
 - Si hay empates, cuando haya comenzado la segunda vuelta, se procederá a ello.
 - Si no hay empates:
 - En un ring con sparring de un paso, cuando el primer combate de sparring de un paso ha comenzado.
 - En un ring sin sparring de un solo paso, cuando el primer combate de sparring con armas ha comenzado.
- Si la competencia de armas tradicionales ha sido cerrada, al competidor no se le permitirá competir en las formas tradicionales o en el evento de armas, pero podrá competir en armas de combate y en un paso o sparring.
- Si la primera ronda de one-steps ya ha comenzado y no hay plazas libres disponibles, no se permitirán inscripciones tardías. No se reescribirá el cuadro para crear plazas libres para un competidor que llegue tarde si la primera ronda ya ha comenzado.
- Si la primera ronda de combate con armas ya ha comenzado y no hay pases disponibles, no se permitirán inscripciones tardías. No se reescribirá el cuadro para crear pases para un competidor que llegue tarde si la primera ronda ya ha comenzado. Sin embargo, el competidor que llegue tarde podrá competir en combate tradicional.
- Si la primera ronda de sparring tradicional ya ha comenzado y no hay pases disponibles, no se permitirán inscripciones tardías en este evento. No se reescribirá el cuadro para crear pases para un competidor que llegue tarde si la primera ronda ya ha comenzado.

Si un competidor que llega tarde no consigue un lugar en el ring, el Líder del Equipo del Torneo Regional determinará si hay otro ring disponible. En eventos nacionales y mundiales, esta decisión la tomará el Director del Torneo Nacional o su persona designada.

Si, en opinión del RTTL, el estudiante llegó tarde deliberadamente para recibir una posición ventajosa, el RTTL puede rechazar su entrada a cualquier concurso.

Para el bienestar de la competencia, el Líder del Equipo del Torneo Regional hará todo lo posible para que un competidor junior pueda competir. Si su anillo está completo, el Líder del Equipo del Torneo Regional PODRÁ crear otro anillo de competencia para la entrega de trofeos. **Estos anillos especialmente**

creados no recibirán puntos en la clasificación de los diez mejores campeones mundiales o estatales.

Excepción a la regla: Si el RTTL determina que la falla del competidor en su anillo fue culpa suya o de su personal, y se crea un anillo especial, el competidor recibirá todos los puntos del primer lugar. El RTTL debe confirmarlo con el personal nacional de ATA antes de la decisión final.

Procedimientos de anillo

Los siguientes procedimientos son pautas sobre cómo debe ejecutarse cada anillo en cada torneo ATA.

Competencia tradicional

Configuración y arco hacia adentro

- **Recoja todas las tarjetas de registro de los competidores.** El juez central deberá contar el número de competidores y el número de tarjetas de registro para asegurar que coincidan.
- El juez central no debe “calentar” físicamente a los competidores de ninguna manera.
- Para comenzar oficialmente la división, los competidores se **alinearán y harán una reverencia** a los jueces asignados.
 - El juez central confirmará la edad y división de la competencia.
 - El juez central **presentará a los jueces** a los competidores y anunciará quién es el juez A, quién es el juez B y qué área de la competencia de forma está puntuando cada juez.
 - Mientras se enfrentan a los competidores, el juez A estará al lado izquierdo del juez central y el juez B estará al lado derecho del juez central.

Orden de competencia

- **Concurso de Formas Tradicionales**
- **Concurso de armas tradicionales**
 - una **inspección de armas tradicionales** a todos los competidores que participen en la competencia antes del inicio de la misma. Consulte la sección "[Inspecciones de Armas](#)" a continuación.
- **Competición de combate con armas de combate**
- **Competición tradicional de combate de un paso/punto**

Notas especiales: Combate y sparring

Un juez masculino deberá realizar una revisión discreta de la copa inguinal a todos los competidores masculinos que participen en las competencias de Combat Weapons Sparring y/o Traditional Point Sparring. Antes de la competencia de Combat Weapons, el juez designado deberá reunir a todos los competidores masculinos que hayan optado por competir en combate o tradicional sparring, formando un círculo cerrado. En ese momento, el juez masculino deberá pedir a cada competidor que toque su propia copa para que el juez pueda oír el golpe. Ninguna persona, juez o competidor, deberá tocar la copa inguinal de otra persona bajo ningún concepto. Consulte [los procedimientos de revisión de la copa inguinal](#).

- Todos los jueces tienen la misma autoridad para marcar puntos o penalizaciones. Un juez central no puede anular la decisión de un juez de esquina, excepto mediante su voto sobre un punto o una advertencia, que no tiene mayor peso que los votos de los otros dos jueces.
- Ningún juez puede alterar, añadir ni modificar ninguna regla de la ATA. Si tiene alguna pregunta sobre la interpretación de estas reglas, consulte al RTTL.

- Si alguien (persona mayor, padre, competidor, espectador o juez) percibe que hay un problema en un ring, debe notificarlo al Director Nacional del Torneo o al Líder del Equipo Regional del Torneo. El Director Nacional del Torneo o el Líder del Equipo Regional del Torneo decidirán si se deben realizar cambios.

Premios y despedidas

- **Anunciar premios** : Los premios para los eventos tradicionales ahora se deben entregar de la siguiente manera:
 - Llame a cada competidor por su nombre, pídale que dé un paso al frente y entréguele el pin conmemorativo del torneo.
 - A los competidores que obtuvieron un puesto en una prueba, se les llamará al frente y se les otorgarán las medallas de clasificación en el siguiente orden: tercer, segundo y primer lugar. Este mismo proceso se repetirá para cada prueba.
 - Cada juez deberá estrechar la mano de cada competidor y felicitarlo después de la entrega de los trofeos/medallas.
- Para finalizar oficialmente las tradicionales competencias divisionales, los competidores se **alinearán y harán una reverencia** a los jueces en ese ring.
 - ANTES de despedir el ring, el juez central anunciará que todos los que continúan en los eventos Creativos o Extremos deben permanecer en la fila.
 - Luego despedirán a aquellos que no continúen en la competencia Creativa o Xtreme.
 - Anunciar a los competidores y a los padres la hora actual y el número de minutos que los competidores tienen para cambiarse de ropa, si así lo desean.
 - Descarta a aquellos que continúan cambiando o toman un descanso mientras otros cambian.
- **Verifique dos veces la documentación para los eventos tradicionales**
 - Si una competencia tradicional tiene un paquete separado del Creative/Xtreme, complete la lista de verificación en el paquete del evento y devuélvalo al Secretario del torneo.
- Los jueces no deberían ofrecer una "clínica" después de un evento, con retroalimentación específica sobre lo que hicieron mal. En cambio, se les debería indicar que utilicen la retroalimentación de sus puntuaciones (pies, presentación, manos) para colaborar con sus instructores.

Competencia Creativa/Extrema

AL FINALIZAR EL TIEMPO ASIGNADO PARA CAMBIAR DE UNIFORMES, LAS COMPETENCIAS CREATIVAS/EXTREMA SE DARÁN A COMENZAR EN EL MISMO RING.

Cada RTTL hará todo lo posible, aunque no está obligado, a cambiar de jueces durante el tiempo asignado para cambiarse de ropa. ¡Esto no significa que los jueces estén despedidos!

Configuración y arco hacia adentro

- El juez central debe volver a contar el número de competidores y el número de tarjetas de registro para los eventos Creative/Xtreme para asegurarse de que estos números coincidan.
- Alinearse y hacer una reverencia.
- Presentar a los jueces, si hubo algún cambio.

Competencia

- **Concurso de Formas Creativas**
- **Concurso de armas creativas**

- una **inspección de armas** a todos los competidores que participen en la competencia de armas creativas antes del inicio de la misma. Consulte la sección "[Inspecciones de armas](#)" a continuación.
- **Competición de formas extremas**
- **Competición de armas extremas**
 - una **revisión de armas** a todos los competidores que participen en la competencia de armas extremas antes del inicio de la misma. Consulte la sección "[Inspecciones de armas](#)" a continuación.

Premios y despedidas

Anunciar premios : Los premios ahora se deben entregar para los eventos Creativos/Extremos de la siguiente manera:

- A los competidores que obtuvieron un puesto en una prueba, se les llamará al frente y se les otorgarán las medallas de clasificación en el siguiente orden: tercer, segundo y primer lugar. Este mismo proceso se repetirá para cada prueba.
- Cada juez deberá estrechar la mano de cada competidor y felicitarlo después de la entrega de los trofeos/medallas.
- Para finalizar oficialmente las competencias de la división Creativa/Extrema, los competidores se **alinearán y harán una reverencia** a los jueces en ese ring.
 - No se entregarán pins conmemorativos adicionales en los anillos Creative/Xtreme. Los competidores recibieron sus pins conmemorativos al finalizar la competencia tradicional.

Cinturón blanco/naranja/amarillo: elegibilidad para sparring y combate

Todos los cinturones W/O/Y podrán competir en sparring tradicional y sparring con armas de combate, así como en one-steps tradicionales en todos los torneos.

Para el combate tradicional, los estudiantes con cinturón W/O/Y pueden optar por:

- Compete en los tradicionales one-steps **o**
- Competir en combate tradicional **o**
- Compete tanto en sparring tradicional como en one-steps.
 - Si un cinturón W/O/Y elige competir tanto en sparring tradicional como en one-steps, se pueden aplicar tarifas adicionales.
 - Para los cinturones W/O/Y que compitan tanto en sparring como en sparring de un paso, se otorgarán puntos según el mejor puesto en las pruebas. El competidor no recibirá puntos en ambas pruebas del mismo torneo. Para más detalles sobre cómo se otorgarán los puntos por puesto si el competidor elige competir tanto en sparring como en sparring de un paso, consulte el programa de campeones.

Un competidor que elija realizar tanto one-steps como sparring tradicional tendrá un costo adicional, a menos que este evento sea su 6.^o · 7.^o · 8.^o o 9.^o evento. En ese caso, el sparring tradicional será gratuito.

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

Ejemplo: Cinco chicos y cinco chicas forman un cuadrilátero en un torneo. Competirán juntos por formas, armas y sparring de un paso. Sin embargo, se separará a los hombres para el sparring tradicional y el sparring de combate.

Inspecciones de armas

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

- Según el rango del competidor, este puede competir con ese tipo de arma. [Ver [aquí](#) los cinturones de color y [aquí](#) los cinturones negros].
- El arma es de un estilo apropiado para su rango y evento de competición.
- El arma no viola [las restricciones de adorno de armas](#) de ninguna manera.
- El arma está en buen estado y es segura para usar en competición.

Además:

- Si a juicio de los jueces se determina que el arma ha sido alterada antes de que se lleve a cabo la competencia, se permitirá al competidor reemplazar el arma.
- El competidor debe competir con el arma presentada para su inspección. De no hacerlo, será descalificado. Este tipo de comportamiento se notificará al Presidente Internacional de Torneos y podrán aplicarse sanciones o penalizaciones adicionales.
- Si un arma se rompe durante la competición, no es culpa del juez que realizó la verificación del arma.
- El arma es responsabilidad del competidor.

Procedimientos de revisión del protector de ingle

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

- En todas las divisiones masculinas, antes del inicio de las competencias de combate o sparring tradicional, los jueces realizarán una revisión discreta de la ingle. Uno de los jueces adultos reunirá a los competidores, ya sea en sparring tradicional o de combate, formando un círculo cerrado, y pedirá a cada uno que se dé un golpecito en la ingle para que el juez pueda oír el sonido. Ningún juez deberá realizar esta tarea por el competidor. Si las tres jueces son mujeres, deberán pedirle a un juez cinturón negro adulto cercano que realice la revisión. Cualquier competidor masculino que no lleve puesta la ingle deberá colocársela de inmediato.
- Cualquier competidor en este ring que no esté usando una protección para la ingle o que no haya regresado de colocarse su protección en el momento en que sea llamado a entrenar, perderá el combate.

lesiones

Se ha hecho todo lo posible para garantizar la máxima seguridad en la competición de Taekwondo Songahm. Sin embargo, pueden producirse lesiones. **Las siguientes directrices se aplicarán a todas las lesiones durante la competición:**

- Si un competidor se lesiona, el juez le pedirá que se acueste (o que permanezca donde ha caído).
- Mantenga al competidor lo más quieto posible y NO le quite el casco.
- El equipo médico que se encuentre en el lugar será llamado al ring.
- Si no hubo golpe en la cabeza o la cara, se le puede pedir al competidor que se quite el protector bucal.
- Hasta que el médico llegue al ring, se harán todos los esfuerzos posibles para ayudar al competidor a mantener la calma, asegurándose de que se le aconseje no moverse.

- Si el competidor ha solicitado varias pausas por lesión para descansar o calmarse y poder continuar, el juez central, a su entera discreción, podrá impedir que continúe. En estos casos, en combates de sparring o combate, el competidor perderá el combate.

Al competidor lesionado solo se le permitirá continuar cuando se cumplan todos los criterios siguientes:

- El equipo médico considera que no sufrirá más lesiones si continúa. La decisión del equipo médico, tomada el día del evento, es definitiva y no podrá ser revocada por ningún padre ni instructor.
- Si el competidor es menor de 18 años, TAMBIÉN DEBE recibir permiso de sus padres (si están presentes) y del instructor (si está presente).
- Si no hay un profesional de la salud disponible, SIEMPRE es mejor ser precavido.

Lesiones y conmociones cerebrales : *Siempre es mejor ser precavido y cuidar la seguridad del competidor.* No se espera que los jueces diagnostiquen una conmoción cerebral, ya que esa es la función de un profesional de la salud competente. Si un profesional de la salud competente determina que el atleta NO ha sufrido una conmoción cerebral, este podrá regresar a la competencia. Si un profesional de la salud competente determina que un atleta SÍ ha sufrido una conmoción cerebral, este NO PODRÁ regresar a la competencia ese día bajo ninguna circunstancia.

¡NADIE PUEDE “INCLUIR” AL PROFESIONAL DE LA SALUD!

Esto incluye padres, instructores, competidores, tutores, otros jueces y espectadores.

Premios del torneo

Premios de colocación para la competencia

Se otorgarán tres plazas en todas las divisiones Competitivas y Recreativas, según los criterios que se indican a continuación: Forma Tradicional, Arma Tradicional, Forma ATA-Extrema, Arma ATA-Extrema, Forma Creativa, Arma Creativa, Forma Sincronizada por Equipos y Demostración por Equipos. Las plazas son las siguientes:

- 1er lugar: se otorga al competidor/equipo con el total de puntos acumulados más alto ·
- 2do lugar: se otorga al competidor/equipo con el siguiente total de puntos acumulados más alto ·
- 3er lugar: se otorga al competidor/equipo con el tercer total de puntos acumulados más alto ·

Las competencias de combate con armas, combate de un paso y combate de puntos tradicional culminarán con la entrega de los siguientes premios:

- 1er ^{Lugar} - Otorgado a la persona que gana la ronda final de la competencia.
- 2do ^{Lugar} - Otorgado a la persona que llega a la ronda final pero es derrotada.
- 3er Lugar: Se otorga 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

- Cada competidor recibirá un pin conmemorativo único del torneo. Estos pins se entregarán antes de las medallas de clasificación.
- **Los competidores descalificados** aún son elegibles para recibir premios conmemorativos.

Errores corregibles

Errores corregibles

Como en la mayoría de las competiciones, existe la posibilidad de errores corregibles. Las decisiones de juicio, como las puntuaciones otorgadas o los puntos asignados en el sparring, no se consideran errores corregibles. Un instructor, padre/madre o competidor puede solicitar una aclaración si considera que se ha cometido un error corregible. El Líder del Equipo del Torneo Regional será responsable de esta determinación, y su decisión será inapelable. Si un instructor, padre/madre o competidor desea discutir la decisión del Líder del Equipo del Torneo Regional, puede hacerlo una vez finalizado el torneo. Esto debe hacerse a través de la cadena de mando correspondiente, empezando por el instructor del alumno.

Revisión de video

Los jueces no deben revisar los videos. Un Líder de Equipo de Torneo Regional o un Director de Torneo Nacional tienen permitido, pero no están obligados, a revisar los videos para corregir un "Error Corregible". No se revisarán los videos en ninguna decisión de arbitraje.

EJEMPLO: Tras revisar las tres puntuaciones en el sparring, el Juez Central marca un punto rojo, pero el anotador, sin darse cuenta, le otorga el punto a blanco. Este es un error corregible. Suponiendo que el video muestre todos los aspectos de la decisión, el RTTL puede ajustar la puntuación. Revisar si un competidor realmente anotó un punto no es un error corregible. No hay repetición instantánea. Las decisiones de los jueces son definitivas y no están sujetas a revisión.

Comportamiento en el ringside

Sin entrenamiento

Es responsabilidad de los jueces garantizar que nadie reciba instrucciones durante ninguna competición, excepto en las pruebas de sparring/combate por equipos. No se permitirá la instrucción desde la banda, ni por parte de nadie, incluyendo cinturones de color, cinturones negros, instructores, familiares o amigos. Esta regla de no instrucción rige desde el momento en que los competidores entran al ring con una reverencia hasta el momento en que salen del mismo. **Esto incluye indicarle discretamente a un estudiante qué hacer entre combates de sparring o antes de un desempate en formas o armas.** Se permite y se fomenta animar y animar. Un competidor que reciba instrucciones será penalizado de la siguiente manera:

- 1ª infracción: el competidor recibirá una advertencia sin contacto.
- Por la segunda infracción y posteriores, se le otorgará al oponente un punto de penalización.
- Tras la segunda infracción, el entrenador será retirado del ring. Si no abandona el ring durante la infracción, el competidor será descalificado.

Actitud y conducta del competidor

Uno de los principios más importantes del Taekwondo Songahm es el concepto de DISCIPLINA. Si bien es importante demostrar la disciplina necesaria para ser un buen perdedor, es igualmente importante exhibir la disciplina necesaria para ser un buen ganador. Los estudiantes de Taekwondo Songahm son conocidos por su disciplina, cortesía y respeto. No se tolerará ninguna manifestación de disgusto, frustración o insatisfacción con

el resultado de la competición. Esto incluye abandonar el ring o el área del mismo antes de la entrega de premios y la salida formal del ring. Tampoco se permitirá la euforia excesiva por la victoria.

Advertencias de conducta antideportiva

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

- Si la familia, los amigos o los aficionados del competidor incurren en dicha conducta, a discreción del juez central, se le podrá amonestar por conducta antideportiva. Se aplicarán todas las sanciones.
- Si un competidor es descalificado por conducta antideportiva después de la adjudicación de plazas, perderá su lugar. Los demás competidores no ascenderán de puesto en este caso.
- A discreción del Presidente Internacional de Torneos, la conducta antideportiva puede resultar en la pérdida total o parcial de los diez mejores puntos acumulados o en la exclusión de futuros torneos. El infractor recibirá una notificación oficial por escrito del Presidente Internacional.

Capacitación virtual

Esto describe el estado con el que se asociarán estos competidores, con el propósito de acumular puntos para el Campeonato Estatal.

Fondo

Cuando la pandemia azotó Estados Unidos, muchas escuelas tuvieron que cerrar, y los instructores utilizaron el método virtual para enseñar y ayudar a los estudiantes a continuar su camino en Songahm. Con el levantamiento de las restricciones y la posibilidad de clases presenciales, muchas escuelas decidieron continuar con la enseñanza virtual. Otras escuelas no pudieron mantenerse y cerraron. Quedan muy pocos estudiantes que continúan aprendiendo virtualmente, pero algunos, debido al cierre y a la falta de escuelas en sus alrededores, viven en un estado pero estudian en una escuela ubicada en otro. Para apoyar a estos estudiantes:

- Si un licenciario está capacitando virtualmente a estudiantes de otro estado, es responsabilidad del licenciario enviar toda la información relacionada a la sede central para su aprobación.
- Si un licenciario compite, sus puntos se asignarán al Estado en el que se encuentra su escuela, no al estado donde entrena.
- Si un competidor es aprobado para entrenar virtualmente, los puntos obtenidos se vincularán al Estado donde se encuentra la escuela.
 - Por ejemplo, John vive en Tennessee, pero entrena virtualmente con Mr. Leader en Arizona. Los puntos que John gane se mostrarán en Arizona, no en Tennessee.
- En cualquier momento, HQ tiene el derecho de perder puntos o revertir la elegibilidad de los estudiantes virtuales.
- El Presidente Internacional de Torneos tiene la última palabra sobre la asignación de puntos, según los hechos presentados. Su decisión es inapelable.

Concurso de Formas Tradicionales

Formularios de concurso admisibles

Cinturones de color

Los competidores con cinturón de color que participen en las pruebas de formas demostrarán la forma seleccionada por su instructor. Por razones de integridad, el instructor no debe permitir que un estudiante con cinturón de color realice una forma que se considere inferior a su nivel actual. Sin embargo, los jueces no cuestionarán a los competidores sobre la idoneidad de la forma que demuestre un cinturón de color.

No se tendrá en cuenta el color del cinturón ni la modalidad con la que compitan (ni puntuaciones más altas para una modalidad de nivel superior ni puntuaciones más bajas para una modalidad de nivel inferior). Los estudiantes serán evaluados según su desempeño en comparación con los demás de su división ese día.

Si un Cinturón Negro Recomendado compite en una División de Cinturón Negro Decidida de 1.er Grado, deberá competir con las formas Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2. No podrá competir con una forma de cinturón inferior ni con la forma de 1.er Grado, Shim Jun, durante la temporada regular.

Si el cinturón negro recomendado califica para el título de Distrito o de los diez mejores, debe obtener el rango decidido de 1.er grado antes del 15 de mayo y debe realizar el formulario Cinturón Negro Decidido para esa división.

Nota especial

Si un competidor tiene una condición médica justificada que le impide saltar, esto no lo califica para competir en Habilidades Especiales. Cualquier competidor que padezca una condición que le impida saltar debe informar a los jueces antes del inicio de la competencia de formas. Los jueces seguirán evaluando la calidad de las técnicas y no si el competidor saltó o no. Este competidor aún podría recibir la puntuación completa de los tres jueces.

Cinturones negros

Los cinturones negros no pueden competir con una forma designada para un rango superior a su rango actual, incluso si están "compitiendo" por la temporada del torneo.

Competidores cinturón negro de 1er grado:

- Debe competir con la forma Shim Jun después de seis meses desde la fecha de su prueba de rango decidido. Esto se conoce comúnmente como la "regla de los 6 meses". Los jueces asumirán que la forma presentada cumple con esta regla. Esto es una cuestión de integridad. Los jueces que consideren que el competidor de 1BD ha estado compitiendo con una forma de "cinturón de color" durante más de seis meses deben informarlo al RTTL en el evento. El RTTL informará de ello al Presidente Internacional de Torneos de la ATA en la sede de la ATA.
 - **El juez no debe cuestionar ni hacer comentarios al competidor sobre su tiempo en la clasificación. Tampoco debe reflejar su preocupación en la puntuación otorgada al competidor en ese evento.**
- Las formas más bajas que se pueden realizar en un ring de cinturón negro decidido de 1er grado son ^{Choong} **Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2.**

Competidores cinturón negro recomendados de 2º grado :

- Debe competir con Shim Jun.

Cinturones Negros Decididos de 2º Grado y competidores superiores :

- Puede elegir realizar cualquiera de las formas de cinturón negro hasta incluida la forma designada para su rango durante la temporada del torneo regular.
- La forma más baja que se puede realizar es Shim Jun.

Nota : Consulte la sección de Campeonatos [Distritales](#) y [Mundiales](#) de las reglas para obtener información adicional sobre cómo seleccionar la forma adecuada para sus objetivos competitivos.

Área de concentración de los jueces

La puntuación de las formas tradicionales se divide en tres roles de jueces: Juez A, Juez B y Juez Central. Cada juez califica un aspecto diferente de la presentación del competidor. Un aspecto importante al evaluar las formas es no dejar que las preferencias personales en cuanto a las técnicas influyan en la puntuación. No es factible esperar que todos los miembros de Songahm Taekwondo realicen todas las técnicas de la misma manera. Las diferencias en la constitución corporal, la edad y otros criterios pueden influir en la forma en que un instructor enseña ciertas técnicas a un alumno. Los jueces de forma deben basar su puntuación en la apariencia general y la efectividad de las técnicas. La mejor regla general es observar al competidor como juez y no como instructor.

Al sentarse, el Juez A se ubicará a la izquierda del Juez Central y el Juez B a su derecha. Al evaluar las áreas respectivas, la puntuación se basará en los siguientes diez atributos. El competidor que demuestre la mayor calidad y consistencia en estos atributos recibirá la puntuación más alta.

1. **Base :** Fundación de cada técnica (Pie base al patear, punto de partida para las técnicas de mano).
2. **Trayectoria :** El camino que seguirá una técnica desde el punto A al punto B.
3. **Seguir adelante** – Ir más allá del objetivo. (extensión completa de la técnica).
4. **Posición articular :** configuración adecuada de todas las articulaciones para una técnica.
5. **Equilibrio :** alineación corporal, postura, base adecuada y contacto visual.
6. **Precisión :** dar en el objetivo exacto con el punto de contacto adecuado.
7. **Velocidad :** Tiempo que tarda tu técnica en ir del punto A al punto B. Relajando los músculos y explotando.
8. **Fuerza de reacción :** El contrapeso a cada movimiento.
9. **Potencia :** Rotación del cuerpo y aporte de masa corporal a través de la aceleración.
10. **Reflejo automático :** la repetición adecuada le permite reaccionar sin esfuerzo.

Juez de esquina A

Solo se calificarán posturas y patadas.

Por **ejemplo** , el juez debe buscar:

- Base adecuada para incluir lo correcto
 - Longitud
 - Ancho
 - Distribución del peso

- Posición del pie

Por **ejemplo**, lo más importante a juzgar es lo siguiente:

- Trayectoria
- Seguir adelante
- Posición conjunta
- Balance
- Fuerza

Nota:

- 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 el nivel de la cabeza para patadas de sección alta).
- **El juez A solo evaluará las técnicas mostradas y no descontará puntos por movimientos omitidos, patadas incorrectas o una forma incompleta. Estas áreas son responsabilidad del juez central.**

Juez de esquina B

Se calificarán únicamente las técnicas manuales.

Para **las técnicas manuales**, lo más importante a juzgar es lo adecuado:

- Trayectoria
- Posición conjunta
- Velocidad
- Fuerza de reacción
- Fuerza

El juez B solo evaluará las técnicas mostradas y no descontará puntos por movimientos omitidos, bloqueos o golpes incorrectos, ni por una forma incompleta. Estas áreas son responsabilidad del juez central.

El juez central

Calificará la presentación general del formulario.

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

- Memoria (Reflejo Automático)
- Ritmo y tiempo
- Actitud y entusiasmo

Anotador/Cronometrador

En un torneo de la ATA, el anotador y el cronometrador desempeñan un papel importante en el funcionamiento general del ring. Si bien estos voluntarios no se consideran jueces, tienen responsabilidades y obligaciones que deben cumplirse. El Juez Central debe seleccionar a un estudiante con dobok para que ocupe el puesto de anotador o cronometrador. La ropa de calle no se considera apropiada para este puesto.

El anotador/cronometrador deberá:

- Asegurarse de que sus funciones en el ring sean comprendidas y solicitar al Juez Central cualquier aclaración necesaria.
- Vístase apropiadamente con un uniforme tradicional, de equipo o CRX.
- Repita la puntuación al juez central en voz alta y clara.
- Escriba de manera legible y completa, complete todas las puntuaciones otorgadas por el Juez Central.
- Haga todo lo posible para llamar la atención del juez central si no tiene claro un problema de puntuación o tiempo en cualquier momento durante la competencia.
- Preste completa atención al anillo en el que están trabajando.
- Abstenerse de animar a ningún competidor en particular. Debe ser imparcial, como si fuera uno de los tres jueces.

Procedimientos de competencia en forma tradicional

Los siguientes procedimientos son indicativos de cómo debe ejecutarse cada anillo en cada torneo ATA:

- El Juez Central volteará las tarjetas boca abajo y las barajará para que los competidores sean llamados aleatoriamente. No es necesario que todos los nombres estén escritos en la hoja de puntuación antes de comenzar la sección de formularios de la competencia.
 - En los eventos nacionales y mundiales, las hojas de puntuación están preimpresas. El orden de convocatoria de los competidores se basará en las instrucciones del Director del Torneo Nacional el día del evento.
- Para comenzar la competencia de formas, el juez central tomará una tarjeta a la vez y llamará al competidor por su nombre. Entregará la tarjeta al anotador para que este pueda registrar el nombre mientras el competidor realiza su forma. No es necesario completar todos los nombres de los competidores antes de comenzar la competencia. El anotador lo hará mientras el competidor muestra la forma a los jueces. Como cortesía adicional a los competidores y sus familias, el juez central también anunciará al competidor "en lista" (es decir, el siguiente competidor en la lista).
- Al ser llamados, los competidores responderán "Sí, señor/señora", correrán al centro del ring, se pondrán firmes y esperarán las instrucciones de los jueces. Seguirán las instrucciones del juez y, al recibir la orden de comenzar, demostrarán su forma en el conteo.
- Mantendrán la posición del último movimiento hasta que se les dé la orden de regresar y no abandonarán el ring hasta que sean despedidos.
- En cada división, los tres primeros competidores demostrarán su técnica, uno a la vez, y luego serán retirados. Esto permitirá a los jueces evaluar el ring determinando la habilidad general de los competidores presentes. Al concluir la demostración de la técnica del tercer competidor, se llamará a los tres competidores de vuelta y se les asignarán puntuaciones. Los competidores subsiguientes serán evaluados inmediatamente después de realizar su técnica.
 - Los competidores deben tener en cuenta que las puntuaciones varían según el nivel de los competidores en el ring ese día en particular.
- El juez central anunciará las puntuaciones desde su izquierda, diciendo en voz alta la puntuación del juez A, luego la puntuación del juez central y finalmente la puntuación del juez B. Los jueces deben mantener sus puntuaciones visibles hasta que el anotador haya escrito las puntuaciones correctamente y las haya repetido al juez central para su verificación.
- Después de que cada competidor haya tenido la oportunidad de demostrar su forma, el juez central verificará la suma de las puntuaciones y determinará si hay empates.

- En caso de empate en el primer, segundo o tercer puesto, se utilizará el sistema de desempate. (Véase [Resolución de Empates](#)).
- **A todos los competidores en todas las divisiones, independientemente del cinturón o rango, se les dará un intento para presentar su forma.**

Determinación y administración de una puntuación

Es importante entender cómo determinar la puntuación de un competidor.

- Los tres primeros competidores completarán su formulario antes de ser calificados. Esto les da a los jueces una base para sus puntuaciones.
- Cada juez otorgará una puntuación del 1 al 9.
 - **La puntuación es una puntuación comparativa basada en los competidores en ese ring, en ese día, y no basada en la excelencia de la forma presentada.**
 - Los competidores deben tener en cuenta que los puntajes de un torneo pueden ser completamente diferentes a los de otro torneo dependiendo del nivel de los competidores en ese ring en particular ese día.
 - Es muy posible que las puntuaciones de cada juez varíen mucho porque cada juez puntúa una parte diferente de la actuación y las puntuaciones no tienen ninguna relación entre sí.
 - Este método de puntuación también proporciona a los competidores información instantánea sobre qué parte de su forma puede necesitar mejoras.
 - El Juez Central solo puede otorgar una puntuación de cero (0) por un formulario incompleto. (Ver [más abajo](#)).
- No existen restricciones de límites durante la competencia de formas.
 - Los competidores no serán penalizados por sobrepasar los límites del ring ni por ajustar su posición para evitar obstáculos, personas o los límites del ring. Es posible que los competidores no sepan que no serán penalizados por sobrepasar los límites del ring y se ajusten para evitarlo. También es posible que bolsas de equipo, espectadores, etc., les obstaculicen el paso, por lo que se les debe permitir ajustar su posición para evitar estos obstáculos.
- No existen restricciones de tiempo específicas para completar un formulario.
 - Al describir y enseñar las formas, el material escrito incluye un tiempo sugerido para su ejecución. Este tiempo sugerido ayuda al estudiante a comprender la velocidad y la fluidez de la forma. No se utiliza como criterio de evaluación para competiciones de torneos.
- En cualquier ring de campeón, independientemente del número de competidores, el competidor que presente un formulario incompleto recibirá una puntuación de cero (0) del juez central. Los jueces A y B calificarán al competidor según las pautas habituales para un formulario completo y no descontarán puntos por su integridad.

Para anillos con dos o tres competidores

- En lugar de otorgar puntajes, cada juez señalará su elección como la mejor, según su asignación. (Juez A para Patadas/Posturas, juez B para Técnicas de Mano y Bloqueos, juez Central para Presentación General)
- Si todos los jueces señalan a un competidor diferente, **los competidores NO REHABILITARÁN SUS FORMAS**. Los jueces seguirán el procedimiento habitual de desempate. Ver [aquí](#).
- El anotador registrará las siguientes puntuaciones:
 - 1er^{lugar}: 9 para todos los jueces

- 2do lugar: 8 para todos los jueces
- 3er lugar: 7 para todos los jueces

Para anillos con un solo competidor

- El competidor individual debe recibir un 9, 9, 9 de los jueces, porque es el mejor en el ring ese día, a menos que se trate de una deducción automática de puntos (por ejemplo, un formulario incompleto).

Rango de puntuación y significado

El significado de las puntuaciones es el siguiente:

Puntaje	Significado
9	Considerado entre los mejores del grupo
6 a 8	Mejor que la media del grupo
5	El promedio del grupo
1 a 4	Por debajo del promedio del grupo
0	Incompleto (solo lo otorgará el juez central en el primer intento incompleto, en una División Campeón)

Notas:

- A todos los competidores sólo se les permite una oportunidad para completar su formulario.
 - Los estudiantes que no estén seguros de conocer su forma deben, **en consulta con su instructor**, considerar competir en la división Recreativa para ese torneo.
- Un formulario incompleto en la división Campeón recibirá una puntuación de cero (0) del Juez Central.
- Los jueces de esquina siempre deben basar su puntuación en la calidad de la técnica mostrada en comparación con los otros competidores ese día en ese ring.

Formulario incompleto

Una forma incompleta se define como un competidor que omite al menos cuatro o más movimientos consecutivos o se detiene en cualquier momento durante la forma y no continúa la presentación.

- Si un competidor omite una o dos técnicas, gira en la dirección equivocada o realiza una técnica incorrecta, esto **NO** se clasificará como una forma incompleta.
 - El énfasis de la enseñanza de la organización está en la calidad de la técnica más que únicamente en la memorización.
 - **Sólo el Juez Central descontará puntos en función de la presentación y los jueces de esquina no deben deducir por este tipo de error.**

Durante la competición de forma, el Juez Central podrá ayudar al competidor a completar su forma mediante indicaciones verbales y posibles demostraciones físicas si no puede completarla. Esto se hace únicamente para mejorar su autoestima, brindándole la oportunidad de completarla frente a sus compañeros y el público.

- En una división Campeón, el Juez Central debe entonces calificar el formulario como si estuviera incompleto, dando un puntaje de cero (0), lo que sería lo mismo que si el juez no hubiera ofrecido asistencia y el competidor no hubiera completado su formulario.
- Los jueces de esquina no deben deducir por esta asistencia. Solo juzgan las técnicas demostradas.

Ejemplo

Un competidor que presente el Songahm n.º 3 omite ambos bloqueos altos con la mano de cuchillo o realiza patadas laterales en lugar de las dos patadas circulares, pero ejecuta las técnicas correctas durante el resto de la forma. El Juez Central, responsable de la presentación general de la forma, podrá deducir puntos si el competidor realiza técnicas incorrectas u omite técnicas, mientras que los Jueces A y B deben otorgar puntuaciones que reflejen únicamente la calidad de las técnicas demostradas en comparación con las de los demás competidores.

Resolviendo lazos

En un ring con 4 o más competidores, si dos o más competidores tienen el mismo puntaje para el primer, segundo o tercer lugar, hay un empate en la división.

- Los empates se decidirán en una serie de desempates, en lugar de en una conferencia.
- A los competidores empatados se les pedirá que realicen su formulario nuevamente, individualmente.
- Cada competidor deberá realizar el mismo formulario que realizó originalmente.
 - **Un competidor que no repita la misma forma perderá el desempate.**
- Los tres jueces ahora juzgarán el formulario completo en general en lugar de sus asignaciones originales.
- Todos los empates serán decididos por los jueces apuntando a la mejor presentación general, en lugar de dar puntuaciones.
- Si hay empate en más de un lugar, los jueces decidirán primero el lugar **más bajo**.
 - Por ejemplo, si hay un empate doble por el primer lugar y un empate doble por el tercer lugar, primero se realizará la segunda vuelta del tercer lugar y luego la segunda vuelta del primer lugar.

Determinar al ganador

- Todos los competidores empatados (por ese lugar) se alinearán frente a los jueces.
- Por orden del juez central, todos los jueces señalarán al competidor que, según su criterio, hizo el mejor trabajo.
- Si al menos dos jueces eligen a la misma persona, esa persona gana y recibirá ese lugar en la competencia.
- Si hubiera más de un lugar en juego, los jueces decidirían inmediatamente la siguiente mejor forma, y así sucesivamente, hasta llenar todas las posiciones.
- Si hubiera más de un puesto en juego, los competidores eliminados por la votación original serían seleccionados nuevamente, y los jueces señalarán al que consideren merecedor del siguiente lugar. Este procedimiento se aplicará hasta que se determinen todos los puestos.
- Un juez se mantendrá fiel a su elección de mejor forma al decidir empates. Si un juez vota por el "Competidor A" en su votación inicial, **deberá seguir votando por él en todas las votaciones posteriores hasta que el competidor A clasifique o sea eliminado.**

- Si los tres jueces señalan a competidores diferentes, siga este procedimiento para resolver el empate triple:

3-Way Tie for First Place	Competitor 1	Competitor 2	Competitor 3	
				3 competitors scored the same point total from the judges. If there were 4 or more in the ring, the tied competitors repeat the same form originally presented, with all judges judging overall.
Round 1				
Competitors being considered →	C1	C2	C3	The tied competitors line up in front of the judges. Judges vote for who they think was the best of the group. In this example, there's a 3-way tie.
	↑	↑	↑	
Judges vote →	JA	JC	JB	In the following rounds, once a judge has selected a competitor, they must continue to vote for them if possible, until they win or are eliminated.
Round 2			C3	Judges ask competitor 3 to step back.
Competitors being considered →	C1	C2		Judges vote for who they think was best, of those in consideration. Judges A and C must continue to vote for their original selection.
	↑	↑		Judge B becomes the tie-break between C1 and C2. C2 is determined to be the better between C1 and C2.
Judges vote →	JA	JC	JB	
Round 3	C1			Since C2 won Round 2, C2 stays, and judges ask C1 to step back.
Competitors being considered →		C2	C3	Judges ask C3 to step forward.
		↑	↑	Judges vote for who they think was best, of the two in consideration. Judges C and B must continue to vote for their original selection.
Judges vote →	JA	JC	JB	Judge A becomes the tie-break between C2 and C3. C3 is determined to be the better between C2 and C3. C3 is the winner of the 3-way tie.
Competitor 3 wins first place.				
Round 4			C3	Competitor 3 has already won First Place, and steps back.
	C1	C2		Judges vote for who they think was best, of those in consideration. Judges A and C must continue to vote for their original selection, because if they were good enough to attract a vote for first place, they deserve the vote for second place.
	↑	↑		Judge B becomes the tie-break between C1 and C2 for the round to determine second place. In this example, Judge B already chose C2 over C1 in Round 2, and must stay consistent in the choice here.
Competitor 2 wins second place.	JA	JC	JB	C2 is determined to be the better between C1 and C2.
Competitor 1 wins third place.				C1 is the last remaining, and wins third place.

- Siga este procedimiento para un empate de 4 vías:

4-way tie for first place	Competitor 1	Competitor 2	Competitor 3	Competitor 4	
					4 competitors scored the same point total from the judges. The tied competitors repeat the same form originally presented, with all judges judging overall.
Round 1					
Competors being considered →	C1	C2	C3	C4	The tied competitors line up in front of the judges.
	↑	↑	↑		Judges vote for who they think was the best of the group.
Judges vote →	JA	JC	JB		In this instance, there's a 3-way tie.
Round 2				C4	Judges ask Competitor 4 takes two steps back. C4 is out of consideration for 1st place.
Competors being considered →	C1	C2	C3		Judges ask competitor 3 to take one step back
	↑	↑	↑		Judges vote for who they think was best, of those in consideration (C1, C2).
Judges vote →	JA	JC	JB		Judges A and C must continue to vote for their original selection. Judge B becomes the tie-break between C1 and C2. C2 is determined to be the better between C1 and C2.
Round 3				C4	
Competors being considered →	C1	C2	C3		Judges ask C1 to step back, because C2 beat them in Round 2. Judges ask C3 to step forward.
	↑	↑	↑		Judges vote for who they think was best, of those in consideration.
Judges vote →	JA	JC	JB		Judges C and B must continue to vote for their original selection. Judge A becomes the tie-break between C2 and C3. C3 is determined to be the better between C2 and C3. C3 is the winner of the 3-way tie, and wins 1st place.
Competitor 3 wins first place					
Round 4			C3		C3 won 1st place, and takes 2 steps back.
Competors being considered →	C1	C2		C4	C4 steps back up to the line, and is in consideration for 2nd place.
	↑	↑		↑	Judges vote for who they think was best, of those in consideration.
Judges vote →	JA	JC		JB	Judges A and C must continue to vote for their original selection. In this example, Judge B votes for C4, creating a 3-way tie. Judges now follow the 3-way tiebreak process to determine 2nd place.

Concurso de armas tradicionales

Tamaño, longitud y estilo de las armas

Los cinturones de color no pueden utilizar armas de madera (Bahng Mahng Ee, Gum Do), ni tampoco el Gum Do de metal.

No se permiten decoraciones. Consulte [las restricciones de adornos](#) más arriba.

No hay restricciones en cuanto al tamaño o longitud de las armas.

***** Consulte con su instructor sobre la longitud apropiada o más adecuada del arma según la altura del competidor. *****

Reglas y pautas del cinturón de color

Tipos y estilos de armas disponibles para el cinturón de color

El estudiante con 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 una de las siguientes:

- Bahng Mahng Ee simple o doble: no se permiten armas de madera.
- Ssahng Jeol Bong simple o doble
- Jahng Bong
- Ssahng Nat
- Jee Pahng Ee – actualmente, solo recreativo.
- Gum Do – No se permiten espadas de metal ni de madera.
- Oh Sung Do

Los cinturones de color pueden utilizar únicamente armas de seguridad Protech para la competencia de armas tradicionales, a excepción del Jahng Bong y el Jee Pahng Ee, en cuyo caso cualquier estilo es aceptable.

¡NOTA! Consulte [las restricciones de adornos](#) más arriba.

Contenido de la demostración de armas del cinturón de color

Se espera que todos los cinturones de color que compitan en una División de Campeones presenten formularios del nuevo programa de armas. Si el competidor no presenta un formulario del nuevo programa, el Juez Central calificará el formulario de armas como incompleto (o) y los jueces de esquina calificarán el formulario presentado.

La presentación será evaluada según los siguientes criterios:

- Control general y uso del arma (deducciones por caídas, mal manejo, etc.)
- Presentación (¿La exhibición fue emocionante y divertida?)
- Aplicación práctica del arma
- Posturas, tiempo y ritmo de la forma.

El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino una guía para que el juez compare las presentaciones a fin de otorgar una puntuación. **Sin embargo, al resolver empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio

principal para determinar al ganador. ***En un desempate***, un competidor que suelte un arma no debe obtener la victoria sobre un competidor que la controle durante toda su actuación.

Divisiones Tigre y Recreativa

Los cinturones de color en las divisiones Tigre y Recreativo pueden realizar una rutina de estilo libre de 30 segundos.

La rutina debe ser aprobada por el instructor del competidor antes de la competencia. Por lo tanto, es fundamental que el estudiante consulte con su instructor sobre la presentación.

El competidor no podrá:

- Agregue cualquier movimiento de “tipo gimnástico” como, entre otros, divisiones, volteretas, volteretas, etc.
- Suelta el arma.

Por cada infracción de esta regla en las divisiones de cinturón de color, cada juez reducirá su puntuación en un (1) punto. El juez central, antes de pedir la puntuación, recordará a los jueces de esquina las deducciones correspondientes.

Reglas y pautas del cinturón negro

Formularios de armas de cinturón negro y requisitos de rango

A continuación se muestra la lista de formas de armas de cinturón negro y sus requisitos de rango:

Rango	Formularios permitidos
Primer Grado y superior	Bahng Mahng Ee individual Soltero Ssahng Jeol Bong Jahng Bong de gama media Oh Sung Do Nivel 1 Goma de mascar nivel 1
Segundo Grado y superiores	Doble Bahng Mahng Ee Doble Ssahng Jeol Bong Ssahng Nat
Tercer grado y superior	Jahng Bong de largo alcance
Cuarto grado y superiores	Sam Dan Bong Jee Pahng Ee Goma de mascar nivel 2

Notas de armas

- **Bahng Mahng Ee** – Se permiten versiones de madera, solo las vendidas por WMA (ratán) sin decoraciones.
- **Oh Sung Do Nivel 1** : Se aceptan versiones anteriores y nuevas del formulario hasta julio de 2026.

- **Chicle ¿Qué hacer ?**

- La funda es necesaria durante la competición tradicional.
- Se permite una espada de madera para la competición (sólo para cinturones negros).
- Se permite una espada de metal para los cinturones negros y 1BR que compitan en un ring de cinturón negro.
- El cinturón debe llevarse por fuera del pantalón Tang Bagee. Ver [aquí](#).

¡NOTA! Consulte [las restricciones de adornos](#) más arriba.

Competir hacia arriba

Para los cinturones negros recomendados de primer grado que eligen competir con cinturones negros, deben competir con una de las 5 formas de armas decididas de primer grado aprobadas. (Ssahng Jeol Bong individual, Bahng Mahng Ee individual, Oh Sung Do, Gun Do o Jahng Bong de rango medio). El competidor **también puede presentar una forma de arma del nuevo programa de cinturón de color de Campeones que corresponda con el programa de armas de cinturón negro aprobado.**

Los cinturones negros que compiten para ascender están limitados a las formas designadas para su rango en la [tabla](#) anterior. Por ejemplo, un 3BD que compite en la división 4/5 no puede presentar un arma de cuarto grado, como el Jee Pahng Ee.

Estilo de arma aprobado para la competición de armas de cinturón negro

Los cinturones negros solo pueden usar armas de seguridad Protech en competencias de armas tradicionales, excepto el Jahng Bong y el Jee Pahng Ee, para los cuales se acepta cualquier estilo. Todos los cinturones negros pueden usar la espada metálica de entrenamiento avanzado de la marca ATA. Los cinturones negros recomendados que compitan en anillos de Primer Grado Decidido también pueden usar la espada metálica. Los nuevos cinturones negros de Primer Grado Decidido también pueden presentar un formulario de arma del currículo de cinturón de color del Campeón hasta seis meses después de obtener su rango Decidido.

Criterios de evaluación de armas

En la competición tradicional de armas de cinturón negro, todos los jueces calificarán la ejecución completa de la forma, en lugar de solo uno de los aspectos especificados. Solo el juez central considerará la integridad de la forma. Los jueces de esquina pueden hablar con el juez central si, en su opinión, la forma estaba incompleta antes de revelar las puntuaciones.

Criterio principal de evaluación:

- **El control del arma es la primera y más importante prioridad.**

La siguiente lista de criterios adicionales se utilizaría para comparar una presentación con otra (no en orden de importancia):

- **Golpes precisos y efectivos** , relacionados con los nueve ángulos de ataque
- **Manejo fluido del arma** : intercambios suaves y transiciones de un movimiento al siguiente.
- **Sincronización mano-pie** : coordinación de los movimientos de la mano, el arma y el pie
- **Equilibrio de técnica** : igual precisión y calidad en los lados izquierdo y derecho del cuerpo.
- **Consistencia de velocidad y potencia** en toda la forma
- **Posturas adecuadas**

- **Ritmo y ritmo**
- **Actitud**

La lista anterior sirve de guía para que los jueces comparen una presentación con otra a fin de otorgar una puntuación. El control del arma es el criterio principal para determinar al ganador. **En un desempate**, un competidor que suelte un arma no debería obtener la victoria sobre un competidor que la controle durante toda su actuación.

En un ring de 2 o 3 competidores, si uno de ellos deja caer su arma durante la competición regular, esto no significa que no pueda ganar (como en un desempate).

Procedimientos del concurso de armas tradicionales

Los procedimientos de competición de armas tradicionales serán coherentes con los procedimientos de forma tradicionales con las siguientes adiciones:

- Durante la competencia de armas de cinturón de color para **las divisiones Tigres y Recreativas**, el cronometrador del ring comenzará a correr el reloj a la orden del juez central y gritará "Tiempo" cuando hayan expirado 30 segundos.
 - Una vez transcurrido el tiempo, el juez central debe detener al competidor si no ha terminado su demostración dentro de unos segundos después de que se anuncia "tiempo".
- No hay límite de tiempo para los formularios de armas de la división de campeones.
- Se permite el uso de resina, bolsas de resina u otros productos destinados a ser utilizados para secar las manos antes de la competición.

Determinación y administración de una puntuación

Tanteo

El rango de puntuaciones es el mismo que el de las formas tradicionales. Los jueces otorgarán una puntuación del 1 al 9.

Notas:

- Para una forma de arma de la División Campeón (cinturón negro y cinturón de color)
 - Un [formulario incompleto](#) recibirá un cero (0) únicamente del juez central. Los jueces A y B otorgarán puntuaciones según el desempeño.
 - El juez central podrá aplicar deducciones por omitir movimientos que no resulten en una forma incompleta.
- **Para Recreativos y Tigres –**
 - No hay formas de armas de cinturón de color incompletas ya que se considera una forma de estilo libre.
 - No habrá penalización por una forma de armas que dure menos de 30 segundos.
 - No se considerará ninguna parte de la presentación que exceda los 30 segundos cuando la Los jueces otorgan puntajes, **incluso si se cae un arma durante ese exceso de tiempo.**
 - Si la forma de arma completa es una forma de arma de cinturón negro, o una sección de la misma, el competidor recibirá un cero (0) únicamente del juez central. Los jueces A y B otorgarán puntuaciones según los criterios establecidos.

Para anillos con dos o tres competidores

- En lugar de dar puntuaciones, los competidores se alinearán y cada juez señalará su elección para la puntuación más alta de acuerdo con su asignación.
- El anotador registrará las siguientes puntuaciones:
 - 1er lugar : 9 para todos los jueces
 - 2do lugar: 8 para todos los jueces
 - 3er lugar : 7 para todos los jueces
- Si todos los jueces señalan a un competidor diferente, se aplicará el [procedimiento de desempate](#) . Los competidores no repetirán sus formas.

Para anillos con un solo competidor

- El competidor individual debe recibir un 9, 9, 9 de los jueces, porque es el mejor en el ring ese día, a menos que esté involucrada una deducción automática de puntos (por ejemplo, un arma caída o un formulario incompleto).

Armas caídas o rotas

Un arma se considera “caída” cuando sale de la(s) mano(s) del competidor y golpea el suelo.

- En armas tradicionales, hay una **deducción automática de un (1) punto** del puntaje de cada juez si un competidor **deja caer** un arma.
- En Armas Tradicionales, hay una **deducción automática de un (1) punto** de la puntuación de cada juez por **recoger el arma(s) incorrectamente** .
 - La forma correcta de recuperar un arma caída **PARA TODAS LAS ARMAS** es con **el método tradicional de recogerla, es decir, arrodillarse sobre una rodilla y recoger el arma con las dos manos**.
 - Cabe señalar que en una batalla real nadie tomaría un arma con ambas manos. Sin embargo, para fines de competencia, siempre se deben usar ambas manos.
- Se considera que un competidor está activo en la competencia desde el momento en que se le hace una reverencia para realizar su presentación hasta que se da la orden de "Bah-roh" para que el estudiante regrese a su posición de preparación. Cualquier caída de arma entre estas dos acciones afectará la puntuación otorgada por los jueces.
- se aplicará **ninguna reducción** a la puntuación de un competidor si su **arma se rompe** durante la competición. En caso de rotura, el competidor tendrá un máximo de 30 segundos para reemplazarla con su propio equipo o pedir prestada una a otro competidor. Una vez que el estudiante haya reemplazado el arma, se continuará el proceso desde el punto en que se rompió. **Si por alguna razón no se reemplaza el arma dañada, el competidor recibirá una puntuación de cero (0) del juez central y las puntuaciones regulares de cada juez de esquina.**

Ejemplo : El tiempo activo de la forma Doble Ssahng Jeol Bong no se extiende más allá de "Bah-roh". Si Sally suelta el Ssahng Joel Bong izquierdo durante el ataque triangular después de "Bah-roh", no se deducirán puntos.

Hacer un soporte

Se debe establecer una llave de competencia antes del inicio de un evento tradicional de un paso, de combate tradicional o de combate tradicional por puntos. Estas directrices son comunes a estos tres eventos y garantizan que cada división alcance un punto en el que queden exactamente cuatro competidores para entrenar en las semifinales del evento. Tener un número par de competidores no garantiza que una división alcance este punto.

Un bye se considera una victoria automática. El competidor que reciba un bye no tendrá que hacer one-steps ni sparring en la primera ronda de la competencia y avanzará automáticamente a la siguiente.

El juez central es responsable de asegurarse de que el cuadro esté preparado correctamente.

Sistema de despedida ATA

El Año del Torneo de EE. UU. se extiende desde el sábado del Campeonato Mundial hasta el Torneo de Campeones (TOC), que se celebra al final de la temporada. El Año del Torneo Panamericano se extiende desde el sábado del Torneo Panamericano hasta el Torneo Panamericano de Campeones. Cabe destacar que los Campeones Distritales, Panamericanos y Estatales solo reciben preferencia para los pases del año de competencia posterior a la obtención del título. Los Campeones Panamericanos y Distritales se consideran iguales para la concesión de pases.

El procedimiento para administrar los byes será el siguiente:

- Calcule el número de byes necesarios, utilizando la calculadora de byes que se encuentra en la parte inferior de la hoja de clasificación.

*** Please place the names of those that received byes on lines labeled 1, 2, 3, etc. beginning with the lowest number

BYE - CALCULATOR

NUMBER OF COMPETITORS SPARRING

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	1	0	3	2	1	0	7	6	5	4	3	2	1	0

NUMBER OF BYES NEEDED

- Pida a todos los competidores que se den la vuelta para mostrar el dorso de sus uniformes y determinar quién lleva el uniforme adecuado para obtener la preferencia de pase. En ese caso, un competidor debe llevar el uniforme de campeón ese día para obtener la preferencia de pase y continuar usándolo durante la parte de la competencia para la que recibió el pase. La confirmación verbal o escrita de la condición de campeón no será suficiente, a menos que, en circunstancias excepcionales, la proporcione por escrito el Presidente Internacional de Torneos.
- Los byes se otorgarán en este orden:
 1. **Campeones del Mundo** : El campeón del mundo más reciente recibe el primer pase. Los pases adicionales se otorgan en orden descendente según el año de obtención del título.
 2. **Campeones de Distrito o Campeones Panamericanos** : para el año de competencia posterior a la obtención del título. Los títulos de Campeón Panamericano se consideran títulos de Distrito.
 - Actualmente, quienes obtengan un título en el Campeonato Europeo o de Asia Pacífico pueden solicitar un uniforme correspondiente que indique este título, pero no tendrán preferencia para participar en las competiciones. Esta política se revisará anualmente a medida que estos eventos sigan creciendo.

3. **Campeones estatales** : para el año de competencia posterior a la obtención del título.
 4. Otorgar los pases restantes mediante un sorteo aleatorio.
- Si hay dos o más campeones del mismo año y estatus, se realizará un sorteo aleatorio entre aquellos elegibles para el bye.
 - No hay garantía de que todos los que son elegibles para una preferencia de bye reciban un bye.
 - **Si un competidor recibe un bye en la primera ronda, ubicándose así en la ronda de medallas, y luego se niega a entrenar en la siguiente ronda, el competidor perderá cualquier punto del “top ten” obtenido en ese evento.**
 - Un competidor que desee cambiarse a su dobok de campeón para las pruebas de sparring podrá hacerlo, siempre que no se retrase el acceso al ring ni se cambie en el ringside. Deberá cambiarse el dobok en el baño o vestuario. Deberá competir con ese dobok para obtener el pase. Si un competidor abandona el ring para cambiarse el dobok, NO se concederá tiempo extra. Si un competidor regresa al ring y se le han concedido pases, perderá el pase que le habrían concedido.
 - Un competidor no podrá utilizar la parte superior del dobok de otro con el fin de obtener un pase.

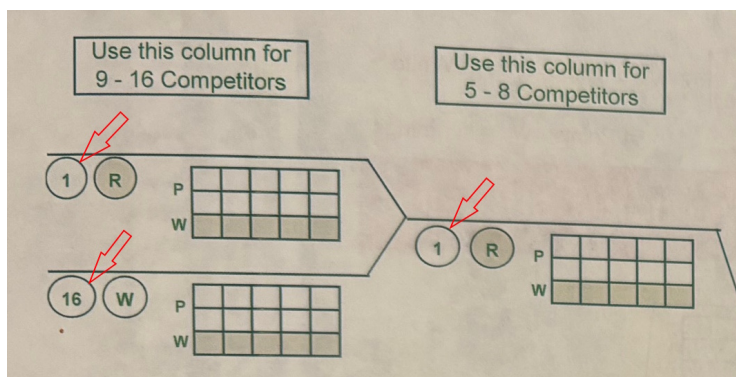
Excepciones

- En las divisiones recreativas, todos los pases se asignarán al azar. No se dará preferencia a la inscripción de campeón en el dobok.
- Para los Distritos, los cuadros se preparan en la Sede Central y todos los pases se asignarán al azar.
- Para el TOC del Mundial, los 4 mejores competidores, según la clasificación de los diez mejores del año en curso, se clasificarán del 1 al 4 y tendrán preferencia para los pases libres según su clasificación. Si quedan pases libres disponibles, se sortearán al azar entre los competidores restantes.

Asignación de byes

Los byes se priorizarán según las reglas anteriores. Use los números pequeños de "semilla" en las llaves de sparring para ordenar correctamente a los que reciben byes en la llave.

- El primer pase se colocará en la parte superior del cuadro, en la línea marcada con ① . Si hay un segundo pase, se colocará en la posición ②  en la parte inferior del cuadro. El siguiente pase se colocará en la posición ③ (en el centro del cuadro), y así sucesivamente.



- Ejemplo: Hay 12 competidores para sparring de combate y 4 byes disponibles en el ring. 3 competidores tienen doboks marcados: Bob tiene un título de campeón mundial en sparring de combate, David tiene el título actual de campeón de distrito y James tiene un título actual de campeón estatal.

- Bob se convierte en el cabeza de serie número 1 y se lo ubica en el ① Posición en el cuadro. Escribe BYE para su partido.
- David se convierte en el cabeza de serie número 2 y se le coloca en el ② Posición en el cuadro. Escribe BYE para su partido.
- James se convierte en el tercer cabeza de serie y ocupa la posición □ del cuadro. Anota BYE para su partido.
- Como nadie más tiene un dobok marcado, el bye restante se selecciona al azar entre los 9 competidores restantes. Escriba su nombre en la semilla # 4 , en el ④ posición, con BYE para su partido.
- Los 8 competidores restantes se rellenan al azar en las posiciones restantes del cuadro.
- mundiales más recientes obtienen un puesto más alto.
 - Ejemplo: hay 6 competidoras y 2 byes disponibles en el ring, y hay 3 competidoras con doboks marcados: Susan con un título de Campeona Mundial 2023, Lisa con un título de Campeona Mundial 2021 y Emily con un título de Campeona Mundial 2020.
 - Susan se convierte en la cabeza de serie número 1, está escrita en la posición ① y gana el primer bye.
 - Lisa se convierte en la cabeza de serie número 2, está escrita en la posición ② y gana el segundo bye.
 - Los 4 competidores restantes, incluida Emily, se organizan en los espacios restantes del grupo al azar.
- Los competidores con puntuaciones iguales se asignan al azar dentro de su grupo de pares.
 - Ejemplo: Hay 6 competidores y 2 byes disponibles en el ring, y hay 4 doboks marcados: Adam con un campeón mundial, David, Nick y Mike con un campeón estatal actual.
 - Adam se convierte en el cabeza de serie número 1, está escrito en la posición ① y gana el primer bye.
 - Mediante un sorteo aleatorio entre los 3 restantes elegibles para un bye, David obtiene el puesto número 2 y se ubica en el ② posición en el bracket , y obtiene el segundo bye .
 - Los 4 competidores restantes, incluidos Nick y Mike, se organizan en los espacios restantes del grupo al azar.

La misma regla escolar

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

- Si un competidor recibe un pase en la primera ronda, podrá enfrentarse a un oponente de la misma escuela la primera vez que entrene.
- El procedimiento para determinar los pases **ganados** tendrá prioridad sobre la regla de separar a los competidores por escuela para la primera ronda.
- Los pases ganados no se pueden reasignar si este procedimiento deja solo a los miembros de la misma escuela compitiendo entre sí en la primera ronda.
- **aleatorios** se pueden ajustar según la regla de la misma escuela. Intente realizar este ajuste antes de que se anuncien los pases aleatorios a los competidores.

Esta regla de "misma escuela" no aplica a las competencias de Distrito . Las eliminatorias y la clasificación de los competidores en las competencias de Distrito se realizan en orden aleatorio, y los jueces no tendrán en cuenta la escuela.

Para el Torneo de Campeones, los cuatro mejores competidores según puntos de la temporada se ubicarán del 1 al 4. Si hay pases libres, estos cuatro competidores tendrán preferencia. La Sede asignará los pases libres restantes al azar a los competidores restantes en el ring. [Ver [aquí](#)].

Comprobación final

Una vez completado el cuadro, es imperativo que el juez central revise el cuadro utilizando el siguiente procedimiento:

- Haga que todos los competidores se alineen en el centro del ring.
- Anuncie cada combate con el nombre y apellido de los competidores. Pida a cada competidor que se arrodille al oír su nombre.
- Al finalizar, asegúrese de que todos los que quedan de pie no estén compitiendo en ese evento.

Competición tradicional de combate de un solo paso

Reglas y pautas

- Todos los cinturones blanco, naranja y amarillo pueden competir en el sparring tradicional de un paso. Optar por este tipo de sparring no les impide competir también en el sparring tradicional por puntos. Los cinturones blanco, naranja y amarillo pueden participar en ambos eventos.
- Un competidor no puede mezclar one-steps de dos rangos diferentes, pero el conjunto de one-steps que utiliza un competidor no tiene que coincidir con la forma que utilizó el competidor durante la competencia de forma.
 - EJEMPLO: un competidor puede realizar Songahm 2 Form y Songahm 1 One-Steps.
- Un competidor debe realizar al menos dos combinaciones diferentes de un paso en los dos primeros intentos para ganar ambos puntos.
- Si un competidor repite un paso en los dos primeros intentos, no podrá ganar el segundo. Sin embargo, podrá repetir un paso en la ronda final y ganar el desempate.
- Los pasos 1 y 2 se pueden realizar en cualquier orden. El paso 3 no está permitido.
- Sólo se permiten pasos del plan de estudios Blanco, Naranja o Amarillo.
- Si hay un empate y es necesario un desempate, el competidor utilizará su elección del paso #1 o #2.
- Un partido de un paso durará un máximo de tres pasos.
- Si un competidor hace un ligero contacto accidentalmente durante un sparring de un solo paso, no será penalizado. Si el contacto es excesivo, se le podrá otorgar un punto de penalización o, si corresponde, la descalificación.

Procedimientos de competencia

- Las tablas de sparring tradicionales de un solo paso se configurarán siguiendo el procedimiento descrito [aquí](#). Una vez completada la tabla, se anunciarán los competidores que obtuvieron pases, si los hay.
- Los pasos de un solo paso deben realizarse con un compañero de frente, como si se tratara de una situación de defensa personal. La única excepción a esta regla son los Tigres de la ATA. Ver [aquí](#).
- Tras la reverencia de los competidores, el juez central declara el primer combate e indica al competidor designado como rojo en la llave que se alinee a su derecha. Para confirmar, usará un trozo de tela roja sujeto a su cinturón en la espalda. El competidor designado como blanco se alineará a la izquierda del juez central.
- El competidor rojo a la derecha del juez central siempre realizará el bloqueo bajo primero.
- El juez central comenzará cada segmento de un paso diciéndole al competidor rojo: "¡Paso atrás, bloqueo bajo!"
- El juez central separará a los competidores entre cada paso.
 - Utilizando banderas, los jueces calificarán el primer paso cuando el juez central se lo indique.
 - Se otorgará un punto al rojo o al blanco.
 - Esto continuará hasta que un competidor obtenga dos puntos y sea declarado ganador del partido.
 - El ganador del partido debe entonces confirmar su nombre con el anotador para garantizar que el competidor correcto sea acreditado con la victoria y avance a la siguiente ronda.

Criterios de evaluación

Todos los one-steps se evaluarán según los siguientes criterios. Los jueces revisarán cada criterio, repasando la lista hasta encontrar una diferencia significativa entre los competidores. Esto determinará al ganador del one-step. **Los criterios, en orden de importancia, son los siguientes:**

- La calidad de las técnicas básicas: posturas, bloqueos, patadas, etc. Como se mencionó anteriormente sobre las formas, la memorización no es el único objetivo de la organización. Un estudiante con gran técnica, pero que omite un movimiento (o realiza uno incorrecto), no debería perder contra un estudiante que realiza los movimientos correctos para el paso único, pero con una técnica regular.
- Si ambos están empatados, los jueces analizarán la potencia; es decir, qué competidor utiliza las técnicas más fuertes.
- A continuación, observe el flujo (o suavidad) del paso único.
- Si el juez aún no puede decidir, elija al competidor que golpee más cerca del objetivo.
- Si todavía hay empate, el competidor con mejor actitud competitiva debería ganar.

Competición de combate con armas de combate

Introducción

El entrenamiento con armas de combate está pensado para ser una extensión del estudio de las armas tradicionales, a través de su aplicación práctica.

Este evento se ofrecerá en todos los torneos a los competidores que cumplan con los requisitos generales de elegibilidad. Todos los rangos son elegibles para Combat Weapons Sparring.

Equipo

Arma

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

Combat Sparring – Equipo de seguridad

Los requisitos de equipo de sparring para armas de combate son los mismos que para el sparring tradicional (ver [Equipo de Seguridad Requerido](#)), con la excepción de los guantes. Hay dos opciones de guantes:

1. Guantes de sparring tradicionales
2. Guantes de combate de la marca ATA
 - 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 sparring, pero **no** para sparring tradicional.



El equipo opcional incluye

- Almohadillas para el antebrazo
- Rodilleras
- Espinilleras

Procedimientos de competencia

- Los procedimientos de competición para el combate con armas de combate son los mismos que para el combate regular (ver [aquí](#)) excepto:
 - Los jueces también inspeccionarán las armas de los competidores para asegurarse de que no estén rotas y sean legales para el torneo.

- Si un competidor alcanza diez (10) puntos antes de que finalicen los dos minutos, será declarado ganador.

Áreas objetivo legales

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

Se aplican las siguientes pautas:

- El golpe o puñalada debe ser efectivo y estar bajo control para que los jueces consideren una técnica puntuable.
 - Un juez indicaría un golpe o puñalada ineficaz o fuera de control con la señal de “sin punto” utilizada en todos los eventos de sparring.
- Si, en opinión de los jueces, **ambos competidores golpean o apuñalan con la técnica adecuada simultáneamente**, no se otorgará ningún punto.
 - Un juez indicaría los golpes o puñaladas simultáneos de los competidores con la señal de "no punto" utilizada en todos los eventos de sparring.
- El competidor no puede puntuar utilizando el mango del arma de combate.
- Todo el cuerpo es un objetivo legal en el combate con armas, con las siguientes excepciones:
 - Ingle
 - Puñalada en los ojos
 - Cualquier área del cuello no cubierta por el casco (el protector facial se considera parte del casco).

Agujas

Los golpes con el arma en un área de contacto legal resultarán en los siguientes puntos con un máximo de 3 puntos otorgados a la vez:

- Se otorgará **1 punto por un golpe o puñalada legal al cuerpo, sin incluir la cabeza o el brazo que sostiene el arma debajo del codo.**
- Se otorgarán **2 puntos por un golpe legal en la cabeza, en el brazo que sostiene el arma debajo del codo o una puñalada en la parte delantera del muslo.**
- **Añade un punto** a la puntuación por las técnicas de salto.
 - Para obtener el punto extra, el competidor debe golpear con ambos pies fuera del suelo.

Si un competidor deja caer su arma, se le penalizará con un punto a su oponente. Ver [Armas Caídas](#), más abajo.

Técnicas de parada, bloqueo o desarme

En las competiciones de armas de combate, parar significa pasar o desviar el movimiento del arma del oponente sin ser golpeado. Se permite parar el arma o la mano del oponente.

Para la competición de armas de combate, **bloquear** significa resistir, con contrafuerza, el arma del oponente.

- Está permitido bloquear el arma de un oponente con la propia arma, sin embargo, no está permitido empujar al oponente.

- Usar la mano o cualquier parte del cuerpo para detener el arma de un oponente dará como resultado que se le otorgue un punto a dicho oponente (como si el arma hubiera golpeado esa parte del cuerpo).

En las competencias de armas de combate, se permite intentar desarmar al oponente golpeándolo en la mano, el brazo o el arma con la propia. Sin embargo, no se permite desarmar a un oponente mediante una técnica de desarme de "trampa" en la que se agarra el arma.

"Fuera de límites" para el sparring de combate

Un competidor se considera fuera de los límites del ring cuando cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de los límites del ring durante el sparring. Los jueces de esquina deben tocar el suelo con su bandera si ven que un competidor está fuera de los límites del ring para ayudarle a identificar su posición.

Se aplican las siguientes reglas:

- Un competidor que está fuera de los límites no puede puntuar.
- Un competidor que está fuera de los límites aún puede recibir puntos (por un oponente que está dentro de los límites).
- Un competidor no está obligado a permitir que la persona fuera de los límites regrese a los límites. Si, a juicio de los jueces, no existe peligro para los competidores ni para los espectadores, podrán permitir que el ring continúe incluso si un competidor está fuera de los límites.
- Si un competidor tiene un pie dentro y otro fuera del campo, solo podrá anotar con un strike levantando el pie fuera. Ahora está de vuelta dentro del campo.
- Un competidor puede puntuar sobre un competidor fuera de los límites con un salto si se inicia dentro del ring y el puntaje ocurre mientras todavía está completamente en el aire.
- Si, a juicio de los jueces, un competidor se sale de los límites para evitar la pelea, podrán detener el cronómetro o aplicar una advertencia. Ver [Advertencias](#) a continuación.

"Abajo"

En Combat Sparring, un competidor se considera "caído" cuando cualquier parte de su cuerpo, además de sus pies y una rodilla o una mano, toca el suelo.

- Un competidor que está caído no puede puntuar.
- Cuando un competidor está caído:
 - Los jueces podrán tomar una pausa y reiniciar la sesión si el competidor no recupera inmediatamente su posición.
 - Un juez puede solicitar una advertencia sin contacto si un competidor va al suelo para perder tiempo.
 - El juez central puede detener el tiempo si un competidor está perdiendo el tiempo deliberadamente o es demasiado lento para levantarse y regresar a la marca.

Armas caídas y rotas

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

- En el combate con armas, se considera que un arma se ha caído si se sale de la mano del competidor y golpea el suelo.
 - Si el arma sale de la mano del competidor y éste la atrapa antes de que toque el suelo, esto no se considera un arma caída.

- Si el arma se rompe durante la competición, se le dará al competidor la oportunidad de reemplazarla.
- Un arma rota no es un arma caída y el competidor no será penalizado.
- Si el arma no se reemplaza rápidamente, el competidor perderá la competencia.
- Para ser penalizado por una caída, el competidor debe haber perdido el control del arma.
 - Un competidor que deja su arma para ajustar su equipo NO es un arma caída.

Procedimientos para armas caídas

- Cuando se cae un arma, el juez central ordenará al cronometrador que "Detenga el tiempo".
- Luego se llevará a cabo una discusión sobre cuándo ocurrió la caída, en relación con la técnica de puntuación de ese competidor.
 - Si la caída se produjo como parte de la técnica de puntuación, el competidor no puede puntuar con esa técnica.
 - Si la caída se produce después de completar la técnica de puntuación, el competidor puede puntuar.

Ejemplo 1 : Alice golpea el protector de pecho de Sue. Sue bloquea el golpe y le quita el arma de la mano. Sue recibe el punto de penalización por la caída del arma de Alice. Los jueces determinan que Alice completó la técnica de puntuación y puede recibir puntos por ello.

Ejemplo 2 : Alice golpea el protector de pecho de Sue. Los jueces piden descanso, y Alice tropieza al regresar a su posición y deja caer el arma. Esto es claramente distinto: Alice completó la técnica de puntuación y puede recibir puntos. Sue también recibe el punto de penalización por la caída de Alice.

Ejemplo 3 : Alice golpea el protector de pecho de Sue, pero, durante el golpe, pierde el control del arma y la deja caer. Sue recibe el punto de penalización, y Alice no, porque la caída se produjo como parte de la técnica.

- Otorgue al competidor que no dejó caer el arma un punto por la caída de su oponente.
 - Si ambos competidores en el combate dejan caer sus armas al mismo tiempo, ambos recibirán un punto.
- Solicite puntos si es necesario.
- El tiempo se reanuda cuando el juez central reinicia el combate.

Ejemplo 1: El competidor rojo realiza un golpe puntuable, pero durante el seguimiento deja caer su arma. Esto se considera una parte activa del combate. Blanco recibe un punto por el arma caída de Rojo, y el competidor rojo **no puede** recibir puntos por la técnica puntuable.

Ejemplo 2: El competidor rojo realiza un golpe puntuable y se anuncia la ruptura. Al regresar a su posición inicial, el rojo suelta 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 puntuable.

Advertencias y puntos de penalización

La seguridad de todos los competidores es la principal preocupación de cada juez involucrado. Por ello, emitir advertencias es un aspecto fundamental de su responsabilidad. Las advertencias se emiten cuando el juez observa que el competidor realiza algo ilegal o potencialmente peligroso.

Hay tres tipos diferentes de advertencias: sin contacto, con contacto y con contacto excesivo.

Procedimientos para llamar a una advertencia

Los procedimientos para dar una señal de advertencia en el combate con armas de combate son los mismos que en el combate tradicional con puntos. Ver [aquí](#).

Advertencias sin contacto

Un competidor podría recibir una advertencia sin contacto. Estas advertencias incluyen, entre otras, las siguientes:

- El competidor estaba corriendo fuera del ring para evitar que le anotaran.
- El competidor se caía a propósito para evitar que le marcaran.
- El competidor está retrasando el partido (regresa lentamente a la marca, se levanta lentamente, etc.).
- El competidor está recibiendo entrenamiento.

Las advertencias sin contacto recibirán la siguiente penalización:

- Por la primera infracción en el partido, el competidor recibirá únicamente una advertencia verbal.
- 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 solo es eficaz para prevenir cortes y contusiones por contacto accidental con técnica controlada. No protege contra ataques con fuerza. Se otorgan advertencias de contacto cuando el contacto se produce en una zona prohibida.

Algunos ejemplos serían:

- Ataques a objetivos ilegales.
- Apuñalamientos a objetivos ilegales.
- Derribos de cualquier tipo.
- Lanzamiento de un oponente.
- Agarrar al oponente o su arma.
- Chequeo corporal, empujar/dar un empujón a tu oponente.

Las advertencias de contacto recibirán la siguiente penalización:

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

Advertencias de contacto excesivo

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

Cualquier juez puede pedir una advertencia por contacto excesivo, la cual es votada por los tres jueces y puede resultar en un punto de penalización o descalificación.

- Recuerde que el propósito de esta regla es proteger a todos los competidores física y mentalmente.

- El contacto excesivo puede resultar en la descalificación si se debió a una falta de control negligente. Un competidor descalificado en los cuartos de final de la ronda por contacto excesivo puede avanzar y participar en el partido por el tercer ^{puesto}, a menos que, a juicio del Juez Central, el contacto excesivo se debiera a mala intención.
 - El contacto excesivo debido a malicia resultará en una descalificación antideportiva y el competidor quedará fuera por el resto del día en todos los eventos de sparring y/o combate.
 - **El contacto excesivo por malicia será reportado por el RTTL al Presidente de Torneos de ATA International. ATA International revisará esto para determinar si se deben imponer otras sanciones. ATA International decidirá a su entera discreción si se aplican sanciones adicionales.**

Competición tradicional de combate por puntos

Pautas

En todos los torneos, todos los rangos serán elegibles para entrenar libremente, incluidos los cinturones blanco/naranja/amarillo.

Procedimientos de competencia

Preparación

- El Juez Central supervisará la creación del cuadro de sparring. Ver [aquí](#).
- Antes de la competencia de sparring, el juez central debe verificar que todos los competidores lleven todo el equipo de sparring requerido y que esté aprobado por la ATA. Ver [aquí](#).
- Antes del primer combate de sparring, el juez central comprobará personalmente el cronómetro o temporizador para asegurarse de que funciona correctamente.
- El juez central anunciará a quién se le ha concedido un bye, si corresponde.
- El juez central emparejará a los competidores según el cuadro, para que cada uno sepa contra quién entrenará en la primera ronda.

Competencia

- El juez central llamará a los competidores en parejas según el cuadro de combate, cuando sea su turno de entrenar.
- Cada competidor responderá "¡Sí, señor/señora!" al ser llamado y correrá hacia la marca indicada por el juez central. Desde ese punto hasta el final del combate, los competidores seguirán las instrucciones del juez central.
- En la fase de combate, en cada combate, un competidor está marcado como R (rojo) y el otro como W (blanco).
- El competidor Rojo comenzará a la derecha del juez central y se indicará mediante un trozo de tela roja sujeto a la correa del protector de pecho del competidor, en la espalda.
- Cada ronda tendrá una duración máxima de 2 minutos.
- El tiempo corre continuamente a menos que un juez ordene que se detenga.
- Si un competidor alcanza cinco puntos antes de que finalicen los dos minutos, será el ganador.
- A menos que se declare una descalificación, el competidor que obtenga el mayor número de puntos al final del tiempo reglamentario será declarado ganador.
- Los empates al final del tiempo reglamentario se resolverán por "victoria súbita": el primer competidor en anotar un punto ganará. No hay límite de tiempo para la victoria súbita.
- Las peleas de "victoria repentina" pueden decidirse por puntos de penalización.
- Es responsabilidad del juez central asegurarse de que el competidor correcto avance a la siguiente ronda.
 - Al final de una pelea, el juez central debe indicar al ganador que vaya y confirme su nombre al anotador.
- Después de los partidos de semifinales, los competidores que no avancen a la final lucharán por el tercer lugar.
- Habrá un descanso de un minuto antes de que comience el partido por el tercer lugar.
- Una vez finalizado el partido por el 3er lugar, el partido final determinará el 1er y 2do lugar.

Post-competición

- El juez central verificará los resultados del cuadro y transferirá los resultados a la hoja de puntuación.
- Una descalificación o advertencia dada durante una competición de combate con armas de combate no se traslada al combate tradicional, excepto en caso de conducta antideportiva.

Posición de los jueces

A cada juez se le asigna una posición específica en el ring que le permitirá tener la mejor visibilidad para juzgar el combate tradicional por puntos o la competencia tradicional de un paso. Los otros dos jueces deben ubicarse en las esquinas opuestas del juez central, formando un triángulo.

- Los tres jueces deben intentar mantener este triángulo, de modo que a medida que los competidores y el juez central se mueven alrededor del ring, también lo hagan los jueces.
- El juez central debe mantener su posición principal directamente frente al anotador y al cronometrador durante cualquier llamada.
 - Esto garantiza que el anotador y el cronometrador reciban, comprendan y anoten todas las instrucciones y puntuaciones. Cuando el juez central haya confirmado un punto y lo haya anunciado al anotador, este deberá repetirlo al juez central. Este proceso confirmará que se escuchó y registró la información correcta.

Áreas objetivo y técnicas

En una competición tradicional de combate por puntos, los puntos se otorgan a los competidores que utilizan únicamente técnicas de mano o pie en zonas de contacto legales. Se aplican las siguientes directrices:

Las técnicas de mano sólo pueden golpear la parte frontal del torso.

- La parte delantera del torso está restringida al frente 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.
- Las técnicas de mano legales incluyen únicamente las siguientes: técnicas de puñetazo, puño con el revés, puño con martillo, mano de cresta y mano de cuchillo.
- Las técnicas de golpeo que se dirijan o hagan contacto con zonas fuera de esta definición se considerarán ilegales. (Ver [Advertencias](#)).

Las técnicas de pies pueden afectar lo siguiente:

- Parte frontal del torso.
- Cualquier área de la cabeza cubierta por un casco (el protector facial se considera parte del casco).
- Las técnicas de patadas dirigidas o que hagan contacto con áreas fuera de esta definición se considerarán ilegales (ver [Advertencias](#)).

Áreas objetivo ilegales y/o técnicas ilegales

Las zonas objetivo ilegales incluyen cualquier parte del cuerpo no descrita en las definiciones anteriores. El tipo de técnica, golpe o patada, determinará la definición a utilizar.

En el combate tradicional, las áreas objetivo ilegales incluyen:

- Toda la zona por debajo del cinturón. Esto incluye las zonas laterales, frontales y traseras, y se aplica a patadas o golpes.
- La parte posterior del torso
- Cualquier técnica manual para la cabeza y el cuello.

Las técnicas ilegales incluyen:

- Aquellos que impactan o tienen como objetivo cualquier parte de la cabeza que no esté cubierta por el casco. Esto incluye la garganta, los costados y la nuca por debajo del casco.
- Aquellos que son "ciegos". Una técnica de mano o patada se considera "ciega" si el atacante no mira al objetivo al momento de ejecutarla.
 - Un puño giratorio hacia atrás sería un ejemplo de una técnica de mano "a ciegas".
 - Lanzar una patada giratoria con el talón sin ver el objetivo sería un ejemplo de una técnica de patada "a ciegas".
- Técnicas con las yemas de los dedos

Objetivo neutral

Los objetivos neutrales se definen como zonas del cuerpo que, al entrar en contacto, no son ilegales ni puntúan. Los brazos y la parte superior de los hombros son objetivos neutrales.

Agujas

Cómo un competidor anota un punto

Se obtendrán puntos mediante técnicas legales de golpeo con la mano o el pie en o cerca de las zonas objetivo legales. Las siguientes técnicas otorgarán puntos:

- **Las técnicas con manos saltando o sin salto** hacia el área objetivo legal sumarán **un punto** .
- **Las técnicas con el pie sin salto** hacia una zona objetivo legal que no sea la cabeza supondrán **un punto** .
- **Las técnicas con pies sin saltos** a la cabeza, la cara, el costado o la nuca supondrán **dos puntos** .
- **Las técnicas de salto con el pie** hacia una zona objetivo legal que no sea la cabeza supondrán **dos puntos** .
- **Las técnicas de salto con el pie hacia las áreas objetivo de la cabeza** suman **tres puntos** .
- El criterio para que una técnica sea considerada una patada con salto es que el pie que no patea debe estar en el aire en el momento en que la patada se acerca o toca el área objetivo legal.
- Las técnicas no pueden puntuar si el competidor (el atacante) cae durante la ejecución de la técnica.
- Ni los cinturones de color ni los cinturones negros están obligados a hacer contacto para sumar puntos, pero pueden hacer contacto leve o moderado en áreas legales.
 - En aras de la seguridad, si un juez considera que la técnica fue lo suficientemente cercana para puntuar (no se intentó bloquear o evadir), pero no se produjo 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 al ejecutarla, pone la mano en el suelo. Los jueces deben usar la señal de "No punto".
 - **Nota**: Es fundamental que los jueces comprendan la importancia de otorgar un punto a un competidor que claramente intenta no golpear a un competidor menos talentoso. Si el competidor A realiza una patada giratoria justo por encima de la cabeza del competidor B, y es obvio para los jueces que lo hizo para no lastimar al competidor B (este no evadió, intentó bloquear ni demostró de ninguna manera que la patada fue vista y detenida), los jueces deben otorgar 2 puntos al competidor A como si la patada hubiera impactado la cabeza del competidor B. Si al competidor A se le niegan puntos continuamente por intentar no lesionar al otro competidor, se frustrará y estará más inclinado a hacer contacto.

- Esto es estrictamente una decisión de criterio, y no está sujeto a interpretación por parte de otros competidores, jueces, espectadores o personas mayores. Se incluye en las reglas para recordar a los jueces que el aspecto más importante del arbitraje es la seguridad de los competidores.

"Abajo"

En el combate tradicional, un competidor se considera “caído” cuando cualquier parte de su cuerpo, además de sus pies, toca el suelo.

- Un competidor que está “abajo” no puede puntuar.
- Un competidor que pone una mano sobre el tatami para obtener una patada más alta NO PUEDE puntuar, pero sí se le puede puntuar.
- Cuando un competidor cae y no se pone de pie inmediatamente:
 - Los jueces se romperían y reiniciarían.
 - Los jueces podrán detener el tiempo si un competidor está perdiendo el tiempo deliberadamente.
 - El centro puede evaluar una advertencia sin contacto si el competidor va al suelo para perder tiempo.

Las señales utilizadas para marcar puntos

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

Las llamadas son:

- **Punto** : levantar el color correcto de la bandera (y apuntar la bandera hacia el competidor que anotó) y el número de dedos correspondiente a la puntuación. Esto significa que el juez vio que una técnica se acercaba o tocaba una zona objetivo legal.
- **Sin Punto** : cruzar ambos antebrazos hacia abajo. Esto significa que el juez vio una técnica, pero no consideró que se considerara un punto por razones como, entre otras:
 - La técnica no estaba lo suficientemente cerca del oponente.
 - La técnica fue bloqueada por el oponente.
 - La técnica no era la adecuada (fue débil o mal lanzada).
 - La técnica fue lanzada cuando el competidor estaba fuera de los límites.
- **No ver** : una o ambas manos cubren los ojos. Esto significa que el juez no vio una técnica lanzada o no pudo determinar si la técnica se acercó o tocó una zona objetivo legal.
- **Advertencia** : ondear la bandera del competidor para recibir la advertencia en la parte baja. Esto significa que el juez vio al competidor hacer algo ilegal.

Diferencia entre "No Punto" y "No Ver" : Un juez debe VER, no solo oír, el contacto de cualquier técnica que justifique un punto o una advertencia. Si un juez no está seguro o no vio claramente que una técnica puntuó, cantará "no ver". Este "no ver" lo expulsa de la decisión. Si canta "no punto", podría impedir que un competidor reciba un punto legítimo.

Hacer una llamada – Puntos

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

- Uno o más de los tres jueces asignados deben gritar claramente “¡Romper!” para detener la acción.

- Por indicación del juez central, cada juez indicará una de las tres llamadas; “punto”, “no punto” o “no ver”.
- El juez central y los jueces de esquina deben emitir su voto simultáneamente, al llamado del juez central. Cada juez tiene un voto, y todos los votos tienen el mismo valor.
- Al indicar un punto para cualquier color, el juez de esquina debe levantar la bandera correspondiente y señalar al competidor al que se está llamando, indicando al mismo tiempo la cantidad de puntos otorgados. **Si** el juez levanta la bandera y señala 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 un punto para rojo pero levanta la bandera blanca, es posible que el rojo pierda un punto ganado. Los errores involuntarios ocurren. Si el juez señala al competidor correcto pero levanta la bandera del color equivocado, es evidente para todos a quién se refería. En este caso, se permitiría cambiar el color de la bandera.
- Los puntos se otorgarán según la mayoría de los jueces que vieron las técnicas.
- Si dos o tres jueces puntúan puntos diferentes para el mismo competidor, se otorgará la puntuación común más alta otorgada por la mayoría de los jueces.

Ejemplos

	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Resultado	Comentario
Ejemplo 1	No ver	1 rojo	No ver	1 rojo	Si un juez declara "no visto", se elimina de esa votación. En este caso, solo un juez vio la técnica de puntuación, por lo que esto lo convertiría en la mayoría.
Ejemplo 2	No ver	1 rojo	No tiene sentido	No tiene sentido	No hay mayoría, por lo que no se otorgarían puntos.
Ejemplo 3	1 rojo	1 rojo	2 Rojo	1 rojo	La puntuación más alta con mayoría es 1, por lo que Rojo recibe 1 punto.
Ejemplo 4	1 rojo	2 Rojo	3 Rojo	2 Rojo	Al menos dos jueces obtuvieron 2 puntos o más, por lo que Red recibió 2 puntos.

Nota: El voto de los jueces del Centro no cuenta más ni menos que el de los demás jueces, a los efectos de determinar el resultado.

Fuera de límites para el combate de puntos

Se considera que un competidor está completamente fuera de los límites del ring cuando cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de los límites del ring durante el sparring. Los jueces deben tocar el suelo si ven que un competidor está fuera de los límites para ayudarlo a determinar su posición en el ring.

Se aplican las siguientes reglas:

- Un competidor fuera de los límites no puede puntuar.
- Aún se puede puntuar contra un competidor que esté fuera de los límites.
- Un competidor no está obligado a permitir que la persona fuera de los límites regrese al área. Si, a juicio de los árbitros, no hay peligro para los competidores ni para los espectadores, podrán permitir que el ring continúe incluso si un competidor está fuera de los límites.

- Si un competidor tiene un pie dentro y otro fuera del área de juego, solo podrá puntuar con el pie que estaba fuera. Al levantar el pie fuera, regresa al ring.
- Un competidor no puede anotar con una patada con salto si inicia con ambos pies fuera del campo. Sin embargo, una patada estilo #3 sí puede anotar si el pie fuera del campo es el que inicia la elevación (y el otro pie está dentro del campo). Una vez que el pie fuera del campo se levanta del suelo, el pie base está dentro del campo y el competidor se considera dentro del campo.
- Un competidor puede anotar contra un competidor fuera de los límites con una patada de salto si se inicia dentro del ring y el puntaje ocurre mientras ambos pies todavía están en el aire.
- El Centro podrá detener el tiempo si un competidor sale de los límites para perder tiempo.

Advertencias

La seguridad de todos los competidores es la principal preocupación de cada juez involucrado. Por ello, emitir advertencias es un aspecto fundamental de su responsabilidad. Existen tres tipos de advertencias: sin contacto, con contacto y contacto excesivo o conducta antideportiva.

Procedimientos para llamar a una advertencia

Al emitir una advertencia se utilizan los siguientes procedimientos y pautas:

- Si un juez detecta una técnica o acción ilegal, dará la señal de "Break" para detener la acción. Cualquier juez que haya visto la advertencia ondeará inmediatamente la bandera del mismo color del infractor hacia el suelo.
- El juez central ordenará al cronometrador que “¡Detenga el tiempo!”
- Se llevará a cabo una discusión abierta sobre lo que vio ese juez y si alguno de los demás jueces presencié esa acción ilegal. El propósito de esta discusión es informativo. Un juez nunca debe intentar persuadir a los demás para que cambien de opinión.
- El juez central deberá entonces solicitar la verificación de la advertencia como si se tratara de una solicitud de verificación de puntos.
 - El juez central dice: “Los jueces piden una advertencia”
 - Las señales utilizadas para verificar una advertencia son las siguientes:
 - **Verificar la advertencia** : Agitar la bandera del mismo color del infractor hacia el suelo. Esto indica que el juez vio la acción y está de acuerdo en que fue ilegal.
 - **Bloqueo**: cruzar los brazos en señal de desacuerdo con la advertencia. Esto indica que el juez vio la acción, pero no la consideró ilegal. Esto podría deberse a una posición visual diferente o a que no la interpretó como ilegal.
 - **No ver** : las manos cubren los ojos. Esto indica que el juez no vio la acción y no puede estar de acuerdo ni en desacuerdo con la decisión.
- **Los resultados de esta llamada se manejan como si se tratara de una decisión de puntos.** La mayoría indica la decisión final. Es importante recordar que dos llamadas de "No Ver" no invalidan una advertencia ni un punto. Las llamadas de "No Ver" se consideran como si el juez no estuviera presente en ese momento y la mayoría de los restantes indica la decisión final, incluso si la mayoría está compuesta por un solo juez.
- No es posible emitir una advertencia a un competidor y otorgarle un punto al mismo tiempo.
- Los jueces deben hacer todo lo posible para asegurarse de que tanto los competidores como los espectadores comprendan cualquier discusión que se produzca.

Ejemplo : Durante la acción, un juez vio a “Rojo” golpear la cara de “Blanco” y dos jueces vieron a “Rojo” patear la cabeza de “Blanco”. Tras la pausa, el juez que vio el golpe ondea su bandera roja hacia el suelo. El juez central ve la advertencia y detiene el tiempo para que los jueces puedan comentar lo observado. Tras la discusión, el juez central solicita la verificación oficial. Durante el proceso de verificación:

- **Caso n.º 1 :** Un juez vota a favor de una advertencia y los otros dos votan "sin advertencia" cruzando los brazos. La advertencia no se verifica. El juez central pide puntos. Un juez vota "sin puntos" y los otros dos votan 2 puntos para el rojo. Resultado: no hay advertencia para el rojo y se otorgan 2 puntos para el rojo.
- **Caso n.º 2 :** Un juez vota "advertencia" y dos jueces votan "no veo". La advertencia se verifica y el rojo no puede recibir puntos por la patada a la cabeza.

Advertencias sin contacto

Un competidor podría ser penalizado con una falta de contacto. Estas penalizaciones incluyen, entre otras, las siguientes:

- La técnica iba en dirección a un área objetivo ilegal (esto incluiría fintas o amagos).
- La técnica se acercó a una zona objetivo ilegal.
- El competidor estaba corriendo fuera del ring para evitar que le anotaran.
- El competidor se caía a propósito para evitar que le marcaran.
- El competidor está retrasando el combate (regresa lentamente a la marca, se levanta lentamente, utiliza a los jueces para bloquear, etc.)
- El competidor está recibiendo entrenamiento.

Las advertencias sin contacto recibirán la siguiente penalización:

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

El Centro también podrá detener el cronómetro si un competidor pierde tiempo o intenta evitar la competencia agotando el reloj. Por ejemplo, si se cae a propósito, tarda en regresar a la marca, tarda en levantarse o sale de los límites.

Sin embargo, siempre que un competidor permanezca de pie y dentro de los límites, podrá evadirse dentro del ring.

Advertencias de contacto

Las reglas de advertencia de contacto son para la seguridad de los competidores. El equipo de seguridad solo es eficaz para prevenir cortes y contusiones por contacto accidental con una técnica controlada. No protege contra ataques con toda su potencia. Las advertencias de contacto se otorgan cuando el contacto se produce en una zona ilegal, por el uso de una técnica ilegal o por uso excesivo de fuerza.

Algunos ejemplos serían:

- Contacto realizado con cualquier técnica de mano a la cabeza.
- Una técnica legal contacta cualquier área objetivo ilegal.
- La técnica utilizada fue ilegal y generó contacto. (Ver [aquí](#) objetivos y técnicas ilegales).
- Finta o amago realizado hacia una zona objetivo ilegal.
- El contacto es de naturaleza excesiva.
- Derribos de cualquier tipo
- Agarrar al oponente o su arma
- Empujar o golpear al oponente

Las advertencias de contacto recibirán la siguiente penalización:

- La primera infracción en el partido resultará en un punto de penalización otorgado al oponente del competidor.
- La segunda infracción en el partido resultará en la descalificación automática del competidor.
- Todas las penalizaciones por contacto resultarán en un punto para el defensor. Esto incluye el contacto no intencional que no se ajuste a la regla de "SIN CULPA".

Regla de no culpa

Si un competidor lanza una técnica destinada a una zona objetivo legal, pero debido a acciones ajenas a su control, golpea (o se acerca) al oponente en una zona objetivo ilegal, no será penalizado. Un factor importante para determinar si se debe aplicar la regla de no culpa es si el competidor reconoció lo que estaba a punto de suceder e intentó controlar mejor la técnica. También es importante recordar que esta es una decisión de los jueces en el ring. Los jueces se guiarán por su experiencia y la actitud de los competidores al aplicar la regla de no culpa.

Ejemplo 1 : Un competidor lanza una patada lateral hacia las costillas de su oponente. Este ejecuta simultáneamente una patada de gancho giratoria y, por lo tanto, recibe una patada en la espalda. Esto resultaría en una sanción sin falta.

Ejemplo n.º 2 : Un competidor lanza un puñetazo inverso hacia el pecho de su oponente. Este se agacha y recibe un golpe en la cara, o bloquea el puñetazo hacia su cara. Esto resultaría en una decisión de no culpa.

Contacto excesivo

Cualquier juez puede pedir una advertencia por contacto excesivo, la cual es votada por los tres jueces y puede resultar en un punto de penalización o descalificación.

Recuerde que el propósito de esta regla es proteger física y mentalmente a los competidores. Podría resultar en la descalificación si el contacto excesivo se debió a una falta de control negligente.

- Un competidor descalificado por contacto excesivo puede avanzar y participar en el partido por el tercer lugar .
- El contacto excesivo debido a malicia resultará en una descalificación antideportiva y el competidor quedará fuera por ese día en ese evento en particular.

Descalificación por advertencias de contacto

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

- Si un competidor es descalificado en el partido de semifinales, puede avanzar al partido por el tercer lugar.
- Si un competidor es descalificado en la final, se le otorgará el 2^o lugar .
 - La única excepción es la descalificación por conducta antideportiva. En ese caso, el competidor queda fuera del torneo y se informará de la conducta antideportiva al Presidente Internacional de Torneos para que se le impongan posibles sanciones adicionales.

Concurso Creativo ATA

Requisitos de elegibilidad para el concurso creativo

Además de los requisitos de elegibilidad habituales, para competir en cualquier competencia creativa de la ATA, el competidor también debe participar en el evento tradicional correspondiente al evento creativo de la ATA en el que desea participar. No participar en el evento correspondiente resultará en la pérdida de los puntos obtenidos en el evento creativo y podría resultar en penalizaciones adicionales a discreción del Presidente Internacional de Torneos. *Esto aplica a todos los torneos sancionados por la ATA, independientemente de su clasificación.*

Ejemplo: Si un competidor, en un torneo de Clase C, desea competir en Formas Creativas ATA, también deberá competir en Formas Tradicionales en ese torneo. Lo mismo aplica para la competencia de Armas Creativas ATA y todas las clasificaciones de torneos.

Reglas y directrices para el concurso de formas y armas creativas

Los competidores deben usar los materiales enseñados en el Taekwondo Songahm Tradicional para crear su propia forma, la cual potenciará y demostrará sus fortalezas como artistas marciales. La pauta más simple es que si la base de la técnica no se enseña en las formas de Taekwondo Songahm, no debe usarse en la presentación del estudiante. No se permiten volteretas, splits, kips, volteretas laterales ni otras técnicas gimnásticas enseñadas en las formas de Taekwondo Songahm Tradicional. Por lo tanto, no están permitidas en las competiciones creativas.

- La clave de esta guía es el término "base de la técnica". Un estudiante que aprende una medialuna interior en clase puede usar esa técnica para realizar una medialuna interior invertida con salto.
- **Se permiten** las patadas de tijera, las patadas triples (laterales con giro circular) y las patadas cuádruples (laterales con giro circular y laterales). Todas estas técnicas son el resultado de la combinación de técnicas básicas de patada que se enseñan en el Taekwondo Songahm.
 - Si un competidor o instructor considera que la técnica es cuestionable, debe comunicarse con el departamento de torneo para obtener una aclaración antes de incluirla en su rutina.

Requisitos uniformes para la competencia creativa

Los estudiantes pueden usar

- Dobok blanco tradicional
- Uniforme negro tradicional ATA Creative/Xtreme
- Uniforme de peso medio XMA negro
- Uniforme del programa Red XMA
- Uniforme abierto rojo ATA Adidas
- Uniforme Adidas Team-style rojo ATA (rayas en las mangas)
- Uniforme abierto Adidas ATA negro
- Uniforme estilo equipo Adidas ATA negro (rayas en las mangas)

Tenga en cuenta:

- Los competidores **no pueden usar** el uniforme ATA-Xtreme sin mangas.
- **Los competidores no podrán quitarse ninguna parte de su ropa durante la actuación.**
- Para ser utilizado en la competencia CRX, un uniforme de equipo no puede estar decorado con el nombre o el logotipo de un equipo.

El nuevo uniforme negro de Adidas, utilizado en las competencias Creative/Xtreme, puede modificarse para acortar las mangas si la manga modificada llega a la mitad del antebrazo del competidor, es decir, su longitud total no es menor que el punto medio entre la muñeca y el codo. Si la manga no se modifica, el competidor puede doblarla **una vez**. **Si el uniforme ha sido alterado**, el competidor **NO PUEDE** enrollar la manga hacia abajo una vez.

NOTA ESPECIAL:

Si, en opinión del juez central, la manga alterada no llega al punto medio del antebrazo, se le indicará al competidor que vuelva a ponerse su uniforme tradicional blanco.

Música

- La música está permitida pero no es obligatoria.
- De acuerdo con el concepto de que los jueces considerarán la dificultad, entonces, si se utiliza la música, un competidor que actúe "a tiempo" con la música puede recibir una puntuación más alta.
- Toda música debe ser aprobada por el instructor del estudiante.
- La música es responsabilidad del competidor. Cada competidor debe tener su propio sistema de sonido en buen estado. Cualquier falla no afectará el tiempo límite.
- El límite de tiempo total de 2 minutos se mantendrá independientemente de cualquier fallo en la música. Los competidores deberán continuar sin música si hay algún retraso y la persona designada para reproducir la música deberá tomar las medidas pertinentes según sus deseos.

Pautas de composición de formas creativas

Las siguientes pautas están vigentes para el Concurso Creativo ATA (Formularios y Armas):

- Al menos el 50% del formato debe ser material original. Esto significa que no se pueden usar los "Formularios Songahm" en más del 50% de la presentación.
 - Tenga en cuenta que una escuela puede crear un formulario que utilicen todos sus competidores. Esto es aceptable y no debería afectar negativamente la puntuación del competidor.
- La presentación completa no debe durar más de dos (2) minutos desde la orden de inicio del juez hasta que el competidor finalice su actuación. **(No hay tiempo mínimo)** . Todo lo que un competidor haga durante este período de 2 minutos se considerará parte de su rutina y se evaluará como tal.
- Las siguientes técnicas **no están permitidas** :
 - **No se permiten movimientos con giros o torsiones mayores a 360 grados en el aire.**
 - No se permiten movimientos intencionales en los que la cabeza esté por debajo de la cintura (inclinarse para patear alto es aceptable)
 - No hay técnicas de "ilusión"
 - No se permiten técnicas de "gyro"
 - **Sin giros ni volteretas**
 - **Movimientos de torsión donde la cabeza y las caderas están paralelas al suelo en un eje X**
 - **Ejemplos: No se permiten patadas de mariposa de Wushu chino ni patadas de mariposa con giros.**
 - **Las volteretas son movimientos en los que las caderas están por encima de la cabeza.**
 - **Ejemplo: volteretas, flexiones hacia atrás, volteretas, flexiones u otros movimientos de tipo gimnástico.**
- **Se permiten** las siguientes técnicas :
 - Se permiten múltiples patadas de mariposa tradicionales.
 - Se permiten múltiples patadas giratorias.

Pautas de composición de armas creativas

Además de las reglas anteriores, se aplican las siguientes modificaciones a las competiciones de armas creativas.

- No se permite la liberación de armas.
- Se permiten los tiros con arma. Un tiro con arma es aquel en el que el arma permanece en contacto con el cuerpo.
- El contacto de arma con arma se considera una liberación.

Ejemplos:

- El competidor compite con Ssahng Nats. Sostiene un Ssahng Nat en la mano y lo hace rodar alrededor del otro. Esto es una liberación y se considerará como tal.
- También se considera una liberación si un competidor deja caer el arma y la atrapa antes de que toque el suelo.
- La funda del **Gum Do** se considera parte del arma. **En armas creativas, si un estudiante decide entrar al ring con la funda, no podrá soltarla ni soltarla.**

El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino una guía para que el juez compare las presentaciones a fin de otorgar una puntuación. **Sin embargo, al resolver empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio principal para determinar al ganador. **En un desempate**, un competidor que suelte un arma no debe obtener la victoria sobre un competidor que la controle durante toda su actuación.

Armas creativas aprobadas por la ATA

Directrices generales

- Los competidores no pueden utilizar un solo Ssahng Nat.
- Si un competidor presenta armas dobles, estas deben ser idénticas. Las únicas armas dobles permitidas son:
 - Ssahng Nat
 - Doble Bahng Mahng Ee
 - Doble Ssahng Jeol Bong
 - Bong doble Jahng
 - Doble chicle
 - **Ejemplo:** no se puede utilizar un Bahng Mahng Ee y un Ssahng Nat al mismo tiempo.

Cinturones de color

- Los cinturones de color tienen dos **estilos de armas** entre los que elegir:
 - Podrán utilizarse armas de seguridad Protech.
 - Armas de la marca XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y el Ssahng Nat magnetizado.
 - La espada de competición Xtreme de la marca “XMA” tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en forma de “X”.
 - Espada Gum Do de entrenamiento avanzado.
 - Los Jahng Bongs y Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.

Cinturones negros

- Puede elegir los siguientes **tipos de armas** :
 - Cualquier arma dentro de todo el plan de estudios “Protech”.
 - Se permite el uso de espadas dobles Gum Do.
 - Se permite el uso de Jahng Bong doble.
- Los cinturones negros, incluidos los cinturones negros recomendados de 1.er grado que compiten en un ring decidido de 1.er grado, tienen dos **estilos de armas** entre los cuales elegir:
 - Armas de seguridad Protech
 - Armas de la marca XMA o ATA-Xtreme, incluidas la espada magnetizada ATA y la Ssahng Nat magnetizada
 - La espada de competición Xtreme de la marca “XMA”, que tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en forma de “X”
 - Entrenamiento avanzado de espada Gum Do
 - Los Jahng Bongs y Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.

Procedimientos del concurso de formas y armas creativas

Las formas creativas y los procedimientos de armas serán paralelos a las formas tradicionales y los procedimientos de competición de armas, con el añadido de que el anotador cronometrará el desempeño del competidor.

- Antes de iniciar la pelea, los jueces realizarán una inspección de armas.
- El anotador comenzará a correr el tiempo cuando el juez central diga "Tu tiempo comienza ahora".
- El anotador informará al juez central cuando hayan transcurrido los 2 minutos.

Procedimientos de reverencia del competidor

1. Cuando se llama el nombre de un competidor, éste entra al ring y corre hacia el centro del mismo para hacer su tradicional reverencia.
2. Al finalizar la tradicional reverencia, el juez central dirá: «Su tiempo comienza ahora». El anotador pondrá en marcha el cronómetro.
 - a. Esto marca el inicio de la forma del competidor. Si un competidor desea agregar ajustes, reverencias o presentaciones adicionales, es su decisión. Sin embargo, estos ajustes, reverencias, presentaciones, etc., se consideran parte de su presentación y se tendrán en cuenta para la puntuación, y el tiempo empleado forma parte de sus 2 minutos.

Determinación y administración de una puntuación

La puntuación para las formas creativas y las armas se otorgará de la misma manera que en la competición de formas tradicionales y tendrá un significado coherente. (Consulte ["Determinación y administración de la puntuación"](#)).

Criterios de evaluación de formas y armas creativas

Los tres jueces calificarán la forma completa, **siendo la calidad de la técnica del competidor y el control del arma los criterios más importantes.** Si un competidor decide añadir una técnica más difícil a su rutina y no logra controlar el arma o la técnica, se le descontarán puntos.

Los criterios de evaluación adicionales son los siguientes, todos de igual importancia. Estos criterios no siguen ningún orden en particular:

- Creatividad
- Dificultad
- Presentación
- Actitud
- Precisión

Sanciones

Un competidor creativo/extremo ya no será descalificado por infracciones.

Si un competidor viola las pautas de presentación al realizar una de las siguientes acciones, se le aplicará una penalización:

- Realiza una técnica ilegal
- Realiza una liberación ilegal de armas
- Excede el límite de tiempo
- Presenta un formato que no es al menos en un 50% material original
 - Un competidor no puede utilizar Songahm Forms durante más del 50% de su demostración.
 - Tenga en cuenta que una escuela puede crear un formulario que utilicen todos sus competidores. Esto es aceptable y no constituye motivo de sanción.

Si el competidor incurre en una penalización:

- Cuando llegue el momento de presentar una puntuación, el juez central anunciará: **“Porque tú..., tendré que darte un cero, pero los jueces de esquina puntuarán de manera normal”**.
- Los jueces de esquina calificarán lo que vieron. Es posible que un competidor reciba una puntuación de 9-0-9.

Arma caída en concurso creativo

- **Caída del arma** : Si se cae un arma, se deducirá un **(1) punto** de los tres jueces.
- **Recuperación del arma** : El arma recuperada debe recogerse de la manera tradicional: sobre una rodilla y con ambas manos. Si se recoge incorrectamente, se deducirá **un (1) punto adicional a los tres jueces**.
- **Caídas múltiples** : si el competidor deja caer el arma más de una vez, se deducirá una penalización de **un (1) punto** por cada caída y/o recogida incorrecta de los tres jueces.
- **Puntuación mínima** : la puntuación más baja posible en Creative Weapons es 1. **No hay formularios incompletos ni segundos intentos en ninguna** competición.
- **Procedimiento**: Si hay deducciones obligatorias, el centro explicará las deducciones a los jueces de esquina antes de que se den los puntajes.

Armas rotas

se aplicará **ninguna reducción** a la puntuación de un competidor si su **arma se rompe** durante su competición Creativa/Extrema. Si se rompe, el competidor tendrá un máximo de 30 segundos para reemplazarla con su propio equipo o pedir prestada una a otro competidor. Una vez que el estudiante haya reemplazado el arma, el formulario continuará desde el punto en que se rompió. **Si por alguna razón no se reemplaza el arma dañada, el competidor recibirá una puntuación de 0 (cero) del juez central y la puntuación regular de los jueces de esquina.** Se puede pedir prestada otra arma a otro competidor, siempre que sea del mismo tipo.

Ejemplo: Durante la forma SJB de un competidor, el extremo del arma sale volando hacia la multitud. Hay tres escenarios:

1. Los jueces notan que el arma está rota, el competidor reemplaza el arma dentro del plazo de 30 segundos y completa el formulario.
2. Los jueces detectan que el arma está rota y el competidor **no** la reemplaza dentro del plazo de 30 segundos y completa el formulario. Recibirá una puntuación de 0 del juez central y puntuaciones regulares de los jueces de esquina.
3. Los jueces **no** se dan cuenta del arma rota hasta que se completa el formulario, el competidor recibirá una puntuación como si el arma no se hubiera roto.

Divisiones del Concurso Creativo de la ATA

Las divisiones se basan en el género, la edad y el rango de los competidores y **reflejarán** Las divisiones de las competencias tradicionales. Al finalizar cada temporada de torneos, el Presidente Internacional de Torneos evaluará el número de competidores en cada división y determinará si se realizarán cambios para las temporadas subsiguientes. Las divisiones evolucionan a medida que la organización crece y compiten más estudiantes de diferentes edades y rangos.

- Las divisiones creativas en todos los torneos reflejarán los grupos de edad estándar.
- Los géneros no se combinarán.
- Los cinturones negros no se combinarán con cinturones de color.
- Los grupos de edad se pueden combinar dependiendo de la asistencia.

Música

- La música está permitida pero no es obligatoria.
- De acuerdo con el concepto de que los jueces considerarán la dificultad, entonces, si se utiliza la música, un competidor que actúe "a tiempo" con la música puede recibir una puntuación más alta.
- Toda música debe ser aprobada por el instructor del estudiante.
- La música es responsabilidad del concursante. Cada concursante deberá contar con su propio sistema de sonido en buen estado.
- **Cualquier mal funcionamiento no cambiará el tiempo límite ni se permitirá al competidor repetir o comenzar nuevamente su presentación.**
- El límite de tiempo total de 2 minutos se mantendrá independientemente de cualquier fallo en la música. Los competidores deberán continuar sin música si hay algún retraso y la persona designada para reproducir la música deberá tomar las medidas pertinentes según sus deseos.

EJEMPLO:

Un competidor tiene música planeada para su competencia. El juez da la orden: "¡Tu tiempo empieza ahora!". La música del competidor no suena. El competidor debe comenzar su presentación o se arriesga a exceder el tiempo asignado. Los competidores deben colaborar con su instructor para prepararse ante posibles fallos en la música y la asignación de tiempo.

Competición ATA Xtreme

Requisito de elegibilidad

Además de los requisitos de elegibilidad habituales, para competir en cualquier competición ATA-Xtreme, el competidor también debe participar en el evento tradicional correspondiente al evento ATA-Xtreme en el que desea participar. No participar en el evento correspondiente resultará en la pérdida de los puntos obtenidos en dicho evento y podría conllevar penalizaciones adicionales a discreción del Presidente Internacional de Torneos. Esto aplica a todos los torneos sancionados por la ATA, independientemente de la clasificación del torneo.

Ejemplo : Si un competidor desea competir en las Formas Extremas ATA, también deberá competir en las Formas Tradicionales en ese torneo. Lo mismo aplica para la competencia de Armas Extremas ATA.

Reglas y directrices de la competición ATA-Xtreme

Las competencias ATA Xtreme de forma y armas son un espectáculo de estilo libre que permite la combinación de técnicas de artes marciales tradicionales y contemporáneas. La categoría ATA Xtreme para la competencia de formas y armas se basa en el Taekwondo Songahm tradicional, pero permite movimientos no tradicionales que abarcan todos los estilos y disciplinas de artes marciales, a diferencia de la división ATA Creativa. Los competidores tienen la libertad de crear su coreografía, priorizando las técnicas y combinaciones de artes marciales sobre las técnicas de artes no marciales, como la gimnasia, la acrobacia y la danza.

Nota: No existen “técnicas de calificación” que deban realizarse.

Requisitos de uniforme para la competición ATA Xtreme

Los estudiantes pueden usar

- Dobok blanco tradicional
- Uniforme negro tradicional ATA Creative/Xtreme
- El uniforme negro de Adidas

Tenga en cuenta:

- Los competidores **no pueden usar** el uniforme ATA-Xtreme sin mangas.
- **Los competidores no podrán quitarse ninguna parte de su ropa durante la actuación.**

Los siguientes son uniformes aprobados para torneos ATA que se pueden usar para competencias creativas y extremas:

- Uniforme de peso medio XMA negro
- Uniforme del programa Red XMA
- Uniforme abierto rojo ATA Adidas
- Uniforme Adidas Team-style rojo ATA (rayas en las mangas)
- Uniforme abierto Adidas ATA negro
- Uniforme estilo equipo Adidas ATA negro (rayas en las mangas)

Para ser utilizado en la competencia CRX, un uniforme de equipo no puede estar decorado con el nombre o el logotipo de un equipo.

El nuevo uniforme negro de Adidas, utilizado en las competencias Creative/Xtreme, puede modificarse para acortar las mangas si la manga modificada llega a la mitad del antebrazo del competidor, es decir, su longitud total no es menor que el punto medio entre la muñeca y el codo. Si la manga no se modifica, el competidor puede doblarla **una vez**. **Si el uniforme ha sido alterado**, el competidor **NO PUEDE** enrollar la manga hacia abajo una vez.

NOTA ESPECIAL:

Si, en opinión del juez central, la manga alterada no llega al punto medio del antebrazo, se le indicará al competidor que vuelva a ponerse su uniforme tradicional blanco.

Música

- La música está permitida pero no es obligatoria.
- De acuerdo con el concepto de que los jueces considerarán la dificultad, si se utiliza música, un competidor que actúe "a tiempo" con la música puede recibir una puntuación más alta.
- Toda música debe ser aprobada por el instructor del estudiante.
- La música es responsabilidad del concursante. Cada concursante deberá contar con su propio sistema de sonido en buen estado.
- **Cualquier mal funcionamiento no cambiará el tiempo límite ni se permitirá al competidor repetir o comenzar nuevamente su presentación.**
- El límite de tiempo total de 2 minutos se mantendrá independientemente de cualquier fallo en la música. Los competidores deberán continuar sin música si hay algún retraso y la persona designada para reproducir la música deberá tomar las medidas pertinentes según sus deseos.

EJEMPLO:

Un competidor tiene música planeada para su competencia. El juez da la orden: "¡Tu tiempo empieza ahora!". La música del competidor no suena. El competidor debe comenzar su presentación o se arriesga a exceder el tiempo asignado. Exceder el tiempo asignado resultará en una penalización. Los competidores deben colaborar con su instructor para prepararse ante posibles fallas en la música y la asignación de tiempo.

Pautas de composición del formulario ATA Xtreme

Las siguientes pautas se aplican para la competencia ATA-Xtreme (Formularios y armas):

- Los competidores en estas divisiones deben demostrar una forma o forma de armas que refleje la esencia y los valores de ATA-Xtreme.
- Al menos el 50% del formato debe ser material original. Esto significa que no se pueden usar los formatos Songahm en más del 50% de la demostración.
 - Tenga en cuenta que una escuela puede crear un formulario que utilicen todos sus competidores. Esto es aceptable y no constituye motivo de sanción.
- La presentación completa no debe durar más de 2 minutos desde la orden de inicio del juez hasta que el competidor finalice su actuación.
- No hay límite en el número de "trucos" permitidos.
- Se permiten todo tipo de patadas y combinaciones, siempre que el instructor del competidor apruebe la seguridad de la presentación. La seguridad es nuestra prioridad.
- No se permiten accesorios.
- Las vendas para los ojos se consideran un accesorio y **NO están** permitidas.

Pautas de composición de formularios de armas extremas de ATA

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

- **Se permiten liberaciones** del arma en la competición ATA-Xtreme.
- Durante la competición ATA Xtreme, la funda del Gum Do puede dejarse de lado siempre y cuando se haga de una manera que no sea irrespetuosa con el arma.
 - En las competiciones ATA-Xtreme no es necesario recoger la funda del arma.
- El control del arma es de suma importancia. La lista anterior no pretende ser un orden específico de importancia, sino una guía para que el juez compare las presentaciones a fin de otorgar una puntuación. **Sin embargo, al resolver empates** durante la competencia de armas, el control del arma debe ser el criterio principal para determinar al ganador. **En un desempate**, un competidor que "deje caer" un arma no debe obtener la victoria sobre un competidor que la controle durante toda su actuación.

Armas ATA-Xtreme aprobadas

Lo mismo que [Armas Creativas](#).

Directrices generales

- Los competidores no pueden utilizar un solo Ssahng Nat.
- Si un competidor presenta armas dobles, estas deben ser idénticas. Las únicas armas dobles permitidas son:
 - Ssahng Nat
 - Doble Bahng Mahng Ee
 - Doble Ssahng Jeol Bong
 - Bong doble Jahng
 - Doble chicle
 - **Ejemplo:** no se puede utilizar un Bahng Mahng Ee y un Ssahng Nat al mismo tiempo.

Cinturones de color

- Los cinturones de color tienen dos **estilos de armas** entre los que elegir:
 - Podrán utilizarse armas de seguridad Protech.
 - Armas de la marca XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y el Ssahng Nat magnetizado.
 - La espada de competición Xtreme de la marca "XMA" tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en forma de "X".
 - Espada Gum Do de entrenamiento avanzado (espadas de metal)
 - Los Jahng Bongs y Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.
 - **No hay restricciones en el tamaño de las armas.**

Cinturones negros

Esta sección también se aplica a los cinturones negros recomendados ^{de 1.er} grado que eligen competir en un ring decidido de 1.er grado.

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

- Cualquier arma del programa "Protech". Se permite el uso de espadas dobles Gum Do en la competición ATA-Xtreme.
- Se permite el uso de Jahng Bong doble.

Los cinturones negros tienen dos **estilos de armas** entre los que elegir:

- Los cinturones negros pueden utilizar armas de seguridad Protech.
- Armas de la marca XMA o ATA-Xtreme. Esto incluye la espada magnetizada ATA y el Ssahng Nat magnetizado.
- La espada de competición Xtreme de la marca "XMA" tiene el logotipo en la vaina y un protector de mano en forma de "X".
- Espada de metal Gum Do de entrenamiento avanzado vendida por WMA.
- Los Jahng Bongs y Jee Pahng Ees pueden ser de cualquier tipo.
- **No hay restricciones en el tamaño de las armas.**

Procedimientos de la competencia de formularios y armas ATA Xtreme

El procedimiento de la competencia de formularios y armas ATA Xtreme será similar al de la competencia de Formularios y Armas Creativas. (Ver [aquí](#)).

Procedimientos de reverencia del competidor

El procedimiento de competencia de arco de formas y armas ATA Xtreme reflejará los procedimientos de competencia de arco de formas y armas creativas. (Ver [aquí](#)).

Determinación y administración de puntuaciones

La puntuación para la competencia de formas y armas extremas ATA se otorgará de la misma manera que para la competencia de formas y armas creativas y tendrá el mismo significado. (Ver [aquí](#)).

Criterios de evaluación para ATA Xtreme Forms & Weapons

- Los tres jueces calificarán todo el formulario.
- El **primer y más importante aspecto** a la hora de juzgar es la **calidad de la técnica del competidor y el control del arma**.
 - Alguien que realice una técnica más difícil aún perderá puntos si pierde el control del arma.
- El **segundo aspecto** de la evaluación del formulario se centrará en las siguientes cinco categorías. Todas deben considerarse con el mismo peso y sin un orden específico.
 - Creatividad
 - Dificultad (por ejemplo resistencia, número de giros, uso del suelo, etc.)
 - Presentación
 - Actitud
 - Precisión
- El **tercer aspecto** que considerará un juez son los trucos y la variedad de trucos presentados en el formato. Esto incluye cómo el competidor incorpora técnicas de artes marciales a los trucos que demuestra.

Ejemplo n.º 1 : El competidor A, **que es igual en presentar** una forma “XTREME” que es creativa, tiene técnicas fuertes, difíciles y precisas y una gran actitud, puede no obtener un puntaje tan alto como el competidor B, que agrega una variedad de “trucos” a ese mismo tipo de forma.

Ejemplo n.º 2: El competidor A, que tiene técnicas fuertes, nítidas y precisas, pero no incluye tantos trucos en su presentación de forma extrema, puede obtener un puntaje más alto que el competidor B, cuyas técnicas de Taekwondo no son nítidas ni fuertes, pero tiene muchos "trucos" difíciles dentro de su forma.

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

Ejemplo #3: Los competidores A y B son iguales en calidad de técnicas y creatividad, pero el competidor A solo hace pases de volteretas como sus "trucos" y puede que no obtenga un puntaje tan alto si el competidor B realiza "trucos" de patadas de artes marciales en lugar de "trucos" de tipo gimnástico/acrobático.

Ejemplo n.º 4: Si los competidores A y B son iguales en todo, incluidos los “trucos”, el competidor que demuestre una mayor capacidad para integrar los “trucos” en combinaciones de artes marciales puede obtener una puntuación más alta.

- **Caso A :** Ambos competidores hacen volteretas aéreas, pero el competidor A las realiza en combinación: patada mariposa, patada de gancho en el aire y finaliza con un puñetazo en una posición frontal. El competidor A demuestra un mayor nivel de dificultad a través de la integración de este movimiento acrobático en una combinación de artes marciales en lugar de simplemente hacer un aéreo independiente.
- **Caso B :** Realizar una patada dividida con salto, un mortal hacia atrás, una patada frontal con giro y puñetazo es más difícil que simplemente un mortal hacia atrás y aterrizar en una postura o sobre una rodilla.

Sanciones

Un competidor de Creative/Xtreme ya no será descalificado por infracciones. En su lugar, se le aplicará una penalización.

Ver detalles en la sección Creativa, [aquí](#).

Armas caídas en la competición ATA Xtreme

Se aplicará el mismo sistema de deducción de puntos para las armas ATA Xtreme que en la competencia de Armas Creativas. Consulta la sección " [Armas descartadas en la competencia creativa](#)".

Armas rotas

HAY DEDUCCIÓN Si el arma de un competidor se rompe durante la competición, se deducirá de la puntuación de un juez . En caso de rotura, el competidor tendrá un máximo de 30 segundos para reemplazarla con su propio equipo o pedir prestada una a otro competidor. Una vez que el estudiante haya reemplazado el arma, se continuará el proceso desde el punto en que se rompió. **Si, por alguna razón, el arma dañada no se reemplaza, el competidor recibirá una puntuación de cero (0) del juez central y la puntuación regular de los jueces de esquina.** Se puede pedir prestada otra arma a otro competidor, pero debe reemplazarse por una del mismo tipo.

Ejemplo: Durante la formación SJB de un competidor, la punta de las armas sale volando hacia la multitud. Existen tres tipos de circunstancias:

1. Los jueces notan que el arma está rota, el competidor reemplaza el arma dentro del plazo de 30 segundos y completa el formulario.
2. Los jueces detectan que el arma está rota y el competidor **no** la reemplaza dentro del plazo 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** se dan cuenta del arma rota hasta que se completa el formulario, el competidor recibirá una puntuación como si el arma no se hubiera roto.

Competición de combate/sparring por equipos de la ATA

Estas directrices y reglas se aplican tanto a equipos de combate como de sparring . Por favor, léalas atentamente.

Equipos nacionales y regionales

El sparring por equipos se dividirá en dos categorías distintas. Estas categorías incluyen equipos que se consideran "Equipo Nacional" o "Equipo Regional". Además de los requisitos de elegibilidad habituales, para competir en cualquier evento por equipos, el competidor también debe competir como cinturón negro en el evento tradicional correspondiente al evento por equipos en el que desea competir, ya sea en un ring de campeonato o recreativo. No competir en el evento correspondiente resultará en la pérdida de los puntos obtenidos en ese evento y podrá conllevar sanciones adicionales, a discreción del Presidente del Torneo Internacional, incluyendo la descalificación de todo el equipo. Esto 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 correspondiente. Este mismo órgano rector seleccionará a todos los entrenadores y asistentes bajo la supervisión del Gran Maestro que preside ese año.

- Los equipos nacionales de combate/sparring competirán como un equipo de 5 personas (más suplentes) en competiciones internacionales.
 - Los miembros del Equipo Nacional ATA-USA serán seleccionados en las “Pruebas por Equipo” de la Academia Nacional de Entrenamiento ATA-USA.
- Los Miembros Nacionales de ATA-USA y los miembros de la Academia Nacional de Entrenamiento de ATA-USA aún pueden formar parte de sus equipos regionales de 3 personas. Los Equipos Regionales de 3 miembros no pueden representar a ATA-USA en competiciones internacionales.
- La división de edad/rango en la que compiten del 1 de enero ^{al} 31 de diciembre · Por ejemplo:
 - Un competidor está en la división 15-17 a partir del Mundial de 2025. El 15 de enero de 2025, un competidor cumplió 18 años. En todas las competiciones internacionales por equipos (equipo de 5), este competidor permanecerá en la división 15-17 durante todo el año.
 - Tenga en cuenta este escenario: un competidor podría competir como adulto en la nueva temporada, pero como juvenil en la competición internacional por equipos (equipo de 5). En equipos de 3, se le consideraría adulto.

Divisiones por edad/rango - Selecciones nacionales juveniles

- de 1.er , 2.º y 3.er grado : de 15 a 17 años (**equipo universitario**)

Divisiones por edad/rango - Equipos nacionales adultos

- Cinturones Negros ^{del 1.º al 7.º Grado} (**Élite**) - De 18 a 39 años
- Cinturones Negros ^{del 1.º al 7.º Grado} (**Leyendas**) - Mayores de 40 años

Compitiendo en otra división

En las divisiones de Adultos, una persona mayor de 40 años, puede competir en la división de 18 a 39 años, sin embargo, una persona en el grupo de edad de 18 a 39 años NO puede competir en la división de 40+.

Otra información importante sobre las selecciones nacionales

- En EE. UU., el equipo nacional será "TEAM ATA-USA". Los demás países representados tendrán nombres similares, asociados a su país de origen.
- Los equipos nacionales son los únicos elegibles para obtener los títulos de "Campeón Mundial", "Campeón Panamericano", "Campeón Europeo" y "Campeón de Asia-Pacífico". Estas son competencias internacionales, y solo el equipo nacional de un país puede competir en ellas. Puede haber competencias locales en los eventos para "equipos regionales de 3 personas", pero estas competencias no tienen como objetivo obtener un título.
- Los equipos regionales de escuelas o estados no pueden obtener títulos de Campeón Mundial INTERNACIONAL, pero sí pueden obtener títulos de Campeón Mundial TOC. Existen diferentes niveles de títulos de campeonato según la edad de la división. Consulte "[Equipo Regional - Oportunidades de Campeonato](#)".
- Los equipos nacionales estarán compuestos por más miembros, entrenadores y suplentes. Cada país establecerá las reglas y directrices sobre la composición de los equipos, cómo ser elegible para un equipo nacional y cuándo se realizarán las pruebas.
- Consulte a su instructor para obtener más información sobre cómo ser elegible para el "Equipo Nacional" de su país, ya sea para sparring o sparring 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

- Los Equipos Regionales estarán compuestos por 3 competidores y sus suplentes. Para la Competencia Regional por Equipos, todos los miembros del equipo deben ser del mismo estado.
 - El estado de una persona se determina por el estado donde se encuentra la escuela donde entrena. Si la escuela está ubicada en una ciudad fronteriza donde es posible que los miembros con domicilio en un estado entrenen en otro, el estado del competidor debe ser el lugar donde entrena. Los estudiantes que entrenan por Skype u otros medios de internet deben estar vinculados al estado donde residen principalmente. *El Presidente Internacional tiene la decisión final sobre cualquier duda sobre el estado donde se entrena una persona.*
- Los equipos regionales pueden/competirán en torneos regionales en los EE. UU., así como en los torneos europeos y de Asia Pacífico, y en todos los torneos nacionales para acumular puntos para el Campeonato Estatal y/o Distrital.
- 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 formados por cualquier licenciado de la ATA que se haya certificado como entrenador de sparring por equipos o que tenga un entrenador certificado en su equipo. Los créditos para los posibles anfitriones de torneos se otorgarán al número de escuela del entrenador certificado. Se otorgará un (1) crédito por cada evento por equipo y por cada grupo de edad registrado. Si el entrenador certificado no tiene licencia, el número de escuela que le correspondía al momento de recibir el número de identificación del equipo se utilizará como órgano rector en caso de disputa.

- Las escuelas pueden combinar miembros con el propósito de crear equipos.
- Todos los miembros de un Equipo Regional o Nacional, deben estar en el programa oficial de Liderazgo de la ATA.
 - El descubrimiento de un miembro del equipo no elegible resultará en la pérdida de todos los puntos obtenidos por ese equipo.

- Todos los miembros de un Equipo Regional deben pertenecer a escuelas del mismo estado. El estado asociado al competidor sigue las mismas pautas que los demás indicadores estatales, tal como se describe en las secciones anteriores del reglamento.
- Un licenciario que desee que su estudiante forme parte de un equipo no podrá trasladar a estudiantes de escuelas ubicadas en un estado a otro con el fin de formar un equipo.
- El estudiante debe estar afiliado a la escuela del estado donde reside principalmente. El Director del Torneo Internacional es el árbitro final al considerar la elegibilidad para el sparring por equipos.
- Cualquier determinación relativa a la interpretación, aplicabilidad o excepciones necesarias a las reglas se realizará a discreción exclusiva del Presidente Internacional de Torneos.
- Los competidores que compiten en divisiones de Habilidades Especiales no son elegibles para competir en competencias de Combate en Equipo o de Sparring en Equipo.

Ejemplo: La escuela 0182, de Pensilvania, desea crear un equipo. El licenciario de la escuela 0182 (Equipo A) también tiene una escuela en Ohio, la número 1559. Los estudiantes de la escuela 1559 no pueden formar parte del Equipo A porque residen en otro estado y están asignados a la escuela 1559 en la sede. El licenciario de la escuela 0182 no puede trasladar estudiantes de una escuela a otra solo para crear el equipo.

Los equipos regionales estarán compuestos de la siguiente manera para la temporada regular:

- Cada equipo regional, Junior o Adulto, estará compuesto por 3 personas; 1 competidora femenina y 2 competidores masculinos. -ADEMÁS- Los equipos podrán optar por tener 1 suplente femenino y/o 1 masculino.
 - Estos equipos serán elegibles para los TÍTULOS ESTATALES, DE DISTRITO Y DE EQUIPO NACIONAL.
- Todos los miembros de un equipo deben ser del estado en el que se encuentra la escuela que crea el equipo.
 - Los licenciarios con múltiples escuelas sólo podrán entrenar a un equipo en el estado en el que el licenciario tenga su residencia principal.
 - En cada competición cada equipo podrá tener un entrenador al margen.
 - Se permite un segundo entrenador SÓLO si es miembro del equipo que compite.
 - Los entrenadores deben ser miembros de la ATA y llevar un dobok blanco oficial de la ATA, un traje de Instructor Certificado de Blues o el uniforme del equipo. Los uniformes del equipo solo pueden usarse mientras el equipo compite activamente o actúa como juez en una competición por equipos.
 - Cada equipo debe tener 1 entrenador certificado presente en el torneo, pero no necesariamente en cada competencia en el ringside.
 - En circunstancias especiales, y ***SI se notifica al RTTL antes del día del torneo***, el RTTL puede otorgar permiso para que un entrenador certificado de otro equipo, que no compita ese día, actúe como entrenador certificado responsable para ese día.

Un equipo puede tener un número ilimitado de miembros, pero como máximo solo 5 de ellos son elegibles para competir en cada torneo durante la temporada regular: 2 mujeres y 3 hombres. Las alineaciones de cualquier Equipo Regional pueden cambiar en cualquier momento antes de los Campeonatos de Distrito. No hay límite en la cantidad de competidores que un equipo puede presentar durante la temporada de torneos. Se aplican las siguientes condiciones:

- Todos los competidores deben cumplir con los “Requisitos de elegibilidad para participantes de combate/sparring en equipo de ATA” que se indican a continuación.

- Una vez que un equipo obtiene el 1.er, 2.º o 3.er puesto en un Torneo Regional o Nacional, todos los competidores de esa lista quedan comprometidos con ese equipo y solo con él. No podrán competir en otro equipo durante el resto de la temporada del torneo.
- Un equipo que presente a un jugador no elegible será descalificado de la competencia y perderá todos los puntos estatales y/o nacionales obtenidos.
- Tras clasificarse para los Campeonatos Distritales o Mundiales, cada entrenador principal deberá presentar su plantilla de postemporada. Se incluye más información más adelante en esta sección.

Divisiones por edad/rango – Equipos regionales juveniles

Cinturones negros ^{de} 1.er / 2.º / 3.er grado –

- **Bantam** – Edades 8-10
- **Novatos** – 12 años o menos
- **Jr. Varsity** – 14 años o menos
- **Varsity** – Edades 17 y menores

Notas:

- Para todas las divisiones, excepto la división Bantam, la edad mínima elegible para competir es de 9 años.
 - Las divisiones Bantam pueden utilizar competidores cuya edad de competencia sea tan temprana como 8 años.
- En todas las divisiones, no se dará consideración a una persona de pequeña estatura que haya sido ubicada en un grupo de mayor edad.
- Un competidor debe competir en la misma división de edad de sparring por equipos, tanto para sparring como para sparring de combate.
 - Cualquier competidor junior puede “competir en categorías de edad superiores” en otra división junior.
 - Los juveniles NO pueden competir en divisiones de adultos.
- Un competidor debe competir en el evento tradicional correspondiente a su evento por equipos.
 - El evento tradicional podría ser de Campeonato o Recreativo.

Ejemplo 1 : Un competidor junior, de 9 años, se considera elegible para la categoría de 12 años o menos. Sin embargo, el entrenador debe tener en cuenta que podría tener desventaja de altura, peso o tamaño al competir contra otros competidores de 12 años.

Ejemplo 2 : Un competidor junior de 12 años compite en un equipo de combate Jr. Varsity (menores de 14 años). Si esa misma persona forma parte de un equipo de sparring, también debe competir en la categoría Jr. Varsity. No puede estar en una categoría de sparring y en otra de combate.

Divisiones por edad/rango – Equipos regionales de adultos

Cinturones negros ^{del} 1º al 5º grado –

- **Élite** – Mayores de 18 años
- **Premier** – Mayores de 30 años
- **Leyendas** – Mayores de 40 años
- **Ejecutivo** – Mayores de 50 años

Notas especiales:

- En las categorías de adultos, se puede optar por competir en una categoría inferior, pero no se considerará la edad durante la competición. Los entrenadores deben tener esto en cuenta al formar sus equipos.
- Los competidores NO pueden competir en categorías superiores de edad (por ejemplo, un joven de 25 años en un equipo Premier).

- Un competidor debe competir en la misma división de edad de sparring por equipos, tanto para sparring como para sparring de combate.
- Un competidor debe competir en el evento tradicional correspondiente a su evento por equipos.
 - El evento tradicional podría ser de Campeonato o Recreativo.

Requisitos de elegibilidad para participantes y entrenadores de sparring/combate en equipo de la ATA

- Existe una gran posibilidad de que los Equipos Juveniles y los Equipos Adultos compitan simultáneamente. Los entrenadores deben considerar esto al seleccionar entrenadores adicionales. La competencia no se retrasará porque un entrenador adulto **compita, sea árbitro o entrene** al mismo tiempo que compite un Equipo Juvenil.
- **También existe una gran posibilidad de que los equipos compitan mientras un entrenador principal esté juzgando. Si bien se hará todo lo posible para relevar a los jueces, los entrenadores y los equipos deben estar preparados para seguir adelante con la competencia. Los entrenadores deben considerar esto al seleccionar entrenadores adicionales.**
- Los competidores deben cumplir con todos los requisitos de participación en el torneo.
- Todos los competidores deben ser al menos cinturón negro de primer grado.
 - ^{de 1.er} grado son elegibles para competir, siempre que compitan en los rings de cinturón negro decididos de ^{1.er} grado en sus competiciones tradicionales de ese torneo. Si un cinturón negro recomendado de ^{1.er} grado compite con cinturones de color en sus eventos tradicionales de ese torneo, no podrá competir en equipo.
 - Se aplicarán todas las reglas relativas al cronograma en el que un cinturón negro recomendado de ^{1.er} grado debe obtener su rango decidido de ^{1.er} grado.
- Los cinturones negros de 6º y 7º grado no son ^{elegibles} para competir ^{en} **un** equipo regional, sin embargo, son elegibles para competir como miembros del equipo nacional si son seleccionados.
- Todos los miembros de los equipos juveniles o de adultos, incluidos los suplentes, deben competir en el evento de Combate con Armas de Combate/Sparring Tradicional correspondiente en el torneo en el que competirá el equipo.
- Ningún estudiante podrá ser contactado por ninguna persona de otra escuela en relación con su participación en el equipo sin la aprobación previa de su instructor. Se aplicarán sanciones a cualquier escuela o entrenador que incumpla esta regla.
- Para los equipos juveniles y adultos, sus miembros y entrenadores pueden ser ciudadanos del país al que representan o, en el caso de los equipos de EE. UU., del estado al que representan.
- Un ciudadano de un país fuera de Estados Unidos que trabaja para el propietario de una escuela en Estados Unidos puede competir en un Equipo Regional y, aun así, ser miembro del Equipo Nacional de otro país. Esto incluye a los propietarios de escuelas que son ciudadanos de otro país pero tienen escuelas en Estados Unidos.
- Los miembros del “Equipo Nacional” de un país sólo pueden realizar pruebas para el equipo del país del que son ciudadanos.
- En el caso de los Equipos Nacionales, un competidor con doble nacionalidad (p. ej., EE. UU. e Inglaterra) puede competir por cualquiera de los dos países. Una vez que una persona con doble nacionalidad compite por uno de los dos países de los que es ciudadana, no puede competir por el otro.
- Los miembros de cada equipo deben estar compitiendo en las divisiones Cinturón Negro de sus respectivos países. (Los estudiantes menores de 17 años no pueden participar en las divisiones regionales de adultos).

Equipos regionales: oportunidades de título de campeonato

Programa de combate/sparring por equipos regionales

Los equipos escolares/estatales individuales pueden intentar obtener títulos a nivel estatal, distrital y nacional, según la elegibilidad de su grupo de edad. Esto aplica tanto a equipos de sparring como de combate. Los equipos escolares/estatales individuales no pueden obtener títulos de Campeón Mundial.

Campeón estatal

El equipo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos en su estado al final de la temporada del torneo recibirá el título de "CAMPEÓN ESTATAL". Se otorgan puntos a los equipos en todos los torneos regionales y nacionales. Todos los equipos pueden ganar el título de Campeón Estatal.

Los puntos se otorgarán de la siguiente manera:

Puntos otorgados	1er lugar	2do lugar	3er lugar
Regional (Clase A o B)	5	3	1
Nacional (Clase AA)	10	8	5

Nota :

- Se otorgarán puntos completos, independientemente del número de equipos que compitan en el evento.
- No se otorgan puntos por combate en equipo en los torneos de Clase C (dentro de la escuela).

Los puntos se contabilizarán de la siguiente manera:

- Los equipos pueden competir en un número ilimitado de torneos regionales y nacionales.
 - Los equipos sólo son elegibles para recibir puntos de sus mejores 5 torneos regionales.
- Los equipos pueden recibir puntos de los 2 mejores de los 3 Torneos Nacionales (Otoño, Primavera, Primavera-América).
- Actualmente, los puntos para los Campeonatos de Europa y del Pacífico Sur se otorgan como puntos de la Clase Regional A. Esto se revisará al final de cada temporada.

Campeón de distrito

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

1. Califica para los Distritos estando en el “Equipo Top Ten” de su estado.
2. Regístrate, compite y gana la competencia por equipos del Campeonato de Distrito.

Nota: Los ganadores de cada Campeonato de Distrito **en todos los grupos de edad** son elegibles para competir en el Torneo de Campeones por el título de “Campeón Mundial”.

Campeón del mundo

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

1. Estar clasificado en el “Team Top Ten” de la nación o...
2. Clasifica para el Mundial quedando en primer ^{lugar} en un Campeonato de Distrito.
3. Regístrate, compite y gana la competencia que se lleva a cabo en las competiciones por equipos del Mundial.

Nota: Ganar el título de “Campeón Mundial” no convierte a ese equipo en “Equipo ATA-USA”.

Requisitos de edad para los títulos de campeón

Todos los grupos de edad de los equipos son elegibles para ganar títulos estatales, distritales y mundiales.

Horarios de competición en los torneos

- Las competencias por equipos en eventos nacionales se llevarán a cabo el viernes del evento (otoño, primavera, primavera-verano y torneos).
- Para los Torneos Regionales, **los equipos deben consultar con el RTTL de cada torneo regional** para saber cuándo se celebrarán los eventos de Combate/Sparring por Equipos en ese evento regional. La lista de todas las direcciones de correo electrónico del RTTL se encuentra en la Sección 1 de estas reglas, [aquí](#).

Números de identificación del equipo, envíos de listas y tabulaciones de resultados

Después de cada torneo regional/nacional, el equipo de entrada de datos completará una hoja de cálculo con los nombres de todos los miembros de los equipos que obtuvieron el 1.er · 2.º o 3.er puesto, en cada división y tipo de evento de sparring por equipos. **Además, se incluirá una lista con todos los números de identificación de los equipos.** Esta información se enviará a la sede de ATA junto con el resto de los resultados del torneo. ATA International registrará esta información y tabulará los puntos. El informe estatal "Los diez mejores puntos del equipo" se publicará mensualmente.

- Para las competencias regionales, las listas de los equipos deben enviarse al RTTL de ese torneo antes de las 8:00 a. m. del miércoles anterior al fin de semana del torneo. La lista de todas las direcciones de correo electrónico del RTTL se encuentra en la Sección 1 de estas Reglas, [aquí](#).
- **Antes** de competir en las competencias por equipos de una temporada de torneo, un entrenador certificado solicitará un número de identificación de equipo para esa temporada.
 - Los entrenadores certificados deben solicitar un número de identificación de equipo mediante el formulario en línea correspondiente. Para obtener el enlace a este formulario, contacten con el Maestro Sénior Kevin Pavlik en mr.pavlik@pickata.com.
 - Los equipos enviarán un nombre de equipo para su aprobación por parte del departamento legal de la ATA y para obtener un número de identificación de equipo. Este proceso puede tardar hasta 30 días.
 - Una vez que un equipo recibe el Número de identificación del equipo, el entrenador DEBE usar ese número al enviar las listas para las competencias.
 - **El no utilizar el número de identificación del equipo** resultará en la pérdida de cualquier punto obtenido en ese torneo.
 - Los miembros que hayan participado en un equipo que haya obtenido el 1.er, 2.º o 3.er puesto en un torneo NO PODRÁN competir en ningún otro equipo durante esa temporada. Esto incluye las competencias de posttemporada.
 - Al momento de las inscripciones distritales, todos los equipos elegibles para competir por un título distrital o nacional deben presentar su PLANTILLA FINAL. (Ver Planillas de posttemporada)
 - Es posible que la lista final no cambie durante el resto de la Serie de Campeonato.
- Un miembro de un equipo eliminado no podrá competir en ningún otro equipo independientemente del motivo de la eliminación.
- La lista de los equipos que ocupen el 1er, 2do o 3er lugar se establecerá en este momento porque han obtenido puntos para los diez mejores.

Postemporada – Campeonatos de Distrito y Campeonatos Nacionales

- Para los Campeonatos de Distrito, el entrenador debe enviar su lista final durante el proceso de inscripción en línea. El entrenador debe incluir a todas las personas que se espera que compitan en la postemporada, independientemente de si planean asistir o no a los Campeonatos de Distrito.
 - **Sólo los miembros incluidos en la lista final del distrito podrán recibir un uniforme de campeón del distrito.**
- Solo podrán competir los miembros que figuren en la lista del equipo clasificado. Si un miembro no asiste o no puede competir, el equipo clasificado deberá elegir suplentes de la lista que presentó en su lista.
 - **No se podrán utilizar otros sustitutos.**
- Para cada evento nacional, los requisitos de registro del equipo se comunicarán en el sitio web de ATA, atamartialarts.com, y deberán seguirse explícitamente.
- Se verificará la elegibilidad de los miembros de cada equipo clasificado.
- 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 haya obtenido un lugar será nulo.
- Los equipos que obtengan la oportunidad de competir por el título de Campeón de Distrito y/o Campeón Nacional deberán presentar una lista final de “postemporada” para esta parte del año del torneo.
 - Todos los miembros incluidos en esta lista de “postemporada” deben haber competido en este equipo en al menos 1 competencia regional durante la temporada regular y cumplir con todos los requisitos enumerados en los “Requisitos de elegibilidad para participantes de combate/sparring del equipo ATA” que se enumeran en estas reglas.
 - Una lista de postemporada no puede modificarse después de ser presentada para los Campeonatos de Distrito y debe permanecer igual durante todas las competencias de Distrito y TOC.
- La plantilla de “postemporada” de un equipo puede incluir lo siguiente:
 - 1 competidora femenina y 2 competidores masculinos.
 - Los equipos pueden elegir tener hasta 2 competidores suplentes femeninos y/o 3 masculinos para la postemporada.
 - **Nota especial:** Un máximo de 5 miembros del equipo podrán vestir el uniforme y estar al margen durante las competiciones de los Campeonatos Distritales y Nacionales. Estos miembros deben ser los mismos durante todo el torneo.
 - Al final de la temporada, un equipo que gane un título puede obtener doboks “Campeón” para un total de 8 miembros y 2 entrenadores, asumiendo que el entrenador no sea también un competidor.
 - Estos miembros pueden sustituir a otros miembros del equipo para los Campeonatos de Distrito y Campeonatos Mundiales en caso de que un miembro del equipo no pueda asistir al Evento del Campeonato.
- **Sólo aquellos miembros del equipo en esta lista de 8 competidores tendrán la posibilidad de llevar el título de “Campeón de Distrito” o “Campeón Mundial” en su dobok si su equipo obtiene este título.**
- **Todos los miembros de los equipos que hayan obtenido el título de “Campeón Estatal” podrán llevar este título en su do-bok.**

Cualificaciones de los entrenadores

Todos los entrenadores de equipos regionales deben tener una Certificación de Entrenadores de Nivel 1. La Certificación de Entrenadores se puede obtener asistiendo a un Seminario de Capacitación para Entrenadores en cualquier clínica de certificación Regional, Nacional, Mundial o Virtual organizada por la sede de la ATA.

Obtener la certificación de entrenador de Nivel 1 es gratuito. Cualquier persona que haya entrenado previamente a un equipo en los Campeonatos Distritales y/o Mundiales de 2018 se mantendrá como entrenador certificado. El departamento de torneos de la ATA mantendrá la lista oficial de entrenadores certificados.

Esta “regla de no cobro” puede cambiar para las certificaciones de años futuros.

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

- Conozca las reglas/pautas para la formación de equipos y competencias.
- Aprenda estrategias de entrenamiento relacionadas con el sparring en equipo y la puntuación acumulativa.
- Comprenda los matices del entrenamiento relacionados con el sparring en equipo frente al sparring individual.
- Limitar la responsabilidad del coaching
- Garantizar la integridad del proceso de selección de equipos

Reglas y pautas

Definiciones generales

UNA LUCHA	La competición de combate entre dos miembros de equipos opuestos.
UN PARTIDO	la competición de sparring entre dos equipos opuestos (tres peleas)
ALREDEDOR	Todos los partidos en una columna de un cuadro de sparring (por ejemplo, cuartos de final, semifinales, etc.)
ÁREA DE EQUIPO	El perímetro definido para el equipo, establecido alrededor del ring de competición para eventos de sparring por equipos. Sólo los miembros del equipo y los entrenadores podrán ingresar al Área del Equipo. Se otorgarán advertencias y puntos de penalización si los espectadores ingresan al área del equipo.
TAPETE / ANILLO DE COMPETICIÓN	El suelo acolchado marcado para la competición por equipos. Los miembros del equipo que no participen en el partido actual no podrán entrar al ring en ningún momento. Los entrenadores podrán intervenir para dar instrucciones solo durante las pausas, pero DEBEN retroceda fuera del ring cuando comience la pelea. Se otorgarán advertencias y puntos de penalización por cada infracción.
MARCADOR ACUMULATIVO	Un cuadro de puntuación separado, visible para los espectadores, donde se publica el puntaje total acumulado de un equipo para el partido.
HORA DE REGULACIÓN	Cada combate tiene un tiempo reglamentario de 1 minuto 30 segundos.
PUNTO SUPERIOR	Cuando la diferencia de puntos entre dos competidores es: • 8 o más puntos en Sparring, o • 11 o más puntos en Armas de Combate El equipo ganador ganará un punto extra.
LUCHA CONTRA LA PÉRDIDA	Un equipo pierde automáticamente una pelea.
PARTIDO PERDIDO	Un equipo pierde automáticamente todo el partido.

Equipo Regional – Procedimientos de Competición

- Antes del inicio de un combate (antes de la primera pelea), el juez central pedirá a un entrenador de cada equipo que se presente para revisar las reglas y entregar la alineación para esta competencia.
 - En este momento, el juez central debe preguntar si el equipo tiene un entrenador asistente en el ringside. Solo los entrenadores designados en el ringside podrán entrenar durante el combate.
 - Si un equipo solo puede presentar 2 competidores, el equipo contrario recibirá 7 puntos en sparring por equipos y 10 puntos en sparring de combate por equipos por la pelea perdida. Los puntos se otorgarán antes del primer combate de este encuentro.
 - El equipo que abandonó una pelea deberá enviar a su primer peleador. El género de ese peleador lo determinará el otro entrenador.
 - Si a un equipo le falta una luchadora y al otro un luchador, es posible que solo haya una pelea en el encuentro. El juez central lanzará una moneda. El equipo ganador elegirá qué equipo enviará al primer luchador, independientemente del género.
- Al final de cada pelea, el equipo ganador declarará el género de la próxima pelea y el equipo perdedor enviará al siguiente luchador.
- Si la pelea está empatada en las primeras 2 peleas, esos competidores continuarán con victoria repentina hasta que se declare un ganador.
- Las tres peleas se llevarán a cabo, independientemente del puntaje acumulado.
- Si alguno de los competidores de la pelea n.º 3 no puede continuar y el equipo no tiene un suplente restante, se declara una " **PERDIDA DEL COMBATE** ", independientemente del puntaje acumulado. El equipo que no pueda continuar pierde el combate.
- Si hay un empate en los puntos acumulados del equipo al final de la 3ª pelea, la victoria repentina se aplicará a la pelea en curso.
- Un equipo puede competir con un mínimo de 2 competidores; sin embargo, el equipo contrario recibirá **7 puntos en sparring por equipos y 10 puntos en sparring de combate** por la pelea perdida. Los equipos deben tener un mínimo de 2 luchadores.

Nota especial:

En caso de lesión o imposibilidad de viajar por parte del tercer compañero, los equipos podrán competir con dos miembros. **Si un equipo, sin justificación, no participa en la primera pelea, dicho competidor quedará eliminado ese día, ya que se asume que está lesionado y no puede competir.**

Abandonar una pelea como estrategia no se permitirá y podría acarrear consecuencias para el equipo.

Nota especial:

Si durante la tercera pelea, un miembro del equipo es descalificado por apuntar ilegalmente, dicho equipo podrá sustituirlo y usar un suplente para finalizar la tercera pelea. Ese competidor queda descalificado solo para ese combate y podrá competir en el siguiente si el equipo avanza.

Nota especial:

Los 10 puntos otorgados por una derrota por abandono en un combate de sparring no constituyen una "decisión superior" y, por lo tanto, no se otorgará ningún "punto superior".

Sustituciones

Al comienzo de cada combate de sparring por equipos, el entrenador debe anunciar a los 3 competidores principales (titulares). Esta es la alineación titular. Se puede usar un suplente antes del inicio del combate, durante el mismo. El sustituto debe anunciar a qué competidor reemplaza. Dicho titular queda eliminado de la competición por el resto del combate. El "titular" puede reingresar para los combates posteriores del día. Si un competidor se lesiona durante un combate, se puede usar un sustituto.

****** Si la sustitución se produjo durante la pelea debido a una lesión, el competidor lesionado no podrá competir en sparring por equipos ni en sparring de combate por equipos durante el resto del día.**

Puntuaciones y penalizaciones de las peleas

En cada pelea, todos los puntos y/o advertencias se darán utilizando las reglas actuales de sparring/combate sparring de la ATA, incluidas las siguientes:

- El umbral requerido para obtener un punto durante la competición por equipos se ajusta a cada evento. Consulta las reglas individuales de Combate y Combate Tradicional [aquí](#).
 - La regla del “Contacto cercano”, tal como se aplica en el sparring individual, **Sí** se aplica en el sparring en equipo.
- El Juez Central puede detener el tiempo si un competidor está perdiendo el tiempo intencionalmente yendo al suelo, siendo lento para levantarse una vez caído o saliendo de los límites.

Estas excepciones se aplican en combate en equipo y sparring:

- No se permitirá correr alrededor del ring para evadir la pelea. Si, a juicio de los jueces, el competidor corre alrededor del ring, no solo evade técnicas, se aplicarán las siguientes penalizaciones. Para más información sobre qué es "correr alrededor del ring para evadir la pelea", consulte su RTTL.
 - 1.^a vez: la sanción consiste en una advertencia verbal. No se otorga ningún punto.
 - 2da vez – Punto otorgado al oponente.
 - 3.^a vez: El competidor es descalificado y el oponente recibe siete puntos acumulativos, además de los puntos que haya obtenido en la pelea. El equipo del descalificado no recibe puntos acumulativos por esa pelea.
- Cada pelea tendrá una duración de 1 minuto y 30 segundos, independientemente del resultado.
- A diferencia del sparring tradicional o de combate, no hay límite en la cantidad de puntos que un equipo puede acumular en una pelea.
- El ganador es el competidor que consigue más puntos durante la pelea.

Resultados de los partidos

Los puntos del equipo se otorgan de la siguiente manera:

- A cada equipo se le otorgarán los puntos obtenidos durante los combates.
- Un competidor puede ganar un PUNTO adicional para su equipo si derrota a su oponente por 8 o más puntos en sparring, o por 11 o más puntos en combate. Esto se conoce como "Decisión Superior".

Ejemplos

Equipo SPARRING	Puntuación del equipo A	Punto superior A	Puntuación acumulada A		Puntuación del equipo B	Punto superior B	Puntuación acumulada B
Pelea 1	2	0	2		5	0	5
Pelea 2	0	0	2		7	0	12
Pelea 3	0	0	2		8	1	21
Total del partido			2				21

Equipo COMBATE	Puntuación del equipo A	Punto superior A	Puntuación acumulada A		Puntuación del equipo B	Punto superior B	Puntuación acumulada B
Pelea 1	5	0	5		8	0	8
Pelea 2	1	0	6		11	0	19
Pelea 3	0	0	6		11	1	31
Total del partido			6				31

Ganador del partido

El equipo con más puntos al final de las tres peleas será declarado ganador del combate. Si al final de la tercera pelea el marcador acumulativo es de empate, los competidores de esa pelea continuarán en "victoria súbita".

- Si alguno de los competidores en **la pelea n.º 3** no puede continuar y el equipo no tiene un suplente, entonces el equipo pierde el combate.

Concesión de byes

En caso de que sea necesario otorgar un pase para la fase de grupos, se realizará un sorteo aleatorio para elegir al equipo o equipos que lo recibirán. Este sorteo será realizado por el RTTL o el personal del torneo nacional. No se otorgarán pases basados en títulos estatales, distritales o mundiales de años anteriores.

Nota especial:

La división no se dividirá en 17 para las pruebas de sparring por equipos. Todos los equipos de la misma categoría de edad competirán en el mismo cuadro.

En el Mundial, mientras se compite por el título de campeón mundial, los pases para combate por equipos y combate por equipos con armas se clasificarán en función de los diez mejores clasificados del país.

La colocación en los eventos de sparring por equipos y sparring de armas de combate por equipos será la siguiente:

- Otorgamiento de pases: Si se requieren pases, los 4 equipos mejor clasificados recibirán pases según su posición en la lista de los diez mejores. Si se requieren pases adicionales, se les asignará un pase según el sistema de pases vigente de la ATA.
- Los 4 equipos mejor clasificados se colocarán en el cuadro de acuerdo a su clasificación.
- Todos los demás equipos, incluidos aquellos que estén entre los diez primeros y los ganadores del Campeonato de Distrito, serán ubicados al azar.
- Los campeones nacionales, distritales o estatales anteriores en combate por equipos o combate con armas por equipos no tendrán ninguna influencia en la determinación de los pases para este evento.
- Una vez sorteados los cuadros de sparring, no se volverán a sortear para los equipos que no se presenten. Quienes no se presenten perderán el combate y su oponente avanzará.

Oportunidades de competencia y tarifas de competencia por equipos

Los equipos juveniles y adultos pueden competir en cualquier torneo regional autorizado por la ATA, siempre que cuenten con un entrenador certificado. Es responsabilidad del entrenador consultar con el RTTL asignado a esa región para determinar la hora de realización del evento. El RTTL colaborará con el organizador del torneo para que los equipos tengan tiempo suficiente para planificar los horarios de combate por equipos. El combate por equipos se ofrecerá los viernes de los torneos nacionales (primavera, otoño, Panamericanos, Europeos, Asia Pacífico).

- La cuota para participar en Combate por Equipos en todos los torneos regionales es de \$75 por equipo y evento. En los torneos nacionales, la cuota es de \$100 por equipo y evento. Este importe no varía si participan varios equipos en varios eventos.
- **En la postemporada, las tarifas de inscripción serán de \$125 por equipo, por evento para los equipos que califiquen para Distritos y/o Mundiales.**
- Todos los gastos de viaje de los miembros del equipo son responsabilidad individual. Los equipos pueden intentar conseguir patrocinios para cubrir sus gastos de viaje.
- En eventos regionales, si solo un equipo se inscribe para competir en sparring por equipos en un torneo, dicho equipo obtendrá automáticamente 5 puntos para el título estatal. Las cuotas de inscripción no se reembolsarán a un equipo que gane por defecto en un evento regional, distrital o nacional, a menos que el equipo pierda los puntos del "top ten".
- En Distritos, si solo un equipo se registra para el evento, ese equipo calificará automáticamente para la competencia por el Título Nacional del Mundo.
 - En los casos en que solo haya un equipo registrado para un evento de postemporada, el equipo registrado aún debe asistir al torneo y presentarse a la hora especificada para el entrenamiento en equipo.
- Para calificar para los Campeonatos de Distrito, un equipo debe estar en la lista de los “Diez Mejores Equipos” de su estado.
- En los torneos distritales, nacionales y mundiales, los equipos deben inscribirse en el mismo plazo que las inscripciones individuales. **NO SE REALIZAN INSCRIPCIONES PRESENCIALES PARA EVENTOS EN LOS QUE UN EQUIPO PUEDA GANAR UN TÍTULO. Si se ofrece la posibilidad de inscribirse tardíamente en línea, las tarifas y penalizaciones serán las mismas que las de las inscripciones individuales. Esta penalización se aplica a cada equipo y evento.**

Descalificación, puntos de equipo y penalizaciones

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

- El mayor de siete puntos o la diferencia en la puntuación de la pelea en el momento de la descalificación.
 - **Ejemplo 1:** El equipo A es descalificado y el resultado de la pelea fue 10-7, con el equipo B a la cabeza. El equipo B recibe 7 puntos y el equipo A 0 puntos por esa pelea.
 - **Ejemplo 2:** El equipo A es descalificado y el resultado de la pelea es de 10-1, con el equipo B a la cabeza. El equipo B recibe 9 puntos y el equipo A 0 puntos por esa pelea.
- Si el equipo oponente está atrás en puntos, recibirá 7 puntos y el equipo descalificado perderá cualquier punto obtenido en esa pelea.
- Si en opinión de los jueces, la descalificación fue intencional, es decir, el miembro del equipo se dejó descalificar intencionalmente para evitar que el equipo contrario lo alcanzara en puntos, o por

comportamiento antideportivo (incluyendo correr alrededor del ring), el equipo infractor perderá el combate por completo.

- No se permitirá correr alrededor del ring para evadir la pelea. Si, a juicio de los jueces, el competidor corre alrededor del ring, no solo evade técnicas, se aplicarán las siguientes penalizaciones:
 - 1.^{a vez} : la sanción consiste en una advertencia verbal. No se otorga ningún punto.
 - 2da ^{vez} – Punto otorgado al oponente.
 - 3.^{a vez} : El competidor es descalificado y el oponente recibe siete puntos acumulativos, además de los puntos que haya obtenido en la pelea. El equipo del descalificado no recibe puntos acumulativos por esa pelea.
- Para obtener una aclaración sobre qué es "correr alrededor del ring para evitar la pelea", consulte su RTTL.

Nota especial:

Los casos de descalificación de un equipo por conducta antideportiva serán evaluados por el Gran Maestro que preside y el Presidente Internacional de Torneos para futuras participaciones en torneos de la ATA. Un equipo descalificado en múltiples torneos quedará eliminado de futuros torneos y perderá los diez primeros puntos . Las penalizaciones también podrán ser impuestas a los equipos, según la gravedad de la infracción, por el entrenador en la banda, el entrenador certificado y los miembros individuales del equipo.

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 los apoyan. Todos los competidores y espectadores deben mantener el mismo comportamiento positivo que se exige en todas las competiciones de la ATA. Si, a juicio de los jueces, los competidores, entrenadores o espectadores demuestran falta de deportividad o comportamiento negativo, el equipo infractor será amonestado por la primera ^{vez} y descalificado por múltiples infracciones.

Los ejemplos de comportamiento negativo incluyen, entre otros:

- Argumentar las llamadas realizadas por los jueces, incluyendo gestos visibles o signos visibles de desacuerdo.
- Burlarse del oponente o de otros miembros del equipo.
- Exageración a la hora de sumar un punto.

Los ejemplos de comportamiento POSITIVO incluyen, entre otros:

- Animar a su equipo de una manera alentadora y positiva
- Crear carteles que representen los aspectos positivos de su equipo.
- Cantando en grupo de manera POSITIVA

Los jueces deben tener en cuenta que se espera que el sparring por equipos sea una competencia intensa. Se aceptan y deben fomentar los vítores fuertes y entusiastas para el equipo, incluyendo cánticos. Los jueces presentes en el ringside y el RTTL determinarán el comportamiento apropiado y emitirán advertencias si es necesario.

Competición ATA Tiger

Estableciendo nuestra meta

El objetivo general de animar a los Tigres de ATA a participar en el torneo de Taekwondo Songahm es brindarles una introducción a la competición. Al gestionar las divisiones de "Tigres de ATA" como una introducción a la competición, garantizamos que no habrá "perdedores", solo "ganadores". Todos los niños serán recompensados por lo que es importante: su participación y esfuerzo. ¡Un elemento clave de este ring es que sea DIVERTIDO!

Pautas de edad y rango de los tigres

- Las edades recomendadas para los Tigres ATA son de 3 a 6 años.
 - Si un estudiante se entrena como Tigre ATA en su escuela, entonces se le permitirá participar en la división Tigre de un torneo ATA independientemente de la edad del competidor.
 - Del mismo modo, si un niño se entrena como estudiante junior en lugar de como Tigre ATA, entonces debería participar en la división junior.
- El instructor del estudiante determinará en qué división debe participar el niño.
- 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.
 - Si un estudiante participa como tigre en una prueba de un torneo, deberá participar como tigre en todas las pruebas de ese torneo. Por el contrario, si un estudiante compite como junior en una prueba de un torneo, deberá competir como junior en todas las pruebas de ese torneo.

Divisiones del Tigre

Las siguientes son pautas para las divisiones Tiger:

- Se recomienda encarecidamente que una división de tigres no tenga más de 8 participantes con un número máximo de 10.
- En los eventos regionales, es preferible mantener a los cinturones blancos tigre en una división separada de los cinturones naranja y amarillo. Sin embargo, a veces no es posible.
- Se recomienda, aunque no es obligatorio, que no se combinen más de tres grupos de rango.
- En los rings de Tiger, los participantes masculinos y femeninos pueden estar en el mismo ring. Esto aplica para todos los rangos, incluyendo aquellos que practican sparring o combate.

Bastón del anillo del tigre

Dado que los Tigres de ATA no compiten por un puesto, el personal del ring puede ser diferente al de las normas habituales del torneo. Solo se requiere un juez y un ayudante en cada ring.

- Se hará todo lo posible para garantizar que los jueces de Tiger tengan experiencia trabajando con este grupo de edad.
- El ayudante guiará a través de las formas y los pasos individuales. Estos líderes estarán disponibles si el niño necesita ayuda con cualquier material que esté interpretando y deben conocer el material para el que brindan ayuda.
- El ayudante puede ser un líder joven, un instructor en formación más joven o un cinturón de color especialmente entrenado que conozca el material.

- 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 forma o pasos únicos.
- Los líderes realizarán cada forma y paso de tal manera que el Tigre, cuyo instructor ha indicado que necesita ayuda, pueda seguirlo.
 - El líder también puede guiar verbalmente al estudiante. Debe usar los nombres propios de cada técnica e incluir un término descriptivo que le recuerde al niño cómo realizarla.

Formas tradicionales del tigre y conocimiento de un solo paso

La decisión sobre el material con el que participará el Tigre de la ATA quedará a criterio de su instructor y deberá indicarse en su tarjeta de registro. Los Tigres podrán competir con un solo one-step o con dos.

Criterios de evaluación y formato de puntuación de Tiger

Dado que esta es una **introducción a la competencia**, la puntuación para formas, pasos y sparring/combate será totalmente diferente a la de otras divisiones.

El juzgamiento de los Tigres será el siguiente:

- Un tigre no recibirá una puntuación numérica. En cambio, el juez hará un comentario positivo sobre el desempeño del estudiante.
- Para la competencia de un paso, llame a los Tigres de dos en dos y pídale que se coloquen de frente al frente del ring, no uno al otro. El juez dirigirá y el líder ayudará a cada Tigre a realizar su(s) paso(s). El juez no otorgará puntos, pero comentará positivamente el esfuerzo y las técnicas demostradas.
- En las competencias de sparring libre, no se otorgarán puntos. En cambio, cuando el juez observe algo especial que comentar, deberá decir "break" y comentar positivamente el movimiento. Los asaltos de sparring libre para los Tigres durarán 1 minuto cada uno.
- *Cada tigre realizará dos rondas de one-steps o combate libre.* Si el número de tigres es impar, uno de ellos realizará tres rondas. El juez deberá encontrar una buena razón para que ese tigre realice una ronda adicional.
- No hay descalificaciones para los Tigres. En cambio, aprovecha la oportunidad para educarlos a ellos y a sus padres sobre cómo podrían mejorar la próxima vez.

Categorías de los Premios ATA Tiger

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:

- Las mejores patadas
- Los golpes más fuertes
- Los gritos más fuertes
- Poder asombroso
- La mejor actitud de cinturón negro
- Enfoque fantástico
- El mejor recuerdo
- Movimientos más rápidos
- Bloques increíbles
- La mayor energía

Se otorga un conjunto de premios aparte a los Tigres que compiten en las competencias de Armas Tradicionales, Formas ATA-Extremas, Armas ATA-Extremas, Formas Creativas o Armas Creativas. Las categorías serán muy similares a las de formas y sparring.

Las siguientes son categorías sugeridas:

- Control increíble
- Súper velocidad
- Demostración de armas de cinturón negro
- Manejo potente de armas
- Giros fantásticos
- Creatividad genial
- El mejor espíritu de ATA
- Combos increíbles
- Golpes / cortes más fuertes
- Superestrella de armas
- Combos extremos

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

Competencia de habilidades especiales

Desde el inicio de la competencia de Habilidades Especiales, el Gran Maestro Eterno Lee creó las divisiones de Habilidades Especiales para el torneo con la intención de brindar a los competidores con necesidades especiales la oportunidad de obtener 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 Habilidades Especiales, así como ser elegibles para competir por los Títulos de Campeón Distrital y Mundial. La siguiente información responderá a muchas preguntas o los guiará a la persona (o personas) que sí pueden hacerlo. En los últimos años, la competencia ha experimentado 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. Nos complace mucho contar con la participación, el apoyo y las aportaciones de tantos participantes. Esta faceta de la membresía de la ATA no puede crecer y prosperar con el esfuerzo de unos pocos. Se necesita la colaboración de todos.

Elegibilidad de competidores con habilidades especiales

Para competir en la división de Habilidades Especiales, un competidor debe cumplir con los requisitos generales para competir en un torneo ATA (ver [aquí](#)) y debe cumplir con uno de los siguientes criterios:

- Una limitación física **permanente**
- Deterioro de la agudeza mental
- Estar en el espectro autista

Los participantes deben presentar primero una solicitud formal (que puede encontrar [aquí](#)), incluyendo la documentación de respaldo, y recibir la aprobación oficial. (NOTA: Debe iniciar sesión en Google antes de abrir este enlace). No se permite participar sin aprobación previa. Los puntos obtenidos antes de la aprobación se perderán y no se contabilizarán para clasificaciones, premios ni calificaciones. Es responsabilidad de cada participante confirmar su elegibilidad antes de competir en esta división.

Para darle al Comité tiempo adecuado para verificar toda la información, todas las solicitudes para la competencia de Habilidades Especiales deben presentarse al menos 2 semanas antes del primer evento en el que quieran competir en la División de Habilidades Especiales.

Vea [a continuación](#) para obtener más detalles.

Consideraciones especiales al solicitar habilidades especiales cognitivas

Un competidor es aprobado para la división SA-Cognitiva debido a su incapacidad para procesar información de forma independiente o a su rapidez para procesarla sin estar en desventaja en una división típica. Estas limitaciones no se traducirían en una evaluación eficaz, por lo que los competidores aprobados para competir en SA-Cognitiva no podrán obtener la certificación de evaluación.

Los prerrequisitos habituales para la prueba de 4.º grado incluyen ser instructor certificado de Nivel 1 (cuello rojo/negro) y tener un galón de juez de Nivel 3. El Consejo de Maestros, tras consultar con el Comité de Habilidades Especiales, ha otorgado una exención especial para que cualquiera de nuestros atletas SA-Cognitivos aprobados se presente a la prueba de 4.º grado sin estos prerrequisitos. Si un atleta es aprobado

por el comité de SA para competir en la división Cognitiva, no podrá subir de nivel su collar ni ser juez. Únicamente los atletas SA-Cognitivos, y ningún otro, recibirán esta exención.

El cuarto grado es el rango más alto que los atletas SA-Cognitive podrán alcanzar.

Definiciones

Limitación física permanente

Una limitación física permanente específica colocaría al competidor en una desventaja extrema frente a sus compañeros sin discapacidades físicas.

Algunos ejemplos de una limitación física permanente que haría al competidor elegible para una división de Habilidad Especial:

- Tiene un trastorno óseo, muscular o nervioso que limita gravemente la movilidad física del competidor.
- Le falta una extremidad, ambas piernas o ambos brazos.
- Tiene una o más piernas artificiales.
- Se ve obligado a utilizar una silla de ruedas u otro dispositivo para mantener la movilidad.
- Es ciego.

Algunos ejemplos de limitaciones físicas que **no** harían que el competidor fuera elegible para una división de Habilidad Especial:

- Distensiones, distensiones o desgarros musculares durante la recuperación de una cirugía o procedimiento que limita temporalmente la movilidad física.
- ¿Tiene problemas de audición?
- Tiene un trastorno convulsivo.
- Afecciones artríticas menores o reemplazo de articulaciones.

Deterioro de la agudeza mental

Una agudeza mental reducida colocaría al competidor en una desventaja extrema frente a sus compañeros no retadores, debido a su incapacidad para comprender todos los aspectos de la competencia. Algunos ejemplos de agudeza mental reducida incluyen, entre otros:

- Discapacidad cognitiva (capacidad deteriorada para funcionar de forma independiente)
- Autismo de bajo funcionamiento
- síndrome de Down

Algunos ejemplos de condiciones que **no harían que el competidor fuera elegible** incluyen, entre otras:

- Discapacidades de aprendizaje
- Dislexia
- Trastorno por déficit de atención (TDA)
- Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)
- Diagnósticos psiquiátricos

Espectro autista

El término "espectro autista" se refiere a las personas diagnosticadas en el espectro autista mediante el proceso de evaluación de dos pasos: evaluación del desarrollo y evaluación diagnóstica integral. Algunos competidores

con autismo se clasificarán en esta categoría, mientras que es posible que las personas con autismo de bajo funcionamiento se clasifiquen en la división cognitiva. El diagnóstico del espectro ayudará al comité a decidir si un competidor pertenece a la división Especial-A o Especial-C. (Consulte los procedimientos de elegibilidad para Habilidades Especiales, [más adelante](#), para saber cómo se determinará esto).

NOTA:

Se permite el uso de auriculares en el ringside para los competidores que los necesiten para lidiar con la sobreestimulación que el entorno del torneo puede causar

Procedimientos de elegibilidad para habilidades especiales (SA)

Todo competidor que desee competir en la categoría de Habilidades Especiales debe contar con la aprobación del Comité de Elegibilidad de Habilidades Especiales. Este comité es un grupo multidisciplinario compuesto por profesionales médicos y psicosociales que revisa cada solicitud y la documentación complementaria para garantizar que los competidores sean aptos para la categoría. El presidente de este comité es nombrado por el Gran Maestro que preside, en consulta con el Presidente Internacional de Torneos. La directora actual de este comité es **la Maestra Susan Winter**.

Se requiere completar lo siguiente para que cualquier competidor pueda ingresar a una división de Habilidades Especiales:

- Descargue la aplicación de Habilidades Especiales desde el sitio oficial de ATA, [aquí](#).
- Complete la solicitud, junto con cualquier información de respaldo, y envíela por correo electrónico a: specialabilities@princetonata.com.
 - Si no puede enviar la solicitud por correo electrónico, puede enviarla por fax al 609-430-2893.
- Los competidores con capacidades especiales DEBEN incluir su IEP (Programas Educativos Individualizados) además de cualquier otra documentación de respaldo que ayude al comité a ubicar mejor al competidor en función de su ubicación en el espectro.
- El comité revisará la solicitud y la documentación complementaria y emitirá una decisión. Si se requiere información adicional, se contactará al instructor del solicitante.
- El solicitante recibirá la determinación del comité por escrito.
- La aprobación para competidores en las **divisiones Cognitiva o Física** no tiene que renovarse cada año. Sin embargo:
- **Los competidores con habilidades especiales en la División Autista deben volver a enviar su solicitud de aprobación anualmente.**
 - Algunas personas con autismo pueden experimentar cambios en sus necesidades a medida que crecen y se desarrollan. Todas las partes involucradas deben recordar que, en ocasiones, las personas, especialmente los competidores más jóvenes, superan la necesidad de estar en la división de habilidades especiales, por lo que se les pide que vuelvan a presentar su solicitud anualmente.
- Una vez que un competidor haya sido aprobado para competir en una división de Habilidades Especiales, no podrá competir en una división que no sea de Habilidades Especiales durante ese año del torneo. Un competidor no puede cambiar ni competir en una división de Habilidades Especiales para la que no esté aprobado por el comité.
- Un competidor aprobado para la división cognitiva no puede competir en la división autista.
 - El incumplimiento puede resultar en la revocación del estado de Habilidades Especiales.
 - Los puntos no se cambiarán de una división de Habilidades Especiales a otra por incumplimiento.

- **Los puntos obtenidos por un competidor antes de recibir la aprobación del Comité de Habilidades Especiales se perderán. Esta regla se aplicará a todos los competidores con Habilidades Especiales, incluyendo aquellos con elegibilidad presunta, como síndrome de Down, uso de silla de ruedas u otros dispositivos de deambulación, parálisis cerebral, etc.**

Se perderán todos los puntos estatales o de los diez mejores otorgados a alguien que compita en una división de habilidades especiales incorrecta o en la categoría incorrecta (autismo, cognitiva, física) para la competencia.

Recuerden que el objetivo de estas divisiones es brindar a quienes califican la oportunidad de ganarse el respeto y la autoestima que antes no podían lograr. El objetivo es que la competencia sea justa y segura para todos los participantes, independientemente de su nivel funcional o discapacidad.

Divisiones de habilidades especiales

Existen divisiones separadas para personas con discapacidades cognitivas y físicas. Estas divisiones son para cada género y grupo de edad. Para determinar en qué división debe competir un miembro, se considerará el diagnóstico que requiera mayor adaptación a la vida diaria.

Ejemplo : Un competidor ha sido diagnosticado con autismo, pero debido a este autismo ha desarrollado una discapacidad física. Se le incluirá en la división cognitiva. El comité de elegibilidad asignará la división adecuada caso por caso, con la colaboración del competidor, sus padres o tutores, el instructor y el médico, si es necesario.

En las divisiones de Habilidades Especiales, las categorías Junior y Adulto se dividen por edad y según si el estudiante es cinturón negro o cinturón de color. Estas divisiones se diferencian de las divisiones regulares de competición de la ATA debido al número limitado de participantes.

Las siguientes divisiones de Habilidades Especiales estarán presentes en todos los eventos sancionados por ATA.

personas con dificultades cognitivas

Niños	12 años o menos	13 a 17
Chicas	12 años o menos	13 a 17
Hombres	18 a 29	30 años o más
Mujer	18 a 29	30 años o más

personas con discapacidades físicas

Niños	12 años o menos	13 a 17
Chicas	12 años o menos	13 a 17
Hombres	18 a 29	30 años o más
Mujer	18 a 29	30 años o más

Espectro autista

Niños	12 años o menos	13 a 17
Chicas	12 años o menos	13 a 17
Hombres	18 a 29	30 años o más
Mujer	18 a 29	30 años o más

En las divisiones de Habilidades Especiales, las categorías Junior y Adulto se dividen por edad y por si el estudiante es cinturón negro o cinturón de color. Estas divisiones son exclusivas de las divisiones de Habilidades Especiales y se diferencian de las divisiones regulares de competición de la ATA debido al número limitado de participantes.

Ajustes de las reglas de habilidades especiales

La competencia de Forma Tradicional y Armas Tradicionales para las divisiones de Habilidad Especial se desarrollará de la misma manera que las otras divisiones con una excepción; **todos los jueces observarán**

la calidad de la forma completa y la intención de la técnica en lugar de las asignaciones originales .

La lógica detrás de esta regla es la siguiente:

- Hay competidores que no pueden realizar patadas y posturas; por lo tanto, no es razonable esperar que un juez asignado para juzgar patadas y posturas dé una puntuación justa.
- Hay competidores que no pueden realizar técnicas de mano, por lo tanto no es razonable esperar que un juez asignado para juzgar bloqueos y golpes dé una puntuación justa.
- Al evaluar todos los aspectos de la forma 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 los competidores.
- Si un competidor en la división SA-Cognitiva llega a un punto a lo largo de su desarrollo en que la memorización ya no representa un desafío para competir, pero aún está en desventaja en la división tradicional, el competidor puede ser considerado para un cambio de división a SA-P.

Competición tradicional de combate por puntos: divisiones de habilidades especiales

Espectro autista

Para las divisiones de Habilidades Especiales-Autismo, para la competencia de Sparring y Combat Sparring, se aplicarán las reglas de puntos estándar.

Cognitivo y/o físico

Las divisiones de sparring y/o combate sparring para las divisiones de habilidades especiales cognitivas y/o físicas se desarrollarán de la misma manera que las otras divisiones con una excepción: **a todas las técnicas con puntuación se les otorgará un punto**.

La lógica detrás de esta regla es la siguiente:

- Una persona confinada a una silla de ruedas nunca tendría la oportunidad de anotar una técnica de dos o tres puntos.
- Sería una ventaja injusta para un competidor de pie poder anotar una técnica de dos o tres puntos frente a un oponente sentado.
- La variedad de movilidad individual de los competidores para evadir una técnica de dos o tres puntos también podría colocar a un competidor en una desventaja injusta.

Esto no pretende desanimar a los competidores capaces de usar patadas a la altura de la cabeza o con salto. Siguen permitidas y se fomenta su uso. Simplemente, solo se otorgará un punto. Todas las técnicas y objetivos legales se mantienen.

Programas de campeones

Introducción

Hay varios títulos que pueden obtener los competidores individuales en la ATA: Campeón Estatal/Provincial, Campeón Distrital, Campeón Panamericano, Campeón Europeo y Campeón Mundial. Los competidores que se encuentren en el Top Ten de EE. UU., Latinoamérica o Europa pueden competir por los eventos de Campeón Panamericano, Campeón Europeo y Campeón Mundial en sus respectivos eventos. En la competencia mundial, aquellos competidores que se clasifiquen en el TOP 4 de la clasificación publicada por la sede de la ATA tienen una "ubicación garantizada". Los competidores elegibles de cada una de las demás áreas designadas recibirán un número aleatorio para su ubicación. **Consulte las pautas de competencia de TOC**. Esta ubicación en la clasificación no se aplica a los Campeonatos Panamericanos ni a los Campeonatos Europeos. Estos eventos son al nivel de los Campeonatos Distritales, donde todas las competencias son aleatorias.

Escuela de Registro

El estado/escuela de registro de una persona se vincula al estado donde se encuentra la escuela donde entrena. Si la escuela está ubicada en una ciudad fronteriza donde es posible que los miembros con domicilio en un estado entrenen en otro, el estado del competidor debe ser donde entrena. Los estudiantes que entrenan por Skype u otros medios de internet deben estar vinculados al estado donde tienen su residencia principal. La palabra clave aquí es "ciudad fronteriza". No se debe asumir que si viajan a través de estados para entrenar una vez al mes, etc., pueden eludir el espíritu de esta regla. El Presidente Internacional tiene la decisión final sobre cualquier duda sobre el estado donde una persona entrena.

Esta regla se aplica a todas las competencias de Equipos de Demostración, Combate y Combate. Las competencias de Equipos Sincrónicos no se limitan a una sola Escuela o Estado, por lo que no se rigen por esta regla.

Año del torneo

El año del torneo termina y comienza con el Campeonato Mundial. Un año de torneo termina con el Torneo de Campeones y otro comienza con el Campeonato Mundial Clase "AAA", que generalmente se celebra los sábados y domingos. La Temporada de Torneos 2025-2026 finalizará el **sábado 26 de abril de 2026**. El último día para que los Licenciados de ATA organicen un evento Clase "C" sancionado será el **15 de abril de 2026**. **En cualquier torneo celebrado después de esas fechas, los puntos obtenidos en dichos torneos se contabilizarán en la temporada siguiente. Los** torneos Clase C celebrados en abril deben recibirse en la Sede Central en un plazo de 7 días hábiles para que se contabilicen para el año del torneo en curso.

Eventos competitivos

Hay ocho (8) eventos individuales competitivos que otorgan puntos en un torneo ATA. Estos son: formas tradicionales, armas tradicionales, combate libre tradicional/paso único, armas de combate, formas creativas, armas creativas, formas extremas y armas extremas.

Colocación adecuada de la división

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

Edad de competencia

La edad de un competidor se determina según su edad al 31 de diciembre de la temporada del torneo a las 23:59 h. Esta edad indicará la división en la que deberá competir durante toda la temporada.

Información de rango

Los criterios importantes para los estudiantes cinturón de color y cinturón negro difieren. Es importante consultar la información de clasificación proporcionada en los programas de campeonatos estatales y mundiales para determinar la mejor ubicación para el competidor.

Notas:

^{de} 1.er grado pueden elegir competir con cinturones de color o con cinturones negros en cualquier torneo.

En cada torneo, los estudiantes de Cinturón Negro Recomendado de 1.er ^{Grado} pueden optar por participar como Cinturón de Color o como Cinturón Negro, pero no como ambos. Si un estudiante participa como Cinturón Negro en un evento de un torneo, deberá participar como Cinturón Negro en todos los eventos de ese torneo. Por el contrario, si un estudiante compite como Cinturón de Color en un evento de un torneo, deberá competir como Cinturón de Color en todos los eventos de ese torneo. (Tradicional y Creativo/Extremo) Si un Cinturón Negro Recomendado compite en una División de Cinturón de Color, sus puntos del TOP 10 Estatal o Mundial de ese torneo no se transferirán a una División de Cinturón Negro.

Las siguientes pautas se aplican si un cinturón negro recomendado de 1.er ^{grado} compite en una división de cinturón negro decidido de 1.er ^{grado}:

- Para la competición de formas tradicionales, puede realizar Choong Jung 2, Choong Jung 1 o In Wha 2. No puede competir con una forma de cinturón inferior ni con la forma de 1er grado, Shim Jun.
- Si elige competir con Armas Tradicionales, debe realizar una forma de arma de cinturón de color prescrita que corresponda con una de las 5 Armas Decididas de 1er ^{Grado} aprobadas.
 - Esas armas son: Single Ssahng Jeol Bong, Single Bahng Mahng Ee, Oh Sung Do, Gum Do o Jahng Bong de rango medio.
- Para competir en los Distritos o el Torneo de Campeones, el competidor debe obtener su Cinturón Negro de 1.er Grado, ^{lo} **cual debe registrarse en la sede de la ATA antes del 15 de mayo de la temporada de competencia**. De no cumplir con este requisito, perderá todos los Puntos del Top Ten Estatal/Mundial, lo que lo inhabilitará para las competencias de Distrito o del TOC Mundial como cinturón negro. **Estos puntos perdidos no se transferirán a una división de cinturón de color.**
 - **Esta regla se aplica a todos los eventos, incluido el combate en equipo y el combate contra oponentes.**
- En el Torneo Mundial de Campeones, se debe realizar la Forma de 1.er ^{Grado}, Shim Jun, para obtener el Título de Campeón Mundial. No se puede realizar ninguna forma de cinturón de color en el Torneo Mundial de Campeones. Esta directriz no aplica a los Campeonatos de Distrito.

NOTA ESPECIAL:

Si un cinturón negro recomendado de 1.er ^{grado} compite en un torneo de la división de 1.er ^{grado}, también podrá competir en combate por equipos. Si compite como cinturón de color en ese torneo, no podrá competir en combate por equipos. (Consulte las reglas de combate por equipos).

Los competidores de 2BR deben competir como cinturones negros de 2do ^{grado} en la División de 2do /3er ^{grado}.

- Un competidor de 2BR debe competir con la modalidad de 1.er ^{Grado} (Shim Jun) y en la división de 2.º /3.er ^{grado}. No puede competir en la división de 1.er ^{Grado}.

- Como competidor en la División de 2do /3er Grado, un competidor recomendado de 2do Grado puede competir con cualquiera de las formas de armas permitidas en esa división.

Notas sobre los puntos

Los participantes en los torneos de clase A, B, Clase AA (nacional) y Clase AAA (Mundial) recibirán puntos COMPLETOS independientemente de cuántos competidores haya en su ring. Entendemos que al hacer esto, algunos competidores no querrán que sus rings se "combine" con otros rings. Sin embargo, el RTTL **debe continuar combinando rings como lo hemos hecho en temporadas anteriores**. Las pautas de la división combinada las establece el Presidente Internacional de Torneos y se las entrega al RTTL. La decisión del RTTL sobre cómo se combina o divide un ring es definitiva y no debe verse afectada por la opinión de los competidores, espectadores, instructores o superiores del torneo. Si, después de completar los pasos de la división de combinación, todavía hay una división con menos de cinco competidores, se otorgarán los puntos completos para los eventos de Clase A, B, nacional y mundial.

Torneo Clase "C"

Los torneos de Clase C deben ser eventos de "escuela interna". Hay varias maneras de que un torneo se considere de "escuela interna".

1. La participación está limitada a miembros de escuelas o clubes pertenecientes al mismo propietario. El propietario se define como la persona incluida en la licencia de la escuela o club registrada en el Departamento de Licencias de la Sede Internacional de la ATA. Los competidores deben ser de la misma zona geográfica.

Ejemplo: Un estudiante de Texas no puede competir con estudiantes de Indiana con el propósito de realizar 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 licenciatario.

2. Cualquier escuela o club puede combinarse con cualquier otra escuela o club o con varios clubes/escuelas siempre que sigan una de las 3 pautas que se enumeran a continuación:
 - a. Se puede combinar un número ilimitado de clubes con otros clubes. Un club no puede combinarse con escuelas de nivel Básico, Avanzado o Élite.
 - b. dos **números de escuela** de **diferentes licenciatrios**. La combinación de números de prueba no es un factor.
 - c. Se puede combinar un número ilimitado de escuelas y clubes de nivel Básico/Avanzado/Élite si su promedio combinado de pruebas del año calendario anterior es inferior a 200. El personal de la sede de la ATA verificará las escuelas que figuran en la autorización y su número de pruebas. El departamento de pruebas determinará el promedio de pruebas tomando el número total de cinturones negros y cinturones de color que se presentaron durante la temporada de torneos del año anterior y dividiendo este número entre 6, o el número real de pruebas enviadas (el que sea menor), para obtener el promedio de pruebas. Si los titulares de licencias escolares no entregan las pruebas a tiempo, podrían verse afectados por la combinación con otros clubes o escuelas para este proceso.
 - i. **Ejemplo 1:** Las escuelas 1494 (Stevens) y 3852 (Rosa) pueden combinarse. No hay un número máximo de pruebas requerido, ya que solo hay dos licenciatrios independientes.
 - ii. **Ejemplo 2 :** El Club 1234 (Johnson), el Club 5678 (O'Brien), el Club 9012 (McClain) y el 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 valor, y es posible que no se otorguen los puntos obtenidos.

Procedimientos importantes para los licenciarios de la ATA

- El evento de Clase C debe ser sancionado con el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de la ATA al menos 30 días antes del evento.
- El último día para que los licenciarios de ATA organicen un evento de Clase “C” sancionado será el 15 de abril de 2026. Todos los torneos **celebrados después de esa fecha** tendrán puntos publicados en la clasificación de la temporada siguiente.
- Todos los resultados de la clase C deben enviarse a la sede de ATA dentro de los 7 días hábiles posteriores a la fecha límite del 15 de abril.
- Un licenciario de ATA solo puede organizar un torneo de Clase C durante un período de 30 días.
- 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 para fines de clasificación entre los diez mejores del mundo o del estado son los siguientes:

Puntos otorgados

Para todas las divisiones de 5 competidores o más en cada evento

1er lugar	3 puntos
2do lugar	2 puntos
3er lugar	1 punto

Si la división tiene menos de 5 competidores en cada evento:

Lugar	4 competidores	3 competidores	2 competidores	1 competidor
1º	2 puntos	1 punto	0 puntos	0 puntos
2º	1 punto	0 puntos	0 puntos	
3º	0 puntos	0 puntos		

NO se otorgarán puntos por eventos con divisiones de 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 solo 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 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 que un competidor 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.

Revisa tu perfil: debes tener puntos coincidentes en torneos de clase A y/o B para recibir la misma cantidad de puntos de clase C. Asegúrate de tener puntos en torneos que no sean de clase C para recibir esos puntos.

Ejemplo : La máxima puntuación que un competidor puede obtener en torneos de Clase C es 9 (3 torneos multiplicados por 3 puntos por el primer puesto). Para que los 9 puntos se sumen a su total, también necesitaría obtener al menos 9 puntos en torneos de clase superior.

Nota:

- Recuerde, si un competidor se ubica primero en los torneos de Clase C, sus puntos no se reflejarán en la clasificación hasta que se ubique en un torneo de nivel Clase A o B y cumpla con la regla del 50%.
- El Licenciario de la ATA dispone de siete días hábiles a partir de la finalización del torneo para enviar los resultados a la sede. De no hacerlo, se perderán los puntos de los estudiantes participantes.
- Los torneos de Clase C deben realizarse antes del 15 de abril y los resultados deben recibirse en la sede dentro de los 7 días hábiles para que se contabilicen para el año del torneo actual. **No habrá excepciones a esta regla .**

Puntos otorgados por habilidades especiales

En las categorías de Habilidades Especiales de los eventos de Clase C, los competidores pueden obtener 1 punto por competidor hasta un máximo de 3 puntos, siempre que todos los competidores de la categoría sean de Habilidades Especiales. Todas las demás reglas de los eventos de Clase C se aplican a las categorías de Habilidades Especiales. En los eventos de Clase C, se deben combinar todas las categorías de competidores de las categorías de Habilidades Especiales.

Torneo Clase “B”

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

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

Para todas las divisiones

1er lugar	5 puntos
2do lugar	3 puntos
3er lugar	1 punto

Torneo Clase “A”

Los torneos de Clase A son eventos regionales aprobados por la región del Licenciario de la ATA y sancionados por el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de la ATA. Para que un torneo sea elegible para la clasificación de Clase A, se revisa el historial de eventos anteriores organizados por el mismo Licenciario de la ATA. Se espera que los torneos de Clase A sean más grandes y ofrezcan la posibilidad de una competencia de mayor nivel; por lo tanto, la puntuación otorgada es mayor que la de un torneo de Clase B. La puntuación otorgada para un torneo de Clase A es la siguiente:

Para todas las divisiones, en cada evento:

1er lugar	8 puntos
2do lugar	5 puntos
3er lugar	2 puntos

¡NOTA! A partir de julio de 2025 (nueva temporada), todos los competidores del torneo Clase A recibirán la puntuación completa, independientemente del número de competidores en el ring. Esta regla se evaluará anualmente y está sujeta a cambios.

Torneo Clase “AA”

Los tres eventos nacionales son torneos de Clase AA. El número de estos eventos, al igual que las sedes, podría cambiar en el futuro. Debido a su tamaño, la posibilidad de contar con más competidores y, por lo tanto, un mayor nivel de competencia en cada división, los puntos otorgados son más valiosos que en un Torneo Regional.

Los puntos otorgados por un torneo de Clase AA son los siguientes:

Para todas las divisiones

1er lugar	15 puntos
2do lugar	10 puntos
3er lugar	8 puntos

Torneo Clase “AAA”

Solo hay un torneo de Clase AAA al año. Este torneo siempre se considera el primero de la temporada y ofrece el mayor potencial de puntos para un competidor. Este evento es organizado por el Gran Maestro de Songahm Taekwondo y la sede internacional de la ATA. Se le conoce comúnmente como el Songahm Taekwondo "Super-20" y compiten competidores de todo el mundo. Debido a la magnitud de estos eventos, la posibilidad de un mayor número de competidores y, por lo tanto, un mayor nivel de competencia en cada división, se otorgan más puntos que en todos los demás torneos oficiales.

Los puntos otorgados por un torneo de Clase AAA son los siguientes:

Para todas las divisiones

1er lugar	20 puntos
2do lugar	15 puntos
3er lugar	10 puntos

Estructura de puntos y puntos máximos

Todos los programas de campeones utilizarán la misma estructura de puntos. Los puntos se otorgan según la clasificación del torneo, el número de participantes y el puesto del competidor. El competidor debe estar al corriente de sus obligaciones con la ATA y cumplir con los requisitos de elegibilidad del programa. Un competidor puede participar en tantos torneos como considere necesario para intentar obtener el máximo de puntos. Sin embargo, hay un número limitado de torneos cuyos resultados contarán para la clasificación. Estos son los resultados del Super-20, los dos mejores resultados de la Clase "AA" de cada evento, los cinco mejores resultados regionales de cada evento y los tres resultados clasificatorios de la Clase C de cada evento. La acumulación de puntos para cada evento competitivo se calcula de forma independiente.

El total máximo de puntos es **99** en una sola temporada para las clasificaciones de los diez mejores del estado y del mundo:

Evento	Clase	Máximo número contado	Puntos máximos cada uno	Puntos totales
Super-20 @ Mundial	AAA	1	20	20
Nacionales [1]	Automóvil club británico	2	15	30
Regionales [2]	A / B	5	8	40
En la escuela	do	3	3	9
Máximo total				99

Notas :

[1] Puedes contabilizar tus dos mejores actuaciones de los tres eventos nacionales “AA”.

[2] Puedes contar tus mejores cinco torneos regionales. Max obtiene el primer ^{puesto} en cinco torneos de Clase A.

Competidores “fantasma”

NOTA ESPECIAL:

El Departamento de Torneos de la Sede Internacional de la ATA ha tenido conocimiento de que miembros de la ATA han estado haciendo reverencias en un ring para que este obtenga la puntuación máxima. Esta práctica está estrictamente prohibida. Viola tanto la letra como el espíritu de las reglas. Solo los competidores que hayan pagado la entrada al evento y tengan la plena intención de competir en él con la mayor intensidad posible deben poder participar en un ring. Los competidores SIEMPRE deben intentar competir al máximo. Competir con la intención de perder (es decir, demostrar solo algunos movimientos de una forma) viola el espíritu de la competición de Taekwondo Songahm. Los rings que contengan competidores fantasmas estarán sujetos a la pérdida de puntos y a sanciones adicionales para los competidores y jueces en ese ring.

Clasificación de los diez mejores

Durante la temporada de torneos, el Departamento de Torneos de la ATA recopilará los resultados de todos los torneos autorizados. Los estudiantes elegibles que se ubiquen recibirán puntos para los diez mejores según su clasificación. Estos puntos se otorgan en las competencias de Forma Tradicional, Combate Tradicional por Puntos, Armas Tradicionales, Forma ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Forma Creativa, Armas Creativas y Combate. Estos puntos se suman al final de la temporada de torneos, y los diez competidores de cada división con la mayor cantidad de puntos obtendrán un lugar en la lista de los diez mejores. Todos los torneos seguirán todas las reglas de torneos de la ATA, incluyendo las pautas actuales para separar y combinar grupos de edad y rango, y para la distribución de premios. Se otorgarán puntos solo por la clasificación en los torneos autorizados por la Sede Internacional de la 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 puntos

Los puntos del torneo se actualizan normalmente dos veces por semana durante la temporada. Tenga en cuenta que un competidor debe tener una MEMBRESÍA ATA ACTIVA al momento de la competencia. Si está vencida, el competidor tiene 30 días para actualizar su membresía y solicitar una corrección de puntos. Los resultados enviados a la sede de ATA verifican las membresías. Los puntos obtenidos por MIEMBROS VENCIDOS no se publicarán. Dichos puntos ahora están sujetos a las pautas de corrección de puntos. Hacemos todo lo posible para publicar los puntos los miércoles y viernes. Se aplican las siguientes pautas:

- Es **responsabilidad del competidor y/o del instructor del competidor** verificar sus puntos periódicamente en línea, [aquí](#).
- Cualquier corrección o consulta de puntos debe realizarse por escrito a <mailto:tournaments@ataonline.com> dentro de los 30 días posteriores a la publicación del torneo en la clasificación en ATAonline.com.
 - Esto incluye cualquier punto eliminado o no publicado por ATA-HQ debido a un número ATA vencido en el momento de la competencia.
 - Ya no se aceptarán solicitudes que no se envíen por correo electrónico. Este registro documental es esencial para garantizar que todas las inquietudes de la competencia se aborden de manera justa y oportuna.
 - Después de 30 días de publicado un torneo, no se podrán realizar solicitudes de corrección adicionales por ningún motivo.
 - La resolución de cualquier solicitud puede tardar más de 30 días.
- En los torneos celebrados en abril, el competidor tendrá hasta **el 5 de mayo de 2026** para contactar al departamento de torneos y solicitar correcciones de puntos. Todas las solicitudes deben enviarse por correo electrónico a tournaments@ataonline.com.
- **Esta regla se aplica a cualquier error, incluidos, entre otros, errores de edad, rango y género, y membresías vencidas.**

CONSEJOS ÚTILES:

- Consulta tus puntos en tu perfil personal ATA online, [aquí](#).
- Compare estos puntos con la clasificación mundial/estatal actual
- Si hay alguna discrepancia o si siente que le falta algún punto, envíe un correo electrónico al Departamento de Torneos de ATA inmediatamente a la siguiente dirección de correo electrónico: tournaments@ataonline.com (tenga en cuenta las fechas límite indicadas anteriormente en esta sección para las correcciones de puntos).

Cinturón blanco/naranja/amarillo para sparring en todos los eventos

Los competidores de liderazgo (W/O/Y) que elijan hacer tanto sparring tradicional como one-steps tradicionales recibirán los puntos de la posición más alta que obtengan.

Ejemplo: El competidor A, en una división completa del Super-20, gana el segundo ^{puesto} en sparring de un paso, pero el ^{primero} en sparring tradicional. Recibiría los puntos del primer puesto en lugar de los del segundo. No recibirá ambos conjuntos de puntos.

Programa del Campeonato Estatal

Introducción

El proceso de torneo ha pasado por muchas versiones a lo largo de los años, con Grandes Campeones, Campeones Nacionales y Campeones Mundiales. Estos programas siempre habían sido exclusivos para cinturones negros, mientras que los cinturones de color esperaban con ansias su oportunidad de ganar un

título. En 2001, durante el Campeonato Mundial de Taekwondo de Songahm, la ATA introdujo el Programa de Torneo de Campeones Estatales para cinturones de color y cinturones negros.

Procedimientos del Programa de Campeones Estatales

Todos los cinturones de color y negros inscritos en un Programa de Liderazgo oficial de la Sede Internacional de ATA pueden obtener puntos para el título de Campeón Estatal. Estos programas incluyen el Programa de Instructor Junior en Formación y los programas de Instructor en Formación, Instructor Certificado en Formación, Instructor Certificado de Especialidad e Instructor Certificado.

Nota especial:

La posibilidad de empezar a acumular puntos para el Programa de Campeones Estatales comienza una vez que el estudiante recibe la carta de bienvenida de la Sede Internacional de la ATA. No comienza una vez que el estudiante completa los trámites en su escuela.

Procedimiento del Programa de Campeones Estatales

- Una vez que el Departamento de Torneos de la Sede Internacional de ATA reciba los resultados oficiales, se investigará a aquellos competidores que estén inscritos en un Programa de Liderazgo y se les otorgarán puntos para el Campeonato Estatal.
- Ningún juez de los torneos regionales, nacionales o mundiales estará obligado a confirmar 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 Cinturón de Color: Debido a que los cinturones de color cambian de rango frecuentemente durante el año, las divisiones no pueden basarse en el rango. Las divisiones de cinturones de color se basarán en la edad y el género. Los niños y las niñas estarán separados, al igual que los hombres y las mujeres. La distribución por edades para los cinturones de color júnior y adulto es la misma que la utilizada para los cinturones negros júnior y adulto. En un torneo regional, si se combinan las divisiones de edad de los cinturones de color y un competidor obtiene un puesto, los puntos se otorgarán en su división de edad correspondiente. La división de 8 años o menos es solo para quienes compiten como júnior, no como tigre.

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 competición

Un cinturón de color que recibe el rango de 1er grado cinturón negro decidido no perderá sus puntos de campeón estatal de cinturón de color existentes, pero ya no podrán sumarse a su total en la división de cinturón de color.

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

- Se otorgarán puntos por separado para la forma tradicional, las armas tradicionales, el combate tradicional de un paso/punto, las armas y formas ATA Xtreme y las armas y formas creativas. Habrá un campeón estatal para cada evento.

- 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.
- No habrá ninguna competencia final para determinar un Campeón Estatal.
- En caso de empate en el total de puntos, todos los miembros empatados serán declarados Campeones Estatales.
- Los estudiantes que compitan en los anillos ATA Tiger o Novice no serán elegibles para ganar puntos para el título de Campeón Estatal de ese torneo.
- El estado en el que se encuentra su escuela registrada al **31 de diciembre** en el año del torneo es el estado en el que se colocarán tus puntos.
- Una vez que las “Finales Finales” se publiquen en el sitio web oficial de ATA en www.ataonline.com, los ganadores del primer lugar podrán comprar un uniforme especial que indica el Campeón Estatal de su estado y división a través de su instructor.

Programa del Campeonato de Distrito

Información general

A continuación se presentan las directrices para los Campeonatos de Distrito. Los límites de los distritos se evaluarán anualmente y podrían cambiar en años posteriores. Los límites de los distritos se basan en el número de competidores del Top Ten de cada estado del año anterior, y también se consideraron la distancia y el tiempo de viaje previstos para los competidores y jueces. Consulte la página de Distritos en ataonline.com para obtener información sobre los estados que componen cada distrito.

Pautas de elegibilidad

Cualquier estudiante, cinturón de color o cinturón negro, que figure en su estado como competidor del "Top Ten Estatal" en uno o más de los 8 tipos de competencias es elegible para competir en los Campeonatos de Distrito. Una vez publicados los puntos finales del Top Ten Estatal en el sitio web oficial de la ATA, los estudiantes que figuran en cada categoría de competencia serán elegibles en esa categoría con las siguientes condiciones:

Para competir en este evento, un competidor elegible debe:

1. Estar inscrito en un programa oficial de liderazgo de la sede internacional de ATA y ser un estudiante con buen rendimiento académico, que entrena regularmente en una escuela o club autorizado de ATA.
2. Obtener el permiso de su instructor para competir en este evento. El permiso para competir en competiciones anteriores no aplica automáticamente al Torneo del Campeonato Distrital.
3. Tener una membresía ATA vigente.
4. Estar incluido entre los diez mejores de su estado para el evento en el que intenta registrarse.
 - **Ejemplo :** Un estudiante elegible en Formas Tradicionales puede no estar calificado para competir en Armas Tradicionales y no se le permitiría competir en Armas Tradicionales en los Distritos.
5. Estar registrado como Cinturón Camo o superior antes del **15 de mayo** en la base de datos de la ATA, la cual mantiene actualizada el departamento de exámenes de la Sede Internacional de la ATA. Se recomienda encarecidamente que todos los licenciarios *envíen 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 la ATA y que sus estudiantes puedan completar el proceso de registro en línea antes de la fecha límite. Estos rangos de cinturón se verificarán automáticamente durante el proceso de registro en línea. El proceso de registro no se completará para ningún competidor que no cumpla con el requisito de cinturón correspondiente. La información de la base de datos de la Sede Internacional de la ATA es la que se aplica para la elegibilidad de los campeonatos de distrito.

6. **La inscripción será solo en línea. Consulte ataonline.com para conocer el plazo de inscripción. No se permitirán inscripciones presenciales** . El costo de la inscripción es responsabilidad del competidor.
- **NOTA ESPECIAL** : Una vez completada la inscripción en línea, el competidor no podrá cambiar su decisión sobre la clasificación en la que competirá. Se asumirá que el competidor consultó con su instructor antes de inscribirse. Si un instructor informa a la sede que el estudiante no contaba con su permiso para competir antes de inscribirse, el competidor será descalificado del Torneo del Campeonato Distrital de ese año.
7. Si un competidor cancela su inscripción antes de la **fecha límite de cancelación** , se le reembolsará el importe total a la persona cuya tarjeta de crédito/débito pagó el evento. Este no es un reembolso automático del sitio de inscripción. Se emitirá un cheque del departamento de contabilidad de la sede de la ATA una vez finalizados los Campeonatos de Distrito. **No se realizarán reembolsos después de la fecha límite de cancelación.**
8. Las asignaciones de anillos, divisiones, grupos, etc. se anunciarán, se publicarán en línea y se enviarán por correo electrónico a los competidores registrados antes de la fecha de anuncio.

Pautas y excepciones adicionales que se aplican únicamente a la competencia de distrito

Las reglas y regulaciones para la temporada regular de torneos se aplicarán con las siguientes pautas y cambios adicionales vigentes únicamente para los Campeonatos de Distrito.

Directrices para cinturones negros decididos de 1.er grado

de 1.er grado que han obtenido el rango de cinturón negro de 1.er grado decidido plantean *posibles* situaciones únicas. Las siguientes reglas solo se aplican a los cinturones negros recomendados de 1.er grado que compiten en los Campeonatos de Distrito:

- Un cinturón negro recomendado de 1.er grado que haya competido en la división de cinturón negro durante la temporada del torneo debe obtener su cinturón negro decidido de 1.er grado antes del 15 de mayo para poder competir en la división de cinturón negro en los distritos (y todas las competiciones de posttemporada).
- En los Campeonatos de Distrito y todas las competiciones de posttemporada, un cinturón negro decidido de 1.er grado debe competir con Shim Jun.
- **de 1er grado que alcancen su rango EL 30 de marzo o ANTES** Quienes hayan clasificado para los Distritos en la lista de los Diez Mejores Cinturón de Color del Estado **NO** podrán competir como cinturón de color en los Campeonatos de Distrito. Solo podrán competir en los Distritos si obtienen suficientes puntos para calificar como Cinturón Negro Decidido de 1.er Grado.
- **Estudiantes Cinturón Negro Decididos de 1er Grado que alcancen su rango DESPUÉS DEL 30 DE MARZO** y se han clasificado 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 Campeonato de Distrito en una división de cinturón de color, NO podrá competir en el Torneo de Campeones.
 - **Es posible que un Cinturón Negro Decidido de 1.er Grado, 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 caso, la decisión final sobre en qué división debe competir el estudiante recaerá exclusivamente 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 invalidará la decisión tomada por el instructor del competidor). Si la decisión tomada por el instructor del competidor en este caso es que el estudiante compita como cinturón de color, entonces el estudiante solo podrá competir como cinturón de color. Si la decisión es competir como cinturón negro, entonces el estudiante solo podrá competir como cinturón negro. Esta guía no pretende inferir que un instructor siempre pueda elegir que un competidor compita "arriba o abajo" en un rango de

cinturón. Este caso es exclusivo de los campeonatos de distrito y no puede usarse en ningún otro torneo durante el año.

- **LAS REGLAS ANTERIORES NO SE APLICAN A NINGÚN OTRO RANGO DE CINTURÓN NEGRO**

Ejemplo : John, quien alcanzó su rango el 1 de abril ^{del}torneo actual, clasifica en formas y combate como cinturón de color y cinturón negro. John 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 durante el entrenamiento de su alumno. El alumno NO puede competir en formas como cinturón de color ni en combate como cinturón negro.

Cinturones negros recomendados de 2º grado y ^{competidores} superiores

Los Campeonatos de Distrito seguirán las reglas de la temporada regular en cuanto al material que los cinturones negros pueden usar para competir. Consulte los formularios de competencia admisibles [aquí](#).

- A un competidor NO se le permitirá competir en una división de rango/cinturón para un tipo de evento, como formas o sparring, etc., y en una división de rango/cinturón diferente para otro tipo de evento.
- Si un cinturón negro es elegible para el mismo evento en dos categorías diferentes, deberá competir en la categoría superior ese día. En este caso, la decisión no la toman su instructor, el competidor ni su tutor.

Ejemplo 1 : Alice clasifica como competidora de 1.er ^{Grado} en Formas, pero de 2.º ^{Grado} en Combate. No puede competir en ambos. Antes de inscribirse en los Distritos, debe decidir si competirá como competidora de 1.er ^{Grado} o de 2.º ^{Grado} en este torneo, consultando con su instructor.

Ejemplo n.º 2 : James se clasifica como estudiante de primer ^{grado} en Formas y de segundo ^o tercer ^{grado} en Formas. Su única opción es competir en la división de ^{segundo} o tercer ^{grado}.

Procedimientos del torneo de distrito

- El orden de los competidores en los Campeonatos de Distrito se realizará mediante un sorteo aleatorio y se generará mediante el programa vigente en la sede de la ATA. La posición de un competidor entre los "Diez Mejores del Estado" no influirá en la decisión de quién será nombrado primero o último.
- Tanto en el Combate Tradicional como en el Combate con Armas de Combate, si es necesario otorgar uno o más pases, estos se otorgarán de forma aleatoria. Si un competidor ha recibido un pase y no se presenta a la competencia, el cuadro no se volverá a sortear. En este caso, si hay varias inasistencias, es posible que un competidor llegue a la final sin siquiera haber hecho sparring con un oponente.

Divisiones de la misma edad/rango divididas en múltiples anillos

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

Para las formas tradicionales, armas tradicionales y todos los eventos creativos y extremos la división se dividirá de la siguiente manera:

- Los competidores de 17 a 32 se dividirán en 2 anillos preliminares
- Entre 33 y 48 competidores se dividirán en 3 anillos preliminares.
- Los competidores de 49 a 64 se dividirán en 4 anillos preliminares.

El ganador de cada ring preliminar de esa división pasará a un ring diferente con el único fin de determinar quién de esos "Ganadores del Ring" será nombrado "Campeón de Distrito". Cada "Ganador del Ring" interpretará su material una vez ante estos jueces, quienes señalarán al ganador. No se otorgarán puntajes en este caso. El ganador recibirá la medalla del primer ^{lugar} y el título de Campeón de Distrito. El ^{segundo} y tercer ^{lugar} se otorgarán de la siguiente manera:

- Si hubiera dos rondas preliminares, los finalistas obtendrán el tercer ^{puesto}. Los finalistas compiten por el primer ^y segundo ^{puesto}.

- Si hubiera 3 o más rondas preliminares, no se entregarán premios en la ronda preliminar. Los finalistas compiten por el 1.er , 2.º y 3.er puesto.

Para los eventos de Sparring Tradicional y Sparring con Armas de Combate la división se dividirá de la siguiente manera:

- Los competidores de 17 a 32 se dividirán en 2 anillos preliminares
- Entre 33 y 48 competidores se dividirán en 3 anillos preliminares.
- Los competidores de 49 a 64 se dividirán en 4 anillos preliminares.

El ganador de cada ring preliminar de esa división irá a un ring diferente, no a uno de los mismos, con el único propósito de determinar quién de esos "Ganadores del Ring" será nombrado "Campeón de Distrito". Los "Ganadores del Ring" disputarán combates adicionales en el nuevo ring para determinar al Campeón de Distrito. Los combates se llevarán a cabo utilizando el cuadro de combate habitual de los torneos de la ATA, sorteado al azar. El ganador recibirá la medalla del 1.er lugar y el título de Campeón de Distrito. Si hay 4 rings preliminares, el semifinalista que no avance competirá por el 3.er lugar antes de que compitan los finalistas. Si hay 2 rings preliminares, los subcampeones de los rings preliminares competirán por el 3.er lugar antes de que compitan los finalistas.

Premios del Torneo de Distrito

Habrà un ganador de medalla de oro, uno de plata y uno de bronce en cada división para las competencias de Formas Tradicionales, Armas Tradicionales, Formas ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Formas Creativas, Armas Creativas, Combate de Punto Tradicional y Combate con Armas de Combate. La única excepción será la concesión de múltiples medallas de tercer lugar en divisiones con dos anillos preliminares. El competidor que gane el torneo de Distrito obtendrá el título de Campeón de Distrito en su división y podrá usar un uniforme con letras especiales que lo distinguen. Este uniforme se solicita a través del instructor del estudiante de World Martial Arts y el costo es a cargo del estudiante.

Los cinturones negros que ganen el título de Campeón de Distrito serán elegibles para el Torneo de Campeones (TOC) del año en curso para ese evento competitivo.

Programa del Campeonato Europeo

- Los campeonatos europeos serán equivalentes a un Campeonato de Distrito.
- Los estadounidenses que viajen a Europa podrán competir y ganar el título de campeón europeo.
- Los cinturones negros estadounidenses que ganen el título de Campeón Europeo **NO son elegibles** para el Torneo de Campeones (TOC) del año en curso para ese evento competitivo.

Premios del Torneo Europeo

Habrà un ganador de medalla de oro, uno de plata y uno de bronce en cada división para las competencias de Formas Tradicionales, Armas Tradicionales, Formas ATA-Xtreme, Armas ATA-Xtreme, Formas Creativas, Armas Creativas, Combate de Punto Tradicional y Combate con Armas de Combate. La única excepción para otorgar múltiples medallas de segundo y tercer lugar será para las divisiones con múltiples rings preliminares. El competidor que gane el torneo europeo obtendrá el título de Campeón Europeo en su división y podrá usar un uniforme con letras especiales que lo distinguen. Este uniforme se solicita a través del instructor del estudiante de World Martial Arts y el costo es a cargo del estudiante.

Programa de Campeones del Mundo

Introducción

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

Requisitos de elegibilidad

Sólo los estudiantes cinturón negro que sean miembros en regla podrán obtener puntos del Top Ten de Campeones del Mundo.

Divisiones

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

Posiciones de clasificación: Los cambios de clasificación durante la temporada de torneos pueden influir en la asignación de puntos de un competidor. Las siguientes pautas se aplican a los cambios de clasificación durante una temporada de torneos:

- Si una persona cambia de rango durante la temporada del torneo y ese cambio de rango la coloca en una división diferente, ese competidor no puede ganar más puntos en su división de rango anterior.
- Todos los puntos posteriores se otorgarán en la nueva división.
- Si un competidor realmente quiere luchar por el título de Campeón del Mundo, debe planificar sus cambios de clasificación en consecuencia.
- La única excepción a la transferencia de puntos a otra división después de un cambio de rango es si el competidor realiza pruebas y compite en Campeonatos Mundiales.
- Si un estudiante sabe que se presentará a un examen durante la temporada actual del torneo, puede competir en la división de mayor rango antes de alcanzarlo. Se permite participar en una división considerada más difícil. No se permite participar en una división de menor rango o más fácil. El competidor debe aprobar el examen para obtener el rango de la división "mayor" según el TOC para ser elegible para competir en el TOC.
- Todos los competidores que clasifiquen al "Torneo de Campeones" para competir por el título de Campeón Mundial en Formas Tradicionales DEBEN realizar una de las formas estándar de la división en la que compiten durante la competición final. Un cinturón negro recomendado de 2.^o grado que haya clasificado para competir por el título de Campeón Mundial en Formas Tradicionales debe aprobar la prueba y obtener el rango de 2.^o grado, determinado por el Torneo de Campeones.
- Es posible obtener suficientes puntos para estar entre los diez mejores en dos divisiones, pero un competidor solo puede competir por el título en una. Esta regla aplica independientemente del evento en el que se clasifique. Al llegar el momento de competir por el título de Campeón Mundial, el competidor deberá competir en la división de mayor rango.
- Los puntos recibidos por un cinturón negro recomendado que compite en una división de cinturón de color no harán que sus puntos TOP TEN estatales o mundiales para ese torneo se trasladen a una división de cinturón negro.

Ejemplo 1 : Mary (una adulta) es de 1.^{er} grado y, tras consultar con su instructor, planea presentarse al examen para el rango recomendado de 2.^o grado en noviembre. Mary puede competir en las divisiones de 2.^o y 3.^{er} grado en el Torneo Super-20. Esto le permitiría obtener todos sus puntos en la misma división durante todo el año

del torneo. Si compitiera en la división de 1.er grado en el Torneo Super-20 y cambiara de rango en noviembre, todos los puntos obtenidos desde el Super-20 hasta noviembre serían en la división de 1.er grado y todos los puntos obtenidos después de noviembre serían en las divisiones de 2.º y 3.er grado. Esto podría afectar significativamente sus posibilidades de clasificarse para el TOC de esa temporada.

Ejemplo n.º 2 : Alice, de 33 años, se presenta a las pruebas de 3.er grado para 4.º grado en el Campeonato Mundial. Competirá en las categorías de 4.º y 5.º grado (mujeres de 30 a 39 años) del Super-20. Independientemente del resultado de sus pruebas, se le otorgarán puntos en la categoría correspondiente. Es decir, si asciende de rango, se le otorgarán puntos en las categorías de 4.º y 5.º grado. Si no lo logra, se le otorgarán puntos en las categorías de 2.º y 3.er grado.

Ejemplo n.º 3: James clasifica para competir en la competencia de formas tradicionales del TOC como 1.er Grado y también para competir en sparring tradicional como 2.º / 3.er Grado. Su única opción es competir en la división de 2.º / 3.er Grado por el título de sparring. No puede competir por el título de campeón de formas en la división de 1.er Grado. No puede obtener un título en dos divisiones de torneo diferentes en el mismo año.

Clasificación para el Torneo de Campeones

El año del torneo culmina con la coronación de los campeones mundiales de la ATA. Los competidores clasificados competirán en el "Torneo de Campeones" (TOC), que se celebrará en los Campeonatos Mundiales al final de la temporada de torneos. A partir de la Expo Mundial del Milenio de Songahm Taekwondo 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 de 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 Mejores. Los competidores de los Estados Unidos que ganen el TOC PanAm, pueden usar el dobok de campeón, pero no son automáticamente elegibles para el TOC. La clasificación de los Diez Mejores 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 en curso también son elegibles para competir en el TOC para el evento en el que ganaron el título de campeón de Distrito.

Para calificar para el Torneo de Campeones en un evento, un competidor debe cumplir uno de los siguientes requisitos :

- Gana un lugar en la clasificación final de los diez mejores campeones del mundo para el año de competencia actual en ese evento.
- Ganar el título de Campeón de Distrito en ese evento para el año de competencia actual.
- Obtenga una nominación de los órganos rectores de uno de los países de Europa, Sudamérica, India, Australia, Corea del Sur o Sudáfrica para el año de competencia actual.
 - Los competidores de Estados Unidos no podrán obtener una nominación de ninguno de los organismos rectores fuera de Estados Unidos. Esto no incluye a los estudiantes estadounidenses que residan en el extranjero durante la temporada de competición y hayan informado al departamento de torneos de ATA International.

La inscripción será solo en línea. Consulte ataonline.com para conocer el plazo de inscripción. No se permitirán inscripciones presenciales. El costo de la inscripción es 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 cierra el año del torneo y siempre es un momento destacado de los Campeonatos Mundiales. Los competidores clasificados y sus asignaciones de ring se anunciarán con antelación. El torneo se desarrollará de la siguiente manera:

1. Las hojas de puntuación y las hojas de cuadros se completarán utilizando únicamente los nombres de los competidores elegibles que se hayan preinscrito para el TOC.
 - El orden de los competidores que se preinscriban aparecerá en la hoja de puntuación para las formas tradicionales, armas tradicionales, formas y armas creativas y forma y armas ATA Xtreme y será el siguiente:
 - En cada evento, se asignará un número aleatorio a todos los competidores que no estén entre los 4 primeros en la clasificación mundial de ATAonline.com. Los competidores TOC de otros países y los Campeones de Distrito que no hayan alcanzado un puesto entre los 4 primeros en la clasificación mundial publicada en línea recibirán una numeración aleatoria y se combinarán con los competidores que ocupen del 5.^o al 10.^o lugar en la clasificación en Estados Unidos.
 - 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 estén entre los 4 mejores aparezcan en la hoja de puntuación.
 - Los 4 mejores aparecerán últimos en la hoja de puntuación de la competición. Para preguntas o inquietudes, contacte con el Presidente Internacional de Torneos: betsy.stevens@ataonline.com.
 - Los cuatro finalistas en competir lo harán en orden inverso a su clasificación (comenzando con el competidor en cuarto lugar y terminando con el competidor mejor clasificado).
2. Durante la competencia TOC en Formas Tradicionales, un competidor DEBE realizar una de las formas estándar para la división en la que está compitiendo.
3. Los competidores deben tener el rango decidido de la división en la que competirán.
4. La ubicación de los competidores en el cuadro de combate tradicional por puntos y con armas de combate será la siguiente:
 - Otorgamiento de pases: Si se requieren pases, los 4 mejores competidores recibirán pases según su posición en la lista de los diez mejores. Si se necesitan pases adicionales, se otorgarán según el número aleatorio asignado a los demás competidores elegibles. El número aleatorio más bajo recibirá el siguiente pase, y así sucesivamente hasta que se hayan otorgado todos los pases para esa categoría.
 - Los 4 mejores competidores de Estados Unidos serán ubicados en el cuadro de acuerdo a su clasificación.
 - El número 1 de la clasificación se ubicará en la primera posición de la lista de sparring. El número 2 de la clasificación se ubicará en la segunda posición de la lista de sparring, y así sucesivamente hasta el número 4 de la clasificación.
 - Los demás competidores se clasificarán según el número aleatorio asignado. El número aleatorio más bajo se colocará en la línea de clasificación marcada con el número 5, y así sucesivamente hasta que todas las líneas del cuadro se llenen con nombres o pases.
 - Los campeones anteriores del mundo, distrito o estado en sparring no tendrán ninguna influencia en la determinación de los pases para este evento.
 - Una vez sorteados los cuadros de sparring, no se volverán a sortear para los competidores que no se presenten. Quienes no se presenten perderán el combate y su oponente avanzará.
5. Después de que se anuncien las clasificaciones de los diez mejores campeones del mundo, si uno o más de los competidores no pueden competir en la competencia final (por cualquier motivo), esos espacios vacíos no se llenarán.

6. No se otorgarán puntos para la clasificación en la competencia TOC.

Ejemplo 1: James obtiene el décimo puesto en la categoría masculina de 18 a 29 años, 2.º y 3.er grado. Debido a sus obligaciones laborales, no puede asistir al Campeonato Mundial y no puede competir por el título de Campeón Mundial. Sam, quien ocupa el undécimo puesto, ^{no} ascenderá al **décimo** puesto debido a la imposibilidad de James de participar. Sam no obtuvo el décimo puesto. James permanecerá en el décimo puesto.

Ejemplo 2 : Emily es cinturón negro de 3.er ^{grado} y compite en la competición de formas durante el TOC en las divisiones de 2.º y 3.er ^{grado}. Puede realizar la forma de 2.º grado. En caso de empate, deberá repetir la forma de 2.º grado.

Torneo de Campeones – PanAm

Cada año, el Campeonato Panamericano se celebra en septiembre. Si compite en el Panamericano y planea competir en el COT en Estados Unidos, los competidores deben registrarse con la edad/división en la que estarán el año siguiente. Los campeones del Panamericano clasificarán para el COT del año siguiente. Si cumplen años el 31 de diciembre o antes y, por lo tanto, cambian de división, competirán en esa categoría de edad, aunque hayan clasificado en una categoría inferior.

Ejemplo 1: Robert viaja a Sudamérica y gana en la categoría de 13 a 14 años. Sin embargo, el 31 de diciembre de 2023, Robert cumple 15 años. Competirá en la categoría de 15 a 17 años en el TOC, aunque se clasificó en la categoría de 13 a 14 años en el TOC de 2023.

Ejemplo 2: Luis ganó en los Juegos Panamericanos de 2022 y clasificó al Comité Olímpico Internacional (TOC). Sin embargo, ha crecido, por lo que ha cambiado de categoría. Si compite en el TOC, se le asignará su categoría actual y no la que clasificó en 2022.

Solo los competidores que terminaron entre los diez mejores en Estados Unidos podrán competir en el TOC PanAm. Si varios competidores se clasifican para el Top Ten en el PanAm, solo los cuatro mejores podrán inscribirse en el TOC-PanAm.

Estadounidenses que viajan a TOC y PanAm abren 2025

- Sólo los 4 primeros de la clasificación de cada división pueden competir en PanAm TOC.
 - Por esta razón, solo 4 competidores estadounidenses registrados podrán competir en el TOC PanAm. Los estadounidenses que ocupen el primer lugar en el Campeonato PanAm no clasificarán automáticamente para el TOC en el Mundial.
 - Los competidores de EE. UU. tienen otras dos formas de calificar para el TOC: quedando entre los diez primeros en la clasificación mundial al final de la temporada y ganando sus campeonatos de distrito.
- Cualquier estadounidense puede competir en el PanAm Open.
- Los sudamericanos utilizan el 30 de septiembre de 2025 (año actual) como fecha límite para los grupos de edad.
- Los estadounidenses que viajen para competir en TOC permanecerán en la división de rango correcto si la edad aún está dentro del rango al 30 de septiembre de 2025.

Ejemplo 1: Susan está entre las diez mejores de la categoría 13-14 de EE. UU. y viaja al TOC PanAm. No cumple 15 años hasta después del 30 de septiembre de 2025. Competirá en la categoría 13-14.

Ejemplo 2: Kevin está entre los diez mejores en la división 13-14 de ^{primer} grado de EE. UU. y viaja a TOC, pero cumple 15 años antes del 30 de septiembre de 2025. Debe competir en TOC como 15-17 de ^{primer} grado.

Combate en equipo (equipos de 3)

A partir del Campeonato Panamericano TOC 2025, los equipos de 3 miembros deben pertenecer a la categoría de edad de la temporada actual. No se podrá transferir a un miembro que haya superado la edad límite para el Campeonato Panamericano.

Equipos internacionales (equipos de 5)

Los equipos internacionales se seleccionarán anualmente. Las edades para esta competencia se determinarán el 31 de diciembre ^{del} año calendario de la competencia, no la edad de la temporada del torneo.

Ejemplo: Para la temporada de torneos 2025-2026, John tendrá 17 años al 31 de diciembre de 2025. John competirá durante todo el año 2026 como Competidor Universitario en el EQUIPO INTERNACIONAL. Esto aplica a las siguientes Competiciones Internacionales por Equipos: Campeonato Mundial, Campeonato Panamericano, Campeonato Europeo y Campeonato Sudafricano.

Premios del Torneo de Campeones

Se entregarán certificados y pins a todos los competidores del Torneo de Campeones. Solo habrá un ganador de medalla de oro, uno de plata y uno de bronce en cada evento competitivo, por división. El competidor que gane el Torneo de Campeones obtendrá el título de Campeón Mundial en su división y podrá usar un uniforme especial con letras que lo distinguen. Este uniforme se solicita a través del instructor del estudiante de World Martial Arts y el costo corre por cuenta del estudiante.

Sincronización de equipo y demostración de equipo

Competición sincronizada por equipos de cinturón negro

Divisiones de sincronización de equipos

- **Formularios de sincronización de equipo** : dos o tres miembros actuando sin armas.
- **Armas de sincronización de equipo** : dos o tres miembros actuando con armas.
 - Se aplican requisitos de armas ATA.
 - A los miembros del equipo se les permite utilizar diferentes y múltiples armas.

Objetivos de rendimiento

- **Características de la presentación** : intensidad, sincronización, enfoque y movimientos sincronizados con la música (si se utiliza).
- **Creatividad** : uso del ring, diversos elementos de artes marciales (bloqueos, golpes, patadas), uso creativo del equipo, interacción entre compañeros, trucos de patadas, giros, volteretas, estructura de demostración.
 - Para las divisiones de armas, incluye variedad y estilo de trucos con armas.
- **Dificultad** : Número de miembros del equipo que participan, capacidad atlética (velocidad, potencia, flexibilidad y control) al ejecutar técnicas de artes marciales, trucos y patadas.
 - Para las divisiones de armas, incluye velocidad, potencia y control del arma.
- **Tiempo**: Máximo 2 minutos. Sin mínimo.
- No se permiten accesorios.

Música

- La música es opcional.
- A nivel regional, los equipos deberán proporcionar sus propios ponentes.
- A nivel nacional, el sistema de casas ATA puede utilizarse o rechazarse.
- La música debe ser apropiada. El contenido inapropiado resultará en una descalificación.

Requisitos de la lista del equipo

- Los requisitos del roster están pensados para reflejar los del Team Sparring.
- Antes de que un equipo pueda competir, el capitán del equipo debe enviar una solicitud a la sede central para obtener una identificación de sincronización de equipo y demostración de equipo.
 - Se requiere una solicitud de identificación por separado para cada uno de los tres eventos: Formularios de sincronización de equipo, Armas de sincronización de equipo y Demostración de equipo.
 - Por favor, espere dos semanas para que el nombre del equipo sea revisado y aprobado.
- Los competidores solo pueden aparecer en la lista de un equipo de Sync Forms o Sync Weapons por temporada.
- Los miembros del equipo Sync pueden ser de cualquier ubicación.
- Una vez que un miembro haya ganado puntos con un equipo Team Sync Forms o Team Sync Weapons, quedará vinculado a ese equipo para ese evento, por el resto de la temporada.
 - Por ejemplo, Alice gana puntos en Formas de Sincronización de Equipo, pero ninguno en Armas.

- Alice está vinculada a su equipo Team Sync Forms por el resto de la temporada.
- Alice aún puede cambiar su equipo de armas de sincronización de equipo.
- Los equipos pueden agregar nuevos miembros a lo largo de la temporada regular, siempre y cuando no hayan ganado puntos en otro equipo.
- Una vez que un equipo gana puntos, la lista de miembros activos queda bloqueada y no se puede cambiar durante la temporada.
- Todos deben ser miembros actuales de la ATA.
- Una escuela/club puede tener equipos de demostración y sincronización y compartir miembros.
- **Sólo los miembros que hayan competido en un evento regional o nacional durante la temporada regular son elegibles para participar en el TOC.**
- **Sólo los miembros que figuran en la lista oficial del TOC obtendrán el título de Campeón Mundial si el equipo gana.**

Requisitos para los miembros del equipo

- Todos los miembros del equipo deben ser cinturones negros decididos ^{de 1.er} grado o superior, o cinturones de color que compitan activamente y que alcancen el rango decidido de ^{1.er} grado al final de la temporada del torneo regular.
- Se permiten todas las edades.
- No hay requisitos ni restricciones de género.
- Cada miembro debe competir en al menos un evento individual para ser elegible para participar en las competencias Team Sync o Team Demo.
 - Excepción: dado que los Maestros no compiten en eventos tradicionales en torneos regionales, están exentos de este requisito y aún pueden actuar en Team Sync/Demo.

Requisitos de uniforme

- Solo se permiten uniformes aprobados por ATA, incluido el dobok tradicional Songahm Taekwondo, el uniforme ATA Creative/Xtreme negro o rojo o los uniformes de equipo aprobados por ATA.
- Los equipos pueden agregar el nombre de su equipo en la parte posterior del uniforme.
 - El nombre deberá ser enviado y aprobado con antelación.
- Todos los miembros deben usar el mismo estilo y color de uniforme dentro de un evento determinado.
- Todos los miembros deben tener el mismo nombre de equipo en pantalla si se utiliza.
- Los uniformes de equipo con nombres no se pueden usar durante las competencias individuales.
- Se debe mostrar el debido respeto a los uniformes, armas y accesorios en todo momento. No se permiten golpear las chaquetas ni romper armas a propósito.

Requisitos de armas

- Las armas deben ser del plan de estudios Protech y cumplir con las reglas de competencia ATA Tradicional o ATA-Xtreme/Creative.

Procedimiento de la competición

- Orden de presentación
 - El orden de presentación del equipo se determinará según la fecha y hora de registro: el registro más temprano se presentará último.
 - Excepto TOC, donde la clasificación determinará el orden: el mejor se presentará último.
- Procedimiento:

1. Se llama el nombre del equipo.
2. 30 segundos para el arco tradicional.
3. “Puedes ajustar”: 30 segundos para ponerse en posición.
4. El tiempo comienza cuando el juez dice “tu tiempo comienza ahora” o suena la música.
5. El equipo hace su presentación – dos (2) minutos máximo.

Juzgando

Jueces

- Cinco jueces se distribuyen al frente.
- Todos juzgan el desempeño completo.
- Los jueces no deben estar afiliados a ningún equipo de la división.

Criterios

- **Técnica Marcial** – Lo más importante. Se califica según los puntos de conocimiento del estudiante Legacy: base, trayectoria, seguimiento, etc.
- **Presentación, Creatividad y Dificultad** : Igualmente ponderadas. [Ver Objetivos de Rendimiento, [arriba](#)].

Tanteo

- Los primeros 3 equipos juegan antes de marcar.
- Los jueces puntúan del 1 al 9.
- 3 o menos equipos: los jueces señalan al primero/segundo
 - Las puntuaciones se registran como 1^o = 9, 2^o = 8, 3^o = 7.
- En caso de empate, los jueces premiarán al equipo que consideren que tuvo el mejor desempeño, similar a la competencia individual. Los equipos no volverán a competir.
- Si el equipo excede el tiempo asignado, el juez central dará una puntuación de cero (0), pero los demás jueces calificarán de forma normal.
 - El juez central anunciará por qué impone la sanción.

Puntos del torneo

Clase de torneo	1er lugar	2do lugar	3er lugar
Nacional - AA	10	8	5
Regional/MÁXIMO	5	3	1

Los equipos pueden competir en todos los torneos y ganar puntos en los 7 eventos durante la temporada 2025-2026.

Registro

- Es necesario registrarse en línea. Para registrarse en línea:
 - Vaya al calendario de eventos en el sitio web de ATA, [aquí](#).
 - Desplácese hasta el evento de sincronización/demostración del equipo.
 - Haga clic en “Registrarse”.
 - Llene y envíe el formulario.
- Opciones de eventos: 4 regionales, Reunión MAX, Nacionales de otoño, Nacionales de primavera

- Las tarifas de inscripción se pagan por evento y se detallan en la página de registro.
- La fecha límite de inscripción será similar a la de Team Sparring: debe cumplirse el miércoles anterior a un evento regional o según el cronograma anunciado para eventos nacionales y ToC.

No se acepta inscripción en el lugar.

Honorarios

- Regionales/MAX – \$75
- Nacionales – \$100
- Mundial/TOC – \$125

Las tarifas están sujetas a cambios. Consulte la página de registro de su evento para conocer la tarifa actual.

Competición de demostración de equipos de cinturón negro

Objetivos de rendimiento

- Muestra artes marciales de alta energía con segmentos y técnicas de forma Songahm, formas y técnicas creativas/extremas, autodefensa y rutinas con armas.
- Tiempo máximo de rendimiento: 3 minutos. Sin mínimo.
- **Presentación** – Intensidad, sincronización, enfoque y movimientos en sincronía con la música (si se utiliza).
- **Creatividad** : Uso del ring, diversos elementos de artes marciales (bloqueos, golpes, patadas), trabajo creativo en equipo, interacción con compañeros, trucos de patadas, giros, volteretas, estructura de demostración. Para divisiones de armas: incluye variedad y estilo de trucos con armas.
- **Dificultad** : Número de miembros del equipo que participan, capacidad atlética (velocidad, potencia, flexibilidad y control) al ejecutar técnicas, trucos y patadas de artes marciales. Para las divisiones de armas, incluye velocidad, potencia y control del arma.
- Se permiten accesorios
 - Solamente armas aprobadas por la ATA y tablas de madera/plástico.
 - Otros accesorios requieren aprobación con al menos 30 días de anticipación.

Música

- La música es opcional.
- A nivel regional, los equipos deberán proporcionar sus propios ponentes.
- A nivel nacional, el sistema de casas ATA puede utilizarse o rechazarse.
- La música debe ser apropiada. El contenido inapropiado resultará en la descalificación.

Requisitos de la lista del equipo

- De 4 a 30 miembros
- Sin restricciones de edad o género
- Los competidores sólo pueden figurar en un equipo por temporada.
- Una vez que un equipo gana puntos, la lista de miembros participantes se bloquea y no se puede cambiar durante la temporada del torneo.
- Sólo los miembros que figuran en la lista oficial del TOC obtendrán el título de Campeón Mundial si el equipo gana.

- No se requieren suplentes.
- Una escuela/club puede tener equipos de demostración y sincronización y compartir miembros.

Nota de elegibilidad estatal

- Los miembros del equipo Demo deben ser del mismo estado.
- Los miembros deben capacitarse en el estado donde se encuentra su escuela. Los estudiantes de Zoom deben indicar su residencia principal.
- Las excepciones en ciudades fronterizas deberán ser aprobadas por el Presidente Internacional.

Requisitos para los miembros del equipo

- Todos los miembros del equipo deben ser cinturones negros o cinturones de color decididos de 1.er grado que compitan activamente para alcanzar el rango decidido de 1.er grado al final de la temporada del torneo.
- No se permite que ningún cinturón de color se una al equipo de demostración en TOC
- Todos deben ser miembros actuales de la ATA.
- Los miembros deben competir en al menos un evento individual para ser elegibles.
 - Excepción: dado que los Maestros no compiten en eventos tradicionales en torneos regionales, están exentos de este requisito y aún pueden actuar en Team Sync/Demo.

Requisitos de uniforme

- Solo se permiten uniformes negros o rojos aprobados por ATA, o uniformes de equipo aprobados por ATA, incluido el dobok tradicional Songahm Taekwondo, el uniforme negro o rojo ATA Creative/Xtreme, o uniformes de equipo aprobados por ATA.
- Los equipos pueden agregar el nombre de su equipo en la parte posterior del uniforme si el nombre se envía y se aprueba con anticipación.
- Todos los miembros deben tener el mismo nombre de equipo en pantalla si se utiliza.
- Los uniformes de equipo con nombres no se pueden usar durante las competencias individuales.
- Se debe mostrar el debido respeto a los uniformes, armas y accesorios en todo momento. No se permiten golpear las chaquetas ni romper armas a propósito.
- Los miembros pueden usar diferentes uniformes aprobados por la ATA, pero no pueden mezclarlos ni cambiarlos durante la competencia.

Requisitos de armas

- Las armas deben ser del plan de estudios Protech y cumplir con las reglas de competencia ATA Tradicional o ATA-Xtreme/Creative.

Procedimiento de la competición

- Orden de presentación
 - El orden de presentación de los equipos será aleatorio, entre los equipos inscritos para el evento.
 - Excepto TOC, donde la clasificación determinará el orden: el mejor se presentará último.
- Procedimiento:
 1. Se llama el nombre del equipo.
 2. 30 segundos para el arco tradicional.
 3. “Puedes ajustar”: 30 segundos para ponerse en posición.
 4. El tiempo comienza cuando el juez dice “tu tiempo comienza ahora” o suena la música.

5. El equipo hace su presentación – tres (3) minutos, máximo.

Juzgando

Jueces

- Cinco jueces se distribuyen al frente.
- Todos juzgan el desempeño completo.
- Los jueces no deben estar afiliados a ningún equipo de la división.

Criterios

- **Técnica Marcial** – Lo más importante. Calificada según los puntos de conocimiento del estudiante Legacy: base, trayectoria y seguimiento.
- Presentación, Creatividad y Dificultad: Igualmente ponderadas. [Ver Objetivos de Rendimiento, [arriba](#)].
 - El número de miembros del equipo debe tenerse en cuenta como factor de dificultad: es más difícil coordinar un grupo más grande.

Tanteo

- Los primeros 3 equipos actúan antes de la puntuación inicial.
- Los jueces puntúan entre 1 y 9.
- Dos o tres equipos: los jueces señalan el ranking (1º = 9, 2º = 8, 3º = 7).
- **Empates:** Los jueces premiarán al equipo que, a su juicio, haya tenido el mejor desempeño, similar a la competencia individual. Los equipos no volverán a competir.
- Si el equipo excede el tiempo asignado, el juez central dará una puntuación de cero (0), pero los demás jueces calificarán de forma normal.
 - El juez central anunciará por qué impone la sanción.

Puntos del torneo

Clase de torneo	1er lugar	2do lugar	3er lugar
Nacional - AA	10	8	5
Regional/MÁXIMO	5	3	1

Los equipos pueden competir en todos los torneos y ganar puntos en los 7 eventos durante la temporada 2025-2026.

Registro

- Es necesario registrarse en línea. Para registrarse en línea:
 - Vaya al calendario de eventos en el sitio web de ATA, [aquí](#).
 - Desplácese hasta el evento de sincronización/demostración del equipo.
 - Haga clic en “Registrarse”.
 - Llene y envíe el formulario.
- Opciones de eventos: 4 regionales, Reunión MAX, Nacionales de otoño, Nacionales de primavera
- Las tarifas de inscripción se pagan por evento y se detallan en la página de registro.
- La fecha límite de inscripción será similar a la de Team Sparring: debe cumplirse el miércoles anterior a un evento regional o según el cronograma anunciado para eventos nacionales y ToC.

No se acepta inscripción en el lugar.

Honorarios

- Regionales/MAX – \$300
- Nacionales – \$400
- TOC – \$500

Las tarifas están sujetas a cambios. Consulta la tarifa actual en la página de registro de tu evento.

Calendario del torneo

Hay 7 torneos para la temporada de competición '25-'26, en los que se realizarán eventos Team Sync/Demo

Torneos Regionales (4)

- Septiembre – Florida
- Noviembre – Nueva Jersey
- Febrero – San Diego
- Abril – Chicago

Reunión MAX (1)

- Por determinar

Torneos Nacionales (2)

- Otoño – Pittsburgh
- Primavera – San Luis

Resumen de cambios en el equipo/sincronización

Categoría	Regla antigua	Nueva regla
Miembros del equipo de demostración	4+ miembros de la misma escuela solamente	4-30 miembros, del mismo estado
Uniformes	Solo negro creativo/extremo	Cualquier uniforme de equipo aprobado El nombre del equipo debe ser aprobado, si se muestra
Accesorios	Solo se permiten armas	Sincronización: Sin accesorios. Demo: Tableros permitidos con aprobación
Requisitos estatales	No está claramente establecido	Sincronización: Sin límite de estado. Demostración: debe coincidir con el estado de entrenamiento

Categoría	Regla antigua	Nueva regla
Elegibilidad de los miembros	Sólo cinturones negros	1er grado (debe decidirse antes del final de la temporada).
Lista	Se permiten suplentes	Solo se listan los miembros activos. No se incluyen suplentes.
Música	Se espera un sistema de casas	Regionales: Traer su propio altavoz. Nacionales: Sistema de casas opcional.
Tanteo	DQ por horas extras	Penalización por tiempo extra (el juez central solo da cero)
Desempates	Empate = El equipo con más miembros gana	Los jueces señalan al ganador. No se requiere actuación adicional. *Sigue el procedimiento individual.
Sistema de puntos	Nacionales: 10-8-5 Regionales: 5-3-1	Mismo sistema, estructura clarificada
Tarifas de inscripción		Regionales/MAX: Sincronización \$75 / Demo \$300 Nacionales: Sincronización \$100 / Demo \$400 Mundos/TOC: Sincronización \$125 / Demo \$500

La ATA se reserva el derecho de realizar cambios o ajustes a las reglas y procedimientos durante la temporada de competencia.

Procedimiento de apertura del torneo

Agenda de la ceremonia de apertura

El Departamento de Torneos de la ATA cuenta con una agenda modelo para las ceremonias de apertura de un torneo regional. Es fundamental seguirla y no desviarse de ella sin la autorización previa del Departamento de Torneos de la ATA o del Gran Maestro In Ho Lee. A continuación se presenta la agenda:

1. MC – Presentación de los Seniors (de menor a mayor rango) e invitados. Se anunciará el puesto, la ciudad/estado, el rango y el nombre (si corresponde, se pueden incluir otros logros como Campeón Mundial, etc.).
2. MC – Anuncia: “Damas y caballeros, por favor, pónganse de cara a las banderas”.
3. Himno nacional coreano (ya sea en cinta, CD o cantante)
4. Himno nacional estadounidense (ya sea en cinta, CD o cantante)
 - i. **Inclinarse ante las banderas**
 - ii. El MC 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 MC o el estudiante líder comience el Songahm Spirit of Taekwondo).
5. MC – Espíritu del Taekwondo Songahm
6. MC – Anuncia: “Todos, por favor tomen asiento”.
7. MC – Da la bienvenida al anfitrión del torneo
8. Si corresponde, que un invitado especial dé un discurso.
9. Cuando corresponda, otorgar premios (**reconocer a los licenciarios y jueces destacados**)
10. El estudiante de mayor rango reconoce a los campeones mundiales, nacionales y estatales anteriores y actuales presentes en el siguiente orden: estatal, distrital y mundial.
11. Si corresponde, anuncie patrocinadores.
12. Si corresponde, comience la demostración.
13. Líder del equipo del torneo regional: juramentó 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 anillos.
16. Líder del equipo del torneo regional: pide permiso al rango superior para comenzar la competencia
17. Es imperativo que las ceremonias de apertura de los torneos regionales no duren más de 30 minutos (incluida la demostración). La demostración debe durar 10 minutos o menos.
18. Al finalizar el torneo, se celebrará una ceremonia de despedida. Esta se realizará de la misma manera que la de una clase, incluyendo la recitación del Espíritu Songahm.

NOTA: TODOS LOS CINTURONES NEGROS DEBEN PERMANECER EN EL TORNEO HASTA LA DESPEDIDA OFICIAL. Las divisiones de cinturón negro ya no se anunciarán. Todos los cinturones negros adultos deben registrarse al entrar al gimnasio.

Juramento de los jueces

El juramento de los jueces será administrado por el Presidente del Torneo Internacional, el Director del Torneo Nacional o el Jefe Regional de Torneos a todo el personal que actuará como juez. Si bien la asociación respeta la integridad de los jueces certificados, este juramento es un recordatorio de la gran responsabilidad que asume un juez, considerado por todos como representante de la ATA. Es fundamental que los jueces proyecten un

sentimiento de unidad en la ATA y que todos estén interesados en el desarrollo y disfrute continuo de nuestro arte marcial.

El funcionario administrador hará que todos los jueces levanten la mano derecha con la mano izquierda en posición de apoyo, mientras lee el juramento:

“¿Jura que su evaluación de los estudiantes de Taekwondo aquí presentes se realizará sin prejuicio de escuela, región u otra variante, y que su evaluación será lo mejor que pueda de acuerdo con la política y los estándares de la ATA para el mejor interés de todos los competidores aquí involucrados?”

Todos los jueces responderán: **“ACEPTO”**.

Juramento de los competidores

Para mantener la actitud mental adecuada de los competidores presentes, el oficial correspondiente administrará el siguiente juramento a todos los competidores.

El oficial administrador hará que todos los competidores se pongan de pie y levanten la mano derecha con la mano izquierda en posición de apoyo, mientras lee el juramento:

¿Prometes, como competidor en este Torneo Regional de la ATA, competir con el espíritu del Taekwondo Songahm, demostrando seguridad, cortesía y respeto hacia tus compañeros, jueces y espectadores? ¿Y recordarás siempre que "competir es ganar"?

Todos los competidores deberán responder: **“ACEPTO”**.

Derechos y responsabilidades de los padres

Durante un torneo de taekwondo, los padres desempeñan un papel crucial en el apoyo a sus hijos, a la vez que tienen ciertos derechos y responsabilidades. Tienen derecho a defender su bienestar, garantizando que el entorno de competición sea seguro y justo. Son responsables de promover el buen espíritu deportivo, animar a sus hijos a respetar a los oponentes y a los árbitros, y ser un ejemplo de comportamiento adecuado durante todo el evento. Además, deben conocer las reglas y los horarios del torneo, ayudando a sus hijos a prepararse mental y físicamente. Al fomentar un ambiente positivo y celebrar el esfuerzo de sus hijos, contribuyen significativamente a la experiencia general del torneo, reforzando valiosas lecciones de disciplina, respeto y perseverancia.

Resumen de actualizaciones y aclaraciones de las reglas 2025-2026

Cambios importantes

- Hay un nuevo plan de estudios y examen para la certificación Chevron. [Ver [aquí](#).]
- Los anillos divididos ya no se determinarán por la altura. En su lugar, la división será aleatoria. [Ver [aquí](#).]
- En un ring con tres competidores, si hay un empate, los competidores no repetirán sus formas. [Ver [aquí](#).]
- En la Competencia de Armas Tradicionales, todos los jueces evaluarán y calificarán toda la actuación. Solo el Juez Central deducirá la puntuación si el formulario está incompleto. [Ver [aquí](#).]
- En un ring de 2 o 3 competidores, si uno de ellos suelta su arma durante la competición regular, esto no significa que no pueda ganar (como en un desempate). [Ver [aquí](#).]
- En Combat Sparring, un competidor está "en el suelo" y no puede puntuar si cualquier parte de su cuerpo, aparte de los pies, una rodilla o una mano, está en el suelo. [Ver [aquí](#).]
- En el combate tradicional, un competidor está en el suelo y no puede puntuar si cualquier parte de su cuerpo, excepto los pies, toca el suelo. [Ver [aquí](#).]
- En todas las pruebas de sparring, el Juez Central podrá detener el tiempo si un competidor pierde tiempo a propósito tirándose al suelo, tardándose en levantarse una vez caído o saliendo de los límites. [Combate, ver [aquí](#) y [aquí](#). Sparring, ver [aquí](#) y [aquí](#). Sparring por equipos, [aquí](#).]
- En las Competiciones de Formas y Armas Creativas y Extremas, ya no se descalificará a un competidor por violación de técnica, tiempo o contenido. En su lugar, como penalización, el juez central otorgará una puntuación de cero (0). Los jueces de esquina puntuarán como de costumbre. [Ver [aquí](#).]
- Todos los competidores del torneo de Clase A recibirán puntos completos independientemente del número de competidores en su ring. [Ver [aquí](#).]
- Si un cinturón negro recomendado califica para Distritos o título de los diez mejores en una división de cinturón negro y quiere competir allí, debe obtener el rango Decidido de 1.er Grado antes del 15 de mayo y debe realizar la forma Decidida de Cinturón Negro (Shim Jun) en la competencia de postemporada. [Ver [aquí](#).]
 - Si califica y compite en la división de cinturón de color para Distritos (postemporada para cinturones de color), puede realizar una forma de cinturón de color.
- **de 1er grado que alcancen su rango EL 30 de marzo o ANTES NO** podrán competir como cinturón de color en los Campeonatos de Distrito, incluso si calificaron para los Distritos en la lista de los diez mejores cinturones de color del estado. . [Ver [aquí](#).]
- Las reglas de Team Sync/Demo han cambiado considerablemente. [Consulta [aquí](#) el resumen].
- La regla del "Contacto Cercano", tal como se define en el sparring individual, ahora se aplica al sparring por Equipos. [Ver [aquí](#).]
 - Consulte [aquí](#) la definición de la regla de contacto cercano.
- En el combate y el sparring por equipos, las reglas para "evitar la pelea" se han vuelto más estrictas:
 - 1.ª: advertencia verbal; 2.ª: penalización de puntos; 3.ª: descalificación por combate y penalización severa de puntos. (Ver [aquí](#)).
- **A partir de ahora, los competidores solo podrán participar en UN torneo por fin de semana.** (Ver [aquí](#)).

Cambios menores y aclaraciones

- No se pueden usar chaquetas sobre los uniformes en un torneo. [Ver [aquí](#).]
- Oh Sung Do Nivel 1: Se aceptan versiones anteriores y nuevas del formulario hasta julio de 2026. [Ver [aquí](#).]
- Un competidor en Combate o Combate por Equipos debe competir en la división de cinturón negro del evento tradicional correspondiente, pero puede competir en Campeonato o Recreativo. [Ver [aquí](#).]
- El último día para organizar un torneo de Clase C de la temporada es el 15 de abril de 2026. Los resultados DEBEN ser recibidos por la sede central en un plazo de 7 días hábiles; de lo contrario, se contabilizarán para la siguiente temporada de torneos. [Ver [aquí](#).]
- Hay actualizaciones menores en la clasificación para el TOC del Mundial. [Ver [aquí](#).]
- Hay actualizaciones sobre la elegibilidad para el TOC PanAm, el combate por equipos y el combate por equipos internacionales. [Ver [aquí](#).]
- Adición de derechos y responsabilidades de los padres. [Ver [aquí](#).]
- Durante las competiciones de sparring y combate por equipos, solo el entrenador del equipo podrá solicitar un árbitro. [Ver [aquí](#).]
- Aclaración: Los Maestros no compiten en eventos tradicionales en torneos regionales, pero aún pueden actuar en Team Sync/Demo. [Ver [aquí](#).]
- Para ser penalizado por la caída de un arma en Combat Sparring, el competidor debe haber perdido el control del arma. [Ver [aquí](#).]
 - o Un competidor que deja su arma para ajustar su equipo NO es un arma caída.
- Al crear tu cuadro de combate/sparring, **obtén** Los byes tienen prioridad sobre la regla de la misma escuela, que tiene prioridad sobre los byes **aleatorios**. [Ver [aquí](#).]
- Un atleta de la división de Habilidades Especiales-Cognitivas no puede ser juez. El rango de instructor más alto que puede alcanzar es el de Cuello Rojo. El rango de cinturón más alto que puede alcanzar es el 4.º dan. [Ver [aquí](#).]
- Las advertencias por contacto excesivo se tratan como cualquier otra advertencia: la primera conlleva un punto de penalización y la segunda conlleva la descalificación. Si un competidor comete contacto excesivo con malicia, puede ser descalificado inmediatamente bajo la regla de "conducta antideportiva".