

Anexo Técnico de TAEKWONDO (combate)

1. FECHA.

Viernes 19 de noviembre de 2023. El horario se informará oportunamente a través de la Secretaría Técnica (ubicada en el hotel sede, ver Convocatoria General, (apartado **7. ACREDITACIONES**).

2. SEDE.

En la Plaza Fundadores, ubicada en el Paseo Collado entre la Av. Hidalgo y calle Morelos (a espaldas del Teatro Degollado), en el Centro Histórico de Guadalajara, Jalisco, México o en las instalaciones que el Comité Organizador determine.

3. MODALIDAD, RAMAS Y CATEGORÍAS Y PESOS.

MODALIDAD	RAMA	CATEGORÍA	PESO
COMBATE INDIVIDUAL	Femenil	B) 18 a 39 años	1) Menor a 57 kg
			2) Igual o mayor a 57 kg
		C) 40 años y más	1) Menor a 57 kg
			2) Igual o mayor a 57 kg
	Varonil	B) 18 a 39 años	1) Menor a 68 kg
			2) Igual a 68 kg y hasta menor de 80 kg
			3) Igual o mayor a 80 kg
		C) 40 años y más	1) Menor a 68 kg
			2) Igual a 68 kg y hasta menor de 80 kg
			3) Igual o mayor a 80 kg

Todos los participantes tendrán un grado WTF Taekwondo de 4to Kup (cinturón azul).

Certificado Médico: El participante al momento de su acreditación, deberá entregar un certificado médico de aptitud física reciente que lo autorice a competir (menos de 30 días de su emisión).

Los participantes solo pueden entrar en una división.

La cantidad mínima de participantes por cada rama y categoría será de 8 (ocho). Al cierre de las inscripciones, el Comité Organizador de los JLAPYB Guadalajara 2023, determinará si se constituye las ramas y categorías correspondientes o su cancelación (ver **Convocatoria General**, apartado **8.2. CANCELACIÓN DE UN DEPORTE**).

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

Reglas de Competencia vigentes de la Federación Mundial de Taekwondo.

- Cada categoría de peso tendrá una única competencia eliminatoria.
- Formato de competencia: Combate individual en 8 categorías de peso.

c) El sembrado será hecho por sorteo, se llevará a cabo en la en la **REUNIÓN DE CAPITANES Y ENTRENADORES, apartado 7.** de este Anexo.

d) **COMBATES**

Sistema actual al mejor de tres rounds

- Esto quiere decir debe ganar dos rounds para ganar el combate.
- Pueden ser el round 1 y 2, 1 y 3 o 2 y 3
- Cada que inicia un round empieza en cero puntos cero Ganjeom
- El combate puede terminar en el segundo round, no confundir con ganar un round a ganar el combate
- Ya no hay empates
- El competidor que reciba 5 Ganjeom pierde el round en cualquier momento del round, (el referee debe indicarle cuando lleva 4 Ganjeom) el competidos que reciba los 5 ganjeom se declara al ganador automático
- El competidor que logré la diferencia de 12 puntos gana el round en cualquier segundo del round que obtenga la diferencia de 12 puntos el árbitro declara kuman y se declara el ganador.

e) Se elimina el Round de oro

5. **PESAJE.**

Se realizará en los horarios y lugares que determine el Comité Organizador, será anunciado en el programa de competencia.

- Durante el pesaje, el participante masculino deberá usar calzoncillos, no se puede desnudo.
- La participante mujer deberá usar calzoncillos y sujetador, no se puede desnudo.
- El pesaje se efectuará solo en el día y lugar establecido en el programa de competencia.
- Los participantes deberán cumplir con el peso con el que fue inscrito.

6. **PROGRAMA DE COMPETENCIA.**

El programa de competencia se entregará oportunamente a través de la Secretaría Técnica (ubicada en el hotel sede, ver Convocatoria General, apartado **7. ACREDITACIONES**).

7. **REUNIÓN DE CAPITANES/ ENTRENADORES.**

La reunión se realizará el sábado 18 de noviembre de 2023, en el hotel sede, el horario estará especificado en el programa de competencia (ver **Convocatoria General**, apartado **8.5. REUNIÓN DE CAPITANES/ENTRENADORES**).

8. **REGLAMENTO.**

Reglas de Competencia vigentes de la Federación Mundial de Taekwondo.

- a) Antes de iniciar el combate el Árbitro llamará “Chung, Hong”. Ambos competidores ingresarán al Área de Contienda con su protector de cabeza firmemente sujetado bajo su brazo izquierdo. Cuando cualquiera de los competidores no se presente o se presenta sin estar completamente vestido, esto incluye todos los equipos de protección, uniforme, etc., en la zona con entrenador en el momento en que el Árbitro llame “Chung, Hong” él /ella

será considerado como retirados de la contienda y el Árbitro deberá declarar al oponente como el ganador.

- b) El nombre de los competidores será anunciado desde el escritorio, llamando al atleta tres (3) veces, comenzando treinta (30) minutos antes del inicio del combate programado. Si un competidor no se presenta al escritorio después del tercer llamado, el competidor será descalificado, y esta descalificación será anunciada.
- c) Después de ser llamados, los competidores se someterán a la inspección física, de vestuario y accesorios, en la mesa de inspección designada para los revisadores nombrados por el Comité Organizador, el competidor no deberá mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material con el cual pudiera causar daño al otro competidor. Después de la revisión, el competidor ingresará al área de espera con el entrenador y un médico del equipo o fisioterapeuta (si lo tiene).
- d) El árbitro iniciará el combate con la orden de "Joon-bi" (listos) y "Shi-jak" (comenzar).
- e) El combate en cada round comenzará con la orden del árbitro de "Shi-jak" (comenzar)".
- f) El combate en cada round terminará con la declaración de "Keu-man (finalizar)" dada por el árbitro. Incluso si el árbitro no ha declarado "Keu-man", el combate se considerará finalizado cuando el tiempo del reloj haya expirado.
- g) El árbitro puede hacer una pausa en el combate con la declaración de "Kal-yeo" (separarse) y reanudar el combate con la declaración de "Kye-sok"(continuar). Cuando el árbitro declare "Kal-yeo", el cronometrista deberá parar inmediatamente el tiempo del combate; cuando el árbitro declare "Kye-sok", el cronometrista deberá inmediatamente reiniciar el tiempo del combate.
- h) Al finalizar cada round el árbitro indicará con su brazo extendido a la altura del plexo (brazo derecho competidor azul, brazo izquierdo competidor rojo), al competidor que haya ganado el round, el árbitro declarará el ganador elevando su propia mano del lado del ganador.
- i) **TÉCNICAS Y AREAS PERMITIDAS:** Golpear con el puño fuertemente cerrado, golpear usando cualquier parte del pie debajo del hueso del tobillo, las áreas cubiertas por el peto son permitidas, excepto en la columna, en la cabeza todo golpe deberá ser por encima del hueso del cuello (es decir, parte entera de la cabeza que incluye ambas orejas y la nuca), sólo se permiten las técnicas de pie.
- j) **PUNTOS VÁLIDOS:** Los puntos se otorgarán cuando las técnicas permitidas se entreguen con precisión y poder, en el cuerpo, el área de color azul o rojo del peto, cabeza por encima del hueso del cuello. Los puntos válidos se dividen de la siguiente manera:
 - Un (1) punto por un puño válido al protector del tronco.
 - Dos (2) puntos por una patada válida al protector de tronco.
 - Tres (4) puntos por una patada válida con giro al protector de tronco.
 - Tres (3) puntos por una patada válida a la cabeza.
 - Cuatro (5) puntos por una patada válida con giro a la cabeza.
 - Un (1) punto se otorgará por cada "Gam-jeom" dado al oponente.
- INVALIDACIÓN DE PUNTOS:** Si el acto prohibido fue la clave para la obtención del punto(s), el árbitro declarará la falta por el acto prohibido e invalidará el punto(s). Sin embargo, si el acto prohibido no fue la clave para ganar el punto, el árbitro puede penalizar el acto prohibido, más no invalidará el punto(s).

- k) **ACTOS PROHIBIDOS Y SANCIONES:** Las sanciones sobre cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro. Las penalizaciones se declaran en "Gam-jeom (deducción de punto)". Gam-jeom se contarán como 1 punto para el oponente.
- Los siguientes actos están clasificados como actos prohibidos, y un "Gam-jeom" será declarado. Cuando un participante sale del área de competencia, caerse, evitar o retrasar el combate, agarrar o empujar al oponente, levantar la rodilla para bloquear o/y patear la pierna del oponente para impedir los ataques de patadas del oponente, o levantar la pierna o pateando en el aire durante más de 3 segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del oponente, o patear apuntando por debajo de la cintura, atacar al oponente después de "Kal-yeo", golpear cualquier parte de la cabeza con la mano, embestir o atacar con la rodilla, atacar al oponente caído.
- l) **MALAS CONDUCTAS DEL COMPETIDOR O ENTRENADOR:** No cumplir con las órdenes o las decisiones del árbitro, comportamiento de protesta inapropiada en contra de las decisiones de los funcionarios, intentos inadecuados de perturbar o influenciar en el resultado del combate, provocar o insultar al oponente o entrenador contrario, médico/fisioterapeuta u otros funcionarios del equipo que no esté acreditado se siente en la posición de los doctores, cualquier otra mala conducta grave o conducta antideportiva de un competidor o entrenador.
- m) Cuando un entrenador o un competidor cometa excesivas malas conductas o no siga la orden del árbitro, el árbitro puede declarar una solicitud de sanción elevando la tarjeta amarilla. En este caso, el consejo de supervisión de competición investigará la conducta del entrenador y determinará si una sanción es apropiada.
- n) Si un competidor intencional y repetidamente se rehúsa a cumplir con las reglas de competencia o las órdenes del árbitro, el árbitro puede finalizar el combate y declarar al competidor oponente ganador.
- o) Si el árbitro de la mesa de inspección o cualquier funcionario en el área de competición determina, en consulta con el técnico de los PSS, que un competidor o entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del sensor del PSS (s) y/o alterar inapropiadamente el PSS con el fin de modificar su rendimiento, este competidor de ser necesario, será descalificado.
- p) Cuando un competidor reciba cinco (5) "Gam-jeom", por round el árbitro declarará al competidor perdedor por penalizaciones del Árbitro (PUN).
- q) En caso de **reclamación (protesta)**, el reclamante deberá realizar el procedimiento de acuerdo al apartado **8.9. NORMATIVA DE LOS JURADOS** de la Convocatoria General de este evento, adjuntando **€10.00** (diez euros) o su equivalente en pesos mexicanos de acuerdo a la cotización del día de pago, si su reclamo procede el Comité Organizador le reintegrará el monto depositado, de no proceder, dicho monto no tendrá devolución.

9. JUECES.

Serán nombrados por el Comité Organizador.

10. ASPECTOS GENERALES.

Se encuentran especificados en la **Convocatoria General** de estos Juegos y corresponden a: Comité Organizador (Organización y Supervisión de los Juegos, así como Prioridad General de Reglamentaciones); Ceremonia de Apertura; Requisitos para Participar; Procedimientos y Cuotas de Inscripción; Acreditación; Normativas sobre Procedimientos, responsabilidades, Obligaciones, Disciplina y otros como Certificado Médico; Transporte; Alojamiento y Alimentos; Premiación; y Derechos del Participante.

11. PARA MAYORES INFORMES.

Dirección General de los JLAPYB

Correo electrónico: info@lapyb.com

Website: www.lapyb.com

Facebook: <https://www.facebook.com/LAPFG>

Comité Organizador

Correo electrónico: ilapb2017@gmail.com

Correo electrónico: webmastergdl@comudeguadalajara.gob.mx

Website: <http://portal.comudeguadalajara.gob.mx/> Teléfono: (52) (33) 3883 4000, extensión 300.

12. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

A T E N T A M E N T E

Guadalajara, Jalisco a 25 de agosto del 2023

“2023, Año del Bicentenario del Nacimiento del Estado Libre y Soberano de Jalisco”

EL COMITÉ ORGANIZADOR.