

REGULAMIN ZAWODÓW TAEKWON-DO ITF

aktualizacja z dnia
10.01.2019

Opracowanie:

Wiceprezes ds. sędziowskich PZTKD Lewicki Roman

Akceptacja:

Zarząd PZTKD

Spis treści

Spis treści		Str. 2
Rozdział I - Przepisy ogólne		
Artykuł 1	Cel i zastosowanie	Str. 4
Artykuł 2	Rodzaje i zasięg rozgrywanych zawodów	Str. 4
Artykuł 3	Uczestnicy zawodów	Str. 4
Artykuł 4	Prawa i obowiązki uczestników zawodów	Str. 5
Artykuł 5	Oficjalne stroje uczestników zawodów	Str. 5
Artykuł 6	Sprzęt ochronny do konkurencji walki sportowej	Str. 6
Artykuł 7	Konkurencje, grupy wiekowe i limity stopni	Str. 7
Artykuł 8	Konkurencje układów	Str. 8
Artykuł 9	Kategorie wagowe	Str. 8
Artykuł 10	System kwalifikacji do Mistrzostw Polski	Str. 9
Rozdział II – Wymogi organizacyjne zawodów		
Artykuł 11	Obsługa medyczna	Str. 10
Artykuł 12	Ubezpieczenie	Str. 10
Artykuł 13	Pole walki	Str. 10
Artykuł 14	Str. 11
Artykuł 15	Obowiązki organizatora zawodów	Str. 11
Rozdział III – Przebieg zawodów		
Artykuł 16	Zgłoszenia do zawodów	Str. 11
Artykuł 17	Podpisywanie aplikacji, losowanie	Str. 11
Artykuł 18	Odprawa techniczna	Str. 12
Rozdział IV – Konkurencje i ich procedury		
Artykuł 19	Konkurencje i kolejność ich rozgrywania	Str. 12
Artykuł 20	Kontrola gotowości do startu	Str. 12
Artykuł 21	Oficjalna terminologia	Str. 13
Artykuł 22	Urazy i kontuzje	Str. 13

Artykuł 23	Kurtuazja	Str. 13
Artykuł 24	Wykroczenia i kary	Str. 14
Artykuł 25	Procedury rozgrywania układów formalnych indywidualnych	Str. 14
Artykuł 26	Procedury rozgrywania układów formalnych drużynowych	Str. 17
Artykuł 27	Procedury rozgrywania konkurencji walk aranżowanych	Str. 19
Artykuł 28	Procedury rozgrywania walk sportowych indywidualnych	Str. 21
Artykuł 29	Procedury rozgrywania walk sportowych drużynowych	Str. 24
Artykuł 30	Procedura rozgrywania technik specjalnych	Str. 25
Artykuł 31	Procedura rozgrywania testów siły	Str. 28
Artykuł 32	Protesty	Str. 31
Artykuł 33	Odwołania	Str. 32
Artykuł 34	Klasyfikacje, medale, nagrody	Str. 32
Artykuł 35	Druki sędziowskie	Str. 33

Rozdział V – System Sędziowski

Rozdział I

Przepisy ogólne

Artykuł 1

Cel i zastosowanie

1. Celem niniejszych przepisów jest ujednoczenie przebiegu rozgrywania zawodów organizowanych pod patronatem Polskiego Związku Taekwon-do, zwanego dalej PZTKD.
2. Regulamin zawodów jest dostępny na oficjalnej stronie internetowej PZTKD oraz u Dyrektora Zawodów.

Artykuł 2

Rodzaje i zasięg rozgrywanych zawodów

1. Mistrzostwa Polski.
2. Turnieje Kwalifikacyjne do Mistrzostw Polski.
3. Turnieje Ogólnopolskie.
4. Turnieje Międzynarodowe.
5. Międzywojewódzkie Mistrzostwa.

Artykuł 3

Uczestnicy zawodów

1. Kluby sportowe - prawo czynnego udziału w zawodach TKD ITF posiadają kluby zarejestrowane w Polskim Związku TKD.
2. Kierownicy drużyn / trenerzy / sekundanci
 - 2.1 Kierownikiem drużyny jest osoba wydelegowana przez klub i wpisana w karcie zgłoszenia klubu do zawodów.
 - 2.2 Sekundantem jest osoba wyznaczona przez trenera lub kierownika drużyny asystująca zawodnikowi w trakcie rozgrywania pojedynku.
 - 2.3 Dopuszczalne jest łączenie funkcji trenera i kierownika drużyny oraz trenera i sekundanta.
3. Zawodnicy
 - 3.1 Osoby z ważną licencją zawodniczą PZTKD.
 - 3.2 Osoby spełniające wymogi wieku i stopnia.
 - 3.3 Osoby posiadające aktualne badania lekarskie zgodnie z obowiązującymi przepisami.
4. Sędziowie.
 - 4.1 Obsada sędziowska zawodów TKD
 - 4.1.1 Konkurencja układów formalnych: Sędzia Główny Planszy, 3-5 Sędziów Punktowych (w tym Sędzia Planszowy).
 - 4.1.2 Konkurencja walki sportowej: Sędzia Główny Planszy, Sędzia Planszowy, 4 Sędziów Punktowych.
 - 4.1.3 Konkurencje technik specjalnych i testów siły - Sędzia Główny i trzech Sędziów Punktowych.

Artykuł 4

Prawa i obowiązki uczestników zawodów

1. Kierownik drużyny
 - 1.1 Zgłasza zawodników, dostarcza ich dokumenty, składa protesty oraz współpracuje z innymi uczestnikami zawodów.
 - 1.2 Ma prawo do nanoszenia poprawek i zmian, potwierdzonych podpisem na oficjalnej liście startujących zawodników.
 - 1.3 Ma obowiązek zatwierdzić poprawność wydruku karty zgłoszenia klubu w regulaminowym czasie.
2. Sekundant:
 - 2.1 Podczas pojedynku przy zawodniku może znajdować się tylko jeden sekundant.
 - 2.2 W czasie trwania pojedynku sekundant przebywa w wyznaczonym miejscu.
3. Sędzia – reguluje system sędziowski (rozdział V)

Artykuł 5

Oficjalne stroje uczestników zawodów

1. Kierownicy drużyn / trenerzy / sekundanci:

Podczas występu indywidualnego lub drużynowego tylko jeden trener może być obecny przy ringu w wyznaczonym miejscu. Trener musi mieć na sobie garnitur lub strój sportowy oraz posiadać przy sobie ręcznik. Trenerom nie wolno mieć przy sobie toreb, plecaków lub innych nie związanych z Taekwon-do przedmiotów. Trenerzy muszą siedzieć poza ringiem. Trenerzy nie mogą ingerować w pojedynki ani słownie ani swoimi działaniami. Jedynie trenerzy mogą wnieść oficjalny protest. Niezastosowanie się do powyższych wytycznych może spowodować usunięcie trenera ze stanowiska sekundanta.

Usunięty trener musi zostać zastąpiony przez innego trenera lub zawodnika ubranego w strój trenera w ciągu 3 minut w przeciwnym razie zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.
2. Sędziowie: białe obuwie sportowe, granatowy garnitur, biała koszula, granatowy krawat, białe skarpetki (ponad kostkę).
3. Zawodnicy:
 - 3.1 Podczas rywalizacji sportowej mają obowiązek posiadać dobok, na którym może być umieszczona reklama o powierzchni do 60 cm² (tył bluzy pod pasem, rękaw bluzy i nogawka spodni).
 - 3.2 Czarny pas.
 - a. Pas musi być wystarczającej długości tak aby dawał możliwość wiązania tylko raz wokół talii.
 - b. Szerokość pasa ma wynosić maksymalnie 5cm.
 - c. Pas musi wykazać posiadany stopień, oznaczony rzymskimi cyframi w złotym kolorze i umieszczonymi wzdłuż jednego końca pasa.
 - d. Na pasie nie mogą być umieszczone reklamy.
 - e. Dodatkowe oznaczenie czarnego pasa w przypadku juniorów:
 - Pas jest oznaczony wzdłużnie przez środek białym paskiem o szerokości 1cm.
 - Biały pasek jest tylko po jednej stronie pasa na całej jego długości.
 - f. Opcjonalne oznaczenia na pasie (pisane w złotym kolorze):

- Imię i nazwisko posiadacza czarnego pasa.
 - Nazwę "International Taekwon-do Federation" lub "Taekwon-do" w języku koreańskim.
 - Nazwę "Polish Taekwon-do Association".
- 3.3 Podczas udziału w pojedynku zabrania się noszenia jakiejkolwiek biżuterii, zegarków lub innych ozdób.
- 3.4 Włosy mogą być związane (utrzymane w miejscu) przy użyciu materiału miękkiego i elastycznego.
- 3.5 Zakładanie koszulki białego koloru pod bluzę doboku dozwolone jest wyłącznie u kobiet.
- 3.6 Wszyscy zawodnicy z kontuzjami wymagającymi jakiegokolwiek bandażowania lub usztywnienia muszą poinformować o tym sędziego głównego planszy i otrzymać aprobatę przed swoim występem, żaden typ twardego materiału nie może być użyty. Bandażowanie (owijanie) nie może stwarzać niebezpieczeństwa dla zawodnika i jego przeciwnika oraz pomagać w uzyskaniu przewagi w pojedynku.
- 3.7 Zawodnicy występujący w uroczystościach otwarcia, zamknięcia zawodów oraz ceremonii nagradzania finalistów mają obowiązek występowania w doboku lub w stroju sportowym.
- 3.8 Inny rodzaj stroju dla każdego z uczestników zawodów może być dopuszczony wyłącznie po oficjalnym komunikacie ogłoszonym przez Dyrektora Zawodów.

Artykuł 6

Sprzęt ochronny do konkurencji walki sportowej

1. Obowiązkowy:
 - 1.1 Rękawice typu bokerskiego (otwarte) – (jednakowego koloru).
 - 1.2 Ochraniacze stóp (jednakowego koloru).
 - 1.3 Ochraniacz zębów, bezbarwny/przeźroczysty
 - 1.4 Suspensor noszony pod dobokiem (nie jest wymagany u kobiet).
 - 1.5 Kask ochronny w kolorze narożnika
2. Dozwolony:
 - 2.1 Ochraniacze goleni.
 - 2.2 Ochraniacze piersi dla kobiet.
4. Sprzęt ochronny nie może zawierać elementów z metalu lub twardego plastiku (z wyłączeniem ochraniaczy krocza i piersi), nie mogą też zawierać zamków błyskawicznych, sznurówek ani metalowych guzików i sprzączek.
5. Zawodnicy muszą posiadać kask, rękawice (typu otwartego) oraz ochraniacze stóp w kolorze narożnika (przepis ten dotyczy zawodów rangi ogólnopolskiej/międzynarodowej z wyłączeniem MPJM).

Artykuł 7

Konkurencje, grupy wiekowe i limity stopni

1. Rywalizacja odbywa się w poszczególnych grupach wiekowych oddzielnie dla kobiet i mężczyzn.
2. Konkurencje rozgrywane na zawodach oraz grupy wiekowe i minimalne stopnie uprawniające do udziału w nich:

Grupa wiekowa	Wiek (lat)	Rodzaj zawodów				Konkurencje						
		Turnieje kwalifikacyjne do Mistrzostw Polski i Mistrzostwa Polski	Turnieje rangi zawodów ogólnopolskich (np. Puchar Polski, Grand Prix, Polish Open, itp.)	Turnieje międzynarodowe	Inne Międzywojewódzkie Mistrzostwa, Mistrzostwa regionów, Turnieje o zasięgu międzywojewódzkim – regionalnym	indywidualne				drużynowe		
						Układy	Techniki specjalne	Walki	Testy siły	Układy	Walki	Walka aranżowana
młodzik	11-13	nie	nie	nie	10 kup	+	+	nie	nie	nie	nie	nie
junior młodszy	14-16	6	5	4	6	+	+	+	nie	nie	nie	nie
junior	17-18	5	5	4	6	+	+	+	nie *	nie	nie	nie
młodzieżowiec	19-21	5	5	5	6	+	+	+	nie	nie	nie	nie
młodzieżowiec i senior	19 i powyżej	5	5	5	6	+	+	+	+	+	+	+
Senior starszy	36+	5	5	5	6	+	+	+	+	-	-	-

*Na MP Młodzieżowców i Seniorów rozgrywa się testy siły w kategorii wiekowej juniora.

Konkurencja skierowana jest do grupy wiekowej 17-18 lat. Wymagany stopień to od 2 cup wzwyż.

3. W grupie wiekowej seniora starszego rozgrywane są dwa turnieje: Grand Prix i Mistrzostwa Polski podczas Mazovia Cup. W grupie seniora starszego obowiązują te same przepisy rozgrywania zawodów co w grupie młodzieżowca i seniora. Senior starszy w czasie trwania zawodów ma prawo startu w grupie młodzieżowca i seniora.
4. W grupie wiekowej młodzieżowca rozgrywane są Mistrzostwa Polski podczas MPJ. W grupie młodzieżowca obowiązują te same przepisy rozgrywania zawodów co w grupie młodzieżowca i seniora.
5. O systemie rozgrywania zawodów decyduje Zarząd PZTKD.
6. Wiek zawodników określa rok urodzenia.
7. Zawodnik startuje wyłącznie w swojej grupie wiekowej z wyjątkiem pkt. 9, 10, 11.
8. Junior młodszy może zostać przeniesiony na stałe do kategorii wiekowej juniora na pisemny wniosek klubu złożony do PZTKD przed sezonem startowym (bez prawa powrotu), spełniając na zawodach

warunki startu juniora.

9. Junior młodszy może wystartować w zawodach ogólnopolskich juniorów, bez konieczności przenoszenia go na stałe do tej grupy.
10. Junior ma prawo startu w grupie wiekowej seniorów, jednak musi posiadać minimum stopień szkoleniowy 4 kup.
11. Grupy wiekowe młodzieżowców i senior mogą być rozgrywane wspólnie.
12. Podczas Pucharu Polski Juniorów i Grand Prix Polski Juniorów, konkurencje walk odbywają się z podziałem na dwie grupy.
Grupa pierwsza – stopnie od 5 kup do 2 kup
Grupa druga – stopnie od 1 kup wzwyż

Artykuł 8 Konkurencje układów

1. Kategorie, w których rozgrywane są układy indywidualne w poszczególnych grupach wiekowych:

Grupa wieku	Kategorie układów									
	dziewczęta / kobiety					chłopcy / mężczyźni				
młodzik	10-8	7-6	5 i pow.			10-8	7-6	5 i pow.		
junior młodszy 14-16 lat	6 -2 gup	1 gup – II dan				6 -2 gup	1 gup – II dan			
junior 17-18 lat	5 -1 gup	I – III dan				5 -1 gup	I - III dan			
młodzieżowiec 19-21 lat, senior 19 lat i powyżej, senior starszy 36 lat i powyżej	5 -1 gup	I Dan	II Dan	III – IV Dan		5 -1 gup	I Dan	II Dan	III Dan	IV – VI Dan

Artykuł 9 Kategorie wagowe

2. Kategorie wagowe, w których rozgrywane są walki indywidualne w poszczególnych grupach wiekowych:

Grupa wieku	Kategorie wagowe w kg											
	dziewczęta / kobiety						chłopcy / mężczyźni					
	mikro	lekka	średnia	pół ciężka	ciężka	super ciężka	mikro	lekka	średnia	pół ciężka	ciężka	super ciężka
junior młodszy 14-16 lat	-42	42-46	46-50	50-55	55-60	+60	-46	46-52	52-58	58-64	64-70	+70
junior 17-18 lat	-45	45-50	50-55	55-60	60-65	+65	-50	50-56	56-62	62-68	68-75	+75
młodzieżowiec 19-21 lat, senior 19 lat i powyżej senior starszy 36 lat i powyżej	-50	50-56	56-62	62-68	68-75	+75	-57	57-63	63-70	70-78	78-85	+85

3. Zawodnik na danych zawodach może startować tylko w swojej kategorii wagowej.
4. Każdy zawodnik musi zostać poddany kontroli wagi.

5. Zawodnik ma możliwość dwukrotnej oficjalnej weryfikacji wagi, nie ma możliwości dodatkowego ważenia kontrolnego.
6. W grupie seniora starszego dopuszczalne jest łączenie kategorii wagowych
7. Wymagany ubiór podczas ważenia to spodnie od doboku i koszulka typu t-shirt
8. Dozwolona jest tolerancja wagi po 500g. dla kobiet i mężczyzn.

Artykuł 10

System kwalifikacji do Mistrzostw Polski

1. Mistrzostwa Polski rozgrywane są dla grup wiekowych: junior młodszy, junior, młodzieżowiec i senior, oraz senior starszy.
2. W Mistrzostwach Polski mają prawo startu zawodnicy wyłonieni na podstawie rankingu z wyłączeniem grupy wiekowej seniora starszego (nie są rozgrywane kwalifikacje).
3. Grupy województw w strefach:
 - A. pomorskie, zachodniopomorskie
 - B. kujawsko-pomorskie, łódzkie, wielkopolskie
 - C. mazowieckie, warmińsko-mazurskie
 - D. dolnośląskie, opolskie
 - E. małopolskie, śląskie
 - F. lubelskie, podkarpackie, podlaskie, świętokrzyskie
4. Ranking sporządza PZTKD na podstawie wyników z turniejów kwalifikacyjnych regionalnych (na potrzeby MPJM i MPJ) oraz na podstawie wyników z PP i GPP (na potrzeby MPS).
5. O miejscu na liście rankingowej decyduje liczba punktów uzyskanych przez zawodnika w turniejach kwalifikacyjnych.
6. W przypadku zdobycia przez zawodników jednakowej ilości punktów o kolejności decyduje:
 - 6.1. większa ilość wygranych pojedynków w obydwu turniejach kwalifikacyjnych w danej konkurencji i kategorii (tzw. małe punkty),
 - 6.2. wynik bezpośredniego pojedynku zawodników,
 - 6.3. większa ilość startów w turniejach kwalifikacyjnych,
 - 6.4. dogrywka.
7. W grupie wiekowej junior młodszy w danej konkurencji i kategorii kwalifikuje się 6 zawodniczek i 6 zawodników z każdej strefy.
8. W grupie wiekowej junior w danej konkurencji i kategorii kwalifikuje się 6 zawodniczek i 6 zawodników z każdej strefy.
9. W przypadku nie wykorzystania miejsca kwalifikowanego przez danego zawodnika prawo startu automatycznie uzyskuje następny zawodnik w rankingu.
10. Zawodnik uzyskuje kwalifikację do Mistrzostw Polski w strefie, w której zdobył punkty.

11. W przypadku uzyskania kwalifikacji w dwóch kategoriach wagowych, zawodnik kwalifikuje się w tej kategorii, w której zdobył więcej punktów, chyba, że zadeklaruje start w drugiej kategorii. Wówczas trener ma obowiązek złożenia na ostatnim turnieju kwalifikacyjnym Karty Deklaracji Startów w Mistrzostwach Polski.
12. W grupie wiekowej młodzieżowców i senior w konkurencjach indywidualnych kwalifikują się zawodnicy, którzy zajęli m-ca 1-16 w rankingu. Ranking sporządza się na podstawie wyników z dwóch turniejów kwalifikacyjnych (Puchar Polski i Grand Prix).
13. Zawodnikowi, który pomiędzy turniejami kwalifikacyjnymi przeszedł do wyższej kategorii w konkurencji układów, przenosi się automatycznie punktację z wcześniejszego turnieju.
14. Zawodnicy, którzy zdobyli kwalifikacje w konkurencji układów indywidualnych, a przed Mistrzostwami Polski zdali na wyższy stopień, zostają automatycznie przeniesieni do właściwej kategorii.
15. W konkurencji indywidualnych testów siły oraz drużynowych układów i walk prawo startu mają zawodnicy bez kwalifikacji.
16. Drużyna może być wybierana ze zgłoszonego, maksymalnie 10-osobowego składu.
17. Mistrz Polski Seniorów i Młodzieżowców może wziąć udział w MP bez kwalifikacji pod warunkiem udokumentowanej kontuzji (dokumenty weryfikuje w-ce prezes ds. szkoleniowych PZTKD).

Rozdział II

Wymogi organizacyjne zawodów

Artykuł 11

Obsługa medyczna

1. Podczas zawodów musi być obecny lekarz.
2. Ostateczną decyzję o dopuszczeniu zawodnika do startu w zawodach pod kątem zdrowotnym podejmuje lekarz zawodów.
3. Lekarz zawodów po konsultacji z sędzią planszowym i trenerem podejmuje decyzję o dopuszczeniu do dalszej rywalizacji zawodnika, który doznał urazu.
4. Lekarz jest zobowiązany do prowadzenia rejestru kontuzji, a następnie sporządzenia sprawozdania lekarskiego z imprezy.
5. W przypadku ciężkiego urazu, lekarz dokonuje wpisu w książeczce zawodnika.

Artykuł 12

Ubezpieczenie

1. Kluby macierzyste zobowiązane są ubezpieczyć zawodników od następstw NW.
2. Zawody muszą być zorganizowane zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Artykuł 13

Pole walki

1. Pole walki ma wymiary 8 x 8 metrów
2. Pas graniczny planszy oddzielający pole walki musi być kontrastowego koloru o szerokości min. 1 m.

3. Dookoła pola walki musi być wydzielony pas bezpieczeństwa o szerokości minimum 1 m.
4. W przypadku podniesienia pola walki (maksimum 1 m.), pas bezpieczeństwa musi mieć minimum 2 m szerokości.
5. Oświetlenie nie może być umieszczone niżej niż 3 metry nad polem walki.
6. Zawody muszą odbywać się na matach typu puzzle.
7. Wymiary pola walki mogą posiadać inne wymiary, po akceptacji Dyrektora Zawodów.

Artykuł 14

Wszystkie zawody krajowe muszą być rozgrywane na systemie Sportdata.

Artykuł 15

Obowiązki organizatora zawodów

Obowiązki organizatora zawodów zawarte są w odrębnych przepisach, zatwierdzonych przez Zarząd PZTKD – Wymaganiach organizatora zawodów.

Rozdział III

Przebieg zawodów

Artykuł 16

Zgłoszenia do zawodów

1. Zgłoszenie klubu odbywa się w systemie Sportdata.
2. Zmiany w zgłoszeniu ma prawo wprowadzać wyłącznie kierownik lub trener drużyny, do momentu zamknięcia oficjalnego terminu zgłoszeń
3. Po zamknięciu oficjalnego terminu zgłoszeń, wszelkie zmiany w zgłoszeniu są nie dopuszczalne.

Artykuł 17

Losowanie

1. Losowanie odbywa się w systemie Sportdata po upływie wyznaczonego stosownym komunikatem terminu zgłoszeń i zaksięgowaniu opłat startowych.
2. Na Mistrzostwach Polski Seniorów podczas losowania rozstawia się dwóch najlepszych zawodników z rankingu w konkretnych układach i walk.
3. Na Pucharze Polski i Grand Prix Polski podczas losowania rozstawia się aktualnego Mistrza i Wicemistrza Polski.
4. Wyniki losowania podawane są do publicznej wiadomości w systemie Sportdata, zaraz po zakończonym losowaniu.
5. Odpowiedzialność za pomyłki w zgłoszeniu spoczywa na osobie wprowadzającej zgłoszenie do systemu Sportdata.
6. Dyrektor Zawodów ma prawo do zmiany losowania w uzasadnionych przypadkach podczas odprawy technicznej.

Artykuł 18

Odprawa techniczna

1. Odprawa techniczna powinna odbyć się po zakończeniu pracy przez Komisję Weryfikacyjną.
2. Odprawę techniczną prowadzi Dyrektor Zawodów w obecności zainteresowanych.
3. Wyniki losowania powinny być umieszczone w dostępnym i widocznym miejscu przed rozpoczęciem zawodów.

Rozdział IV

Konkurencje i ich procedury

Artykuł 19

Konkurencje i kolejność ich rozgrywania

1. Układy formalne indywidualne i drużynowe.
2. Walki aranżowane.
3. Walki indywidualne i techniki specjalne indywidualne.
4. Walki drużynowe.
5. Testy siły indywidualne.
6. Kolejność rozgrywania konkurencji może ulec zmianie na wniosek organizatora.
7. W przypadku gdy testy siły są rozgrywane równoległe z pozostałymi konkurencjami, zawodnik może przystąpić do nich po zakończeniu swojego udziału w pozostałych konkurencjach (lub tylko eliminacji, w przypadku, gdy finały rozgrywane są w późniejszym terminie).
8. Konkurencja technik specjalnych rozgrywana jest po zakończeniu rozgrywek w układach, równoległe w czasie trwania konkretnych walk.

Artykuł 20

Kontrola gotowości do startu

1. Zawodnik górny w parze drabinki oznaczony jest kolorem czerwonym, dolny niebieskim.
2. Bok czerwony pola („narożnik” zawodnika) konkurencji znajduje się po lewej stronie patrząc od strony stolika Sędziego Głównego Planszy, niebieski po prawej.
3. Po wywołaniu nazwiska lub nazwy klubu zawodnik / drużyna mają obowiązek zgłosić się na polu walki w pełnej gotowości do rozpoczęcia pojedynku (z pełnym ubiorem i wymaganym sprzętem ochronnym).
4. Jeżeli po upływie 1 minuty od wywołania zawodnicy nie zgłoszą się, zostaną zdyskwalifikowani.
5. Gotowość zawodników startujących w konkurencjach technicznych sprawdza Sędzia Główny Planszy.
6. Gotowość zawodników startujących w walkach sprawdza sędzia przed pojedynkiem.
7. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek uchybień dotyczących ubioru lub sprzętu ochronnego, zawodnik ma 3 minuty na uzupełnienie lub usunięcie tych nieprawidłowości.
8. Jeżeli w czasie 3 minut zawodnik nie będzie gotowy do startu zostanie zdyskwalifikowany.
9. Usuwanie nieprawidłowości sprzętowych wymagające zdejmowania stroju musi odbywać się wyłącznie w miejscu do tego przeznaczonym.

10. Odpowiedzialność za zatajenie braku lub złego stanu sprzętu ochronnego lub innych niewidocznych elementów ubioru, ponosi trener i zawodnik.
11. Przed przystąpieniem do jakiegokolwiek konkurencji musi być dostarczona do stolika Sędziego Głównego Planszy licencja zawodnika lub inny dokument tożsamości ze zdjęciem.

Artykuł 21

Oficjalna terminologia

1. CHA RYOT	Bacność
2. KYONG YE	Ukłon
3. JUN BI	Gotów (uwaga)
4. SHIJAK	Zaczynać (start)
5. HAECHYO	Rozejść się (przerwać)
6. GAESOK	Kontynuować
7. GOMAN	Koniec
8. JU UI HANA	Ostrzeżenie
9. GAM JUM	Punkt ujemny
10. SIL KYUK	Dyskwalifikacja
11. HONG SUNG	Wygrał czerwony
12. CHONG SUNG	Wygrał niebieski
13. JUNG JI	Zatrzymanie czasu
14. IL HAE JANG	Pierwsza runda
15. II HAE JANG	Druga runda
16. SAM HAE JANG	Trzecia runda (1 minuta dogrywki)

Artykuł 22

Urazy i kontuzje

1. Jeśli zawodnik podczas pojedynku dozna urazu, pomocy udziela mu Lekarz Zawodów na wezwanie Sędziego Planszowego.
2. Dopuszczany czas na interwencje lekarskie to łącznie 3 minuty na cały pojedynek.
3. Wycofanie z rywalizacji z powodów zdrowotnych musi być bezwzględnie odnotowane przez Lekarza Zawodów w Książeczce Zdrowia Sportowca.
4. Jeżeli obaj zawodnicy doznają urazu w tym samym czasie i nie można określić winy żadnego z nich, a obaj decyzją Lekarza Zawodów nie są zdolni do dalszej walki, wygrywa ten, który do tego momentu zdobył więcej punktów; w przypadku równej ilości punktów decyduje mniejsza liczba ostrzeżeń, a jeżeli nadal jest remis decyzję podejmuje Sędzia Główny Planszy po konsultacji ze składem sędziowskim planszy i trenerami.

Artykuł 23

Kurtuazja

Przed rozpoczęciem pojedynku i po jego zakończeniu zawodnicy muszą wykonać ukłon:

1. W przypadku walk na komendy sędziego
2. W przypadku układów indywidualnych na komendy sędziego.

3. W przypadku technik specjalnych samodzielnie bezpośrednio po wejściu na planszę i przed jej opuszczeniem.
4. W przypadku testów siły samodzielnie bezpośrednio po wejściu na planszę i przed jej opuszczeniem.
5. Zawodnik, podchodząc do sędziego, sekundanta/trenera przeciwnika wykonuje ukłon.
6. Każdorazowo uczestnik zawodów wykonuje ukłon podchodząc i odchodząc od stolika sędziowskiego.

Artykuł 24

Wykroczenia i kary

1. Wszyscy uczestnicy nie przestrzegający Regulaminu Zawodów i zasad Taekwon-do, podlegają następującym karom:
 - 1.1 upomnienie
 - 1.2 odsunięcie
 - 1.3 dyskwalifikacja.
1. Kończącą decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Dyrektor Zawodów.
2. Poza regulaminową karą dalsze konsekwencje może określić specjalnie do tego celu powołany zespół dyscyplinarny.
3. Zespół dyscyplinarny powoływany jest przez Zarząd PZTKD na podstawie uregulowań statutowych PZTKD.

Artykuł 25

Procedury rozgrywania układów formalnych indywidualnych

1. Zawodnicy po ogłoszeniu swojego przygotowania się do rozegrania pojedynku dostarczają swoją licencję do stolika planszy, po czym przebywają w pobliżu boku planszy („narożnika”) oznaczonego odpowiednim dla siebie kolorem.
2. sekundanci podczas układów siedzą naprzeciwko stolika sędziego głównego po drugiej stronie planszy (w jej rogach).
3. W momencie ogłaszania swojego pojedynku zawodnicy wchodzą na planszę od strony odpowiadającego im koloru, stają w swobodnej pozycji i czekają na komendy sędziego.
4. Zawodnicy wykonują dwa różne układy obowiązkowe: pierwszy wybrany z trzech najwyższych obowiązujących na dany stopień, drugi wylosowany z wszystkich obowiązujących na dany stopień.
5. Zawodnik nie może wykonywać w czasie jednego pojedynku dwóch takich samych układów.
6. Zawodnicy po zakończeniu wykonania układu pozostają w końcowej pozycji, aż do komendy sędziego.
7. W eliminacjach zawodnicy mogą wykonywać 1 układ obowiązkowy, wylosowany przez sędziów, po uprzednim ogłoszeniu na odprawie technicznej.
8. Zawodnicy muszą rozpoczynać układy w jednej, horyzontalnej linii z wyjątkiem układów Juche i Ul-Ji przy których mogą się ustawić tak by nie przeszkadzać sobie nawzajem

9. Zawodnicy wykonują układy zgodnie z posiadanym stopniem, tj.:

Posiadany stopień	Nazwa układu
10	Saju Jirugi – Saju Makgi
9	Saju Jirugi – Chon Ji
8	Saju Jirugi – Dan Gun
7	Saju Jirugi – Do San
6	Chon Ji – Won Hyo
5	Chon Ji – Yul Gok
4	Chon Ji – Joong Gun
3	Chon Ji – Toi Gye
2	Chon Ji – Hwa Rang
1	Chon Ji – Choong Moo
I	Chon Ji – Ge Baek
II	Chon Ji – Juche
III	Chon Ji – Choi Yong
IV i pow.	Chon Ji – Moon Moo

10. System oceny (z dodatniej na ujemną). Każdy zawodnik przed rozpoczęciem rywalizacji ma na koncie **10** punktów. W trakcie wykonywania układu sędziowie odejmują punkty za poszczególne błędy.

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 6 punkty) za:

- krzyknienie niewłaściwej nazwy układu, lub jej brak
- okrzyk 'kihap' podczas wykonywania układu, lub po jego zakończeniu
- niewłaściwa wysokość wykonywanej techniki
- utrata równowagi
- zawahanie lub zatrzymanie na nie dłużej niż jedną sekundę
- brak powrotu na miejsce rozpoczęcia układu (dopuszczalne przesunięcie na szerokość ramion)
- brak siły w pojedynczej technice
- powrót niewłaściwą nogą po zakończeniu układu
- wyjście poza planszę obiema nogami
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy krok (ustawienie stopy po kopnięciu, zwrot, pivot, obrót z dostawieniem stopa do stopy, prześlizg...)
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy wydech
- nieprawidłowo wykonane lub niewłaściwe przygotowanie do wykonania techniki (złożenie rąk, krzyże, przejścia, przeskoki)
- nieprawidłowo wykonana lub niewłaściwa fala (w pojedynczym ruchu)
- nieprawidłowo wykonana lub niewłaściwa pozycja

- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy ruch (continuous, connecting, fast, slow, natural, normal, stamping)
- atak lub obrona niewłaściwą techniką
- niewłaściwe zatrzymanie (przetrzymanie) lub zakończenie (cofnięcie) kopnięcia, niezgodne z technicznym wzorem danej techniki.

0 punktów (wyzerowanie) za:

- wykonanie innej pozycji początkowej niż wymagana lub nie wykonanie jej wcale
- zatrzymanie się w układzie i/lub nie dokończenie układu
- zawahanie i/lub zatrzymanie na dłużej niż 2s
- rozpoczęcie układu w niewłaściwym kierunku
- rozpoczęcie układu złą nogą
- rozpoczęcie innego układu niż zadany, lub rozpoczęcie układu inną techniką niż wyznaczoną rozpoczęcia tego układu.
- brak wykonania wszystkich ruchów koniecznych do technicznej oceny układu (niewykonanie bądź dodanie jednego lub więcej ruchów)

uwaga!: w przypadku, gdy w czasie wykonywania jednej techniki pojawi się kilka błędów, odejmij adekwatną liczbę punktów za każdą pomyłkę; np.: technika powinna być wykonana na strefę wysoką, w długiej pozycji, a zawodnik wykonał ją na strefę środkową, w pozycji krótszej- w takim wypadku odejmij 1 pkt za nieprawidłową wysokość i 1 pkt za złą pozycję (w sumie 2 pkt)

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 2 punkty) za:

- brak fali ogólnej i rytmu (płynności wykonania)

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 2 punkty) za:

- brak siły ogólnej

11. Werdykty

11.1 Wygrywa zawodnik z większą liczbą wskazań sędziów, niemniejszą, niż dwa.

11.2 Wynik pojedynku pokazywany jest przez Sędziego Głównego Planszy na podstawie wskazań sędziów punktowych bezpośrednio po pojedynku.

11.3 W przypadku remisu Sędzia Główny Planszy losuje dodatkowy układ do wykonania i powtarza procedurę aż do wyłonienia zwycięzcy.

11.4 W przypadku powstania błędu werdykt w zależności od sytuacji może zostać zmieniony, pojedynek może zostać powtórzony lub może być zarządzone dogrywka nie później jednak, jak do wystąpienia któregokolwiek z zawodników w następnym poziomie drabinki.

11.5 Werdykt uprawomocnia się po rozegraniu drugiego z kolei pojedynku, nie później jednak, niż do wystąpienia zawodników w następnej części drabinki.

11.6 Po uprawomocnieniu się werdyktu, jakiegokolwiek kwestie jego dotyczące, rozstrzygane mogą być wyłącznie na drodze regulaminowego protestu.

11.7 Po wystąpieniu zawodnika w kolejnej części drabinki, werdykt nie ulega zmianie bez względu na rodzaj i formę protestu.

11.8 Punkt 11.8 nie ma odniesienia do kar dyscyplinarnych nałożonych przez Zarząd PZTKD

11.9 Sędzia Główny Planszy może w każdej chwili przerwać pojedynek i poprosić do konsultacji pracujących sędziów.

Artykuł 26

Procedury rozgrywania układów formalnych drużynowych

1. Układy drużynowe rozgrywane są wyłącznie na Mistrzostwach Polski Seniorów i Młodzieżowców.
2. Skład drużyny do konkurencji układów tworzy 5 zawodników z możliwością 1 dodatkowego rezerwowego.
3. Przy wykonywaniu poszczególnych układów dowolna jest konfiguracja składu osobowego drużyny.
4. W momencie ogłoszenia przygotowania się drużyny do pojedynku jej kapitan dostarcza licencje wszystkich członków drużyny do stolika planszy.
5. Drużyny w momencie ogłaszania swojego pojedynku wchodzą na planszę od strony odpowiadającego im koloru, stają w swobodnej pozycji i czekają na komendy sędziego.
6. Po wylosowaniu układu obowiązkowego zgodnie z komendami sędziego obie drużyny opuszczają planszę.
7. Jako pierwsza układ wykonuje drużyna oznaczona w wyniku losowania kolorem czerwonym.
8. Drużyny wykonują na zamianę dwa układy: dowolny, a następnie obowiązkowy wylosowany przez sędziów.
9. Po zgłoszeniu układu dowolnego, Sędzia Główny Planszy losuje układ obowiązkowy inny od dowolnego.
10. W eliminacjach zawodnicy mogą wykonywać 1 układ wylosowany przez sędziów po uprzednim ogłoszeniu informacji na odprawie technicznej.
11. Komendy podczas wykonywania układu wydaje kapitan drużyny.
12. Wejście na matę ani zejście nie są częścią choreografii i nie podlega ocenie.
13. Ustawienie zawodników w drużynie jest dowolne.
14. Członkowie drużyny mogą wykonywać ruchy indywidualnie lub grupowo, jednakże musi być widoczna praca w grupie.
15. Wykonywane układy nie mogą być wyższe od najniższego stopnia członka drużyny, jednak nie wyższy niż Ge Baek w przypadku, gdy drużyna składa się z samych czarnych pasów.
16. System oceny (z dodatniej na ujemną). Każda drużyna przed rozpoczęciem rywalizacji ma na koncie **10 punktów**. W trakcie wykonywania układu sędziowie odejmują punkty za poszczególne błędy.

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 5 punkty) za:

- brak krzyknięcia, lub krzyknięcie niewłaściwej nazwy układu
- okrzyk „kihap” w dowolnym momencie w czasie wykonywania lub po zakończeniu układu
- nieprawidłowa wysokość przedstawianej techniki
- utrata równowagi
- zawahanie lub zatrzymanie na dłużej niż 1s
- brak powrotu na miejsce rozpoczęcia układu (dopuszczalne przesunięcie na szerokość ramion)
- powrót do pozycji wyjściowej po zakończeniu układu niewłaściwą nogą

- brak siły w pojedynczej technice
- wyjście poza planszę obiema nogami
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy krok (ustawienie stopy po kopnięciu, zwrot, pivot, obrót z dostawieniem stopa do stopy, prześlizg...)
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy wydech
- nieprawidłowo wykonane lub niewłaściwe przygotowanie do wykonania techniki (złożenie rąk, krzyże, przejścia, przeskoki)
- nieprawidłowo wykonana lub niewłaściwa fala (w pojedynczym ruchu)
- nieprawidłowo wykonana lub niewłaściwa pozycja
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy ruch (continuous, connecting, fast, slow, natural, normal, stamping)
- atak lub blok niewłaściwą techniką
- nie cofnięcie kopnięcia natychmiast po wykonaniu techniki (Przodem/bokiem/środkowe lub wysokie kopnięcie po obrocie)
- błąd co najmniej jednego zawodnika, zaburzający rytm układu

0 punktów (wyzerowanie) za:

- zatrzymanie się w układzie i/lub nie dokończenie układu
- zawahanie i/lub zatrzymanie na dłużej niż 2s
- rozpoczęcie układu w niewłaściwym kierunku
- rozpoczęcie innego układu niż zadany, lub rozpoczęcie układu inną techniką niż wyznaczoną rozpoczęcia tego układu.
- brak wykonania wszystkich ruchów koniecznych do technicznej oceny układu (niewykonanie bądź dodanie jednego lub więcej ruchów)

uwaga!: w przypadku, gdy w czasie wykonywania jednej techniki pojawi się kilka błędów, odejmij adekwatną liczbę punktów za każdą pomyłkę; np.: technika powinna być wykonana na strefę wysoką, w długiej pozycji, a zawodnik wykonał ją na strefę środkową, w pozycji krótszej- w takim wypadku odejmij 0,2 pkt za nieprawidłową wysokość i 0,2 pkt za złą pozycję (w sumie 0,4 pkt)

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 4 punkty) za:

- choreografia, praca drużynowa, trudność wykonywanych technik

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 1 punkty) za:

- brak siły ogólnej

17. Werdykty:

17.1 Wygrywa drużyna z większą liczbą wskazań sędziów, niemniejszą niż dwa.

17.2 Werdykt uprawomocnia się po rozegraniu następnego pojedynku, nie później jednak niż do wystąpienia drużyny w następnej części drabinki.

17.3 Po wystąpieniu drużyny w następnej części drabinki werdykt nie ulega zmianie bez względu na rodzaj i formę protestu.

Artykuł 27

Procedura rozgrywania konkurencji walk aranzowanych

1. Walka Aranzowana rozgrywana jest na Mistrzostwach Polski Młodzieżowców i Seniorów oraz na Pucharze Polski (w seniorach i juniorach).
2. Walka polega na wykonaniu przez drużynę prezentacji różnorodnych technik obrazujących walkę zgodnie z przygotowanym przez nią scenariuszem.
3. Skład osobowy drużyny to dwóch (lub dwoje) zawodników (w dowolnej konfiguracji płci).
4. Czas trwania prezentacji to minimum 60 sekund – maksimum 75 sekund (mierzony od komendy Shi Jak do komendy Goman). Dla juniorów minimum 30 sekund – maksimum 40 sekund (mierzony od komendy Shi Jak do komendy Goman).
5. W trakcie prezentacji nie wolno używać żadnych ochraniaczy.
6. Dopuszczalne są trzy sekwencje akrobatyczne na jedno wykonanie walki tradycyjnej przez drużynę.
7. W momencie ogłoszenia przygotowywania się drużyn do pojedynku ich kapitanowie dostarczają licencje do stolika planszy, na której rozgrywana jest konkurencja.
8. Drużyny w momencie ogłaszania swojego pojedynku wchodzi na planszę od strony odpowiadającego im koloru, stają w swobodnej pozycji i na komendy sędziego wykonują przywitanie zgodne z zasadami kurtuazji a następnie opuszczają planszę.
9. Jako pierwsza układy wykonuje drużyna oznaczona w wyniku losowania kolorem czerwonym.
10. Zawodnicy muszą wchodzić na planszę z przeciwnych stron, tak jak w walce sportowej
11. Komendy podczas wykonywania prezentacji wydaje kapitan drużyny.
12. W programie prezentacji musi być zawarta technika wykonana w oparciu o technikę podstawową Taekwon-do.
13. Na każdy wykonany atak trzeba wykonać blok lub unik, w przeciwnym razie technikę traktujemy jako końcową.
14. Techniki muszą być wykonane realistycznie.
15. Prezentacja kończy się finałowym ciosem (dopuszczana jest sekwencja ciosów w ruchu ciągłym) z okrzykiem i komendą jednego z zawodników „Goman” wskazująca na koniec walki, po którym zawodnicy przyjmują pozycję Niunja So Palmok Daebi Makgi.
16. Każdorazowo po zakończonym pojedynku kapitan odbiera licencje zawodników swojej drużyny.
17. Sędziowie oceniający wykonanie prezentacji nie muszą posiadać wyższych stopni niż rywalizujący zawodnicy.
18. System oceny (z dodatniej na ujemną). Każda drużyna przed rozpoczęciem rywalizacji ma na koncie **10 punktów**. W trakcie wykonywania układu sędziowie odejmują punkty za poszczególne błędy.

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 4 punkty) za:

- nierealistyczna, błędna technika, niebędąca techniką Taekwon-do
- atak lub blok nieprawidłowo zastosowaną techniką

- przedstawienie dowolnej ofensywnego/defensywnego/wymijającego ruchu bez celu/funkcji/potrzeby, z wyjątkiem sekwencji akrobatycznych
- utrata równowagi
- niezachowanie odpowiedniego dystansu w czasie ataku/obrony
- okrzyk w dowolnym momencie, w czasie przedstawiania choreografii, za wyjątkiem techniki/sekwencji kończącej
- brak siły w pojedynczej technice
- wyjście poza planszę obiema stopami przynajmniej jednego z zawodników
- zawahanie lub zatrzymanie na nie dłużej niż 1 s.(np.. Brak zaangażowania w akcję przynajmniej jednego zawodnika cały czas)
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy wydech
- nieprawidłowo wykonane lub niewłaściwe przygotowanie do wykonania techniki (złożenie rąk, krzyże, przejścia, przeskoki)
- nieprawidłowo wykonana lub niewłaściwa fala (w pojedynczym ruchu)
- nieprawidłowo wykonana lub niewłaściwa pozycja
- nieprawidłowo wykonany lub niewłaściwy ruch (continuous, connecting, fast, slow, natural, normal, stamping)
- pomoc przeciwnikowi podczas wykonywania techniki lub ruchu
- nie cofnięcie kopnięcia natychmiast po wykonaniu techniki (Przodem/bokiem/środkowe lub wysokie kopnięcie po obrocie)

0 punktów (wyzerowanie) za:

- nie zmieszczenie się w regulaminowym czasie (60-75s.)
- zawahanie i/lub zatrzymanie na dłużej niż 2s
- przedstawienie więcej niż 3 sekwencji akrobatycznych na drużynę
- brak bloku lub uniku podczas ataku, za wyjątkiem ataku/sekwencji kończącej

uwaga!: W przypadku, gdy w pojedynczej technice będzie występowało wiele błędów, odliczamy punkty za każdy popełniony błąd.

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 4 punkty) za:

- choreografia, praca drużynowa, trudność wykonywanych technik

0,2 punktu (maksymalnie/łącznie 2 punkty) za:

- brak siły ogólnej

UWAGI:

- Błąd jednego zawodnika traktowany jest jako pomyłka drużyny.
- Uwolnienia z chwytów nie są rozumiane jako akcja kończąca
- Rzuty, podcięcia, obalenia są rozumiane jako akcja kończąca
- Ocenie nie podlega wejście i zejście drużyny na i z planszy.
- Wyjście za planszę jest wtedy gdy obie stopy przekroczą linię końcową planszy

17.12 Werdykty:

- 17.12.1 Wygrywa drużyna z większą liczbą wskazań sędziów, nie mniejszą niż dwa.
- 17.12.2 W przypadku remisu odbywa się dogrywka aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
- 17.12.3 Werdykt uprawomocnia się po rozegraniu następnego pojedynku, nie później jednak niż do wystąpienia drużyny w następnej części drabinki.

18. W uzasadnionych przypadkach procedury i sposób rozegrania konkurencji może ulec zmianie po uprzednim zatwierdzeniu przez Zarząd PZTKD.

Artykuł 28

Procedury rozgrywania walk sportowych indywidualnych

1. Zawodnicy po ogłoszeniu przygotowywania się do swojego pojedynku nakładają sprzęt ochronny odpowiadający przypadającemu im kolorowi i przebywają w pobliżu boku planszy oznaczonej swoim kolorem.
2. Sprzęt do walki musi być sprawny w 100%, w razie niesprawności (np. często rozpinające się rzepy) prosimy o wymianę sprzętu na inny (sprawny)
3. W przerwie pojedynku wcześniejszego, sekundanci dostarczają do stolika planszy licencję swojego zawodnika, a zawodnicy poddają się kontroli gotowości do rozpoczęcia pojedynku sędziemu planszowemu, i jeśli wszystko jest regulaminowe pozostają w pobliżu boku planszy oznaczonej odpowiadającemu kolorowi.
4. Po zakończonym pojedynku wcześniejszym, zawodnicy zajmują swoje miejsca na boku plansz i czekają na komendy sędziego planszowego.
5. W przypadku remisu zarządza się jednogminutową dogrywkę punktowaną od nowa na nowych kartach.
6. W przypadku remisu w dogrywce zarządza się walkę do uzyskania pierwszego zwycięskiego punktu.
7. Punktowane pola trafień:
 - 7.1 przednia i boczne powierzchnie głowy,
 - 7.2 przednia i boczne powierzchnie tułowia.
8. Powierzchnie uderzające:
 - 8.1 przednia i wierzchnia część dłoni, odpowiadająca powierzchniom ap joomuk i dung joomuk,
 - 8.2 każda część stopy do wysokości stawu skokowego.
9. Punktacja:
 - 9.1 Wartości punktowe trafień:
 - 9.1.1 1 punkt przyznawany jest za atak ręką na strefę środkową i wysoką
 - 9.1.2 2 punkty przyznawane są za atak nogą na strefę środkową
 - 9.1.3 3 punkty przyznawane są za atak nogą na strefę wysoką
 - 9.2 Punktujemy wszystkie trafione uderzenia/kopnięcia łącznie z tymi wykonanymi seryjnie tą samą ręką/nogą w to samo miejsce
10. Procedura punktowania lekkiego kontaktu:
 - 10.1 W czasie pojedynków techniki muszą być wykonane przy zachowaniu lekkiego kontaktu i

uznane są jako prawidłowe jeśli:

10.1.1 wykonane są prawidłowo

10.1.2 wykonane są dynamiczne z odpowiednią siłą, precyzją, dynamiką

10.1.3 wykonane z pełną kontrolą w cel

11. Ostrzeżenia

11.1 Ostrzeżenie przyznawane jest za:

11.1.1 pchanie przeciwnika

11.1.2 upadek lub podparcie (dotknięcie podłoża inną częścią ciała niż stopy)

11.1.3 wyjście poza pole walki (zawodnik ma kontakt z podłożem wyłącznie poza polem walki)

11.1.4 intencjonalne unikanie walki

11.1.5 sygnalizowanie zdobytych nie zdobytych punktów

11.1.6 poprawianie ochraniaczy podczas walki bez zgody sędziego planszowego

11.1.7 udawanie kontuzji

11.1.8 niezamierzony atak na niedozwoloną strefę (plecy, poniżej pasa, tył głowy, szyja)

12. Minus punkty (faule)

12.1 Minus punkt (faul) orzekany jest za:

12.1.1 silny kontakt

12.1.2 atak na leżącego przeciwnika

12.1.3 łapanie, przytrzymywanie

12.1.4 umyślny atak na niedozwoloną strefę (plecy, poniżej pasa, tył głowy, szyja)

12.1.5 podcięcie i rzuty

12.1.6 nie sportowe zachowanie

12.2 Decyzja o przyznaniu punktu ujemnego musi być konsultowana z sędzią pełniącym obowiązki Sędziego Głównego Planszy.

13. Odsunięcie sekundanta

13.1 Sędzia może odsunąć sekundanta od planszy w przypadkach:

13.1.1 nieetycznego zachowania i komentarzy

13.1.2 agresywnego zachowania

13.2 Karę odsunięcia sekundanta od planszy podejmuje sędzia główny planszy.

14. Dyskwalifikacja

14.1 Dyskwalifikacja w walce może nastąpić za:

14.1.1 otrzymanie w jednej walce trzech punktów ujemnych

14.1.2 spowodowanie niezdolności do walki (w szczególności dotyczy to nokautu) następuje po konsultacji tej decyzji z sędziami którzy sędziowali ten pojedynek (w przypadku gdy sędzia główny planszy nie zgadza się z opinią sędziego planszowego). W takim przypadku decyzja podejmowana jest większością głosów. W przypadku równej ilości głosów decyduje dyrektor zawodów/członek komisji sędziowskiej. Osoba uznana za odpowiedzialną celowego pozbawienia przytomności swojego przeciwnika zostaje zdyskwalifikowana

14.1.3 nieodpowiednie zachowanie w stosunku do sędziów i ignorowanie ich poleceń

14.1.4 bardzo silny kontakt

14.1.5 bycie pod wpływem alkoholu lub narkotyków

- 14.1.6 utrata samokontroli
 - 14.1.7 obrażanie przeciwnika, sędziów, trenerów
 - 14.1.8 gryzienie, drapanie
 - 14.1.9 atak kolanem, łokciem lub głową
 - 14.1.10 spowodowanie nokautu przeciwnika
 - 14.2 Dyskwalifikacja może dotyczyć udziału w danym pojedynku, lub w całych zawodach zarówno zawodnika, jak i sekundanta.
 - 14.3 Sytuacja decydująca o dyskwalifikacji zawodnika powinna być skonsultowana ze wszystkimi sędziami z danej planszy.
15. Sędzia Planszowy może w każdej chwili skonsultować się z Sędzią Głównym Planszy lub Sędziami Punktowymi.
16. Sędzia Główny Planszy może w każdej chwili przerwać walkę i poprosić do konsultacji pracujących sędziów.
17. Werdykty:
- 17.1 Zawodnik wygrywa automatycznie, gdy:
 - 11.1.1 Przeciwnik otrzyma trzy ujemne punkty.
 - 11.1.2 Przeciwnik dozna niezawinionej kontuzji uniemożliwiającej mu udział w pojedynku.
 - 11.1.3 Przeciwnik nie stawia się do pojedynku w regulaminowym czasie.
 - 11.1.4 Przeciwnik zostanie ukarany dyskwalifikacją.
 - 11.2 Wygrywa zawodnik z większą liczbą wskazań sędziów, nie mniejszą, niż dwa w normalnym czasie walki, lub w dogrywce.
 - 11.3 W pojedynku do uzyskania pierwszego zwycięskiego punktu wygrywa:
 - 11.3.1 Zawodnik, któremu jako pierwszemu zaliczone zostanie punktowane trafienie przez minimum dwóch sędziów.
 - 11.3.2 zawodnik, którego przeciwnik otrzyma punkt ujemny.
 - 11.3.3 zawodnik, którego przeciwnik otrzyma trzy upomnienia.
 - 11.3.4 W przypadku jednoczesnego trafienia sędzia punktowy wskazuje trafienie wyżej punktowane.
 - 11.4 Wynik pojedynku pokazywany jest przez sędziego głównego planszy na podstawie wskazań sędziów punktowych bezpośrednio po pojedynku oraz przez podniesienie ręki zawodnika przez sędziego planszowego.
 - 11.5 Po wskazaniu zwycięzcy zbierane są karty punktowe sędziów i kontrolowane pod kontem poprawności wypełnienia i ewentualnych błędów.
 - 11.6 Kontrola poprawności werdyktu w walce odbyć się musi w czasie trwania następnego pojedynku.
 - 11.7 W przypadku powstania błędu werdykt w zależności od sytuacji może zostać zmieniony, pojedynek może zostać powtórzony, lub może być zarządzona dogrywka, nie później jednak jak do wystąpienia któregoś z zawodników w następnym poziomie drabinki.
 - 11.8 Werdykt danego pojedynku uprawomocnia się z momentem rozpoczęcia drugiego następującego po nim pojedynku.

- 11.9 Po uprawomocnieniu się werdyktu jakiegokolwiek kwestie jego dotyczące rozstrzygane mogą być wyłącznie na drodze regulaminowego protestu, nie później jednak jak do momentu wystąpienia zawodnika w następnej części drabinki.
12. Czas trwania walki:
- 12.1 Juniorzy młodsi i juniorzy – 2 x 1,5 minuty.
- 12.2 Młodzieżowcy i Seniorzy – 2 x 2 minuty.
- 12.3 Przerwa pomiędzy rundami mierzona jest od momentu zakończenia walki przez sędziego planszowego do chwili rozpoczęcia następnej rundy.
- 12.4 Przerwa między rundami nie może być krótsza, niż 30 sekund i nie dłuższa, niż 60 sekund, dotyczy także dogrywek oraz walk do uzyskania pierwszego zwycięskiego punktu.
- 12.5 zawodnik który stracił przytomność podczas walki lub doznał wstrząsu mózgu nie może brać dalszego udziału w zawodach.

Artykuł 29

Procedury rozgrywania walk sportowych drużynowych

1. Konkurencja rozgrywana jest wyłącznie na Mistrzostwach Polski Młodzieżowców i Seniorów.
2. W pojedynku występują drużyny, w skład których wchodzi od 3 do 5 zawodników plus 1 rezerwowy, zgłoszonych na liście składu drużyny.
3. Zawodnicy występują w jednorundowych walkach bez podziału na kategorie wagowe.
4. Poszczególni zawodnicy wystawiani są do swoich pojedynków na zasadzie doboru przez sekundantów.
5. O kolejności wystawienia zawodników decyduje wynik dodatkowego losowania.
6. Drużyny po ogłoszeniu przygotowania się do swojego pojedynku przebywają w pobliżu boku planszy oznaczonej swoim kolorem i przygotowują sprzęt ochronny.
7. Po zakończonym pojedynku wcześniejszym drużyny zajmują swoje miejsca na boku plansz i czekają na komendy sędziego planszowego, sekundant dostarcza do stolika licencje swoich wszystkich zawodników.
8. Podczas trwania pojedynku pozostali członkowie drużyny siedzą przy planszy.
9. Przepisy procedury punktacji i werdyktów stosuje się odpowiednio jak w walkach indywidualnych z poniższymi zastrzeżeniami:
 - 9.1 Procedura punktacji pojedynku drużynowego polega na zdobyciu przewagi punktowej z poszczególnych pojedynków indywidualnych.
 - 9.2 W przypadku remisu w pojedynkach poszczególnych zawodników nie zarządza się dogrywki.
 - 9.3 Zawodnicy w poszczególnych pojedynkach zdobywają:
 - 9.3.1 przy wygranej 2 pkt.
 - 9.3.2 przy remisie 1 pkt.
 - 9.3.3 przy przegranej 0 pkt.
 - 9.4 Wygrywa drużyna, która pierwsza zdobędzie 6 punktów niezależnie od ilości osób w składzie drużyny lub w sytuacji remisu (6x6) uzyska przewagę punktową.

- 9.5 Przy niepełnym składzie jednej z drużyn za pojedynek, w którym drużyna nie może wystawić zawodnika przyznaje się przeciwnej drużynie 2 punkty, przed rozpoczęciem pojedynku.
- 9.6 Przy niepełnych składach osobowych obu drużyn, wygrywa drużyna, która zdobędzie 6 punktów lub uzyska przewagę punktową, po wszystkich pojedynkach, w których może regulaminowo wystąpić zawodnik z którejkolwiek z drużyn.
- 9.7 Przy remisie drużyn zarządzana jest dogrywka w formie dodatkowego dwuminutowego pojedynku pomiędzy dowolnymi zawodnikami drużyn.
- 9.8 Przy remisie w dodatkowym pojedynku walka kontynuowana jest do uzyskania pierwszego zwycięskiego punktu.
- 9.9 Werdykt danego pojedynku uprawomocnia się z momentem zakończenia następującego po nim pojedynku.
- 9.10 Wynik pojedynku drużynowego pokazywany jest przez sędziego głównego planszy na podstawie punktacji oraz przez wskazanie, podniesienie ręki kapitanowi zwycięskiej drużyny.
- 9.11 Aktualny stan pojedynku uwidacznia tablica punktowa przy stoliku sędziego głównego planszy.
- 9.12 Werdykt danego pojedynku drużynowego uprawomocnia się z momentem wskazania zwycięstwa pojedynku drużynowego.
- 9.13 Po uprawomocnieniu się werdyktu jakiegokolwiek kwestie jego dotyczące rozstrzygane mogą być wyłącznie na drodze regulaminowego protestu, nie później jednak jak do momentu wystąpienia drużyny w następnej części drabinki.
- 9.14 Sędzia Główny Planszy może w każdej chwili przerwać pojedynek i poprosić do konsultacji pracujących sędziów.
- 9.15 Sędzia Planszowy może w każdej chwili przerwać pojedynek i poprosić o konsultację Sędziego Głównego Planszy lub sędziów punktowych.
10. Czas trwania walki:
- 10.1 Każdy pojedynek (włączając dogrywkę) trwa 2 minuty.

Artykuł 30

Procedura rozgrywania technik specjalnych

1. Konkurencja (wszystkie techniki) rozgrywana jest na specjalnych do tego celu przystosowanych maszynach.
2. Po ogłoszeniu nazwiska zawodnik ma obowiązek stawić się na planszę rozgrywania testów lub za pośrednictwem trenera/kierownika ekipy wyjaśnić powód nieobecności.
3. Punkty zdobywane są w określonych rodzajach testów w zależności od grupy wiekowej i płci.
4. Przydział technik do testów i ich wysokości/odległości:

4.1 młodziak

dziewczęta wysokości [cm]:

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 175 cm

Twimyo Dollyo Chagi 160 cm

Twimyo Yop Chagi 150 cm

chłopcy

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 190 cm

Twimyo Dollyo Chagi 175 cm

Twimyo Yop Chagi 165 cm

4.2. junior młodszy

dziewczeta wysokości [cm]:

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 200

Twimyo Dollyo Chagi 180

Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi wysokość przeszkody 100

chłopcy

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 240

Twimyo Dollyo Chagi 220

Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi wysokość przeszkody 120

Twio Dolmyo Yop Chagi 200

Twimyo Bandae Dollyo Chagi 200

4.3. junior

dziewczeta wysokości [cm]:

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 210

Twimyo Dollyo Chagi 190

Twimyo Nopi Yop Cha Jarugi wysokość przeszkody 110

chłopcy

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 250

Twimyo Dollyo Chagi 230

Twimyo Nopi Yop Cha Jarugi wysokość przeszkody 130

Twio Dolmyo Yop Chagi Twimyo 210

Twimyo Bandae Dollyo Hagi 210

4.4. młodzieżowiec i senior

kobiety wysokości [cm]:

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 220

Twimyo Dollyo Chagi 200

Twimyo Nopi Yop Cha Jarugi wysokość przeszkody 120

mężczyźni

Twimyo Nopi Ap Cha Busigi 260

Twimyo Dollyo Chagi 240

Twimyo Nopi Yop Cha Jarugi wysokość przeszkody 140

Twio Dolmyo Yop Chagi Twimyo 220

Twimyo Bandae Dollyo Chagi 220

5. Powierzchnie uderzające:

Nopi apchabushigi - Apkumchi

Twimyo dollyo chagi - Apkumchi

Twimyo bandae dollyo chagi - Dwichook

Twimyo dolmyo dwitcha jirugi - Dwitkumchi, Balkal, Yopbalbadak

Twimyo nopi yop cha jirugi - Dwitkumchi, Balkal, Yopbalbadak

6. Zawodnik wykonuje w ustalonej przez dyrektora zawodów kolejności testy na zadanych wysokościach.
7. Zawodnik ma obowiązek wykonania próby (odmierzania dystansu) bez dotykania deski.
8. Dotknięcie deski podczas próby traktowane jest jako wykonanie testu.
9. Czas odmierzania dystansu i wykonania pojedynczej techniki nie może przekroczyć 50 sekund.
10. Ustawienie maszyn odbywa się za pośrednictwem służb technicznych bez dotykania ich przez zawodnika.
11. Czas ustawiania maszyny nie jest wliczany do limitu czasowego wykonania testu.
12. Zawodnik ma obowiązek przyjąć pozycję gotowości Niunja sogi palmok daebi makgi w czasie wykonywania próby/testu minimum trzy krotnie. Przed próbą, przed testem i po teście.
13. Po ustawieniu maszyn na komendę Sędziego Głównego Planszy – zawodnik przyjmuje pozycję gotowości Niunja sogi palmok daebi makgi. Limit czasowy mierzony jest od komendy – Si jak – do momentu zakończenia testu.
14. W przypadku techniki Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi zawodnik sam określa położenie wysokość deski i jej odległość od przeszkody. Deska musi znajdować się równolegle do przeszkody na wysokości co najmniej równej lub wyższej niż wysokość przeszkody. Podczas ustawienia deski zawodnik nie może dotknąć ani deski ani maszyny.
15. W przypadku remisu odbywa się dogrywka na losowo wybranym teście.
16. Wysokość testu wybiera Sędzia Główny Planszy.
17. Sędzia Główny Planszy losuje następny test dogrywki, gdy wcześniejsza procedura nie przyniesie rezultatu, z pominięciem testu już przeprowadzonego.
18. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia po przelosowaniu wszystkich testów procedurę rozpoczyna się od nowa losując na powrót spośród wszystkich testów z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania wysokości, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
19. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia Sędzia Główny Planszy losuje następny test dogrywki z pominięciem testu już przeprowadzonego z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania wysokości/odległości, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
20. Grupa wiekowa młodzik:
 - 20.1 Zawodnicy wykonują wszystkie testy kolejno rozpoczynając od wysokości minimalnych.
 - 20.2 Każdorazowo wysokości ulegają podniesieniu od 5 do 10 cm, a do dalszej rywalizacji przechodzą zawodnicy z największą liczbą punktów.
 - 20.3 Procedura kontynuowana jest aż do wyłonienia zwycięzcy.
 - 20.4 W sytuacji braku możliwości zakwalifikowania zawodników do odpowiedniej grupy miejsc odbywa się dogrywka na losowo wybranym teście.
 - 20.5 Wysokość/odległość testu wybiera Sędzia Główny Planszy.

- 20.6 Sędzia Główny Planszy zwiększa bądź zmniejsza wysokości/odległości testu dogrywki w przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia.
- 20.7 Sędzia Główny Planszy losuje następny test dogrywki, gdy wcześniejsza procedura nie przyniesie rezultatu, z pominięciem testu już przeprowadzonego.
- 20.8 W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia po przelosowaniu wszystkich testów procedurę rozpoczyna się od nowa losując na powrót spośród wszystkich testów z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania wysokości, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
- 20.9 W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia Sędzia Główny Planszy losuje następny test dogrywki z pominięciem testu już przeprowadzonego z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania wysokości, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
- 8.5. Punktacja pojedynczego testu dla juniorów młodszych, juniorów, seniorów i młodzieżowców
Deska odchylona częściowo – 1 pkt., deska odchylona całkowicie – 3 pkt.
- 8.6. Punkty przyznaje się, gdy deska zostanie odchylona i zablokuje się na mechanizmie zapadkowym w ukośnym położeniu,
4. Werdykty:
- 4.1 Wynik pojedynczego testu pokazywany jest bezpośrednio po jego wykonaniu.
- 4.2 W przypadku wystąpienia błędu werdyktu może on zostać zmieniony nie później jednak jak do uprawomocnienia się werdyktu.
- 4.3 Wyniki pojedynczych testów aktualnie wykonywanych przez zawodnika uprawomocniają się w momencie opuszczania planszy przez zawodnika po ich wykonaniu.
- 4.4 Po uprawomocnieniu się werdyktu jakiegokolwiek kwestie jego dotyczące rozstrzygane mogą być wyłącznie na drodze regulaminowego protestu, nie później jednak jak do momentu zakończenia skoków przez grupę zawodników, w której występuje dany zawodnik.
- 4.5 Oficjalne zatwierdzenie wyników konkurencji następuje po publicznym ogłoszeniu przez Dyrektora Zawodów lub Sędziego Głównego Planszy technik specjalnych.

Artykuł 31

Procedura rozgrywania testów siły

1. Konkurencja rozgrywana jest wyłącznie na Mistrzostwach Polski Seniorów i Młodzieżowców.
2. Konkurencja rozgrywana jest na specjalnych do tego celu przystosowanych maszynach.
3. Po ogłoszeniu nazwiska zawodnik ma obowiązek stawić się na planszę rozgrywania testów lub za pośrednictwem trenera / kierownika ekipy wyjaśnić powód nieobecności.
4. Zawodnik wykonuje w ustalonej przez siebie kolejności testy.
5. Do testów używane są deski wielokrotnego rozbicia umożliwiające zróżnicowanie siły rozbicia.
6. Zawodnik ma prawo do dowolnego sposobu odmierzenia dystansu z możliwością dotknięcia deski.
7. Odmierzenie dystansu przez zawodnika jest obowiązkowe.
8. Całość pojedynczego testu nie może przekroczyć 50 sekund.
9. Ustawienie maszyn odbywa się za pośrednictwem służb technicznych bez dotykania desek lub urządzeń przez zawodnika.
10. Czas ustawiania maszyny nie jest wliczany do limitu czasowego wykonania testu.
11. Zawodnik ma obowiązek przyjąć pozycję gotowości Niunja sogi palmok daebi makgi w czasie

- wykonywania próby/testu minimum trzy krotnie. Przed próbą, przed testem i po teście.
12. Po ustawieniu maszyn na komendę Sędziego Głównego Planszy – zawodnik przyjmuje pozycję gotowości – Niunja sogi palmok daebi magki. Limit czasowy mierzony jest od komendy – Si jak – do momentu rozpoczęcia uderzenia w deskę.
 13. Miejsca zawodników w układzie rankingowym uzależnione są od ilości zdobytych przez nich punktów.
 14. Miejsca zdobyte w konkurencji pogrupowane są zgodnie z grupami miejsc drabinki systemu pucharowego.
 15. W sytuacji braku możliwości zakwalifikowania zawodników do odpowiedniej grupy miejsc z powodu remisu punktowego odbywa się dogrywka na losowo wybranym teście.
 16. Sędzia Główny Planszy wybiera ilość desek testu dogrywki.
 17. Sędzia Główny Planszy, gdy wcześniejsza procedura nie przyniesie rezultatu losuje następny test dogrywki z pominięciem testu już przeprowadzonego.
 18. W przypadku braku rozstrzygnięcia po przelosowaniu wszystkich testów procedurę rozpoczyna się od nowa losując na powrót spośród wszystkich testów z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania ilości desek, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
 19. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia Sędzia Główny Planszy losuje następny test dogrywki z pominięciem testu już przeprowadzonego z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania ilości desek, aż do uzyskania rozstrzygnięcia
 20. Procedura punktacji:
 - 20.1 Sędziowie punktowi oceniają i określają poprawność testu w powierzonym im zakresie.
 - 20.2 Sędzia Główny Planszy na podstawie opinii sędziów punktowych zalicza zawodnikowi punkty za poszczególne testy.
 - 20.3 Punkty zdobywane są w określonych rodzajach testów.
 - 20.4 Testu nie zalicza się, gdy:
 - 20.4.1 zawodnik nie wykona samodzielnie bez pomocy osób drugich lub jakiegokolwiek sprzętu czy urządzenia poprawnej pozycji zarówno przed jak i po teście
 - 20.4.2 uderzy deskę inną niż wymagana powierzchnią
 - 20.4.3 nieprzypadkowo dotknie maszyny jakąkolwiek częścią ciała, lub przytrzyma się jej w celu utrzymania równowagi
 - 20.4.4 dotknie podłoża jakąkolwiek inną niż stopy częścią ciała,
 - 20.4.5 wykona dodatkowe kroki poza dozwolonymi w trakcie wykonywania testu
 - 20.4.6 wykona dodatkowe kroki lub ruchy ciała po wykonaniu testu nie związane bezpośrednio z przyjmowaniem pozycji gotowości
 - 20.4.7 wykona inny niż wymagany test
 - 20.4.8 przekroczy limit czasowy wykonania testu
 - 20.5 Punktacja pojedynczego testu:
 - 20.5.1 1 punkt, czyli punktację deski pękniętej przyznaje się, gdy zostanie ona odchylona uderzeniem i zablokuje się na jednym wygarbieniu w ukośnym położeniu,

20.5.2 3 punkty, czyli punktację deski złamanej przyznaje się, gdy zostanie ona przełamana uderzeniem na dwie części

20.6 Sędzia musi sprawdzić każdą deskę przed kolejnym testem po nie udanej próbie rozbicia.

21. Przydział technik do testów i ilości desek:

21.1 Kobiety ilości desek

<u>Sonkal Taerigi</u>	<u>1</u>
<u>Yopcha Jarugi</u>	<u>2</u>
<u>Dollyo Chagi</u>	<u>2</u>

21.2 Mężczyźni

<u>Ap Joomuk</u>	<u>2</u>
<u>Sonkal Taerigi</u>	<u>2</u>
<u>Yopcha Jirugi</u>	<u>3</u>
<u>Dollyo Chagi</u>	<u>2</u>
<u>Bandae Dollyo Chagi</u>	

22. Powierzchnie uderzające i dozwolony sposób wykonania techniki testu:

technika	powierzchnia	dozwolony sposób wykonania	
Jirugi	Apjoomuk	Krok nogi zakroczonej /tylnej/ do przodu lub wykrok nogi przedniej w przód	W testach siły dozwolony jest krok w przód, slajd, przeskok (skip) lub skok.
Sonkal taerigi	Sonkal	Uderzenie do wewnątrz lub na zewnątrz ręką przednią lub tylną, odstawienie/wykrok nogi przedniej, lub wykonanie kroku nogą tylną	
Dollyo chagi	Apkumchi	Uderzenie nogą przednią lub tylną	
Yop chagi	Dwitkumchi Balkal Yopbalbadak	Uderzenie nogą przednią albo tylną, krok dostawny lub skrzyżny z przodu albo z tyłu (bez obrotu – wzrok w kierunku rozbicia)	
Bandae dollyo chagi	Dwichook	Odstawienie lub dostawienie nogi przedniej (obrót 180 ^o)	

23. Werdykty:

- 23.1 Wynik punktowy pojedynczego testu pokazywany jest bezpośrednio po jego wykonaniu.
- 23.2 Bezpośrednio po zakończeniu testów przez zawodnika pokazywana jest suma zdobytych przez niego punktów.
- 23.3 W przypadku wystąpienia błędu werdyktu może on zostać zmieniony nie później jednak jak do uprawomocnienia się werdyktu.
- 23.4 Wyniki pojedynczych testów aktualnie wykonywanych przez zawodnika uprawomocniają się w momencie opuszczania planszy przez zawodnika po ich wykonaniu.
- 23.5 Po uprawomocnieniu się werdyktu jakiegokolwiek kwestie jego dotyczące rozstrzygane mogą być wyłącznie na drodze regulaminowego protestu, nie później jednak jak do momentu

zakończenia rozbić przez grupę zawodników, w której występuje dany zawodnik.

- 23.6 Oficjalne zatwierdzenie wyników konkurencji następuje po publicznym ogłoszeniu przez Dyrektora Zawodów lub Sędziego Głównego Planszy testów siły.

Artykuł 32

Protesty

1. Protest składany jest wyłącznie na oficjalnym druku dostępnym u dyrektora zawodów.
2. Tylko kierownik ekipy lub trener może składać protest. Protest powinien być złożony bezpośrednio u Dyrektora Zawodów w czasie nie dłuższym niż 5 min od zakończenia pojedynku, z zastrzeżeniem Art. 25p12.8; Art.26p18.2; Art. 27p11.9; Art. 28p11.15; Art. 29p4.4; Art. 30p23.4. 26/11.8; wystąpienie zawodnika w następnym poziomie rozgrywki.
3. Protest musi być złożony na odpowiednim formularzu, a wraz z jego przyjęciem musi być wniesiona opłata (ustalana przez dyrektora na początku zawodów).
4. Protest powinien określać naruszony przepis regulaminu z krótkim uzasadnieniem.
5. Kwestie wykraczające poza możliwości ich rozpatrzenia podczas danych zawodów będzie rozpatrywać specjalnie do tego celu powoływana przez Zarząd PZTKD komisja dyscyplinarna na podstawie uregulowań statutowych PZTKD.
6. Dyrektor Zawodów ma obowiązek bezpośrednio po złożeniu protestu przystąpić do jego rozpatrzenia konsultując się w miarę możliwości ze wszystkimi osobami mogącymi naświetlić problem w celu podjęcia zgodnej z regulaminem decyzji.
7. W wyniku rozpatrzenia protestu Dyrektor Zawodów może podjąć następującą decyzję:
 - 7.1 wynik meczu (testu) pozostaje ważny,
 - 7.2 mecz (test) zostaje powtórzony,
 - 7.3 ustalany zostaje zwycięzca,
 - 7.4 dokonywana zostaje dyskwalifikacja.
8. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu następuje zwrot opłaty, w pozostałych przypadkach kwota zostaje wpłacona do kasy Polskiego Związku TKD.
9. Decyzja o wyniku rozpatrzenia protestu zostaje podana do publicznej wiadomości.
10. Poza regulaminową karą dalsze konsekwencje może określić specjalnie do tego celu powoływana komisja dyscyplinarna na podstawie uregulowań statutowych przez Zarząd PZTKD.

Artykuł 33

Odwołania

1. Od decyzji dyrektora zawodów istnieje możliwość odwołania skierowana do Zarządu PZTKD.
2. Istnieje możliwość rozpatrzenia odwołania od decyzji dyrektora na danych zawodach, jeśli odbędzie się ono bez konieczności burzenia porządku zawodów, poza czasem niezbędnym do normalnego rozpatrzenia zwykłego protestu, w przeciwnym wypadku decyzja Dyrektora Zawodów jest nieodwołalna.
3. Kwestie wykraczające poza regulamin mogą być rozpatrywane przez specjalnie do tego celu powołaną przez Zarząd PZTKD na podstawie uprawnień statutowych komisję dyscyplinarną
4. Odwołania od decyzji Zarządu PZTKD odbywają się zgodnie z procedurami zawartymi w Statucie

Artykuł 34

Klasyfikacje, medale, nagrody

1. Na danych zawodach we wszystkich kategoriach i konkurencjach przewiduje się medale za miejsce pierwsze, drugie i dwa trzecie.
2. Przyznaje się nagrody dla najlepszej zawodniczki i najlepszego zawodnika zawodów.
 - 2.1 Do klasyfikacji na najlepszą zawodniczkę i najlepszego zawodnika wlicza się:
 - 2.1.1 Medale uzyskane wyłącznie w konkurencjach indywidualnych,
 - 2.1.2 W przypadku uzyskania jednakowej ilości medali złotych przez więcej niż 1 osobę, w dalszej kolejności decyduje ilość medali srebrnych, a następnie brązowych,
 - 2.1.3 Przy dalszym remisie decyduje większa ilość stoczonych pojedynków w konkurencjach, w których zawodnik startował (układy, walki) bez względu na to, czy zdobył w nich medal,
 - 2.1.4 Przy dalszym remisie decyduje większa ilość wskazań poszczególnych sędziów punktowych (tzw. wskazania sędziowskie) w konkurencjach, w których zawodnik startował (układy, walki) bez względu na to, czy zdobył w nich medal,
 - 2.1.5 Jeżeli nadal jest remis, to tytuł najlepszego zawodnika przyznaje się każdej z osób.
3. Prowadzi się klasyfikację na najlepszy klub zawodów.
 - 3.1 Do klasyfikacji na najlepszy klub zawodów wlicza się:
 - 3.1.1 Medale uzyskane we wszystkich konkurencjach indywidualnych i drużynowych,
 - 3.1.2 Wyjątek stanowi Ogólnopolska Olimpiada Młodzieży – Mistrzostwa Polski Juniorów Młodszych, w której obowiązuje klasyfikacja punktowa.
4. Na niektórych zawodach prowadzi się także klasyfikację na najlepszego trenera i województwo:
 - 4.1 Najlepszym trenerem automatycznie zostaje trener najlepszego klubu;
 - 4.2 Najlepszym województwem zostaje województwo, które zdobyło najwięcej medali w kolejności złotych, srebrnych, brązowych;
 - 4.3 Wyjątek stanowi Ogólnopolska Olimpiada Młodzieży, w której o miejscu województwa decyduje ilość zdobytych przez nie punktów.
5. Podczas OOM tylko dwa najlepsze wyniki zawodnika podlegają klasyfikacji punktowej.
6. W konkurencjach drużynowych medale otrzymują wszyscy zawodnicy drużyny.
7. W klasyfikacji generalnej, nie sumuje się medali członków drużyny, pojedynczo liczy się miejsce przez nią uzyskane.
8. W przypadku prowadzenia klasyfikacji na najlepszą drużynę zawodów, zlicza się medale uzyskane wyłącznie w konkurencjach drużynowych w kolejności złotych, srebrnych, brązowych
9. Jeżeli w danej kategorii zgłoszonych zostało mniej niż czterech zawodników, punktów ani medalu nie wlicza się do klasyfikacji.
10. We współzawodnictwie sportowym dzieci i młodzieży, zawodnik jest klasyfikowany i zdobywa punkty tylko w jednej (swojej) kategorii wiekowej, to znaczy w tej, w której ze względu na rok urodzenia i wewnętrzne przepisy dyscypliny powinien w danym roku startować.

W uzasadnionych przypadkach na pisemny wniosek klubu sportowego poparty opinią lekarza

z uprawnieniami do badania sportowców, dyrektor ds. sędziowskich w porozumieniu z wiceprezesem ds. szkoleniowych może wyrazić zgodę na przeniesienie zawodnika na stałe do wyższej kategorii wiekowej (bez prawa powrotu).

Artykuł 35

Druki sędziowskie

1. Lista składu drużyny
2. Drabinki konkurencji
3. Karta przebiegu pojedynku drużynowego
4. Druk oficjalnego protestu
5. Karta opisowa lekarza

Rozdział V

System Sędziowski

1. Sędzia w Taekwon-do ITF

Stopień w TKD warunkuje zdobywanie klas sędziowskich i licencji sędziego sportowego.

Klasa sędziowska umożliwia pełnienie funkcji sędziowskich.

Na zawody powołuje się wyłącznie sędziów, posiadających ważne uprawnienia sędziowskie TKD.

Powołania personalne sędziów na zawody, następują po analizie dotychczasowej pracy sędziego.

2. Licencje sędziowskie

2.1 Powołując się na Zarządzenie Prezesa Urzędu Kultury Fizycznej i Turystyki z dnia 18 lutego 1997 roku w sprawie zasad, warunków i trybu przyznawania i pozbawiania licencji sędziego sportowego, na podstawie Art. 46, ust. 3 Ustawy o Kulturze Fizycznej z dnia 18 stycznia 1996 roku (Dz.U. nr 25, poz. 113 oraz nr 137, poz. 639), określone zostają ścisłe zasady przyznawania licencji sędziego sportowego TKD.

2.2 Przyznawanie i pozbawianie licencji sędziego sportowego odbywa się na drodze decyzji administracyjnej wydawanej przez Polski Związek Taekwon-Do.

2.3 Warunki uzyskania licencji sędziego sportowego Taekwon-do

2.3.1 ukończenie odpowiedniego kursu sędziowskiego, przeprowadzonego przez osobę uprawnioną i zakończonego egzaminem

2.3.2 złożenie wniosku o przyznanie licencji, ze spełnieniem wszystkich warunków w nim zawartych do PZTKD

2.4 Pozbawianie licencji:

2.4.1 nie spełnienie któregośkolwiek warunku, zawartego we wniosku o przyznanie licencji

2.4.2 utrata członkostwa (wykluczenie) w PZTKD

2.4.3 skreślenie z listy sędziów z powodów dyscyplinarnych

3. Prawo do sędziowania

3.1 Prawo do sędziowania nadawane jest na po spełnieniu poniższych warunków

3.1.1 posiadanie licencji sędziego sportowego TKD

3.1.2 posiadanie ubezpieczenia (aktualnego na dany sezon) od następstw nieszczęśliwych wypadków, związanych z wykonywaniem obowiązków sędziego sportowego

3.1.3 uczestniczenie w procesie szkolenia i podnoszenia kwalifikacji sędziowskich

3.1.4 brak zastrzeżeń Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD, Rady Sędziowskiej

3.2 Utrata prawa do sędziowania

3.2.1 niedotrzymanie warunków uzyskania prawa do sędziowania

3.2.2 udokumentowana negatywna ocena pracy sędziego

4. Klasy sędziowskie

Polski Związek Taekwondo wydaje licencje sędziego związkowego D i C potwierdzone certyfikatem.

Po spełnieniu odpowiednich warunków sędzia może ubiegać się o przyznanie uprawnień sędziego międzynarodowego klasy B i A nadawanych przez Międzynarodową Federację Taekwon-do (ITF) potwierdzanych certyfikatem.

4.1 Ogólne warunki ubiegania się o klasę sędziowską

4.1.1 ukończony 18 rok życia

4.1.2 pełna zdolność do czynności prawnych oraz korzystanie z pełni praw publicznych

4.1.3 posiadanie odpowiedniego stopnia w TKD

4.1.4 ukończenie odpowiedniego kursu sędziowskiego

4.2 Szczegółowe warunki do ubiegania się o poszczególne klasy sędziowskie

4.2.1 klasa D:

- stopień w TKD min. 1 cup

- ukończenie kursu sędziowskiego na klasę D

- wniosek o nadanie uprawnień sędziego sportowego

4.2.2 klasa C:

4.2.2.a stopień w TKD min. I dan

4.2.2.b czynny i udokumentowany staż sędziowski min. 1 rok

4.2.2.c ukończenie kursu sędziowskiego na klasę C

4.2.2.d wniosek o podwyższenie kwalifikacji sędziowskich

4.2.2.e pozytywna opinia Kierownika ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion

4.2.3 klasa B:

4.2.3.a stopień w TKD min. II dan

4.2.3.b czynny i udokumentowany staż sędziowski w różnych komisjach min. 2 lata z klasą C

4.2.3.c ukończenie kursu sędziowskiego na klasę B

- 4.2.3.d wniosek o podwyższenie kwalifikacji sędziowskich
- 4.2.3.e pozytywna opinia Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD

4.2.4 klasa A:

- 4.2.4.a stopień w TKD min. IV dan
- 4.2.4.b czynny, nieprzerwany staż sędziowski w różnych komisjach min. 2 lata z klasą B, lub 4 lata z klasą C
- 4.2.4.c ukończenie kursu sędziowskiego na klasę A
- 4.2.4.d wniosek o podwyższenie kwalifikacji sędziowskich
- 4.2.4.e pozytywna opinia Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD oraz Rady Sędziowskie

4.3 Uprawnienia możliwe do uzyskania wraz z klasą sędziowską

- 4.3.1 klasa D – sędzia krajowy (punktowy)
- 4.3.2 klasa C – sędzia krajowy (planszowy)
- 4.3.3 klasa B – sędzia międzynarodowy
- 4.3.4 klasa A – sędzia międzynarodowy

5. Certyfikat sędziowski

Każdy sędzia, który uzyska prawo do sędziowania otrzyma certyfikat sędziowski, stanowiący dokument, zezwalający mu na pracę sędziego TKD.

6. Prawa i obowiązki sędziego sportowego Taekwon-do

6.1 Prawo do sędziowania zawodów ogólnopolskich i międzynarodowych otrzymują tylko tacy sędziowie, którzy:

- 6.1.1 wykazali się profesjonalizmem i zaangażowaniem pełniąc funkcję sędziego PZTKD
- 6.2.2 uczestniczą w szkoleniach doskonalących sędziów

6.2 Sędzia na danych zawodach nie może pełnić funkcji zawodnika, trenera, czy sekundanta.

6.3 Sędzia sportowy TKD ma prawo

6.3.1 pełnić funkcję sędziego sportowego w ramach współzawodnictwa prowadzonego przez PZTKD, ITF, oraz inne organizacje działające w zakresie TKD ITF

6.3.2 pełnić funkcję organizatora współzawodnictwa za wiedzą i zgodą PZTKD, zgodnie z jego przepisami i regulaminami

6.3.3 uczestniczyć w pracach różnych komisji sędziowskich i pełnić różne funkcje sędziowskie

6.3.4 uczestniczyć w szkoleniach doskonalących i podnoszących kwalifikacje sędziowskie

6.3.5 otrzymywać zwrot kosztów związanych z wykonywaniem obowiązków sędziego sportowego (zakwaterowanie, wyżywienie, przejazdy)

6.3.6 otrzymywać ryczałt za wykonanie obowiązków sędziowskich w wysokości i na zasadach określonych przez PZTKD

6.4 Sędzia sportowy TKD ma obowiązek

6.4.1 ubezpieczyć się od następstw nieszczęśliwych wypadków związanych z wykonywaniem obowiązków sędziego sportowego TKD (na czas ich wykonywania)

6.4.2 uczestniczyć w systemie szkolenia sędziowskiego organizowanego przez PZTKD

6.4.3 znać regulaminy i przepisy PZTKD, oraz ich przestrzegać

6.4.4 podporządkować się poleceniom służbowym Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD, Rady Sędziowskiej, Kierownika ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion, Sędziego Głównego Zawodów, Sędziego Głównego Planszy

6.4.5 dbać o dobre imię sędziego i członka PZTKD

6.5 Obowiązki Kierownika ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion

6.5.1 powoływanie Sędziego Głównego zawodów Makroregionalnych

6.5.1 powoływanie sędziów punktowych na zawody ogólnopolskie

6.5.1 powoływanie sędziów na zawody Makroregionalne (z różnych klubów w porównywalnych ilościach)

6.5.1 powołania przeprowadza w takiej formie i w taki sposób, żeby w przypadku odmowy mógł znaleźć zastępstwo

6.5.1 sporządzanie rankingu swojego makroregionu z uwzględnieniem miejsc wszystkich startujących

6.5.1 dostarczanie protokołów końcowych zawodów zainteresowanym klubom do 3 dni po zawodach

6.5.1 dostarczanie pełnego rankingu makroregionu zainteresowanym klubom oraz PZTKD do 3 dni po zawodach

6.5.1 pilnowanie przestrzegania przepisów i regulaminów sędziowskich i zawodów

6.6 Obowiązki Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD

6.6.1 powoływanie Sędziego Głównego zawodów ogólnopolskich

6.6.2 powoływanie sędziów na zawody ogólnopolskie (jeśli jest to możliwe z różnych klubów i makroregionów w liczbie dającej równowagę sił, spełniających warunki uzyskania prawa do sędziowania zawodów Ogólnopolskich)

6.6.3 powoływanie sędziów na zawody międzynarodowe

6.6.4 sporządzanie listy kwalifikacyjnej zawodników do Mistrzostw Polski na podstawie rankingów makroregionów.

6.6.5 kontroli werdyktów sędziowskich oraz oceny pracy sędziów.

6.6.6 opiniowanie wniosków sędziów o zmianę klasy sędziowskiej

6.6.7 rozstrzygnięcie protestów, związanych z organizacją i przebiegiem zawodów

6.6.8 wyznaczanie prowadzących kursy sędziowskie na klasę D i C

6.6.9 organizowanie kursów sędziowskich ogólnopolskich

6.6.10 dopilnowanie przestrzegania przepisów i regulaminów sędziowskich i zawodów

6.7 Obowiązki Sędziego Głównego Zawodów

6.7.1 dopilnowanie przestrzegania przepisów i regulaminów sędziowskich

6.7.2 organizowanie przebiegu zawodów

6.7.3 rozstrzyganie kwestii spornych w czasie trwania zawodów

6.7.4 sporządzanie dokumentacji zawodów i dostarczenie jej w ciągu 3 dni od zawodów do siedziby PZTKD

6.8 Obowiązki sędziów wynikające z funkcji:

6.8.1 Sędzia Główny Planszy:

6.8.1.a odpowiada za bezpieczne, sprawne i zgodne z przepisami przeprowadzenie konkurencji,

6.8.1.b odpowiada za prawidłowe wypełnienie oraz kontrolę merytoryczną dokumentacji sędziowskiej,

6.8.1.c odpowiada za prawidłowość werdyktu pojedynku w danej konkurencji.

6.8.2 Sędzia Planszowy:

6.8.2.a odpowiada za bezpieczeństwo rywalizacji zawodników w czasie rozgrywania konkurencji,

6.8.2.b odpowiada za sprawne i zgodne z przepisami rozgrywanie konkurencji,

6.8.2.c w przypadku układów pełni funkcję sędziego punktowego i wydaje komendy,

6.8.2.d w przypadku walk prowadzi pojedynek.

6.8.3 Sędzia Punktowy:

6.8.3.a odpowiada za swoją ocenę punktową pojedynku w danej konkurencji.

7. Kursy i szkolenia sędziów TKD

Kursy na klasę C i B odbywają się jedynie na szkoleniach ogólnopolskich.

Prawo do przeprowadzania kursów sędziowskich na klasę D zakończonych egzaminem, nadaje Dyrektor ds. Sędziowskich PZTKD

O planowanym kursie (szkoleniu) należy powiadomić stosownym komunikatem wszystkich zainteresowanych (kluby, Wiceprezesa ds. Sędziowskich PZTKD i PZTKD).

Wymaganą dokumentację dostarcza się w ciągu 3 dni od zakończenia kursu (szkolenia) do PZTKD.

8. Komisja Sędziowska

Wyznaczana przez Wiceprezesa ds. Sędziowskich PZTKD w razie zaistniałej konieczności.

Organ doradczy i opiniodawczy PZTKD w sprawach związanych z zawodami sportowymi, Regulaminem Zawodów, szkoleniem sędziów, stroną etyczną dotyczącą uczestników zawodów sportowych TKD.

W skład Komisji Sędziowskiej może wchodzić minimum trzech czynnych sędziów z klasą A lub B.

9. Kierownicy ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion

Wyznaczani przez Wiceprezesa ds. Sędziowskich PZTKD spośród zgłoszonych kandydatur.