

Spis treści

I.	Informacje ogólne.....	4
1.1.	Przeznaczenie	4
1.2.	Rodzaje i zasięg rozgrywanych zawodów	4
1.3.	Zastosowanie	4
1.4.	Oficjele	4
1.5.	System sędziowski	5
1.6.	Podział kraju na makroregiony	10
1.7.	Obowiązki	10
1.8.	Zawodnicy	15
1.9.	Trenerzy i kierownicy drużyn	16
1.10.	Wymagania dotyczące ubioru	17
1.11.	Ochraniacze i sprzęt ochronny	21
II.	Wymogi organizacyjne zawodów.....	23
2.1.	Obsługa medyczna zawodów	23
2.2.	Odpowiedzialność za kontuzje i ubezpieczenie – ZAWODNICY	23
2.3.	Ubezpieczenie na imprezę	23
2.4.	Wielkość planszy	24
2.5.	Nagrody.....	24
III.	Przebieg zawodów.....	25
3.1.	Oficjalna terminologia	25
3.2.	Podział konkurencji (układy i walki)	25
3.3.	Zapis wyników	27
3.4.	System kwalifikacji do Mistrzostw Polski	27
IV.	Przebieg zawodów.....	29
4.1.	Kolejność konkurencji	29
4.2.	Losowania i kolejność zawodników	29
4.3.	Odprawa Trenerów	29
4.4.	Rejestracja i ważenie zawodników	29
4.5.	Ogłoszenia	30
4.6.	Wymiana sprzętu lub odzieży	30

4.7.	Wzajemny szacunek.....	30
V.	Układy formalne (pojedynczo i drużynowo).....	31
5.1.	Kategorie	31
5.2.	Procedura rozgrywania układów formalnych	31
5.3.	Sposób oceniania	32
5.4.	Werdykty	33
5.5.	Procedura rozgrywania układów formalnych drużynowych	34
5.6.	Sposób oceniania układów drużynowych	35
5.7.	Werdykt.....	36
VI.	Walki aranżowane	37
6.1.	Kategorie	37
6.2.	Procedura rozgrywania walk aranżowanych	37
6.3.	Sposób oceniania	38
6.4.	Werdykt.....	39
VII.	Walka sportowa (indywidualne i drużynowe)	40
7.1.	Kategorie	40
7.2.	Czas trwania walki	40
7.3.	Obszar punktowany.....	40
7.4.	Przyznawanie punktów	41
7.5.	Procedury punktowania w formule lekkiego kontaktu.....	41
7.6.	Punkty minusowe/faule	41
7.7.	Ostrzeżenia.....	41
7.8.	Dyskwalifikacja	42
7.9.	Urazy.....	42
7.10.	Procedura ustalania winy przy niezdolności medycznej.....	43
7.11.	Przebieg walk – indywidualne i drużynowe.....	44
VIII.	Testy siły.....	45
8.1.	Kategorie	45
8.2.	Procedury – indywidualne i drużynowe.....	45
8.3.	Przydział technik do testów siły	46
8.4.	Powierzchnie atakujące i dozwolony sposób wykonania testu	47
8.5.	Punktacja	47

8.6.	Werdykt.....	47
IX.	Techniki specjalne.....	48
9.1.	Kategorie	48
9.2.	Procedury – indywidualne i drużynowe.....	48
9.3.	Punktacja	50
9.4.	Werdykty	50
X.	Procedura rozstrzygania sporów	50
10.1.	Protest	50
XI.	Diagramy plansz	52
11.1.	Układy indywidualne i drużynowe oraz walka aranżowana.....	52
11.2.	Walki indywidualne i drużynowe	53
11.3.	Techniki specjalne.....	54
XII.	Kary w konkurencjach Technicznych.....	55
12.1.	Kary w indywidualnych konkurencjach technicznych	55
12.2.	Kary w drużynowych konkurencjach technicznych	56
12.3.	Kary w konkurencji walki aranżowanej	58

I. INFORMACJE OGÓLNE

1.1. Przeznaczenie

Celem niniejszego regulaminu jest:

- 1.1.1 Podnieść jakość zawodów ITF Taekwon-Do poprzez punktację w każdym aspekcie.
- 1.1.2 Zapewnienie wszystkim uczestnikom równych szans na pokazanie się z jak najlepszej strony w przyjaznej rywalizacji między sobą.
- 1.1.3 Zapewnienie równości wszystkim sportowcom.
- 1.1.4 Ograniczanie niebezpiecznych sytuacji, zachowań lub działań.
- 1.1.5 Identyfikować niedopuszczalne zachowania.
- 1.1.6 Wyrównywanie i ujednolicenie kryteriów oceny sędziów.
- 1.1.7 Ochrona autorytetu sędziów.
- 1.1.8 Określanie praw i obowiązków członków jury, sędziów i arbitrów.

Regulamin zawodów jest dostępny na oficjalnej stronie internetowej PZTKD oraz u Dyrektora Zawodów.

1.2. Rodzaje i zasięg rozgrywanych zawodów

- 1.2.1 Mistrzostwa Polski.
- 1.2.2 Turnieje Kwalifikacyjne do Mistrzostw Polski.
- 1.2.3 Turnieje Ogólnopolskie.
- 1.2.4 Turnieje Międzynarodowe.
- 1.2.5 Międzywojewódzkie Mistrzostwa.

1.3. Zastosowanie

Mają one zastosowanie na wszystkich oficjalnych zawodach organizowanych z ramienia Polskiego Związku Taekwon-Do i mają zastosowanie zarówno do wszystkich zawodników (mężczyzn i kobiet), chyba że zaznaczono inaczej.

1.4. Oficjele

Przewodniczący Komisji Sędziowskiej i Turniejowej, Koordynator ds. Sędziowskich PZTKD jest odpowiedzialny za zebranie zgłoszeń, zatwierdzenie oraz przydzielenie wszystkich sędziów podczas zawodów Mistrzowskich.

Komisja Sędziowska i Turniejowa składa się z Przewodniczącego Komisji i co najmniej dwóch (2) i nie więcej niż czterech (4) członków, zgodnie z nominacjami Zarządu Polskiego Związku Taekwon-Do. Komisja sędziowska jest odpowiedzialna za następujące sprawy:

- 1.4.1 Ścisłe przestrzeganie i egzekwowanie wymagań dotyczących ubioru Sędziów.

- 1.4.2 Wyznaczanie Sędziów Głównych Plansz, sędziów planszowych oraz sędziów punktowych.
- 1.4.3 Przydzielanie składów plansz zgodnie z potrzebami zawodów oraz organizatora.
- 1.4.4 Mianowanie zastępców i rotacji Sędziów Głównych Plansz, sędziów planszowych oraz sędziów punktowych w celu zachowania uczciwości i neutralności.
- 1.4.5 Nadzorowanie, doradzanie i korygowanie pracy Sędziów Głównych Plansz, sędziów planszowych oraz sędziów punktowych podczas ich procesu pracy.
- 1.4.6 Rozwiązywać protesty, zastanowić się nad ich zasadnością i wydać ostateczną decyzję.
- 1.4.7 Podejmowanie wszelkich działań dyscyplinarnych, takich jak między innymi zastępstwo, zawieszenie lub zakończenie pracy Sędziów Głównych Plansz, sędziów planszowych oraz sędziów punktowych.
- 1.4.8 Opracowywanie i wdrażanie ulepszeń do regulaminów, materiałów oraz dokumentacji sędziowskiej.

1.5. System sędziowski

1.5.1 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.

1.5.2 Licencja sędziowska Taekwon-Do ITF

1.5.2.1. 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.

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

1.5.3 Warunki uzyskania licencji sędziego sportowego Taekwon-Do.

1.5.3.1. Ukończenie odpowiedniego kursu sędziowskiego, przeprowadzonego przez osobę uprawnioną i zakończzonego egzaminem.

1.5.3.2. Szkolenie Sędziowskie Ogólnopolskie lub Międzynarodowe daje możliwość przyznania licencji sędziowskiej na okres dwóch lat. Szkolenie Sędziowskie Regionalne daje możliwość przyznania licencji na okres 1 roku (zawody ogólnopolskie), na okres 3 lat (zawody regionalne).

1.5.3.3. Złożenie wniosku o przyznanie licencji i wniesienie stosownej opłaty do PZTKD.

1.5.4 Pozbawienie licencji.

1.5.4.1. Niespełnienie któregokolwiek warunku, zawartego we wniosku o przyznanie licencji.

1.5.4.2. Utrata członkostwa (wykluczenie) w PZTKD

1.5.4.3. Skreślenie z listy sędziów z powodów dyscyplinarnych

1.5.5 Prawo do sędziowania - Prawo do sędziowania nadawane jest po spełnieniu poniższych warunków.

✚ Posiadanie licencji sędziego sportowego TKD.

✚ Posiadanie ubezpieczenia (aktualnego na dany sezon) od następstw nieszczęśliwych wypadków, związanych z wykonywaniem obowiązków sędziego sportowego.

✚ Uczestniczenie w procesie szkolenia i podnoszenia kwalifikacji sędziowskich.

✚ Brak zastrzeżeń Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD oraz Komisji Sędziowskiej.

1.5.6 Utrata prawa do sędziowania

✚ Niedotrzymanie warunków uzyskania prawa do sędziowania.

✚ Udokumentowana negatywna ocena pracy sędziego.

1.5.7 Klasy sędziowskie

Polski Związek Taekwondo wydaje licencje sędziego związkowego E, 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.

1.5.8 Ogólne warunki ubiegania się o klasę sędziowską

1.5.8.1. Ukończony 16 rok życia

1.5.8.2. Pełna zdolność do czynności prawnych oraz korzystanie z pełni praw publicznych

1.5.8.3. Posiadanie odpowiedniego stopnia w TKD

1.5.8.4. Ukończenie odpowiedniego kursu sędziowskiego

1.5.9 Szczegółowe warunki do ubiegania się o poszczególne klasy sędziowskie.

1.5.9.1. **Klasa E:**

✚ stopień w TKD I DAN (osoby, które ukończyły 16 rok życia) lub stopień w TKD 2 cup (osoby, które ukończyły 18 rok życia)

✚ ukończenie kursu sędziowskiego na klasę E

✚ wniosek o nadanie uprawnień sędziego sportowego

1.5.9.2. **Klasa D:**

✚ stopień w TKD min. 1 cup

✚ ukończone 18 lat

✚ ukończenie kursu sędziowskiego na klasę D

✚ wniosek o nadanie uprawnień sędziego sportowego

1.5.9.3. **Klasa C:**

✚ stopień w TKD min. I dan

- ✚ czynny i udokumentowany staż sędziowski min. 1 rok, sędziowanie minimum dwóch (2) Zawodów Ogólnopolskich
- ✚ pozytywna opinia Koordynatora Makroregionu
- ✚ ukończenie kursu sędziowskiego na klasę C
- ✚ wniosek o podwyższenie kwalifikacji sędziowskich - pozytywna opinia Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD

1.5.9.4. **Klasa B:**

- ✚ stopień w TKD min. II dan
- ✚ czynny i udokumentowany staż sędziowski w różnych funkcjach min. 2 lata z klasą C
- ✚ ukończenie ogólnopolskiego kursu sędziowskiego na klasę B
- ✚ ukończenie Międzynarodowego Kursu Sędziowskiego IUC
- ✚ wniosek o podwyższenie kwalifikacji sędziowskich
- ✚ pozytywna opinia Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD

1.5.9.5. **Klasa A:**

- ✚ stopień w TKD min. IV dan
- ✚ czynny i udokumentowany staż sędziowski w różnych funkcjach min. 2 lata z klasą B
- ✚ ukończenie Międzynarodowego Kursu Sędziowskiego IUC na klasę A
- ✚ wniosek o podwyższenie kwalifikacji sędziowskich
- ✚ pozytywna opinia Dyrektora ds. Sędziowskich PZTKD

1.5.10 Uprawnienia możliwe do uzyskania wraz z klasą sędziowską.

- 1.5.10.1. klasa E- sędzia regionalny (punktowy).
- 1.5.10.2. klasa D – sędzia krajowy (punktowy).
- 1.5.10.3. klasa C – sędzia krajowy (planszowy).
- 1.5.10.4. klasa B – sędzia międzynarodowy (dopuszcza do sędziowania Mistrzostw Europy, Pucharów Europy oraz Pucharów Świata).
- 1.5.10.5. klasa A – sędzia międzynarodowy (dopuszcza do sędziowania wszystkich zawodów, w tym Mistrzostw Świata).

1.5.11 Licencja sędziowska

Każdy sędzia, który spełni określone wymogi, ma prawo wykupienia licencji sędziowskiej rocznej, stanowiący dokument, zezwalający mu na pracę sędziego TKD w danym sezonie.

1.5.12 Prawa i obowiązki sędziego sportowego Taekwon-Do

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

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

1.5.13 Sędzia sportowy TKD ma prawo:

- 1.5.13.1. Pełnić funkcję sędziego sportowego w ramach współzawodnictwa prowadzonego przez PZTKD, ITF oraz inne organizacje działające w zakresie TKD ITF.

- 1.5.13.2. Pełnić funkcję organizatora współzawodnictwa za wiedzą i zgodą PZTKD, zgodnie z jego przepisami i regulaminami.
- 1.5.13.3. Uczestniczyć w pracach różnych komisji sędziowskich i pełnić różne funkcje sędziowskie.
- 1.5.13.4. Uczestniczyć w szkoleniach doskonalących i podnoszących kwalifikacje sędziowskie.
- 1.5.13.5. Otrzymywać zwrot kosztów związanych z wykonywaniem obowiązków sędziego sportowego (zakwaterowanie, wyżywienie, przejazdu- sędziowie powołani przez Dyrektora Zawodów/Komisję Sędziowską ITF).
- 1.5.13.6. Otrzymywać ryczałt za wykonanie obowiązków sędziowskich w wysokości i na zasadach określonych przez PZTKD.
- 1.5.14 Sędzia sportowy TKD ma obowiązek:
 - 1.5.14.1. Ubezpieczyć się od następstw nieszczęśliwych wypadków związanych z wykonywaniem obowiązków sędziego sportowego TKD (na czas ich wykonywania).
 - 1.5.14.2. Uczestniczyć w systemie szkolenia sędziowskiego organizowanego przez PZTKD.
 - 1.5.14.3. Znać regulaminy i przepisy PZTKD, oraz ich przestrzegać.
 - 1.5.14.4. Podporządkować się poleceniom służbowym Wiceprezesa ds. Sędziowskich PZTKD, Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD, Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion, Sędziego Głównego Zawodów, Komisji Sędziowskiej, Sędziego Głównego Planszy.
 - 1.5.14.5. Dbać o dobre imię sędziego i członka PZTKD.
- 1.5.15 Obowiązki Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion.
 - 1.5.15.1. Powoływanie Sędziego Głównego zawodów Makroregionalnych.
 - 1.5.15.2. Powoływanie sędziów punktowych na zawody ogólnopolskie, w porozumieniu z Koordynatorem ds. Sędziowskich PZTKD/ Komisji Sędziowskiej.
 - 1.5.15.3. Powoływanie sędziów na zawody Makroregionalne (z różnych klubów w porównywalnych ilościach).
 - 1.5.15.4. Powołania przeprowadza w takiej formie i w taki sposób, żeby w przypadku odmowy mógł znaleźć zastępstwo.
 - 1.5.15.5. Pilnowanie przestrzegania przepisów i regulaminów sędziowskich i zawodów.
- 1.5.16 Obowiązki Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD.
 - 1.5.16.1. Powoływanie Sędziego Głównego zawodów ogólnopolskich.
 - 1.5.16.2. 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).
 - 1.5.16.3. Powoływanie sędziów na zawody międzynarodowe.
 - 1.5.16.4. Kontroli werdyktów sędziowskich oraz oceny pracy sędziów.
 - 1.5.16.5. Opiniowanie wniosków sędziów o zmianę klasy sędziowskiej.
 - 1.5.16.6. Rozstrzyganie protestów, związanych z organizacją i przebiegiem zawodów.

- 1.5.16.7. Wyznaczanie prowadzących kursy sędziowskie regionalne na klasę E i D.
- 1.5.16.8. Organizowanie kursów sędziowskich ogólnopolskich.
- 1.5.16.9. Dopilnowanie przestrzegania przepisów i regulaminów sędziowskich i zawodów.
- 1.5.17 Obowiązki Sędziego Głównego Zawodów
 - 1.5.17.1. Dopilnowanie przestrzegania przepisów i regulaminów sędziowskich.
 - 1.5.17.2. Organizowanie przebiegu zawodów.
 - 1.5.17.3. Rozstrzyganie kwestii spornych w czasie trwania zawodów.
- 1.5.18 Kursy i szkolenia sędziów TKD

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

Prawo do przeprowadzania kursów sędziowskich na klasę E, 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 7 dni od zakończenia kursu (szkolenia) do PZTKD.

1.5.19 Komisja Sędziowska

Wyznaczana przez Wiceprezesa/Koordynatora 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.

1.5.20 Kierownicy ds. Sędziowskich PZTKD na Makroregion

Wyznaczani przez Wiceprezesa/Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD spośród zgłoszonych kandydatur.

1.5.21 Skład planszy

- 1.5.21.1. W skład planszy do układów, walk aranżowanych i walk sportowych wchodzi: jeden (1) sędzia główny planszy, jeden lub dwóch (1 lub 2) sędziów centralnych, czterech (4) sędziów punktowych, opcjonalnie: dwóch (2) Weryfikatorów Sprzętu i jeden (1) Operator Komputerowy.
- 1.5.21.2. W skład planszy do technik specjalnych i testów wchodzi: jeden (1) sędzia główny planszy, jeden lub dwóch (1 lub 2) sędziów centralnych, trzech (3) sędziów punktowych, opcjonalnie: jeden (1) Weryfikatorów Sprzętu i jeden (1) Operator Komputerowy.
- 1.5.21.3. Należy dążyć do wszelkich starań, aby w miarę możliwości nie było dwóch (2) sędziów oceniających z jednego klubu na jednej planszy.
- 1.5.21.4. W przypadku, gdy na jednej planszy jest dwóch (2) lub więcej członków z tego samego klubu, obowiązki muszą zostać dostosowane tak, aby żaden dwóch (2)

członków z tego samego klubu nie było aktywnie zaangażowanych w sędziowanie lub ocenianie zawodów w tym samym czasie.

- 1.5.21.5. W razie potrzeby zmieni się skład sędziowski w składzie planszy, aby upewnić się, że sędzia centralny nie jest członkiem tego samego klubu, co którykolwiek z dwóch zawodników w tym samym meczu (w miarę możliwości, jeśli niemożliwe sędziuje pojedynek sędzia główny planszy).

1.6. Podział kraju na makroregiony

- 1.6.1 Kraj podzielony jest na sześć makroregionów, a przydział do poszczególnych makroregionów regulowany jest przez PZTKD.

Lista makroregionów:

- makroregion A: pomorskie, zachodniopomorskie
- makroregion B: łódzkie, wielkopolskie, kujawsko-pomorskie
- makroregion C: warmińsko-mazurskie, mazowieckie
- makroregion D: dolnośląskie, opolskie
- makroregion E: małopolskie, śląskie
- makroregion F: lubelskie, podkarpackie, podlaskie, świętokrzyskie

1.7. Obowiązki

- 1.7.1 **Sędzia główny planszy** - Jeden (1), będzie odpowiedzialny za ogólne zarządzanie i organizację pracy składu planszy i jej działań, w tym między innymi: ocenę wyników i decyzji sędziowskich, oceny sędziów, protesty oraz interakcję między składem planszy a Komisją Sędziowską, zgodnie z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
- 1.7.2 Sędzia Główny Planszy musi być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF
- 1.7.2.1. Sędzia Główny Planszy i Komisja Sędziowska są jedynymi uprawnionymi do dyskwalifikacji zawodnika.
- 1.7.2.2. Sędzia Główny Planszy jest odpowiedzialny za nadzorowanie wszystkich meczów i zachowania Sędziów na przydzielonej im planszy. Ma prawo do wyrażania swojej opinii i porad w dowolnym momencie.
- 1.7.2.3. Sędzia Główny Planszy jest przełożonym sędziów w ramach przydzielonego im składu planszy i ma prawo do ich zastępowania w przypadku nieobecności lub nieefektywności.
- 1.7.2.4. Sędzia Główny Planszy wypełnia dokumenty, wskazuje czas ich zakończenia oraz potwierdza poprawność wypełnienia drabinek swoim podpisem. Wypełnione drabinki muszą zostać dostarczone bezpośrednio do Dyrektora Zawodów lub Komisji Sędziowskiej na koniec każdej konkurencji i/lub kategorii.
- 1.7.3 W konkurencji układów formalnych:
- 1.7.3.1. Sędzia Główny Planszy będzie nadzorował i weryfikował pracę sędziów wg wytycznych.

- 1.7.3.2. W przypadku nieprawidłowej sytuacji, Sędzia Główny Planszy może wezwać Sędziego (Sędziów) w celu uzyskania wyjaśnień lub udzielenia wskazówek.
- 1.7.3.3. Po przekazaniu wyników przez Sędziów, Sędzia Główny Planszy musi wstać i wskazać zwycięzcę.
- 1.7.3.4. Zawodnik i/lub drużyna, która uzyskała większość głosów sędziowskich (minimum dwoma (2) głosami sędziów) na swoją korzyść, zostanie ogłoszony zwycięzca i przejdzie do następnej rundy zawodów.
- 1.7.3.5. W przypadku remisu, Sędzia Główny Planszy musi wstać i skrzyżować ręce przed klatką piersiową. Zawodnicy/drużyny będą kontynuować pojedynek, aż do wyłonienia zwycięzcy.
- 1.7.4 W konkurencji walk sportowych:
 - 1.7.4.1. W przypadku zaistnienia nieprawidłowej sytuacji, Sędzia Główny Planszy może zarządzić "przerwę"; może wezwać Sędziego Planszowego i/lub Sędziów Narożnych w celu uzyskania wyjaśnień lub udzielenia wskazówek.
 - 1.7.4.2. Sędzia Główny Planszy musi poinformować Operatora Komputerowego o faulu (faulach) i ostrzeżeniach podczas walki, sprawdzając, czy są one przypisane do właściwego zawodnika.
 - 1.7.4.3. Po przekazaniu wyników przez Sędziów, Sędzia Główny Planszy musi wstać i wskazać zwycięzcę.
 - 1.7.4.4. Zawodnik, który uzyska większość głosów sędziowskich i uzyska co najmniej dwa (2) głosy sędziego na swoją korzyść, zostanie ogłoszony zwycięzcą i przejdzie do następnej rundy zawodów.
 - 1.7.4.5. Drużyna, która uzyskała - po 5 walkach - większość głosów sędziowskich, zostanie ogłoszona zwycięzcą i przejdzie do następnej rundy rozgrywek.
 - 1.7.4.6. W przypadku remisu Przewodniczący Jury musi wstać i skrzyżować ręce przed klatką piersiową. Zawodnicy/drużyny będą kontynuować walkę, aż do wyłonienia zwycięzcy.
- 1.7.5 W konkurencji testów siły i technik specjalnych:
 - 1.7.5.1. Sędzia Główny Planszy musi weryfikować, czy punkty są na bieżąco odpowiednio wprowadzone do systemu.
 - 1.7.5.2. W przypadku zaistnienia nieprawidłowej sytuacji, Sędzia Główny Planszy może zarządzić "przerwę"; może wezwać Sędziego Planszowego i/lub Sędziów Narożnych w celu uzyskania wyjaśnień lub udzielenia wskazówek.
 - 1.7.5.3. W przypadku remisu, Przewodniczący Jury wybierze poprzez wylosowanie jedną (1) technikę, która będzie rozstrzygająca. Kolejne dogrywki odbywają się na zasadzie kolejnych losowań z odrzuceniem technik już użytych w dogrywkach w tej konkurencji. W sytuacji wykorzystania wszystkich technik, wszystkie wracają do puli i losuje się od początku.
 - 1.7.5.4. Poszczególni zawodnicy, którzy uzyskali najwyższą liczbę punktów, zostaną ogłoszeni zwycięzcami 1., 2. i dwóch 3. miejsc.
 - 1.7.5.5. Drużyny, które uzyskają najwyższą liczbę punktów, zostaną ogłoszone zdobywcami 1., 2. i dwóch 3. miejsc.
- 1.7.6 W Walkach Aranżowanych:

- 1.7.6.1. W przypadku zaistnienia nieprawidłowej sytuacji, Sędzia Główny Planszy może zarządzić "przerwę"; i może wezwać sędziów w celu uzyskania wyjaśnień lub udzielenia wskazówek.
- 1.7.6.2. Po przekazaniu wyników przez Sędziów, Sędzia Główny Planszy musi wstać i wskazać zwycięzcę.
- 1.7.6.3. Drużyna, która uzyskała większość głosów sędziowskich i uzyskała co najmniej dwa (2) głosy sędziów na swoją korzyść, zostanie ogłoszona zwycięzcą i przejdzie do następnej rundy zawodów.
- 1.7.6.4. W przypadku remisu Sędzia Główny Planszy musi wstać i skrzyżować ręce przed klatką piersiową. Następnie zawodnicy/drużyny będą wykonywać pokaz ponownie, aż do ustalenia zwycięzcy.
- 1.7.7 **Asystent Sędziowski Planszy** - Co najmniej jeden (1) asystent będzie przy planszy przez cały czas i będzie odpowiedzialny za pomoc Sędziemu Głównemu Planszy w ogólnym zarządzaniu i administrowaniu składem planszy i jej działaniami, w tym między innymi: rotacją sędziów, kontaktem z Trenerami
 - 1.7.7.1. Interakcja z zawodnikami, upominanie i zastępowanie trenera niestuchającego pouczeń oraz zarządzanie konkurencją
 - 1.7.7.2. Asystenci Sędziowscy muszą być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
 - 1.7.7.3. Asystenci Sędziowscy pomagają Sędziemu Głównemu Planszy w zarządzaniu składem planszy i wszystkimi pojedynkami w celu wyłonienia zwycięzcy (zwycięzców).
- 1.7.8 **Operator Komputera** - Jeden (1) Operator Komputerowy będzie siedział przy stoliku sędziowskim przez cały czas w celu obsługi systemu elektronicznego i prowadzenia zapisów meczów.

Operator Komputera jest odpowiedzialny za:

 - 1.7.8.1. Działanie elektronicznego systemu punktacji i wprowadzanie danych.
 - 1.7.8.2. Zachowanie oficjalnego czasu dla każdego meczu.
 - 1.7.8.3. Rejestrowanie ostrzeżeń i fauli wskazanych przez Sędziego Głównego Planszy zgodnie z Oficjalnymi Zasadami Zawodów
- 1.7.9 **Sędziowie – Układy** - Jeden sędzia planszowy i czterech sędziów punktowych będzie siedzieć około jeden (1) metr od ringu i przodem do zawodników podczas oceny układów. Będą oni oceniać występy zawodnika zgodnie ze swoją oceną, oceniając odliczenia od wyniku zawodnika, w oparciu o Oficjalne Zasady Zawodów ITF.
 - 1.7.9.1. Sędziowie muszą być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
 - 1.7.9.2. Sędziowie planszowi są uprawnieni do wydawania poleceń, wydawania instrukcji i w inny sposób kierowania zawodnikami zgodnie z procedurami określonymi w niniejszym Regulaminie.
 - 1.7.9.3. Sędziowie są uprawnieni do udziału w konsultacjach na wezwanie Sędziego Głównego Planszy.
 - 1.7.9.4. Sędziowie nie mogą rozmawiać ze sobą w żadnym momencie podczas występu zawodnika.

- 1.7.9.5. Sędziowie muszą siedzieć prawidłowo (prosto, z wyprostowanymi plecami i podeszwami stóp na podłodze), z zachowaniem odstępu 150 cm między sobą z obydwu stron).
- 1.7.9.6. Sędziowie muszą uważnie i wszechstronnie obserwować występy i zachowania zawodników, biorąc je pod uwagę przy ocenie ich wyniku zgodnie z wymaganymi schematami technicznymi.
- 1.7.10 **Sędzia planszowy – Walka wolna** Jeden sędzia planszowy będzie w planszy, aby kontrolować mecz podczas walki
 - 1.7.10.1. Sędziowie Planszowi muszą być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
 - 1.7.10.2. Sędziowie Planszowi są uprawnieni do wydawania poleceń, wydawania instrukcji i w inny sposób kierowania zawodnikami zgodnie z procedurami określonymi w niniejszym Regulaminie.
 - 1.7.10.3. Sędziowie Planszowi mogą brać udział w konsultacjach na wezwanie Sędziego Głównego Planszy.
 - 1.7.10.4. W razie potrzeby Sędziowie Planszowi powinni ponownie sprawdzić Dobok, sprzęt bezpieczeństwa, ochraniacz krocza oraz ochraniacze goleni zawodników.
 - 1.7.10.5. Sędziowie Planszowi są odpowiedzialni za kierowanie wszystkimi walkami, udzielanie wszelkich wskazówek i poleceń, wydawanie wszystkich komunikatów i używanie właściwych gestów rąk, aby zarządzać zawodami na planszy, do której są przypisani.
 - 1.7.10.6. Sędziowie Planszowi są jedynymi sędziami upoważnionymi do przyznawania ostrzeżeń i/lub fauli zawodnikom na planszy, do której są przypisani.
- 1.7.11 **Sędziowie – Walka sportowa**

Czterech sędziów punktowych będzie siedziało w każdym rogu planszy podczas walk wolnych. Punkty zostaną przyznane zgodnie z ich oceną w oparciu o Oficjalne Zasady Zawodów ITF.

 - 1.7.11.1. Sędziowie narożni muszą być zawsze na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
 - 1.7.11.2. Sędziowie narożni mogą brać udział w konsultacjach na wezwanie Sędziego Głównego Planszy.
 - 1.7.11.3. Sędziowie narożni nie mogą wypowiadać się w żadnym momencie podczas występu zawodników.
 - 1.7.11.4. Sędziowie narożni muszą siedzieć prawidłowo (prosto, z wyprostowanymi plecami i podeszwami stóp na podłodze).
 - 1.7.11.5. Sędziowie narożni powinni przyznawać punkty elektronicznie, zgodnie z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
- 1.7.12 **Sędzia planszowy – Testy siły oraz Techniki specjalne** - Jeden (1) Sędzia Planszowy będzie przebywał na planszy, aby kontrolować przebieg wykonywania technik, przyznawać punkty za poprawne techniki (w porozumieniu z Sędziami punktowymi), weryfikować poprawność postępowania i oceniać wszelkie niezbędne przewinienia lub faule.
 - 1.7.12.1. Sędziowie Planszowi muszą być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.

- 1.7.12.2. Sędziowie Planszowi są uprawnieni do wydawania poleceń, wydawania instrukcji i kierowania zawodnikami zgodnie z procedurami określonymi w niniejszym regulaminie.
- 1.7.12.3. Sędziowie Planszowi mogą brać udział w konsultacjach na wezwanie Sędziego Głównego Planszy.
- 1.7.12.4. Sędziowie Planszowi są odpowiedzialni za sprawdzenie wysokości deski (desek) i/lub tarczy, a także prawidłowego wykonania techniki dla każdej próby, jak wskazano w niniejszych zasadach.
- 1.7.12.5. Sędziowie Planszowi muszą wyraźnie podawać prawidłową liczbę punktów zdobytych za każdą technikę.
- 1.7.13 **Sędziowie –Testy siły oraz Techniki Specjalne** - Dwóch (2) sędziów obecnych na planszy. Współpracują z Sędzią Planszowym, będą oni weryfikować poprawność procedury, wykonanej techniki i wskazywać wszelkie przewinienia, zgodnie ze swoją oceną opartą na Oficjalnych Zasadach Zawodów ITF.
 - 1.7.13.1. Sędziowie muszą być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
 - 1.7.13.2. Sędziowie są dopuszczani do udziału w konsultacjach na wezwanie Sędziego Głównego Planszy.
 - 1.7.13.3. Sędziowie są odpowiedzialni za sprawdzenie wysokości deski (desek) i/lub tarczy, a także prawidłowego wykonania techniki dla każdej próby, zgodnie z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
- 1.7.14 **Sędziowie –Walka Aranżowana** Jeden (1) Sędzia Planszowy i Czterech (4) Sędziów punktowych, będą siedzieć w odległości około jednego (1) metra od ringu i będą zwrócenii twarzami do zawodników podczas konkurencji Walka Aranżowana. Będą oni oceniać występy zawodnika zgodnie ze swoją wiedzą, odbierając punkty od wyniku zawodnika, w oparciu o Oficjalne Zasady Zawodów ITF.
 - 1.7.14.1. Sędziowie muszą być na bieżąco z Oficjalnymi Zasadami Zawodów ITF.
 - 1.7.14.2. Sędziowie Planszowi są uprawnieni do wydawania poleceń i w inny sposób kierowania zawodnikami zgodnie z procedurami określonymi w niniejszym Regulaminie.
 - 1.7.14.3. Sędziowie są dopuszczani do udziału w konsultacjach na wezwanie Sędziego Głównego Planszy.
 - 1.7.14.4. Sędziowie nie mogą ze sobą rozmawiać w żadnym momencie występu zawodnika.
 - 1.7.14.5. Sędziowie muszą siedzieć prawidłowo (prosto, z wyprostowanymi plecami i podeszwami stóp na podłodze), z zachowaniem odstępu około 150 cm między sędziami).
 - 1.7.14.6. Sędziowie są zobowiązani do uważnej i wszechstronnej obserwacji występów i zachowań zawodników, biorąc je pod uwagę przy ocenie ich punktacji według wymagań technicznych.
- 1.7.15 **Weryfikator sprzętu i asystenci** może być jeden (1) sędzia przydzielony do każdej planszy, aby pełnić funkcję weryfikatora sprzętu i asystenta, aby sprawdzić poprawność ustawienia oczekujących zawodników do kolejnego pojedynku, sprawdzać sprzęt ochronny i odzież przed wpuszczeniem zawodnika/ zawodniczki na plansze. Są oni również odpowiedzialni za weryfikację kart identyfikacyjnych

trenera, odzieży i związanego z nim dozwolonego sprzętu przed zezwoleniem mu na wejście na planszę.

- 1.7.16 **Zawsze na czas** Wszyscy Sędziowie muszą być obecni na odprawach i spotkaniach zarządzonych przez Sędziego Głównego Zawodów oraz Komisję Sędziowską. Wszyscy sędziowie muszą stawić się minimum na godzinę przed zaplanowanym rozpoczęciem zawodów w umówionym wcześniej miejscu.
- 1.7.17 **Zachowanie** Wszyscy sędziowie muszą przestrzegać następujących zasad:
- 1.7.17.1. Muszą zachowywać się z kulturą i godnością.
 - 1.7.17.2. Muszą zwracać maksymalną uwagę podczas zawodów.
 - 1.7.17.3. Muszą być bezstronni przy podejmowaniu decyzji.
 - 1.7.17.4. Muszą zachować dystans od zawodników podczas trwania turnieju.
 - 1.7.17.5. Nie wolno spożywać napojów alkoholowych przed lub w trakcie rozgrywanych zawodów.
 - 1.7.17.6. Używanie urządzeń komórkowych/elektronicznych do użytku osobistego w godzinach pracy sędziego jest zabronione.
- 1.7.18 **Ocena:** Każdy Sędzia jest odpowiedzialny za dokonanie własnej oceny. Sędziowie Główni Plansz, Dyrektor Zawodów oraz Komisja Sędziowska mogą dokonywać oceny pracy Sędziów oraz udzielać im informacji i rad w celu rozwoju umiejętności sędziowskich.
- 1.7.19 **Ranga a stanowisko** Sędziowie są przydzielani na podstawie doświadczenia, umiejętności, znajomości przepisów, dostępnych stanowisk, potrzeb wydarzenia i łatwości komunikacji. Należy okazywać odpowiedni szacunek dla stopnia TKD, jednakże stopień TKD nie jest dominującym czynnikiem przy przydzielaniu obowiązków. Wszyscy sędziowie muszą być otwarci na pracę na każdym stanowisku, niezależnie od swojej klasy sędziowskiej.

1.8. Zawodnicy

- 1.8.1 Jako zawodników określa się osoby
- 1.8.1.1. Z ważną licencją zawodniczą PZTKD.
 - 1.8.1.2. Spełniające wymogi wieku i stopnia.
 - 1.8.1.3. Posiadające aktualne badania lekarskie zgodnie z obowiązującymi przepisami – „Zdolny do uprawiania Taekwon-Do ITF”
 - 1.8.1.4. Zgłoszone do udziału w zawodach za pośrednictwem systemu SportData.
- 1.8.2 Kategorie wiekowe zawodników

Rok zawodów - rok urodzenia zawodnika - 1 = wiek startowy zawodnika/ zawodniczki

Przykłady: Rok zawodów 2025 – rok urodzenia zawodnika 2007 – 1 = 17

Ten zawodnik ma prawo startu w Juniorach

Rok zawodów 2025 – rok urodzenia 2006 – 1 = 18

Ten zawodnik ma prawo startu w Seniorach

- 1.8.3 Podział ze względu na wiek zawodników

- 1.8.3.1.1. **Młodzik:** 9 – 11 lat
- 1.8.3.1.2. **Junior młodszy:** 12 – 14 lat
- 1.8.3.1.3. **Junior:** 15 – 17 lat
- 1.8.3.1.4. **Młodzieżowiec:** 18 – 20 lat
- 1.8.3.1.5. **Senior:** 18 lat i powyżej
- 1.8.3.1.6. **Senior starszy:** 36 lat i powyżej

1.9. Trenerzy i kierownicy drużyn

- 1.9.1 Jeden (1) i tylko Jeden (1) zarejestrowany trener musi być obecny przy ringu, siedząc na wyznaczonym krześle trenera
- 1.9.2 Minimalny wiek trenerów to 18 lat.
- 1.9.3 Trenerzy muszą mieć na sobie strój treningowy, buty sportowe i mieć przy sobie ręcznik.
- 1.9.4 Trenerzy nie mogą nosić toreb, nakryć głowy, plecaków i/lub posiadać żadnych innych przedmiotów niezwiązanych z Taekwon-Do
- 1.9.5 Trenerzy muszą pozostać na miejscach siedzących, w odległości około jednego (1) metra od planszy
- 1.9.6 Trenerzy nie mogą ingerować w zawody czynami lub słowami.
- 1.9.7 Trenerzy obecni przy danym pojedynku są jedynymi osobami, które mogą złożyć oficjalny protest.
- 1.9.8 Niezastosowanie się do powyższych postanowień może spowodować, że trener zostanie usunięty z krzesła trenera podczas pojedynku. Dyrektor Zawodów/Komisja Sędziowska decyduje o czasie trwania usunięcia/ zawieszenia trenera.
- 1.9.9 Jeśli w ciągu dwóch minut nie pojawi się inny trener, zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.
- 1.9.10 Kierownikiem drużyny jest osoba wydelegowana przez klub.

1.10. Wymagania dotyczące ubioru

1.10.1 Ubiór zawodnika

- 1.10.1.1. Podczas rywalizacji sportowej, zawodnicy mają obowiązek posiadać oficjalny dobok zatwierdzony przez ITF.
- 1.10.1.2. Dobok zatwierdzony przez ITF musi posiadać wklejkę



- 1.10.1.3. Na doboku może być umieszczona reklama o powierzchni do 60 cm² (tył bluzy pod pasem, rękaw bluzy i nogawka spodni).
- 1.10.1.4. Dozwolone jest, aby zawodnicy nie startujący w danym momencie byli ubrani w dresy lub mieli założoną bluzę dresową na dobok oraz nosili buty sportowe lub klapki.
- 1.10.1.5. Podczas ceremonii dekoracji zawodnik musi być ubrany w dobok lub dres klubowy.

Przykładowy wzór doboku:



1.10.2 Czarny pas.

- 1.10.2.1. Pas musi być wystarczającej długości tak aby dawał możliwość wiązania tylko raz wokół talii.
- 1.10.2.2. Szerokość pasa ma wynosić maksymalnie 5 cm.
- 1.10.2.3. Pas musi wykazać posiadany stopień, oznaczony rzymskimi cyframi w złotym kolorze i umieszczonymi wzdłuż jednego końca pasa.
- 1.10.2.4. Na pasie nie mogą być umieszczone reklamy.

- 1.10.2.5. 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.
- 1.10.2.6. Opcjonalne oznaczenia na pasie (pisane w złotym kolorze):
- ✚ Imię i nazwisko posiadacza czarnego pasa.
 - ✚ Nazwa "Taekwon-Do" w języku koreańskim.
 - ✚ Nazwa „Polish Taekwon-Do Association”.

1.10.3 Pas kolorowy

- 1.10.3.1. Pas musi być wystarczającej długości tak aby dawał możliwość wiązania tylko raz wokół talii.
- 1.10.3.2. Szerokość pasa ma wynosić maksymalnie 5 cm.
- 1.10.3.3. Belka oznaczająca stopień musi być umieszczona na jednym końcu pasa, 5 cm od jego zakończenia i mieć szerokość 5 mm.
- 1.10.3.4. Nie może posiadać żadnych reklam ani napisów oprócz napisu Taekwon-Do 태권도 w języku hangul.

Przykładowy wygląd pasa juniorskiego:



Przykładowy wygląd pasa seniorskiego:



Przykład 2 kup



Przykład 1 kup



- 1.10.4 Podczas udziału w pojedynku zabrania się noszenia jakiejkolwiek biżuterii, zegarków lub innych ozdób.
- 1.10.5 Zakładanie koszulki białego koloru pod bluzę doboku dozwolone jest wyłącznie u kobiet.
- 1.10.6 Zawodnicy występujący w uroczystościach otwarcia, zamknięcia zawodów oraz ceremonii nagradzania finalistów mają obowiązek występowania w doboku lub w stroju sportowym.

Inny rodzaj stroju dla każdego z uczestników zawodów może być dopuszczony wyłącznie po oficjalnym komunikacie ogłoszonym przez Dyrektora Zawodów.

- 1.10.7 Ubiór sędziego ITF składa się z:
 - 1.10.7.1. Granatowa marynarka,
 - 1.10.7.2. Biała koszula z długim rękawem
 - 1.10.7.3. Granatowe spodnie garniturowe,
 - 1.10.7.4. Granatowy krawat,
 - 1.10.7.5. Długie, białe skarpetki,
 - 1.10.7.6. Białe buty sportowe

Ważne: Komisja sędziowska może, według własnego uznania, zmienić powyższe wymagania dotyczące ubioru na niektóre wydarzenia, ze względu na pogodę, stan zdrowia lub inne sytuacje.

Picie napojów alkoholowych lub palenie papierosów będąc ubranym w dobok, strój sędziowski, dres klubowy lub kadrowy, jest zabronione.

1.11. Ochraniacze i sprzęt ochronny

1.11.1 Podczas walki sportowej zawodnicy muszą mieć na sobie

- 1.11.1.1. Sprzęt zabezpieczający dłonie i stopy w kolorze czerwonym lub niebieskim, zgodnie z wymaganym kolorem określonym w drabince podczas losowania.
 - 1.11.1.2. Ochraniacz głowy w kolorze czerwonym lub niebieskim, zgodnie z wymaganym kolorem określonym w drabince podczas losowania.
 - 1.11.1.3. Ochraniacze na krocze (obowiązkowe dla mężczyzn) muszą być noszone pod spodniami od Doboku.
 - 1.11.1.4. Ochraniacze na zęby (muszą być przeźroczyste, bezbarwne)
- 1.11.2 Zawodnicy mogą opcjonalnie nosić:
- 1.11.2.1. Ochraniacze goleni muszą być noszone pod spodniami od Doboku.
 - 1.11.2.2. Ochraniacze piersi (dla kobiet) muszą być noszone pod bluzą od Doboku.
 - 1.11.2.3. Ochraniacze na krocze (dla kobiet) muszą być noszone pod spodniami od Doboku.
 - 1.11.2.4. Zatwierdzone miękkie ściągacze stabilizacyjne na stawy, okulary sportowe oraz inne przedmioty medyczne ułatwiające start w zawodach. Pisemna zgoda musi zostać uzyskana i udzielona przez Dyrektora Zawodów/Komisję Sędziowską przed wydarzeniem lub przed rozpoczęciem konkurencji. Zgoda udzielana jest na oficjalnym druku dostępnym u Dyrektora Zawodów/Komisji Sędziowskiej.
- 1.11.3 Cały sprzęt ochronny (z wyjątkiem ochraniaczy na zęby, ochraniaczy krocza oraz goleni) **MUSI** być modelem zatwierdzonym, wyprodukowanym przez oficjalnego dostawcę posiadającego aprobatę ITF. Wszyscy producenci sprzętu z aktualną aprobatą sprzętu są widoczni na oficjalnej stronie ITF.
- 1.11.4 Sprzęt ochronny **NIE** może zawierać żadnego metalu, kości ani twardego plastiku (z wyjątkiem ochraniaczy krocza i ochraniaczy piersi). Używanie zamków błyskawicznych, sznurowadeł lub zatrzasków jest zabronione.
- 1.11.5 Nie wolno nosić żadnego innego sprzętu ochronnego, z wyjątkiem szczególnych okoliczności, za pisemną zgodą Dyrektora Zawodów/ Komisji Sędziowskiej na oficjalnym dokumencie.
- 1.11.6 Wszyscy zawodnicy z długimi włosami **MUSZĄ** związać włosy w bezpieczny sposób. Włosy muszą być utrzymywane na miejscu i/lub przykryte wyłącznie przy użyciu przedmiotów z miękkiego lub elastycznego materiału.
- 1.11.7 Niedozwolone są twarde materiały, metal, uchwyty ani szyny,
- 1.11.8 Żadne ozdoby do włosów, takie jak między innymi flagi, serpentyny, sznurowadła, ozdoby lub inne tego typu elementy nie mogą być noszone na włosach lub we włosach, gdy zawodnik znajduje się na planszy podczas trwania konkurencji,
- 1.11.9 Do walki sportowej: Wszelkie gumki i/lub pokrycia włosów muszą w pełni mieścić się w granicach kasku ochronnego.
- 1.11.10 Okrycia głowy i karku mogą być noszone przez zawodniczkę/zawodnika. Okrycia głowy/karku **MUSZĄ**:
- 1.11.10.1. Być w jednolitym białym kolorze,
 - 1.11.10.2. Być wykonane z miękkiego i/lub elastycznego materiału,
 - 1.11.10.3. **NIE** zawierają żadnych twardych materiałów, metalu, uchwyty ani szyn,

- 1.11.10.4. Powinny być dopasowane i pozostawać w pełni pod bluzą od doboku, w czasie trwania konkurencji
- 1.11.11 **TYLKO I WYŁĄCZNIE** Bielizna miękka lub elastyczna, może być noszona pod dobokiem zawodnika (pod topem i/lub spodniami).
- Bielizna (to odzież, która jest widoczna podczas rywalizacji zawodnika) **MUSI**:
- 1.11.11.1. Mieć jednolity biały kolor,
- 1.11.11.2. Być wykonane z jednej warstwy miękkiego i/lub elastycznego materiału,
- Bielizna **NIE MOŻE**:
- 1.11.11.3. Zapewniać dodatkowej ochrony przed uderzeniami,
- 1.11.11.4. Zawierać jakichkolwiek twardych materiałów, metalowych elementów, uchwytów lub szyn.
- 1.11.11.5. Wysuwać się poza graniczną część nadgarstka lub kostki z dobokiem
- 1.11.12 Na planszy podczas zawodów nie wolno nosić biżuterii, kolczyków, zegarków, smartwatchy, słuchawek, urządzeń komunikacyjnych ani innych tego typu ozdób/przedmiotów.
- 1.11.13 Taśma/miękkie bandaże/miękkie tejp mogą być używane do celów medycznych lub pierwszej pomocy, pod warunkiem, że:
- 1.11.13.1. nie są używane w sposób nadmierny,
- 1.11.13.2. Nie wolno używać twardych plastikowych/metalowych zapięć, sznurówek ani zapięć mechanicznych,
- 1.11.13.3. W bandażowaniu/oklejaniu/opasywaniu/spinaniu nie są zawarte żadne mechaniczne środki wsparcia. (W tym między innymi: usztywnienia/odciągi/szyny/zawiasy)
- 1.11.13.4. Komitet Sędziowski jest przekonany, że jego użycie nie daje zawodnikowi żadnej nienależnej przewagi,
- 1.11.13.5. Wszystkie taśmy/miękkie bandaże/tejp **MUSZĄ** być albo białe, albo w kolorze skóry, jeśli są widoczne podczas występów zawodnika. Wszelka taśmy/miękkie bandażowanie/tejp stosowane na obszarach niewidocznych (np. kolano) może mieć dowolny kolor, o ile kolor nie jest widoczny przez materiał doboku.
- 1.11.14 Taśma/miękkie bandaże/tejp **NIE** mogą być używane w następujących okolicznościach:
- 1.11.14.1. Techniki specjalne: **NIE** wolno stosować żadnych taśm/miękkich bandaż/tejpów na żadnym stawie kończyn dolnych zawodnika. (Kolana, kostki, palce u stóp)
- 1.11.14.2. Testy siły: **NIE** wolno używać taśm/miękkich bandaż/tejpów na żadnej części narzędzia do ataku zawodnika lub stawach związanych z wykonywanym złamaniem. (Palce, nadgarstek, łokieć, palce u stóp, kostka, kolano).
- 1.11.15 Taśma/miękkie bandaże/miękka taśma może być stosowana na częściach ciała, które nie są bezpośrednio zaangażowane w proces wykonywanej techniki do zdobycia punktów
- 1.11.15.1. Przykład 1: Złamanie prawą pięścią i zawodnik ma opaskę na lewym łokciu z powodu kontuzji w sparingu)

- 1.11.15.2. Przykład 2: Złamanie kopnięciem Yop chagi lewą nogą, a zawodnik ma zabandażowaną bandażem elastycznym lewą rękę z powodu rany
- 1.11.16 Wszelki sprzęt ochronny zawodników, odzież ochronna, taśmy/bandaże/tejpy, odzież i/lub akcesoria/ozdoby mogą podlegać kontroli i zatwierdzeniu lub odrzuceniu przez Dyrektora Zawodów i/lub Komisję Sędziowską. Wspomniane sprawdzenie i decyzja Dyrektora Zawodów/ Komisji Sędziowskiej jest ostateczna i wiążąca.

II. WYMOGI ORGANIZACYJNE ZAWODÓW

2.1. Obsługa medyczna zawodów

We wszystkich wydarzeniach Mistrzostw Polski, Pucharu Polski, Grand Prix Polski musi być obecny co najmniej jeden (1) wykwalifikowany ratownik medyczny lub lekarz, odpowiednia liczba wykwalifikowanego personelu medycznego oraz odpowiedni sprzęt/środki medyczne. Dodatkowy personel medyczny i/lub sprzęt medyczny mogą być wymagane w związku z ilością zawodników startujących na danych zawodach.

Należy przestrzegać oficjalnych zaleceń lekarzy/ ratowników medycznych zabraniających zawodnikom dalszego udziału w zawodach z powodu kontuzji.

Tylko oficjalne zabezpieczenie medyczne zawodów może zapewnić podstawową opiekę medyczną na planszach zawodów podczas wydarzenia

2.2. Odpowiedzialność za kontuzje i ubezpieczenie – ZAWODNICY

Wszystkie kluby mają obowiązek prawny posiadać ważne ubezpieczenie dla wszystkich zawodników, aby móc wziąć udział w zawodach. Dyrektor Zawodów/ Komisja Sędziowska/ Organizator Zawodów/ Zarząd PZTKD nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek kontuzje, straty lub ewentualności poniesione podczas wydarzenia.

Koszt ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków, leczenia i ubezpieczenia zawodników ponosi klub macierzysty.

2.3. Ubezpieczenie na imprezę

Wszyscy organizatorzy muszą upewnić się, że posiadają wszystkie wymagane dokumenty prawne do organizowania i przeprowadzenia zawodów sportowych danej rangi, w zależności od ilości zawodników.

2.4. Wielkość planszy

- 2.4.1 Plansze na zawodach ogólnopolskich mogą być ułożone w kolorach kontrastowych (niekoniecznie niebieski i czerwony) za zgodą Koordynatora ds. Sędziowskich PZTKD o grubości 2 do 2,5 cm.
- 2.4.2 W przypadku walki sportowej plansza powinna posiadać wymiary 8 na 8 metrów i powinna mieć dodatkowy pas bezpieczeństwa o szerokości jednego (1) metra w kontrastowym kolorze maty, wyznaczający granicę między "w planszy" i "poza planszą".
- 2.4.3 W przypadku układów i walki aranżowanej plansza powinna posiadać wymiary 8 na 8 metrów i powinna mieć dodatkowy pas bezpieczeństwa o szerokości jednego (1) metra w kontrastowym kolorze maty. Wszystkie obszary planszy są "legalne".
- 2.4.4 W przypadku testów siły i technik specjalnych plansza powinna posiadać wymiary 8 na 8 metrów i powinna mieć dodatkowy pas bezpieczeństwa o szerokości jednego (1) metra w kontrastowym kolorze maty. Wszystkie obszary planszy są "legalne".
- 2.4.5 W przypadku stosowania planszy na podeście, musi on składać się z powierzchni minimalnej 12 x 12 metrów, o minimalnej wysokości 50 cm i maksymalnej wysokości jednego (1) metra. Rzeczywiste wymiary obszaru planszy będą zgodne z wyżej wymienionymi przepisami, przy czym dodatkowy obszar obwodu bezpieczeństwa będzie miał kontrastowy kolor maty, wyznaczający granicę między "W plansz" a "Poza planszą".
- 2.4.6 Oświetlenie nie może znajdować się niżej niż pięć (5) metrów powyżej podwyższonej planszy finałowej.
- 2.4.7 Oficjalny stolik sędziowski planszy musi znajdować się przed ringiem i na tym samym poziomie co plansza.

2.5. Nagrody

2.5.1 Medale:

Indywidualnie

Zdobywcy 1, 2 i dwóch 3 miejsc zostaną nagrodzeni medalami.

Drużyny

Zdobywcy 1, 2 i dwóch 3 miejsc zostaną nagrodzeni medalami.

Dodatkowo: 6 medali na drużynę w kategoriach Układów, Walki sportowej, Testów Siły i Technik specjalnych oraz 2 medale na drużynę w Walce aranżowanej.

2.5.2 Puchary:

Obowiązkowo Organizator musi zapewnić puchary dla najlepszych klubów zawodów.

Medale wliczające się do KLASYFIKACJI GENERALNEJ (indywidualnie lub drużynowo) nie mogą być zdobyte bez co najmniej 4 zawodników/drużyn w danej kategorii.

Ilość pucharów w zależności od rangi zawodów, jest ustalana przez organizatora w porozumieniu z Prezesem PZTKD i Dyrektorem Zawodów/Przewodniczącym Komisji Sędziowskiej i Turniejowej.

III. PRZEBIEG ZAWODÓW

3.1. Oficjalna terminologia

CHARYOT	UWAGA
KYONG YE	UKŁON
JUNBI	GOTOWY
SIJAK	ZACZYNAĆ
HAECHYO	SEPERATE
GAESOK	KONTYNUOWAĆ
GOMAN	KONIEC
BARO	RETURN
SHIOT	RELAX
JU UI HANNA	JEDNO OSTRZEŻENIE
GAM JUM HANNA	JEDEN FAUL (zabranie jednego punktu)
SIL KYUK	DYSKWALIFIKACJA
HONG	CZERWONY
CHONG	NIEBIESKI
JUNG JI	ZATRZYMANIE CZASU
DONG CHONG	REMIS
IL HUE JONG	PIERWSZA RUNDA
I HUE JONG	DRUGA RUNDA
SAM HUE JONG	TRZECIA RUNDA
SA HUE JONG	CZWARTA RUNDA (Golden Score)
SUNG	ZWYCIĘZCA

3.2. Podział konkurencji (układy i walki)

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

Grupa wiekowa	Kategorie układów								
	dziewczęta / kobiety				chłopcy / mężczyźni				
Młodzik 9-11 lat	10-9 kup	8-7 kup	6-5 kup	4kup i powyżej	10-9 kup	8-7 kup	6-5 kup	4kup i powyżej	
junior młodszy, 12-14 lat	6-2 kup	1 kup – II Dan			6-2 kup	1 kup – II Dan			
junior, 15-17 lat	5-1 kup	I – III DAN			5-1 kup	I – III DAN			
młodzieżowiec 18-20 lat	5-1 kup	I DAN	II DAN	III-VI DAN	5-1 kup	I DAN	II DAN	III DAN	IV-VI DAN
senior, 18 lat i powyżej									
senior starszy, 36 lat i powyżej									

- 3.2.3 W grupie wiekowej seniora starszego rozgrywane są dwa turnieje: Grand Prix i Mistrzostwa Polski. W grupie seniora starszego obowiązują te same przepisy rozgrywania zawodów co w grupie seniora. Senior starszy w czasie trwania zawodów ma prawo startu w grupie seniora.
- 3.2.4 W grupie wiekowej młodzieżowca rozgrywane są Mistrzostwa Polski podczas MPJM. W grupie młodzieżowca obowiązują te same przepisy rozgrywania zawodów co w grupie młodzieżowca i seniora.
- 3.2.5 O systemie rozgrywania zawodów decyduje Zarząd PZTKD.
- 3.2.6 Wiek zawodników określa rok urodzenia.
- 3.2.7 Zawodnik startuje wyłącznie w swojej grupie wiekowej z wyjątkiem pkt. 1.18.8, 1.18.9, 1.18.10,
- 3.2.8 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.
- 3.2.9 Junior ma prawo startu w grupie wiekowej seniorów, jednak musi posiadać minimum stopień szkoleniowy 4 kup.
- 3.2.10 Grupy wiekowe młodzieżowiec i senior mogą być rozgrywane wspólnie.
- 3.2.11 Podczas Pucharu Polski Juniorów i Grand Prix Polski Juniorów, konkurencje walk odbywają się z podziałem na dwie grupy.
- 3.2.12 Kategorie wagowe, w których rozgrywane są walki indywidualne w poszczególnych grupach wiekowych:
- 3.2.12.1. Grupa pierwsza – stopnie od 6 kup do 2 kup

3.2.12.2. Grupa druga – stopnie od 1 kup wzwyż

Kategorie walk					
KOBIECY			MĘŻCZYŹNI		
Junior młodszy (pre-junior)	junior	młodzieżowiec senior senior starszy	Junior młodszy (pre-junior)	junior	młodzieżowiec senior senior starszy
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-40 kg	-50 kg	-57 kg
-44 kg	-49 kg	-55 kg	-45 kg	-55 kg	-63 kg
-48 kg	-53 kg	-60 kg	-50 kg	-60 kg	-69 kg
-52 kg	-57 kg	-65 kg	-55 kg	-65 kg	-75 kg
-56 kg	-61 kg	-70 kg	-60 kg	-70 kg	-81 kg
-60 kg	-65 kg	-75 kg	-65 kg	-75 kg	-87 kg
+60 kg	+65 kg	+75 kg	+65 kg	+75 kg	+87 kg

3.2.13 Zawodnik na danych zawodach może startować tylko w swojej kategorii wagowej.

3.2.14 Każdy zawodnik musi zostać poddany kontroli wagi.

3.2.15 Zawodnik ma możliwość dwukrotnej oficjalnej weryfikacji wagi, nie ma możliwości dodatkowego ważenia kontrolnego.

3.2.16 W grupie seniora starszego dopuszczalne jest łączenie kategorii wagowych.

3.2.17 Wymagany ubiór podczas ważenia to spodnie od doboku i koszulka typu t-shirt.

3.2.18 Dozwolona jest tolerancja wagi 500g. dla kobiet i mężczyzn.

3.3. Zapis wyników

Wszystkie turnieje będą miały kilka form wizualnego prezentowania wyników z korzyścią dla uczestników i publiczności. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki powinny być pokazywane tak często, jak to możliwe, aby umożliwić zawodnikom śledzenie przebiegu zawodów w trakcie ich trwania.

Wszystkie zawody z ramienia PZTKD muszą być rozgrywane w systemie SportData.

3.4. System kwalifikacji do Mistrzostw Polski

3.4.1 Mistrzostwa Polski rozgrywane są dla grup wiekowych: junior młodszy, junior, młodzieżowiec i senior, oraz senior starszy.

3.4.2 W Mistrzostwach Polski mają prawo startu zawodnicy wyłonieni na podstawie rankingu z wyłączeniem grupy wiekowej seniora starszego (nie są rozgrywane kwalifikacje).

- 3.4.3 Grupy województw w strefach
-  pomorskie, zachodniopomorskie
 -  kujawsko-pomorskie, łódzkie, wielkopolskie
 -  mazowieckie, warmińsko-mazurskie
 -  dolnośląskie, opolskie
 -  małopolskie, śląskie
 -  lubelskie, podkarpackie, podlaskie, świętokrzyskie
- 3.4.4 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).
- 3.4.5 O miejscu na liście rankingowej decyduje liczba punktów uzyskanych przez zawodnika w turniejach kwalifikacyjnych.
- 3.4.6 W przypadku zdobycia przez zawodników jednakowej ilości punktów o kolejności decyduje:
- 3.4.6.1. większa ilość wygranych pojedynków w obydwu turniejach kwalifikacyjnych w danej konkurencji i kategorii (tzw. małe punkty),
 - 3.4.6.2. wynik bezpośredniego pojedynku zawodników,
 - 3.4.6.3. większa ilość startów w turniejach kwalifikacyjnych,
 - 3.4.6.4. dogrywka.
- 3.4.7 W grupie wiekowej junior młodszy w danej konkurencji i kategorii kwalifikuje się 6 zawodniczek i 6 zawodników z każdej strefy.
- 3.4.8 W grupie wiekowej junior w danej konkurencji i kategorii kwalifikuje się 6 zawodniczek i 6 zawodników z każdej strefy.
- 3.4.9 W przypadku niewykorzystania miejsca kwalifikowanego przez danego zawodnika prawo startu automatycznie uzyskuje następny zawodnik w rankingu.
- 3.4.10 Zawodnik uzyskuje kwalifikację do Mistrzostw Polski w strefie, w której zdobył punkty.
- 3.4.11 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.
- 3.4.12 W grupie wiekowej młodzieżowiec 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).
- 3.4.13 Zawodnikowi, który pomiędzy turniejami kwalifikacyjnymi przeszedł do wyższej kategorii w konkurencji układów, przenosi się automatycznie punktację z wcześniejszego turnieju.

- 3.4.14 Zawodnicy, którzy zdobyli kwalifikacje w konkurencji układów indywidualnych, a przed Mistrzostwami Polski zdali na wyższy stopień, zostają automatycznie przeniesieni do właściwej kategorii.
- 3.4.15 W konkurencji indywidualnych testów siły oraz drużynowych układów i walk prawo startu mają zawodnicy bez kwalifikacji.
- 3.4.16 Drużyna może być wybierana ze zgłoszonego, maksymalnie 10-osobowego składu. Mistrz Polski Seniorów i Młodzieżowców może wziąć udział w MP bez kwalifikacji pod warunkiem udokumentowanej kontuzji (dokumenty weryfikuje w-ce prezes ds. szkoleniowych PZTKD).

IV. PRZEBIEG ZAWODÓW

4.1. Kolejność konkurencji

Kolejność konkurencji rozgrywanych podczas zawodów, jest dopasowana do ilości uczestników wraz z ilością dostępnych plansz i jest przedstawiona w ogólnej rozpisce czasowej zawodów.

4.2. Losowania i kolejność zawodników

- 4.2.1 Losowania odbywać się będą przed rozpoczęciem zawodów, w systemie SportData.
- 4.2.2 Drabinki dostępne będą najpóźniej na 48 godzin przed rozpoczęciem zawodów, na stronie Sport Data.
- 4.2.3 Na zawodach rangi ogólnopolskiej rozstawia się ośmiu najlepszych zawodników w rankingu PZTKD w konkurencji układów i walk.
- 4.2.4 Odpowiedzialność za pomyłki w zgłoszeniu spoczywa na osobie wprowadzającej zgłoszenie do systemu SportData.
- 4.2.5 Dyrektor Zawodów/Komisja Sędziowska ma prawo do zmiany losowania w uzasadnionych przypadkach.

4.3. Odprawa Trenerów

- 4.3.1 Odprawa trenerów powinna odbyć się każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów.
- 4.3.2 Odprawę trenerów prowadzi Dyrektor Zawodów/Przewodniczący Komisji Sędziowskiej w obecności zainteresowanych.

4.4. Rejestracja i ważenie zawodników

Wszyscy zawodnicy muszą stawić się osobiście podczas rejestracji, w miejscu, gdzie odbywać się będzie oficjalne ważenie zawodników (niezależnie czy startują w konkurencji walki sportowej czy nie).

Uczestnik, który nie zakwalifikuje się do walk, z powodu nieprawidłowej wagi, nadal może startować w innych zgłoszonych konkurencjach, jak również w konkurencji walk drużynowych.

UWAGA!

- 4.4.1 Obowiązującym strojem podczas ważenia są spodnie od doboku i koszulka t-shirt zakrywająca ramiona (również dla zawodników nie startujących w konkurencji walki sportowej).
- 4.4.2 Podczas procesu rejestracji musi być obecny trener klubowy z ważną licencją trenerską lub instruktorską.
- 4.4.3 Zawodnik ma możliwość dwukrotnej oficjalnej weryfikacji wagi, nie ma możliwości dodatkowego ważenia kontrolnego.
- 4.4.4 Jeśli zawodnik nie zakwalifikował się do swojej kategorii wagowej, ma 60 minut na dostosowanie swojej wagi do kategorii („zrzucenie” lub „nabycie” wagi).
- 4.4.5 Dozwolona jest tolerancja wagi 500 g. dla kobiet i mężczyzn.

4.5. Ogłoszenia

- 4.5.1 Wszystkie konkurencje będą odbywały się zgodnie z rozpiską czasową opublikowanym na SportData.
- 4.5.2 Obowiązkiem każdego uczestnika jest pilnowanie czasu startu, a po ogłoszeniu odpowiedniej konkurencji, przebywanie w pobliżu maty, na której ta konkurencja się odbywa.
- 4.5.3 Zawodnicy NIE BĘDĄ wywoływani do startu przy użyciu mikrofonów i systemu nagłośnienia hali sportowej.
- 4.5.4 Jeśli zawodnik nie pojawi się na odpowiednim puzzlu startowym, sędzia główny planszy rozpocznie odliczanie 1 minuty na stawienie się.
- 4.5.5 Niepojawienie się w tym czasie skutkować będzie dyskwalifikacją.

4.6. Wymiana sprzętu lub odzieży

Jeśli sędzia sprawdzający sprzęt lub dobok stwierdzi jakiejkolwiek nieprawidłowości i zaleci jego/ich zmianę (również podczas walki czy układu), **zawodnik otrzymuje 3 minuty** na jej dokonanie. **Przekroczenie czasu otrzymanego na wymianę, skutkuje dyskwalifikacją.**

4.7. Wzajemny szacunek

Zawodnicy mają obowiązek wykonania ukłonu za każdym razem na polecenie sędziego.

- 4.7.1 Wszyscy uczestnicy nie przestrzegający Regulaminu Zawodów i zasad Taekwon-Do, podlegają następującym karom:
 - 4.7.1.1. upomnienie
 - 4.7.1.2. odsunięcie
 - 4.7.1.3. dyskwalifikacja.
- 4.7.2 Kończącą decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Dyrektor Zawodów.

- 4.7.3 Poza regulaminową karą dalsze konsekwencje może określić specjalnie do tego celu powołany zespół dyscyplinarny.
- 4.7.4 Zespół dyscyplinarny powoływany jest przez Zarząd PZTKD na podstawie uregulowań statutowych PZTKD.

V. UKŁADY FORMALNE (POJEDYNCZO I DRUŻYNOWO)

5.1. Kategorie

Zawodnicy startujący w konkurencji układów formalnych będą podzieleni na grupy ze względu na płeć, wiek i posiadany stopień.

5.2. Procedura rozgrywania układów formalnych

- 5.2.1 Zawodnicy po ogłoszeniu ich startu w konkurencji, przebywają w pobliżu planszy na puzzlu oznaczonym odpowiednim dla siebie kolorem.
- 5.2.2 Sekundanci podczas układów siedzą naprzeciwko stolika sędziego głównego po drugiej stronie planszy (w jej rogach).
- 5.2.3 W momencie ogłoszenia swojego pojedynku zawodnicy wchodzą na planszę od strony odpowiadającego im koloru, stają w swobodnej pozycji i czekają na komendy sędziego.
- 5.2.4 Zawodnicy wykonują dwa różne układy obowiązkowe: pierwszy wybrany z trzech najwyższych obowiązujących na dany stopień, drugi wylosowany z wszystkich obowiązujących na dany stopień.
- 5.2.5 Zawodnik nie może wykonywać w czasie jednego pojedynku dwóch takich samych układów.
- 5.2.6 Zawodnicy po zakończeniu wykonania układu pozostają w końcowej pozycji, aż do komendy sędziego.
- 5.2.7 W eliminacjach zawodnicy mogą wykonywać 1 układ obowiązkowy, wylosowany przez sędziów, po uprzednim ogłoszeniu na odprawie technicznej.
- 5.2.8 Zawodnicy wykonują w fazie eliminacyjnej 1 lub 2 układy razem.
- 5.2.9 Zawodnicy wykonują układy pojedynczo w od ćwierćfinału, chyba że Dyrektor Zawodów/ Komisja Sędziowska zdecyduje inaczej i przekaże tą informację na odprawie trenerów.
- 5.2.10 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.

5.2.11 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

5.2.12 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.

5.3. Sposób oceniania

0,2 punktu (maksymalnie 50 kliknięć-łącznie 10 punktów) za:

- brak okrzyku nazwy układu lub nieprawidłowa nazwa układu na koniec wykonania
- okrzyki lub "Kihap" gdziekolwiek podczas wykonywania układu lub na koniec układu
- wykonanie techniki na błędną wysokość lub do złego punktu (złej osi)
- utrata równowagi
- zawahanie i/lub zatrzymanie na dłużej niż ułamek sekundy
- brak powrotu na miejsce rozpoczęcia wykonania układu (dopuszczalny dystans

szerokości barków)

- brak lub błędne zastosowanie siły w danym ruchu
- powrót na miejsce (zakończenie układu) złą nogą
- wyjście za matę podczas wykonywania układu obiema stopami (każdy taki ruch)
- niedokładne lub niepoprawne stawianie stóp (miejsce stopy po kopnięciu, ustawianie stóp, obroty (na której części stopy), stopa do stopy (dokładność), przesuwanie oraz ślizgi)
- niedokładny lub niepoprawny wydech
- niedokładne lub niepoprawne przygotowanie techniki (złożenia, ruch wsteczny, przygotowanie w powietrzu podczas skoku itp.)
- niedokładne lub niepoprawne wykonanie Fali w pojedynczym ruchu
- niedokładny lub niepoprawny rytm podczas zakończenia ruchu oraz podczas poruszania pomiędzy kolejnymi ruchami
- niedokładna lub niepoprawna pozycja
- niedokładny lub niepoprawny ruch (continuous, connecting, slow, fast, natural, normal)
- atak lub obrona niepoprawną techniką w odniesieniu do wzorca
- niepoprawne wyprowadzenie, przytrzymanie lub wycofanie techniki nożnej (kopnięcia), podążając za technicznymi definicjami dla danej techniki

0 punktów (wyzerowanie) za:

- całkowite zatrzymanie w wykonaniu układu lub zatrzymanie wykonania na czas powyżej 2 (dwóch) sekund
- wykonanie innego układu niż zadany lub wykonanie układu wykraczającego poza stopień wykonującego
- rozpoczęcie układu w złym kierunku (strona, front (przód lub tył), noga)
- rozpoczęcie układu złą pozycją początkową
- dodanie lub pominięcie ruchu w układzie oraz zmiana sekwencji ruchów w układzie (błędne wykonanie dwóch lub więcej ruchów pod rząd, np.: w Dan-Gun zamiast 2x uderzenie, to 2x blok) niezgodnie z wytycznymi technicznymi
- brak wykonania zadanych w wytycznych technicznych sekwencji lub kierunków (poprawność nóg) do wykonania poprawnego diagramu.

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)

5.4. Werdykty

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

- 5.4.2 Wynik pojedynku pokazywany jest przez Sędziego Głównego Planszy na podstawie wskazań sędziów punktowych bezpośrednio po pojedynku.
- 5.4.3 W przypadku remisu Sędzia Główny Planszy losuje dodatkowy układ do wykonania i powtarza procedurę aż do wyłonienia zwycięzcy.
- 5.4.4 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 któregośkolwiek z zawodników w następnym poziomie drabinki.
- 5.4.5 Werdykt uprawomocnia się po rozegraniu drugiego z kolei pojedynku, nie później jednak niż do wystąpienia zawodników w następnej części drabinki.
- 5.4.6 Po uprawomocnieniu się werdyktu, jakiegokolwiek kwestie jego dotyczące, rozstrzygane mogą być wyłącznie na drodze regulaminowego protestu.
- 5.4.7 Po wystąpieniu zawodnika w kolejnej części drabinki, werdykt nie ulega zmianie bez względu na rodzaj i formę protestu.
- 5.4.8 Sędzia Główny Planszy może w każdej chwili przerwać pojedynek i poprosić do konsultacji pracujących sędziów.

5.5. Procedura rozgrywania układów formalnych drużynowych

- 5.5.1 Zawodnicy po ogłoszeniu ich startu w konkurencji, przebywają w pobliżu planszy na puzzlu oznaczonym odpowiednim dla siebie kolorem.
- 5.5.2 Układy drużynowe rozgrywane są wyłącznie na Mistrzostwach Polski Seniorów.
- 5.5.3 Skład drużyny do konkurencji układów tworzy 6 zawodników wchodzących w skład drużyny.
- 5.5.4 Przy wykonywaniu poszczególnych układów dowolna jest konfiguracja składu osobowego drużyny, 5 z 6 zawodników ze składu drużyny.
- 5.5.5 Drużyny w momencie ogłaszania swojego pojedynku wchodzi na planszę od strony odpowiadającego im koloru, stają w swobodnej pozycji i czekają na komendy sędziego.
- 5.5.6 Po wylosowaniu układu obowiązkowego zgodnie z komendami sędziego obie drużyny opuszczają planszę.
- 5.5.7 Jako pierwsza układ wykonuje drużyna oznaczona w wyniku losowania kolorem czerwonym.
- 5.5.8 Drużyny wykonują na zmianę dwa układy: dowolny, a następnie obowiązkowy wylosowany przez sędziów.
- 5.5.9 Układ obowiązkowy jest losowany spośród 3 najwyższych układów dla danej drużyny. 3 najwyższe układy wybiera się z zakresu najniższego stopnia występującego w składzie drużyny.
- 5.5.10 Układ dowolny jest wybierany przez drużynę ze wszystkich pozostałych układów z zakresu najniższego stopnia w drużynie. Układ dowolny nie może być wybrany spośród 3 najwyższych układów zarezerwowanych do układu obowiązkowego.
- 5.5.11 Komendy podczas wykonywania układów wydaje kapitan drużyny.
- 5.5.12 Wejście na matę ani zejście nie są częścią choreografii i nie podlega ocenie.
- 5.5.13 Ustawienie zawodników w drużynie jest dowolne.

- 5.5.14 Członkowie drużyny mogą wykonywać ruchy indywidualnie lub grupowo, jednakże musi być widoczna praca w grupie.
- 5.5.15 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.
- 5.5.16 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, na dwóch poziomach.

5.6. Sposób oceniania układów drużynowych

Poziom pierwszy (w czasie wykonywania układu):

0,2 punktu (maksymalnie 30 kliknięć-łącznie 6 punktów) za:

- brak okrzyku nazwy układu lub nieprawidłowa nazwa układu na koniec wykonania
- okrzyki lub "Kihap" gdziekolwiek podczas wykonywania układu lub na koniec układu
- wykonanie techniki na błędną wysokość lub do złego punktu (złej osi)
- utrata równowagi
- zawahanie i/lub zatrzymanie na dłużej niż ułamek sekundy (nie licząc rozbić oraz mixów drużyny)
- brak powrotu na miejsce rozpoczęcia wykonania układu (dopuszczalny dystans szerokości barków)
- brak lub błędne zastosowanie siły w danym ruchu
- powrót na miejsce (zakończenie układu) złą nogą
- wyjście za matę podczas wykonywania układu obiema stopami (minimum jeden zawodnik, każdy taki ruch)
- niedokładne lub niepoprawne stawianie stóp (miejsce stopy po kopnięciu, ustawianie stóp, obroty (na której części stopy), stopa do stopy (dokładność), przesuwanie oraz ślizgi)
- niedokładny lub niepoprawny wydech
- niedokładne lub niepoprawne przygotowanie techniki (złożenia, ruch wsteczny, przygotowanie w powietrzu podczas skoku itp.)
- niedokładne lub niepoprawne wykonanie Fali w pojedynczym ruchu
- niedokładny lub niepoprawny rytm podczas zakończenia ruchu oraz podczas poruszania pomiędzy kolejnymi ruchami
- niedokładna lub niepoprawna pozycja
- niedokładny lub niepoprawny ruch (continuous, connecting, slow, fast, natural, normal)
- atak lub obrona niepoprawną techniką w odniesieniu do wzorca
- niepoprawne wyprowadzenie, przytrzymanie lub wycofanie techniki nożnej (kopnięcia), podążają za technicznymi definicjami dla danej techniki
- błąd w wykonaniu rytmicznym drużyny, czyli minimum jeden zawodnik ciągle utrzymuje

tempo wykonaniu układu (podczas rozbić oraz mixów, czy zatrzymanych lub przyspieszanych technik)

0 punktów (wyzerowanie) za:

- całkowite zatrzymanie w wykonaniu układu lub zatrzymanie wykonania na czas powyżej 2 (dwóch) sekund minimum jednego z członków drużyny
- wykonanie innego układu niż zadany lub wykonanie układu wykraczającego poza stopień wykonujących
- rozpoczęcie układu w złym kierunku (strona, front (przód lub tył), noga)
- rozpoczęcie układu złą pozycją początkową
- dodanie lub pominięcie ruchu w układzie oraz zmiana sekwencji ruchów w układzie (błędne wykonanie dwóch lub więcej ruchów pod rząd, np: w Dan-Gun zamiast 2x uderzenie, to 2x blok) niezgodnie z wytycznymi technicznymi
- brak wykonania zadanych w wytycznych technicznych sekwencji lub kierunków (poprawność nóg) do wykonania poprawnego diagramu.
- dotknięcie się zawodników podczas wykonywania układu

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)

Poziom drugi (po zakończeniu układu):

0,5 punktu (maksymalnie 8 kliknięć- łącznie 4 punkty) za:

- praca zespołowa, zgranie
- choreografia (jej trudność oraz dopracowanie)
- trudność wykonanej choreografii oraz jej wykonanie jako całości drużyny

5.7. Werdykt

- 5.7.1 Wygrywa drużyna z większą liczbą wskazań sędziów, niemniejszą niż dwa.
- 5.7.2 Werdykt uprawomocnia się po rozegraniu następnego pojedynku, nie później jednak niż do wystąpienia drużyny w następnej części drabinki.
- 5.7.3 Po wystąpieniu drużyny w następnej części drabinki werdykt nie ulega zmianie bez względu na rodzaj i formę protestu.

VI. WALKI ARANŻOWANE

6.1. Kategorie

Zawodnicy startujący w konkurencji walki aranżowanej będą podzieleni na grupy, zgodnie z kategoriami wiekowymi.

6.2. Procedura rozgrywania walk aranżowanych

- 6.2.1 Walka aranżowana rozgrywana jest na wszystkich zawodach rangi ogólnopolskiej.
- 6.2.2 Walka polega na wykonaniu przez drużynę prezentacji różnorodnych technik obrazujących walkę zgodnie z przygotowanym przez drużynę scenariuszem.
- 6.2.3 Skład osobowy drużyny to dwóch (lub dwoje) zawodników (w dowolnej konfiguracji płci).
- 6.2.4 Czas trwania prezentacji to minimum 60 sekund – maksimum 75 sekund (mierzony od komendy *Sijak* do komendy *Goman*).
- 6.2.5 W trakcie prezentacji nie wolno używać żadnych ochraniaczy.
- 6.2.6 Dopuszczalne są trzy sekwencje akrobatyczne na jedno wykonanie walki tradycyjnej przez drużynę.
- 6.2.7 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.
- 6.2.8 Jako pierwsza pokaz walki aranżowanej wykonuje drużyna oznaczona w wyniku losowania kolorem czerwonym.
- 6.2.9 Zawodnicy muszą wchodzić na planszę z przeciwnych stron, tak jak w walce sportowej.
- 6.2.10 Drużyna rozpoczyna walkę w dowolnym miejscu na planszy i w pozycji początkowej *Niunja So Palmok Daebi Makgi*.
- 6.2.11 Komendy podczas wykonywania pokazu walki aranżowanej wydaje kapitan drużyny, a na początku i na końcu pojedynku sędzia planszowy.
- 6.2.12 W programie prezentacji musi być zawarta technika wykonana w oparciu o technikę podstawową Taekwon-Do.
- 6.2.13 Na każdy wykonany atak trzeba wykonać blok lub unik, w przeciwnym razie technikę traktuje się jako końcową.
- 6.2.14 Techniki muszą być wykonane realistycznie.
- 6.2.15 Prezentacja kończy się finałowym ciosem (dopuszczana jest sekwencja ciosów w ruchu ciągłym), z okrzykiem i komendą zawodnika “zwycięzcy walki” „*Goman*” wskazująca na koniec walki, po którym zawodnicy przyjmują pozycję *Niunja So Palmok Daebi Makgi*.
- 6.2.16 Sędziowie oceniający wykonanie prezentacji nie muszą posiadać wyższych stopni niż rywalizujący zawodnicy.

- 6.2.17 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, na dwóch poziomach.

6.3. Sposób oceniania

Poziom pierwszy (w czasie wykonywania prezentacji):

0,2 punktu (maksymalnie 30 kliknięć- łącznie 6 punktów) za:

- wykonanie techniki bez precyzji, dostępu (odpowiedniej odległości) oraz widocznego celu
- atak lub obrona z błędnym zastosowaniem ruchu (aplikacja ruchu)
- wykonanie techniki ofensywnej, defensywnej lub unikanie ruchu bez celu/ zastosowania/ konieczności z wyłączeniem elementów akrobatycznych
- okrzyki lub "*Kihap*" gdziekolwiek podczas wykonywania walki aranżowanej, z wyłączeniem techniki kończącej
- zachowanie złego dystansu podczas wykonywania technik w walce aranżowanej
- utrata równowagi
- zawahanie i/lub zatrzymanie na dłużej niż ułamek sekundy (minimum jeden uczestnik musi być w akcji)
- brak lub błędne zastosowanie siły w danym ruchu
- wyjście za matę podczas wykonywania układu obiema stopami (minimum jeden zawodnik, każdy taki ruch)
- niedokładny lub niepoprawny wydech
- niedokładne lub niepoprawne przygotowanie techniki (złożenia, ruch wsteczny, przygotowanie w powietrzu podczas skoku itp.)
- niedokładne lub niepoprawne wykonanie fali w pojedynczym ruchu
- niedokładny lub niepoprawny rytm podczas zakończenia ruchu oraz podczas poruszania pomiędzy kolejnymi ruchami
- niedokładna lub niepoprawna pozycja
- niedokładny lub niepoprawny ruch (*continous, connecting, slow, fast, natural, normal*)
- asystowanie drugiemu członkowi drużyny podczas wykonywania techniki lub ruchu (np: pomoc w wyniesieniu nogi)
- przytrzymywanie (brak cofnięcia) szybkich kopnięć od razu po ich wykonaniu

0 punktów (wyzerowanie) za:

- niewykonanie walki aranżowanej w zadanym czasie 60-75 sekund
- całkowite zatrzymanie w wykonaniu walki aranżowanej lub zatrzymanie wykonania na czas

powyżej 2 (dwóch) sekund (obydwaj zawodnicy muszą się zatrzymać lub być w bezczynności, np: zapomnienie choreografii przez jednego lub dwóch zawodników lub oczekiwanie aż zegar osiągnie minimalny czas).

- wykonanie więcej niż trzech (3) sekwencji akrobatycznych na drużynę
- brak bloku lub uniku jednego z zawodników na jakikolwiek atak drugiego z nich oprócz sekwencji/ techniki kończącej
- wykonanie więcej niż jednej techniki (sekwencji technik) kończącej

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

Poziom drugi (po zakończeniu prezentacji przez drużynę):

0,5 punktu (maksymalnie 8 kliknięć- łącznie 4 punkty) za:

- praca zespołowa, zgranie
- choreografia (jej trudność oraz dopracowanie)
- trudność wykonanej choreografii oraz jej wykonanie jako całości drużyny

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.

6.4. Werdykt

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

VII. WALKA SPORTOWA (INDYWIDUALNE I DRUŻYNOWE)

7.1. Kategorie

Konkurencja walki sportowej będzie podzielona ze względu na płeć, wiek i wagę zawodniczek i zawodników.

7.2. Czas trwania walki

Czas zostaje włączony na komendę sędziego planszowego “*Sijak*”. System Sportdata odmierza czas na ekranie widzialnym przez zawodników oraz trenerów. Czas podczas walki pozostaje ciągle włączony. Zatrzymanie czasu następuje po komendzie sędziego planszowego “czas” lub “*Jung-Ji*”. Po tej komendzie czas się zatrzymuje aż do momentu wznowienia walki komendą “*Gaesok*”. Czas może zatrzymać również Sędzia Główny Planszy, który chce dokonać interwencji w czasie walki. Może to być chęć rozmowy z sędziami i udzielenie im rad, konsultacja decyzji z Sędzią Planszowym, upomnienie Trenerów itp.

7.2.1 Walki indywidualne:

7.2.1.1. **Junior młodszy:** 2 rundy po 1,5 minuty z przerwą 1 minutową.

7.2.1.2. **Junior:** 2 rundy po 2 minuty z przerwą 1 minutową.

7.2.1.3. **Młodzieżowiec:** 2 rundy po 2 minuty z przerwą 1 minutową.

7.2.1.4. **Senior:** 2 rundy po 2 minuty z przerwą 1 minutową.

Przerwy mogą być skrócone na potrzeby organizacyjne zawodów. Decyzję o skróceniu czasu przerwy podejmuje Dyrektor Zawodów/ Komisja Sędziowska.

7.2.2 Walki drużynowe – odbywają się tylko podczas Mistrzostw Polski Seniorów

7.2.2.1. *Skład drużyny* – minimum 3 osoby, a maksymalnie 6.

7.2.2.2. *Czas trwania* – każda walka ma 5 rund, po 2 minuty każda.

7.2.2.3. *Remis* – każdy trener wybiera jednego ze swoich zawodników, który będzie walczył dodatkową rundę.

7.2.2.4. *Golden score* – w przypadku podwójnego remisu, walka odbywa się do pierwszego trafienia.

7.3. Obszar punktowany

7.3.1 Głowa

7.3.1.1. Z przodu, po bokach i na czubku głowy, ale nie z tyłu.

7.3.1.2. Z wyłączeniem szyi.

7.3.2 Tułów

7.3.2.1. Od ramienia do pępka pionowo

7.3.2.2. Od linii biegnącej od pachy pionowo w dół do pasa z każdej strony (czyli tylko obszar czołowy, z wyłączeniem pleców).

7.4. Przyznawanie punktów

- 7.4.1 Jeden (1) punkt zostanie przyznany za każdy dozwolony atak ręką skierowany na środkową lub wysoką sekcję.
- 7.4.2 Dwa (2) punkty zostaną przyznane za każdy legalny atak stopą skierowany na środkową sekcję.
- 7.4.3 Trzy (3) punkty zostaną przyznane za każdy dozwolony atak stopą skierowany na wysoki przekrój.

7.5. Procedury punktowania w formule lekkiego kontaktu

Technika jest ważna zgodnie z systemem lekkiego kontaktu, jeżeli:

- a. Jest poprawnie wykonana.
- b. Jest dynamiczna (tj. jest dostarczany z siłą, celem, szybkością i precyzją).
- c. Nie nastąpiła utrata kontroli na celu.

7.6. Punkty minusowe/faule

7.6.1 Jeden punkt zostanie odjęty za następujące wykroczenia:

- 7.6.1.1. Ciężki kontakt.
- 7.6.1.2. Atakowanie upadłego przeciwnika.
- 7.6.1.3. Podcinanie.
- 7.6.1.4. Trzymanie/chwytanie.
- 7.6.1.5. Zamierzony atak na strefę niedozwoloną.
- 7.6.1.6. Niesportowe zachowanie*

Obejmuje to wszelkie działania podjęte przez zawodnika, które świadczą o braku szacunku, braku stosowania się do poleceń lub innych niedopuszczalnych zachowaniach wobec sędziów, oficjeli lub innych zawodników, w tym między innymi: niestosowanie się lub odmowę stosowania się do poleceń sędziego, celowe opuszczanie ringu/manipulowanie czasem, niewłaściwe zachowanie, język, gesty, itp.)

7.7. Ostrzeżenia

7.7.1 Mogą zostać nadane za:

- 7.7.1.1. Pokazywanie, że zdobyło się punkt, podnosząc jedną lub obie ręce.
- 7.7.1.2. Całkowite wyjście z ringu (obie stopy).
Np.: Jeśli zawodnik zostanie celowo wypchnięty z ringu (bez poddania się technice), nie otrzyma ostrzeżenia. Zawodnik, który wypychał, otrzyma ostrzeżenie.
- 7.7.1.3. Upadek, zamierzony lub nie (oznacza to dotykanie ziemi przez jakąkolwiek część ciała, inną niż stopy).
- 7.7.1.4. Udawanie ciosu, udawanie kontuzji w celu uzyskania przewagi.
- 7.7.1.5. Celowe unikanie walki.
- 7.7.1.6. Regulacja sprzętu w trakcie walki bez zgody sędziego planszowego.
- 7.7.1.7. Niezamierzony atak na strefę niedozwoloną
- 7.7.1.8. Pchanie rękami, ramionami lub ciałem.

Suma trzech (3) ostrzeżeń powoduje automatyczne odjęcie jednego (1) punktu.

7.8. Dyskwalifikacja

7.8.1 Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany za:

- 7.8.1.1. Niewłaściwe zachowanie wobec sędziów lub ignorowanie poleceń
- 7.8.1.2. Niekontrolowany lub nadmierny kontakt. Zapoznaj się ze słownikiem terminów – nadmierny kontakt.
- 7.8.1.3. Otrzymanie trzech (3) fauli.
- 7.8.1.4. Bycie pod wpływem alkoholu lub narkotyków.
- 7.8.1.5. Utrata panowania nad sobą.
- 7.8.1.6. Obrażanie przeciwnika, trenera lub któregoś z sędziów lub któregoś z oficjeli.
- 7.8.1.7. Gryzienie lub drapanie.
- 7.8.1.8. Atak kolanem, łokciem lub głową.
- 7.8.1.9. Uznanie za winnego spowodowania utraty przytomności lub niezdolności do walki.

Zawodnik, który obraża innych zawodników, trenerów lub sędziów, zostanie zdyskwalifikowany z całych zawodów i może zostać zgłoszony do komisji dyscyplinarnej PZTKD.

Sytuacja decydująca o dyskwalifikacji zawodnika powinna być skonsultowana z Sędzią Głównym Planszy. Decyzję o całkowitej dyskwalifikacji podejmuje **Dyrektor Zawodów/Członek Komisji Sędziowskiej**.

7.9. Urazy

7.9.1 Jeśli zawodnik ulegnie urazowi, sędzia planszowy musi przerwać mecz i wezwać służby medyczne. Każdemu zawodnikowi przysługują trzy minuty czasu medycznego na cały mecz, podczas których służby medyczne poddadzą zawodnika diagnozie, opatrzą rany i podejmą decyzję o możliwości kontynuowania walki przez zawodnika.

Ważne: pomiar czasu rozpoczyna się od momentu pojawienia się służb medycznych przy zawodniku i kończy po ich odejściu. Pomiar czasu odbywa się za pomocą systemu zaimplementowanego w SportData. Jeśli zawodnik będzie potrzebował więcej czasu niż ustalone 3 minuty, zostanie odsunięty od możliwości dalszego kontynuowania walki. Niezależnie od pozostałego czasu medycznego, w przypadku badania wstrząsu mózgu, czas badania wstrząsu mózgu wynosi co najmniej 2 minuty.

7.9.2 Gdy zawodnik nie może już startować z powodu decyzji służb medycznych i zgodnie z decyzją Dyrektora Zawodów/ Członka Komisji Sędziowskiej

- 7.9.2.1. zwycięża, jeśli jego przeciwnik zostanie uznany winnym zaistniałej sytuacji
- 7.9.2.2. przegrywa, jeśli jego przeciwnik nie ponosi odpowiedzialności za zaistniałą kontuzję

- 7.9.3 Kontuzjowany zawodnik, który jest niezdolny do walki zgodnie z decyzją służb medycznych, nie może kontynuować zawodów na czas określony przez służby medyczne.
- 7.9.4 Zawodnik, który nie zgadza się z decyzją służb medycznych i/lub sędziów, zostanie zdyskwalifikowany z całych zawodów.
- 7.9.5 Jeśli obaj zawodnicy doznają kontuzji w tym samym czasie i obaj są niezdolni do kontynuowania walki zgodnie z decyzją służb medycznych, zwycięzcą zostanie ogłoszony zawodnik, który do tego momentu zdobył najwięcej punktów. Jeśli liczba punktów jest identyczna, o wyniku meczu decyduje Sędzia Główny Planszy w konsultacji z Dyrektorem Zawodów/ Członkiem Komisji Sędziowskiej.

7.10. Procedura ustalania winy przy niezdolności medycznej

- 7.10.1 Za każdym razem, gdy dochodzi do potencjalnej dyskwalifikacji w kontekście niezdolności medycznej zawodnika do kontynuowania pojedynku, Sędzia Główny Planszy musi skonsultować się z w celu sprawdzenia, czy przestrzegany jest odpowiedni proces przed podjęciem decyzji.
- 7.10.2 Odpowiedzialność za dyskwalifikację musi wynikać "bezpośrednio z wyniku" potencjalnie zabronionego działania dokonanego umyślnie i/lub bez kontroli, a w konsekwencji takiego działania spowodowało niemożność kontynuowania meczu przez zawodnika. W takim przypadku Sędzia Główny Planszy może zastosować dyskwalifikację
- 7.10.3 W celu ustalenia winy Sędzia Główny Planszy musi postępować zgodnie z następującymi krokami:
 - 7.10.3.1. Sędzia Główny Planszy musi wezwać Dyrektora zawodów/Członka Komisji Sędziowskiej, który będzie nadzorował i doradzał w sprawie tej procedury,
 - 7.10.3.2. Dyrektor zawodów skonsultuje się najpierw z Sędzią Głównym Planszy, a następnie z Sędzią Planszowym w celu jak najlepszego ustalenia sytuacji i wyniku,
 - 7.10.3.3. Jeśli na tym etapie nie można ustalić żadnej decyzji, kierownik zawodów może zdecydować o wezwaniu sędziów punktowych (indywidualnie) w celu ustalenia ich opinii,
 - 7.10.3.4. Przed podjęciem ostatecznej decyzji Dyrektor zawodów ma możliwość skonsultowania się z każdą osobą, którą uzna za istotną, w celu uzyskania dodatkowych informacji,
 - 7.10.3.5. Dyrektor zawodów, biorąc pod uwagę wszystkie zdobyte informacje, podejmie ostateczną decyzję o wyniku meczu.

UWAGA I: Zawodnik, który jest winny spowodowania utraty przytomności, kontuzji i urazu lub spowodowania wstrząśnienia mózgu podczas walki sportowej, może zostać zdyskwalifikowany. Nieprzytomny lub ze wstrząśnieniem mózgu zawodnik nie będzie w stanie ponownie rywalizować podczas całego wydarzenia i w związku z tym straci wszystkie pozostałe pojedynki lub udział w pozostałych konkurencjach.

UWAGA II: Wstrząśnienie mózgu i możliwość wystąpienia wstrząsu mózgu.

W odniesieniu do polityki ITF dotyczącej wstrząśnienia mózgu, ITF zastrzega, że po rozpoznaniu wstrząśnienia mózgu, zawodnik musi zostać usunięty z zawodów, a dalsza pomoc medyczna musi być udzielona w zależności od stopnia urazu. Ze względu na ten niepokój i ukryte zagrożenia związane z syndromem wtórnego uderzenia, konieczne jest, aby lekarz został wezwany w celu oceny, czy jakiegokolwiek objawy obserwowane przez sędziego planszowego lub trenera, mogą wskazywać na wstrząśnienie.

7.11. Przebieg walk – indywidualne i drużynowe

7.11.1 INDYWIDUALNE

- 7.11.1.1. Zawodnicy rozpoczynają walkę w centrum maty, każdy w kolorze sprzętu odpowiednio czerwonym i niebieskim. Ochraniacze szczęki musi być przezroczysty i podczas pojedynku nie może być wyciągany z ust. Na polecenie sędziego, zawodnicy kłaniają się do stolika, do sędziego i do siebie.
- 7.11.1.2. Sędzia planszowy rozpoczyna walkę komendą “SIJAK” i zawodnicy walczą do usłyszenia komendy “HAECHYO”.
- 7.11.1.3. W tym momencie zawodnicy przestaną sparować i pozostają tam, gdzie są, aż do wznowienia walki.
- 7.11.1.4. Po upływie wyznaczonego czasu, system zatrzyma punktację, a sędzia planszowy zakończy rundę i/lub walkę. Nastąpi odwrotna kolejność kłaniania się i zostanie ogłoszony wynik.
- 7.11.1.5. W przypadku remisu, wszystkie faule i ostrzeżenia oraz punkty zostają wycofane, a walka rozpoczyna się od nowa.
- 7.11.1.6. Po wyjściu za planszę, skrajny zawodnik musi wejść do planszy i ustawić się do wznowienia walki metr od końca pola wyznaczonego do walki.

7.11.2 DRUŻYNOWE WALKI

- 7.11.2.1. Procedura ukłonów w walkach drużynowych jest identyczna jak w walce indywidualnej.
- 7.11.2.2. Sędzia planszowy rzuca monetą, by zdecydować która drużyna pierwsza wybiera zawodnika
- 7.11.2.3. Co rundę, następuje zamiana, drużyn, która pierwsza wybiera zawodnika.
- 7.11.2.4. Wszyscy zawodnicy, którzy spełniają wymogi kategorii, tj. wiek i płeć, mogą być wybrani do konkurencji drużynowych.

Trener przekazuje listę zawodników do stolika głównego w dwóch kopiach. Jeśli na liście jest więcej niż 6 zawodników, trener musi postanowić, która szóstka będzie uczestniczyć w walkach. Jeśli na liście znajduje się 5 zawodników, cała piątka musi wziąć udział w walkach. Lista musi być podpisana zarówno przez trenera jak i kierownika zawodów. Od tego momentu, nie mogą odbywać się żadne zmiany na liście. Kopia listy startowej pozostaje u kierownika zawodów.

Podpisanie listy startowej zawodników, musi odbyć się najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem kategorii.

VIII. TESTY SIŁY

8.1. Kategorie

Zawodnicy startujący w konkurencji testów siły będą podzieleni na grupy, zgodnie z wiekiem i płcią startujących. Konkurencja rozgrywana jest na Mistrzostwach Polski Juniorów, Młodzieżowców i Seniorów.

8.2. Procedury – indywidualne i drużynowe

- 8.2.1 Po ogłoszeniu nazwiska zawodnik ma obowiązek stawić się na planszę rozgrywania testów lub za pośrednictwem trenera / kierownika ekipy wyjaśnić powód nieobecności.
- 8.2.2 Zawodnik wykonuje w ustalonej przez siebie kolejności testy.
- 8.2.3 Do testów używane są deski wielokrotnego rozbicia umożliwiające zróżnicowanie siły rozbicia.
- 8.2.4 Zawodnik ma prawo do dowolnego sposobu odmierzenia dystansu z możliwością dotknięcia deski.
- 8.2.5 Odmierzenie dystansu przez zawodnika jest obowiązkowe.
- 8.2.6 Całość pojedynczego testu nie może przekroczyć 50 sekund.
- 8.2.7 Ustawienie maszyn odbywa się za pośrednictwem służb technicznych bez dotykania desek lub urządzeń przez zawodnika.
- 8.2.8 Czas ustawiania maszyny nie jest wliczany do limitu czasowego wykonania testu.
- 8.2.9 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.
- 8.2.10 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.
- 8.2.11 Miejsca zawodników w układzie rankingowym uzależnione są od ilości zdobytych przez nich punktów.
- 8.2.12 Miejsca zdobyte w konkurencji pogrupowane są zgodnie z grupami miejsc drabinki systemu pucharowego.
- 8.2.13 W sytuacji braku możliwości zakwalifikowania zawodników do odpowiedniej grupy miejsc z powodu remisu punktowego odbywa się dogrywka na losowo wybranym teście.
- 8.2.14 Sędzia Główny Planszy wybiera ilość desek testu dogrywki.
- 8.2.15 Sędzia Główny Planszy, gdy wcześniejsza procedura nie przyniesie rezultatu losuje następny test dogrywki, z pominięciem testu już przeprowadzonego.
- 8.2.16 W przypadku braku rozstrzygnięcia po przelosowaniu wszystkich testów procedurę

rozpoczyna się od nowa, losując ponownie spośród wszystkich testów, z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania ilości desek, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.

8.2.17 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.

8.2.18 Procedura punktacji:

8.2.18.1. Sędziowie punktowi oceniają i określają poprawność testu w powierzonym im zakresie.

8.2.18.2. Sędzia Główny Planszy na podstawie opinii sędziów punktowych zalicza zawodnikowi punkty za poszczególne testy.

8.2.18.3. Punkty zdobywane są w określonych rodzajach testów.

8.2.18.4. Testu nie zalicza się, gdy:

- + zawodnik nie wykona samodzielnie bez pomocy osób drugih lub jakiegokolwiek sprzętu czy urządzenia poprawnej pozycji zarówno przed jak i po teście
- + uderzy deskę inną niż wymagana powierzchnią
- + nieprzypadkowo dotknie maszyny jakąkolwiek częścią ciała, lub przytrzyma się jej w celu utrzymania równowagi
- + dotknięcie podłoża jakąkolwiek inną niż stopy częścią ciała,
- + wykona dodatkowe kroki poza dozwolonymi w trakcie wykonywania testu
- + wykona dodatkowe kroki lub ruchy ciała po wykonaniu testu nie związane bezpośrednio z przyjmowaniem pozycji gotowości
- + wykona inny niż wymagany test
- + przekroczy limit czasowy wykonania testu

8.2.19 Sędzia musi sprawdzić każdą deskę przed kolejnym testem po nieudanej próbie rozbicia.

8.3. Przydział technik do testów siły

TESTY SIŁY ILOŚĆ DESEK		
Nazwa techniki	DESKI JUNIOR	DESKI SENIOR
Kobiety – Juniorzy i Seniorzy		
Ap-Joomuk Jirugi	1	2
Sonkal Taerigi	1	2
Yopcha Jirugi	2	3
Dollyo Chagi	1	2

Bandae Dollyo Chagi	1	2
Mężczyźni – Juniorzy i Seniorzy		
Ap-Joomuk Jirugi	2	3
Sonkal Taerigi	2	3
Yopcha Jirugi	3	4
Dollyo Chagi	2	3
Bandae Dollyo Chagi	2	3

8.4. Powierzchnie atakujące i dozwolony sposób wykonania testu

Nazwa techniki	POWIERZCHNIA	DOZWOLONY SPOSÓB WYKONANIA
Jirugi	Ap-Joomuk	Krok nogi zakroczonej /tylnej/ do przodu lub wykrok nogi przedniej w przód
Sonkal Taerigi	Sonkal	Uderzenie do wewnątrz lub na zewnątrz ręką przednią lub tylną, odstawienie/wykrok nogi przedniej, lub wykonanie kroku nogą tylną
Yopcha Jirugi	Dwitkumchi Balkal Yopbalbadak	Uderzenie nogą przednią albo tylną, krok dostawny lub skrzyżny z przodu albo z tyłu (bez obrotu – wzrok w
Dollyo Chagi	Ap-kumchi	Uderzenie nogą przednią lub tylną
Bandae Dollyo Chagi	Dwichook	Odstawienie lub dostawienie nogi przedniej (obróć 180°)

W testach siły dozwolony jest krok w przód, slajd, przeskok (skip) lub skok.

8.5. Punktacja

8.5.1 Punktacja pojedynczego testu:

8.5.1.1. **1 punkt**, czyli punktację deski pękniętej przyznaje się, gdy zostanie ona odchylona uderzeniem i zablokuje się na jednym wygarbieniu w ukośnym położeniu.

8.5.1.2. **3 punkty**, czyli punktację deski złamanej przyznaje się, gdy zostanie ona przetłamana uderzeniem na dwie części.

8.5.2 **Po nieudanej próbie rozbicia sędzia musi sprawdzić deskę i ocenić czy jej ułożenie może spowodować dodatkowe trudności w kolejnym teście.**

8.6. Werdykt

8.6.1 Wynik punktowy pojedynczego testu pokazywany jest bezpośrednio po jego wykonaniu.

8.6.2 Bezpośrednio po zakończeniu testów przez zawodnika pokazywana jest suma zdobytych przez niego punktów.

- 8.6.3 W przypadku wystąpienia błędu werdyktu może on zostać zmieniony nie później jednak jak do uprawomocnienia się werdyktu.
- 8.6.4 Wyniki pojedynczych testów aktualnie wykonywanych przez zawodnika uprawomocniają się w momencie opuszczania planszy przez zawodnika po ich wykonaniu.
- 8.6.5 Po uprawomocnieniu się werdyktu jakiejkolwiek 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.
- 8.6.6 Oficjalne zatwierdzenie wyników konkurencji następuje po publicznym ogłoszeniu przez Dyrektora Zawodów/Członka Komisji Sędziowskiej lub Sędziego Głównego Planszy testów siły.

IX. TECHNIKI SPECJALNE

9.1. Kategorie

Zawodnicy zostaną podzieleni na grupy ze względu na płeć i wiek, zgodnie z kategoriami wiekowymi wymienionymi wcześniej.

9.2. Procedury – indywidualne i drużynowe

- 9.2.1 Po ogłoszeniu nazwiska zawodnik ma obowiązek stawić się na planszę rozgrywania testów lub za pośrednictwem trenera/kierownika ekipy wyjaśnić powód nieobecności.
- 9.2.2 Punkty zdobywane są w określonych rodzajach testów w zależności od grupy wiekowej i płci.
- 9.2.3 Przydział technik do testów i ich wysokości/odległości:

TECHNIKI SPECJALNE WYSOKOŚCI DESKI			
NAZWA TECHNIKI	WYSOKOŚĆ		
	Junior młodszy	Junior	Senior
KOBIETY			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	200 cm	220 cm	230 cm
Twimyo Dollyo Chagi	180 cm	200 cm	210 cm
Twimyo Bandae Dollyo	170 cm	180 cm	190 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	170 cm	180 cm	190 cm
Twio Nomo Yop Chagi	100 cm	110 cm	120 cm

MĘŻCZYŹNI			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	230 cm	250 cm	260 cm
Twimyo Dollyo Chagi	210 cm	230 cm	240 cm
Twimyo Bandae Dollyo	190 cm	210 cm	220 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	190 cm	210 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	120 cm	130 cm	140 cm

- 9.2.4 Zawodnik wykonuje w ustalonej kolejności testy na zadanych wysokościach.
- 9.2.5 Kolejność wykonywania testów
- 9.2.5.1. Twimyo Nopi Ap Cha Busigi
 - 9.2.5.2. Twimyo Dollyo Chagi
 - 9.2.5.3. Twimyo Bandae Dollyo Chagi
 - 9.2.5.4. Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi
 - 9.2.5.5. Twio Nomo Yop Chagi
- 9.2.6 Zawodnik ma obowiązek wykonania próby (odmierzenia dystansu) bez dotykania deski.
- 9.2.7 Dotknięcie deski podczas próby traktowane jest jako wykonanie testu.
- 9.2.8 Czas odmierzania dystansu i wykonania pojedynczej techniki nie może przekroczyć 50 sekund.
- 9.2.9 Ustawienie maszyn odbywa się za pośrednictwem służb technicznych bez dotykania ich przez zawodnika.
- 9.2.10 Czas ustawiania maszyny nie jest wliczany do limitu czasowego wykonania testu.
- 9.2.11 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.
- 9.2.12 Po ustawieniu maszyn na komendę Sędziego Głównego Planszy – zawodnik przyjmuje pozycję gotowości Niunja Sogi Palmok Daebi Makgi. Limit czasowy mierzony jest od komendy – *Sijak* – do momentu zakończenia testu.
- 9.2.13 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.
- 9.2.14 W przypadku remisu odbywa się dogrywka na losowo wybranym teście.
- 9.2.15 Wysokość testu wybiera Sędzia Główny Planszy.
- 9.2.16 Sędzia Główny Planszy losuje następny test dogrywki, gdy wcześniejsza procedura nie przyniesie rezultatu, z pominięciem testu już przeprowadzonego.
- 9.2.17 W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia po przelosowaniu wszystkich testów procedurę rozpoczyna się od nowa losując ponownie spośród wszystkich testów z możliwością dowolnego zmniejszania bądź zwiększania wysokości, aż do uzyskania

rozstrzygnięcia.

- 9.2.18 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.

9.3. Punktacja

- 9.3.1 Punktacja pojedynczego testu:

9.3.1.1. Deska odchylona częściowo – 1 punkt

9.3.1.2. deska odchylona całkowicie – 3 punkty

- 9.3.2 Punkty przyznaje się, gdy deska zostanie odchylona i zablokuje się na mechanizmie zapadkowym w ukośnym położeniu.

9.4. Werdykty

- 9.4.1 Wynik pojedynczego testu pokazywany jest bezpośrednio po jego wykonaniu.

- 9.4.2 W przypadku wystąpienia błędu werdyktu może on zostać zmieniony nie później jednak jak do uprawomocnienia się werdyktu.

- 9.4.3 Wyniki pojedynczych testów aktualnie wykonywanych przez zawodnika uprawomocniają się w momencie opuszczania planszy przez zawodnika po ich wykonaniu.

- 9.4.4 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.

- 9.4.5 Oficjalne zatwierdzenie wyników konkurencji następuje po publicznym ogłoszeniu przez Dyrektora Zawodów lub Sędziego Głównego Planszy technik specjalnych.

X. PROCEDURA ROZSTRZYGANIA SPORÓW

10.1. Protest

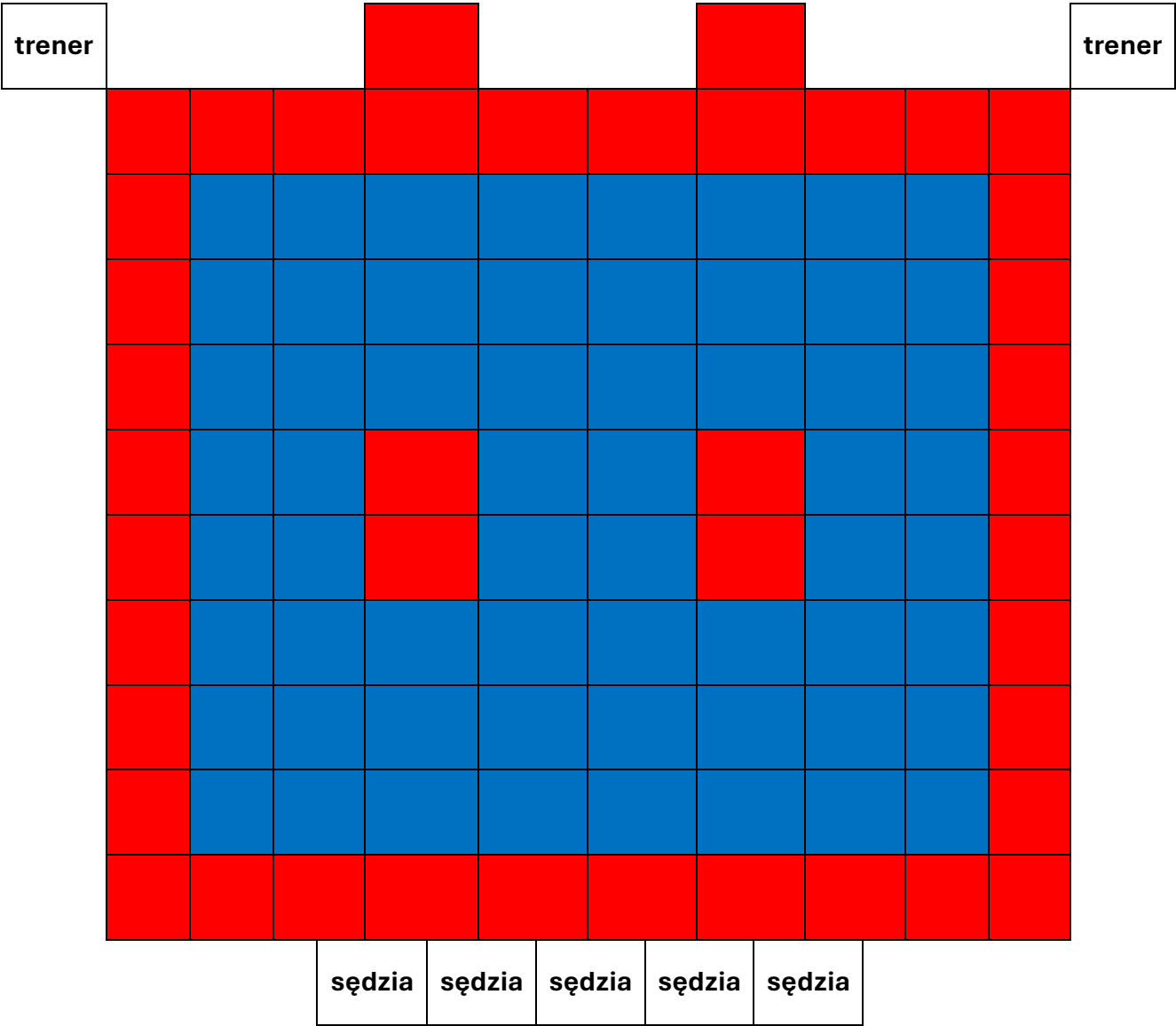
- 10.1.1 Protest może zostać złożony jedynie przez oficjalnego Trenera/Instruktora/Sekundanta, który jest obecny przy zawodniku w danym pojedynku (siedzi na krzeselku przy planszy, na której rozgrywa się pojedynek). Protest może zostać złożony tylko i wyłącznie przy wyraźnym naruszeniu przepisów w opinii Trenera/ Instruktora/ Sekundanta.
- 10.1.2 Trener/ Instruktor/ Sekundant musi zawnioskować o Protest u Sędziego Głównego Planszy, od razu po zakończonym pojedynku, którego dotyczy protest.
- 10.1.3 Sędzia Główny Planszy zapoznaje Trenera z zasadami oraz kartą protestu. Wydaje się kartę Trenerowi po uiszczeniu oficjalnej kwoty protestu do Sędziego Głównego Planszy.

- 10.1.4 Praca planszy NIE zostanie przerwana, chyba że problem bezpośrednio wpłynie na następny pojedynek lub utrudni kontynuowanie prowadzenia konkurencji (drabinki). Tylko wtedy praca planszy zostanie przerwana i tylko do czasu rozwiązania protestu.
- 10.1.5 Każdy protest musi zostać wniesiony i napisany na Oficjalnym druku na dane zawody.
- 10.1.6 Każdy wypełniony protest musi zostać przedstawiony Sędziemu Głównemu Planszy nie później niż pięć (5) minut po otrzymaniu oficjalnego dokumentu protestu.
- 10.1.7 Protest musi być precyzyjny i szczegółowy.
- 10.1.8 Sędzia Główny Planszy przywołuje Dyrektora Zawodów/Komisję Sędziowską. Przekazuje Oficjalny protest oraz opłatę protestu.
- 10.1.9 Dyrektor Zawodów/Komisja Sędziowska sprawdza następnie okoliczności protestu i podejmuje decyzję:
 - 10.1.9.1. Zatwierdzić wynik pojedynku.
 - 10.1.9.2. Powtórzyć pojedynek.
 - 10.1.9.3. Przyznać zwycięstwo w pojedynku drugiemu z zawodników.
 - 10.1.9.4. Przypisać lub usunąć punkty, ostrzeżenia, faule, czas, jeśli to konieczne
 - 10.1.9.5. Zdyskwalifikować obu zawodników.

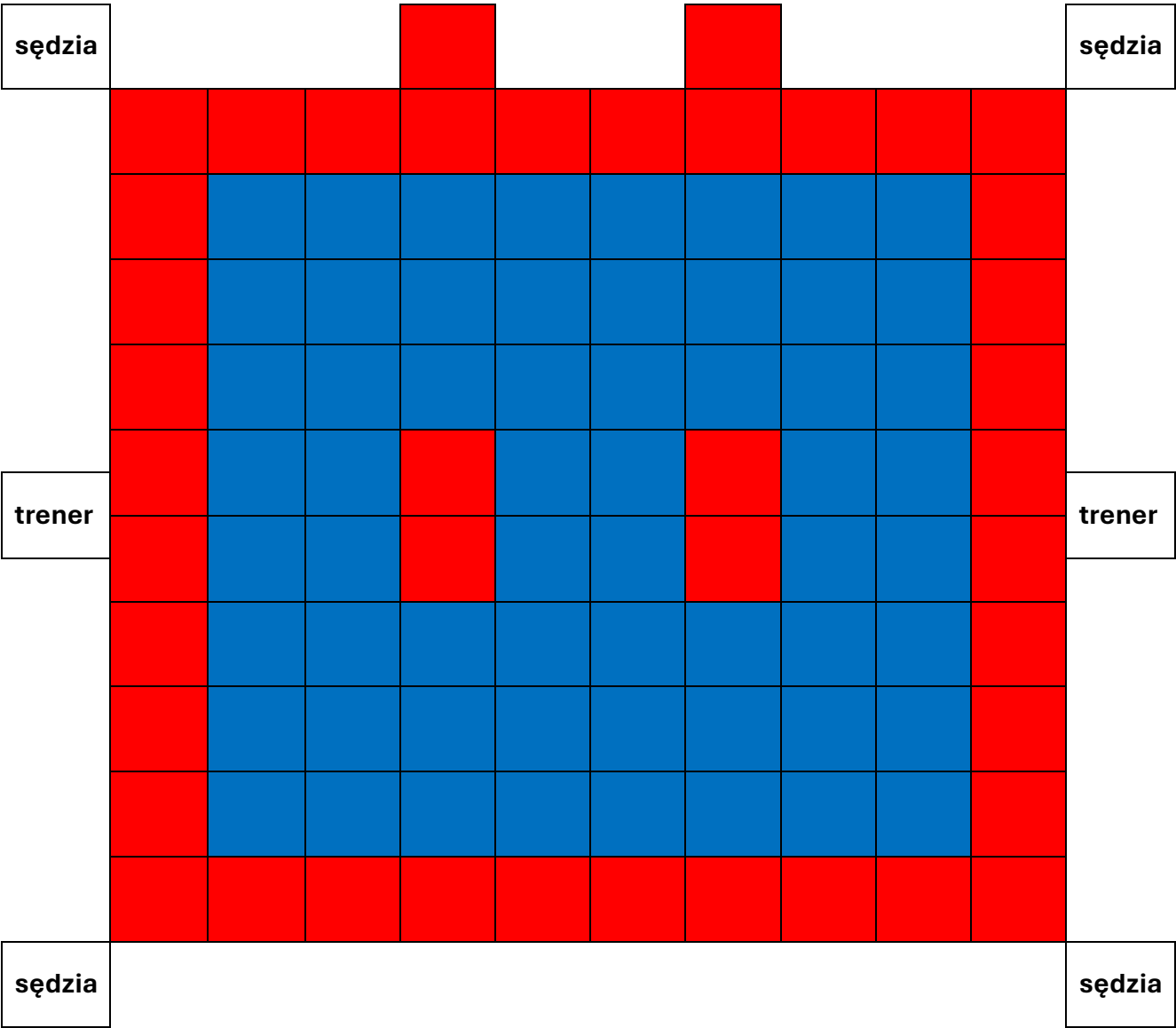
Opłata za protest zostanie zwrócona trenerowi protestującemu wyłącznie w przypadku, gdy Dyrektor Zawodów/Komisja Sędziowska podtrzyma i zatwierdzi protest. Jeśli trener przegra protest, opłata za protest przepadnie.

XI. DIAGRAMY PLANSZ

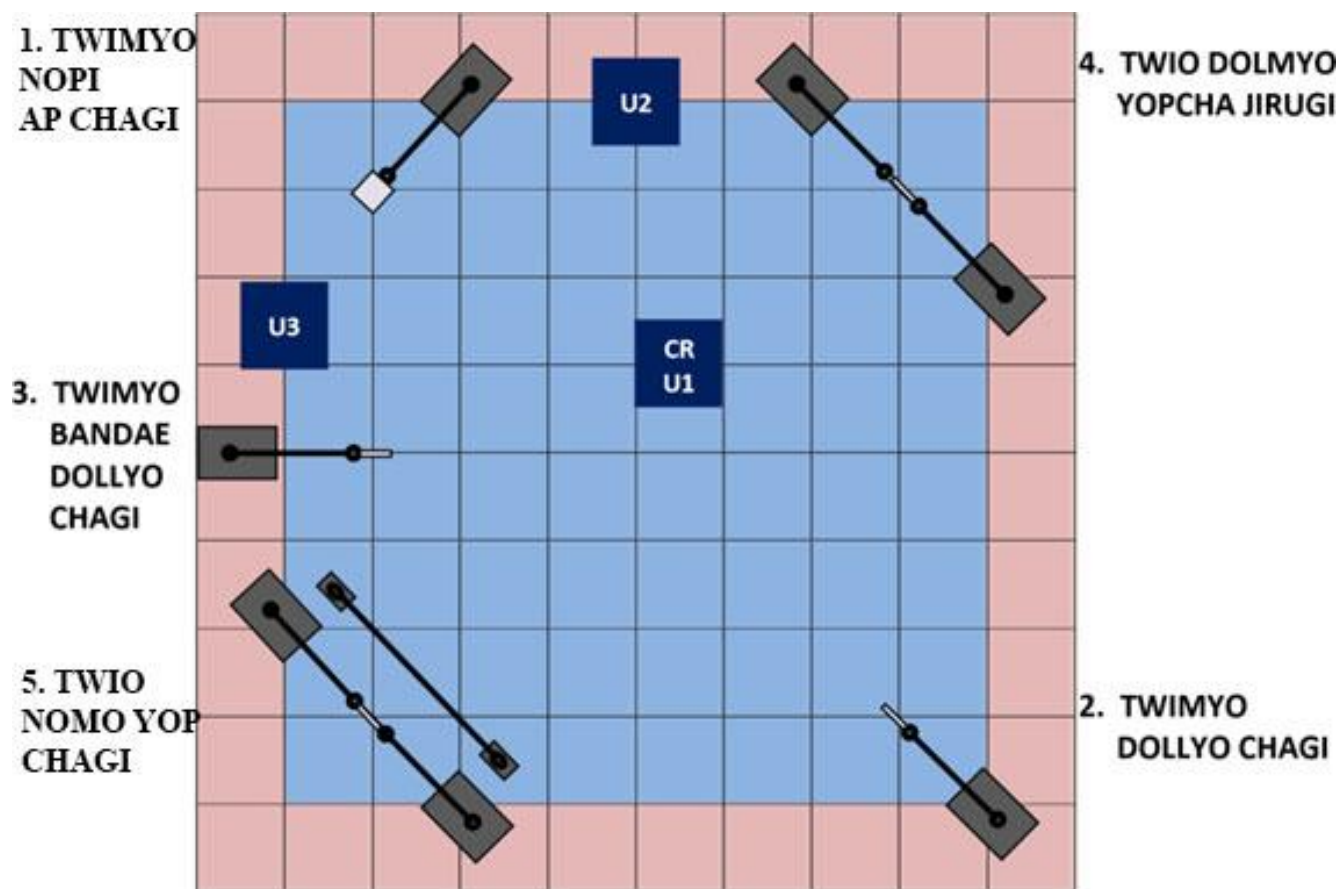
11.1. Układy indywidualne i drużynowe oraz walka aranżowana



11.2. Walki indywidualne i drużynowe



11.3. Techniki specjalne



U1, U2, U3 – sędziowie punktowi

CR – sędzia planszowy

XII. KARY W KONKURENCJACH TECHNICZNYCH

12.1. Kary w indywidualnych konkurencjach technicznych

KARY PUNKTOWE PRZED/PO WYKONANIU UKŁADU/WALKI ARANŻOWANEJ (USUNIĘCIE JEDNEGO (1) PEŁNEGO PUNKTU) ZA JEDEN Z PONIŻSZYCH PUNKTÓW. MAKSYMALNIE JEDEN (1) MINUS PUNKT NA JEDEN UKŁAD	
MINUS PUNKT	Niepoprawne technicznie wykonanie <i>Charyot Sogi</i> (podczas przyjmowania pozycji, wyprowadzenie rąk z krzyża; tupanie dla przykucia uwagi, itp.)
	Niewchodzenie na wyznaczone miejsce na planszy, najkrótszą drogą po prostej
	Wykonywanie kroków tupających podczas przemieszczania się po planszy.
	Zatrzymywanie się, wykonywanie technik i elementów akrobatycznych podczas wchodzenia/ schodzenia z planszy.
	Niesportowe zachowanie (w tym rozpraszanie drugiego zawodnika/ drużyny podczas jego wykonania)

ODEJMIJ 0.2 PUNKTA ZA KAŻDY BŁĄD W WYKONANIU	
Kary	Krzyknienie nieprawidłowej nazwy układu lub jej brak
	Okrzyk "Kihap" w jakimkolwiek momencie wykonywania układu lub na jego koniec
	Wykonywanie techniki na niewłaściwej wysokości lub nieprawidłowe wyrównanie
	Utrata równowagi
	Wahanie i/lub zatrzymywanie się na dłużej niż ułamek sekundy
	Niewracanie na miejsce startu (<i>w promieniu szerokości ramion</i>)
	Lack of, and/or incorrect application of power
	Powrót do miejsca startu niewłaściwą nogą
	Całkowite wyjście z ringu
	Niedokładne lub nieprawidłowe kroki (ułożenie stopy po kopnięciu, obracanie w miejscu, obracanie, ułożenie stopa do stopy, przesuwanie, ślizganie się....)
	Niedokładne lub nieprawidłowe oddychanie
	Niedokładne lub nieprawidłowe przygotowanie lub wykonanie techniki (<i>i.e. krzyże, przygotowanie, rozluźnienie, wykonanie, skoki...</i>)
	Niedokładna lub nieprawidłowa fala w pojedynczym ruchu i/lub nieprawidłowy lub niedokładny rytm w krokach lub przejściach między ruchami
	Niedokładna lub nieprawidłowa postawa
Maks. 10 pkt do odjęcia.	Niedokładny lub nieprawidłowy ruch (<i>i.e. continuous, connecting, slow, fast, natural, normal</i>)
	Atakowanie lub obrona za pomocą złej techniki
	Nieprawidłowe zawieszenie (<i>wstrzymanie</i>) lub wypowiedzenia (Wycofanie) kopnięcia, zgodnie z definicją techniczną dla tej techniki.

DAJ 0 PUNKTÓW ZA:	
Kary końcowe	Całkowite zatrzymanie wzoru lub wstrzymanie na dłużej niż 2 sekundy
	Niewykonanie wyznaczonego układu lub wykonanie układu wyższego niż stopień zawodnika
	Rozpoczynanie układu w złym kierunku (<i>bok/przód/tył</i>)
	Rozpoczynanie układu z inną pozycją gotowości niż określona dla danego układu.
	Dodawanie lub pomijanie jakiegokolwiek ruchu lub zmienianie dowolnej sekwencji ruchów, które nie są wymagane przez techniczny kierunek układu.
	Niewykonanie zalecanej sekwencji i kierunku kroków, które uzupełniają diagram układu.

12.2. Kary w drużynowych konkurencjach technicznych

KARY PRZED I PO WYSTĘPIE (ODEJMIJ JEDEN (1) PEŁNY PUNKT)	
Za każde z poniższych przewinień, popełnione przez jednego lub wszystkich członków drużyny. Maksymalnie 1 kara za każdy układ.	
Minus punkt	Niepoprawne technicznie wykonanie <i>Charyot Sogi</i> (podczas przyjmowania pozycji, wyprowadzenie rąk z krzyża; tupanie dla przykucia uwagi, itp.)
	Niewchodzenie na wyznaczone miejsce na planszy, najkrótszą drogą po prostej
	Wykonywanie kroków tupających podczas przemieszczania się po planszy.
	Zatrzymywanie się, wykonywanie technik i elementów akrobatycznych podczas wchodzenia/ schodzenia z planszy.
	Niesportowe zachowanie (w tym rozpraszanie drugiego zawodnika/ drużyny podczas jego wykonania)

ODEJMIJ 0.2 PUNKTA ZA KAŻDY BŁĄD W WYKONANIU	
Kary poziom 1	Brak wywołania lub wywołanie nieprawidłowej nazwy układu
	Krzyknięcie lub „Kihap” w dowolnym momencie wykonywania układu lub na jego zakończenie
	Wykonanie techniki na niewłaściwej wysokości lub nieprawidłowe ustawienie
	Utrata równowagi
	Wahanie i/lub zatrzymywanie się na dłużej niż ułamek sekundy
	Brak powrotu na miejsce startu (w promieniu szerokości ramion)
	Powrót do miejsca startu niewłaściwą nogą
	Brak lub nieprawidłowe zastosowanie siły
	Całkowite wyjście z ringu
	Niedokładne lub nieprawidłowe kroki (np. ustawienie stopy po kopnięciu, obracanie, przesuwanie, ślizganie się itd.)
	Niedokładne lub nieprawidłowe oddychanie
	Niedokładne lub nieprawidłowe przygotowanie lub wykonanie techniki (<i>i.e. krzyże, przygotowanie, rozluźnienie, wykonanie, skoki...</i>)
Maks. 6 pkt do odjęcia.	Niedokładna lub nieprawidłowa fala w pojedynczym ruchu i/lub nieprawidłowy lub niedokładny rytm w krokach lub przejściach między ruchami
	Niedokładna lub nieprawidłowa postawa
	Niedokładny lub nieprawidłowy ruch (np. ciągły, łączący, wolny, szybki, naturalny, normalny)
	Atakowanie lub obrona za pomocą niewłaściwej techniki
	Nieprawidłowe zawieszenie (wstrzymanie) lub wycofanie kopnięcia (przednie/boczne/skrętne/środkowe lub wysokie kopnięcie skrotne)

DAJ 0 PUNKTÓW ZA:	
Kary końcowe	Całkowite zatrzymanie wzoru lub wstrzymanie na dłużej niż 2 sekundy
	Niewykonanie wyznaczonego układu lub wykonanie układu wyższego niż stopień zawodnika
Tylko podczas poziomu 1	Rozpoczynanie układu w złym kierunku (<i>bok/przód/tył</i>)
	Rozpoczynanie układu z inną pozycją gotowości niż określona dla danego układu.
	Dodawanie lub pomijanie jakiegokolwiek ruchu lub zmienianie dowolnej sekwencji ruchów, które nie są wymagane przez techniczny kierunek układu.
	Niewykonanie zalecanej sekwencji i kierunku kroków, które uzupełniają diagram układu.

(Uwaga: W konkurencji układów drużynowych to samo pojedyncze przewinienie (np. więcej niż jeden członek drużyny wykonał nieprawidłową pozycję lub więcej niż jeden członek drużyny wykonał ten sam ruch na niewłaściwej wysokości lub w złym

ustawieniu) może być ukarane tylko jednym odjęciem 0,2 punktu za dane przewinienie, a nie wielokrotnymi odjęciami za każdego zawodnika.)

Odjęcie 0,2 punktu za dane przewinienie – nie sumuje się wielokrotnych odjęć 0,2 punktu za to samo przewinienie.

Poziom	ODEJMIJ MAKSYMALNIE 4 PUNKTY NA KONIEC WYSTĘPU (po 0,5 punktu) ZA:
oceniania 2	Praca zespołowa, choreografia oraz stopień trudności

12.3. Kary w konkurencji walki aranzowanej

KARY PRZED I PO WYSTĘPIE (ODEJMIJ JEDEN (1) PEŁNY PUNKT) Za każde z poniższych przewinień, popełnione przez jednego lub wszystkich członków drużyny. Maksymalnie 1 kara za każdy układ.	
	Nieprawidłowe wykonanie pozycji <i>Charyot Sogi</i> (krzyżowanie rąk, tupanie podczas wejścia...)
	Wejście niebezpośrednie z krawędzi maty do punktu startowego
	Tupanie podczas wejścia do punktu startowego.
	Zatrzymanie podczas wejścia i zejścia z planszy lub wykonanie jakiejkolwiek akcji zgodnej z techniką Taekwon-Do
	Niesportowe zachowanie

ODEJMIJ 0.2 PUNKTA ZA KAŻDY BŁĄD W WYKONANIU.	
Kary poziom 1	Wykonywanie jakiejkolwiek techniki bez precyzji i dostępu (odpowiednia odległość) oraz widocznego celu
	Atak lub obrona z błędnym zastosowaniem ruchu (aplikacja ruchu)
	Wykonanie techniki ofensywnej, defensywnej lub unikanie ruchu bez celu/zastosowania/konieczności z wyłączeniem elementów akrobatycznych
	Utrata równowagi
	Niezachowanie odpowiedniego dystansu do wymiany ataku i obrony (<i>defense exchange</i>)
	Okrzyki lub " <i>Kihap</i> " gdziekolwiek podczas wykonywania walki aranzowanej, z wyłączeniem techniki kończącej
	Brak lub błędne zastosowanie siły w danym ruchu
	Wyjście za planszę przez jednego lub obu zawodników.
	Zawahanie lub zatrzymanie na dłużej niż ułamek sekundy (<i>minimum jeden zawodnik musi być w ruchu</i>)
	Niedokładny i niepoprawny wydech
	niedokładne lub niepoprawne przygotowanie techniki (złożenia, ruch wsteczny, przygotowanie w powietrzu podczas skoku itp.)
	Niedokładne lub niepoprawne wykonanie fali w pojedynczym ruchu
	Niedokładna lub niepoprawna pozycja
	Niedokładny lub niepoprawny ruch (<i>continous, connecting, slow, fast, natural, normal</i>)
Maks. 6 pkt do odjęcia.	Asystowanie drugiemu członkowi drużyny podczas wykonywania techniki lub ruchu (np: pomoc w wyniesieniu nogi)
	Przytrzymywanie (brak cofnięcia) szybkich kopnięć od razu po ich wykonaniu

0 PUNKTÓW (za cały występ):	
Kary końcowe	Niespełnienie wymagań dotyczących minimalnego i/lub maksymalnego czasu
	Pauza i/lub zatrzymanie się na więcej niż 2 pełne sekundy w dowolnym momencie podczas występu (<i>obaj sportowcy muszą przerwać występ, np. zapominając o występie lub czekając na zegar na końcu występu</i>)
	Wykonanie więcej niż trzech (3) elementów akrobatycznych
	Niezablokowanie i/lub uniknięcie ataku przeciwnika w dowolnym momencie innym niż ostatni cios i/lub końcowa sekwencja

Note: W przypadku, gdy pojedyncza technika ma wiele błędów, odejmij jedną karę za każdy popełniony błąd.

ODEJMIJ MAKSYMALNIE 4 PUNKTY NA KONIEC WYSTĘPU (po 0,5 punktu) ZA:	
Poziom oceniania 2	Praca zespołowa, choreografia oraz stopień trudności