

REGULAMIN SĘDZIOWSKI

ZWIĄZKU SPORTOWEGO POLSKA UNIA TAEKWON-DO

STYCZEŃ 2025



Związek Sportowy
POLSKA UNIA TAEKWON-DO

Opracowanie:
Zbigniew Pawlak
Mikołaj Kotowicz
Piotr Bernat
Marta Brylińska
Karol Siwek

Spis treści

ROZDZIAŁ I – PRZEPISY ORGANIZACYJNE	3
ARTYKUŁ 1 – EKIPA SĘDZIOWSKA	3
ARTYKUŁ 2 – WARUNKI STARTU ZAWODNIKÓW W ZAWODACH	4
ARTYKUŁ 3 – REJESTRACJA ZAWODNIKÓW	5
ARTYKUŁ 4 – STRÓJ ZAWODNIKÓW	5
ARTYKUŁ 5 – SPRZĘT OCHRONNY	6
ARTYKUŁ 6 – OPIEKA MEDYCZNA	7
ARTYKUŁ 7 – WARUNKI TECHNICZNE ZAWODÓW	7
ARTYKUŁ 8 – TERMINOLOGIA	7
ARTYKUŁ 9 – PODZIAŁ ZAWODÓW	8
ARTYKUŁ 10 – PRYZNAWANIE MEDALI I RANKING	10
ARTYKUŁ 11 – ZAPOWIEDZI	11
ROZDZIAŁ II – KONKURENCJE WALK	12
ARTYKUŁ 12 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA SEMI-CONTACT	12
ARTYKUŁ 13 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA LIGHT-CONTACT	13
ARTYKUŁ 14 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA LIGHT-KICK	13
ARTYKUŁ 15 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA FULL-CONTACT	14
ARTYKUŁ 16 – KONKURENCJA SOFT-STICK - INDYWIDUALNIE	14
ARTYKUŁ 17 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA SEMI-CONTACT	14
ARTYKUŁ 18 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA TAG TEAM	15
ARTYKUŁ 19 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA LIGHT-CONTACT	15
ARTYKUŁ 20 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA DOUBLE-MATCH	15
ARTYKUŁ 21 – SEKUNDANCI	16
ARTYKUŁ 22 – CZAS TRWANIA STARCIA – MIERZENIE CZASU	16
ARTYKUŁ 23 – MIEJSCA TRAFIEŃ	17
ARTYKUŁ 24 – PRYZNAWANIE PUNKTÓW	17
ARTYKUŁ 25 – KARY SPORTOWE	17
ARTYKUŁ 26 – KONTUZJE	18
ARTYKUŁ 27 – WERDYKTY	19
ROZDZIAŁ III – KONKURENCJE TECHNICZNE	21
ARTYKUŁ 28 – UKŁADY FORMALNE TRADYCYJNE INDYWIDUALNE	21
ARTYKUŁ 29 – UKŁADY FORMALNE DOWOLNE INDYWIDUALNE	22
ARTYKUŁ 30 – UKŁADY FORMALNE DRUŻYNOWE	23
ARTYKUŁ 31 – TECHNIKI SPECJALNE INDYWIDUALNE	24
ARTYKUŁ 32 – TEMPÓWKI INDYWIDUALNE	24
ROZDZIAŁ IV – PRZEPISY PORZĄDKOWE	26
ARTYKUŁ 33 – KARY PORZĄDKOWE	26
ARTYKUŁ 34 – PROTESTY	26

ROZDZIAŁ I – PRZEPISY ORGANIZACYJNE

ARTYKUŁ 1 – EKIPA SĘDZIOWSKA

- 1) Na stanowiska sędziów wybierane są osoby spełniające następujące wymagania:
 - a) Sędzia Sekretarz:
 - Wiek minimalny odpowiadający kategorii junior,
 - znajomość regulaminu ZS PUT,
 - b) Sędzia Punktowy:
 - stopień 4 kup lub pozytywna opinia od Sędziego Głównego ZS PUT za pracę w charakterze Sędziego Sekretarza.
 - pozostałe warunki jw.
 - c) Sędzia Planszowy:
 - ukończone 18 lat,
 - stopień 1 dan lub pozytywna opinia od Sędziego Głównego ZS PUT za pracę w charakterze Sędziego Punktowego.
 - pozostałe warunki jw.
 - d) Sędzia Kontraktowy:
 - pozytywna opinia od Sędziego Głównego ZS PUT za pracę w charakterze Sędziego Planszowego.
 - pozostałe warunki jw.
- 2) Sędzia Główny ZS PUT, wybierany i odwoływany przez Zarząd ZS PUT.
- 3) Za wszelkie przewinienia sędziego odpowiedzialność ponosi również klub macierzysty.
- 4) Sędziom na zawodach zabrania się sekundować lub w jakikolwiek inny sposób pomagać zawodnikom. Za nieprzestrzeganie ww. zakazu grozi dyskwalifikacja sędziego, zawodnika lub klubu.
- 5) Sędziowie zobowiązani są do obiektywnego i rzetelnego wypełniania swoich obowiązków, do przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz zarządzeń i poleceń Sędziego Głównego.
- 6) W sytuacjach nieobjętych regulaminem, Sędzia Główny Zawodów i Sędzia Główny ZS PUT mają prawo do ostatecznej interpretacji przepisów.
- 7) Każdy klub zobowiązany jest do wystawienia sędziów na zawody (jeden sędzia na każdą rozpoczętą piętnastkę zawodników danego klubu) stosując kryterium doboru według stażu sędziowskiego, stopnia sędziowskiego (s. planszowy, s. punktowy, s. sekretarz), oraz stopnia w TKD.
- 8) Każdy sędzia, który nie może pełnić swoich obowiązków na określony czas (np. na czas startowania w konkurencji technicznych) lub w określonym dniu (w przypadku zawodów dwudniowych) winien zorganizować na swoje miejsce zastępstwo. Fakt ten powinien być uprzednio zgłoszony Sędziemu Głównemu.
- 9) Dla nowoprzyjętych klubów obowiązuje rok karencji (do momentu pierwszego kursu sędziowskiego).
- 10) Sędziowie za swoją pracę nie będą otrzymywać wynagrodzenia (nie dotyczy sędziów kontraktowych), a jedynie zwrot kosztów dojazdów, wyżywienie i zakwaterowanie. Szczegóły określają odrębne przepisy.
- 11) Kluby, które nie wystawiają własnych sędziów lub wystawiają sędziów niezgodnie z kryterium doboru jaki i w nieodpowiedniej ilości nie mają prawa do odwołań od werdyktów sędziowskich.
- 12) Kluby, które nie będą miały własnych sędziów na zawodach zobowiązane są do zgłoszenia tego faktu Sędziemu Głównemu na dwa tygodnie przed terminem zawodów. Istnieje wtedy możliwość wypożyczenia sędziego z innego klubu. Jeżeli klub chce wypożyczyć sędziego winien zgłosić ten fakt Sędziemu Głównemu. Jeśli pomimo to klub nie przywiezie

sędziów będzie obciążony opłatą karną.

- 13) W przypadku wypożyczenia sędziego kluby są zobowiązane do umieszczenia tej informacji w zgłoszeniu. Wystawienie takiego sędziego wymaga zgody jego macierzystego klubu. Polska Unia Taekwon-do opłaca takim sędziom tylko noclegi i wyżywienie natomiast koszty dojazdu pokrywa klub, który korzysta z "wypożyczanego" sędziego.
- 14) Kluby, które nie dostosują się do powyższych przepisów nie będą rejestrowane na zawodach.
- 15) Organizator zawodów ma obowiązek zapewnić właściwe warunki pracy dla sędziów, które ustalane są z sędzią głównym. Na każdą planszę powinno przypadać minimum 6 sędziów (formuła przerywana) w tym; 1 planszowy, 2 punktowych, 2 sekretarzy, 1 rezerwowy oraz 8 sędziów (formuła ciągła) w tym; 1 planszowy, 4 punktowych, 1 sekretarz, 2 rezerwowych.
- 16) W skład komisji sędziowskiej oprócz sędziów planszowych i punktowych / sekretarzy wchodzi:
 - a) Sędzia Główny, który zajmuje honorowe miejsce z przodu, i który sprawuje ogólną kontrolę i nadzór nad zawodami,
 - b) Sekretarz Zawodów, który prowadzi niezbędną dokumentację.
- 17) Strój sędziowski stanowi oficjalna koszulka sędziowska, czarne spodnie, czarne obuwie sportowe z jasną podeszwą.
- 18) Niedopuszczalne jest aby sędziowie stawiali się na miejsce zawodów spóźnieni, w niekompletnym stroju sędziowskim, pod wpływem alkoholu lub podczas swojej pracy zachowywali się niekulturalnie i nieprofesjonalnie. W przypadku złamania tego punktu, wyciągnięte będą konsekwencje w postaci usunięcia z miejsca zawodów, a nawet odebrania licencji sędziowskiej. Przepis dotyczy również innych osób uczestniczących w zawodach lub biorących udział w ich organizacji.

ARTYKUŁ 2 – WARUNKI STARTU ZAWODNIKÓW W ZAWODACH

- 1) Do zawodów ZS PUT dopuszczeni zostaną zawodniczki i zawodnicy spełniający następujące warunki:
 - a) Oświadczenie prawnego opiekuna stwierdzające jego zgodę oraz zdolność podopiecznego do udziału w zawodach. Oświadczenie jest wymagane dla zawodników niepełnoletnich.
 - b) Oświadczenie zawodnika stwierdzające jego zdolność do udziału w zawodach. Oświadczenie jest wymagane dla zawodników pełnoletnich.
 - c) W przypadku osób z obywatelstwem innym niż polskie oświadczenie rodzica stwierdzające zdolność dziecka do udziału w zawodach lub oświadczenie pełnoletniego zawodnika o zdolności do udziału w zawodach.
 - d) Opłaconą składka członkowska/licencja ZS PUT.
 - e) Przynależność do klubu członkowskiego ZS PUT lub klubu niezrzeszonego w ZS PUT, który otrzymał zaproszenie na dane zawody.
 - f) Zgłoszenie przez klub w określonym przez Sędziego Głównego i organizatora terminie.
 - g) Polisa NNW.
 - h) Minimum 9 miesięcy stażu treningowego (nie dotyczy grupy wiekowej dzieci).
 - i) W przypadku startu w konkurencji walk light-contact konieczne jest posiadanie stopnia 6 kup/kyu/stopień uczniowski lub wyższego.

Spełnienie warunków z podpunktu g), h) oraz i) potwierdza pisemnie oświadczeniem kierownik ekipy.

- 2) Kontrola powyższych wymagań przeprowadzana jest przez poszczególne komisje wyznaczone na danych zawodach przez Sędziego Głównego z zaznaczeniem zakresu kontroli dla każdej z komisji. Każda komisja z przeprowadzonej kontroli sporządza protokół.

ARTYKUŁ 3 – REJESTRACJA ZAWODNIKÓW

- 1) Ważenie, mierzenie zawodników i zawodniczek odbywa się w jeden z wymienionych sposobów:
 - a) w przeddzień zawodów w godzinach wyznaczonych przez Organizatora i Sędziego Głównego
 - b) w trakcie zawodów – wyrywkowo podczas zbiórki przed rozpoczęciem danej kategorii. O tym, kto będzie poddany pomiarowi decydują: sędziowie planszowi – kierownicy planszy oraz Sędzia Główny. Wynik pomiaru powinien być odnotowany na drabince. Trenerzy i kierownicy ekip mogą jedynie występować z prośbą o sprawdzenie zawodnika do wyżej wymienionych osób, ale tylko podczas zbiórki przed rozpoczęciem kategorii. Jeżeli zawodnik nie mieści się w danej kategorii zostaje przeniesiony do właściwej kategorii(po uiszczeniu opłaty karnej), pod warunkiem, że zmagania w tej kategorii nie zostały rozpoczęte, w przeciwnym wypadku zostaje zdyskwalifikowany. Nie stawienie się zawodnika/zawodniczki na zbiórkę jest równoznaczne ze skreśleniem z listy startujących. Jakiegokolwiek pomiary po zbiórce nie będą dokonywane. W szczególnych przypadkach pomiar będzie przeprowadzony na wyraźne polecenie Sędziego Głównego.
- 2) Podczas ważenia, mierzenia obecni są przedstawiciele Komisji Sędziowskiej (w stroju sędziowskim).
- 3) Nie ma tolerancji wagowej i wzrostowej dla zawodników i zawodniczek. Ustala się jedynie dokładność wagi na 0,1kg a miarki na 1mm.

Przykład 1:

waga wskazała pomiar: 71,05kg. Uwzględniając dokładność wagi, do protokołu wpisany jest wynik 71kg.

Przykład 2:

waga wskazała pomiar: 71,10kg. Uwzględniając dokładność wagi, do protokołu wpisany jest wynik 71,1kg.

- 4) Zawodnik, który chciałby powtórzyć ważenie, powinien zgłosić ten fakt natychmiast po otrzymaniu wyniku. Ma on prawo do jednego dodatkowego pomiaru w czasie pracy komisji. Fakt ten powinien zostać odnotowany na protokole przez sędziego sekretarza. Wynik z drugiego pomiaru jest wynikiem ostatecznym i nie ma możliwości zmiany.
- 5) Na oficjalną kontrolę zawodnicy stawiają się w pełnym składzie z kierownikiem ekipy, kartą zgłoszenia z danego klubu.
- 6) Na oficjalną kontrolę zawodnik zgłasza się w dobowku lub stroju klubowym z oświadczeniem, licencją zawodniczą, dokumentem tożsamości, zgodą rodziców. Zawodnik może się ważyć w bieliźnie (zawsze bez obuwia).
- 7) Zawodnik może startować tylko w tej kategorii wagowej i wzrostowej jaką wykaże pomiar.
- 8) Zmiany wynikające z niedokładnego lub nieczytelnego wypełniania kart będą uwzględniane do określonej godziny pierwszego dnia zawodów, po uprzednim opłaceniu kary.
- 9) Wszelkie zmiany w drabinkach wynikające z pomyłek sędziowskich będą możliwe tylko do wyznaczonej godziny w pierwszym dniu zawodów.
- 10) Ostateczna forma kontroli wagi i wzrostu zawodników ustalana jest na początku każdego zawodów przez Sędziego Głównego.

ARTYKUŁ 4 – STRÓJ ZAWODNIKÓW

- 1) W trakcie ceremonii otwarcia i zamknięcia turnieju oraz podczas dekoracji zawodnicy zobowiązani są mieć na sobie dobok lub inny strój klubowy jednakowy dla całego klubu, bez napisów lub z napisami uznawanymi przez ZS PUT, związanymi z taekwon-do, z oznaczeniami klubowymi lub sponsora oraz pas informujący o stopniu zawodnika.
- 2) W trakcie startu zawodnik zobowiązany jest mieć na sobie biały dobok, przewiązany pasem informującym o posiadanym stopniu. Dopuszczalne są doboki w kroju tradycyjnym, ITF lub WTF, jednolitym dla całego klubu.

- 3) Dobok powinien schludny. Zawodnicy z rażąco źle zawiązanym pasem lub podwiniętymi rękawami nie będą dopuszczeni do rywalizacji. Pod bluzą od doboku może znajdować się t-shirt ale tylko biały i tylko u dziewczynek i kobiet.
- 4) W przerwach między spotkaniami na macie zawodnicy mogą nosić zwykły strój sportowy.
- 5) Dopuszczone jest noszenie okularów w trakcie konkurencji technicznych.

ARTYKUŁ 5 – SPRZĘT OCHRONNY

- 1) Obowiązkowy sprzęt ochronny do walki:
 - a) rękawice (elastyczne i sprężyste) o wadze minimum 6 uncji dla dzieci i młodzików, 8 uncji dla kadetów, 10 uncji dla juniorów i seniorów. Waga rękawic musi być wyraźnie zaznaczona. Rękawice muszą całkowicie zakrywać palce, dłoń i nadgarstek, a kciuk musi zabezpieczony przed wybiciem. Dopuszczone jest użycie rękawic otwartych (nie zakrywających dłoni) w konkurencji semi-contact.
 - b) ochraniacze na stopy całkowicie zakrywające stopę (1 cm dłuższe od palców), piętę i kostkę.
 - c) kask zakrywający głowę z boków, z tyłu, z przodu częściowo czoło. Kaski z tzw. przyłbicą, tzn. kratką lub maską, dozwolone są jedynie w grupie dzieci i młodzików. Posiadanie kasku zwalnia z obowiązku posiadania ochraniacza na zęby. Posiadanie takiego kasku przez jednego zawodnika nie wymusza na drugim zawodniku posiadania takiego kasku.
 - d) ochraniacze na zęby pojedyncze lub podwójne uformowane tak aby ściśle przylegały do zębów i dziąseł.
 - e) miękkie ochraniacze piszczeli.
 - f) suspensor – ochraniacz krocza i podbrzusza nakładany pod spodnie, obowiązkowy dla mężczyzn, opcjonalny dla kobiet.
 - g) ochraniacz piersi dla kobiet, opcjonalny dla młodziczek, obowiązkowy dla kadetek, junierek i senierek.
- 2) Dozwolone są miękkie ochraniacze nadgarstków, przedramion, ramion, łokci i kolan.
- 3) Ręce można owijać bandażem o max. długości 350 cm i szerokości 5 cm. Plaster wzmacniający nie może być dłuższy niż 15 cm.
- 4) Sprzęt nie może stwarzać zagrożenia dla zawodnika i jego rywala. O jego dopuszczeniu decyduje sędzia.
- 5) Ochraniacze powinny być wykonane z materiału elastycznego z gąbkowym lub gumowym podszyciem, bez elementów metalowych, twardego plastiku lub innych materiałów twardych, w tym zamków błyskawicznych, sznurówek, guzików, zatrzasków (dotyczy to również stroju zawodnika).
- 6) Zabrania się noszenia biżuterii (w tym kolczyków na całym ciele), zegarków i tym podobnych rzeczy. Włosy muszą być przytrzymane przez miękkie elastyczne opaski. Paznokcie palców u rąk i stóp muszą być krótko obcięte.
- 7) W walkach soft-stick sprzęt ochronny stanowi kask.
- 8) W technikach specjalnych w grupie dzieci, młodzików i kadetów sprzęt ochronny stanowi kask.
- 9) Zabroniony jest udział w konkurencjach walk zawodników z aparatem ortodontycznym z wyjątkiem:
 1. kategorii dzieci i młodzików przy zastosowaniu kasku z przyłbicą lub podwójnego ochraniacza na zęby
 2. w pozostałych kategoriach przy zastosowaniu specjalistycznego (podwójnego) ochraniacza na zęby
 3. lingwalnego (wewnętrznego) aparatu na zęby.
- 10) Zabronione jest korzystanie z twardych soczewek kontaktowych. Zawodnik może korzystać z miękkich soczewek (np. hydrożelowych) jednak w przypadku zgubienia

soczewki musi on kontynuować walkę bez soczewki lub poddać walkę.

- 11) Dopuszczone jest stosowanie specjalistycznych okularów z atestem do sportów kontaktowych (np. ASTM F803) jedynie:
 1. we wszystkich konkurencjach dzieci i młodzików, włączając w to konkurencje kontaktowe (semi-contact, soft-stick) ale jedynie przy zastosowaniu kasku z przyłbicą,
 2. we wszystkich konkurencjach pozostałych kategorii wiekowych z wyłączeniem konkurencji kontaktowych.

ARTYKUŁ 6 – OPIEKA MEDYCZNA

- 1) Na wszystkich turniejach musi być obecna obsługa medyczna w postaci lekarzy, ratowników medycznych, lub innych osób wykwalifikowanych i uprawnionych do zabezpieczenia medycznego imprezy sportowej.
- 2) Podczas trwania zawodów obsługa medyczna jest obecna na sali w wyznaczonym przez organizatora miejscu. Jeżeli zaistnieje konieczność opuszczenia przez nich sali, zawody zostają wstrzymane.
- 3) W przypadku kontuzji lub innych zdarzeń zagrażających zdrowiu zawodników sędzia prowadzący walkę konsultuje się z obsługą medyczną, której decyzja jest ostateczna.
- 4) W każdej walce łączny czas udzielanej zawodnikowi pomocy medycznej ograniczony jest do 5 minut i nie więcej niż 3 – krotnie, ale tylko w przypadku gdy kontuzja zaistniała z winy poszkodowanego.
- 5) Każdy lekarz lub ratownik medyczny będący członkiem obsługi medycznej ma prawo w każdej chwili przerwać walkę jeśli uzna, że jej kontynuowanie zagraża zdrowiu lub życiu walczącego. Decyzja ta jest niepodważalna.
- 6) Obsługa medyczna przywoływana jest na planszę gwizdkiem, który posiada każdy sędzia planszowy.

ARTYKUŁ 7 – WARUNKI TECHNICZNE ZAWODÓW

- 1) Plansza-mata powinna mieć wymiary kwadratu o boku od 6 do 9 metrów. Plac ten może być pokryty odpowiednimi matami, maty te muszą wykraczać o jeden metr za powierzchnię planszy.
- 2) Stół sędziów znajduje się przynajmniej dwa metry od planszy.
- 3) Sędziowie punktowi powinni zajmować miejsca w odległości jednego metra od poszczególnych rogów planszy. Sędziom przydziela się numery od 1 do 4, licząc od rogu usytuowanego najbliżej stołu sędziowskiego według ruchu wskazówek zegara.
- 4) Pozycje zawodników oznaczone są czerwonym i niebieskim krzyżem 1 metr z każdej strony od środka ringu lub fragmentem maty o wyróżniającym się kolorze (np. czerwone kwadraty na niebieskiej macie typu „puzzle”). Lewa pozycja jest niebieska, a prawa czerwona, patrząc od strony stołu sędziowskiego.
- 5) W bezpośrednim sąsiedztwie maty nie powinny przebywać osoby postronne – kibice, rodzice i trenerzy (nie dotyczy sekundantów). Zabronione jest ustawianie stojaków/statywów fotograficznych na płycie hali zawodów.

ARTYKUŁ 8 – TERMINOLOGIA

- 1) Cha Ryot – baczność.
- 2) Kyong Ye – ukłon.
- 3) Jun Bi – przygotować się.
- 4) Walcz.
- 5) Stop.
- 6) Niebieski/czerwony ostrzeżenie.
- 7) Niebieski/czerwony minus punkt.

- 8) Niebieski/czerwony dyskwalifikacja
- 9) Niebieski/czerwony żółta kartka
- 10) Niebieski/czerwony czerwona kartka
- 11) Czas, czas stop.
- 12) Niebieski/czerwony jeden, dwa, trzy punkty.
- 13) Sędziowie werdykt.
- 14) Zwycięża zawodnik z szarfą niebieską/czerwoną.

ARTYKUŁ 9 – PODZIAŁ ZAWODÓW

- 1) Kategorie wiekowe w roku 2024:
 - a) dzieci 6–7–8–9 lat roczniki 2018, 2017, 2016, 2015,
 - b) młodzicy 10 – 11 – 12 lat roczniki 2014, 2013, 2012,
 - c) kadeci 13 – 14 – 15 lat roczniki 2011, 2010, 2009,
 - d) juniorzy 16 – 17 – 18 lat roczniki 2008, 2007, 2006
 - e) seniorzy 19 lat i powyżej roczniki 2005 i starsi.

Rocznik zawodnika ustalany jest styczniu każdego roku i obowiązuje przez cały rok (od 01.01 do 31.12). Każdy junior ma prawo przeniesienia się do kategorii seniorów – takie przeniesienie obowiązuje wyłącznie na danych zawodach we wszystkich konkurencjach i wymaga pisemnej zgody rodziców (w przypadku nieletnich).

- 2) Konkurencje indywidualne:
 - a) W konkurencji układów formalnych tradycyjnych i dowolnych kobiety i mężczyźni startują razem. W konkurencji walk, technik specjalnych, technik szybkościowych kobiety i mężczyźni startują oddzielnie. Wyjątek stanowi grupa wiekowa dzieci. Chłopcy i dziewczęta startują razem we wszystkich konkurencjach. Jedynym podziałem w konkurencjach soft–stick, technikach szybkościowych i technik specjalnych oraz form tradycyjnych dzieci jest podział na rocznik. W przypadku dużej liczby zgłoszonych dzieci Sędzia Główny może dokonać w poszczególnych rocznikach rozdzielania kategorii na grupy chłopców i dziewcząt.
 - b) konkurencje dla dzieci:
 - układy formalne tradycyjne i otwarte,
 - tempówki,
 - soft–stick,
 - techniki specjalne
 - c) konkurencje dla młodzików:
 - układy formalne tradycyjne i otwarte,
 - tempówki,
 - touch–contact,
 - techniki specjalne.
 - Soft stick (tylko do stopnia 7/7.3 kup)
 - d) Konkurencje dla kadetów, juniorów i seniorów:
 - walka semi–contact,
 - walka light–contact,
 - walka light–kick (konkurencja poza rankingiem)
 - walka full–contact (konkurencja poza rankingiem)
 - układy formalne tradycyjne i otwarte,
 - techniki specjalne.

3) Konkurencje drużynowe:

- a) układy formalne drużynowe
- b) walki light-contact drużynowe,
- c) walki semi-contact drużynowe,
- d) walki light-contact double-match

4) Walka, formuła przerywana – kategorie wzrostowe:

a) młodzicy:

1. 10-7 kup:

dziewczeta	-140cm	-150cm	+150cm			
chłopcy	-140 cm	-145cm	-155cm	+155cm		

2. 6 kup i wyżej:

dziewczeta	-145cm	-155cm	+155cm			
chłopcy	-145 cm	-155cm	+155cm			

b) kadeci:

dziewczeta	-155cm	-160cm	-165cm	+165cm		
chłopcy	-155cm	-165cm	(-170cm)*	-175cm	-180cm	+180cm

c) juniorzy:

kobiety	-165cm	-170cm	+170cm			
mężczyźni	-170cm	-175cm	-180cm	+180cm		

d) seniorzy:

kobiety	-165cm	-170cm	+170cm			
mężczyźni	-175cm	-180cm	-185cm	+185cm		

4) Walka, formuła ciągła – kategorie wagowe:

a) kadeci

dziewczeta	-47kg	-54kg	+54kg			
chłopcy	-42kg	-48kg	-54kg	-60kg	-66kg	+66 (-72 +72)*

b) juniorzy

kobiety	-54kg	-61kg	+61kg			
mężczyźni	-58kg	-64kg	-70kg	-76kg	+76kg	

c) seniorzy

kobiety	-54kg	-61kg	+61kg		
mężczyźni	-64kg	-70kg	-76kg	-82kg	+82kg

*** opcjonalnie, w przypadku dużej liczby zawodników**

Każdy zawodnik/zawodniczka może startować zarówno w walce light- jak i semi-contact. W każdej z tych formuł tylko w jednej kategorii wzrostowej bądź wagowej.

- 5) Dopuszcza się rozgrywanie poza rankingowo kategorii OPEN, w której startować mogą tylko seniorzy i seniorki, którzy zajęli 1-3 miejsca w formule semi- lub light-contact. Kategoria open rozgrywana jest w formule semi- lub light-contact. Kobiety i mężczyźni startują oddzielnie.
- 6) Układy formalne tradycyjne indywidualne:
 - a) dzieci: rocznik, płeć oraz w uzasadnionych przypadkach stopnie
 - b) młodzik, kadet, junior, senior: płeć oraz stopnie (dwie grupy)

UWAGA: podział na stopnie będzie dostosowany do liczby zawodników na zawodach

- 7) Układy formalne dowolne – obowiązuje podział na płeć oraz możliwość podziału na stopnie w przypadku dużej liczby zawodników.
- 8) Układy formalne drużynowe – obowiązuje brak podziału na stopnie w grupach wiekowych. Przed zawodami, Sędzia Główny może zdecydować o połączeniu grup wiekowych.
- 9) Techniki specjalne twimyo nopi apcha bushigi.
 - a) Dzieci: obowiązują kategorie tj w soft-stick
 - b) Młodzicy: obowiązują kategorie tj w walkach semi-contact.
 - c) Kadeci, juniorzy i seniorzy: u mężczyzn podziału na 2 kategorie wzrostowe dokonuje Sędzia Główny na podstawie danych podanych w kartach zgłoszeń; u kobiet możliwa jest 1 lub 2 kategorie, a w przypadku małej liczby zawodniczek dopuszcza się połączenie junierek i senierek.
- 9) Soft-stick – dzieci: obowiązuje podział: rocznik/płeć/stopień dostosowany do liczby zawodników
- 10) Tempówki
 - a) Dzieci: obowiązują kategorie tj w soft-stick
 - b) Młodzicy: obowiązują kategorie tj w walkach semi-contact.
- 11) Sędzia główny może zdecydować o połączeniu (podzieleniu) kategorii wzrostowych lub wagowych w przypadku wyjątkowo dużej (małej) liczby zawodników. W grupach wiekowych dzieci i młodzicy może zostać wprowadzony dodatkowy podział (np. ze względu na wzrost, stopień itp)

ARTYKUŁ 10 – PRYZNAWANIE MEDALI I RANKING

- 1) W konkurencjach rozgrywanych systemem pucharowym prawo do tytułu (np Mistrza Polski), oraz uwzględnienie miejsca w rankingu medalowym możliwe jest tylko w przypadku gdy startujący wygrał przynajmniej jeden pojedynek, ale tylko przy odpowiedniej liczbie startujących:
 - a) Liczba startujących 4 i więcej – I m, II m, III m z obowiązkową walką o trzecie miejsce,
 - b) 2 – 3 – I m i II m lub tylko I miejsce,
 - c) 1 – brak tytułu lub na życzenie przeniesienie do kategorii wyżej lub wyższej grupy wiekowej.
- 2) W pozostałych konkurencjach prawo do tytułu (np. Mistrza Polski), oraz uwzględnienie miejsca w rankingu medalowym możliwe jest tylko przy odpowiedniej liczbie startujących:
 - a) Liczba startujących 6 i więcej – I m, II m, III m,

- b) 4-5 – I m, II m
 - c) 3 – I m,
 - d) 1-2 – brak tytułu lub na życzenie przeniesienie do kategorii wyżej lub wyższej grupy wiekowej.
- 3) Do klasyfikacji medalowej zawodów liczone są medale ze wszystkich konkurencji. O miejscu decyduje liczba medali złotych, a w dalszej kolejności srebrnych i brązowych.
- 4) W szczególnych przypadkach zawodnik zdyskwalifikowany za brutalny faul może zostać pozbawiony medalu oraz prawa do tytułu. Jego miejsce zajmuje zawodnik następny w kolejności.
- 5) W czasie turnieju może zostać przyznana nagroda dla najlepszego zawodnika i najlepszej zawodniczki każdej kategorii wiekowej. O przyznaniu tytułu decyduje Sędzia Główny na podstawie:
- 1. w pierwszej kolejności ranking medalowego zawodnika we wszystkich konkurencjach rankingowych w ramach swojej kategorii wiekowej,
 - 2. w przypadku remisu decyduje liczba zawodników we wszystkich konkurencjach w których zawodnicy zdobyli medale (wygrywa zawodnik, który miał więcej przeciwników),
 - 3. w przypadku dalszego remisu wygrywa zawodnik młodszy wiekiem.

ARTYKUŁ 11 – ZAPOWIEDZI

- 1) Informacja o tym jaka konkurencja ma miejsce i na której planszy powinna być podana w zapowiedzi. Każdy zawodnik oraz drużyna jest odpowiedzialna za to, aby znajdować się odpowiednio blisko danej planszy i bez opóźnienia stawić się na tej planszy, gdy zostanie się wywołanym.
- 2) W momencie, gdy zapowiedziany zostaje numer, nazwisko/nazwa klubu, zawodnik, powinien stawić się przy planszy z potrzebnym sprzętem. Jeśli nie pojawią się tam za pierwszym razem, są wywoływani po raz drugi, w tym momencie zaczyna się pomiar czasu.
- 3) Po 1 minucie jeżeli zawodnik wciąż nie jest obecny przy planszy zostaje zdyskwalifikowany.
- 4) Jeżeli zawodnik stawi się na planszę w nieprzepisowym stroju lub sprzęcie ochronnym musi w ciągu 1 minuty (licząc od momentu stwierdzenia nieprawidłowości przez sędziego) zgłosić się w regulaminowym stroju i sprzęcie. W przeciwnym wypadku zostaje zdyskwalifikowany.
- 5) Zapowiadane są zawsze dwie osoby razem. Jednej z nich przyporządkowany jest kolor czerwony, drugiej niebieski. Pierwszy wyczytany zawodnik zakłada koszulkę czerwoną, a drugi niebieską.
- 6) W przypadku nieobecności zawodnika na zawodach, kierownik ekipy powinien poinformować o tym fakcie ekipę sędziowską, która może wykreślić zawodnika z konkurencji. Każdorazowo fakt taki powinien zostać potwierdzony czytelnym podpisem kierownika ekipy na drabince, przy nazwisku zawodnika.

ROZDZIAŁ II – KONKURENCJE WALK

ARTYKUŁ 12 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA SEMI-CONTACT

- 1) Walkę prowadzi sędzia planszowy i dwóch bocznych, oraz sędzia sekretarz. Sędzia planszowy ustawiony jest przodem do sędziów punktowych i jednocześnie utrzymuje kontakt wzrokowy z sędzią sekretarzem (w razie potrzeby wzywa lekarza na planszę za pomocą gwizdka). Wszyscy trzej sędziowie poruszają się po łukach, tak aby możliwie najlepiej obserwować walkę. Procedura przywitania zawodników jak w formule ciągłej (patrz dalej). Sędziowie boczni lub sekretarze kontrolują sprzęt i ubiór zawodników (wg ustaleń na poszczególnych zawodach), zakładają i zdejmują szarfy, sprawdzają czy zawodnicy nie pomylili stanowisk. Sędzia sekretarz notuje punkty, przewinienia, sygnalizuje przewagę techniczną, opisuje protokoły walk (nazwiska walczących, kategoria, wygrany, plansza i nazwisko sędziego). Drugi sędzia sekretarz mierzy czas, prowadzi zapowiedzi i planszę punktową.
- 2) Sędzia planszowy przerywa walki:
 - a) w przypadku gdy zostanie zadany cios, za który mogą być przyznane punkty lub gdy przynajmniej jeden z sędziów wskazuje, że został on zadany.
 - b) w przypadku popełnienia przewinienia.
 - c) w innych wymagających tego sytuacjach.
- 3) Po przerwaniu walki sędziowie boczni i planszowy sygnalizują swoje decyzje w następujący sposób:
 - a) Przyznanie jednego punktu przez wyciągnięcie ręki z jednym wyprostowanym palcem w kierunku zawodnika, któremu punkt ma być przyznany.
 - b) Przyznanie dwóch punktów przez wyciągnięcie ręki z dwoma wyprostowanymi palcami w kierunku zawodnika, któremu punkty mają być przyznane (dłoń ustawiona pionowo).
 - c) Przyznanie trzech punktów przez wyciągnięcie ręki z trzema wyprostowanymi palcami w kierunku zawodnika, któremu punkty mają być przyznane (dłoń ustawiona pionowo).
 - d) Brak punktu – krzyżując ręce na dole przed sobą.
 - e) Nie widziałem – przez zasłonięcie oczu dłońmi.
- 4) Sędziowie mogą sygnalizować przyznanie punktu jednocześnie dla dwóch zawodników.
- 5) Punkty przyznawane przez sędziów mają tą samą wagę.
- 6) Sygnalizacja następuje najpóźniej bezpośrednio po komendzie przerywającej walkę. W przeciwnym wypadku nie jest ona brana pod uwagę.
- 7) Po każdorazowym przerwaniu walki zawodnicy i sędziowie wracają na swoje miejsca.
- 8) Sędzia planszowy wydaje OSTATECZNY werdykt w następujący sposób:
 - a) Przyznaje 1,2 lub punkty wyciągając wyprostowaną rękę z odpowiednią ilością palców najpierw w kierunku sędziego sekretarza a następnie w kierunku zawodnika, który ma otrzymać punkty mówiąc jednocześnie 1,2 ,3- niebieski, czerwony,
 - b) brak punktu, krzyżując ręce na dole przed sobą,
 - c) sygnalizuje przewinienia do sędziego sekretarza.
- 9) Werdykt jest wydawany po powrocie zawodników i sędziów na swoje miejsca.
- 10) Sędzia planszowy przyznaje punkty:
 - a) Jeśli co najmniej dwóch sędziów sygnalizuje punkt(y) dla tego samego zawodnika.
 - b) Jeśli obaj sędziowie boczni sygnalizują „nie widziałem”, a sędzia planszowy wskazuje na jednego z zawodników. Przyznanie punktu w tej sytuacji może, ale nie musi nastąpić – jest to decyzja prowadzącego walkę.
 - c) W przypadku gdy sędziowie sygnalizują różną ilość punktów dla tego samego zawodnika, sędzia planszowy może zażądać wyjaśnień od sędziów bocznych na

podstawie, których podejmuje decyzje o ilości przyznanych punktów.

- 11) Przewinienia i kary sygnalizuje i przyznaje wyłącznie sędzia planszowy. Sędziowie boczni – punktowi mają prawo zasignalizować fakt zaistnienia przewinienia, w przypadku, gdy sędzia planszowy go nie zauważy. Zgłaszają to poprzez wyciągnięcie ręki pionowo w górę, w takim przypadku sędzia planszowy zatrzymuje walkę i konsultuje fakt zaistnienia przewinienia ze wszystkimi sędziami, przyznając bądź nie przyznając karę za przewinienie.

ARTYKUŁ 13 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA LIGHT-CONTACT

- 1) Ustawienie na początku oraz przy zakończeniu walk.
 - a) Zawodnicy powinni stanąć na wyznaczonych na planszy miejscach,
 - b) sędzia planszowy powinien znajdować się na oznaczonym miejscu na planszy, twarzą do sędziego sekretarza. Sędzia przed walką dokładnie sprawdza stan planszy,
 - c) sędziowie punktowi z narożnika 1 i 4 lub sekretarze sprawdzają sprzęt i strój zawodników (wg ustaleń na poszczególnych zawodach), sygnalizują ewentualne nieprawidłowości sędziemu planszowemu, upewniają się również czy zawodnicy nie pomylili miejsc,
 - d) sędziowie punktowi siedzą na krzesłach umieszczonych na wyznaczonych miejscach przy czterech narożnikach planszy, twarzą do środka. Na bieżąco oceniają walkę odnotowując punkty na – licznikach punktów– klikerach (posiadają dwa klikery jeden oznaczony kolorem czerwonym drugi niebieskim), przez podniesienie ręki sygnalizują ważne dla przebiegu walki zdarzenia np. niedozwolona technika nożna, której nie zauważył sędzia planszowy. Minus punkt po drugim ostrzeżeniu „odnotowują” na klikerze dodając punkt przeciwnikowi,
 - e) sędzia planszowy, podczas prowadzenia walki, również zlicza punkty.
 - f) na komendę sędziego planszowego „CHARYOT”, KYONG YE” zawodnicy wykonują ukłon do widowni i zaraz potem do siebie.
 - g) na komendę JUN – BI zawodnicy przyjmują pozycję walki, następuje komenda „Walcz”.
- 2) Sędzia planszowy zatrzymuje walkę komendą „STOP” aby zakończyć rundę lub przyznać ostrzeżenie. Zawodnicy wznowiają walkę w tym samym miejscu, wyjątek stanowi sytuacja gdy ostrzeżenie przyznane jest za wyjście poza planszę, wtedy zawodnicy ustawieni są przez sędziego planszowego w odległości przynajmniej 1 metr od krawędzi maty i w odległości ok. 1 metr od siebie.
- 3) Na koniec walki zawodnicy wykonują ukłony w kolejności odwrotnej od tej na początku. Sędzia planszowy wydaje komendę „sędziowie werdykt”, po której sędziowie punktowi podnoszą jedną rękę oznaczoną kolorem zawodnika, któremu przyznali zwycięstwo, a w przypadku remisów sygnalizują przez podniesienie skrzyżowanych nad głową rąk. Kiedy wynik zostaje ogłoszony, arbiter wskazuje zwycięzcę poprzez podniesienie jego ręki do góry.
- 4) Do obowiązków sędziego sekretarza należy: pomiar czasu, prowadzenie drabinek, zapowiedzi, ogłaszanie wyniku walki, ewentualne sprawdzanie sprzętu, wypełnienie protokołu z zaznaczeniem ostrzeżeń, innych kar a także z zaznaczeniem wygranego zawodnika. W szczególnych przypadkach sędzia sekretarz może również punktować walkę.

ARTYKUŁ 14 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA LIGHT-KICK

- 1) Konkurencje walk light-kick przeprowadza się w kategorii wiekowej kadet, junior i senior. O wprowadzeniu walk light-kick na zawodach w poszczególnych kategoriach wiekowych decydują Sędzia Główny ZS PUT wraz z organizatorem zawodów.
- 2) Rywalizacja odbywa się z zastosowaniem wszystkich przepisów dotyczących formuły light-contact, z wyjątkiem:
 - a) Miejsca trafień – w formule light-kick dopuszczalne jest kopnięcie w udo.
 - b) Punktacja – kopnięcie na strefę dolną punktowane jest za 1 punkt.

- c) Techniki blokujące – kopnięcie na strefę dolną (najunde) może być przyjęte lub zablokowane – w takim przypadku nie powinny być przyznawane punkty.

ARTYKUŁ 15 – WALKI INDYWIDUALNE FORMUŁA FULL-CONTACT

- 1) Konkurencje walk full-contact przeprowadza się w kategorii wiekowej senior. O wprowadzeniu walk full-contact na zawodach w poszczególnych kategoriach wiekowych decydują Sędzia Główny ZS PUT wraz z organizatorem zawodów.
- 2) Rywalizacja odbywa się z zastosowaniem wszystkich przepisów dotyczących formuły light-contact, z wyjątkiem:
 - a) Kary sportowe – w formule full-contact nie są przyznawane ostrzeżenia za zbyt mocny kontakt.
 - b) Strój sportowy – zawodnicy mogą walczyć bez bluzy od dobotku (sang-i).
 - c) Zakończenie walki – jeśli zawodnik został zamroczony, ma problemy z utrzymaniem równowagi lub utracił przytomność na skutek prawidłowej techniki przeciwnika sędzia planszowy powinien przerwać walkę i rozpocząć liczenie. Jeśli zawodnik w ciągu 10 sekund nie odzyska świadomości i w opinii sędziego nie jest w stanie kontynuować walki powinna zostać ona zakończona. Trzykrotne liczenie zawodnika podczas jednej walki również skutkuje zakończeniem na korzyść przeciwnika.

ARTYKUŁ 16 – KONKURENCJA SOFT-STICK - INDYWIDUALNIE

- 1) Konkurencję rekreacyjną soft-stick przeprowadza się w kategorii wiekowej dzieci. Rozgrywane są systemem pucharowym.
- 2) Każdy z dwójki rywalizujących posiada w czasie walki 1 kij wykonany z pianki o długości 60 cm.
- 3) Pola trafień i punktacja:
 - a) głowa – 2 pkt.,
 - b) pozostałe części ciała z wyjątkiem rąk (w tym tułów, plecy, nogi) – 1 pkt.,
 - c) trafienia w ręce są dozwolone, ale nie są punktowane,
- 4) dozwolone są uderzenia dowolną częścią kija, wykonane we wszystkich płaszczyznach, w tym również pchnięcia i uderzenia po obrocie. Nie jest dozwolone rzucanie kijem,
- 5) w przypadku upuszczenia kija przez jednego z zawodników sędzia przerywa rywalizację i udziela ostrzeżenia zawodnikowi.
- 6) Rywalizacja odbywają się w trybie semi-contact. Sposób prowadzenia rywalizacji jest taki sam jak w konkurencji walk przerywanych. Zasady mierzenia czasu walki, przyznawania kar, obecności sekundantów, kontuzji i wydawania werdyktów są takie same jak w semi-contact.

ARTYKUŁ 17 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA SEMI-CONTACT

- 1) W formule startują kadeci, juniorzy i seniorzy w drużynach 3 osobowych (drużyny kobiet) lub 5 (drużyny męskie).
- 2) Jedna drużyna musi składać się z zawodników reprezentujących przynajmniej 2 (w przypadku kobiet) lub 3 (w przypadku mężczyzn) różne kategorie wzrostowe, przy czym dany zawodnik może reprezentować kategorię w której startuje lub wyższą.
- 3) Rozgrywka polega na rozegraniu szeregu jedno rundowych, 2-minutowych walk semi-contact (liczba walk odpowiada wielkości drużyny). Przy czym:
 - a) poprzez losowanie (np. rzut monetą) wybiera się drużynę rozpoczynającą. Wystawia ona pierwszego zawodnika. Druga drużyna wybiera dla niego przeciwnika spośród swoich członków. Rola drużyny rozpoczynającej zamienia się po każdej rundzie,
 - b) Każdy zawodnik musi startować przynajmniej raz, wyjątek stanowi sytuacja, w której jeden (lub kilku) zawodników zostało zdyskwalifikowanych lub kontuzjowanych w poprzednich rundach,

- c) o zwycięstwie drużyny decyduje suma wygranych walk. W przypadku remisu rozgrywana jest kolejna runda – sędzia planszowy przeprowadza losowanie które decyduje, która z walczących par powtórzy swój pojedynek. Długość dogrywki: 2min. W przypadku dalszego remisu, o zwycięstwie decyduje sędzia planszowy.

ARTYKUŁ 18 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA TAG TEAM

- 1) W formule startują młodzicy, kadeci, juniorzy i seniorzy w drużynach 3 osobowych.
- 2) Jedna drużyna może składać się z zawodników startujących w różnych kategoriach wzrostowych.
- 3) Walka odbywa się na zasadach semi-contact z następującymi różnicami:
 - a) walki eliminacyjne oraz finałowa trwają 5 minut (w uzasadnionych przypadkach czas ten może ulec skróceniu)
 - b) czas dogrywki to 1,5 minuty.
 - c) po komendzie „stop” zawodnicy mogą dokonać zmiany – sygnalizują chęć zamiany poprzez podniesienie ręki, następnie schodzą z maty, a ich miejsce zajmuje inna osoba z drużyny. Zawodnicy stają na wyznaczonych miejscach i kontynuują walkę od komendy „start”.
- 4) Każdy członek drużyny musi wystartować przynajmniej raz w każdej walce (również w dogrywce). Nie dotyczy to zawodników którzy nie mogą kontynuować walki na skutek kontuzji z poprzednich walk w tej formule lub zdyskwalifikowanych.
- 5) Skład drużyny nie może być uzupełniany ani zmieniany podczas trwania całej konkurencji.

ARTYKUŁ 19 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA LIGHT-CONTACT

- 1) W formule startują kadeci, juniorzy i seniorzy w drużynach 3 osobowych (drużyny kobiet) lub 5 (drużyny męskie).
- 2) Jedna drużyna musi składać się z zawodników reprezentujących 3 (w przypadku kobiet) lub 5 (w przypadku mężczyzn) najwyższe kategorie wagowe, przy czym dany zawodnik może reprezentować kategorię, która wynika z jego wagi, lub wyższą.
- 3) Każda drużyna powinna mieć swojego kapitana, który reprezentuje ją w sprawach organizacyjnych na planszy.
- 4) Rozgrywka polega na rozegraniu szeregu jedno rundowych, 2-minutowych walk light-contact (liczba walk odpowiada wielkości drużyny). Przy czym:
 - a) losowanie (np. rzut monetą) decydują który z kapitanów wybierze kategorię, której reprezentanci rozegrają pojedynek,
 - b) kolejne typowania odbywają się na zmianę – również w rundach dogrywkowych.
 - c) każdy zawodnik musi startować przynajmniej raz, wyjątek stanowi sytuacja, w której jeden (lub kilku) zawodników zostało zdyskwalifikowanych lub kontuzjowanych w poprzednich rundach,
 - d) za wygraną walkę drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis 1 pkt, a 0 pkt za przegraną walkę,
 - e) o zwycięstwie drużyny decyduje suma zdobytych punktów. W przypadku remisu rozgrywana jest runda dogrywkowa, również 2 min. W przypadku dalszego remisu rozgrywana jest druga runda dogrywkowa (2min). W przypadku kolejnego remisu sędzia planszowy wskazuje zwycięską drużynę sugerując się jedynie rundami dogrywkowymi.
- 5) Dopuszczony jest start drużyn niekompletnych, np. ze względu na kontuzję, dyskwalifikację zawodnika lub brakiem możliwości obsadzenia kategorii. Brak każdej osoby traktowany jest jako przegrana walka.

ARTYKUŁ 20 – WALKI DRUŻYNOWE FORMUŁA DOUBLE-MATCH

- 1) W formule startują kadeci, juniorzy i seniorzy w parach.

- 2) Formuła double-match rozgrywana jest w łączonych kategoriach wagowych o których informują Sędzia Główny i organizator zawodów w komunikacie zawodów.
- 3) Walka odbywa się na zasadach formuły light-contact z następującymi różnicami:
 - a) 1 runda eliminacyjna oraz finałowa trwająca 4 minuty (w uzasadnionych przypadkach czas ten może ulec skróceniu)
 - b) czas dogrywki to 1,5 min.
 - c) Walczący zawodnik może dokonać zmiany po komendzie „stop”. Chęć zmiany sygnalizuje podniesieniem ręki. Następnie opuszcza matę a jego miejsce niezwłocznie zajmuje partner. Walka wznowiana jest od komendy „walcz”.
 - d) Po każdej komendzie „stop” walka jest rozpoczynana od środka planszy.
- 4) Sędzia planszowy ma prawo do ukarania drużyny ostrzeżeniem za zbyt wolno przeprowadzoną zmianę lub próbę wykonania zmiany podczas trwania walki.
- 5) Liczba zmian jest nieograniczona, ale każdy zawodnik musi walczyć przynajmniej raz w każdej walce (nie dotyczy dogrywki).

ARTYKUŁ 21 – SEKUNDANCI

- 1) Przy planszy musi być obecny 1 sekundant, w czasie przerwy w walce może być dwóch. **Podczas starcia powinien siedzieć na krześle, lub stać w wyznaczonym miejscu. Zabrania się głośnego dopingowania zawodnika a wszelkie rady powinny być przekazywane możliwie cicho, spokojnie, bez przesadnej gestykulacji (nie dotyczy konkurencji układów formalnych, gdzie w ogóle nie powinien udzielać rad zawodnikowi biorącemu udział w pojedynku).** Sekundanci nie mają prawa włączać się w przebieg walki czynami. Nie mogą zwracać się do członków ekipy sędziowskiej, a ewentualne protesty powinny być zgłaszane w sposób ustalony w dalszej części tych przepisów. Sekundanci nie przestrzegający tych zasad mogą być zdyskwalifikowani.
- 2) Sekundant ma prawo poddać zawodnika. W takim przypadku powinien rzucić ręcznik na planszę.
- 3) Jakiegokolwiek przedmioty używane przez sekundantów (np. butelki po napojach) mogące spowodować kontuzję u walczących muszą być na czas walki usuwane tak, aby nie stwarzały zagrożenia.
- 4) Sekundant powinien mieć na sobie strój sportowy lub galowy (np. garnitur).
- 5) **Sekundant, podczas walki, ma prawo do dwukrotnego poproszenia sędziego planszowego do wyjaśnienia werdyktu lub zaistniałej sytuacji. Aby to zrobić powinien unieść rękę i zawołać: „panie/pani sędzio”. W tej sytuacji sędzia planszowy powinien zatrzymać walkę i wyjaśnić werdykt sekundantowi. Jeśli pytanie skutkuje zmianą werdyktu lub interwencją sędziego planszowego, to ta prośba nie będzie wliczała się do limitu. Każda prośba ponad limit skutkować będzie ostrzeżeniem a następnie ujemnym punktem dla zawodnika.**

ARTYKUŁ 22 – CZAS TRWANIA STARCIA – MIERZENIE CZASU

- 1) Na pierwszą komendę „walcz” podaną przez sędziego planszowego osoba odmierzająca czas włącza stoper, który pozostaje włączony przez cały przepisowy czas trwania starcia, chyba że arbiter zarządzi „czas stop” sygnalizując to w odpowiedni sposób.
- 2) Sędzia planszowy nakazuje zatrzymanie czasu; na udzielenie pomocy medycznej, poprawienie sprzętu lub stroju, na posprzątanie lub wytarcie planszy, po silnym uderzeniu, oraz w innych wymagających tego sytuacjach.
- 3) Czas walki rozpoczyna się i kończy w momencie wydania odpowiednich komend przez sędziego planszowego, a nie z chwilą gdy sędzia sekretarz sygnalizuje początek lub koniec walki.
- 4) Czas walki (w grupach wiekowych kadetów, juniorów i seniorów) wynosi 2x1,5 minuty, przerwa 30 sekund, dogrywka 45 sekund. W przypadku dzieci i młodzików czas walki wynosi 1 x 1,5 min, dogrywka 45 sekund. Finały trwają tyle samo co walki eliminacyjne.

ARTYKUŁ 23 – MIEJSCA TRAFIEŃ

- 1) Formuła semi-contact
 - a) Dozwolone miejsca trafień:
 - głowa: całość
 - tułów: przód, boki.
 - b) Niedozwolone miejsca trafień:
 - tułów tył: nerki, kręgosłup, kark,
 - szyja, kończyny, stawy,
 - poniżej pasa.
- 2) Formuły light-contact, full-contact, light-kick:
 - a) Dozwolone miejsca trafień:
 - głowa: całość oprócz tyłu głowy techniką ręczną
 - tułów: przód, boki.
 - uda: wewnętrzna i zewnętrzna powierzchnia (dot. tylko light-kick)
 - b) Niedozwolone miejsca trafień:
 - głowa: tył głowy techniką ręczną
 - tułów tył: nerki, kręgosłup, kark,
 - szyja, kończyny, stawy,
 - poniżej pasa.

ARTYKUŁ 24 – PRYZNAWANIE PUNKTÓW

- 1) Jeden punkt przyznaje się za:
 - a) technikę ręczną na strefę średnią i górną(z wysokości lub bez),
 - b) technikę nożną na strefę niską (formuła light-kick).
 - 2) Dwa punkty przyznaje się za:
 - a) technika nożną na strefę średnią (z wysokości lub bez).
 - 3) Trzy punkty przyznaje się za:
 - a) technikę nożną na strefę wysoką (z wysokości lub bez).
- (Strefa średnia – od pasa do ramion, strefa wysoka od ramion do czubka głowy wyłączając szyję.)
- 4) Zawodnik nie może jednocześnie otrzymać kary i punktu za tą samą akcję.
 - 5) Techniki dozwolone podczas walki:
 - a) techniki ręczne: wszystkie uderzenia z miejsca lub wysokości, przodem lub grzbietem pięści (bez technik obrotowych).
 - b) techniki nożne : wszystkie kopnięcia z miejsca, z wysokości, po obrocie, z wysokości po obrocie, których powierzchnią uderzeniową jest stopa lub piszczel.
 - 6) Wszystkie techniki muszą być wykonywane z kontrolowaną siłą, sędzia musi widzieć, że zawodnika stać na mocniejsze uderzenia. Techniki, które tylko dotykają lub ocierają przeciwnika nie są punktowane.
 - 7) Uderzenia „na oślep”, na gardę, przedramiona itp. nie są zaliczane. Technika przechodząca przez gardę powinna być zaliczona.
 - 8) W formule ciągłej seria celnych technik ręcznych (nie przedzielona kopnięciem lub odstępem czasowym) punktowana jest maksymalnie za 2 punkty.

ARTYKUŁ 25 – KARY SPORTOWE

- 1) Jeden punkt zostaje dodany przeciwnikowi przy drugim ostrzeżeniu, które udzielone jest

za następujące przewinienia:

a) przewinienia zwykłe:

1. wyjście obiema stopami poza planszę,
2. upadek (tzn. dotknięcie podłogi jakąkolwiek inną częścią ciała niż stopy),
3. unikanie walki, ucieczka, obracanie, obejmowanie, klinczowanie itp.,
4. oszustwo, ignorowanie poleceń sędziego, niesportowe zachowanie zawodnika,
5. trzecie poprawianie sprzętu, wypluwanie szczęki itp.,

b) faule na przeciwniku:

1. atak niedozwoloną techniką ręczną, w tym również atak na niedozwoloną część ciała,
2. atak niedozwoloną techniką nożną, w tym również atak na niedozwoloną część ciała,
3. zbyt silny kontakt (szczególnie w formule semi-contact),
4. przytrzymywanie,
5. pchanie,
6. atak leżącego przeciwnika,
7. atak po komendzie stop,
8. nieumyślne kontuzjowanie przeciwnika,
9. atak pochyloną głową.

Przyznanie pierwszego ostrzeżenia jest liczone jako 0,5 punktu, co ma wpływ na wynik w razie remisu.

2) 1 punkt zostaje dodany przeciwnikowi za następujące przewinienia:

- a) zawinione kontuzjowanie przeciwnika w sytuacji gdy może on kontynuować walkę.
- b) za wszystkie wymienione w pkt. 1b faule celowe, lub niecelowe, ale groźne (z dużą siłą itp.) oraz gdy jest to drugi, taki sam faul.

3) Zawodnik automatycznie przegrywa pojedynek za:

- a) zawinione kontuzjowanie przeciwnika w sytuacji gdy nie może on kontynuować walki.
- b) nieprawidłowa waga lub wzrost w odniesieniu do obowiązujących przepisów Art. 3 pkt.7.
- c) niestawienie się na planszę po dwukrotnym wyczytaniu i upływie 1 minuty Art.11 pkt.3.
- d) brak odpowiedniego wyposażenia lub stroju 1 minutę po kontroli sędziego Art.11 pkt.4.
- e) podejrzenie, że zawodnik jest pod wpływem alkoholu lub narkotyków, środków dopingujących.
- f) za wszystkie wymienione w punktach 1 i 2 w przypadku przewinień grożących utratą zdrowia przeciwnika (po ewentualnej konsultacji z lekarzem) względnie wpływających na wynik walki, w przypadku otrzymania czwartego punktu ujemnego oraz innych szczególnych przypadkach.

4) Żółta kartka – zostaje przyznana w przypadku rażących przewinień jednak nie na tyle aby zdyskwalifikować zawodnika. Żółta kartka jest odnotowywana na drabince. Zawodnik w danej konkurencji/kategorii może otrzymać tylko jedną żółtą kartkę. Następna musi być czerwona, a to jest równoznaczne z dyskwalifikacją. Żółta kartka nie wyklucza przyznawania minus punktów.

ARTYKUŁ 26 – KONTUZJE

1) Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, ale może dalej walczyć:

- a) kontuzja nastąpiła z jego winy – walka toczy się dalej.

- b) kontuzja nastąpiła z winy przeciwnika – otrzymuje on ostrzeżenie lub minus punkt.
 - c) kontuzja nastąpiła bez winy walczących lub sędziowie nie są w stanie jej określić – walka prowadzona jest dalej w regulaminowym czasie.
- 2) Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany i nie może dalej walczyć:
- a) kontuzja nastąpiła z jego winy – walkę przegrywa kontuzjowany.
 - b) kontuzja nastąpiła z winy przeciwnika – zostaje on zdyskwalifikowany.
 - c) kontuzja nastąpiła bez winy walczących lub sędziowie nie są w stanie jej określić – wygrywa zawodnik, który uzyskał przewagę do momentu wystąpienia kontuzji.
- 3) Jeżeli kontuzjowani są obydwaj zawodnicy i nie mogą kontynuować walki wygrywa zawodnik, który uzyskał przewagę do momentu wystąpienia obopólnej kontuzji.

ARTYKUŁ 27 – WERDYKTY

- 1) Zwycięstwo na punkty: zawodnik, który zdobędzie więcej punktów w regulaminowym czasie – wygrywa. Ostrzeżenie liczy się jako połowa punktu. Jeśli zawodnicy mają tyle samo punktów i ostrzeżeń wprowadza się dogrywki.
- 2) Zwycięstwo przez przewagę techniczną (dotyczy tylko formuły semi-contact) jeśli różnica wynosi 10 pełnych punktów. Ostrzeżenie równa się 0,5 punktu.
- 3) RSC – sędzia wstrzymuje walkę ze względu na zdrowie zawodnika (widoczne osłabienie, kontuzja, itp.) lub brak elementarnych umiejętności zawodnika.
- 4) Dyskwalifikacja.
- 5) Zwycięstwo przez poddanie przeciwnika – zawodnik ma prawo poddać się w dowolnej chwili podnosząc rękę do góry, sekundant ma prawo poddać zawodnika rzucając ręką na planszę.
- 6) Walka zakończona remisem – tylko w walkach drużynowych.
- 7) W przypadku remisu walki w formule light-contact sędziowie mają prawo wskazać zwycięzcę (w dogrywce mają obowiązek) kierując następującymi kryteriami:
 - a) mniejszą szkodliwością przewinień (np. zawodnik otrzymał ostrzeżenia za niezamierzone i niegroźne przewinienia).
 - b) lepszą techniką (zawodnik trafiał techniką wyżej punktowaną).
 - c) efektywnością i ilością akcji ofensywnych.
 - d) różnorodnością technik i kombinacji.
 - e) równomiernością technik ręcznych i nożnych.
 - f) kondycją w walce.
- 8) W formule light-contact aby zawodnik zwyciężył przynajmniej 2 z 4 sędziów musi wskazać na jego wygraną. Wyjątek stanowią sytuacje:
 - a) dwóch sędziów przyznało zwycięstwo niebieskiemu, a dwóch czerwonemu wtedy jest remis.
 - b) dwóch wskazuje remis, jeden na czerwonego i jeden na niebieskiego – jest remis i dogrywka.
- 9) W formule semi-contact oraz soft-stick w przypadku remisu (liczone są punkty i ostrzeżenia jako 0,5 punktu) następuje dogrywka. W razie ponownego remisu rozgrywana jest walka do pierwszego trafienia.
- 10) W formule light-contact w razie remisu sędzia planszowy może wskazać swój wynik dodając swój głos i wskazać wygraną. W przypadku braku wskazania przez sędziego planszowego zarządza się dogrywkę, po której sędziowie muszą wskazać zwycięzcę, w razie ponownego remisu o ostatecznym zwycięstwie decyduje wskazanie sędziego planszowego po ewentualnej konsultacji z Sędzią Głównym.

W dogrywce klikery są kasowane – punktacja zaczyna się od początku.

- 11) Podczas ogłaszania werdyktu, sędzia prowadzący powinien upewnić się, że sędzia

sekretarz poprawnie zanotował wygraną. Dodatkowo sekundant oraz sędziowie powinni skierować zawodnika który wygrał pojedynek do stolika sędziowskiego po to by ten potwierdził swoje imię i nazwisko.

ROZDZIAŁ III – KONKURENCJE TECHNICZNE

ARTYKUŁ 28 – UKŁADY FORMALNE TRADYCYJNE INDYWIDUALNE

- 1) Konkurencja jest rozgrywana systemem pucharowym.
- 2) Trzech lub pięciu sędziów zajmuje miejsca w szeregu, między stolikiem sędziowskim a matą. Sędzia w środku jest sędzią prowadzącym – wydaje komendy zawodnikom i sędziom. Sędzia sekretarz siedzi przy stoliku i prowadzi listę, zapowiada zawodników, ogłasza zwycięzcę.
- 3) Komendy – procedura
 - a) Cha Ryot
 - b) Kyong Ye
 - c) Tora
 - d) Kyong Ye
 - e) Tora
 - f) (nazwa układu)
 - g) Jun Bi
 - h) Sijak
 - i) parro
 - j) swiyot
 - k) sędziowie werdykt
 - l) Cha Ryot
 - m) Kyong Ye
- 4) Zawodnicy wykonują jednocześnie (parami) układ wskazany przez sędziego planszy zgodnie z posiadanym stopniem. Stopnie seniorskie i stopnie dziecięce:
 - 10.kup Saju Jirugi
 - 9.kup (9.1, 9.2, 9.3 kup) do Saju Makgi
 - 8.kup do Chon-Ji
 - 7.kup (7.1, 7.2, 7.3 kup) do Dan-Gun
 - 6.kup do Do-San
 - 5.kup (5.1, 5.2, 5.3 kup) do Won-Hyo
 - 4.kup do Yul-Gok
 - 3.kup (3.1, 3.2, 3.3 kup) do Joong-Gun
 - 2.kup do Toi-Gye
 - 1.kup (1.1, 1.2, 1.3 kup) do Hwa-Rang
 - I dan do Choong-Moo
 - II dan i powyżej do Ge-Baek
- 5) W przypadku, jeśli występują zawodnicy różniący się stopniem, sędzia planszowy wskazuje układ zgodnie z wymogami dla zawodnika z niższym stopniem (np. jeśli jeden zawodnik ma stopień 7.kup, a drugi 8.kup, układem wskazanym może być maksymalnie Chon Ji Tul).
- 6) Saju-Jirugi i Saju-Makgi występują wyłącznie w najniższej kategorii stopniowej – tej, w której biorą udział posiadacze 10. i 9.kup. W wyższych kategoriach najniższym układem wyznaczanym przez sędziego jest Chon-Ji Tul.
- 7) Ocenie podlegają następujące element:
 - a) Diagram: kierunki, rodzaje i kolejność ruchów układu, zakończenie w miejscu rozpoczęcia.

- b) Siła i szybkość (dynamika) wykonywanych technik.
 - c) Równowaga w każdej fazie przemieszczeń i wykonywanego ruchu (fala).
 - d) Oddech (pojedynczy, dwa oddechy połączone, powolny oddech bez akcentu na zakończeniu); prawidłowe zgranie wydechu z momentem zakończenia ruchu i napięcia mięśni.
 - e) Płynność ruchów oraz połączeń między technikami, synchronizacja ruchów uwypuklająca przepływ ruchu od napięć do rozluźnień w sposób kontrolowany, rytm; prawidłowy stosunek czasowy przygotowania, wykonania i zakończenia ruchu.
 - f) Podczas oceniania sędziowie stosują metodę ujemną. Od maksymalnej ilości punktów (6pkt) odejmowane są punkty za błędy popełnione przez zawodnika podczas wykonywania układu.
- 8) Wyróżniamy błędy:
- a) błąd rażący (nie wykonanie układu do końca, pominięcie lub dodanie ruchu) – dyskwalifikacja
 - b) błąd podstawowy (diagram patrz podpunkt a) minus 0,5 – 1 pkt
 - c) błąd średni (siła, szybkość, dynamika, równowaga, oddech – patrz podpunkty b, c, d) minus 0,2 – 0,5 pkt
 - d) błąd błahy (płynność ruchów, synchronizacja, rytm – patrz podpunkt e) minus 0,1 – 0,2 pkt
- 9) Błąd powtarzany wielokrotnie odejmujemy tylko raz.
- 10) Pozycja wyjściowa (krzyż) musi być tak usytuowana, aby każdy zawodnik mógł wykonać dany układ bez przeszkód. Jeżeli zawodnik stwierdzi, że nie jest w stanie wykonać całego układu w wyznaczonym miejscu – zgłasza to sędziemu planszowemu. W tej sytuacji sędziowie wyznaczają inną pozycję początkową.
- 11) Sędziowie zliczają punkty dla każdego z zawodników, następnie, na komendę sędziego planszowego „sędziowie werdykt!” wskazują zwycięzcę poprzez uniesienie ręki oznaczonej odpowiednim kolorem (opaską lub chorągiewką), dopuszczone jest pokazanie remisu przez uniesienie skrzyżowanych rąk.
- 12) Po podliczeniu głosów zwycięzcę wskazuje sędzia planszowy unosząc ręką oznaczoną odpowiednim kolorem.
- 13) Aby zawodnik został uznany za zwycięzcę, musi uzyskać głosy co najmniej 3 sędziów (zespół pięciosobowy) lub 2 sędziów (zespół trzyosobowy).
- 14) W przypadku remisu zarządza się dogrywkę, w której zawodnicy wykonują układ wskazany przez sędziego, inny niż w rundzie zasadniczej (wyjątek stanowią posiadacze stopnia 10. kup, którzy po raz drugi wykonują Saju Jirugi). W dogrywce sędziowie nie mogą pokazać remisu.
- 15) Trenerzy mogą sędziować układy formalne po odpowiednim przeszkoleniu i spełnieniu innych wymogów regulaminowych np. strój. Zawodnicy, którzy mają uprawnienia sędziowskie (kurs pierwszego stopnia), ale startują tylko w konkurencji układów formalnych mogą sędziować w innych konkurencjach.

ARTYKUŁ 29 – UKŁADY FORMALNE DOWOLNE INDYWIDUALNE

- 1) Punktacja taka sama jak w układach tradycyjnych z wyjątkiem dla 7a. Nie oceniany jest diagram.
- 2) Konkurencja ta dotyczy układów z innych odmian taekwon-do (np. WTF) lub z innych dyscyplin (np. karate). Nie można wykonywać układów z bronią, przyrządami lub przy muzyce.
- 3) Zawodnicy wykonują układ jednocześnie. W przypadku gdy zawodnik uważa, że istnieje zbyt duże ryzyko kolizji powinien zgłosić to ekipie sędziowskiej, która może zgodzić na wykonanie układów jeden po drugim. W takiej sytuacji, po wykonaniu obu układów, obydwaj zawodnicy stawiają się na macie i następują wskazanie przez sędziów.

ARTYKUŁ 30 – UKŁADY FORMALNE DRUŻYNOWE

- 1) W konkurencji startują drużyny złożone z 3 do 5 osób. Osoby stanowiące skład drużyny nie muszą być z jednego klubu, a na czas konkurencji jej skład nie może się zmieniać.
- 2) Dozwolone jest wykonywanie zarówno układów tradycyjnych taekwondo ITF jak i innych (WTF, GTF, tangsoodo, karate itp.).
- 3) Procedura:
 - a) sędzia sekretarz zapowiada obie drużyny,
 - b) obie drużyny wchodzi na matę.
 - c) komendy:
 1. Cha Ryot
 2. Kyong Ye
 3. Tora
 4. Kyong Ye
 5. Tora
 6. Jun Bi
 7. (nazwa drużyny 1) – drużyny schodzą z maty, następnie drużyna 1 wykonuje cały układ z wejściem i zejściem z maty
 8. (nazwa drużyny 2) – drużyna 2 wykonuje cały układ z wejściem i zejściem z maty, następnie obie drużyny wchodzi na maty
 9. Cha Ryot
 10. Kyong Ye
 11. Tora
 12. Kyong Ye
 13. Tora
 14. Jun Bi
 15. sędziowie werdykt
 16. Cha Ryot
 17. Kyong Ye – drużyny wykonują ukłon i schodzą z maty

UWAGA: sędzia prowadzący nie wydaje poleceń drużynie podczas wykonywania układu

- 4) W przeciwieństwie do konkurencji układów indywidualnych, tutaj zawodnicy oceniani są od momentu wywołania drużyny przez sędziego sekretarza, tzn. oceniane jest wejście zawodników na matę, ustawienie, przywitanie oraz wykonanie układu.
- 5) Punktacja wygląda tak jak w przypadku konkurencji układów indywidualnych, za wyjątkiem:
 - a) oceną wyjściową jest 4 pkt,
 - b) sędziowie przyznają dodatkowo od 0 do 2 punktów za synchronizację zawodników pod układ, ceremoniał wejścia, dodatkowe elementy i wrażenie estetyczne i artystyczne.

UWAGA: dopuszczona jest zmiana rytmu wykonywania układu przez poszczególnych zawodników o ile jest to zmiana celowa, wprowadzająca dodatkową wartość estetyczno-artystyczną.

- 6) W przypadku nieukończenia układu przez przynajmniej jedną osobę z drużyny, zdyskwalifikowana jest cała drużyna.
- 7) Prowadzenie konkurencji: zastosowanie mają przepisy układów formalnych tradycyjnych indywidualnych.

ARTYKUŁ 31 – TECHNIKI SPECJALNE INDYWIDUALNE

- 1) We wszystkich konkurencjach używany jest 1 rodzaj deski lub packi.

- 2) Sędziowie ustalają pułap wyjściowy dla poszczególnych technik.
- 3) Zawodnicy mają po 2 próby złamania deski lub trafienia w packę w każdej konkurencji.
Na przykład zawodnik, którego pierwsza próba w Twimyo Nopi Ap Chagi nie skończyła się sukcesem, otrzymuje jeszcze jedną szansę. Jeśli powiedzie mu się w drugiej próbie przechodzi do następnej rundy. Na wykonanie każdej próby zawodnik ma 30 sekund.
- 4) Sędziowie mogą nie uznać próby, jeżeli zawodnik popełnił następujące błędy:
 - a) Stracił równowagę i właściwą postawę w trakcie prezentowania techniki i po jej zakończeniu.
 - b) Użył nieodpowiedniej powierzchni uderzeniowej dla danej techniki.
Technika zaliczona jest wtedy, gdy zawodnik dotknie właściwą powierzchnią stopy packę przy użyciu poprawnej techniki oraz opadnie na obie nogi bez kontaktu innych części ciała z ziemię.
 - c) Dotknął packi, ale nie było to kopnięcie od spodu – np. gdy zawodnik osiągnął odpowiednią wysokość, ale kopnięcie było niecelne (przed packą), a noga dotknęła boku packi dopiero w kolejnej fazie.
 - d) Powyższe przepisy (4b-c) nie dotyczą zawodników w kategorii dzieci. W tej kategorii nie weryfikowana jest powierzchnia, technika (nie jest wymagany wyskok) ani miejsce uderzenia w packę.
- 5) Kiedy wszyscy zawodnicy wykonali próby na najmniejszej wysokości, ci których próby były udane przechodzą do następnej rundy, do wyższych wysokości ustalonych przez sędziów. Jeśli nie uda im się, zostają wykluczeni z konkurencji.
- 6) Zwycięzcą jest ten, kto złamie lub dotknie deskę lub packę na najwyższej wysokości/długości. W przypadku braku możliwości wyłonienia zwycięstwa na jakimkolwiek pułapie, ale po zaliczeniu przynajmniej 3 różnych wysokości, wygrywa zawodnik który:
 1. Zaliczył ostatnią wysokość w pierwszej próbie, a konkurent w drugiej (jeśli ostatnia wysokość została zaliczona w tych samych próbach sprawdzana jest kolejna, i tak aż do początku),
 2. Jest niższy.
- 7) Ekipa sędziowska: 1 sędzia sekretarz, 2 sędziów oceniających poprawność techniki.

ARTYKUŁ 32 – TEMPÓWKI INDYWIDUALNE

- 1) W konkurencji tempówki startują dzieci oraz młodzicy.
- 2) Konkurencja polega na wykonaniu jak największej liczby kopnięć dolloyo chagi (młodzicy) lub ap chagi / apcha olligi (dzieci). Dla kategorii młodzik jedyna dozwolona powierzchnia kopiająca to baldung w przypadku dzieci dopuszczona jest każda powierzchnia stopy.
- 3) Przez czas 15 sekund:
 - a) dzieci wykonują kopnięcia na przemian raz prawą, raz lewą nogą – możliwe wykonanie tzw. przeskokówki, czyli techniki polegającej na tym, że druga noga rozpoczyna kopnięcie (odrywa się od ziemi) zanim pierwsza dotknęła podłoża,
 - b) młodzicy wykonują kopnięcia lewą nogą, a następnie, po kilku sekundowej przerwie, prawą nogą.
- 4) Powierzchnia, w na której znajduje się cel trafienia (tarcza lub narzędzie automatycznie zliczające punkty) powinna być ustawiona pionowo (młodzicy) lub poziomo z powierzchnią kopiającą skierowaną w dół (dzieci). W przypadku stosowania tarczy, jej dolna krawędź powinna znajdować się na wysokości pasa zawodnika.
- 5) Nie zaliczane są kopnięcia:
 - a) prostą nogą, z ruchem pionowym (apcha olligi) zamiast dolloyo chagi (dot. młodzików),
 - b) trafione w krawędź tarczy (dot. młodzików),
 - c) po których nie nastąpiło dotknięcie stopą podłoża (kopnięcia z zawieszanej nogi),
 - d) kopnięcia nie trafione w tarczę.
- 6) Wynik jednego zawodnika jest sumą technik uzyskanych na lewą i prawą nogę.

7) w przypadku remisu:

a) rozgrywana jest dogrywka,

b) w przypadku dalszego remisu, na podstawie decyzji sędziego planszowego, wygrywa zawodnik o lepszej technice.

ROZDZIAŁ IV – PRZEPISY PORZĄDKOWE

ARTYKUŁ 33 – KARY PORZĄDKOWE

- 1) Sekundowanie przez sędziego zawodnikowi z własnego klubu – 50 zł
- 2) Utrudnianie pracy sędziów w tym też nieuzasadnione podchodzenie do stolika sędziowskiego – 50 zł.
- 3) Złe zachowanie zawodnika, sekundanta, sędziego z danego klubu, podczas walki – 50–200 zł
- 4) Złe zachowanie ww. podczas całych zawodów – 100–300 zł.
- 5) Spożywanie napojów alkoholowych oraz zażywanie narkotyków – 200 zł.
- 6) Brak sędziów podczas zawodów – 100 zł/od osoby.
- 7) Wszelkie zmiany w karcie zgłoszenia, w tym również nieprawidłowe i nieczytelne wypełnianie – 5 zł/jedna korekta.
- 8) Niewłaściwe zachowanie kibiców i niestosowanie się do poleceń sędziów oraz osób porządkowych – kara dla klubu – 50 zł.
- 9) Osoby (kluby), które nie uiszczą kary w terminie wyznaczonym przez Sędziego Głównego nie będą dopuszczone do startu w zawodach lub zostaną zawieszane w prawach członka ZS PUT do czasu rozpatrzenia sprawy przez Zarząd ZS PUT.

ARTYKUŁ 34 – PROTESTY

- 1) Zawodnik lub sekundant, który zamierza złożyć protest przeciwko podjętej decyzji powinien niezwłocznie poinformować o takim zamiarze kierownika planszy na której miała miejsce podważana decyzja. Następnie, za pośrednictwem kierownika ekipy, złożyć protest do Sędziego Głównego w przeciągu 10 min od zakończenia starcia. Nikt inny nie ma prawa zmienić werdyktów sędziowskich oraz przeglądać dokumentów zawodów tj. protokołów, drabinek, kart startowych itp.
- 2) Każdy klub ma prawo do złożenia 2 protestów na rozpoczętą 15 zgłoszonych zawodników plus 1 za każdą następną 15. Pozytywnie rozpatrzony protest nie jest wliczany do limitu.
- 3) Protest powinien dotyczyć konkretnej sytuacji, pojedynczej akcji lub decyzji. Protest nie może dotyczyć „ogółu” lub „całego” przebiegu starcia.
- 4) W przypadku układów formalnych, protest może dotyczyć tylko błędów podstawowych.
- 5) Sędzia Główny może uwzględnić w proteście jeden materiał wideo, pod warunkiem, że zostanie on zaprezentowany na odpowiednio dużym wyświetlaczu, w dobrej jakości, pozwalającej na jednoznaczne rozpoznanie sytuacji. Materiał wideo musi być odpowiednio krótki i przedstawiać tylko protestowaną sytuację.