

Dodatkowe informacje do Mistrzostw Europy

Ważenie:

1. W przypadku gdy zawodnik nie zmieści się w swojej wadze, dopuszczona jest jeszcze jedna próba ważenia, ale tylko w czasie pracy komisji. Nie dotyczy pomiaru wzrostu.

Techniki Szybkościowe

1. DZIECI - Kopnięcia apchagi naprzemiennie lewą i prawą nogą
2. MŁODZICY – Kopnięcia dollyo chagi – najpierw jedna noga, potem druga
3. Tylko powierzchnia baldung (śródstopie) – zarówno młodzicy jak i dzieci
4. Rozgrywana jest jedna runda, nie ma podziału na rundę eliminacyjną i finałową.

Walki

1. W każdej konkurencji walk NIE MA walki o 3 miejsce (nagradzamy dwa trzecie miejsca)
2. Dozwolone są uderzenia w tył i bok głowy oraz w tył i bok szyi (punktowane jak trafienie w głowę), zabronione są uderzenia w przód szyi (krtań).
3. Dopuszczone są kontrolowane techniki ręczne po obrocie grzbietem lub bokiem pięści.
4. Sprzęt do walki:
 - a. Wymagane: rękawice otwarte lub zamknięte do wszystkich formuł walki, pełny kask, ochraniacz szczęki, piszczele, stopy. Obowiązkowy suspensor dla mężczyzn.
 - b. Opcjonalne: ochraniacz piersi i krocza dla kobiet.
 - c. Zabronione: Bandaże (owijki) bokerskie.
5. Nie ma ostrzeżeń – sędziowie przyznają minus punkt za wykroczenie, każdy „minus punkt” oznacza przyznanie jednego punktu przeciwnikowi.
6. Czas walki 1.5min, (seniorzy z czarnymi pasami 2min).
7. Dzieci i młodzicy – 1 runda, pozostałe kategorie 2 rundy.
8. Zbyt mocny kontakt występuje wtedy gdy przeciwnik może zostać kontuzjowany (należy dostosować siłę do przeciwnika). Knockout w większości przypadków kończy się dyskwalifikacją atakującego.

Semi contact/Touch contact/soft stick

1. Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 10 punktów (nie w przypadku tag teamów) lub zdobył ich więcej po upływie regulaminowego czasu.
2. W przypadku remisu od razu robimy walkę do pierwszego punktu (wygrywa zawodnik który zdobył punkt lub którego przeciwnik stracił punkt)

Light Contact

1. W przypadku remisu może zostać rozegrana jest dogrywka (45s) – decyduje o tym sędzia planszowy który pełni również rolę sędziego punktowego - (sędziowie mogą wskazać remis), w przypadku kolejnego remisu może zostać rozegrana kolejna dogrywka (45s) (sędziowie nie mogą wskazać remisu)
2. Przynajmniej 3 sędziów (z 5 punktujących) musi wskazać zwycięstwo zawodnika aby mógł on wygrać walkę. Sędzia planszowy ma prawo wskazać swoją opinię.

Układy

1. Zawodnik wybiera układ który chce wykonać i jest oceniany przez 5 sędziów w skali od 9.0 do 10.0.
2. Rozgrywana jest jedna runda, nie ma podziału na rundę eliminacyjną i finałową.
3. W przypadku remisu, jest rozgrywana dogrywka i zwycięzca jest wybierany poprzez wskazanie (2 zawodników), lub podliczenie not (3 i więcej zawodników)

4. Układ Kodang traktowany jest jako układ tradycyjny.

Testy Siły

1. Każda technika rozgrywana jest jako oddzielna konkurencja
2. Liczone są tylko rozbicia odpowiednią powierzchnią uderzeniową, oraz:
 - a) Techniki ręczne – dozwolony jest skręt stóp, ale nie dozwolone jest oderwanie ich od powierzchni, “sliding” oraz wykonanie kroków/rozbiegu.
 - b) Yop chagi – dozwolona jest technika tylną nogą lub przednią, ale bez “sliding”, wyskoku, rozbiegu ani kroków.
 - c) Badae dollyo chagi – dozwolona jest tylko technika tylną nogą bez podskoku.
3. Nagradzane jest tylko pierwsze miejsce
4. W przypadku problemów z wyłonieniem zwycięzcy, po przynajmniej 3 kolejkach, wygrywa zawodnik lżejszy.

Tag-Team:

1. W przypadku kontuzji jednego z zawodników i braku możliwości kontynuowania walki przez jednego z zawodników drużyna może dokończyć aktualnie rozgrywany pojedynek ale nie może rozpocząć kolejnej walki.