



PUCHAR KRAKOWA W TAEKWON-DO

— 13.05.2023 —

V Puchar Krakowa w Taekwon-do

Kraków, 13 maja 2023

Miejsce	Hala Sportowa KS Orzeł, Kraków ul. Niebieska 2
Organizator	Krakowskie Centrum Taekwon-do, Związek Sportowy Polska Unia Taekwon-do
Zgłoszenia	Za pomocą systemu PRL: http://put.org.pl/prl/ w terminie do 28 kwietnia 2023
Rejestracja	13 maja 2023 w miejscu zawodów dla wszystkich
Dokumenty	Należy przesłać podpisane przez rodzica zgody na udział uczestnika w turnieju w formie skanów umieszczonych na dysku google. Kluby przyjezdne wysyłają link do dysku. Zawodnicy KCT przesyłają skan oświadczenia do swojego instruktora lub podpisują oświadczenie na treningu.
Pomiary	<p>W kategorii młodzik i kadet pomiary wzrostu i wagi będą dokonywane wrywkowo w czasie zawodów. W przypadku wzrostu brak tolerancji; w przypadku wagi dla zawodnika ubranego w dobok obowiązuje 1 kg tolerancji.</p> <p>W przypadku przekroczenia limitu kategorii zawodnik może być przypisany do kategorii wyższej, o ile rozgrywki wyższej kategorii nie zostały rozpoczęte. W przypadku, gdy wyższa kategoria została już rozpoczęta zawodnik, który przekroczył limit zostaje wykreślony z udziału w danej konkurencji.</p>
Startowe	110 PLN od osoby niezależnie od liczby konkurencji Zawodnicy przyjezdni – płatne przelewem na konto KCT wskazane na fakturze. Zawodnicy KCT – płatne na miejscu odliczoną gotówką
Licencje	Obowiązują licencje zawodnicze ZS PUT w wys. 20 zł (roczna) lub 10 zł (jednorazowa).
Nagrody	Medale za miejsca 1, 2 i 3 oraz dyplomy uczestnictwa.
Sędziowie	Każdy klub proszony jest o zgłoszenie 1 sędziego na każdą rozpoczętą 15

zawodników. W przypadku dużej liczby zgłoszeń kluby bez odpowiedniej liczby sędziów mogą mieć nałożone limity uczestników. Kluby otrzymają zwrot 110 zł za dojazd każdego sędziego w formie rabatu od opłaty startowej. Sędzia otrzymuje obiad w dniu zawodów.

Plan turnieju

09:00	Spotkanie organizacyjne dla sędziów
09:30	Rejestracja i konkurencje dzieci 2017 i 2016
11:30	Rejestracja i konkurencje dzieci 2015
13:00	Rejestracja i konkurencje dzieci 2014
14:00	Rejestracja i konkurencje młodzików
16:30	Rejestracja i konkurencje kadetów

Konkurencje

Dla wszystkich	układy formalne tradycyjne, techniki specjalne
Dzieci 2017–2016	tempówki (ap chagi), soft-stick
Dzieci 2015–2014	tempówki (ap chagi), soft-stick albo semi-contact
Młodzicy 2013–2011	tempówki (dollyo chagi), soft-stick albo semi-contact
Kadeci 2010–2008	semi-contact, light-contact

Techniki specjalne

Konkurencja polega na sięgnięciu celu techniką nożną na najwyższym pułapie. Zawodnicy rywalizują między sobą, podejmując próby zaliczenia kolejnych wysokości. Zawodnicy mają po dwie szanse trafienia celu na każdym pułapie.

Dzieci mogą wykonać technikę z ziemi, a powierzchnia uderzeniowa i miejsce zetknięcia z packą nie są oceniane. Starsi kopią z wyskoku, trafiając w packę powierzchnią ap kumchi od spodu, po czym lądują bez kontaktu z podłożem części ciała innych niż stopy.

W przypadku remisu zwycięża zawodnik, który ostatnią wysokość zaliczył w pierwszej próbie, podczas gdy konkurenci w drugiej. Później sprawdzane są poprzednie kolejki aż do spełnienia poprzedniego kryterium. Przy dalszym braku rozstrzygnięcia zwycięża zawodnik niższy wzrostem.

Tempówki

Konkurencja polega na wykonaniu największej liczby kopnięć w wyznaczonym czasie. Zawodnicy rywalizują między sobą w ramach pojedynczej rundy.

Dzieci wykonują kopnięcia ap chagi przez 15 sekund na przemian lewą i prawą nogą. Młodzicy wykonują kopnięcia dollyo chagi przez 15 sekund najpierw jedną, a później drugą nogą.

Dzieci korzystają z systemu Zemita, a wysokość celu zależy od rocznika:

Rocznik	2017	2016	2015	2014
Wysokość	60 cm	65 cm	70 cm	75 cm

Młodzicy korzystają z systemu Zemita, a wysokość celu zależy od kategorii wzrostowej:

Kategoria	-140 cm	-145 cm	-150 cm	-155 cm	+155 cm
Wysokość	80 cm	85 cm	90 cm	95 cm	100 cm

Niezależnie od grupy wiekowej pomiędzy celnymi kopnięciami noga musi dotknąć podłoża.

Młodzikom zaliczane są tylko techniki prowadzone ruchem okrężnym z obciążoną stopą.

W przypadku remisu następuje dogrywka, a później zwycięstwo zawodnika o lepszej technice.

Soft-stick

Konkurencja polega na pokonaniu rywala na punkty w walce piankowym kijem.

Walka zatrzymywana jest po każdym ciosie, za który mogą zostać przyznane punkty.

Punktacja	Cała powierzchnia głowy – 2 punkty Pozostałe części ciała z wyjątkiem rąk – 1 punkt
Techniki dozwolone	Uderzenia we wszystkich płaszczyznach, które nie powodują upuszczenia kija – także pchnięcia i trafienia po obrocie

Jeżeli podczas walki różnica osiąga 10 punktów, starcie kończy się na skutek przewagi technicznej.

Czas trwania starcia to 1 runda × 1.5 min, dogrywka 45 sekund.

W przypadku remisu następuje dogrywka, a później walka do pierwszej wygranej akcji.

Formy

Konkurencja polega na pokonaniu rywala przez lepsze zaprezentowanie układu.

Zawodnicy parami wykonują układ formalny tradycyjny wybrany przez sędziego.

Najwyższy możliwy do zaproponowania układ to ten wymagany na stopień poprzedzający niższy spośród stopni rywalizującej pary, ale należący do zakresu Chon-Ji Tul – Choong-Moo Tul.

Jeżeli kategoria dotyczy startujących poniżej żółtego pasa, możliwe do wyznaczenia są także półformy: Saju Jirugi (zawsze) i Saju Makgi (gdy niższym ze stopni jest co najmniej żółta belka).

Sędziowie decydują o zwycięstwie zawodnika poprzez wskazanie.

Aby wygrać pojedynek, należy otrzymać większość głosów.

W przypadku remisu następuje dogrywka z koniecznością wskazania zwycięzcy.

Semi-contact

Konkurencja polega na pokonaniu rywala na punkty w walce rękami i nogami.

Walka zatrzymywana jest po każdym ciosie, za który mogą zostać przyznane punkty.

Pola trafień	Strefa wysoka – cała powierzchnia głowy Strefa środkowa – przód i boki tułowia
Techniki dozwolone	Techniki ręczne przodem lub grzbietem pięści, bez obrotowych Kopnięcia, których powierzchnią uderzeniową jest stopa lub piszczel

Jeżeli podczas walki różnica osiąga 10 punktów, starcie kończy się na skutek przewagi technicznej.

Czas trwania starcia dzieci i młodzików to 1 runda × 1.5 min, dogrywka 45 sekund.

Czas trwania starcia kadetów to 2 rundy × 1.5 min, przerwa 30 sekund, dogrywka 45 sekund.

W przypadku remisu następuje dogrywka, a później walka do pierwszej wygranej akcji.

Light-contact

Konkurencja polega na pokonaniu rywala na punkty w walce rękami i nogami.

Walka zatrzymywana jest tylko na skutek przewinień oraz w sytuacjach wyjątkowych.

Pola trafień	Strefa wysoka – cała powierzchnia głowy oprócz tyłu techniką ręczną Strefa środkowa – przód i boki tułowia
Techniki dozwolone	Techniki ręczne przodem lub grzbietem pięści, bez obrotowych Kopnięcia, których powierzchnią uderzeniową jest stopa lub piszczel

Sędziowie decydują o zwycięstwie zawodnika poprzez wskazanie.

Aby wygrać pojedynek, należy otrzymać co najmniej połowę głosów, jednak więcej od rywala.

Czas trwania starcia to 2 rundy × 1.5 min, przerwa 30 sekund, dogrywka 45 sekund.

W przypadku remisu rozstrzygnięcie przynoszą: dodanie głosu przez sędziego planszowego, dogrywka z koniecznością wskazania zwycięzcy, decyzja sędziego planszowego.