

**2019 EUROPE KUKKIWON TAEKWONDO  
HANMADANG  
Contest Outline**





## **I . Komunikat zawodów**

**ZAWODY** : 2019 Europe KukkiwonTaekwondo Hanmadang

**TERMIN** : 14 – 15 grudnia 2019 (2 dni)

**MIEJSCE** : Arena Pruszków

**ADRES** : ul. Andrzeja 1, 05-800 Pruszków

**ORGANIZATOR** : Kukkiwon, Polski Związek Taekwondo Olimpijskiego

Komitet Organizacyjny Europe Kukkiwon Taekwondo Hanmadang 2019

**PATRONAT** : Ministerstwo Kultury, Sportu i Turystyki Republiki Korei,

Korea Sports Promotion Foundation

## Harmonogram imprezy

Termin	Contents	Miejsce
25 październik – 10 listopad	<ul style="list-style-type: none"><li>Zgłoszenia</li></ul>	Online/Offline
5 grudzień	<ul style="list-style-type: none"><li>Losowania</li></ul>	
13 grudzień	<ul style="list-style-type: none"><li>Rejestracja *)</li></ul>	
13 grudzień	<ul style="list-style-type: none"><li>Despatch Master seminar</li></ul>	
13 grudzień	<ul style="list-style-type: none"><li>Representative meeting</li></ul>	
14 grudzień	<ul style="list-style-type: none"><li>Ceremonia otwarcia / Program specjalny</li><li>Turniej (konkurencje indywidualne, grupowe</li><li>(kwalifikacje i finały)</li></ul>	Arena Pruszków
15 grudzień	<ul style="list-style-type: none"><li>Turniej (konkurencje indywidualne, grupowe,</li><li>finały)</li><li>Wręczenie nagród / Ceremonia zamknięcia</li></ul>	Arena Pruszków

※ Powyższy harmonogram może ulec zmianie

\*) Podczas rejestracji przed zawodami, zawodnik ma obowiązek przedstawić dokument ze zdjęciem potwierdzający jego tożsamość: certyfikat DAN. Jeżeli jest to niemożliwe, należy przedstawić dowód osobisty, legitymację studencką, paszport. W przypadku nieposiadania żadnego z ww. dokumentów zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.

## II. Komunikat zawodów

### KONKURENCJE – stopnie uczniowskie (kolorowe pasy)

EVENT			AUTHORIED POOMSAE		KYORUGI TRADITIONAL	RECORD CONTEST	
Categories	Age	Gender	Poomsae	Poomsae Pairs (1 M + 1 F)	Kyorugi	High Jump Kick Breaking	long Kick Breaking
KIDS 1	8 ~ 9	M	●				
		F	●				
KIDS 2	10 ~ 11	M	●		●	●	●
		F	●		●	●	●
JUNIOR 1	12 ~ 14	M	●	●	●	●	●
		F	●		●	●	●
JUNIOR 2	15 ~ 17	M	●	●	●	●	●
		F	●		●	●	●
SENIOR 1	19 ~ 39	M	●	●	●	●	●
		F	●		●	●	●
SENIOR 2	40 +	M	●				
		F	●				

## KONKURENCJE – stopnie mistrzowskie (czarne pasy)

EVENT		AUTHORIED POOMSAE		KYORUGI TRADITIONAL		POWER BREAKING			TAEKWONDO AEROBICS (7~9 Players / M+F)	TEAM COMPETITIO N (7~13 Players / M+F)		
Categories	Age	Gender	Poomsae	Group Poomsae	Kyorugi	Group Kyorugi	Fist Breaking	Knife hand Breaking	Side/Back Kick Breaking			
KIDS 1	8 ~ 9	M	●									
		F	●									
KIDS 2	10 ~ 11	M	●	●	●	●						
		F	●		●	●						
JUNIOR 1	12 ~ 14	M	●	●	●	●						
		F	●		●	●						
JUNIOR 2	15 ~ 17	M	●		●	●	●				●	●
		F	●		●	●						
SENIOR 1	19 ~ 39	M	●		●	●	●	●	●	●		
		F	●		●	●				●		
SENIOR 2	40 +	M	●	●			●	●	●			
		F	●	●					●			

## I. Opis konkurencji

### 1. POOMSAE

#### Autoryzowane Poomsae – układy formalne

Konkurencja dotyczy układów Poomsae zdefiniowanych przez Kukkiwon.

#### ◆ Indywidualne

- **sposób rywalizacji:** system eliminacji
- **czas wykonania:** od 30 sekund do 90 sekund
- **ilość zawodników:** 1 osoba
- **Dla każdego z zawodników:**
  1. Obowiązkowe jest wykonanie dwóch układów Poomsae.
  2. Układy losowane są elektronicznie przed rozpoczęciem rywalizacji.
  3. Układy Poomsae – stopnie mistrzowskie (czarny pas):

Konkurencja	wiek	Układy formalne
Indywidualne Poomsae	Kids I poniżej 9 (8-9 lat)	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8Jang, Koryo, Keumkang
Indywidualne Poomsae	Kids II poniżej 11(10–11 lat)	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8Jang, Koryo, Keumkang
	Junior I poniżej 14(12–14 lat)	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumkang, Taebaek
	Junior II poniżej 17(15–17 lat)	Taegeuk 7, 8 Jang, Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon
	Senior I poniżej 39 (18-39 lat)	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon, Shibjin
	Senior II powyżej 40(40 lat ~)	Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon, Sipjin, Jitae

#### 4. Układy Poomsae – stopnie uczniowskie (kolorowe pasy):

Konkurencja	wiek	Układy formalne
Indywidualne Poomsae	Kids I poniżej 9 (8-9 lat)	Taegeuk 1, 2, 3, 4, 5, 6Jang,
Indywidualne Poomsae	Kids II poniżej 11(10–11 lat)	Taegeuk 1, 2, 3, 4, 5, 6Jang,
	Junior I poniżej 14(12–14 lat)	Taegeuk 3, 4, 5, 6, 7, 8Jang
	Junior II poniżej 17(15–17 lat)	
	Senior I poniżej 39 (18-39 lat)	

- **Obowiązujące przepisy**

Podczas zawodów obowiązują techniki Poomsae zgodnie z przepisami uchwalonymi przez Kukkiwon.

- **Kryteria punktacji**
  1. Dokładność ruchów (4.0): precyzja podstawowych ruchów, szczegóły każdego Poomsae i równowaga.
  2. Ekspresja (6.0): szybkość i siła, harmonia (energiczność, płynność, tempo i rytm).
- **Kary {dyskwalifikacja ("Sil-gyook")}**
  1. Przystąpienie do zawodów za innego zawodnika
  2. Złamanie przez zawodnika przepisów w zakresie: autoryzowanego Poomsae, uniformu Poomsae określonego w outline Hanmadang.
  3. Niewykonanie więcej niż 4 ruchów z rzędu lub wykonanie błędnych ruchów.
- **Wyniki**  
Wyniki ogłaszane są zgodnie z zapisem Artykułu VII w rozdziale „Wyniki” Komunikatu zawodów: Europe Kukkiwon Taekwondo Hanmadang 2019.

#### ◆ Drużyny (pary i trójki)

- **sposób rywalizacji:** system eliminacji
- **czas wykonania** (jednego układu formalnego w 1 rundzie): od 30 sekund, do 90 sekund
- **ilość zawodników :**
  - para: 2 osoby (mieszane: 1 mężczyzna+1 kobieta), + 1 zawodnik rezerwowy.
  - trójka: 3 osoby (3 mężczyzn, i/lub 3 kobiety), + 1 zawodnik rezerwowy.

#### Dla każdej z drużyn:

1. Podczas jednej rundy wykonywany jest jeden układ formalny.
2. Układy losowane są elektronicznie przed rozpoczęciem rywalizacji.
3. Układy Poomsae – stopnie mistrzowskie (czarny pas) – drużyny:

Konkurencja	Age	Układy formalne
Drużynowe Poomsae	Kids II (10–11 lat)	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumkang
	Junior I / II (12–17 lat)	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon
	Senior powyżej 18(+18 lat)	Taegeuk 7, 8 Jang, Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon, Sipjin

- **Obowiązujące przepisy**
  1. Podczas zawodów obowiązują techniki Poomsae zgodnie z przepisami uchwalonymi przez Kukkiwon.
  2. W konkurencji biorą udział pary i drużyny 3 osobowe (para rywalizuje z parą, a trójka z trójką).
  3. Podczas pokazu drużynowego ustawienie zawodników jest dowolne.
  4. Łącznie zawodnicy rywalizują w trzech rundach (I, II - rundy eliminacyjne, III – runda finałowa).
- **Kryteria punktacji**  
Kryteria oceny są takie same, jak dla indywidualnego Poomsae.
- **Kary**
  1. Kary są takie same, jak dla indywidualnego Poomsae.
  2. W przypadku stawienia się do konkursu mniej niż 3 osób z danej drużyny, drużyna zostanie zdyskwalifikowana

○ **Wyniki**

1. Wyniki ogłaszane są zgodnie z zapisem Artykułu VII w rozdziale „Wyniki” Komunikatu zawodów: Europe Kukkiwon Taekwondo Hanmadang 2019.
2. Wygrywa drużyna, która uzyska największą ilość punktów (suma punktów rund 1-3).
3. W przypadku remisu, drużyna, która wygrała 2 z 3 rund będzie drużyną zwycięzką.
4. W przypadku uzyskania przez drużyny takiej samej liczby punktów w każdej z rund, jeden reprezentant wskazany przez drużynę wykona jako dogrywkę, dodatkowe, losowo wybrane Poomsae.
5. Jeśli po dogrywce opisanej w punkcie 4, wynik nadal będzie remisowy, obie drużyny zajmą miejsce ex aequo.

**2. KYORUGI**

◆ **Indywidualne Kyorugi**

- **Sposób rywalizacji:** system eliminacji
- **Czas wykonania:** Junior 10-11 2 x 1min, przerwa 30 sek  
Junior 12-14, 15-17, Senior: 3 x 1,5min, przerwa 30 sek
- **Sprzęt ochronny:** dopuszczony jest jedynie sprzęt ochronny zatwierdzony przez Kukkiwon (zakaz używania elektronicznego sprzętu ochronnego).

Zawodnicy używają własnego sprzętu ochronnego (sprzęt dopuszczony przez Kukkiwon): suspensory, hogo, kaski, ochraniacze ramion, nóg, stóp i dłoni, ochraniacze szczęki.

○ **Kategorie wiekowe i wagowe**

Mężczyźni				Kobiety			
10 - 11	12 - 14	15 - 17	18-39	10 - 11	12 - 14	15 - 17	18-39
Do 27kg włącznie	Do 33kg włącznie	Do 45kg włącznie	Do 54kg włącznie	Do 27kg włącznie	Do 29kg włącznie	Do 42kg włącznie	Do 47kg włącznie
Do 30kg włącznie	Do 37kg włącznie	Do 48kg włącznie	Do 58kg włącznie	Do 30kg włącznie	Do 33kg włącznie	Do 44kg włącznie	Do 51kg włącznie
Do 33kg włącznie	Do 41kg włącznie	Do 51kg włącznie	Do 62kg włącznie	Do 33kg włącznie	Do 37kg włącznie	Do 46kg włącznie	Do 55kg włącznie
Do 36kg włącznie	Do 45kg włącznie	Do 55kg włącznie	Do 67kg włącznie	Do 36kg włącznie	Do 41kg włącznie	Do 49kg włącznie	Do 59kg włącznie
Do 40kg włącznie	Do 49kg włącznie	Do 59kg włącznie	Do 72kg włącznie	Do 40kg włącznie	Do 44kg włącznie	Do 52kg włącznie	Do 63kg włącznie
Do 44kg włącznie	Do 53kg włącznie	Do 63kg włącznie	Do 78kg włącznie	Do 44kg włącznie	Do 47kg włącznie	Do 55kg włącznie	Do 67kg włącznie
Do 48kg włącznie	Do 57kg włącznie	Do 68kg włącznie	Do 84kg włącznie	Do 48kg włącznie	Do 51kg włącznie	Do 59kg włącznie	Do 72kg włącznie
Do 52kg włącznie	Do 61kg włącznie	Do 73kg włącznie	Powyżej 84kg	Do 52kg włącznie	Do 55kg włącznie	Do 63kg włącznie	Powyżej 72kg
Do 57kg włącznie	Do 65kg włącznie	Do 78kg włącznie		Do 57kg włącznie	Do 59kg włącznie	Do 68kg włącznie	
Powyżej 57kg	Powyżej 65kg	Powyżej 78kg		Powyżej 57kg	Powyżej 59kg	Powyżej 68kg	



※ Waga podana jest w kilogramach, ważenie do dwóch miejsc po przecinku. Np., -38kg obejmuje 38.00kg, włączając 38.009kg. Waga 38.01kg i powyżej traktowana jest jako przekroczenie kategorii 38 kg, co oznacza dyskwalifikację. Analogicznie +56kg obejmuje 56.01kg i więcej, ale nie obejmuje wagi 56.00kg.

○ **Ważenie**

1. Zawodnicy ważeni są w Hotelu Arche Krakowska, w dniu 13 grudnia w godzinach 15:00-17:00
2. Mężczyźni ważą się w bokserkach, kobiety w T-shirt i spodniach od doboku. Łącznie od wskazanej wagi odliczone może być maksymalnie 400 g. Na wniosek zawodnika dopuszcza się ważenie bez ubrania.
3. Ważenie wykonywane jest tylko raz. Jednakże, jeśli waga zawodnika wykroczy poza zgłoszoną kategorię, może on/ona zgłosić się do powtórnego ważenia, pod warunkiem, że oficjalne ważenie nie zostało zakończone.

○ **Punkty**

1. Punkty przyznawane są za;
  - A. 1.0 punkt : cios prosty pięścią na korpus
  - B. 2.0 punkty : uderzenie nogą na korpus
  - C. 3.0 punkty : uderzenie nogą z obrotu na korpus
  - D. 4.0 punkty : uderzenie nogą w głowę
  - E. 5.0 punktów : uderzenie nogą z obrotu w głowę
  - F. Dodatkowe punkty : 1 punkt za każdorazową stratę 1 punktu przeciwnika
2. Wszystkie punkty zdobyte w rundach od 1 do 3 są sumowane.

○ **Działania niedozwolone i kary**

1. Kary za działania niedozwolone nakładane są przez sędziego głównego.
2. Strata punktu dla zawodnika ukaranego oznacza 1 dodatkowy punkt dla przeciwnika.
3. Działania zabronione
  - A) Działania, które klasyfikowane będą jako zabronione, po których udzielane jest ostrzeżenie "Gam-jeom") :
    - 1) przekroczenie linii
    - 2) przewrócenie
    - 3) unikanie lub opóźnianie walki
    - 4) obejmowanie, przytrzymywanie, pchanie przeciwnika
    - 5) podnoszenie kolan w celu zablokowania lub utrudnienia prawidłowego ataku, lub podniesienie nogi bez zamiaru ataku a jedynie w celu zablokowania ataku przeciwnika.
    - 6) uderzenia poniżej pasa
    - 7) kontynuowanie ataku po komendzie sędziego głównego "Galyeo"
    - 8) atak kolanem lub głową
    - 9) atak ręką na głowę przeciwnika
    - 10)atak leżącego przeciwnika
    - 11)niewłaściwe zachowanie w stosunku do trenerów i innych zawodników
  - B) Sędzia może dać żółtą kartkę zawodnikowi lub trenerowi za wykroczenie dyscyplinarne, lub ogłosić przegraną jeżeli zawodnik lub trener popełnią wykroczenia i nie zastosują się do instrukcji sędziego. W takim wypadku Komitet Organizacyjny zbada niedozwolone zachowanie zawodnika lub trenera i zdecyduje o ewentualnej konieczności wszczęcia postępowania dyscyplinarnego.
  - C) Jeżeli zawodnik kilkakrotnie umyślnie złamie przepisy i nie stosuje się do zaleceń sędziego, sędzia główny może przerwać walkę i ogłosić jego przegraną.

- D) Jeżeli zawodnik odniesie kontuzję w wyniku zabronionego ataku przeciwnika i nie będzie w stanie kontynuować walki, przeciwnik przegrywa walkę.
- E) Jeżeli zawodnik odniesie kontuzję w wyniku prawidłowego ataku przeciwnika i nie będzie w stanie kontynuować walki, zawodnik kontuzjowany przegrywa walkę.
- F) Zawodnik, który otrzymał 10 punktów karnych "Gam-jeom" przegrywa walkę.

o **Czas dodatkowy**

1. Jeżeli po trzeciej rundzie wynik jest remisowy, zawodnicy rozgrywają jedną dodatkową rundę.
2. Do czasu dodatkowego nie wliczane są punkty zdobyte lub kary otrzymane we wcześniejszych 3 rundach. Wynik walki ogłaszany jest na podstawie punktacji z czasu dodatkowego.

o **Wyniki**

1. Zwycięzcą jest zawodnik, który zdobył najwięcej punktów po zsumowaniu punktów zdobytych w rundach od 1 do 3.
2. W przypadku remisu po 3 rundach, rozgrywana jest jedna dodatkowa runda.
3. Zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie dwa (2) punkty podczas dodatkowej rundy zostaje zwycięzcą, a walka zostaje zakończona.
4. Jeżeli żaden z zawodników nie zdobędzie 2 punktów do końca dodatkowej rundy, zawodnik, który zdobył 1 punkt zostanie zwycięzcą. Jeżeli żaden z zawodników nie zdobędzie ani jednego punktu, o zwycięstwie decydują sędziowie wybierając dominującego zawodnika.
5. Zawodnik, który w rundzie dodatkowej otrzyma dwa (2) punkty karne "Gam-jeom" przegrywa walkę.
6. W rundzie dodatkowej, zawodnik może zwyciężyć zdobywając 2 punkty – 1 punkt przez cios pięścią i 1 punkt za faul przeciwnika.
7. Jeżeli żaden z zawodników w rundzie dodatkowej nie zdobędzie punktów, o zwycięstwie decydują sędziowie wybierając dominującego zawodnika.
8. Jeżeli wynik głosowania sędziów wskazuje remis, zwycięzcę wskazuje sędzia planszowy.

◆ **Team Kyorugi**

W konkurencji Team Kyorugi drużyna składa się z trzech zawodników występujących w ramach tej samej kategorii wagowej. Zawodnicy występują w jednorundowych walkach.

- o **Sposób rywalizacji:** system eliminacji
- o **Czas wykonania:** 1,5 minuty x 3 rundy (1 zawodnik z drużyny, 1 runda)
- o **Ilość zawodników:** 3, + 1 zawodnik rezerwowi.  
Jeden kraj może wystawić 1 drużynę żeńską i 1 męską w jednej kategorii wiekowej.

o **Klasyfikacja wg wieku i wagi**

Mężczyźni			Kobiety		
11 i poniżej	13 – 17	18 i powyżej	11 or Under	13 – 17	18 i powyżej
powyżej 47kg do 57kg	powyżej 57kg do 67kg	powyżej 65kg do 75kg	powyżej 44kg do 54kg	powyżej 50kg do 60kg	powyżej 58kg do 68kg

## ○ **Kary**

1. Jeżeli zawodnik odniesie kontuzję w wyniku zabronionego ataku przeciwnika i nie będzie w stanie kontynuować walki, zawodnik, który spowodował kontuzję otrzyma 10 punktów karnych "Gam-jeom".
2. Jeżeli zawodnik odniesie kontuzję w wyniku prawidłowego ataku przeciwnika i nie będzie w stanie kontynuować walki, kontuzjowany zawodnik otrzyma 10 punktów karnych "Gam-jeom".
3. Jeżeli decyzją sędziego (KO, RSC), zawodnik przegrywa, drużyna przeciwna otrzymuje 10 punktów.
4. Jeżeli zawodnik nie może wziąć udziału w rywalizacji z powodu niewłaściwej wagi lub z innego powodu, drużyna przeciwna otrzymuje 10 punktów.
5. Jeżeli drużyna otrzyma łącznie 15 punktów karnych "Gam-jeom" za działania niedozwolone, drużyna ta przegrywa przez "Gam-jeom".
6. Łączna ilość przyznanych za działania niedozwolone punktów karnych "Gam-jeom" jest sumą ze wszystkich 3 rund.

## ○ **Zawodnik rezerwowy**

1. Zawodnik rezerwowy może zastąpić jednego zawodnika w drużynie, gdy ten nie może kontynuować rywalizacji w związku z odniesioną kontuzją lub z innego powodu.
2. Niedozwolone jest zastępowanie zawodnika podczas trwającej rywalizacji.
3. Wprowadzenie zawodnika rezerwowego należy zgłosić oficjalnie do Komisji Zawodów.
4. Jeżeli zawodnik rezerwowy nie może brać udziału w rywalizacji z powodu niedopełnienia przez drużynę formalności związanych z jego zgłoszeniem, sędzia kończy rywalizację i przyznaje 10 punktów drużynie przeciwnej.

## ○ **Czas dodatkowy**

1. Jeżeli po trzeciej rundzie wynik jest remisowy, drużyna rozgrywa jedną dodatkową rundę.
2. Do czasu dodatkowego nie wliczane są punkty zdobyte lub kary otrzymane we wcześniejszych 3 rundach. Wynik walki ogłaszany jest na podstawie punktacji z czasu dodatkowego.
3. Do rozegrania rundy dodatkowej, trener lub kierownik drużyny wskazuje jednego zawodnika.
4. Trenerzy przekazują sędziemu listę zawodników, którzy będą reprezentować drużynę w czasie dodatkowym.
5. W czasie dodatkowym reprezentantem nie może być zawodnik rezerwowy.

## ○ **Wyniki**

1. Zwycięzcą jest drużyna, która zdobyła najwięcej punktów po zsumowaniu punktów zdobytych w rundach od 1 do 3.
2. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 30 punktów – wygrywa.
3. W przypadku remisu po 3 rundach, drużyna wskazuje zawodnika do rundy dodatkowej.
4. Drużyna, której zawodnik jako pierwszy zdobędzie trzy (3) punkty podczas dodatkowej rundy zostaje zwycięzcą, a walka zostaje zakończona.
5. Jeżeli żaden z zawodników nie zdobędzie 3 punktów do końca dodatkowej rundy, zwycięża drużyna, która zdobyła więcej punktów. Jeżeli żaden z zawodników nie zdobędzie ani jednego punktu o zwycięstwie decyduje sędzia wskazując dominującą drużynę.
6. Drużyna, która otrzyma 3 punkty karne "Gam-jeom" w rundzie dodatkowej – przegrywa rywalizację.
7. Drużyna wygrywa gdy zdobędzie trzy (3) punkty – jeden (1) punkt za cios pięścią i dwa (2) punkty za punkty karne nałożone na przeciwnika.
8. Jeżeli żadna drużyna nie zdobędzie punktu w czasie dodatkowym, zwycięzcą zostaje drużyna wskazana przez sędziów jako dominująca.
9. Jeżeli wynik głosowania sędziów wskazuje remis, zwycięzcę wskazuje sędzia planszowy.

※ Kwestie nie uwzględnione w powyższych przepisach rozstrzygane są przez Komitet Organizacyjny lub decyzją zespołu sędziowskiego.

### 3 POWER BREAKING

#### ① **Fist Breaking**

Wykonanie zgodnie z podręcznikiem Kukkiwon.

- **Sposób rywalizacji** : system eliminacji
- **czas wykonania** : do 15 sekund
- **Obowiązujące przepisy**
  1. Zawodnik w zgłoszeniu deklaruje ilość elementów (desek) do rozbicia.
  2. Deski do konkurencji muszą mieć akceptację Komitetu Organizacyjnego.
  3. Zawodnik może używać materiału ochronnego przygotowanego przez Komitet Organizacyjny w celu ochrony dłoni przed kontuzją, jednakże materiał nie może być owinięty bezpośrednio wokół dłoni.
  4. Rozbicie wykonuje się uderzając zewnętrzną częścią palca wskazującego i środkowego.
  5. Uderzenie należy wykonać w czasie do 15 sekund po komendzie "Si-Jak" i wykonuje się je tylko raz.
  6. Czas układania desek nie może przekroczyć 1 minuty, rozstaw elementów podtrzymujących jest określony przez sędziów.
  7. Zawodnik w chwili rozbijania stoi przodem do sędziego.
  8. Zawodnik nie może wykonać kroku w tył podczas rozbijania.
- **Techniki rozbijania**
  1. Zawodnik może unieść z ziemi przednią nogę.
  2. Dłoń może być ułożona pionowo lub poziomo.
  3. Zawodnik może zdecydować o kierunku rozbicia.
- **Kary**
  1. Kary nakładane są przez Sędziego głównego
  2. Karą jest: upomnienie ("Gyong-go"), punkty karne ("Gam-jeom"), dyskwalifikacja ("Sil-gyook").
    - A. Upomnienie oznacza 0.5 punktu karnego.
    - B. Dwa upomnienia oznaczają 1 punkt karny.
    - C. Jeden punkt karny równoważny jest nierozbiciu 1 deski.
  3. Upomnienie ("Gyong-go") jest udzielane za:
    - A. Celowe okrzyki lub ruchy w celu zdekoncentrowania innych zawodników.
    - B. Utrudnianie wykonywania obowiązków sędziemu lub innym osobom funkcyjnym
  4. Punkty karne ("Gam-jeom") przyznawane są za:
    - A. Zniszczenie desek ręką podczas ich przygotowywania.
    - B. Przekroczenie limitu czasu: 1 minuty na przygotowanie lub 15 sekund na wykonanie, 1 pkt karny za każde 10 sek.
    - C. Celowe nieprawidłowe lub niezgodne z instrukcjami i uwagami sędziego postępowanie.
    - D. Naruszenie obowiązujących przepisów.
  5. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez zawodnika punktów.
  6. Dyskwalifikacja ("Sil-gyook")
    - A. W przypadku dotknięcia po uderzeniu ziemi którąkolwiek częścią ciała powyżej kolana. Dotknięcie ziemi kolanem jest dopuszczalne.
    - B. Przy podjęciu przez zawodnika ponownej próby rozbicia.
    - C. Jeśli rozbicie wykonane jest w sposób nieuczciwy.

## ○ Wyniki

1. Po rozbiciu, jeśli żaden z sędziów nie zgłasza zastrzeżeń, potwierdzona zostaje oficjalnie ilość rozbitych desek. Jeśli któryś z sędziów zgłosi zastrzeżenie, przeprowadzana jest analiza zapisu video.
2. Zwycięzcą jest zawodnik, który rozbija największą ilość desek.
3. W przypadku remisu, zwycięzcą jest zawodnik, który podjął próbę rozbicia większej ilości desek.
4. Jeżeli pomimo zastosowania punktu 2 i 3 nie można wyłonić zwycięzcy, zwycięzcą zostaje zawodnik o niższej wadze.
5. Jeżeli zawodnik nie rozbije ani jednej deski, nie zostaje dopuszczony do rundy finałowej. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji w rundzie finałowej, zawodnik nie będzie uwzględniony w klasyfikacji końcowej.

## ② Knife Hand Breaking

Wykonanie zgodnie z podręcznikiem Kukkiwon.

○ **Sposób rywalizacji** : system eliminacji

○ **Czas wykonanie** : do 15 sekund

○ **Obowiązujące przepisy:**

1. Zawodnik w zgłoszeniu deklaruje ilość elementów (desek) do rozbicia.
2. Deski do konkurencji muszą mieć akceptację Komitetu Organizacyjnego.
3. Zawodnik może używać materiału ochronnego przygotowanego przez Komitet Organizacyjny w celu ochrony dłoni przed kontuzją, jednakże materiał nie może być owinięty bezpośrednio wokół dłoni czy nadgarstka.
4. Powierzchnią uderzającą jest zewnętrzny kant dłoni pomiędzy podstawą małego palca a kośćmi nadgarstka.
5. Uderzenie należy wykonać w czasie do 15 sekund po komendzie "Si-Jak" i wykonuje się je tylko raz.
9. Czas układania desek nie może przekroczyć 1 minuty, rozstaw elementów podtrzymujących jest określony przez sędziów.
6. Zawodnik w chwili rozbijania stoi przodem do sędziego.

○ **Techniki rozbijania**

1. Zawodnik może unieść z ziemi przednią nogę.
2. Zawodnik nie może wykonać kroku w tył podczas rozbijania.

○ **Kary**

1. Kary nakładane są przez Sędziego głównego
2. Karą jest: upomnienie ("Gyong-go"), punkty karne ("Gam-jeom"), dyskwalifikacja ("Sil-gyook").
  - A. Upomnienie oznacza 0.5 punktu karnego.
  - B. Dwa upomnienia oznaczają 1 punkt karny.
  - C. Jeden punkt karny równoważny jest nierozbiciu 1 deski.
3. Upomnienie ("Gyong-go") jest udzielane za:
  - A. Celowe okrzyki lub ruchy w celu zdekoncentrowania innych zawodników.
  - B. Utrudnianie wykonywania obowiązków sędziemu lub innym osobom funkcyjnym
4. Punkty karne ("Gam-jeom") przyznawane są za:
  - A. Zniszczenie elementów ręką podczas ich przygotowywania.
  - B. Przekroczenie limitu czasu: 1 minuty na przygotowanie lub 15 sekund na wykonanie, odejmuje się 1 pkt za każde 10 sek.
  - C. Celowe nieprawidłowe lub niezgodne z instrukcjami i uwagami sędziego postępowanie.
  - D. Naruszenie obowiązujących przepisów.

5. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez zawodnika punktów.
6. Dyskwalifikacja ("Sil-gyook")
  - A. W przypadku dotknięcia po uderzeniu ziemi którąkolwiek częścią ciała powyżej kolana. Dotknięcie ziemi kolanem jest dopuszczalne.
  - B. Rozbicie wyłącznie nadgarstkiem.
  - C. Przy podjęciu przez zawodnika ponownej próby rozbicia.
  - D. Jeśli rozbicie wykonane jest w sposób nieuczciwy.
7. Punkty karne odliczane są od sumy zdobytych przez zawodnika punktów.

#### ○ Wyniki

1. Po rozbiciu, jeśli żaden z sędziów nie zgłasza zastrzeżeń, potwierdzona zostaje oficjalnie ilość rozbitych obiektów. Jeśli któryś z sędziów zgłosi zastrzeżenie, przeprowadzana jest analiza zapisu video.
2. Zwycięzcą jest zawodnik, który rozbija największą ilość desek.
3. W przypadku remisu, zwycięzcą jest zawodnik, który podjął próbę rozbicia większej ilości desek.
4. Jeżeli pomimo zastosowania punktu 2 i 3 nie można wyłonić zwycięzcy, zwycięzcą zostaje zawodnik o niższej wadze.
5. Jeżeli zawodnik nie rozbije ani jednej deski, nie zostaje dopuszczony do rundy finałowej. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji w rundzie finałowej, zawodnik nie będzie uwzględniony w klasyfikacji końcowej.

### ③ Side Kick / Back Kick Breaking

Kick breaking (side kick / back kick breaking) oznacza technikę rozbicia obiektu umocowanego na określonej wysokości na stojaku zewnętrzną krawędzią stopy lub piętą, zgodnie z podręcznikiem Kukkiwon.

- **Sposób rywalizacji** : system eliminacji
- **Czas wykonanie** : do 15 sekund
- **Obowiązujące przepisy**:
  1. Zawodnik w zgłoszeniu deklaruje ilość elementów (desek) do rozbicia.
  2. Deski muszą mieć akceptację Komitetu Organizacyjnego.
  3. Uderzenie należy wykonać w czasie do 15 sekund po komendzie "Si-Jak" i wykonuje się je tylko raz.
  4. Zawodnik nie może używać bandaży ani innego materiału ochronnego na stopę.
  5. Deski umieszczone są na wysokości powyżej pasa zawodnika.
- **Technika rozbicia**
  1. Zawodnik przed kopnięciem może wykonać maksymalnie 2 ślizgi.
- **Kary**
  1. Kary nakłada sędzia główny.
  2. Karami są: upomnienie ("Gyong-go"), punkty karne ("Gam-jeom"), dyskwalifikacja ("Sil-gyook").
    - A. Upomnienie oznacza 0.5 punktu karnego.
    - B. Dwa ostrzeżenia to 1 punkt karny.
    - C. Jeden punkt karny równoważny jest nierozbiciu 1 deski.
  3. Upomnienie ("Gyong-go")
    - A. Celowe okrzyki lub ruchy w celu zdekcentrowania innych zawodników.
    - B. Utrudnianie wykonywania obowiązków sędziemu lub innym osobom funkcyjnym.
  4. Punkty karne ("Gam-jeom") przyznawane są za:
    - A. Zniszczenie desek ręką podczas ich przygotowywania.
    - B. Przekroczenie limitu czasu: 1 minuty na przygotowanie lub 15 sekund na wykonanie,

odejmuje się 1 pkt za każde 10 sek.

C. Celowe nieprawidłowe lub niezgodne z instrukcjami i uwagami sędziego postępowanie.

D. Naruszenie obowiązujących przepisów.

5. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez zawodnika punktów.

6. Dyskwalifikacja ("Sil-gyook")

A. W przypadku dotknięcia po uderzeniu ziemi którąkolwiek częścią ciała powyżej kolana. Dotknięcie ziemi kolanem jest dopuszczalne.

B. Przy podjęciu przez zawodnika ponownej próby rozbicia.

C. Jeśli rozbicie wykonane jest w sposób nieuczciwy.

#### ○ **Wyniki**

1. Po rozbiciu, jeśli żaden z sędziów nie zgłasza zastrzeżeń, potwierdzona zostaje oficjalnie ilość rozbitych obiektów. Jeśli któryś z sędziów zgłosi zastrzeżenie, przeprowadzana jest analiza zapisu video.

2. Zwycięzcą jest zawodnik, który rozbije największą ilość obiektów.

3. W przypadku remisu, zwycięzcą jest zawodnik, który podjął próbę rozbicia większej ilości obiektów.

4. Jeżeli pomimo zastosowania punktu 2 i 3 nie można wyłonić zwycięzcy, zwycięzcą zostaje zawodnik o niższej wadze.

5. Jeżeli zawodnik nie rozbije ani jednego obiektu, nie zostaje dopuszczony do rundy finałowej. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji w rundzie finałowej, zawodnik nie będzie uwzględniony w klasyfikacji końcowej.

## **A. RECORD CONTEST**

Konkurencja dla zawodników indywidualnych, którzy w określonym czasie, mając jednakowe warunki, wykonują zadanie, w którym oceniane są prędkość, wysokość, odległość.

### ◆ **High Jump Kick Breaking**

Zawodnik ze wskazanego rozbiegu wykonuje wyskok i rozbija deski umieszczone na określonej wysokości. Do punktacji liczy się wysokość oraz ilość rozbitych desek.

○ **Sposób rywalizacji** : system eliminacji

○ **Czas wykonanie** : do 20 sekund

○ **Obowiązujące zasady**:

1. Zawodnik w zgłoszeniu deklaruje wysokość, na którym mają być umieszczone deski.

2. Deski muszą być umieszczone wyżej, niż wzrost zawodnika.

3. Zawodnik może wskazać wysokość: 170, 175, 180 i dalej co 5 cm.

4. Po rozbiciu pierwszej deski, zawodnik może ustawić kolejną. W sumie, każdy zawodnik ma trzy próby rozbicia.

5. Po skutecznym rozbiciu w pierwszej rundzie, zawodnik może samodzielnie wskazać wysokość, na której ma być umieszczone deska w drugiej i trzeciej rundzie. Zawodnik nie może przejść od rundy pierwszej bezpośrednio do rundy trzeciej.

6. Elementy do konkurencji muszą mieć akceptację Komitetu Organizacyjnego.

7. Uderzenie należy wykonać w czasie do 15 sekund po komendzie "Si-Jak" i wykonuje się je tylko raz.

8. Rozbieg może mieć maksymalnie 10m.

9. Zwycięzca konkurencji będzie miał dodatkową możliwość ustanowienia lepszego wyniku, bez limitu czasowego.

○ **Techniki rozbijania**

1. Zawodnik przyjmuje pozycję frontalną do kopnięcia z wyskoku.

2. Za skuteczne rozbicie przyjmuje się rozpad deski.
3. Rozbicie następuje w powietrzu.
4. Deska musi rozpaść się w wyniku uderzenia nogą na dwie lub więcej części.
5. Jeżeli deska nie ulegnie rozpadowi na oddzielne części, rozbicie nie jest zaliczone.

○ **Punkty karne ("Gam-jeom")**

1. Za przekroczenie czasu wykonania tzn. 20 sekund. Za każde 10 sekund przekroczenia dopuszczalnego czasu nalicza się 1.0 punkt karny. 1.0 punkt karny jest równoważny odliczeniu 10 cm wysokości, na której umieszczona była rozbijana deska.
2. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez zawodnika punktów.

○ **Dyskwalifikacja ("Sil-gyouk")**

1. Nierozbicie deski na wskazanej wysokości.
2. W przypadku dotknięcia po uderzeniu ziemi którąkolwiek częścią ciała powyżej kolana.
3. Naruszenie obowiązujących przepisów.
4. Zgłoszenie się do wykonania za innego zawodnika.

○ **Wyniki**

1. Jeżeli w rundach 2 i 3 zawodnik nie wykona skutecznego rozbicia, jako jego/jej najlepszy wynik zalicza się wysokość osiągniętą podczas pierwszej rundy.
2. Dla zawodników, którzy uzyskali identyczny wynik w rundzie 1 i nie zaliczyli rundy drugiej, lub zawodników, którzy uzyskali identyczny rezultat w rundzie 2 i nie zaliczyli rundy trzeciej, rozegrana zostanie dodatkowa decydująca runda.
3. Zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska największą wysokość.
4. W przypadku remisu zawodnicy rozegrają dodatkową rundę. W przypadku dalszego remisu wygrywa zawodnik niższy wzrostem.

◆ **Long Jump Kick Breaking**

Zawodnik ze wskazanego rozbiegu wykonuje wyskok nad przeszkodą i rozbija deski umieszczone na określonej wysokości techniką kopnięcia bocznego z wyskoku. Punkty liczone są za odległość w jakiej ustawiona jest rozbijana deska.

○ **Sposób rywalizacji** : system eliminacji

○ **Czas wykonanie** : do 20 sekund

○ **Obowiązujące zasady:**

1. Zawodnik w zgłoszeniu deklaruje odległość w jakiej ma być umieszczona deska.
2. Zawodnik może wskazać odległość docelową: 270, 280, 290 i dalej co 10 cm.
3. Po skutecznym rozbiciu w pierwszej rundzie, zawodnik może samodzielnie wskazać odległość, gdzie ma być umieszczona deska w drugiej i trzeciej rundzie. Zawodnik nie może przejść od rundy pierwszej bezpośrednio do rundy trzeciej.
4. Elementy do konkurencji muszą mieć akceptację Komitetu Organizacyjnego.
5. Uderzenie należy wykonać w czasie do 20 sekund po komendzie "Si-Jak" i wykonuje się je tylko raz.
6. Rozbieg może mieć maksymalnie 12 m.
7. Zwycięzca konkurencji będzie miał dodatkową możliwość ustanowienia lepszego wyniku, bez limitu czasowego.

○ **Techniki rozbijania**

1. Zawodnik przyjmuje pozycję boczną do kopnięcia z wyskoku.
2. Za skuteczne rozbicie przyjmuje się rozpad deski w wyniku uderzenia po wykonaniu przeskoku nad przeszkodą
3. Rozbicie następuje w powietrzu.



4. Deska musi rozpaść się w wyniku uderzenia nogą na dwie lub więcej części.
5. Jeżeli deska nie ulegnie rozpadowi na oddzielne części, rozbicie nie jest zaliczone.
6. Poniższa tabela określa wysokość przeszkody oraz wysokość, na jakiej umieszczona jest deska:

<b>Long Jump Kick wysokość przeszkody i deski</b>			
<b>Wysokość umieszczenia deski mierzona jest od jej środka.</b>			
<b>Kategoria</b>	<b>Obstacle Starting Height</b>	<b>Obstacle End Height</b>	<b>Deska na wysokości:</b>
Kids II (M, F)	40cm	50cm	120cm
Junior I (M)	40cm	50cm	160cm
Junior I (F)	40cm	50cm	150cm
Junior II (M)	40cm	50cm	170cm
Junior II (F)	40cm	50cm	150cm
Senior or above(M)	40cm	70cm	170cm
Senior or above(F)	40cm	50cm	160cm

○ **Punkty karne ("Gam-jeom")**

1. Za każde 10 sekund przekroczenia dopuszczalnego czasu nalicza się 1.0 punkt karny. 1.0 punkt karny jest równoważny odliczeniu 10 cm wysokości, na której umieszczona była rozbijana deska.
2. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez zawodnika punktów.

○ **Dyskwalifikacja ("Sil-gyook")**

1. Nierozbicie deski umieszczonej we wskazanej odległości.
2. Dotknięcie przeszkody.
3. W przypadku dotknięcia po uderzeniu ziemi którąkolwiek częścią ciała powyżej kolana.
4. Dotknięcie stopą ziemi przed rozbiciem.
5. Zgłoszenie się do wykonania za innego zawodnika.

○ **Wyniki**

1. Jeżeli w rundach 2 i 3 zawodnik nie wykona skutecznego rozbicia, jako jego/jej najlepszy wynik zalicza się odległość osiągniętą podczas pierwszej rundy.
2. Dla zawodników, którzy uzyskali identyczny wynik w rundzie 1 i nie zaliczyli rundy drugiej, lub zawodników, którzy uzyskali identyczny rezultat w rundzie 2 i nie zaliczyli rundy trzeciej, rozegrana zostanie dodatkowa decydująca runda.
3. Zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska najdalszą odległość.
4. W przypadku remisu zawodnicy rozegrają dodatkową rundę. W przypadku dalszego remisu wygrywa zawodnik niższy wzrostem.

## **B. TAEKWONDO AEROBICS**

Układy Taekwondo aerobics wykonywane są z muzyką.

- **Sposób rywalizacji:** system eliminacji
- **Czas wykonanie :** od 110 sekund do 120 sekund
- **Ubiór i akcesoria**
  1. Dowolny top, obowiązują spodnie od doboku i pas.
  2. Dozwolone są akcesoria i makijaż, ale nie są brane przy ocenie układu.

- **Ilość zawodników** : drużyny 7-9 osobowa,+ 1 zawodnik rezerwowy
- **Obowiązujące przepisy**
  1. Ruchy rąk mają być zgodne z podstawowymi ruchami rąk w Taekwondo.
  2. Kopnięcia mają być zgodne z podstawowymi kopnięciami w Taekwondo.
  3. Płyta CD lub USB z muzyką należy dostarczyć do Komitetu Organizacyjnego we wskazanym przez Organizatora terminie. Organizator nie odpowiada za jakość dostarczonego nośnika i nagrania.
  4. Wymagana jest minimum czterokrotna zmiana formacji podczas pokazu.
- **Obowiązkowe elementy formalne**

Wszyscy zawodnicy drużyny muszą wykonać układ razem, z wyjątkiem elementów akrobatycznych.

  1. Podwójne kopnięcie boczne (Repeating side kick): 2 razy
  2. Kopnięcie okrężne na wysokość głowy (Head-high roundhouse kick): 2 razy
  3. Kopnięcie boczne z wysokości (Jumping side kick): 2 razy
  4. Kopnięcie zahaczające z obrotu (Back whip kick): 2 razy
  5. Tornado kick: 2 razy
  6. Elementy akrobatyczne: 2 razy
  7. Techniki ręczne Taekwondo: ponad 10 razy
- **Kryteria oceny**
  1. Dokładność (4.0 punkty)
    - A. Dokładność ruchów: dokładność ruchów Taekwondo.
    - B. Dokładność wykonania ww. elementów obowiązkowych.
  2. Aranżacja układu (6.0 punktów)
    - A. Umiejętności (2.0 punkty): zachowanie harmonii pomiędzy rytmem i ruchami.
    - B. Ekspresja (2.0 punkty): dostosowanie ekspresji i dynamiki ruchów do muzyki
    - C. Kreatywność (2.0 punkty): wartość artystyczna
- **Kary**
  1. Karą jest: upomnienie ("Gyong-go"), punkty karne ("Gam-jeom"), dyskwalifikacja ("Sil-gyook").
  2. Upomnienie oznacza 0.1 punktu karnego.
  3. Punkty karne ("Gam-jeom") przyznawane są za:
    - A. Niewłaściwe zachowanie.
    - B. Utrudnianie wykonywania obowiązków sędziemu lub innym osobom funkcyjnym
    - C. Przekroczenie limitu czasu 0,3 pkt karnego za każde 10 sek.
    - D. Ilość członków drużyny niezgodną z przepisami (minus 3 punkty za 1 osobę)
    - E. Wykroczenie poza matę - 0,3 punktu karnego.
    - F. Niewykonanie obowiązkowych elementów (za każdy brakujący element 0,3 punktu karnego)
  4. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez zawodnika punktów.
  5. Dyskwalifikacja ("Sil-gyook")
    - A. Zgłoszenie do zawodów za innego zawodnika.
    - B. Przedstawienie układu, który jest kopią innej drużyny, która w ciągu ostatnich 5 lat otrzymała za ten układ nagrodę na World Taekwondo Hanmadang
    - C. Nieprawidłowy Dobok
- **Wynik**

Wyniki ogłaszane są zgodnie z zapisem Artykułu VII w rozdziale „Wyniki” Komunikatu zawodów: Europe Kukkiwon Taekwondo Hanmadang 2019.

## C. TEAM COMPETITION

Kreatywne przedstawienie układu choreograficznego zawierającego określone ruchy Taekwondo.

- **Sposób rywalizacji** : eliminacje
- **Czas wykonania**: do 5 minut 30 sekund
- **Ilość zawodników w drużynie**: 9-13 osób, + 1 zawodnik rezerwowi
- **Konkurencje / kategorie**
  1. Creative Poomsae
  2. Self-Defense
  3. Single jumping breaking
  4. Various target breaking
  5. Rozbicia z rotacją - Spinning breaking (horizontal/vertical turn break)
  6. Freestyle Team Breaking
  7. Power breaking

- **Opis kategorii**

- 1. Creative Poomsae

- Creative Poomsae to układy, przedstawiające różnorodne techniki zgodne z opisem w podręczniku Kukkiwon. Przepisy dotyczące rozgrywania konkurencji Creative Poomsae zgodne są z Artykułem 32 Hanmadang Contest/Competition Rules.

- 2. Self-Defense

- Self-defense (samoobrona) jest sztuką walki z napastnikiem bez broni, jedynie z użyciem technik rąk i nóg (uderzenie, kopnięcie, cios pięścią, pchnięcie, blokowanie, chwytanie, przewracanie). Są to techniki obronne stosowane w celu obezwładnienia napastnika.

- A. Skład drużyny jest dowolny.

- B. Szczegółowe przepisy dotyczące Technik samoobrony są zgodne z Artykułem 39 Hanmadang Contest/Competition Rules.

- C. Podczas pokazu dozwolone jest użycie przez zawodników imitacji broni.

- 3. Single jumping breaking

- Rozbijanie obiektów ręką i/lub nogą podczas pojedynczego wyskoku, jedną lub kilkoma technikami.

- Np.) Kopnięcie nożycowe Scissors Kick - (trzy- do pięciokrotnego) - rozpoczynające się odbiciem z pleców innego zawodnika, kopnięcie okrężne z wyskoku, potrójne kopnięcie frontalne z wyskoku, potrójne kopnięcie boczne z wyskoku. Wszystkie kopnięcia należy wykonać na trzech różnych wysokościach.*

- A. Kierunek i rozmieszczenie obiektów wskazuje zawodnik, ale muszą one znaleźć się w wyznaczonym polu.

- B. Zawodnik wskazuje wysokość i odległość (które liczone są do punktacji) na jakiej mają być rozmieszczone objekty.

- C. Rozbieg nie może być dłuższy niż 12m.

- D. Przy technikach ręcznych dozwolone są dwie próby.

- E. Sędzia ocenia zawodnika biorąc pod uwagę udane i nieudane próby rozbicia, romieszczenie obiektów, dokładność techniki oraz choreografię układu.

- 4. Various target breaking

- Rozbijanie różnych obiektów stałych i ruchomych, w różnych kierunkach (Multiple direction breaking) lub rozbicie jednym uderzeniem ułożonych warstwowo obiektów (Single Line-up Break).

- A. Kierunek i rozmieszczenie obiektów wskazuje zawodnik, ale muszą one znaleźć się w wyznaczonym polu.

- B. Zawodnik wskazuje wysokość i odległość (które liczone są do punktacji) na jakiej mają być rozmieszczone objekty.

- C. W przypadku rozbijania obiektów w różnych kierunkach, zawodnik i asystent muszą

przemieszcza się płynnie, bez przerw.

- D. Dozwolone są rozbicia wyłącznie ręką lub nogą.
- E. Obiekty rozbijane rozmieszczone są na wysokości minimum 1 m.
- F. Sędzia ocenia zawodnika biorąc pod uwagę udane i nieudane próby rozbicia, romieszczenie obiektów, dokładność techniki oraz choreografię układu.

#### 5. Rozbicie z rotacją (pionową/poziomą)

##### A. Rozbicie z rotacją poziomą

Rozbicie minimum 1 obiektu stopą w poziomym obrocie. Dozwolone jest wykonanie z pozycji stojącej bez asysty lub wykonanie z zakrytymi oczami.

*Np.) 540°(obrót z wyskoku) tornado kick, 540° kopnięcie zahaczające, 540°–720° tornado kick.*

##### B. Rozbicie z rotacją pionową

Kopnięcie z wyskoku z saltem w tył, obiekt rozbijany jest stopą.

Kopnięcie można wykonać z rozbiegu lub z zawiązanymi oczami.

*Np.) Kopnięcie poprzez przerzut w tył, może być wykonane z odbicia od klatki piersiowej asystenta, kopnięcie wykonane po sekwencji przerzutów w tył, itp.*

##### C. Kierunek i rozmieszczenie obiektów wskazuje zawodnik, ale muszą one znaleźć się w wyznaczonym polu.

##### D. Każdy zawodnik wykonuje rozbicie z rotacją pionową i poziomą.

##### E. Zawodnik wskazuje wysokość i odległość (które liczone są do punktacji) na jakiej mają być rozmieszczone obiekty.

##### F. Sędzia ocenia zawodnika biorąc pod uwagę udane i nieudane próby rozbicia, romieszczenie obiektów, dokładność techniki oraz choreografię układu.

#### 6. Rozbicia stylem dowolnym

Nowa konkurencja drużynowa, w której zawodnicy rozbijają element najbardziej zaawansowanymi technikami Taekwondo.

##### A. Kierunek i rozmieszczenie obiektów wskazuje zawodnik, ale muszą one znaleźć się w wyznaczonym polu.

##### B. Drużyna musi zaprezentować rozbicie 10 elementów w dowolnym układzie.

##### C. Techniki rozbicia są dowolne, na ocenę wpływa stopień trudności i aranżacja.

##### D. Sędzia ocenia zawodnika biorąc pod uwagę udane i nieudane próby rozbicia, poziom trudności, kreatywność, dokładność techniki oraz choreografię układu.

##### E. Ostatnim elementem, który zaprezentuje drużyny musi być nowa technika rozbicia, a jeżeli jest to niemożliwe, to najtrudniejsza z technik, którą drużyna jest w stanie zademonstrować.

#### 7. Dowolny układ choreograficzny

Dotyczy przedstawienia i opowiedzenia przez drużynę historii.

#### 8. Power breaking

Każdy z czterech zawodników drużyny rozbija zamocowane element inną techniką ręczną (fist, knife hand, back fist, reverse knife hand, hammer fist) i nożną (back kick, back whip kick).

##### A. Do rozbicia jest 20 elementów, trzech zawodników rozbija techniką ręczną, jeden - techniką nożną.

##### B. Przy technice ręcznej, element rozbijane mogą być umocowane, przy technice nożnej – rozbijany element musi być trzymany.

##### C. Przy technikach nożnych, deski ułożone są bez odstępów.

##### D. Zawodnik decyduje o ilości rozbijanych desek oraz o technice rozbicia.. Za każdy rozbity element, drużyna otrzymuje 0.5 punktu.

○ **Przepisy ogólne**

1. Zasady rozgrywania wszystkich konkurencji w ramach "team competition" reguluje Rozdział III-1 the Hanmadang Contest/Competition Rules.
2. Reprezentant zgłaszanej do zawodów drużyny wypełnia i dostarcza w wyznaczonym przez Organizatora terminie **plan pokazu** (dostępny na stronie internetowej). Po przesłaniu do Organizatora, plan nie podlega zmianom.
3. Każda z drużyn zgłasza w swoim 9-13 osobowym składzie przynajmniej jedną kobietę.
4. Pliki z podkładem muzycznym muszą być dostarczone do Organizatora we wskazanym terminie. Strona organizatora nie odpowiada za jakość dostarczonych nagrań.
5. Elementy służące do rozbicia w trakcie zawodów muszą być zatwierdzone przez Komitet Organizacyjny.
6. Każdy z zawodników wykonuje Single jumping breaking, various target breaking, spinning, and creative breaking. Zawodniczka prezentuje co najmniej jedną z ww. technik.
7. Rozbicia z rotacją pionową wykonywane są zaraz po i poziomych.
8. Przy każdej z Technik, uderzenie wykonywane jest tylko raz.
9. Podczas pokazu zabronione jest użycie prawdziwej broni i petard.
10. Zawodnicy mogą zaprezentować ww. techniki w formie historii, jednakże do punktacji brane są pod uwagę wyłącznie rozbite i nierozbite elementy.

○ **Kryteria oceny / punktacja**

Category	Classification	Score	Scoring Scale									
			Very Poor		Poor		Average		Good		Very Good	
Creative Poomsae	Accuracy	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Program arrangement	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Self-Defense	Accuracy	5	1		2		3		4		5	
	Program arrangement	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Single Jumping Breaking	Accuracy	5	1		2		3		4		5	
	Program arrangement	5	1		2		3		4		5	
Various target Breaking	Accuracy	5	1		2		3		4		5	
	Program arrangement	5	1		2		3		4		5	
Spinning Breaking	Accuracy	5	1		2		3		4		5	
	Program arrangement	5	1		2		3		4		5	
Freestyle Team Breaking	Accuracy	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Program arrangement	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Performance Quality	Quality	5	1		2		3		4		5	
Power Breaking	Number of broken targets	10	0.5 point is awarded for each broken target.									

- **Kary**
  1. Kary nakłada sędzia główny.
  2. Karą są punkty karne ("Gam-jeom"), dyskwalifikacja ("Sil-gyook").
  3. Punkty karne ("Gam-jeom") przyznawane są za:
    - A. Niewłaściwe zachowanie.
    - B. Utrudnianie wykonywania obowiązków sędziemu lub innym osobom funkcyjnym
    - C. Przekroczenie limitu czasu odejmuje się 3 pkt za każde 10 sek.
    - D. Ilość członków drużyny niezgodną z przepisami (minus 10 punktów za 1 osobę)
    - E. Użycie petard lub prawdziwej broni (minus 3 punkty)
    - F. Obrażenie tematyką pokazu uczuć religijnych lub poglądów politycznych.
    - G. Kary dotyczą wszystkich konkurencji w ramach Team competition.
  4. Punkty karne odliczane są od całkowitej ilości zdobytych przez drużynę punktów.
  5. Dyskwalifikacja ("Sil-gyook")
    - A. Zgłoszenie do zawodów za innego zawodnika.
    - B. Manipulowanie przy deskach, w celu łatwiejszego ich rozbicia.
- **Zawodnik rezerwowy**
  1. Drużyna może wystawić zawodnika rezerwowego.
  2. Zawodnik rezerwowy musi być tej samej płci, co zawodnik zastępowany, i może zostać wprowadzony w przypadku, gdy:
    - A. Jeden z zawodników odniósł kontuzję.
    - B. Jeżeli kontuzja nastąpiła po dokonaniu zgłoszenia, wymagane jest przedstawienie Komitetowi Organizacyjnemu zaświadczenia lekarskiego.
- **Wyniki**

Wyniki ogłaszane są zgodnie z zapisem Artykułu VII w rozdziale „Wyniki” Komunikatu zawodów: Europe Kukkiwon Taekwondo Hanmadang 2019.

## II. Warunki udziału

- **Udział mogą zgłaszać:**
  1. Osoby posiadające obywatelstwo lub kartę stałego pobytu w kraju, który zgłasza uczestnictwo w zawodach.
  2. Osoby posiadające stopnie Poom·Dan Kukkiwon.
  3. Zawodnicy posiadający kolorowe pasy nadane przez mistrzów z certyfikatem mistrzowskim Kukkiwon lub MNA.
- **Osoby funcyjne**

Osoby ze stopniem Poom·Dan.
- **Klasyfikacja wg wieku**

W zawodach w poszczególnych kategoriach mogą brać udział zawodnicy urodzeni w latach . wskazanych w poniższej tabeli.

Division	Category		Age limit(Birth year)	Note
Individual	Kids I	8-9 years	0-9 years (Born after 2010)	- Divided by gender - Some parts of events will be conducted as all-around
	Kids II	-11 years	10-11 years (Born 2008-2009)	
	Junior I	-14 years	12-14 years (Born 2005-2007)	
	Junior II	-17 years	15-17 years (Born 2002-2004)	
	Senior I	-39 years	18-39 years(Born 1980-2001)	
	Senior II	+40 years	+40 years(Born before 1979)	
Group	Kids II	-11 years	10-11 years(Born 2008-2009)	- Gender grouping - Some parts of events will be conducted as all-around
	Junior I	-14 years	12-14 years(born 2006-2007)	
	Junior II	-17 years	15-17 years(2002-2004)	
	Senio I	-39 years	18-39 years(1980-2001)	

※ Wiek liczy się w latach. np. Junior I (poniżej 14 lat) dotyczy zawodników w wieku od 12 do 14 lat, tzn. urodzonych pomiędzy 1 stycznia, 2005 a 31 grudnia, 2007.

※ Każdy zawodnik ma obowiązek udokumentowania obywatelstwa i daty urodzenia (paszport, dowód osobisty, legitymacja studencka).

### III. Udział

Każdy z zawodników może zgłosić się do dwóch konkurencji indywidualnych i jednej drużynowej.

※ Zawodnicy posiadający stopnie mistrzowskie (czarny pas) nie mogą brać udziału w konkurencjach dla stopni uczniowskich (kolorowe pasy), i odwrotnie.

### IV. Zasady rywalizacji

#### ○ System eliminacji

\* Zawody rozgrywane są systemem eliminacji: pierwsza runda eliminacyjna i runda finałowa. Do rundy finałowej może wejść 10 zawodników lub 10 drużyn

\* W przypadku remisu dotyczącego drużyn, o awansie do rundy finałowej decyduje werdykt sędziów na podstawie rundy eliminacyjnej.

\* Ostateczną decyzję o ilości uczestników rundy finałowej podejmuje Komitet Organizacyjny podczas zawodów, w zależności od ilości uczestników danej konkurencji.

\* O kolejności startu w konkurencjach decyduje losowanie elektroniczne.

○ **Wynik rywalizacji uznany będzie za oficjalny w przypadku, gdy w konkurencji weźmie udział minimum 4 zawodników / minimum 4 drużyny w danej kategorii. Jednakże w przypadku mniejszej ilości uczestników w danej konkurencji, współzawodnictwo zostanie przeprowadzone, a uczestnicy nagrodzeni.**

○ **W Poomsae indywidualnym, w przypadku, gdy w danej kategorii wiekowej zgłoszonych jest mniej niż 4 zawodników, kategoria ta może zostać połączona z najbliższą niższą lub wyższą kategorią.**

- W Kyorugi indywidualnym, w przypadku, gdy w danej kategorii wagowej zgłoszonych jest mniej niż 4 zawodników, kategoria ta może zostać połączona z najbliższą niższą lub wyższą kategorią.

## V. Uniform

Oficjalnym strojem jest biały dobok zatwierdzony przez Kukkiwon.

- ※ W przypadku Taekwondo Aerobics dozwolona jest inna górna część stroju, ale obowiązkowe są spodnie od doboku i pas.

## VI. Breaking Targets and Breaking Board Holder

- Dozwolone elementy

Categories	Breaking Target	Wymiary (szer.×dł.×grub.)
fist Breaking	Deski sosnowe	30cm×22cm×1.8cm
Knife hand Breaking		
Side/Back Kick Breaking		
All-Round breaking	Deski sosnowe	30cm×22cm×0.9cm
High jump kick breaking/ Long jump kick breaking		
Team competition	Deski sosnowe (power breaking)	30cm × 22cm × 0.9cm 30cm × 22cm × 1.8cm
	Inne elementy (piłka, jabłko, balon itp.)	przygotowanie po stronie drużyny *)

※ Deski sosnowe (jednakowe do rundy eliminacyjnej i finałowej) zapewnia Komitet Organizacyjny.

\*) podlegają kontroli i zatwierdzeniu Komitetu Organizacyjnego.

## VII. Wyniki zawodów

1. Zwycięzcą jest zawodnik / drużyna z największą ilością punktów.
2. W przypadku remisu, wygrywa drużyna, która uzyskała wyższą ocenę za aranżację. W przypadku dalszego remisu, do punktacji zostaną doliczone punkty ze skrajnych ocen (najniższej i najwyższej), które wcześniej zostały odrzucone.
3. W przypadku dalszego remisu, drużyny ponownie wykonają swoje układy.
4. W przypadku remisu po dogrywce, zastosowana zostanie procedura wg pkt. 2. W przypadku dalszego remisu, drużyny zajmą miejsce ex aequo.

## VIII. Nagrody

- W każdej konkurencji jest 1 miejsce pierwsze (1 zawodnik/ 1 drużyna), 1 miejsce drugie (1 zawodnik/ 1 drużyna) i 2 miejsca trzecie (2 zawodników / 2 drużyny)

- Nagrody

### 1. Indywidualne

- I miejsce (1 osoba): certyfikat, złoty medal,  
60% skrócenie czasu karencji na kolejny stopień Dan / Poom
- II miejsce (1 osoba): certyfikat, srebrny medal,  
40% skrócenie czasu karencji na kolejny stopień Dan / Poom
- II miejsce (2 osoby): certyfikat, brązowy medal,



20% skrócenie czasu karencji na kolejny stopień Dan / Poom

## 2. Drużyny

- I miejsce (1 drużyna): certyfikaty (drużynowy, indywidualny), puchar (drużyna), złoty medal (indywidualnie)
- II miejsce (1 drużyna): certyfikaty (drużynowy, indywidualny), puchar (drużyna), srebrny medal (indywidualnie)
- III miejsce (1 drużyna): certyfikaty (drużynowy, indywidualny), puchar (drużyna), brązowy medal (indywidualnie)

※ Zawodnik ze ztopniem uczniowskim może otrzymać certyfikat, medal, puchar (w drużynie), ale jego wynik nie zostanie wpisany jako najlepszy wynik zawodów.

## IX. Spotkanie techniczne

- **Spotkanie dla przedstawicieli wszystkich ekip odbędzie się w Hotel Arche Krakowska, w dniu 13 grudnia 2019, o godz 17:00-18:00 (godzina może ulec zmianie)**

### **Udział jest obowiązkowy.**

※ Ekipa, której reprezentant nie brał udziału w spotkaniu, nie będzie miała prawa do zgłaszania sprzeciwu.

## X. Arbitraż

- Tylko zarejestrowani reprezentanci ekip mają prawo do arbitrażu.
  - \* Zawodnicy indywidualni, którzy nie należą do żadnej z ekip, aby mieć prawo do arbitrażu, muszą zarejestrować się jako reprezentanci.
- Procedura
  1. Sprzeciw do werdyktu sędziowskiego wnosi oficjalny przedstawiciel ekipy składając kartę zgłoszenia sprzeciwu i wnosząc opłatę do Komisji Arbitrażowej Arbitration committee w ciągu 10 minut po zakończeniu rywalizacji. Decyzja Komisji ogłaszana jest po 30 minutach.
  2. Opłata arbitrażowa wynosi €100.
  3. Decyzja podejmowana jest przez członków Komisji Arbitrażowej zwykłą większością głosów. W przypadku jednakowej liczby głosów za i przeciw, decyzję podejmuje Przewodniczący Komisji.
  4. Przed podjęciem decyzji, członkowie Komisji mogą powołać sędziów, w celu szczegółowego wyjaśnienia sytuacji.  
Werdykt Komisji Arbitrażowej jest ostateczny i nie przysługuje od niego odwołanie.

## XI. Zgłoszenia

- Rejestracja
  1. Rejestracja trwa od 25 października do 10 listopada 2019r.
  2. Opłatę startową należy uiścić do dnia 10 listopada 2019.
    - \*) W przypadku niewniesienia opłaty w terminie, zgłoszenie zostanie anulowane.
  3. Dokumenty (※ po złożeniu, nie podlegają wymianie):
    - Każda drużyna zgłaszająca się do Team Competition przesyła do Komitetu Organizacyjnego do dnia 7 listopada 2019r. **plan programu.**
- Rejestracja prowadzona jest przez formularze dostępne na stronie internetowej: <https://europehanmadang.pl/rejestracja>

Participants submit registration forms by email to: [registration@pzaekwondo.pl](mailto:registration@pzaekwondo.pl)

## 1. Opłaty startowe

Indywidualne	Drużyny	
	Authorized Poomsae, Creative Poomsae, Kyorugi	Team competition Team Kyorugi
80 zł	80 zł / drużyna	100 zł / drużyna

2. Opłata startowa nie podlega zwrotowi.

3. Rejestracja na miejscu nie będzie możliwa.

4. Numer konta dostępnym jest na stronie internetowej:

[www.europehanmadang.pl](http://www.europehanmadang.pl)

## XII. Akredytacja

- W dniu 14 grudnia 2019
- Miejsce : Hotel Arche Krakowska (subject to change)
- Procedura:

Reprezentant ekipy przedstawia dowód osobisty/paszport/ certyfikat DAN → otrzymuje zaświadczenie z punktu rejestracji → identyfikator, plan i program zawodów/informator → odbiór potwierdza podpisem

\* Reprezentanci ekip mają obowiązek przedłożyć dokument potwierdzający tożsamość zawodników oraz certyfikat Dan.

## XIII. Zakwaterowanie

Informacja dostępna na stronie: [www.europehanmadang.pl](http://www.europehanmadang.pl)

## XIV. Provisions

Organizatorzy zapewniają wszystkim uczestnikom: certyfikaty.

Organizator obejmuje ubezpieczeniem NNW uczestników imprezy, ubezpieczenie obejmuje jedynie zdarzenia, które będą miały miejsce na terenie obiektu: Arena Pruszków w godzinach rozgrywania zawodów.