



**Regulamin Sportowy
Polskiej Federacji Tang Soo Do**

V wersja
Luty 2012

**Opracowanie:
Marcin Kostyra i Marek Czapka**

SPIS TREŚCI

Artykuł 1 - Sędziowie	3
Artykuł 2 - Zawodnicy	4
Artykuł 3 - Rejestracja zawodników	4
Artykuł 4 - Strój zawodników	5
Artykuł 5 - Sprzęt ochronny	5
Artykuł 6 - Opieka Medyczna	5
Artykuł 7 - Warunki techniczne zawodów	6
Artykuł 8 - Terminologia	6
Artykuł 9 - Konkurencje i Kategorie	7
Artykuł 10 - Wyczytywanie	10

Rozdział II - Konkurencje walk

Artykuł 11 - Sygnalizacje i gesty sędziego	11
Artykuł 12 - Walki semi-contact (przerywane)	16
Artykuł 13 - Walki light-kick (lowkick) i light-contact	17
Artykuł 14 - Walki touch - contact (walki dla dzieci)	18
Artykuł 15 - Sekundanci	18
Artykuł 16 - Czas trwania walk	18
Artykuł 17 - Miejsca trafień	19
Artykuł 18 - Przyznawanie punktów	19
Artykuł 19 - Ostrzeżenia, punkty karne , kartki karne	20
Artykuł 20 - Dyskwalifikacja	21
Artykuł 21 - Kontuzje	21
Artykuł 22 - Werdykty	21

Rozdział III - Konkurencje techniczne

Artykuł 23 - Formy tradycyjne	23
Artykuł 24 - Formy z bronią	24
Artykuł 25 - Techniki specjalne - kopnięcie dosiężne	24
Artykuł 26 - Techniki rozbić	25
Artykuł 27 - Kary dla klubów	28
Artykuł 28 - Protesty	28

RODZIAŁ I

Przepisy ogólne

§ 1 Sędziowie

Na stanowiska sędziów wybierane są osoby spełniające następujące wymagania:

1.1 Sędzia III stopnia – Sekretarz

- ukończone 18 lat (w wyjątkowych przypadkach Sędzia Główny może dopuścić do pełnienia funkcji sędziego III stopnia osoby, które ukończyły 16 lat);
- znajomość regulaminu PFTSD.

1.2 Sędzia II stopnia – Punktowy

- ukończone 18 lat;
- znajomość regulaminu PFTSD;
- licencja sędziowska PFTSD lub PUT.

1.3 Sędzia I stopnia – Kierownik planszy

- ukończone 21 lat
- znajomość regulaminu PFTSD, licencja sędziego planszowego PFTSD.

1.4 Sędzia honorowy

Nadawany przez Zarząd PF TSD dla sędziów z zaprzyjaźnionych organizacji, może pełnić funkcję do sędziego II stopnia.

1.5 Sędzia Główny Polskiej Federacji Tang Soo Do, wybierany i odwoływany przez Zarząd PFTSD.

1.6 Sekretarz Zawodów prowadzi dokumentację zawodów, powoływany przez Sędziego Głównego.

Sędziami sekretarzami mogą być osoby niećwiczące TSD, ani innych SW, pod warunkiem zapoznania się z Regulaminem Sportowym PFTSD, ze szczególnym uwzględnieniem zadań należących do sędziego sekretarza.

Sędziowie zobowiązani są do obiektywnego i rzetelnego wypełniania swoich obowiązków, w żaden sposób nie mogą pomagać zawodnikom podczas rozgrywek oraz zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz zarządzeń i poleceń Sędziego Głównego.

Organizator zawodów ma obowiązek zapewnić właściwe warunki pracy dla sędziów, które ustalane są z Sędzią Głównym. W przypadku walk na każdą planszę powinno przypadać minimum 6 sędziów (semi-contact) w tym: 1 planszowy, 2 punktowych, 2 sekretarzy, 1 rezerwowy oraz 6 sędziów (light-contact) w tym: 1 planszowy, 3 punktowych, 1 sekretarz, 1 rezerwowy.

W skład komisji sędziowskiej, oprócz sędziów planszowych, punktowych i 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.

Strój sędziowski to oficjalna koszulka PFTSD i czarne spodnie.

§ 2 Zawodnicy

Do zawodów PFTSD dopuszczeni zostaną zawodniczki i zawodnicy spełniający następujące warunki:

W przypadku walk:

- Zawodnicy do 23 roku życia:

orzeczenie lekarskie o zdolności do uprawiania sportów walk z prawem startu w zawodach, wydane przez lekarza ze specjalizacją w zakresie medycyny sportowej lub lekarza posiadającego certyfikat Polskiego Towarzystwa Medycyny Sportowej. Ważność ich potwierdzają 2 pieczętki (imienna lekarza i nagłówkowa przychodni).

- Pisemna zgoda rodziców na udział w zawodach (dotyczy osób poniżej 18. r.ż).
- Przynależność do klubu członkowskiego PFTSD lub zaproszenie na dane zawody.
- Zgłoszenie przez klub w określonym przez Sędziego Głównego i organizatora terminie na obowiązujących kartach zgłoszenia.
- Polisa NNW (zapewnia klub).

Zawodnicy powyżej 23 roku życia:

- oświadczenie o stanie zdrowia;
- Przynależność do klubu członkowskiego PFTSD lub zaproszenie na dane zawody;
- Zgłoszenie przez klub w określonym przez Sędziego Głównego i organizatora terminie na obowiązujących kartach zgłoszenia.
- Polisa NNW (zapewnia klub).

Kontrola powyższych wymagań przeprowadzana jest podczas rejestracji ekip.

§ 3 Rejestracja Zawodników

Ważenie, mierzenie zawodników i zawodniczek odbywa się w jeden z wymienionych sposobów:

3.1. W przeddzień zawodów w godzinach wyznaczonych przez Organizatora i Sędziego Głównego. Sędzia Główny może wyznaczyć dodatkowe godziny i dni weryfikacji wagi – informując o tym w komunikatach.

3.2. W trakcie zawodów – wrywkowo podczas zbiórki przed rozpoczęciem lub w trakcie (jeśli sędziowie mają podejrzenie, że zawodnik został źle zakwalifikowany) danej kategorii. O tym, kto będzie poddany pomiarowi decydują: sędziowie planszowi – kierownicy planszy. Wynik pomiaru powinien być odnotowany na drabince. Trenerzy i kierownicy ekip mogą jedynie występować do wyżej wymienionych osób z prośbą o sprawdzenie zawodnika. Jeżeli waga zawodnika okaże się niezgodna z podaną w zgłoszeniu, Sędzia Główny, na wniosek kierownika planszy, może zdyskwalifikować zawodnika.

Podczas ważenia, mierzenia obecni są przedstawiciele Komisji Sędziowskiej, może być również trener.

Zawodnik ważony i mierzony jest oficjalnie tylko raz i uzyskana waga, wzrost jest zapisywana do protokołu zawodów lub na drabince.

Zawodnik może startować tylko w tej kategorii wagowej i wzrostowej, jaką wykaże pomiar (chyba że Sędzia Główny dopuści możliwość startu w dwóch kategoriach – swojej i wyższej, tylko o jedną kategorię).

Wszelkie zmiany w drabinkach, wynikające z pomyłek sędziowskich, będą dokonywane tylko w wyznaczonym terminie, termin określony jest przez Sędziego Głównego w komunikacie zawodów

§ 4 Strój Zawodników

W trakcie startu, ceremonii otwarcia i zamknięcia turnieju oraz podczas dekoracji zawodnicy zobowiązani są mieć strój z danego stylu (w przypadku zawodów otwartych). W przypadku zawodów zamkniętych zawodnicy występują tylko w doboku TSD.

W przerwach między spotkaniami na macie zawodnicy mogą nosić zwykły strój sportowy.

§ 5 Sprzęt Ochronny

Obowiązkowy sprzęt ochronny do walki:

- a) rękawice (elastyczne i sprężyste) o wadze minimalnej: 6 uncji dla młodzików, 8 uncji dla kadetów, 10 uncji dla juniorów i seniorów. Waga rękawic musi być wyraźnie zaznaczona. Rękawice muszą całkowicie zakrywać palce, dłonie i nadgarstek a kciuk musi być zabezpieczony przed wybiciem. W formule semi-contact dopuszcza się używanie rękawic otwartych, przeznaczonych do tej formuły.
- 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 (nieodzwolone są kaski z tzw. przyłbicą, z wyjątkiem walk touch-contact młodzików) i z góry.
- d) ochraniacze na zęby pojedyncze lub podwójne, uformowane tak, aby ściśle przylegały do zębów i dziąseł.
- e) miękkie ochraniacze piszczeli.
- f) suspensor (dla kobiet również, wyjątek konkurencja touch contact dla dziewczynek w kategorii młodzik) - ochraniacz kroczka i podbrzusza nakładany pod spodnie.
- g) ochraniacz piersi dla kobiet lub ochraniacz tułowia typu WTF.

Dozwolone są miękkie ochraniacze nadgarstków, przedramion, ramion, łokci i kolan.

Ręce można owijać bandażem o max. długości 350 cm i szerokości 5 cm. Plaster wzmacniający nie może być dłuższy niż 15 cm. Zawodnik na matę stawia się z niezakończonymi rękawicami.

Sprzęt nie może stwarzać zagrożenia dla zawodnika i jego rywala. Sprzęt ochronny jest sprawdzany każdorazowo przed walką, o jego dopuszczeniu decyduje sędzia.

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).

Zabrania się noszenia biżuterii, zegarków i tym podobnych rzeczy. Włosy muszą być przytrzymane przez miękkie elastyczne opaski. Paznokcie palców u rąk i stóp muszą być krótko obcięte.

§ 6 Opieka Medyczna

Na wszystkich turniejach musi być obecna opieka medyczna – lekarza bądź specjalista ratownictwa medycznego.

Podczas trwania zawodów lekarz jest obecny na sali w wyznaczonym przez organizatora miejscu. Jeżeli zaistnieje konieczność opuszczenia sali przez lekarza, zawody zostają wstrzymane.

Organizator musi zapewnić dla lekarza dostęp do telefonu.

W przypadku kontuzji lub innych zdarzeń zagrażających zdrowiu zawodników, sędzia prowadzący walkę konsultuje się z lekarzem w sprawie możliwości kontynuowania przez niego walki, decyzja lekarza jest ostateczna.

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

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.

Lekarz ma prawo w każdej chwili przerwać walkę, jeśli uzna, że jej kontynuowanie zagraża zdrowiu lub życiu walczącego. Decyzja ta jest ostateczna.

Lekarz przywoływany jest na planszę gwizdkiem, który posiada sędzia sekretarz, lub w inny skuteczny sposób.

§ 7 Warunki Techniczne Zawodów

Plansza-mata powinna mieć wymiary 7x7. Plac ten może być pokryty odpowiednimi matami. Wskazane jest, by maty miały jeden metr powierzchni ochronnej wokół planszy.

Stół sędziów znajduje się przynajmniej dwa metry od planszy.

Miejsce sędziego planszowego oznaczone jest białym linią, dokładnie na przeciwko środka stołu sędziowskiego i w odległości jednego metra do tyłu od środka planszy.

Sędziowie punktowi powinni zajmować miejsca w odległości jednego metra od poszczególnych rogów planszy.

Pozycje zawodników oznaczone są czerwonym i niebieskim kolorem. Lewa pozycja jest niebieska, a prawa czerwona, patrząc od strony stołu sędziowskiego.

§ 8 Terminologia

- Cha Ryut - baczność;
- Kyung Yet - ukłon;
- Chun Bi - przygotować się;
- Walcz!
- Stop!
- Niebieski/czerwony ostrzeżenie;
- Niebieski/czerwony minus punkt;
- Niebieski/czerwony dyskwalifikacja;
- Czas, czas stop;
- Niebieski/czerwony jeden, dwa, trzy, punkty;
- Sędziowie werdykt;
- Zwycięża zawodnik niebieski/czerwony.

Podczas zawodów otwartych dopuszcza się stosowanie terminologii polskiej.

§ 9 Konkurencje i Kategorie

9.1 Konkurencje:

1. Walki Semi-Contact (przerywana) – kadet, junior, senior;
2. Walki Light-Contact – kadet;
3. Walki Light-kick (ciągła z low-kick), junior, senior;
4. Walki Touch Contact – młodzik;
5. Formy tradycyjne - bez ograniczeń wiekowych;
6. Formy z bronią - bez ograniczeń wiekowych;
7. Techniki rozbić desek - bez ograniczeń wiekowych;
8. Techniki specjalne - kopnięcia dosiężne - bez ograniczeń wiekowych.

9.2 Kategorie wiekowe (w roku 2012):

- młodzik 2001-2000
- kadet 1999-1997
- junior 1996- 1994
- senior od 1993

9.3 Konkurencje:

a) konkurencje dla dzieci i młodzików:

- walki touch-contact;
- formy;
- formy z bronią;
- techniki specjalne – kopnięcia dosiężne;
- techniki rozbić desek.

b) Konkurencje dla kadetów:

- walki semi-contact (przerywana);
- walki light-contact (ciągła w lekkim kontakcie, bez kopnięcia w udo);
- formy;
- formy z bronią;
- techniki specjalne – kopnięcia dosiężne;
- techniki rozbić desek.

c) Konkurencje dla juniorów i seniorów:

- walki semi-contact;
- walki light-kick (ciągła w lekkim kontakcie z kopnięciem w udo);
- formy;
- formy z bronią;
- techniki specjalne – kopnięcie dosiężne;
- techniki rozbić desek.

W konkurencji form kobiety i mężczyźni startują razem. W konkurencji walk, technik specjalnych, technik rozbić desek kobiety i mężczyźni startują oddzielnie.

Kategorie wagowe obowiązują w walkach light-kick i light-contact. W konkurencjach technik specjalnych, walk semi-contach i walk touch-contact podział jest wg wzrostu. W formach, formach z bronią i rozbiciach podział jest wg stopni.

9.4 Walka semi-contact (przerywana):

- **Kategorie wzrostowe w cm:**

Kadeci:

- dziewczęta: -155, -165, +165
- chłopcy: -150, -160, -170, +170

Juniorzy:

- kobiety: -160, -170, +170
- mężczyźni: -165, -175, -185, +185

Seniorzy:

- kobiety: -160, -170, +170
- mężczyźni: -175, -185, +185

9.5 Walka light-contact i light-kick (lowkick)

Kategorie wagowe light contact dla kadetów (kg):

- dziewczęta: -43; -50; -57; + 57
- chłopcy: -42; -48; -54; -60; -66; +66

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

Kategorie wagowe light kick (kg):

Junior:

- kobiety: - 50; - 57; - 64; + 64
- mężczyźni: - 54; -60; -66; -72; -78 +78

Seniorzy:

- kobiety: -50; - 57; - 64; + 64
- mężczyźni: -60; -66; -72; -78; -84; +84

Każdy zawodnik/zawodniczka może startować zarówno w walce ciągłej jak i przerywanej. W każdej z tych formuł w jednej kategorii wzrostowej bądź wagowej. Sędzia Główny może dopuścić do udziału w dwu kategoriach wagowych (w swojej i wyższej kolejnej), o czym informuje w komunikacie zawodów.

9.6 Formy

Obie płcie razem

- **Młodzicy:** 10-9 gup, 8-7 gup, 6 gup i wyższe.
- **Kadeci:** 10-7 gup, 6-4 gup; 3 gup i wyższe.
- **Juniorzy:** 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe.
- **Seniorzy:** 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe.

Sędzia Główny może utworzyć kategorie czarnych pasów w poszczególnych kategoriach wiekowych lub połączyć, np. juniorów z seniorami, oraz utworzyć osobną kategorię form „miękkich” (np. kung fu itp.).

9.7 Formy z bronią

Chłopcy i dziewczęta razem:

- **młodzicy i kadeci razem:** 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe;
- **juniorzy i seniorzy:** 10-5 gup, 4 gup i wyższe.

9.8 Walki touch-contact

- **chłopcy:** - 130 cm, -140 cm, +140 cm;
- **dziewczęta:** - 140 cm, +140 cm.

9.9 Techniki specjalne

- **młodzicy – dziewczęta:** - 140 cm, +140 cm.
- **młodzicy – chłopcy:** - 130 cm, -140 cm, +140 cm;
- **Mężczyźni** (kadeci, juniorzy, seniorzy): - 150 cm, - 160 cm, - 170 cm, -180 cm, + 180 cm.
- **Kobiety** (kadecki, juniorki, seniorki): - 160 cm, + 160 cm.

9.10 Techniki rozbić desek

➤ **Dziewczęta** (wszystkie grupy wiekowe razem):

- 10-5 gup, 4 gup i wyższe.

➤ **Mężczyźni**

- młodzicy: - 10-7 gup, 6 gup i wyższe;

- kadeci: - 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe;

- juniorzy, seniorzy (razem): - 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe.

Sędzia Główny może połączyć lub utworzyć nowe kategorie.

§ 10 Wyczytywanie

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.

W momencie, gdy zapowiedziany zostaje numer walki, nazwisko/nazwa klubu, zawodnik, powinien stawić się przy planszy z regulaminowym sprzętem. Jeśli nie pojawią się tam za pierwszym razem, są wywoływani po raz drugi, w tym momencie zaczyna się pomiar czasu do stawienia. Po 1 minucie, jeżeli zawodnik wciąż nie jest obecny przy planszy, zostaje zdyskwalifikowany.

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.

Do walki wywoływane są zawsze dwie osoby razem. Pierwszy wyczytany zawodnik oznaczony jest kolorem czerwonym, drugi niebieskim.

Jeśli wyczytany zawodnik bierze właśnie udział w innej konkurencji, kierownik ekipy powinien ten fakt zgłosić sędziemu i prosić o przełożenie rozgrywki do momentu, gdy zawodnik nie zakończy udziału w rozgrywanej konkurencji.

RODZIAŁ II Konkurencje Walk

§ 11 Sygnalizacje i gesty sędziego

11.1 Procedura przywitania. Przyjąć pozycję Cha Ryut – baczność, zarówno sędzia jak i zawodnicy.



Sędzia unosi ręce przodem do stolika sędziowskiego (sędziego sekretarza).

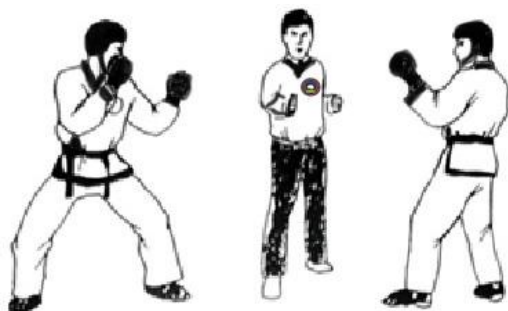


Sędzia pochyla ręce w dół i wydaje komendę **Kyung Yet**, bądź po polsku „ukłon”.

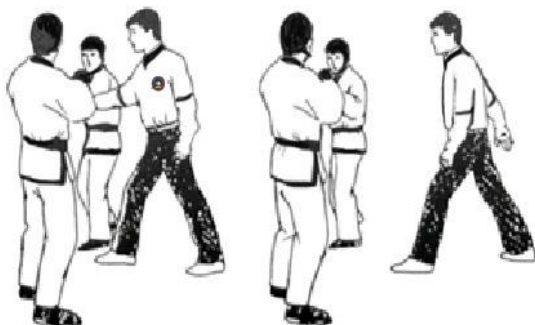


Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

Sędzia wydaje komendę **Chun Bi** – **pozycja walki**, trzymające jedną rękę między zawodnikami.



Sędzia wydaje komendę **Shi Jak** – **WALCZ!** i gwałtownym ruchem wykonuje ruch ręką w dół.



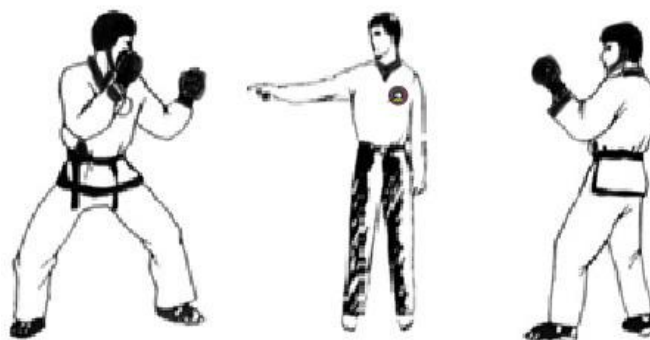
Na koniec walki zawodnicy wykonują ukłony w kolejności odwrotnej od tej na początku. Sędzia planszowy wydaje komendę: „sędziowie werdykt”, po której sędziowie punktowi podnoszą jedną rękę oznaczoną kolorem zawodnika, któremu przyznali zwycięstwo, a w przypadku remisu sygnalizują przez podniesienie skrzyżowanych nad głową rąk. Kiedy wynik zostaje ogłoszony, arbiter wskazuje zwycięzcę poprzez podniesienie do góry jego ręki.

Do obowiązków sędziego sekretarza należy: pomiar czasu, prowadzenie drabinek, zapowiadanie wal, wywoływanie zawodników, 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. W kwestiach spornych, głos sędziego sekretarza może być brany pod uwagę.

11.2 Procedura przyznania faulu (minus punkt) lub ostrzeżenia

1. Sędzia w pierwszej kolejności wskazuje zawodnika, który ma być ukarany - czerwony lub niebieski.

2. Następnie sędzia określa rodzaj („za co” – np. punkty regulaminu: 4 - 11) przewinienia, faulu lub ostrzeżenia.



3a. **Ostrzeżenie.** Sędzia wskazuje zawodnika i unosi palec serdeczny do góry.



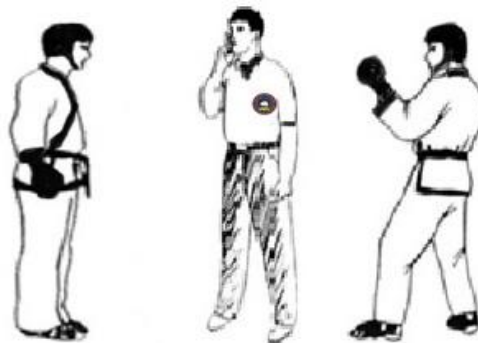
3b. **Minus punkt.** Sędzia wskazuje na zawodnika wykonując drugą ręką (palcem wskazującym) ruch po okręgu.



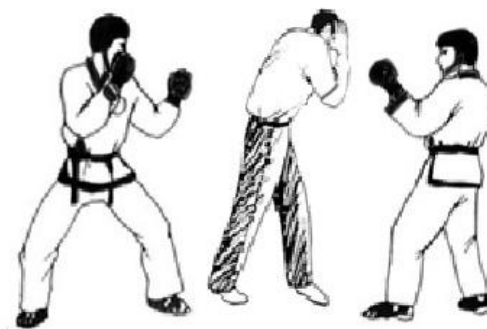
4. **Za mocny kontakt.** Sędzia ustawia pięść prostopadle do dłoni.



5. **Niesportowe zachowanie zawodnika.** Sędzia przykłada palec serdeczny do twarzy.



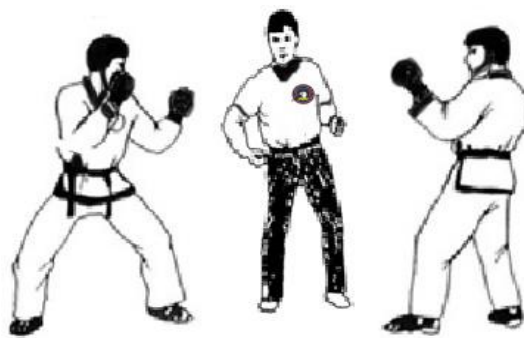
6 **Unikanie walki, ucieczka, obracanie, kłinczowanie.** Sędzia zakrywa głowę dłońmi i robi skręt tułowiem.



7. **Opuszczanie pola walki.** Sędzia zakreśla półokrąg palcem wskazującym.



8. **Przytrzymywanie.** Sędzia wykonuje ruch przypominający trzymanie.



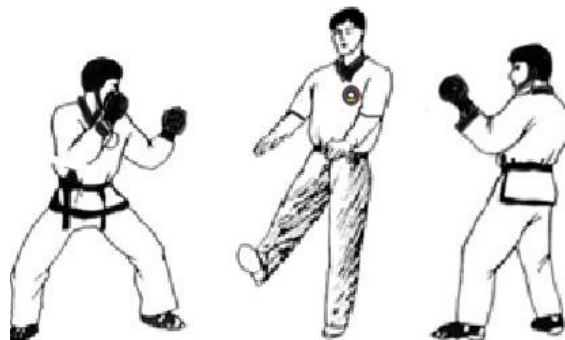
9. **Pchanie.** Sędzia wykonuje gest naśladujący pchanie.



10. **Atak niedozwoloną techniką ręczną lub na niedozwoloną strefę.** Sędzia wykonuje prawą ręką uderzenie pięścią, a lewą pchanie.

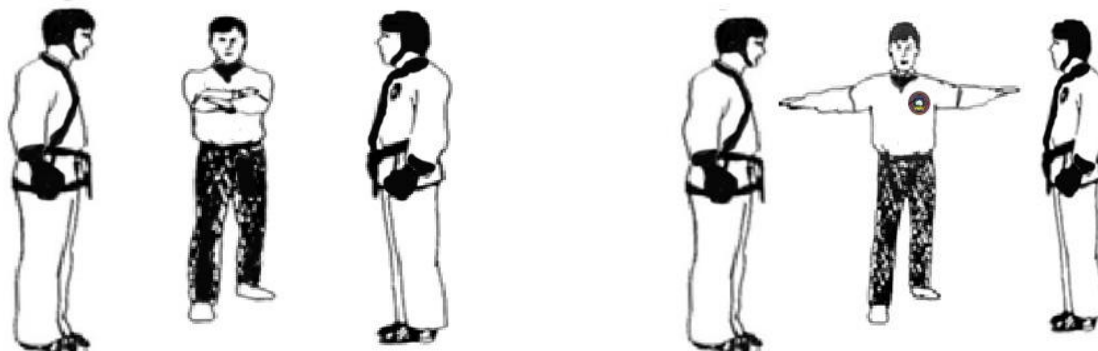


11. **Atak niedozwoloną techniką nożną lub na niedozwoloną strefę.** Sędzia wykonuje kopnięcie z równoległymi prostymi rękoma.



12. Dyskwalifikacja

Sędzia rozkłada ręce w bok, wskazując przed tym, kogo dotyczy dyskwalifikacja i wydaje komendę - dyskwalifikacja.



14. Czas stop

W przypadku potrzeby wezwania lekarza lub poprawienia sprzętu ochronnego zawodnika, sędzia zobligowany jest do zatrzymania czasu walki. Aby zatrzymać czas, sędzia ustawia wyprostowane dłonie prostopadle do siebie i staje przodem do stolika sędziowskiego (sędziego sekretarza).

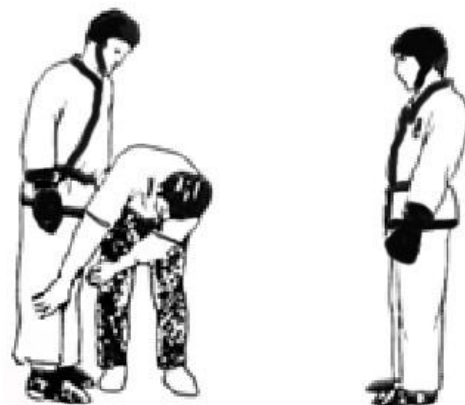


§ 12 Walki semi-contact (przerywane)

Walkę prowadzi **sędzia planszowy** i dwóch bocznych, oraz dwu sędziów sekretarzy. Sędzia planszowy ustawiony jest przodem do sędziów punktowych i jednocześnie utrzymuje kontakt wzrokowy z sędzią sekretarzem. Wszyscy trzej sędziowie poruszają się po łukach, tak aby możliwie najlepiej obserwować walkę. Procedura przywitania zawodników w paragrafie 11.1.

Sędziowie boczni lub **sekretarze** kontrolują sprzęt i ubiór zawodników – ochraniacze na stopy, piszczele, suspensorium, kask i poprawność jego założenia, rękawice – waga i typ, ochraniacz szczęki, obecność sekundanta, zakładają i zdejmują koszulki (lub inne oznaczenia) zawodnicze, 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.



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.

UWAGA! W konkurencji semi-contact nie zatrzymuje się czasu na przyznanie punktów ani ostrzeżeń. Czas jest zatrzymywany na wyraźną komendę sędziego (rysunek 11.2.14).

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.
 - Sędziowie mogą sygnalizować przyznanie punktu jednocześnie dla dwóch zawodników.
 - Punkty przyznawane przez sędziów mają tę samą wagę.
 - Sygnalizacja następuje najpóźniej bezpośrednio po komendzie przerywającej walkę. W przeciwnym wypadku nie jest ona brana pod uwagę.
 - Po każdorazowym przerwaniu walki zawodnicy i sędziowie wracają na swoje miejsca.

Sędzia planszowy wydaje OSTATECZNY werdykt w następujący sposób:

- a) Przyznaje 1,2 lub 3 punkty wyciągając wyprostowaną rękę z odpowiednią ilością palców najpierw

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

w kierunku sędziego sekretarza a następnie w kierunku zawodnika, który ma otrzymać punkty mówiąc jednocześnie: 1,2,3 punkty- niebieski, czerwony,

- b) Brak punktu, krzyżując ręce na dole przed sobą,
- c) Sygnalizuje przewinienia do sędziego sekretarza.

Werdykt jest wydawany po powrocie zawodników i sędziów na swoje miejsca.

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, może on przyznać punkt.
- c) W przypadku, gdy sędziowie sygnalizują różną ilość punktów dla tego samego zawodnika, sędzia planszowy powinien zażądać wyjaśnień od sędziów bocznych, na podstawie których podejmuje decyzje o ilości przyznanych punktów.

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

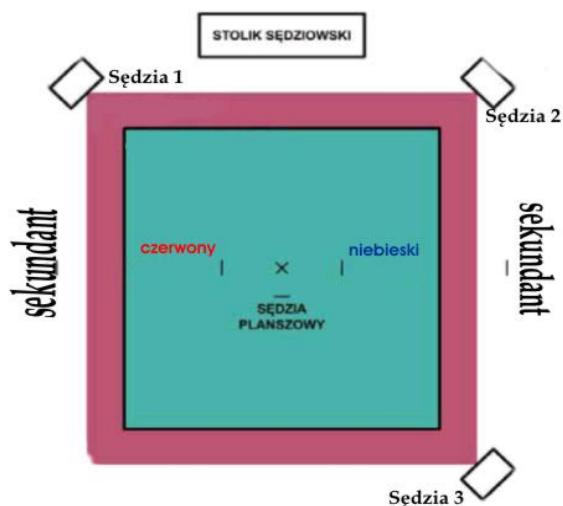
§ 13 Walki light-kick (lowkick) - walka ciągła w lekkim kontakcie z kopnięcie w udo

Dla kadetów rozgrywa się walkę light-contact – stosuje się te same przepisy co w light-kick, za tą różnicą, że nie dopuszcza się kopania w udo.

Ustawienie na początku oraz przy zakończeniu walk.

- a) Zawodnicy stają na wyznaczonych na planszy miejscach.
- b) Sędzia planszowy przed walką dokładnie sprawdza stan planszy. Staje na oznaczonym miejscu na planszy, twarzą do sędziego sekretarza.
- c) Sędziowie punktowi z narożnika 1 i 2 lub sekretarze sprawdzają sprzęt i strój zawodników sygnalizują ewentualne nieprawidłowości sędziemu planszowemu, upewniają się również, czy zawodnicy nie pomylili miejsc.
- d) Sędziowie punktowi siedzą na krzesłach umieszczonych na wyznaczonych miejscach przy trzech 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.

Po przerwaniu walki przez sędziego zawodnicy wracają na środek planszy



§ 14 Walki dla dzieci do 12 r.ż. touch-contact (dla młodzików)

Walka przerywana - podział na kategorie według wzrostu.

Dozwolone miejsca trafień:

- Głowa: twarz, boki - tylko kopnięcia,
- Tułów: przód i boki - nogą i ręką.

Punktacja:

1 punkt – kopnięcie w korpus, uderzenie w korpus

2 punkty – kopnięcie w głowę.

Czas walki – 1 runda 1,5 minuty lub do 5 punktów zdobytych przez jednego z zawodników. Walki należy toczyć w kaskach z tzw. kratką oraz ochraniaczach na tułów.

Zakaz uderzania ręką w głowę.

- wszystkie techniki muszą być wykonywane z kontrolowaną siłą. Reszta przepisów stosuje się tak jak w formule semi-contact.

Bezwzględnie obowiązuje sprzęt ochronny, dla dziewcząt dopuszcza się stosowanie ochraniaczy tułowia typu WTF. W przypadku dziewcząt o ochraniaczach krocza „suspensorium” i biustu/tułowia typu WTF decyduje trener/sekundant – **Sekundant musi być pełnoletni!**

§ 15 Sekundanci

Przy planszy musi być obecny 1 sekundant, w czasie przerwy w walce może być dwóch. Sekundanci nie mogą wywierać w żaden sposób wpływu na przyznanie punktów (szczególnie w konkurencji semi contact), jeśli sekundant notorycznie wywiera presję na sędziach, sędzia planszowy może przyznać regulaminową karę dla zawodnika (paragraf 19). Protesty powinny być zgłaszane w sposób ustalony w dalszej części tych przepisów. Za niewłaściwe zachowanie sekundantów kary ponoszą zawodnicy, łącznie z dyskwalifikacją.

Sekundant ma prawo poddać zawodnika. W takim przypadku powinien rzucić ręcznik na planszę, lub wypowiedzieć słowa: „poddaję zawodnika” do kierownika planszy. Po tych słowach sędzia zobowiązany jest natychmiast przerwać pojedynek.

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.

Sekundant powinien mieć na sobie strój sportowy lub galowy (np. garnitur).

§ 16 Czas Trwania Walk

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.

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.

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

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.

Czas walki w light-kick, light-contact i semi-contact wynosi 2x1,5 minuty (finały również) przerwa 30 sekund, dogrywka 45 sekund.

W walkach touch-contact walka trwa 1 x 1,5 min, bądź do 5 punktów.

§ 17 Miejsca Trafień

1. Dozwolone miejsca trafień:

- Głowa: przód (twarz), boki - (oprócz formuły touch-contact ręką);
- Tułów: przód, boki;
- Formuła light-kick: uda wewnętrzna i zewnętrzna część.

2. Niedozwolone miejsca trafień:

- Głowa: tył, góra;
- Tułów tył: nerki, kręgosłup, kark;
- Szyja, kończyny, stawy;
- Poniżej pasa (oprócz ud w light-kick).

§ 18 Przyznawanie Punktów

Jeden punkt przyznaje się za:

- technikę ręczną na strefę środkową i górną;
- kopnięcie w udo w formule light-kick.

Dwa punkty przyznaje się za:

- technikę nożną na strefę środkową (z wyskoku lub bez).

Trzy punkty przyznaje się za:

- technikę nożną na strefę wysoką (z wyskoku lub bez).

1. Strefy

- Strefa środkowa – od pasa do ramion
- Strefa wysoka od ramion do czubka głowy wyłączając szyję.
- Strefa dolna (w formule light-kick) – wewnętrzna i zewnętrzna powierzchnia ud.

2. Zawodnik nie może jednocześnie otrzymać kary i punktu za tę samą akcję.

3. Techniki dozwolone podczas walki:

a) Techniki ręczne: ciosy proste z miejsca lub wyskoku, ciosy grzbietem pięści. Zakaz stosowania uderzeń po obrocie (tzw. backfist po obrocie).

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

b) Techniki nożne: wszystkie kopnięcia z miejsca, z wysokości, po obrocie, z wysokości po obrocie, których powierzchnią uderzeniową jest stopa lub piszczel.

4. 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.

5. Uderzenia „na oślep”, na gardę, przedramiona, itp. nie są zaliczane. Technika przechodząca przez gardę powinna być zaliczona.

§ 19 Ostrzeżenia, punkty karne, kartki karne

Dwa ostrzeżenia – plus punkt dla przeciwnika. Nie ma ostrzeżeń za kontakt z podłożem (w przypadku, gdy zawodnik notorycznie upada, aby uniknąć walki, sędzia może przyznać ostrzeżenie za unikanie walki).

Jeden punkt zostaje dodany przeciwnikowi przy co drugim ostrzeżeniu, które są udzielone za następujące przewinienia:

- atak niedozwoloną techniką ręczną, w tym również atak na niedozwoloną część ciała,
- atak niedozwoloną techniką nożną, w tym również atak na niedozwoloną część ciała,
- wyjście obiema stopami poza planszę,
- zbyt silny kontakt (szczególnie w formule przerywanej),
- przytrzymywanie,
- pchanie,
- unikanie walki, ucieczka, obracanie, obejmowanie, klinczowanie itp.,
- oszustwo, ignorowanie poleceń sędziego, niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta,
- atak leżącego przeciwnika,
- atak po komendzie stop,
- trzecie poprawianie sprzętu, wypluwanie szczęki, itp.,
- nieumyślne kontuzjowanie przeciwnika,
- atak pochyloną głową.

Sędzia może przyznać zawodnikowi zamiast ostrzeżenia minus punkt za powyżej wymienione przewinienia – w takiej sytuacji punkt dodany jest przeciwnikowi.

Żółta kartka i czerwona kartka – Żółta kartka zostaje przyznana w przypadku rażących przewinień jednak nie na tyle, by zdyskwalifikować zawodnika, kartka jest odnotowywana na drabince. Zawodnik w danej kategorii może otrzymać tylko jedną żółtą kartkę. Następna musi być czerwona - a to jest równoznaczne z dyskwalifikacją. Nie można przyznać żółtej kartki i ostrzeżenia/minus punktu zawodnikowi za tą samą akcję. W przypadku remisu decyduje żółta kartka (tylko w walce, w której została przyznana).

Wyjścia poza planszę:

- 1 wyjście – ostrzeżenie;
- 2 wyjście – ostrzeżenie;
- 3 wyjście – minus punkt;

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

- 4 wyjście – minus punkt;
- 5 wyjście – dyskwalifikacja.

§ 20 Dyskwalifikacja

O dyskwalifikacji decyduje zespół sędziowski (z danej planszy).

Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany za:

- zawinione kontuzjowanie przeciwnika w sytuacji, gdy nie może on kontynuować walki.
- nieprawidłową wagę lub wzrost w odniesieniu do obowiązujących przepisów Art. 5 pkt. 1.
- nie stawienie się na planszę po dwukrotnym wyczytaniu i upływie 1 minuty Art.13 pkt. 3.
- brak odpowiedniego wyposażenia lub stroju 1 minutę po kontroli sędziego Art.13 pkt. 4.
- podejrzenie, że zawodnik jest pod wpływem alkoholu lub narkotyków, środków dopingujących.
- wszystkie wymienione w punktach 1 i 2 w przypadku przewinień grożących utratą zdrowia przeciwnika (po ewentualnej konsultacji z lekarzem), względnie wpływających na wynik walki, oraz w innych szczególnych przypadkach.
- otrzymanie drugiej żółtej kartki w danej kategorii wagowej/wzrostowej
- pięciokrotne wyjście poza pole walki.

§ 21 Kontuzje

Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, ale może dalej walczyć:

- a) kontuzja nastąpiła z jego winy - walka toczy się dalej.
- b) kontuzja nastąpiła z winy przeciwnika – przeciwnik otrzymuje 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.

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.

Jeżeli kontuzjowani są obydwaj zawodnicy i nie mogą kontynuować walki, wygrywa zawodnik, który uzyskał przewagę do momentu wystąpienia obopólnej kontuzji.

§ 22 Werdykty

Zwycięstwo na punkty: zawodnik, który zdobędzie więcej punktów w regulaminowym czasie - wygrywa. Jeśli zawodnicy mają tyle samo punktów, wprowadza się dogrywki.

Zwycięstwo przez przewagę techniczną (dotyczy tylko formuły przerywanej), jeśli różnica wynosi 10

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

punktów.

RSC - sędzia wstrzymuje walkę ze względu na zdrowie zawodnika (widoczne osłabienie, kontuzja, itp.) lub brak elementarnych umiejętności zawodnika (również Art. 8 pkt.4).

Dyskwalifikacja - patrz Art.21.

Zwycięstwo przez poddanie przeciwnika - zawodnik ma prawo poddać się w dowolnej chwili podnosząc rękę do góry, sekundant ma prawo poddać zawodnika rzucając ręcznik na planszę - Art.14 pkt.2.

W formule ciągłej, aby zawodnik zwyciężył, przynajmniej dwóch z trzech sędziów musi wskazać na jego wygraną. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy jeden sędzia wskazuje remis, jeden na czerwonego, jeden na niebieskiego - jest remis i dogrywka, w dogrywce sędziowie muszą wskazać zwycięzcę.

W formule przerywanej w przypadku remisu dogrywka wynosi 45 sekund, jeżeli po dogrywce nadal jest remis o werdykcie decydują ostrzeżenia, jeżeli również to nie rozstrzyga walki sędzia planszowy wskazuje zwycięzcę.

W formule ciągłej w razie remisu 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 przypadku remisu walki w formule ciągłej po dogrywce sędzia planszowy wskazuje zwycięzcę kierując się następującymi kryteriami:

- a) mniejszą szkodliwością przewinień (np. zawodnik otrzymał ostrzeżenia za niezamierzone i niegroźne przewinienia),
- b) lepszą techniką (zawodnik trafił techniką wyżej punktowaną),
- c) efektywnością i ilością akcji ofensywnych,
- d) różnorodnością technik i kombinacji,
- e) równomiernością technik ręcznych i nożnych,

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

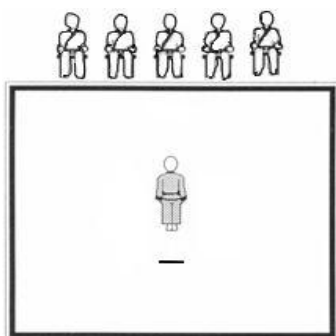
RODZIAŁ III

Konkurencje techniczne

§ 23 Formy Tradycyjne

Konkurencja dla wszystkich stopni, podział według wieku i stopnia. Obie płcie występują razem.
W konkurencji form obowiązuje tradycyjny strój.

Konkurencja jest rozgrywana systemem punktowym.



Pięciu sędziów zajmuje miejsca w jednym rzędzie, jednak powinni być od siebie oddaleni tak, aby **nie mogli** swobodnie komunikować się ze sobą. Sędzia planszowy wydaje komendy zawodnikom i sędziom. Sędzia sekretarz siedzi przy stoliku i prowadzi listę, zapowiada zawodników, ogłasza zwycięzcę.

Sędziowie przyznają punkty w skali od 1 do 6. Możliwe jest punktowanie co 0,1 np. 4,5; 4,6; 4,7...5,9.

Narady sędziów

Jeśli rozbieżność punktowa wynosi więcej niż 2 punkty, sędzia sekretarz lub kierownik planszy musi zwołać sędziów w celu wyjaśnienia. Po konsultacji ponownie ocenia się zawodników, nie uwzględniając poprzedniej noty.

Pierwszych trzech zawodników

Pierwszych trzech zawodników z listy startowej, (którzy powinny być z różnych stylów, w przypadku zawodów otwartych) ocenia się dopiero po wykonaniu formy przez trzeciego zawodnika i po konsultacji sędziów. Konsultacje mają na celu ustalenie wspólnego pułapu punktów w danej grupie. Kolejnych zawodników ocenia się zaraz po wykonaniu formy.

Ocenie podlegają następujące elementy:

- Siła i dynamika, precyzja wykonywanych technik;
- Oddech; prawidłowe zgranie wydechu z momentem zakończenia ruchu i napięcia mięśni;
- Płynność ruchów oraz połączeń między technikami;
- Skupienie wzroku;
- Równowaga;
- Prawidłowe ułożenie powierzchni blokujących i ataku.

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

Każdy zawodnik ma za zadanie wykonać jeden wybrany przez siebie układ.

Najpierw rozgrywana jest runda eliminacyjna. W przypadku, gdy w kategorii jest mniej niż 8 zawodników, nie rozgrywa się rundy eliminacyjnej. W przypadku gdy w kategorii jest 16 lub więcej zawodników Sędzia Główny może zdecydować o wprowadzeniu dwóch rund eliminacyjnych, do II rundy eliminacyjnej dostają się osoby z 8 najlepszymi wynikami, do rundy finałowej z 4 najlepszymi wynikami. Sędziowie oceniają wykonany układ przyznając punkty. **Skrajne noty są odrzucane** a pozostałe dają końcowy wynik zawodnika w tej rundzie. Do rundy finałowej przechodzą zawodnicy, którzy uzyskali 4 najlepsze wyniki. Noty uzyskane w rundzie eliminacyjnej nie mają znaczenia w rundzie finałowej (z wyjątkiem sytuacji, gdy w rundzie finałowej jest remis). W przypadku remisu w rundzie finałowej bierze się pod uwagę noty

z rundy eliminacyjnej (w przypadku gdy były 2 rundy eliminacyjne najpierw pod uwagę brana jest II a następnie I), jeśli nie przyniesie to rozstrzygnięcia wprowadza się dogrywkę. W dogrywce zawodnicy wykonują inny układ niż w poprzednich rundach, zwycięzcę wskazują sędziowie (nie mogą wskazać na remis). Zawodnicy mogą wykonywać w rundzie finałowej tę samą lub inną formę co w rundzie eliminacyjnej (tylko w dogrywce jest obowiązek prezentacji innego układu).

§ 24 Formy z bronią

Zawodnik wykonuje formę z dowolną bronią tradycyjną, kij, miecz, nunchaku, tonfa, sai, kama, nóż i inne. Zakaz prezentowania form typu "freestyle", oceniane są tylko formy twarde.

Dopuszcza się modyfikowanie form tradycyjnych poprzez zmianę ataków, bloków ręcznych i nożnych na techniki z dowolną bronią tradycyjną (kij, miecz, nunchaku, sai, kama, nóż).

Zasady oceniania form z bronią są takie same jak form tradycyjnych.

Obowiązuje tradycyjny strój.

§ 25 Techniki Specjalne

Dosiężne kopnięcie frontalne z wysokości - E Dan Ap Cha Gi

Kategorie wzrostowe dla młodzików:

- dziewczęta: - 140 cm, +140 cm;
- chłopcy: - 130 cm, -140 cm +140 cm.

Kategorie wzrostowe kadeci, juniorzy, seniorzy:

- dziewczęta/kobiety: -160 cm, +160 cm;;
- chłopcy/mężczyźni: - 150 cm, - 160 cm, - 170 cm, - 180 cm, + 180 cm.

Sędziowie ustalają pułap wyjściowy dla wszystkich zawodników. Zawodnicy mają po 2 próby trafienia w tarczę, jeśli nie trafi w pierwszej próbie, ma prawo wykonywać technikę jeszcze raz. Jeśli powiedzie mu się w drugiej próbie, przechodzi do następnej rundy. Na wykonanie każdej próby zawodnik ma 20 sekund. Podczas wykonywania kopnięcia, obie nogi muszą być w powietrzu.

Sędziowie mogą nie uznać próby, jeżeli zawodnik popełnił następujące błędy:

- a) Stracił równowagę i właściwą postawę w trakcie prezentowania techniki i po jej zakończeniu.

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

- b) Użył nieodpowiedniej powierzchni uderzeniowej (innej niż podbicie stopy) kopnięcia.
- c) Jedna noga była na podłożu
- d) Przekroczył czas 20 sekund na wykonanie kopnięcia.

Zawodnik przechodzi do następnej rundy – wyższej wysokości ustalonej przez sędziów - jeśli technika zostanie zaliczona. Jeśli mu się nie uda, zostaje wykluczony z konkurencji. Zwycięzcą jest ten, kto dotknie deskę na najwyższej wysokości. W przypadku remisu wygrywa niższy zawodnik.

Jeśli zawodnik, który jest wzywany do próby bierze udział w innej konkurencji, sędziowie powinni umożliwić mu wykonanie próby po zakończeniu konkurencji na innej planszy.

§ 26 Techniki rozbicia desek

Przy ocenie są brane cztery kryteria: trudności, ilości desek, widowiskowości i poprawności techniki. Oprócz tego, jeśli jest łamanie wielostacyjne, szybkość i płynność. **Maksymalnie może być 3 stacje**, czyli 3 różne sposoby łamania. Przykład: 1 stacja to: np. uderzenie pięścią, 2 stacje to uderzenie pięścią i kopnięcie okrężne, 3 stacja to uderzenie pięścią, kopnięcie okrężne i uderzenie łokciem. Techniki w stacjach nie mogą się powtarzać.

Kategorie:

dziewczęta (wszystkie grupy wiekowe razem): 10-5 gup, 4 gup i wyższe.

- młodzicy: 10-7 gup, 6 gup i wyższe
- kadeci: 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe
- juniorzy i seniorzy razem: 10-7 gup, 6-4 gup, 3 gup i wyższe

- Techniki wykonuje się z okrzykiem - kiap.

- Zawodnik ma jedną próbę.

- Przed przystąpieniem do próby, zawodnik jest zobowiązany powiedzieć sędziom, jakim sposobem będzie łamać. Zawodnik ma 30 sekund na próbę.

- Nie złamanie deski w stacji jest równoznaczne z dyskwalifikacją.

Wymiary desek:

25x25 cm. Grubość desek sosnowych:

- ✓ młodzik - grubość 1 cm
- ✓ kadet chłopcy i dziewczęta oraz junior dziewczęta - 1,5 cm.
- ✓ junior i senior mężczyźni oraz senior kobiety - 2 cm.

Punkty ujemne:

- jeśli zawodnik nie złamie żadnej deski - 0

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

- jeśli zawodnik wykona rozbicie bez okrzyku (*kiap!*) – 0,5 p. (za każdą technikę w przypadku rozbicia wielostacyjnego).
- jeśli zawodnik nie przedstawi sędziom sposobu rozbicia – 0,5p.
- jeśli deska tylko pęknie – pół wartości techniki wg regulaminu, np. jeśli po technice „ręka-włócznia”, która jest za 4 punkty, deska tylko pęknie, wówczas zawodnik otrzymuje 2 punkty.
- w przypadku rozbicia wielostacyjnego, jeśli zawodnik robi pauzę (np. na poprawianie deski) - 0,5.
- zmiana techniki od zadeklarowanej – 2 p.
- za utratę równowagi, dotknięcia ręką do podłoża przy kopnięciach od 0,5 do 1 p.

Zawodnik przy nieudanej próbie ma prawo ponownie wykonywać technikę, jeśli nie była skuteczna z winy trzymającego deski.

Ekipa sędziowska: Konkurencje ocenia zawsze 5 sędziów (skrajne noty są odrzucane) oraz 1 sędzia sekretarz.

Polska Federacja Tang Soo Do – przepisy sportowe

Przykładowa punktacja rozbić:

Techniki ręczne							
Technika	Ilość punktów	W wysokoku	Premia za kolejną deskę	Jeden punkt podparcia			
Ręka-młot	0,5	0,2	0,5	1			
Pięść	1	0,2	1	1			
Ręka-nóż	1s	0,2	1	1			
Odwrócona Ręka-nóż	1,5	-	1	1			
Łokieć	1,5	0,5	1	2			
Nadgarstek	2	-	1	1			
Podstawa dłoni	1	-	1	2			
Ręka-włócznia	4	-	4	3			
Głowa	3	-	3	3			
Techniki nożne							
	Punkty środkowa	Wysokość głowy	Wysokok	Premia za kolejną	Jeden punkt podparcia	360* wysk.	540* wysk.
Depczące	0,5	-	-	0,5	-	-	-
Kolano	0,5	-	0,5	0,5	-	-	-
W przód	0,5	1	0,5	0,5	1	-	-
Spadające	0,5	1	0,5	0,5	1	-	-
Okrężne	1	1,5	0,5	1	0,5	0,5	2
Boczne	1	1,5	1	1	1	-	-
W tył	1,2	1,7	1	1	1	0,5	1
Zahaczające	1	1,5	1	1	1	-	-
Zahaczające	1	2	1	1	1	1	2

Sędziowie mogą przyznać od 0,5 do 2 punktów - za widowiskowe lub trudne technicznie rozbitcia.

W przypadku takiej samej ilości punktów sędzia planszowy ogłasza dogrywkę. Wskazuje kombinację technik na deskę wielokrotnego łamania.

§ 27 Kary dla klubów:

- zgłoszenie po terminie – 5 zł (od każdego zawodnika);
- zmiana kategorii wagowej/wzrostowej – 5 zł;
- dopisanie do kategorii (tylko, jeśli zawodnik był wcześniej zgłoszony) po wyznaczonym terminie - 5 zł;
- zgłoszenie na niewłaściwym formularzu (np. SMS, tekst mailowy, plik Word itp.) – 30 zł;
- błędnie wypełniony formularz zgłoszeniowy – 30 zł;
- żółta kartka – ostrzeżenie dla klubu za niewłaściwe zachowanie się kibiców/trenera/zawodników, równoznaczna z wpłaceniem 100 zł kaucji, w przypadku otrzymania przez klub drugiej żółtej kartki kaucja nie jest oddawana.

§ 28 Protesty

Zawodnik, który zamierza zaprotestować przeciwko podjętej decyzji, powinien to uczynić za pośrednictwem swojego oficjalnie wyznaczonego przedstawiciela (kierownik ekipy) i ta osoba udaje się do Sędziego Głównego, warunkiem wniesienia protestu jest znajomość niniejszego regulaminu i powołanie się na konkretny punkt. Nikt inny, oprócz Sędziego Głównego, nie ma prawa zmienić werdyktów sędziowskich oraz przeglądać dokumentów zawodów, tj. protokołów, drabinek, itp. Zdjęcia oraz nagrania z wszelkiego rodzaju nośników nie będą brane pod uwagę podczas rozpatrywania protestu.