



فدراسیون تکواندو جمهوری اسلامی ایران

آموزش قوانین هان مادانگ
کمیته آموزش فدراسیون

مترجم : محمد امین نامجو (داور بین المللی هانمادانگ)

سال ۱۳۹۵

بخش ۱

موارد عمومی

ماده ۱ - هدف

هدف از برقراری قوانین مسابقه / مسابقات به منظور فراهم نمودن قوانین استاندارد و تنظیم عادلانه و روان در کلیه موارد مسابقات تکواندو هانمادانگ بر طبق ماده ۴ اساسنامه کوکیوان وضع گردیده .

ماده ۲ - حدود اجرایی

قوانین مسابقات باید در همه مسابقات هان ما دانگ تکواندو در جهان اجرا گردد . هر کشور و یاسازمانی که بخواهد قسمتی از قوانین را تغییر دهد ، باید قبلا تائیدیه لازم را از کوکیوان دریافت نماید .

بخش ۲

محوطه مسابقه

ماده ۳ - اندازه محوطه مسابقه

- ۱- محوطه مسابقه میبایستی به ابعاد ۱۲ در ۱۲ متر با حاشیه امنیتی برای مسابقه دهندگان و در سطحی صاف ، بدون برآمدگی و پوشیده از تشک قابل ارتجاع باشد. همچنین محوطه مسابقه میبایستی در روی سکوی به ارتفاع ۰.۶ تا ۱.۰ متر در صورت لزوم نصب گردد و همچنین حاشیه محوطه میبایستی با زاویه با شیب ۴۵ درجه تعبیه گردد.
 - ۲- علامت گذاری محوطه مسابقه با خط سفیدی به پهنای ۵ سانتیمتر انجام می شود .
 - ۳- فاصله و محل وقت نگهدار بستگی به موقعیت و شکل قرار گرفتن محوطه مسابقه قابل تغییر میباشد
 - ۴- محوطه مسابقه برای کیوروگی میبایستی مربع شکل باشد.
- ۱: محوطه مبارزه مربع شکل

محوطه مبارزه به ابعاد ۸ در ۸ متر میباشد. که برای امنیت مبارزین محوطه مسابقه میبایستی با یک متر حاشیه احاطه گردد. حاشیه امنیت میبایستی با یک رنگ متفاوت مشخص گردد و در صورت یکرنگ بودن محوطه میبایستی با یک نوار به پهنای ۵ سانتیمتر مجزا گردد

ماده ۴ - محل استقرار مسئولین برگزاری مسابقات

- (۱) محل استقرار اپراتور و مسئولین هانمادانگ
- محل استقرار اپراتور و مسئولین به فاصله دو متر عقب تر از محل استقرار داوران برگزاری میباشد .
- (۲) محل استقرار داوران مسابقه
- اساسا محل استقرار داوران در مرکز و به فاصله ۴ متر از گوشه خط اول محوطه برگزاری میباشد به صورتی که روبه روی صورت بازیکنان قرار گیرند . محل استقرار سر داور اولین نفر از سمت راست در روبروی بازیکنان میباشد . فاصله استقرار داوران ۱ متر میباشد .
- (۳) محل استقرار هماهنگ کننده
- اساسا محل استقرار هماهنگ کننده در گوشه جلو و سمت چپ محوطه مسابقه میباشد هر چند میتوان بستگی به شرایط مسابقات آن را تغییر داد
- ۴- محل استقرار سر داور و داوران کیوروگی
- ۱- محل استقرار سر داور
- محل استقرار سرداور به فاصله ۱.۵ متر از مرکز خط مرزی روبروی زمین میباشد
- ۲- محل استقرار داوران کنار
- محل استقرار داوران کنار با فاصله ۱ متر از گوشه خطوط مرزی میباشد

ماده ۵ - محل استقرار تجهیزات

- (۱) محل استقرار منشری
- محل استقرار منشی به فاصله یک متر از سمت چپ محل استقرار سرداور است .
- (۲) محل استقرار میز بازرسی
- میز بازرسی باید در ورودی محوطه مسابقه به منظور بازرسی بسته به نوع تجهیزات مجاز مسابقات و مسابقه مستقر گردد.
- (۳) محل استقرار تابلو امتیازات به منظور بازرسی تجهیزات بازیکنان
- تابلو امتیازات باید به فاصله سه متر از خط حد اول و سه متر بیرون تر از سمت چپ آن قرار می گیرد .

ماده ۶ – محل استقرار بازیکنان

- (۱) محل استقرار بازیکن مرکز محوطه مسابقه است .
بر اساس رشته مسابقه محل استقرار بازیکن قابل تغییر می باشد .
- (۲) محل های انتظار بازیکن به فاصله ۱/۵ متر از خط حد سوم است . محل انتظار بازیکن بنا بر شرایط محیط قابل تغییر است .

ماده ۷ – محل استقرار کوچ و مدیر تیم

- ۱-مدیر تیم مسابقات
محل استقرار مدیر تیم به فاصله ۱ متر از گوشه سمت چپ و یا راست خط مرزی محوطه مسابقه میباشد.
مدیر تیم کیوروگی
- ۲- محل استقرارمدیر و یا کوچ تیم با فاصله ۱ متر از خط مرزی سمت چپ و یا راست محوطه مسابقه میباشد .هر چند بستگی به شرایط محوطه مسابقات قابل تغییر میباشد .

ماده ۸ – محل استقرارمیز پزشک

میز پزشک به فاصله یک متر در سمت راست محل استقرار ناظر قرار می گیرد . و در صورت ضرورت قابل تغییر میباشد

ماده ۹ – محل استقرار کمیته قضایی

کمیته قضایی به فاصله ۶ متر در سمت راست محل استقرار قضات مستقر می شود . که این مکان با توجه به شرایط مسابقات قابل تغییر میباشد

ماده ۱۰ – محل استقرار سایر تجهیزات

سایر تجهیزات بر اساس مسابقه و موقعیت در محوطه و یا محل برگزاری استقرار می یابد .

بخش ۳

بازیکنان و کوچ ها

ماده ۱۱ – بازیکنان

(۱) صلاحیت

- ۱- دارا بودن ملیت و تابعیت تیم شرکت کننده
- ۲- دارا بودن گواهینامه دان یا بوم از کوکیوان
- ۳- سن پذیرش بازیکنان به شرح زیر میباشد. (محاسبه سن بر اساس سال میباشد)

- زیر ۹ سال (تا سن ۹ سال)
- زیر ۱۲ سال (۱۰ - ۱۲ سال)
- زیر ۱۵ سال (۱۳ - ۱۵ سال)
- زیر ۱۸ سال (۱۶ - ۱۸ سال)
- زیر ۲۹ سال (۱۹ - ۲۹ سال)
- زیر ۳۹ سال (۳۰ - ۳۹ سال)
- زیر ۴۹ سال (۴۰ - ۴۹ سال)
- زیر ۵۹ سال (۵۰ - ۵۹ سال)
- بالای ۶۰ سال (بالای ۶۰ سال)

سن بازیکنان بر حسب سال م حاسبه می‌گردد نه ماه ، به عنوان مثال نوجوانان گروه ۲ (۱۵- سال) میتواند در گروه ۱۳ تا ۱۵ قرار گیرد . اگر مسابقات در اواسط اگوست امسال باشد شرکت کنندگانی که بین ۱ ژوئن ۲۰۰۱ و دسامبر ۲۰۰۳ باشند مورد قبول خواهند شد .

شرکت کنندگان خارجی بر اساس تاریخ پاسپورت خود مورد تأیید قرار خواهند گرفت

۲) لباس بازیکنان

بازیکنان باید لباسی را که توسط کمیته برگزاری معین شده بپوشند .

۳) قوانین اجباری

- ۱- هر گونه استفاده از مواد انرژی زا یا یا موادی که توسط کمیته المپیک ممنوع گردیده جزو اعمال ممنوعه محسوب میگردد .
- ۲- کمیته برگزاری اجازه دارد هر زمانی که ضرورت داشته باشد آزمایش تست دوپینگ را از بازیکنان بعمل آورد و چنانچه تست دوپینگ مثبت گردد شخص مورد نظر به کمیته تنبیهات ارجاع و از مدال کسب شده در فینال محروم و نتایج آن به بازیکن بازنده انتقال مییابد

ماده ۱۲- کوچ ها

(۱) صلاحیت

- ۱- دارا بودن گواهینامه دان یا مربیگری از کوکیوان
- ۲- کوچ ها باید لباسی را که مشخص شده بر تن داشته یا لباس مرتبی پوشیده باشند .

بخش ۴

آیین نامه مسابقات

ماده ۱۳ – رشته های مسابقات

بر اساس شرایط مسابقات ، رشته های مسابقات قابل افزایش یا کاهش می باشد .

(۱) پومسه

۱- پومسه استاندارد

۲- پومسه ابداعی

(۲) کیوروگی

-مسابقات کیوروگی تیمی

(۳) شکستن (کیوک پا)

الف: شکستن قدرتی

-شکستن با مشت (جوموک)

-شکستن با تیغه دست (سون نال)

-شکستن با لگد پهلو / شکستن رو به عقب (یوپ چاگی و دیت چاگی)

-شکستن با چرخش (مومدولیو چاگی)

ب: شکستنهای ترکیبی

(۴) تکنیکهای دفاع شخصی

(۵) تکواندو ایروبیک

(۶) مسابقات رکوردی

-شکستن سرعتی

-شکستن چرخشی متوالی (مومدولیو)

-شکستن چرخشی به عقب متوالی (باندا دولیو)

-پرش و شکستن در ارتفاع (نویی چاگی)

-پرش و شکستن در طول (تیو یوپچاگی)

(۷) مسابقات تیمی

- پومسه ابداعی
- شکستن قدرتی
- پرش تکی و شکستن
- شکستن اهداف ترکیبی
- شکستنهای چرخشی (چرخش عمودی و افقی)
- شکستن ابداعی
- تکنیکهای دفاع شخصی

ماده ۱۴ – طبقه بندی مسابقات

مسابقات به دو دسته انفرادی و تیمی تقسیم می شوند .

الف : مسابقات انفرادی

- ۱- پوم سه استاندارد (معمولی)
- ۲- شکستن
 - ۱) شکستن با مشت
 - ۲) شکستن با تیغه دست
 - ۳) شکستن با لگد پهلو (یوپ چاگی)
 - ۴) شکستن با چرخش و لگد پهلو (مومدولیو یوپ چاگی)
 - ۵) شکستن در چند جهت با پرش
 - ۶) چرخش در محور عمودی و شکستن
 - ۷) چرخش در محور افقی و شکستن
 - ۸) حرکت در جهات مختلف و شکستن
- ۳- دفاع از خود بدون سلاح
- ۴- مسابقه رکوردی
 - ۱) مسابقه استقامتی یوپ چاگی
 - ۲) شکستن با چرخش متوالی بدن
 - ۳) شکستن با چرخش متوالی با تکنیک مومدولیو هوریو چاگی
 - ۴) شکستن در ارتفاع (نوبی چاگی)
 - ۵) شکستن در طول با یوپ چاگی

ب : مسابقات تیمی

(۱) پوم سه استاندارد (معمولی)

(۲) پوم سه ابداعی

(۳) تکنیکهای دفاع از خود بدون سلاح

(۴) تکواندو ایروبیک

(۵) مسابقات تیمی

ماده ۱۴ مسابقه / طبقه بندی مسابقات

مسابقه و مسابقات به مسابقات داخلی و بین المللی و انفرادی و گروهی تقسیم بندی میگردد . که این طبقه بندی مسابقات بسته به شرایط قابل تغییر میباشد و این تغییرات در فهرست مسابقات هانمادانگ اعلام میگردد.

۱- مسابقات داخلی

شامل مبارزین انفرادی و مسابقات تیمی

۲- مسابقات بین المللی

شامل مبارزین بین المللی و مسابقات بین المللی

۳- مسابقات ترکیبی

مبارزه و مسابقات از ترکیب داخلی و بین المللی میباشد

۴- انفرادی

-پومسه استاندارد (انفرادی)

-شکستن قدرتی (انفرادی)

-شکستن با مشت

-شکستن با تیغه دست

-شکستن به پهلو و شکستن به عقب (یوپچاگی و دیت چاگی)

-شکستن دورانی با پا

۳- شکستن ترکیبی (انفرادی)

۴- مسابقات رکوردی

-شکستن سرعتی متوالی

-شکستن چرخشی متوالی

-شکستن پرشی در ارتفاع عمودی (نوپ چاگی)

-شکستن پرشی در طول (تیو یوپ چاگی)

۵- گروهی

- پومسه استاندارد (تیمی)
- پومسه استاندارد (جفتی)
- پومسه ابداعی (تیمی)
- پومسه ابداعی (جفتی)
- مسابقات تیمی کیوروگی
- تکنیک های دفاع شخصی
- اروبیک تکواندو
- مسابقات تیمی ترکیبی

ماده ۱۵- روش طبقه بندی بر اساس جنسیت

لزوم استاندارد تفکیک جنسیت بر اساس شرایط مسابقات قابل تغییر میباشد .

۱- طبقه بندی مسابقات بر اساس جنسیت

- پومسه استاندارد (انفرادی)
- شکستن قدرتی (انفرادی)
- شکستن ترکیبی (انفرادی)
- مسابقات رکوردی
- مسابقات تیمی کیوروگی

۲- مسابقات ترکیبی بر اساس جنسیت

- پومسه استاندارد (تیمی)
- پومسه استاندارد (جفتی)
- پومسه ابداعی (ترکیبی)
- پومسه ابداعی (جفتی)
- مسابقات تیمی کیوروگی
- تکنیکهای دفاع شخصی
- اروبیک تکواندو

- مسابقات تیمی ترکیبی

ماده ۱۶- روش مسابقات

۱. تمام مسابقاتی که توسط کوکیوان به رسمیت شناخته می شود باید با شرکت حداقل ۴ نفر و ۴ تیم انجام پذیرد. در غیر این صورت، امکان شرکت و جایزه گرفتن در مسابقه برای افراد وجود دارد ولی به طور رسمی ثبت نمی شود.

۲. سیستم مسابقه به شرح زیر است:

(۱) سیستم تک حذفی

(۲) سیستم تورنمنت

(۳) سیستم ترکیبی: تک حذفی + تورنمنت

* در مرحله مقدماتی سیستم تک حذفی رقابت کنندگانی که امتیاز بالاتر و یا برابر دارند به مرحله نیمه نهایی می روند.

ماده ۱۷- روند مسابقه

۱. فراخوانی رقابت کنندگان

تیم ها و افراد شرکت کننده باید شماره نوبت خود و جدول زمانی مسابقات را به خاطر داشته باشند. ۳ دقیقه پیش از شروع مسابقه نام رقابت کننده ۳ مرتبه، هر دقیقه یک مرتبه، اعلام می گردد. رقابت کننده خوانده شده باید در اتاق انتظار آماده باشد. چنانچه شرکت کننده ای ۱ دقیقه پس از زمان مسابقه در محوطه مسابقه حاضر نشود، کنار رفته و مسابقه را از دست می دهد.

۲. بازرسی بدنی و لباس

پس از خوانده شدن، رقابت کنندگان باید با به همراه داشتن مدرک شناسایی خود در جایگاه بازرسی توسط بازرسی که کوکیوان تعیین کرده مورد بازرسی بدنی و لباس قرار گیرند. شرکت کنندگان نباید هیچ گونه مخالفتی نشان دهند و یا اشیایی که ممکن است به سایرین صدمه برساند همراه داشته باشند.

۳. تعویض رقابت کنندگان

در مسابقات تیمی، بر اساس آیین نامه مسابقات، فقط ۱ نفر که از قبل در مسابقه نام نویسی کرده می تواند جایگزین رقابت کننده اصلی شود.

۴. ورود به میدان مسابقه

رقابت کننده باید پس از بازرسی به همراه مربی وارد جایگاه انتظار شود.

۵. مراحل قبل و بعد از مسابقه

۱) مسابقه پس از اعلام «چول-جان»، «چاریوت»، «کیونگ-ر»، «چون-بی» و «شی-چاک» توسط هماهنگ کننده مسابقه آغاز می شود.

۲) پس از اتمام هر مسابقه، رقابت کنندگان باید در جایگاه خود ایستاده و با فرمان «با-رو»، (برگشت) "جیومن" () « چاریوت» (آماده باش) و «کیونگ-ر» (ادای احترام) هماهنگ کننده احترام بگذارند. سپس شرکت کنندهباید منتظر بمانند تا هماهنگ کننده فرمان «سونگ په» (برنده) را اعلام کند.

۶. ترک محوطه یا خروج شرکت کننده

پس از اجرا یا مسابقه شرکت کننده بایستی محوطه مسابقه را با فرمان هماهنگ کننده و یا سر داور ترک نماید.

ماده ۱۸- شکستن هدفها

انواع هدف ها در مسابقات شکستن به قرار زیر است. هر چند، شرایط استاندارد هدف ها ممکن است هر ساله بر اساس شرایط مسابقه تغییر کند. هر نوع تغییراتی میبایستی در آئین نامه مسابقه اعلام شود.

۱. شکستن قدرتی با تیغه دست: بلوک های مرمر و قابل شکستن (فقط برای تیغه دست)

۲. شکستن قدرتی با مشت: سرامیک و موادی که تنظیم شده اند.

۳. شکستن قدرتی با پا: تخته چوب کاج و موادی که تنظیم شده اند.

۴. شکستن چرخشی رو به عقب: تخته چوب کاج و موادی که تنظیم شده اند.

۵. شکستن ترکیبی: تخته چوب کاج

۶. مسابقه رکوردی: تخته چوب کاج

۷. مسابقات تیمی: تخته چوب کاج، توپ، سیب، بادکنک و غیره.

* تمام هدف ها توسط ناظر فراهم می شود، ولی فراهم نمودن هدف های تعیین نشده بر عهده ناظر نبوده و نیز قبل از مسابقه باید بازرسی شوند. ویژگی های هدف ها از قبیل اندازه، کیفیت، استحکام و غیره طبق قوانین الحاقی مشخص می شوند.

ماده ۱۹- دستگاه نگه دارنده هدف

شکستن قدرتی با مشت، شکستن قدرتی با تیغه دست، شکستن قدرتی با ضربه پا، شکستن در ارتفاع و شکستن در طول با استفاده از دستگاه نگه دارنده که به شیوه خاصی قابل تنظیم است اجرا می گردد. شرایط دستگاه نگهدارنده از جمله اندازه و شکل آن باید در قوانین الحاقی مشخص شده باشد.

ماده ۲۰- جلسه سرپرستان تیم

1. این جلسه ۱ روز قبل از شروع مسابقه برگزار میگردد و حضور (سرپرستان تیم ها و مربیان مدیران تیمها) در جلسه اجباری میباشد. ولی برنامه زمانی جلسه همه ساله بر اساس شرایط مسابقه قابل تغییر بوده و تغییرات باید از قبل در آئین نامه مسابقات هانمادانگ اعلام گردد.
2. و تقاضای به تاخیر انداختن قرعه کشی توسط حاضرین در جلسه تصمیم گیری خواهد شد.

ماده ۲۱- اعطای جایزه

جوایز بر اساس نتایج هر رشته و هر بخش توزیع می شود. اما ممکن است بر اساس شرایط مسابقه تغییر کند که هر تغییرات در آئین نامه مسابقات هانمادانگ اعلام می گردد.

۱. نحوه اعطای جوایز

جایگاه اول: ۱ نفر (یا ۱ تیم) جایگاه دوم: ۱ نفر (یا ۱ تیم) جایگاه سوم: ۲ نفر (یا ۲ تیم)

۲. جزئیات جوایز

(۱) انفرادی/ جفتی

نفر اول: (یک نفر) حکم، مدال طلا

نفر دوم: (یک نفر) حکم، مدال نقره

نفر سوم: (دو نفر) حکم، مدال برنز

(۲) گروهی

تیم اول: (یک تیم) حکم (تیمی، افراد)، کاپ بزرگ (تیمی)، مدال طلا (افراد)

تیم دوم: (یک تیم) حکم (تیمی، افراد)، کاپ متوسط (تیمی)، مدال نقره (افراد)

تیم سوم: (دو تیم) حکم (تیمی، افراد)، کاپ کوچک (تیمی)، مدال برنز (افراد)

فصل ۵

مقررات مربوط به داوران

ماده ۲۲- صلاحیت ها

تائیدیه صلاحیت داوران محدود به افرادی که دارای گواهینامه داوری کوکیوان جهانی هانمادانگ که توسط کوکیوان صادر گردیده میباشد.

ماده ۲۳- شرح وظایف

۱. سرداور

از میان داوران بالاترین فرد به عنوان سرداور تعیین می شود.

(۱) ارزیابی و امتیازدهی

(۲) سرداور بر روند کلی مسابقه نظارت کرده و در دادن اخطار (کیونگ گو، کام چو) به رقابت کنندگانی که از قوانین

تخطی می کنند ذیحق است. اما اجازه امتیاز دهی را ندارد

(۳) سرداور مبارزه (کیوروگی) بصورت آزادانه در کنترل مسابقه بر طبق قوانین مسابقات عمل مینماید

(۴) در پایان هر راند سرداور نسبت به اعلام برتری تصمیم گیری مینماید .

(۵) سرداور کنترل کلی مسابقات را بر عهده داشته و بصورت آزادانه نسبت به اخطارها (خطاها . کسر امتیازات) مبارزینی

که قوانین مسابقات را رعایت نمی نمایند تصمیم گیری مینماید .

(۶) در صورت ضرورت سرداور میتواند تقاضای مشورت از داوران کنار را در طول مسابقه بنماید .

۲. داوران

(۱) داوران میبایستی ارزیابی و امتیاز خود را ثبت نمایند

(۲) داوران بایستی نسبت به قوانین و آیین نامه مسابقه هانمادانگ آگاهی کامل داشته باشند.

(۳) در صورت نیاز به روند قضاوت، باید پاسخ و روشن خود را به سرداور اعلام نمایند .

(۴) در صورت تقاضای کمیته قضایی میبایستی پاسخ روشنی از تصمیم گیری خود را ارائه نمایند .

ماده ۲۴- وظایف منشی

۱. منشی باید زمان وقفه را اندازه گرفته و نتایج مسابقه را به اطلاع عموم برساند.

۲. منشی تمام مسائل مربوط به ثبت امتیازات را به عهده دارد.

ماده ۲۵- ترکیب داوران و ترتیب آنان

۱. داوران توسط رئیس کوهیوان تعیین می گردند.

۲. ترکیب و ارنج داوران بستگی به شرایط خاص هر مسابقه متفاوت میباشد .

(۱) سیستم ۲- داوره: مسابقات شکستن قدرتی انفرادی و رکوردی ۱ سرداور و ۱ داور دارند.

(۲) سیستم چهار داوره: این سیستم جهت مسابقات کیوروگی طراحی شده و شامل یک سرداور و سه داور کنار میباشد

(۳) سیستم پنج داوره: این سیستم برای دآوری مسابقات پومسه، شکستن تکنیکی، تکواندو ایروویک و دفاع شخصی بر

عهده ۱ سرداور و ۴ داور می باشد.

(۴) سیستم ۷- داوره: این سیستم برای مسابقات تیمی طراحی شده و شامل یک سرداور و شش داور میباشد .

۳. ترتیب داوران پس از اتمام فهرست مسابقات مشخص می شود.
۴. داورانی که دارای ملیت مشترک با بازیکنان و یا تیم شرکت کننده میباشند نمی توانند در مسابقه مربوطه در امر داوری انجام وظیفه نمایند .

ماده ۲۶ – لباس داوری

داوران قضاوت کننده میبایستی لباس رسمی و مشخصی را بپوشند .

فصل ۵

متفرقه

ماده ۲۷ – قضاوت

۱. مسئولین تیم (مربی، سرپرست) می توانند تقاضای قضاوت دهند.
 ۲. رقابت کنندگانی که عضو هیچ گروهی نیستند می توانند شخصاً تقاضای قضاوت دهند (در صورتی که هم رقابت کننده و هم مربی او نام نویسی شده باشند).
 ۳. ترکیب کمیته قضایی
- ۱: یکی از مدیران تیمهای پذیرش شده (سرپرست و یا کچ) میتواند عضو کمیته قضایی انتخاب گردد
- ۲: یکی از شرکت کنندگان انفرادی بتنهایی میتواند به عنوان کمیته قضایی انتخاب گردد و(این در صورتی امکان پذیر میباشد که بازیکن انفرادی به عندان یکی از مسئولین تیم ثبت نام شده باشد).

کمیته قضایی شامل افراد زیر است:

۱) یک رئیس

۲) ۱۲ عضو یا کمتر

۴. مسئولیت

کمیته قضایی بایستی داوری های اشتباه را براساس تصمیم گیری خود در مورد اعتراض مربوطه تصحیح کرده و اقدامات انضباطی لازم علیه داورانی که داوری غلط و یا رفتار غیرقانونی دیگری داشته اند اتخاذ کنند و در نهایت نتیجه را به رئیس کوکیوان گزارش دهند.

۵. روند قضاوت

- (۱) چنانچه اعتراضی به داوری باشد، نماینده رسمی از تیم باید برگه اعتراض را همراه هزینه قضاوت در عرض ۱۰ دقیقه پس از پایان مسابقه مربوطه به کمیته قضایی تسلیم نماید، تا اینکه نتیجه تصمیم گیری پس از ۳۰ دقیقه اعلام گردد.
- (۲) هزینه قضاوت معادل ۱۰۰ دلار است.
- (۳) تصمیم گیری با رأی اکثریت ارا کمیته رسیدگی به شکایات اتخاذ می شود.
- (۴) به منظور محقق نمودن حقایق، اعضای کمیته قضایی باید اعضای داوران را فراخوانده و آنان را در مورد اعتراض مربوطه مورد پرسش قرار دهند.
- (۵) تصمیم گیری نهایی بر عهده کمیته قضایی بوده و پس از اعلام نتیجه هیچ درخواست و اعتراض دیگری وارد نیست.

ماده ۲۸ - کمیته جرایم

کمیته جرایم مسابقات جهانی هان مادانگ مطابق کمیته جرایم کوکیوان قابل اعمال است. و اعمال جرائم به کمیته تنبیهات ارسال میگردد

۱. روند اجرا

(۱) در صورتی که یکی از اعمال زیر از مربی یا رقابت کننده سر بزند، رئیس کوکیوان یا رئیس برگزاری مسابقات، و در غیاب آنان مدیر اجرایی مسابقات هانمادانگ می توانند برای مشورت تقاضای شکل گیری کمیته تنبیهات را در مواردی که اعمال زیر از سوی کچ و یا بازیکن سر بزند شکل دهد .

- مداخله در اجرای مسابقه
- به هم زدن نظم عمومی در مسابقه و محوطه مسابقه هانمادانگ
- تحریک تماشاچیان یا اشاعه شایعات نادرست

(۲) اگر دلیل منطقی برای مرور و بازبینی موردی باشد، کمیته تنبیهات باید در مورد آن مشورت کرده و فوراً اقدام انضباطی لازم را اتخاذ کند. نتیجه مشورت باید در محل به اطلاع عموم برسد و پس از آن به رئیس کوکیوان گزارش داده شود.

(۳) به منظور معلوم کردن حقایق، کمیته جرایم می تواند افراد مورد نظر را خواسته و از آنان بازجویی کند.

ماده ۲۹ - مواردی که در قوانین مشخص نشده اند

در صورتی که هر گونه مسأله ای که در قوانین مشخص نشده رخ دهد، این گونه به آنها رسیدگی می شود:

- (۱) مسائل مربوط به مسابقه از طریق اجماع رئیس ناظران، رئیس مسابقات و رئیس داوران تصمیم گیری می شود.
- (۲) مسائلی که مربوط به مسابقه نیست از طریق اجماع در کمیته برگزاری مسابقات هانمادانگ تصمیم گیری می شود.

فصل ۷

مقررات فنی

ماده ۳۰- پومسه استاندارد

منظور از پومسه استاندارد پومسه ای است که توسط کوکیوان تدوین شده باشد.

۱. روش مسابقه: سیستم تک حذفی و دوره ای

۲. زمان مسابقه: ۹۰ ثانیه یا کمتر

۳. لباس: لباس تکواندو

۴. رقابت کنندگان:

انفرادی- ۱ نفر، جفتی: ۲ نفر، گروهی: ۳ یا ۵ نفر.

(۱) تعداد شرکت کنندگان در یک تیم ممکن است بر اساس شرایط مسابقه تغییر کند و تغییرات باید در آیین نامه مسابقات هانمادانگ اعلام گردد.

(۲) جفتی میبایستی بصورت جفتی ترکیب شوند.

۵. رده بندی بر اساس سن و جنسیت

(۱) مسابقه گروهی متشکل از مردان، زنان و جنسیت مختلط (مردان و زنان) میباشد . نسبت مردان به زنان مشخص نشده است.

* در صورت کمبود نفرات در بخش گروهی و دونفره در تیم، چنانچه شرکت کنندگان رده سنی پایین تر حضور داشته باشند می توانند در رده های سنی بالاتر شرکت کنند.

رده	-۹ سال	-۱۲ سال	-۱۵ سال	-۱۸ سال	-۲۹ سال	-۳۹ سال	-۴۹ سال	-۵۹ سال	+۶۰ سال
سن	تا ۹ سال	۹-۱۲ سال	۱۳-۱۵ سال	۱۶-۱۸ سال	۱۹-۲۹ سال	۳۰-۳۹ سال	۴۰-۴۹ سال	۵۰-۵۹ سال	بالای ۶۰ سال
تعداد	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر

مؤنث	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر	۱ نفر
رده	۹- سال	۱۲- سال	۱۵- سال	۱۸- سال	۲۹- سال	۳۰+ سال			
سن	تا ۹ سال	۹-۱۲ سال	۱۳-۱۵ سال	۱۶-۱۸ سال	۱۹-۲۹ سال	بالای ۳۰ سال			
جفتی	دو نفر	دو نفر	دو نفر	دو نفر	دو نفر	دو نفر			
گروهی	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو			

۶. پومسه تعیین شده برای هر گروه

۱- مسابقه دهندگان در هر گروه میبایستی دو پومسه اجرا نمایند .

۲- انتخاب پومسه بر اساس قرعه کشی صورت می پذیرد .

الف:

(۱) فرم تعیین شده برای گروه های سنی ممکن است بر اساس قوانین مسابقات در سال مربوطه تغییر کند و تغییرات

در برنامه مسابقات اعلام می شود.

(۲) قرعه کشی برای فرم تعیین شده توسط سازمان برگزاری و یا با دستگاه الکترونیکی در روز مسابقه انجام می شود. این

شرایط نیز از قبل اعلام می شود. در جدول زیر فرم های تعیین شده برای گروه های سنی آمده است.

مسابقه	رده	پومسه تعیین شده
انفرادی	۹- سال (تا ۹ سال)	تگوک ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، پال جانگ، کوریو
	۱۲- سال (۱۰-۱۲ سال)	تگوک ۴، ۵، ۶، ۷، پال جانگ، کوریو، کوم کانگ
	۱۵- سال (۱۳-۱۵ سال)	تگوک ۵، ۶، ۷، پال جانگ، کوریو، کوم کانگ، ت بک
	۱۸- سال (۱۶-۱۸ سال)	تگوک ۷، پال جانگ، کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین
	۲۹- سال (۱۹-۲۹ سال)	تگوک پال جانگ، کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین، جیتنه
	۳۹- سال (۳۰-۳۹ سال)	کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین، جیتنه، چون کوان

	۴۹- سال (۴۹-۴۰ سال)	
کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین، جیته، چون کوان، هانسو	۵۹- سال (۵۰-۵۹)	جفتی و گروهی
	۶۰+ سال (بالای ۶۰ سال)	
تگوک ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، پال جانگ، کوریو	۹- سال (تا ۹ سال)	جفتی و گروهی
تگوک ۴، ۵، ۶، ۷، پال جانگ، کوریو، کوم کانگ	۱۲- سال (۱۰-۱۲ سال)	
تگوک ۵، ۶، ۷، پال جانگ، کوریو، کوم کانگ، ت بک	۱۵- سال (۱۳-۱۵ سال)	
تگوک ۷، پال جانگ، کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین	۱۸- سال (۱۶-۱۸ سال)	
تگوک پال جانگ، کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین، جیته	۲۹- سال (۱۹-۲۹ سال)	
کوریو، کوم کانگ، ت بک، پیونگ وون، شیپ جین، جیته، چون کوان	۳۰+ سال (بالای ۳۰ سال)	

۷. شرایط اجباری

- قوانین فنی پومسه مطابق قواعد اعلام شده کوکیوان اعمال می شود.
- فرم اجرای پومسه می تواند آزادانه ترکیب شود

۸. معیار امتیازدهی

معیارهای امتیازدهی از این قرار است:

(۱) پومسه استاندارد (۱۰ امتیاز)

(۱) دقت (۴ امتیاز): دقت در حرکات پایه، تعادل و دقت در جزئیات هر پومسه.

(۲) نحوه اجرا (۶ امتیاز): سرعت و قدرت، تعادل (سختی و به نرمی و کوبش وهماهنگی) به نمایش گذاشتن انرژی.

* جزئیات امتیازدهی در معیار امتیازدهی ضمیمه آمده است.

(۳) جدول امتیازدهی برای پومسه استاندارد

امتیاز	جزئیات	معیار امتیازدهی
۴	اجرای حرکات استاندارد . اجرای جزئیات استاندارد در هر	دقت (۴)

	حرکت پومسه و تعادل	
۲	سرعت و قدرت	نحوه اجرا (۶)
۲	هماهنگی (سختی و به نرمی و کوبش و هماهنگی)	
۲	به نمایش گذاردن انرژی	

۹. شیوه های امتیازدهی (امتیاز کل ۱۰ میباشد)

(۱) دقت

(۲) اجرا

(۱) امتیاز دهی در اجرای پومسه مسابقات از اصول اساسی میباشد. و بازیکن میبایستی در هنگام اجرا حرکات پایه تائید شده توسط کویوان را اجرا نماید

- ۱ - هنگامیکه بازیکن حرکات استاندارد و پومسه صحیح و تائید شده توسط کویوان را اجرا نماید قابل قبول خواهد بود .
- ۲ - تعادل : در امتیازدهی پومسه یکی از بارزترین بخشهای اجرا نمایش تعادل میباشد نرمی به سختی و ارتباط حرکات و تعادل مناسب و همچنین کیفیت اجرای حرکات توسط شرکت کننده در هنگام گام برداشتن متعادل بطوریکه تعادل خود را در حرکات قدرتی و کوبشها از دست ندهد .
- ۳ - اجرا : امتیاز گذاری اجرای پومسه در قابلیت اجرای و انتقال مفاهیم کلی پومسه میباشد و مشخصات ار تکنیک و ارتباط بین حرکات میباشد .

۱: سرعت و قدرت : سرعت و قدرت میبایستی به همراه عکس العمل قدرتی حرکات از قسمت پایین و مرکز محور حرکات صورت پذیرد . همه حرکات از نرمی به سختی میبایستی اجرا گردد . همچنین اجرای حرکات میبایستی بدون انقطاع صورت پذیرد

۲: دقت و هماهنگی (نرمی به سختی کوبش و ریتم) : بالانس در پومسه مشخصات اجرای طبیعی تکنیک میباشد و انتقال نرمی به سختی تکنیک و هماهنگی ان میباشد .

- (۱) نرمی به سختی : نرمی به معنی هماهنگ نمودن بدن با محور حرکات میباشد و تسهیل در نمایش انرژی میباشد . سختی منظور انرژی و قدرت میباشد که باعث کاهش انحرافات تکنیکی و تنفس و قدرت فکر میباشد.
- (۲) پیوستگی : هماهنگ و پیوستگی بین حرکات در اجرای پومسه میباشد .
- (۳) هماهنگی : منظور از هماهنگی جریان نرمی به سختی میباشد . و همچنین انعطاف و چابکی در حرکات اهسته و اجرای منعطف در شکل پومسه میباشد .

۴) نمایش قدرت : این امر نمایش سطح انرژی و زیبایی می باشد. این نمایش و مهارت شامل دامنه حرکات، تمرکز، فلسفه انضباط و اعتماد به نفس می باشد. ارزیابی موارد در دید اجراکننده و کیهاپ و شکل ظاهری یونیفرم و ابهت در اجرای پومسه می باشد.

روش کسر امتیاز

1) دقت

کسر امتیاز در زمانی صورت می پذیرد که شرکت کننده دقت خود را در اجرای جزئیات حرکات و یا از دست دادن تعادل در اجرای پومسه از دست بدهد.

کسر ۰/۱ نمره

۱) شروع اشتباه و یا حرکت اشتباه

۲) حرکات اضافی

الف: شروع حرکت پا قبل حرکت بدن از مرکز

ب: نا هماهنگی حرکات در گام و دست

۳) نمایش اشتباه حرکات بدن

الف: یک مشت، تیغه دست و یا کجی مچ دست پیچش وارونه (نمایش حرکات غیر عادی و استثنایی)

ب: باز شدن انگشتان در حین اجرای حرکات که باعث باز شدن دست گردد.

ج: عدم نمایش سینه پا و یا تیغه پا در اجرای تکنیکهای پا

۴) عدم کوبش در نقطه هدف

۵) عدم نشان دادن نشست صحیح

۶) اجرای حرکات اضافی

۷) از دست دادن تعادل قبل و یا بعد از حرکات کسر ۰/۳ نمره

۱. نمایش حرکاتی که در قوانین پومسه نیامده

۲. فراموش کردن اجرای حرکات پومسه
۳. توقف بیش از دو ثانیه در هنگام اجرای پومسه
۴. توقف و اجرای مجدد (تعداد تکنیکهای فراموش شده به ازای هر تکنیک ۰/۳ کسر نمره)
۵. عبور هر دو پای شرکت کننده از خط مرزی محوطه مسابقه
۶. فراموش کردن کیهاپ ویا کیهاپ اشتباه روی سایر تکنیکها
۷. اشتباهات بزرگ که کاملا اشکار هستند (هر دو پا از خط پومسه)
۸. ترکیب حرکات اشتباه به عنوان تکنیک صحیح وادامه فرم (تعداد تکنیکهای فراموش شده به ازای هر تکنیک ۰/۳ کسر نمره)

اجرا: نمره کامل اجرا ۶ نمره برای سه ایتیم میباشد .

- ۱ - در حملات و دفاعها در تنه توسط دست ارنج میبایستی پایین تر از صورت قرار گیرد شانه ها نمیبایستی به سمت بالا باشد و سینه میبایستی حالت طبیعی داشته باشد.
- ۲ - سرعت میبایستی در حین اجرای حرکات و از مرکز محور باشد
- ۳ - دفاعها و حملات میبایستی از قسمتهای مرتبط و مرکز بدن پاها و یا دست صورت پذیرد
- ۴ - اجرای مطلوب تکنیکهای پرتابی از مرکز محور با انعطاف مناسب
- ۵ - نشستها و چرخش ها میبایستی بر اساس قد و وزن و مرکز محور بدن منطبق گردد چرخش کمر بدون وارد کردن شوک به بدن
- ۶ - ارتباط حرکات به وسیله اجرای نرمی به سختی بر اساس مشخصات هر پومسه کنترل گردد اجرای سایر حرکات بدون وقفه

خطاها و عدم صلاحیت (سیل گیوک)

- (۱) عدم صلاحیت (سیل گیوک) در موارد زیر اعلام میگردد .
 - ۱ - ورود کمتر از نصف بازیکنان یک تیم
 - ۲ - وقتی که شرکت کننده بر خلاف مقررات تعیین شده در پومسه حرکت نماید . ترکیب جنسیت و پوشیدن یونیفرم مورد تأیید نشده اساسنامه مسابقات هانمادانگ

ثبت امتیازات در تابلو

- (۱) نتیجه نهایی بلافاصله بعد از اعلام جمع بندی داوران در تابلو میبایستی ثبت گردد
- (۲) وقتی که سیستم الکترونیکی استفاده میگردد

الف: داوران میبایستی بوسیله تجهیزات الکترونیکی امتیازات خود را ثبت نموده و پس از اتمام پومسه جمع بندی امتیازات بصورت اتوماتیک در تابلو وارد گردد .

ب: نتیجه نهایی (میانگین امتیازات) امتیاز نهایی پس از کسر بالاترین و کمترین نمره در تابلو به نمایش گذاشته میشود .

۳) امتیازدهی دستی

الف: بلافاصله پس از اتمام پومسه ،هماهنگ کننده برگه های داوران را جمع آوری و به میز منشی تحویل میدهد .

ب: منشی میبایستی جمع نهایی امتیازات را پس از کسر بالاترین و کمترین به سر داور اعلام و منشی میبایستی نتیجه نهایی را در تابلو اعلانات ثبت نماید .

تصمیم گیری و اعلام برنده

- ۱ - برنده بازیکنی میباشد که بالاترین نمره را دریافت نموده
- ۲ - در صورت تساوی بازیکن و یا تیمی که بالاترین نمره را در اجرا دریافت نموده به عنوان برنده انتخاب میگردد . و چنانچه هنوز هم مساوی باشند با بالاترین و کمترین نمره (که قبلا حذف گردیده بود) به جمع نهایی اضافه میگردد و برنده اعلام میگردد .
- ۳ - و چنانچه با توجه به موارد بالا هنوز مساوی بودند مسابقه مجددی برگزار میگردد
- ۴ - اگر چنانچه پس از برگزاری مسابقه مجدد هنوز مساوی باشند یک پومسه بصورت رندم انتخاب میگردد و مسابقه مجددی برگزار میگردد .
- ۵ - اگر با توجه به موارد بالا و پس از اجرای مجدد دو مسابقه هنوز مساوی باشند هر دو مشترکا برنده اعلام میگرددند

ماده ۳۱- پومسه ابداعی

پومسه ابداعی فرم جدیدی است که با استفاده از تکنیک های قابل قبول تکواندو در کتاب کوکی وان ابداع شده است.

۱. روش مسابقه: سیستم تک حذفی

۲. زمان مسابقه: بیش از ۶۰ ثانیه و کمتر از ۷۰ ثانیه

۳. لباس: دوبروک (یونیفرم تکواندو)

۴. تعداد نفرات: مسابقه گروهی = ۳ تا ۵ نفر

(موارد فوق میتواند بر اساس شرایط خاص تغییر یابد که این امر در اساسنامه مسابقات هانمادانگ اعلام خواهد شد .

۵. تمایز جنسیت و سنی در رویدادها

۱) مسابقات گروهی متشکل از مردان، زنان و مختلط (مرد/زن) است و نسبت مردان به زنان تعیین نشده است. در صورت کمبود افراد در بخش گروهی و دونفره در تیم چنانچه شرکت کنندگان رده سنی پایین تر حضور داشته باشند می توانند در رده های سنی بالاتر شرکت کنند.

رده	۹- سال	۱۲- سال	۱۵- سال	۱۸- سال	۲۹- سال	۳۰+ سال
سن	تا ۹ سال	۱۰-۱۲ سال	۱۳-۱۵ سال	۱۶-۱۸ سال	۱۹-۲۹ سال	بالای ۳۰ سال
جفتی	دو نفر	دو نفر	دو نفر	دو نفر	دو نفر	دو نفر
گروهی	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو	۳-۵ عضو

۶. شرایط اجباری

- ۱) **خط یون مو** (مسیرهای حرکت) می تواند آزادانه توسط مسابقه دهنده ایجاد شود.
 - ۲) ترکیب تکنیک ها: ۲۰ الی ۲۴ پوم (هر پوم از ۵ حرکت تشکیل شده است)
 - ۳) مقررات تکنیک: تکنیک های **قفلی** و حمله می تواند آزادانه ترکیب شود.
- ۱) حرکات تعیین شده: تمام شرکت کنندگان باید در حین اجرای پومسه حرکات تعیین شده را اجرا کنند، ولی این حرکات ممکن است بر اساس شرایط مسابقه تغییر یابد که تغییرات از قبل اعلام می شود.
- الف) یوپ چاگی : ۲ بار
 - ب) یوپ چاگی پرشی: ۲ بار
 - ج) تی چاگی: ۲ بار
 - د) موم دولیا: ۲ بار
 - ه) لگد پرشی: ۲ بار
 - و) دولیاچاگی: ۲ بار
 - ز) موم دولیا ۵۴۰ درجه: ۲ بار
- ۲) فقط حرکات اصلی تکواندو و یا کاربرد عملی آنها (ترکیب آنها) قابل قبول است.
 - ۳) ضربات پا باید از بین حرکات اصلی انتخاب و یا بر اساس آنها باشد.
 - ۴) تکنیک های دست باید به طور کاربردی برگرفته از پومسه باشد.
- * تکنیک هایی که به عنوان تکنیک های تکواندو شناخته نمی شود (بر اساس کتاب تکواندو نباشد) منجر به کسر امتیاز می شود. هنگامی که مسابقه دهندگان پومسه ابداعی خود را تحویل می دهند تکنیک های تکواندو به کار رفته باید توسط کمیته برگزاری تأیید شود.
- ۴) موسیقی می تواند آزادانه توسط رقابت کنندگان ساخته شود.

۵) برای هر فرم ابداعی، آیتم های ثبت شده باید به همراه تقاضانامه (شرکت در مسابقه) ارائه شود. این آیتم ها شامل اسم پومسه، هدف و فلسفه آن، اسامی تکنیک ها و تعداد حرکات است.

۶) در صورتی که از یک تیم بیش از یک گروه شرکت کنند، فرم ابداعی هر تیم باید متفاوت از دیگری باشد.

۷. معیارهای امتیازدهی

۱) دقت (۴ نمره): دقت در حرکات پایه/ دقت در جزئیات پومسه

(۱) دقت در حرکات پایه (۲نمره): ترکیب اصلی تکواندو و دقت در حرکات پایه

(۲) حرکات تعیین شده (۲ نمره): تکنیک های مشخص شده در مقررات مسابقه

(۲) نحوه اجرا برنامه (۶/۰ نمره): سرعت و قدرت/ ریتم/ خلاقیت

(۱) خبرگی و مهارت (۲ نمره): سرعت، قدرت، تعادل، ریتم

(۲) اجرا(۲نمره) : یکپارچگی اجرای تیمی

(۳) خلاقیت(۲نمره): ترکیب، طرح و ارزش پومسه

۳) جدول امتیازدهی پومسه ابداعی

امتیاز	جزئیات	معیار امتیازدهی
(۲نمره)	دقت در جزئیات هر پومسه	دقت (۴ نمره)
(۲نمره)	حرکات مشخص شده	
(۲نمره)	مهارت	نحوه اجرای برنامه (۶) نمره)
(۲نمره)	اجرا	
(۲نمره)	خلاقیت	

۸. روش های امتیازدهی

۱) دقت (۱)

(۱) دقت در حرکات: به ازای اشتباه در حرکت (اشتباهات جزئی در حرکات پومسه) ۱ امتیاز (کامچوم) کسر می گردد.

(۲) کسر ۰/۳ نمره در صورت توقف بیش از ۲ ثانیه در حین اجرای مسابقه کسر میگردد توقف و اجرای مجدد (تعداد تکنیکهای فراموش شده به ازای هر تکنیک ۰/۳ کسر نمره)

۳) در صورت توقف و تاخیر در شروع مسابقه

۴) کسر ۰/۳ نمره در صورت عبور هر دو پای شرکت کننده از خط مرزی محوطه مسابقه

۵) تکنیکهای طراحی شده : ۰/۳ نمره در صورتیکه حذف تکنیکهای طراحی شده قوانین مسابقات هانمادانگ کسر میگردد .

۲: اجرای برنامه طراحی شده

الف : مهارت : کنترل سرعت و قدرت و اجرای نرمی به سختی حرکات و تعادل و ریتم

ب: هماهنگی : هماهنگی اعضای تیم در اجرای حرکات پومسه

ج: خلاقیت هنگامیکه مسابقه به پایان میرسد تمامی موارد از قبیل ترکیب و شکل اجرا و نوع پومسه مورد ارزیابی و نمره گذاری میگردد

۳: کسر امتیازات

الف :چنانچه شرکت کننده باتاخیر مسابقه را به اتمام برساند ۰/۳ نمره به ازای هر ۱۰ ثانیه تاخیر از وی کسر میگردد.

ب: اگر چنانچه تعداد بازیکنان تیم به اندازه کافی نباشند ۳ نمره به ازای هر نفر کسر میگردد .

خطاها و عدم صلاحیت (سیل گیوک)

۲) عدم صلاحیت (سیل گیوک) در موارد زیر اعلام میگردد .

۳ - ورود کمتر از نصف بازیکنان یک تیم

۴ - وقتی که شرکت کننده بر خلاف مقررات تعیین شده در پومسه حرکت نماید . و یا ترکیب جنسیت و پوشیدن

یونیفرم مورد تأیید بر اساس اساسنامه مسابقات هانمادانگ نباشد

ثبت امتیازات در تابلو

۱) نتیجه نهایی بلافاصله بعد از اعلام جمع بندی داوران در تابلو میبایستی ثبت گردد

۲) وقتی که سیستم الکترونیکی استفاده میگردد

الف: داوران میبایستی بوسیله تجهیزات الکترونیکی امتیازات خود را ثبت نموده و پس از اتمام پومسه جمع بندی

امتیازات بصورت اتوماتیک در تابلو وارد گردد .

ب: نتیجه نهایی (میانگین امتیازات) امتیاز نهایی پس از کسر بالاترین و کمترین نمره در تابلو به نمایش گذاشته میشود.

۳) امتیازدهی دستی

الف: بلافاصله پس از اتمام پومسه، هماهنگ کننده برگه های داوران را جمع آوری و به میز منشی تحویل میدهد.

ب: منشی میبایستی جمع نهایی امتیازات را پس از کسر بالاترین و کمترین به سر داور اعلام و منشی میبایستی نتیجه نهایی را در تابلو اعلانات ثبت نماید.

تصمیم گیری و اعلام برنده

۱) برنده بازیکنی میباشد که بالاترین نمره را دریافت نموده

۲) در صورت تساوی بازیکن و یا تیمی که بالاترین نمره را در اجرا دریافت نموده به عنوان برنده انتهاب میگردد. و چنانچه هنوز هم مساوی باشند با بالاترین و کمترین نمره (که قبلا حذف گردیده بود) به جمع نهایی اضافه میگردد و برنده اعلام میگردد.

۳) و چنانچه با توجه به موارد بالا هنوز مساوی بودند مسابقه مجددی برگزار میگردد.

۴) اگر با توجه به موارد بالا و پس از اجرای مجدد دو مسابقه هنوز مساوی باشند هر دو مشترکا برنده اعلام میگردد.

ماده ۳۲- مسابقات کیورگی تیمی

شرایط برگزاری مسابقات تیمی کیورگی با شرکت ۵ بازیکن و مبارزه هر مبارز در اوزان مشترک میباشد.

۱- شکل برگزاری مسابقات: بصورت دوره ای

۲- زمان مسابقات: ۵ راند ۲ دقیقه ای (۱ گروه ۱۰ راند)

۳- محافظ الکترونیکی: محافظ الکترونیکی میبایستی مورد تأیید کوکیوان باشد (محافظ الکترونیکی غیر مجاز میباشد)

الف: همه شرکت کنندگان میبایستی دارای تجهیزات شخصی شامل نانیشیم محافظ سینه (بانوان) کلاه محافظ ساقبند و ساعدبند روپایی و لته (بجز محافظ تنه) باشند.

ب: کلیه تجهیزات میبایستی مورد تأیید کوکیوان باشد

۴- تعداد مبارزین: پنج نفر و در هر وزن یک نفر

۱) این قوانین در شرایط خاص قابل تغییر میباشد و این امر در اساسنامه مسابقات هانمادانگ اعلام میگردد.
۲) گروههای مبارزین بر اساس جنسیت و یا کد تقسیم بندی خواهند شد. کد مربوطه در اساسنامه مسابقات هانمادانگ اعلام خواهد شد.

۳) جایگزینی بازیکنان در هر وزن مجاز میباشد

۵- تقسیم بندی بر اساس وزن و سن

- (۱) رده سنی به گروه ۱۲ و ۱۸ و بالای ۱۹ سال تقسیم بندی میگردد
 (۲) جدول طبقه بندی اوزان بر اساس وزن و سن

مردان			زنان		
زیر ۱۲ سال	۱۸-۱۳	بالای ۱۹ سال	زیر ۱۲ سال	۱۸-۱۳	بالای ۱۹ سال
-۳۷	-۵۱	-۵۴	-۳۳	-۴۴	-۴۷
-۴۵	-۵۹	-۶۳	-۴۱	-۴۹	-۵۴
-۵۳	-۶۸	-۷۲	-۴۷	-۵۵	-۶۱
-۶۱	-۷۸	-۸۲	-۵۵	-۶۳	-۶۸
+۶۱	+۷۸	+۸۲	+۵۵	+۶۳	+۶۸

مبنای وزن کشی کیلوگرم میباشد که شامل دو رقم اعشار میباشد. به عنوان مثال: ۳۸- شامل وزن ۳۸/۰۰ میباشد همچنین شامل ۳۸/۰۰۹ نیز میباشد. وزن بالای ۳۸/۰۱ بالای وزن محسوب گردیده و عدم صلاحیت دریافت خواهد نمود. درست مثل ۵۶+ کیلوگرم. چنانچه مبارزگری وزنش ۵۶/۰۱ یا بیشتر باشد نمیتواند در وزن ۵۶/۰۰ کیلوگرم شرکت نماید.

۶- قرعه کشی مسابقات

قرعه کشی مسابقات با حضور تیمهای حاضر و به صورت الکترونیکی خواهد بود.

۷- وزن کشی

۱- وزن کشی یک روز قبل از برگزاری مسابقات صورت خواهد پذیرفت

۲- مردان با لباس زیر و بانوان با تیشرت و شلوار تکواندو وزن کشی میگردند و در مجموع ۴۰۰ گرم (وزن لباس) از وزن نهایی کسر خواهد شد و در صورت درخواست بازیکن وزن کشی بصورت برهنه انجام خواهد پذیرفت

۳ - وزن کشی یکبار صورت خواهد پذیرفت هر چند در صورت مبارزی سر وزن نباشد یکبار دیگر در زمان تعیین شده و قبل خاتمه وزن کشی نماید .

۴ - مبارزین میبایستی گواهینامه دان خود را جهت پذیرش به همراه داشته باشند . در غیر این صورت امکان پذیرش وجود نخواهد داشت . و در صورت ارائه کارت شناسایی (کارت دانش آموزی . کارت شناسایی . گواهینامه و یا پاسپورت) مبارزین عدم صلاحیت دریافت خواهند نمود .

روش برگزاری مسابقات

- ۱ - سر داور به مبارزین هر دو تیم فرمان میدهد که در جایگاه خود در مرکز زمین قرار گیرند . و موارد امنیتی مسابقه را رعایت نمایند . مبارزین نسبت به یکدیگر قبل از شروع ادای احترام مینمایند .
- ۲ - مبارزه با اعلام چومبی (آماده) و شیچاک (شروع) توسط سرداور آغاز میگردد و در صورت عدم شروع زمان توسط سیستم و یا دلایل دیگر . تمامی موارد پیش آمده برای مبارز شامل امتیازات و اعلام اخطارها و ابطال اعلام میگردد . حتی بعد از اعلام شیچاک (شروع) سرداور . هر چند کنترل زمان شروع مسابقه توسط سیستم میبایستی توسط وقت نگهدار صورت پذیرد . اما امتیازات و اخطارها در هنگام توقف زمان توسط داوران کنار تصحیح میگردد
- ۳ - زمان هر راند با اعلام کومان سر داور خاتمه می یابد . حتی چنانچه سرداور اعلام کومان ننماید و زمان خاتمه یابد راند پایان می یابد .
- ۴ - هر راند با اعلام کالیو (توقف) سرداور متوقف میشود . و تنها با اعلام کیسوک (ادامه) مسابقه ادامه میابد و وقت نگدار میبایستی زمان در هنگام اعلام کالیو (توقف) تا اعلام کیسوک (ادامه) را کنترل و تنها با اعلام کیسوک زمان مسابقه را آغاز نماید .
- ۵ - پس از پایان راند و خاتمه بازی سرداور به مبارزین فرمان میدهد تا در جایگاه خود در مرکز زمین مستقر گردند و سپس بر اساس رای داوران برنده را اعلام مینماید
- ۶ - مبارزینی که از قوانین جاری را در محل استقرار خود و در طول راند رعایت ننمایند از محوطه مسابقه اخراج خواهند شد .

تکنیکها و مناطق مجاز

۱ - تکنیکهای مجاز

الف : تکنیک مشت : انجام حمله با جلوی مست گره شده

ب: تکنیک پا : انجام حمله با پایین تر از قوزک پا

۲ - مناطق مجاز

الف: تنه : حمله با تکنیکهای مشت و یا پا در مناطق پوشیده شده محافظ تنه بجز ستون فقرات مجاز میباشد
ب: سر : حمله به تمام مناطق پوشیده شده سر با پا مجاز میباشد

امتیاز قابل قبول

۱ - مناطق مجاز امتیازگیری

الف: تنه : مناطق ابی و قرمز در محافظ تنه (بجز پشت)
ب: سر : مانند مناطق مجاز

امتیازات

۱ - امتیازات دقیق

الف: تنه: زمانیکه حمله در منطقه مجاز امتیاز گیری و با تکنیکهای مجاز و در محوطه مجاز صورت پذیرد .
ب: سر : امتیازی که حاصل حمله به منطقه مجاز و با تکنیک مجاز صورت پذیرد .

انواع امتیازات

۱ - تنه: ۱ تا ۳ نمره

الف: ۱ نمره : حمله مستقیم با مشت و یا پا در تنه
ب: ۳ امتیاز : حمله با تکنیکهای چرخشی

۲ - سر: ۳ و یا ۴ امتیازی

الف: ۳ امتیازی : حمله مستقیم با پا
ب: ۴ امتیازی : حمله با تکنیکهای چرخشی

ج: تمامی امتیازات کسب شده در متطول پنج راند با یکدیگر جمع میشود

د: ابطال امتیاز : سرداور میتواند اعلام اخطار و ابطال امتیاز بنماید در صورتیکه مبارز با اعمال ممنوعه کسب امتیاز بنماید
اگر حمله کننده بدون کسب امتیاز خطا نماید . سرداور خطای او را اعلام مینماید اما در امتیازات تاثیری ندارد
ذ : اصلاح و ثبت امتیاز : در هنگامیکه اعتراضی صورت میپذیرد سرداور با اعلام تایم (وقت) بازی را متوقف و نظر داوران کنار را جویا میشود و میتواند امتیاز را اصلاح مینماید . اما چنانچه شمارش ناکداون داور وسط توسط داوران کنار مورد تأیید قرار نگیرد تا قبل از شمارش ۴ میتوانند اعتراض خود را اعلام نمایند .

امتیاز و ثبت آن

۱ - امتیاز قانونی بلافاصله میبایست در تابلو امتیازات ثبت گردد

۲ - امتیازات قابل قبول توسط داوران کنار و سیستم و تجهیزات الکترونیکی و یا در برگه امتیازات ثبت میشود. امتیازات باید توسط ۳ داور از پنج داور و یا دو یا بیش از دو داور از ۴ داور مورد تأیید قرار گیرد .

اعمال ممنوعه و اخطارها

اعمال ممنوعه و اخطارها به دو گروه اخطار (کیونگو) و کسر نمره (کامچوم) .

- ۱ - اخطارها و اعمال ممنوعه توسط سر داور اعلام میگردد.
- ۲ - هر دو اخطار یک نمره منفی محسوب میگردد و یک امتیاز اضافی برای حریف مقابل و یک اخطار هیچ تاثیری در تصمیم گیری داوران را ندارد
- ۳ - اخطارها

الف: موارد زیر شامل اخطارها میشود و اخطار کیونگو و در صورت انجام خطا دریافت مینمایند

- ۱) عبور از خط مرزی
 - ۲) زمین خوردن
 - ۳) دوری جستن و یا تاخیر در مسابقه
 - ۴) گرفتن . بغل کردن و یا هل دادن حریف
 - ۵) بالا آوردن زانو به منظور سد نمودن حمله حریف و یا بالا نگه داشتن زانو به منظور جلوگیری از حمله حریف بدون هیچگونه حمله ای
 - ۶) ضربه زدن به پایین کمر
 - ۷) ادامه حمله در هنگامیکه سرداور اعلام کالیو نموده
 - ۸) حمله با زانو و یا سر
 - ۹) ضربه زدن با دست به صورت
 - ۱۰) حمله به حریفی که به زمین خورده
 - ۱۱) اعمال و رفتار ناشایست توسط کچ و یا مبارز
 - ۱۲) توقف بازی توسط بازیکن از سرداور به منظور مرتب نمودن تجهیزات ایمنی
- ب: سرداور در صورتی که تشخیص دهد مبارز قصد مجروح کردن حریف خود را دارد میتواند اعلام کامچوم نماید و یا چنانچه بعد از دریافت کیونگو خطا را تکرار نماید
- ج: سرداور میتواند در صورت اعتراض بیش از حد کچ و یا مبارز اعلام کامچوم نماید
- د: سرداور میتواند به بازیکن و یا کچی که اقدام به اعمال و رفتار ناشایست نموده و یا از فرمان سر داور سرپیچی نمایند کارت زرد داده و تقضای تشکیل کمیته تنبیهات را بنماید .
- ذ: چنانچه بازیکن مرتباً بازی را قطع نموده و قوانین را نادیده بگیرد و از دستورات سرپیچی بنماید سرداور میتواند بازی را متوقف و بازیکن خاطی را بازنده اعلام نماید .

ر: کسر امتیاز (کامچوم) : خطاهای بازیکن و یا کچ

- ۱) سرپیچی از قوانین و یا فرامین سر داور
- ۲) اعتراض و یا انتقاد از تصمیمات سرداور و بی نزاکتی
- ۳) انتظارات بیجا و تلاش برای مختل نمودن و یا اعتراض به نتیجه مسابقه
- ۴) دوری جستن از تبادل تکنیکی و یا دوری جستن و یا تکرار عبور از خط مرزی و یا زمین زدن در هنگام حمله حریف
- ۵) حمله عمدی مشت به صورت
- ۶) حمله عمدی به حریف بعد از کالیو سر داور
- ۷) حمله عمدی به حریف که به زمین خورده
- ۸) حمله عمدی به پایین تر از کمر حریف
- ۹) توهین به کچ و یا بازیکن حریف
- ۱۰) سایر اعمال و یا رفتار ناشایست که خارج از روحیه ورزش رزمی میباشد

ح: هنگامیکه مبارزی بر اساس اعمال ممنوعه مجروح گردد و قادر به ادامه مسابقه نباشد . ۵ نمره از بازیکن خاکی کسر میگردد .

خ: اخطارها و نمرات منفی در پایان راند پنجم اضافه میگردد .

جایگزینی بازیکن

- ۱ - امکان جایگزینی بازیکن در صورتیکه یکی از بازیکن دچار جراحت شود قادر به ادامه مسابقه نباشد وجود دارد .
- جایگزینی بازیکن میبایستی در همان وزن که بازیکن مجروح شده باشد .
- ۲ - در حین مسابقه امکان جایگزینی بازیکن امکان پذیر نمیشد
- ۳ - هنگامیکه نیاز به جایگزینی بازیکن باشد . نام مبارز جایگزین میبایستی به کمیته مسابقات اعلام گردد.
- ۴ - چنانچه تیمی نتواند بازیکن جایگزینی خود را در هنگام پذیرش به هر دلیلی ثبت نماید . و یا به هر دلیلی نتواند بازی را ادامه دهد . سر داور دوبار فراخوانی نموده و سپس ۱۵ نمره به حریف مقابل تیم مقابل میدهد .

تصمیم گیری

- ۱ - تیمی که بیشترین امتیاز را در پایان راند یک تا پنج دریافت نموده برنده اعلام میگردد .
- ۲ - در صورت تساوی دوتیم هر تیم یک بازیکن را برای بازی مجدد انتخاب مینماید . و هر بازیکنی که سریعتر سه امتیاز کسب نماید برنده اعلام میگردد .

- ۳ - در صورتیکه نتیجه هنوز مساوی باشد . هر تیم یک نفر بازیکن را مجدداً برای مسابقه انتخاب و هر تیمی که سریعتر ۳ امتیاز را کسب نماید برنده اعلام میگردد .
- ۴ - چنانچه هر دو بازیکن نتوانند ۳ امتیاز در زمان تعیین شده کسب نمایند . تیمی که امتیاز بیشتر را کسب نموده برنده اعلام میگردد .
- ۵ - تصمیم گیری بر اساس نتایج ثبت شده داوران کنار میباشد و اعلام رای برنده توسط سرداور
- ۶ - در صورت تساوی تعیین برتری توسط سرداور با اراءداوران کنار صورت میپذیرد
- ۷ - تیمی که بتواند سریعتر ۵۰ امتیاز در طول مسابقه کسب نماید برنده اعلام میگردد .
- ۸ - چنانچه بازیکنی توسط رای سرداور (ناک اوت و یا مجروح) اعلام گردد . ۱۵ امتیاز سرداور به تیم مقابل میدهد .
- ۹ - شرایط قطع مسابقه (در هنگام ناک اوت و یا جراحی)
- ۱ - چنانچه بازیکنی بر اثر تکنیک مجاز ناک دان شود و قادر به ادامه بازی نباشد سرداور تا شماره ۸ شروع به شمارش مینماید.. و چنانچه سرداور تشخیص دهد که مبارز قادر به ادامه بازی نمیشود شمارش را ادامه میدهد .
- ۲ - وقتی که مبارز پس از یک دقیقه وقت پزشکی قادر به ادامه مسابقه نباشد .
- ۳ - در صورتیکه سه با سرداور به بازیکنی که به زمین خورده اعلام ای-ایو- سو بلندشو را اعلام نماید بازیکن بلند نشود
- ۴ - زمانیکه سرداور به منظور امنیت بازیکن بازی را قطع نماید .
- ۵ - هنگامیکه بنا به تشخیص کمیته پزشکی مبارز به دلیل جراحی قادر به ادامه بازی نمیشود
- ۱۰ - مبارزی که در وزن گشی عدم صلاحیت دریافت نموده و یا به سایر دلایل بازی را از دست داده سرداور ۱۵ امتیاز به مبارز تیم مقابل میدهد
- ۱۱ - تیمی که در مجموع ۱۰ امتیاز را به دلیل اخطار از دست بدهد بازنده اعلام میگردد .

تصمیم گیری و تعیین برتری

چنانچه پس از خاتمه بازی نتیجه مساوی باشد سرداور بر اساس رای داوران کنار اعلام برتری مینماید

۱ - روش تصمیم گیری در تعیین برتری

الف: در دست داشتن کنترل بازی

ب: تعداد تکنیکهای اجرا شده

ج: اخلاق ورزشی

انواع تعیین برتری

- ۱ - برد با امتیاز : تیمی که بیشترین امتیاز را از راند ۱ تا ۵ دریافت نموده
 - ۲ - برد با عدم صلاحیت : برد حریف مقابل در صورت از دست دادن بازی . موارد اعلام نتیجه در مسابقات به شرح زیر میباشد.
الف : هنگامیکه بازیکن بعد از زمان استراحت به بازی برنگردد و یا هنگامیکه نام او برای بازی بعدی خوانده میشود و حضور نیابد
ب: هنگامیکه که کچ تیم که بازیکن وی تمایلی به ادامه بازی ندارد و یا ارزش بازیکردن ندارد. و با پرتاب حوله در زمین عدم بازی خود را اعلام مینماید .
 - ۳ - برد با عدم صلاحیت : هنگامیکه بازیکن مقابل بنا به دلایل زیر بازی را از دست بدهد .
الف: هنگامیکه طی دو مرحله از وزنکشی در زمان وزن کشی نتواند به وزن مناسب برسد.
 - ۴ - برد با تعیین برتری : اگر هیچکدام نتواند پس از راند اضافی امتیازی کسب نماید .
 - ۵ - برد با اخطار : توسط داور و بر اساس شرایط زیر میباشد .
 - ۶ - الف: هنگامیکه حریف مقابل در مجموع ۱۰ نمره منفی با کیونگو و یا کامچوم دریافت نموده
ب: زمانی که بازیکن و یا کچ مقابل از قوانین طبیعت ننماید و یا از فرمان سرداور سرپیچی نماید و یا اقدام به رفتار ناشایست و اعتراض مکرر نماید .
- ج: برد با اخطار مفهوم تصمیم نهایی است که مسابقه صرفنظر از نتایج کسب شده خاتمه می یابد

راند اضافی

- ۱ - پس از خاتمه ۵ راند و تساوی هر تیم میبایستی یک راند اضافی در ۲ دقیقه برگزار نماید.
- ۲ - در راند اضافی امتیازات و اخطارهای راندهای قبل محاسبه نمیگردد.
- ۳ - هر تیم یک بازیکن را برای مسابقه انتخاب مینماید بجز سبکترین و یا سنگینترین وزن
- ۴ - کچ تیم نام بازیکن جایگزین خود را به سرداور اعلام مینماید .
- ۵ - بازیکن رزرو نمیتواند در راند اضافی بازی نماید .

شرایط ناکدان

- ۱ - هنگامیکه قسمتی از بدن بجز کف پاها در اثر نیروی ضربه زده شده مجاز به بازیکن مقابل با زمین تماس حاصل نماید.
- ۲ - زمانی که بازیکن تلو تلو میخورد و یا هوشیاری خود را برای ادامه بازی توسط تکنیک مجاز حریف از دست میدهد
- ۳ - هنگامیکه سر داور تشخیص دهد بازیکن با توجه به ضربه خورده شده ادامه بازی برای وی مقدور نمیشود

نحوه عملکرد در هنگام ناکدانی

۱ - هنگامیکه بازیکن در اثر یک تکنیک مجاز ناکدان میشود سرداور برابر دستور العمل زیر عمل مینماید

الف: سرداور با اعلام کالیو بازیکن حمله کننده را از بازیکنی که به زمین افتاده دور مینماید .

ب: سرداور با صدای بلند از هانا (یک) تا یول (ده) با فاصله زمانی یک ثانیه به همراه علائم دست برای بازیکنی که زمین خورده می شمارد .

ج: در صورتیکه مبارز در خلال شمارش از زمین برخاسته و اعلام آمادگی برای ادامه مسابقه را بنماید سرداور شمارش را تا یودول (هشت) به منظور ریکآوری بازیکن ادامه میدهد تا بازیکن ریکاور شود. هنگامیکه سرداور از ریکآوری بازیکن اطمینان حاصل نمود سپس میتواند بازی را با اعلام گسوک (ادامه) آغاز نماید .

د: زمانیکه مبارزی که ناکدان شده و قادر به ادامه بازی نمیشد و نتواند در خلال شمارش تا یودول (هشت) به بازی برگردد سرداور میتواند بازیکن مقابل را برنده اعلام نماید.

ذ: شمارش حتی در زمان پایان راند و یا پایان زمان مسابقه میبایستی ادامه یابد

و: در زمانی که هر دو مبارز ناکدان شده باشند و هر دو تا زمان شمارش یول (ده) قادر به ادامه بازی نباشند سرداور میبایستی راند را خاتمه دهد و راند بعدی را آغاز نماید. و چنانچه مبارزه در راند آخر باشد برنده بر اساس نتایج کسب شده قبل از ناک اوتی مشخص میگردد .

ح: چنانچه سرداور به این نتیجه برسد که مبارز قادر به ادامه بازی نمیشد سرداور میتواند تصمیم به اعلام برنده بدون شمارش و یا در خلال شمارش را بنماید .

روش قطع مسابقه :

زمانیکه ادامه مسابقه به دلیل جراحت بازیکن مقدور نباشد سرداور بر اساس شرایط زیر تصمیم گیری مینماید:

۱ - سرداور با فرمان و اعلام کیشی (وقت پزشکی) و با فرمان به کمیته پزشکی جهت استفاده بازیکن اقدام مینماید

۲ - زمان استفاده از وقت پزشکی یک دقیقه میباشد

۳ - چنانچه پس از زمان تعیین شده بازیکن به بازی برگردد سرداور بر اساس شرایط زیر تصمیم میگیرد .

الف: سرداور با اعلام کسر ۵ نمره از حریف مقابل در صورت مجروح شدن بازیکن با خطای کیونگو اقدام مینماید

ب: ۱۵ امتیاز به حریف مقابل داده میشود هنگامیکه جراحت در اثر ضربه موثر حمله باشد.

رسیدگی به شکایات و بازبینی ویدئویی

۱ - چنانچه اعتراضی به نحوه قضاوت داوران وجود داشته باشد، سرپرست و یا کچ تیم اعتراض خود را ظرف مدت ۱۰ دقیقه در مورد مسابقه و یا مسابقات به کمیته قضایی تحویل نماید. نحوه رسیدگی به اعتراضات بر اساس ماده ۲۷ قوانین مسابقه و مسابقات هانمادانگ مورد بررسی قرار خواهد گرفت

۲ - تجهیزات بازبینی ویدئویی میبایستی بر اساس شرایط مسابقات هانمادانگ اعلام شده در آئین نامه میبایستی فراهم گردد

• سایر مواردی که در توضیح قوانین این کتاب نیامده توسط داوران و یا کمیته فنی و مشورتی مسابقات حل خواهد شد

ماده ۳۲- شکستن با مشت

تکنیک شکستن با مشت باید مطابق کتاب درسی کوکیوان باشد و منظور از آن تکنیک زدن به سمت پایین برای شکستن هدف هایی است که توسط دستگاه نگه دارنده در ارتفاع خاصی نگه داشته شده اند.

۱. روش برگزاری مسابقات : بصورت حذفی میباشد

۲. زمان مسابقه: ۲۰ ثانیه و یا کمتر

۳. مقررات اجباری

(۱) رقابت کنندگان باید تعداد هدف ها را مطابق تصمیم قبلی خود در حالت آماده باش اعلام کند.

(۲) هدف ها باید مورد قبول کمیته برگزاری باشد.

(۳) افراد می توانند به منظور پیشگیری از جراحت مشت، مواد حفاظتی که توسط رئیس مسابقات تهیه شده بر روی هدف ها قرار دهند. ولی نمی توانند چیزی دور مشت های خود ببنند.

(۴) منظور از بند انگشت، قسمت جلویی انگشت اشاره و انگشت میانی است.

(۵) شکستن فقط یک بار و آن هم به مدت ۳۰ ثانیه پس از فرمان شکستن انجام می شود.

۴. مقررات تکنیکی

(۱) شرکت کنندگان می توانند یکی از پاها را هنگام اجرای تکنیک از زمین بلند کنند.

(۲) افراد مجازند هدف را مشت و یا مشت عمودی اهداف را بشکنند.

(۳) جهت و مسیر شکستن به انتخاب مسابقه دهنده است.

۵. شیوه امتیازدهی

(۱) امتیاز دهی بر اساس شکست تعداد هدف ها میباشد

(۲) هدفهای مکعب شکل: هدف های مکعب شکل باید حداقل از دو سمت موازی شکسته شود. در غیر اینصورت پذیرفته نیست.

۳) استاندارد مجزا برای شکستن سایر اهداف میبایستی در نظر گرفته شود.

۶. اخطار (کیونگ گو، کام چو و سلب صلاحیت)

۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می پذیرد.

۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.

- یک اخطار کیونگ گومعادل ۰/۵- امتیاز است.
- دو اخطار کیونگ گو معادل یک کام چو (۱ امتیاز) است.
- یک اخطار کام چو معادل ۱- امتیاز و برابر حذف یک هدف شکسته شده است.

۳) معیارهای اخطار کیونگ گو و کام چو به قرار زیر است:

- انجام مداخله عامدانه در اجرای شکستن سایر رقابت کنندگان.
- اخلال در کار داوران یا سایر برگزار کنندگان حین مسابقه.
- (۳) شکستن و تخریب اهداف در حین آماده کردن اهدافی که برای شکستن مرتب میگردند
- صرف زمان بیش از حد مجاز (۱ امتیاز منفی برای هر ۱۰ ثانیه و هر امتیاز منفی معادل یک هدف شکستن است.)
- سرداور میتواند در مواردی که حرکات اضافی بعد از دریافت اخطار بازیکن انجام میدهد اخطار کامچوم اعلام نماید. و یا همچنین بعد از دریافت اخطار اعتراض خود را اشکار نماید .
- نمرات منفی از جمع امتیازات کسب شده کسر میگردد

۴) اخطارهای سلب صلاحیت به شرح زیر است:

- لمس زمین با نواحی بالای زانو پس از شکستن (قرار گرفتن زانو بر زمین پذیرفته است.)
- در صورت اجرای مجدد پس از شکستن اول
- شکستن به شیوه نادرست و با تقلب

۷. انتشار امتیازات

۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.

۲) در صورتی که از دستگاه امتیازدهی استفاده می شود:

- پس از شکستن هدف ها داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور(صفحه نمایش) ظاهر می شود.

۳) در صورت امتیازدهی دستی:

- پس از اتمام تکنیک، هماهنگ کننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
- سپس منشی نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۸. تصمیم گیری و اعلام برنده

- ۱) برنده فردی است که در مجموع تعداد هدف های بیشتری را شکسته است.
- ۲) در صورت برابر شدن امتیازات، برنده کسی است که تقاضای تعداد هدف های بیشتری داشته است.
- ۳) پس از اجرای بند قبلی، چنانچه امتیازات برابر بود، فردی که وزن کمتری دارد به عنوان برنده اعلام می شود.

ماده ۳۴- شکستن با تیغه دست

شکستن با تیغه دست با مطابق کتاب درسی کوکیوان باشد، یعنی رقابت کننده باید شکستن را با تیغه دست به طور عمودی انجام دهد. ارتفاع وسیله نگه دارنده باید مطابق استانداردهای مقرر باشد.

1. روش برگزاری مسابقات : بصورت حذفی میباشد

2. زمان مسابقه: ۲۰ ثانیه و یا کمتر

۳. شرایط اجباری

- ۱) رقابت کنندگان باید تعداد هدف ها را مطابق تصمیم قبلی خود در حالت آماده باش اعلام کند.
- ۲) هدف ها باید مورد قبول کمیته برگزاری باشد.
- ۳) رقابت کنندگان می توانند به منظور پیشگیری از جراحات مواد حفاظتی بر روی هدفها قرار دهند. ولی نمی توانند چیزی روی تیغه و مچ دست ببندند.
- ۴) شکستن با تیغه دست باید با قسمتی از دست بین تیغه بند اول انگشت کوچک و تیغه مچ انجام شود.
- ۵) شکستن فقط یک بار و به فاصله ۲۰ ثانیه پس از فرمان «شی جاک» انجام می شود.

۴. مقررات تکنیک

۱) رقابت کنندگان مجازند یک پای خود را هنگام اجرای تکنیک از زمین بلند کنند.

۵. شیوه امتیازدهی

۱) تعداد هدف های شکستن

۲) هدف های مکعب شکل باید حداقل از دو سمت موازی شکسته شود. در غیر اینصورت اهدافی که از یک گوشه شکسته باشند پذیرفته نیست.

۳) تصمیم گیری در مورد اهداف دیگر با استانداردهای الحاقی انجام می شود.

۶. اخطار (کیونگ گو، کام چو و سلب صلاحیت)

۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می پذیرد.

۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.

- یک اخطار کیونگ گو معادل ۰/۵- امتیاز است.
- دو اخطار کیونگ گو معادل یک کام چو (۱ امتیاز) است.
- یک اخطار کام چو معادل ۱- امتیاز و برابر حذف یک هدف شکسته شده است.

۳) معیارهای اخطار کیونگ گو و کامچوم به قرار زیر است:

- انجام مداخله عامدانه در اجرای شکستن سایر رقابت کنندگان.
- اخلال در کار داوران یا سایر برگزارکنندگان حین مسابقه.
- شکستن و تخریب اهداف در حین آماده کردن اهدافی که برای شکستن مرتب میگردند
- صرف زمان بیش از حد مجاز (۱ امتیاز منفی برای هر ۱۰ ثانیه و هر امتیاز منفی معادل یک هدف شکستن است).
- سرداور میتواند در مواردی که حرکات اضافی بعد از دریافت اخطار بازیکن انجام میدهد اخطار کامچوم اعلام نماید. و یا همچنین بعد از دریافت اخطار اعتراض خود را اشکار نماید .
- نمرات منفی از جمع امتیازات کسب شده کسر میگردد

۴) سلب صلاحیت به شرح زیر است:

- لمس زمین با نواحی بالای زانو پس از شکستن (قرار گرفتن زانو بر زمین پذیرفته است).
- در صورت اجرای مجدد پس از شکستن بار اول
- تنها از مچ دست استفاده کردن

○ شکستن به شیوه فریب دهنده و با تقلب

۷. انتشار امتیازات

- (۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.
- (۲) در صورتی که از دستگاه امتیازدهی استفاده می شود:

○ پس از شکستن هدف ها داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور (صفحه نمایش) ظاهر می شود.

(۳) در صورت امتیازدهی دستی:

- (۱) پس از اتمام تکنیک، هماهنگ کننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
- (۲) سپس منشی نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۸. تصمیم گیری و اعلام برنده

- (۱) برنده فردی است که در مجموع تعداد هدف های بیشتری را شکسته است.
- (۲) در صورت برابر شدن امتیازات، برنده کسی است که تقاضای تعداد هدف های بیشتری داشته است.
- (۳) پس از اجرای بند قبلی، چنانچه امتیازات برابر بود، فردی که وزن کمتری دارد به عنوان برنده اعلام می شود.

ماده ۳۵- شکستن با پا (یوپ چاکی / تی چاکی)

مطابق کتاب کوکیوان در شکستن با ضربه پا رقابت کننده باید هدفی که توسط دستگاه نگه داشته شده را با ضربه تیغه یا پاشنه پا بر اساس کتاب کوکیوان بشکنند. ارتفاع دستگاه بر اساس استانداردهای مقرر قابل تنظیم است.

۱. روش مسابقه: بصورت حذفی

۲. زمان مسابقه: ۲۰ ثانیه و یا کمتر

۳. شرایط اجباری

- رقابت کنندگان باید تعداد هدف ها را مطابق تصمیم قبلی خود در حالت آماده باش اعلام کند.
- هدف ها باید مورد تأیید کمیته برگزار کننده باشد.
- شکستن فقط یک بار و به فاصله ۲۰ ثانیه پس از فرمان «شی جاک» انجام می شود.
- اصولاً، نمی توان پا را با بانداژ یا هر وسیله دیگر پوشاند.

- یوپ چاگی باید با کف پا و یا قسمت پاشنه پا انجام شود.
- ارتفاع هدف ها باید بالاتر از شانه فرد باشد.

۴. قوانین فنی

- (۱) رقابت کنندگان می توانند یک پای خود را در حین اجرای تکنیک از زمین بلند کنند. به شکل اجرای تکنیک
- (۲) در شکستن، درست قبل از ضربه، فرد می تواند یک گام کوتاه و یا کمتر از دو گام به جلو بردارد.

۴. شیوه امتیازدهی

- (۱) تعداد هدف های شکستن
- (۲) هدف های مکعب شکل باید حداقل از دو سمت موازی شکسته شود. در غیر اینصورت اهدافی که از یک گوشه شکسته میشوند پذیرفته نیست.

۵. اخطار (کیونگ گو، کام چو و سلب صلاحیت)

- (۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می پذیرد.
- (۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.
 - یک اخطار کیونگ گومعادل ۰/۵- امتیاز است.
 - دو اخطار کیونگ گو معادل یک کام چو (۱ امتیاز) است.
 - یک اخطار کام چو معادل ۱- امتیاز و برابر حذف یک هدف شکسته شده است.
- (۳) معیارهای اخطار کیونگ گو و کام چو به قرار زیر است
 - انجام مداخله عامدانه در اجرای شکستن سایر رقابت کنندگان.
 - اخلال در کار داوران یا سایر برگزار کنندگان حین مسابقه.
 - (۳) شکستن و تخریب اهداف در حین آماده کردن اهدافی که برای شکستن مرتب میگردند
 - صرف زمان بیش از حد مجاز (۱ امتیاز منفی برای هر ۱۰ ثانیه و هر امتیاز منفی معادل یک هدف شکستن است).
 - سرداور میتواند در مواردی که حرکات اضافی بعد از دریافت اخطار بازیکن انجام میدهد اخطار کامچوم اعلام نماید. و یا همچنین بعد از دریافت اخطار اعتراض خود را اشکار نماید .

۴. نمرات منقی از جمع امتیازات کسب شده کسر میگردد

۵. سلب صلاحیت به شرح زیر است:

- (۱) لمس زمین با نواحی بالای زانو پس از شکستن
- (۲) شکستن به شیوه نادرست و با تقلب

۶. انتشار امتیازات

- (۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.
- (۲) در صورتی که از سیستم امتیازدهی الکترونیکی استفاده می شود:
 - پس از شکستن هدف ها داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور(صفحه نمایش) ظاهر می شود.
 - (۳) در صورت امتیازدهی دستی:
 - پس از اتمام شکستن، هماهنگ کننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
 - سپس منشی نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۷. تصمیم گیری و اعلام برنده

- (۱) برنده فردی است که در مجموع تعداد هدف های بیشتری را شکسته است.
- (۲) در صورت برابر شدن امتیازات، برنده کسی است که تقاضای تعداد هدف های بیشتری داشته است.
- (۳) پس از اجرای بند قبلی، چنانچه امتیازات برابر بود، فردی که وزن کمتری دارد به عنوان برنده اعلام می شود.
- (۴) اگر هیچ یک از اهداف نشکند، فرد عدم صلاحیت دریافت نموده و به دور نهایی نمی رسد . و اگر در دور نهایی باشد در رده بندی قرار نمیگیرد .

ماده ۳۷- شکستن ترکیبی

شکستن ترکیبی شامل کلیه تکنیک های شکستن است که آزادانه توسط شرکت کننده قابل ترکیب است.

۱. روش مسابقه: سیستم تک حذفی

۲. زمان مسابقه: ۶۰ ثانیه یا کمتر

۳. شرایط اجباری

- اهداف باید مورد قبول کمیته برگزار می باشد.
- اهداف تخته هایی از جنس چوب کاج هستند (۷ تا ۱۰ تخته)
- نفرات کمکی نباید بیش از ۱۵ نفر باشند.

۴. قوانین فنی

- هیچ محدودیتی در تکنیک های شکستن نیست.
- ترکیب تکنیک های شکستن آزاد است، ولی شرکت کننده نمی تواند دوباره اقدام به شکستن هدف شکسته نشده کند.
- در هنگام شکستن چنانچه هدف ناسالم و یا شکسته باشد و بدون اصابت تکنیک چرخشی بازیکن (چرخش عمودی و یا افقی و دو هر دو چرخش) و یا شکستن پرشی از هم جدا شود. هدف شکسته شده مورد قبول واقع نمیگردد

۵. معیارهای امتیازدهی

(۱) دقت

- تعداد هدف های شکسته شده: اهدافی که با تکنیک های مختلف شکستن شکسته شده اند.
- فرود آمدن/ به زمین آمدن: فرود آمدن با تعادل کامل پس از اجرای تکنیک

(۲) نحوه ارائه

- مهارت: سطح دشواری در حین اجرای مهارتها (ارتفاع و زاویه چرخش)
- اجرا: اجرای خوب تکنیک ها توسط فرد در حالیکه هنوز به زمین نیامده است.
- خلاقیت: ترکیب اجرا با تکنیک های جدید

(۳) جدول امتیازدهی شکستن ترکیبی

امتیاز	جزئیات	معیار امتیازدهی
۲ نمره	تعداد اهداف شکسته شده	دقت (۴ نمره)
۲ نمره	نحوه فرود آمدن	
۲ نمره	مهارت	نحوه ارائه (۶ نمره)
۲ نمره	اجرا	
۲ نمره	خلاقیت	

۴- شیوه امتیازدهی

(۱) دقت

- (۱) تعداد اهداف شکسته شده: کسر ۱ امتیاز برای هر هدفی که شکسته نشود.
(۲) فرود آمدن: کسر ۰/۱ امتیاز برای نداشتن تعادل در اجرای تکنیک و یا هنگام فرود آمدن.

۲) برنامه اجرای

- (۱) مهارت: سطح دشواری در حین اجرای مهارتها- برای ارتفاع بالاتر و زاویه چرخش بیشتر امتیاز بالاتری تعلق می‌گیرد.
(۲) اجرا: اجرای خوب تکنیک‌ها توسط فرد در حالیکه هنوز به زمین نیامده و روی هوا قرار دارد.
(۳) خلاقیت: امتیاز دهی بر اساس تعداد و زاویه تکنیکهای جدید اجرا شده می‌باشد
(۴) برای هر اشتباه در حین اجرای برنامه اجرا شده امتیاز کسر نمی‌گردد. بلکه پس از مشاهده برنامه کلی شکستهای ترکیبی امتیاز کسر می‌گردد

۵- اخطار (کیونگ گو، کام چو و عدم صلاحیت)

- (۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می‌پذیرد.
(۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.
- یک اخطار کیونگ گومعادل ۰/۵- امتیاز است.
 - دو اخطار کیونگ گو معادل یک کام چو (۱ امتیاز) است.
 - یک اخطار کام چو معادل ۱- امتیاز است.
- (۳) معیارهای اخطار کیونگ گو و کام چو به قرار زیر است:
- مداخله عامدانه در اجرای سایر رقابت کنندگان.
 - اخلال در کار داوران یا سایر برگزارکنندگان حین مسابقه.
 - صرف زمان بیش از حد مجاز (۳ امتیاز منفی به ازای هر ۱۰)
- (۴) اخطار سلب صلاحیت به اعمال زیر داده می‌شود:
- شکستن به شیوه نادرست و با تقلب.

۶- انتشار امتیازات

- (۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.

۲) در صورتی که از دستگاه امتیازدهی استفاده می شود:

○ پس از شکستن هدف ها داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور (صفحه نمایش) ظاهر می شود.

۳) در صورت امتیازدهی دستی:

- پس از اتمام شکستن، هماهنگ کننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
- سپس منشی نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۷- تصمیم گیری و اعلام برنده

- ۱) برنده فردی است که در مجموع امتیاز بیشتری کسب کرده است.
- ۲) در صورت یکسان بودن امتیاز، برنده بر اساس امتیاز در بخش ارائه انتخاب می شود. اگر هنوز امتیازات برابر بود، بالاترین و پایین ترین امتیازات (که محاسبه نشده بود) برای انتخاب برنده افزوده می شود.
- ۳) چنانچه پس از اعمال قانون بند (۲) باز هم امتیازات برابر شدند، مسابقه مجدد اجرا می گردد.
- ۴) اگر پس از مسابقه مجدد و نیز اعمال بند (۲) هنوز امتیازها برابر بود، هر دو رقابت کننده مشترکاً به عنوان برنده انتخاب می شوند.

ماده ۳۸- تکنیکهای دفاع شخصی

منظور از تکنیک دفاع شخصی مهارت های دفاعی است که در آن فرد بدون به کار بردن سلاح برای دفاع از خود در برابر حمله ناگهانی حریف و چیرگی بر او بدون به خطر انداختن زندگیش از دست و پا برای ضربه، لگد، چرخاندن، قفل گرفتن و پرتاب حریف استفاده می کند.

۱. شیوه مسابقه: سیستم تک حذفی

۲. زمان مسابقه: کمتر از ۶۰ ثانیه

۳. لباس: لباس تکواندو

۴. تعداد نفرات: ۵ تا ۷ نفر

۵. شرایط اجباری

- به منظور پیشگیری از هرگونه آسیبی، در اجرای تکنیک ها سلاح های مشقی به کار می رود.
- طرح کلی دفاع شخصی آزادانه انتخاب می شود.

- استفاده از جلوه های صوتی مجاز نیست.
- حرکات تفکیک شده مجاز نیست.
- رقابت کنندگان نباید با خود سلاح واقعی داشته باشند.
- روند اجرای تکنیک های دفاع شخصی نباید کمدی (طنزآمیز) باشد.
- حرکات اغراق شده و یا بکار بردن خشونت زیاد مجاز نیست.
- استفاده از موسیقی مجاز نیست.
- ابزارهایی که در اجرا به کار می روند، تأثیری بر امتیازدهی ندارند.

۶. قوانین فنی:

- (۱) رقابت کنندگان باید در دفاع و حمله از دست و پا برای ضربه، لگد، چرخاندن، قفل گرفتن و پرتاب حریف استفاده کنند.
- (۲) رقابت کنندگان باید بدون وقفه و از جهات مختلف حرکات را انجام دهند.

۷. معیارهای امتیازدهی

نمرات اصلی در تابلو اصلی به نمایش گذاشته نمیشود .

(۱) دقت (۴ نمره)

- دقت در حرکات (۲نمره): دقت در مهارت های تکواندو
- دقت در حرکات تکنیکی (۲نمره): دقت در حرکات تکنیکی تکواندو

(۲) نحوه ارائه (۶ نمره)

- اجرای عملی (۲نمره) : تکنیک ها و حرکات متنوع
- مهارت (۲نمره): تسلط و مهارت در اجرای تکنیک
- خلاقیت (۲نمره): حرکات ابداعی

۳) جدول امتیازدهی دفاع شخصی

معیار امتیازدهی	جزئیات	امتیاز
دقت (۴ نمره)	دقت در حرکات	۲ نمره
	دقت در تکنیک ها	۲ نمره
نحوه ارائه (۶ نمره)	مهارت	۲ نمره
	اجرا	۲ نمره
	خلاقیت	۲ نمره

۸. شیوه امتیازدهی

(۱) دقت

- دقت در حرکات: کسر ۱ امتیاز برای هر حرکت نادرست.
- دقت در تکنیک ها: کسر ۱ امتیاز برای هر تکنیک نادرست.

(۲) برنامه ارائه شده

- مهارت: به تنوع در تکنیک ها و حرکات امتیاز تعلق می گیرد.
- اجرا: به ارزش تکواندو امتیاز داده می شود.
- خلاقیت: پس از اتمام به طرح ابداعی امتیاز داده می شود.

(۳) در ارزیابی برنامه اجرا شده برای هر اشتباهی به طور مجزا امتیازی کسر نمی شود، بلکه پس از اجرای کلی امتیازات

کسر خواهد شد.

۹. اخطار (کیونگ گو، کام چو و سلب صلاحیت)

- (۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می پذیرد.
- (۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.
- یک اخطار کیونگ گو معادل ۰/۵- امتیاز است.
- دو اخطار کیونگ گو معادل یک کام چو (۱ امتیاز) است.
- یک اخطار کام چو معادل ۱- امتیاز است.

۳) موارد اعلام اخطار بشرح زیر میباشد :

- حرکات ناشایست.
- اخلال در کار داوران یا سایر برگزارکنندگان حین مسابقه.
- استفاده از سلاح های تأیید نشده.
- وقتی رقابت کنندگان به خود آسیب برسانند.
- صرف مدت زمان بیشتر از زمان تعیین شده منجر به کسر ۳ امتیاز برای هر ۱۰ ثانیه می شود.
- در صورت زیاد یا کم بودن اعضاء، به ازای هر فرد ۱۰ امتیاز از امتیاز نهایی کسر می گردد.
- رد شدن از خط حد محوطه مسابقه منجر به کسر ۳ امتیاز از مجموع امتیازات می شود.
- انجام حرکات کمدی.

۴) اخطار سلب صلاحیت به اعمال زیر داده می شود:

- نام مسابقه دهنده با آنچه در لیست آمده متفاوت باشد.
- استفاده از سلاح واقعی به جای اسلحه هایغیراصلی(نمایشی).

۱۰. انتشار امتیازات

۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.

۲) در صورتی که از دستگاه امتیازدهی استفاده می شود:

- پس از اجرای تکنیک دفاع شخصی داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور(صفحه نمایش) ظاهر می شود.
- امتیاز نهایی (میانگین امتیازات) و امتیازات فردی باید پس از حذف خودکار بالاتری و پایین ترین امتیاز داوران بر روی صفحه مانیتور نمایش داده شود.

۳) در صورت امتیازدهی دستی:

- پس از اتمام تکنیک، هماهنگ کننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
- منشی پس از کسر بالاترین و پایین ترین امتیاز، نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۱۱. تصمیم گیری و اعلام برنده

- (۱) برنده فردی است که در مجموع امتیاز بالاتری کسب کرده باشد.
- (۲) در صورت برابر بودن، برنده بر اساس نمره بخش ارائه انتخاب می شود. چنانچه هنوز امتیازات برابر بودند، بیشترین و کمترین امتیاز (که قبلاً محاسبه نشده بود) برای انتخاب برنده افزوده می شود.
- (۳) اگر پس از اعمال بند (۲) امتیازها یکسان شد، تیم ها مجدداً مسابقه می دهند.
- (۴) در صورت برابر بودن امتیازات پس از مسابقه مجدد و نیز پس از اعمال بند (۲) برنده مشترک اعلام می شود.

ماده ۳۹- تکواندو ایرویک

تکواندو ایرویک عبارت است از اجرای خلاقانه حرکات ژیمناستیکهماهنگ با موسیقی و ابزارهای موسیقی به همراه بکارگیری حرکات اصلی تکواندو.

۱. شیوه مسابقه: سیستم تک حذفی

۲. زمان مسابقه: بیش از ۱ دقیقه و ۵۰ ثانیه و کمتر از ۲ دقیقه .

۳. لباس: افراد باید شلوارهای یکدست و کمربند بیوشند.

۴. تعداد افراد: بین ۷ تا ۹ نفر.

۵. شرایط اجباری

- تکنیک های دست باید برگرفته از حرکات اصلی تکواندو باشد.
- تکنیک های پا باید برگرفته از حرکات اصلی تکواندو باشد.
- برنامه مسابقه و نیز نوار (یا سی دی) موسیقی باید قبل از مسابقات تحویل داده شود.

۶. اجرای تکنیک های اجباری

ویژگی های فنون اجباری قابل تغییر است، اما تمامی اعضاء باید فنون را با هم اجرا کنند.

(۱) تکرار یوپ چاگی: ۲ بار.

(۲) تکنیکهای بالای سر: ۲ بار

(۳) تی چاگی: ۲ بار.

(۴) موم دولیاچاگی: ۲ بار.

(۵) ضربه پا دورانی : ۲ بار.

(۶) حرکات اکروباتیک: ۲ بار.

۷. مقررات فنی

(۱) آرایش کردن مجاز است.

(۲) از هر ابزاری می توان در اجرا استفاده کرد، ولی اثری در امتیازدهی ندارد.

۸. معیارهای امتیازدهی

نمرات داده شده پایه در تابلو امتیازات به نمایش گذاشته نمیشود

(۱) دقت (۴ نمره)

- (۱) دقت در جزئیات (۲ نمره): شمایل اصلی تکواندو و دقت در حرکات پایه.
- (۲) تکنیک تعیین شده (۲ نمره): تکنیک های تعیین شده در مقررات مسابقه.

(۲) نحوه ارائه (۶ نمره): سرعت، قدرت، ریتم، اجرا و خلاقیت

- مهارت (۲ نمره): ریتم و هماهنگی حرکات
- اجرا (۲ نمره): اجرای پویا و هماهنگی با موسیقی
- خلاقیت (۲ نمره): اجرای خلاقانه و هنرمندانه

۳) جدول امتیازدهی دفاع شخصی

معیار امتیازدهی	جزئیات	امتیاز
دقت (۴ نمره)	دقت در حرکات	(۲ نمره)
	حرکات تکنیک مجاز	(۲ نمره)
نحوه اجرا (۶ نمره)	مهارت	(۲ نمره)
	اجرا	(۲ نمره)
	خلاقیت	(۲ نمره)

۹. شیوه امتیازدهی

(۱) دقت

- دقت در حرکات: کسر ۰/۱ امتیاز برای هر حرکت نادرست.
- دقت در طراحی حرکات تکنیکی: کسر ۰/۳ امتیاز برای هر تکنیک نادرست و اجرای حرکتی که در کتاب کوکیوان نیامده

(۲) ارائه (اجرا)

- مهارت: تعادل و هماهنگی در ریتم و حرکات.

- انتقال : تعادل و هماهنگی بین موزیک و قدرت اجرا
 - خلاقیت: خلاقیت و اجرای هنرمندانه .
- ۳) برای هر اشتباهی به طور مجزا امتیازی کسر نمی شود، بلکه پس از اجرای کلی امتیازات کسر خواهد شد.

۱۰. اخطار (کیونگ گو، کام چو و سلب صلاحیت)

- ۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می شود.
 - ۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.
- یک اخطار کام چو معادل ۱ امتیاز منفی است.
 - ۳) معیارهای اخطار کیونگ گو و کام چو به قرار زیر است:
 - حرکات ناشایست.
 - اخلاف در کار داوران یا سایر برگزارکنندگان حین مسابقه.
 - صرف زمان بیشتر از مدت تعیین شده و یا نرسیدن به حداقل زمان مسابقه (کسر 0/3 امتیاز به ازای هر ۱۰ ثانیه)
 - زیاد یا کم بودن اعضای تعیین شده (3 امتیاز به ازای هر نفر)
 - عبور از خط حد (کسر 0/3 امتیاز از مجموع امتیازات)
 - عدم اجرای تکنیکهای اجباری به ازای هر تکنیک ۰/۳ نمره
 - ۴) اخطار سلب صلاحیت به اعمال زیر داده می شود:
 - نام مسابقه دهنده با آنچه در لیست آمده متفاوت باشد.

۱۱. انتشار امتیازات

- ۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.
- ۲) در صورتی که از دستگاه امتیازدهی استفاده می شود:
 - پس از اتمام ایروبیگ داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور (صفحه نمایش) ظاهر می شود.
 - امتیاز نهایی (میانگین امتیازات) و امتیازات فردی باید پس از حذف خودکار بالاتری و پایین ترین امتیاز داوران بر روی صفحه مانیتور نمایش داده شود.
- ۳) در صورت امتیازدهی دستی:

- پس از اجرای ایروبیك، هماهنگ كننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
- منشی پس از كسر بالاترین و پایین ترین امتیاز، نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۱۲. تصمیم گیری و اعلام برنده

- (۱) برنده فردی است که در مجموع امتیاز بالاتری کسب کرده باشد.
- (۲) در صورت برابر بودن، برنده بر اساس نمره بخش ارائه انتخاب می شود. چنانچه هنوز امتیازات برابر بودند، بیشترین و کمترین امتیاز (که قبلاً محاسبه نشده بود) برای انتخاب برنده افزوده می شود.
- (۳) اگر پس از اعمال بند (۲) امتیازها یکسان شد، تیم ها مجدداً مسابقه می دهند.
- (۴) در صورت برابر بودن امتیازات پس از مسابقه مجدد و نیز پس از اعمال بند (۲) برنده مشترک اعلام می شود.

ماده ۴۰ مسابقات رکوردی

منظور از مسابقه رکوردی رویدادی است که در آن افراد با توجه معیارهای مختلفی از جمله تعداد تکنیک، سرعت، ارتفاع، مسافت و طول آن در زمان و مکان مقرر به رقابت می پردازند. مساحت محوطه مسابقه بسته به شرایط خاص مسابقات هانمادانگ تعیین میگردد.

۱ - شکستن سرعتی

شکستن سرعتی براساس انتخاب شرکت کننده که مسابقه میدهد که با سرعت زیاد و با تکنیک منتخب تیغه دست و یا مشت و یا پا صورت ضربه میزند وزمانی که ضربه به هدف برخورد ایجاد فاصله مینماید صورت میپذیرد.

(۱) روش برگزاری مسابقه : حذفی

(۲) زمان مسابقه : ۲۰ ثانیه

(۳) قوانین اجباری

- جنس اهداف توسط کمیته برگزاری تعیین میگردد
- تعداد اهداف تعیین شده بین ۲ تا ۵ عدد میباشد تعداد اهداف بر اساس سن و جنسیت تعیین میگردد که در آئین نامه مسابقات هانمادانگ اعلام میگردد.
- مسابقه دهنده نمیتواند از محافظ جهت عضو ضربه زننده استفاده نماید
- شرکت کننده میتواند از صقحه محافظ که از سوی کمیته برگزاری مسابقات برای جلوگیری از جراحت تهیه میگردد استفاده نماید.

۴) قوانین فنی

- شکستن با ضربه مشت : شرکت کننده بایستی با سرعت زیاد با قسمت جلوی مشت گره شده به هدف ضربه بزند
- شکستن با تیغه دست : شرکت کننده با سرعت زیاد و با چرخش تیغه دست و با قسمت تیغه به هدف ضربه بزند
- در شکستن با مشت و تیغه دست هیچ نقطه مشخص تعیین نمیگردد اما در حین شکستن نمیبایستی کف پا از زمین جدا شود
- در شکستن با پا شرکت کننده میبایستی با سرعت زیاد و با قسمت سینه پا از روبرو و یا با قسمت کف پا در ضربات چرخشی و یا با تیغه پا در شکستن پهلو و یا شکستن با پاشنه پا در شکستن رو به عقب به هدف ضربه بزنند
- هیچ معیاری برای حالت ضربه تعیین نگردیده اما تنها یک گام در حین شکستن مجاز میباشد
- شکستن فقط یک بار صورت میپذیرد .

۵) نحوه امتیاز گذاری

- ۱ - فاصله ای که هدف در اثر ضربه ایجاد نموده در هنگام امتیاز گذاری محاسبه میگردد
- ۲ - چنانچه هدف به صورت کامل شکسته نشده باشد این به معنای عدم صلاحیت میباشد

۶) خطاها اخطار کیونگو نمره منفی (کامچوم) و عدم صلاحیت (سیل گیوک)

۱ - اخطارها توسط سرداور اعلام میگردد.

۲-خطاها شامل اخطار (کیونگو) نمره منفی (کامچوم) و عدم صلاحیت (سیل گیوک) میباشد

الف: یک اخطار در جمع نمرات محاسبه نمیگردد

ب: دو اخطار برابر با یک نمره منفی میباشد

ج: ۱ نمره منفی به ازای هر ۱۰ سانتیمتر حرکت هدف کسر میگردد

د: اخطارها و کسر امتیاز به موارد زیر داده خواهد شد

- ۱ - رفتار و یا گفتار ناشایست در هنگام شکستن حریف مقابل
- ۲ - رفتار ناشایست به داور و یا برگزار کنندگان در طول مسابقات

۳- زمان اضافی (۱ نمره به ازای هر ۱۰ ثانیه تاخیر در شکستن و ۱ نمره منفی به ازای هر ۱۰ سانتیمتر حرکت هدف در هنگام ضربه)

۴- داور میتواند در صورتیکه شرکت کننده بعد از دریافت اخطار انرا تکرار نماید اخطار کامچوم بدهد و یا در هنگامیکه اعتراض و یا رفتار ناشایست بعد از اعلام اخطار از خود نشان دهد

ذ: نمرات منفی از جمع نهایی نمرات شرکت کننده کسر میگردد .

ر: شرایط دریافت عدم صلاحیت

- ۱ - در شرایطی که هر قسمتی بالاتر از زانو در هنگام شکستن با زمین تماس پیدا نماید
- ۲ - چنانچه شرکت کننده با تکنیک غیر مجاز هدف را بشکند
- ۳ - در صورتیکه شرکت کننده با نام دیگران شرکت نماید
- ۴ - اگر هدفهای تعیین شده بصورت کامل شکسته نشود

تصمیم گیری برای اعلام برنده

- ۱ - شرکت کننده ای که هدف را شکسته و کمترین حرکت هدف را داشته باشد برنده اعلام میگردد.
- ۲ - در صورت تساوی شرکت کنندگان مسابقه مجدد را برگزار خواهند نمود
- ۳ - در صورت تساوی مجدد هر دو شرکت کننده برنده اعلام خواهند شد

۲) شکستن با دولیاچاگی متوالی: منظور از این فن شکستن هرچه بیشتر هدف ها با چرخاندن کامل بدن به طور پی

در پی در مکان ثابت در مدت زمان ۲۰ ثانیه است.

(۱) روش مسابقه: تعیین بهترین امتیاز

(۲) زمان مسابقه: ۲۰ ثانیه

(۳) لباس: لباس تکواندو

(۴) مقررات فنی

الف) بیشتر از یک بار چرخش و ضربه در یک مکان ثابت

ب) هدف ها باید در ارتفاع بالای کمر فرد واقع شده باشد.

ج) از تخته کاج برای هدف استفاده می شود.

د) تعداد نفرات کمکیباید ۵ نفر یا کمتر باشد.

ه) از ۲ نفر کمکی برای نگه داشتن هدف کمک گرفته می شود.
و) نفرات کمکی نگه دارنده هدف نباید از خط توقف عبور کنند.
ز) تمام نفرات کمکی باید در مساحت ۲ متر مربع بایستند.
ح) در مدت زمان اختصاص یافته باید حداکثر تخته های ممکن شکسته شود.
(۵) مقررات کسر امتیاز (کامچوم)
الف) هدف پایین تر از کمر رقابت کننده باشد (۱- امتیاز).
ب) نفر کمکی نگهدارنده هدف به نحوی به مسابقه دهنده کمک کند (۱- امتیاز).
ج) فرد نگه دارنده هدف از خط توقف عبور کند (۱- امتیاز).
د) رقابت کننده از خط توقف عبور کند (۱- امتیاز).
ذ) منفی (۱-) امتیاز معادل کسر یک هدف است (به ازای هر امتیاز منفی از تعداد هدف های شکسته شده یکی کسر می شود).

ر) نمرات منفی از جمع نهایی امتیازات شرکت کننده کسر میگردد
(۵) مقررات سلب صلاحیت

اخطار سلب صلاحیت برای اعمال زیر داده می شود:

الف) شرکت کننده زمین را با دست لمس کند یا زمین بخورد.
ب) نفرات کمکی و یا خود شرکت کننده بیش از ۳ بار از خط توقف عبور کنند.
ج) ورود شرکت کننده به زمین با نام دیگری

(۶) اعلام برنده

الف: داوران نتیجه مسابقه را به سرداور اعلام مینمایند

ب: سرداور نتیجه امتیازات را بررسی و بلافاصله انرا اعلام مینماید

(۷) تصمیم گیری و اعلام برنده

الف : شرکت کنندهای که بیشترین امتیاز را کسب نموده برنده اعلام میگردد

ب: در صورت تساوی یک بار دیگر مسابقه اجرا میگردد در صورت برگزاری راند اضافی و مساوی بودن مجدد

جوانترین شرکت کننده در رده سنی ۱۸ سال و یا پیرترین شرکت کننده در گروه سنی بالای ۱۹ سال برنده اعلام میگردد .

۳) شکستن با موم دولیای متوالی : این تکنیک عبارت است از شکستن پی در پی هر چه بیشتر هدف ها با کف یا

پاشنه پا در محل ثابت با چرخش کامل

(۱) روش مسابقه: حذفی

(۲) زمان مسابقه: ۲۰ ثانیه

(۳) مقررات فنی

- الف) چرخش ها باید در مکان ثابت انجام شود.
- ب) هدف ها باید در ارتفاع بالای شانه فرد واقع شده باشد.
- ج) از تخته کاج برای هدف استفاده می شود.
- د) تعداد نفرات کمکی باید ۵ نفر یا کمتر باشد.
- ه) از ۲ نفر کمکی برای نگه داشتن هدف کمک گرفته می شود.
- و) نفرات کمکی نگه دارنده هدف نباید از خط توقف عبور کنند.
- ز) تمام نفرات کمکی باید در مساحت ۲ متر مربع بایستند.

(۴) مقررات کسر امتیاز

اخطار کسر امتیاز برای اعمال زیر داده می شود:

- الف) هدف پایین تر از کمر رقابت کننده باشد (۱- امتیاز).
- ب) نفر کمکی نگهدارنده هدف به نحوی به مسابقه دهنده کمک کند (۱- امتیاز).
- ج) فرد نگه دارنده هدف از خط توقف عبور کند (۱- امتیاز).
- د) رقابت کننده از خط توقف عبور کند (۱- امتیاز).

* منفی ۱ (۱-) امتیاز معادل کسر یک هدف است (به ازای هر امتیاز منفی از تعداد هدف های شکسته شده

یکی کسر می شود.

(۵) مقررات سلب صلاحیت

اخطار سلب صلاحیت برای اعمال زیر داده می شود:

- الف) شرکت کننده زمین را با دست لمس کند یا زمین بخورد.
- ب) نفرات کمکی و یا خود شرکت کننده بیش از ۳ بار از خط توقف عبور کنند
- ج) زمانیکه شرکت کننده با نام دیگری مسابقه دهد

(۶) اعلام برنده

الف: داوران نتیجه مسابقه را به سرداور اعلام مینمایند

ب: سرداور نتیجه امتیازات را بررسی و بلافاصله آنرا اعلام مینماید

(۷) تصمیم گیری و اعلام برنده

الف: شرکت کننده های که بیشترین امتیاز را کسب نموده برنده اعلام میگردد

ب: در صورت تساوی یک بار دیگر مسابقه اجرا میگردد در صورت برگزاری راند اضافی و

مساوی بودن مجدد جوانترین شرکت کننده رده سنی ۱۸ سال و یا پیرترین شرکت کننده در گروه سنی بالای ۱۹ سال برنده اعلام میگردد.

۴) شکستن در ارتفاع (تیو آپ چاگی): پس از دورخیز کردن باید ضربه تیو آپ چاگی مستقیماً به سمت بالا به هدف زده شود. این تکنیک بر اساس میزان ارتفاع سنجیده می شود.

- روش مسابقه: سیستم تک حذفی
- زمان مسابقه: کمتر از ۳۰ ثانیه
- مقررات اجباری برگزاری

الف) شرکت کنندگان میتوانند برای ارتفاع هدف خود قبل از مسابقه تصمیم گیری نمایند
ب) شرکت کنندگان نمیتوانند بیش از ۵ سانتیمتر برای هدف بعدی خود انتخاب نمایند (به عنوان مثال شرکت کنندگانی که ارتفاع ۱۷۲ و یا ۱۷۴ سانتیمتری را انتخاب نموده نمیتواند ارتفاع ۱۸۰ و یا ۱۸۵ را انتخاب نماید اختلاف بایستی ۵ سانتیمتر باشد
ج) اهداف میبایستی مورد تأیید کمیته برگزاری باشد
د) شکستن هدف یک بار و در زمان ۲۰ ثانیه بعد از اعلام شیجاک صورت میپذیرد
ه) فاصله تا هدف کمتر از ۷ متر میباشد

(۸) مقررات فنی

الف: تنها در صورت شکستن اهداف در انتخاب بلندی ارتفاع میتواند شرکت کننده مسابقه را ادامه دهد . و شرکت کننده تنها ۲ بار میتواند بعد از انتخاب اولیه ارتفاع را تغییر دهد
ب: و بازیکن فینالیست میتواند برای بهبود رکورد خود انتخاب بعدی را داشته باشد (

(۹) خطاها اخطار کیونگو نمره منفی (کامچوم) و عدم صلاحیت (سیل گیوک)

۱ - اخطارها توسط سرداور اعلام میگردد.

۲-خطاها شامل اخطار (کیونگو) نمره منفی (کامچوم) و عدم صلاحیت (سیل گیوک) میباشد

الف: یک اخطار در جمع نمرات محاسبه نمیگردد

ب: دو اخطار برابر با یک نمره منفی میباشد

ج: ۱ نمره منفی به ازای هر ۱۰ سانتیمتر حرکت هدف کسر میگردد

د: اخطارها و کسر امتیاز به موارد زیر داده خواهد شد

۳ - رفتار و یا گفتار ناشایست در هنگام شکستن حریف مقابل

۴ - رفتار ناشایست به داور و یا برگزار کنندگان در طول مسابقات

۵- زمان اضافی (۱ نمره به ازای هر ۱۰ ثانیه تاخیر در شکستن و ۱ نمره منفی به ازای هر ۱۰ سانتیمتر حرکت هدف در هنگام ضربه)

۶- داور میتواند در صورتیکه شرکت کننده بعد از دریافت اخطار انرا تکرار نماید اخطار کامچوم بدهد و یا در هنگامیکه اعتراض و یا رفتار ناشایست بعد از اعلام اخطار از خود نشان دهد

ذ: اخطار به بازیکن تنها بعد از انتخاب و پذیرش بازیکن در ارتفاع مورد نظر امکان پذیر میباشد .
ر: نمرات منفی اخطارها در پایان از نتیجه نهایی کسر میگردد ر: شرایط دریافت عدم صلاحیت

۱- در شرایطی که هر قسمتی بالاتر از زانو در هنگام شکستن با زمین تماس پیدا نماید

۲- چنانچه شرکت کننده با تکنیک غیر مجاز هدف را بشکند

۳- در صورتیکه شرکت کننده با نام دیگران شرکت نماید

(۱۰) اعلام نتیجه

۱- داوران نتیجه مسابقه را به سرداور اعلام مینمایند

۲- سرداور پس از بررسی نتایج بلافاصله نتیجه را اعلام مینماید

(۱۱) تصمیمگیری برای اعلام برنده

۱- شرکت کنندهای که نتواند اهداف تعیین شده را بشکند عم صلاحیت دریافت مینماید

۲- شرکت کننده ای که نتواند در انتخاب دوم و سوم خود را بشکند بالاترین هدفی را که موفق به شکستن آن شده به عنوان بالاترین رکورد وی محسوب میگردد

۳- شرکت کننده ای که بالاترین رکورد خود را به ثبت رسانده برنده اعلام میگردد

۴- در صورتیکه دو شرکت کننده در نتیجه مساوی باشند مسابقه دیگری بین آنان برگزار خواهد شد. و چنانچه نتیجه مجددا مساوی باشد شرکت کننده ای که قد کوتاهتری دارد برنده اعلام میگردد

۵) شکستن با پرش در طول (تیو یوپ چاگی):

پس از دورخیز، هدف باید با تکنیک تیو یوپ چاگی شکسته شود. معیار سنجش در این تکنیک میزان مسافت طی شده است.

- روش مسابقه: سیستم تک حذفی
- زمان مسابقه: کمتر از ۲۰ ثانیه

(۱۲) مقررات فنی

الف) شرکت کنندگان میتوانند برای طول هدف خود قبل از مسابقه تصمیم گیری نمایند
ب) شرکت کنندگان نمیتوانند بیش از ۱۰ سانتیمتر برای هدف بعدی خود انتخاب نمایند (به عنوان مثال شرکت کنندهای که ارتفاع ۲۷۵ و یا ۲۷۸ سانتیمتری را انتخاب نموده نمیتواند ارتفاع ۲۸۰ و یا ۲۹۰ را انتخاب نماید اختلاف بایستی ۱۰ سانتیمتر باشد)

ج) اهداف میبایستی مورد تأیید کمیته برگزاری باشد

د) شکستن هدف یک بار و در زمان ۲۰ ثانیه بعد از اعلام شیجاک صورت میپذیرد

ه) فاصله تا هدف کمتر از ۱۲ متر میباشد

(۱۳) مقررات فنی

الف: تنها در صورت شکستن اهداف در انتخاب اولیه شرکت کننده میتواند هدف دورتر را انتخاب نماید . شرکت کننده تنها ۲ بار میتواند بعد از انتخاب اولیه مسافت را تغییر دهد.

ب: ارتفاع مانع در آئین نامه مسابقات هانمادانگ اعلام خواهد شد.

ج: بازیکن فینالیست میتواند برای بهبود رکورد خود انتخاب بعدی را داشته باشد (

(۱۴) خطاها اخطار کیونگو نمره منفی (کامچوم) و عدم صلاحیت (سیل گیوک)

۱ - اخطارها توسط سرداور اعلام میگردد.

۲- خطاها شامل اخطار (کیونگو) نمره منفی (کامچوم) و عدم صلاحیت (سیل گیوک) میباشد

الف: یک اخطار در جمع نمرات محاسبه نمیگردد

ب: دو اخطار برابر با یک نمره منفی میباشد

ج: یک کامچوم به معنی یک نمره منفی میباشد

د: اخطارها و کسر امتیاز به موارد زیر داده خواهد شد

- ۱ - رفتار و یا گفتار ناشایست در هنگام شکستن حریف مقابل
- ۲ - رفتار ناشایست به داور و یا برگزار کنندگان در طول مسابقات
- ۳ - زمان اضافی (۱ نمره به ازای هر ۱۰ ثانیه تاخیر در شکستن و ۱ نمره منفی)
- ۴ - داور میتواند در صورتیکه شرکت کننده بعد از دریافت اخطار انرا تکرار نماید اخطار کامچوم بدهد و یا در هنگامیکه اعتراض و یا رفتار ناشایست بعد از اعلام اخطار از خود نشان دهد

ذ: نمرات منفی اخطارها در پایان از نتیجه نهایی کسر میگردد

ر: شرایط دریافت عدم صلاحیت

- ۱- در شرایطی که مانع افقی به زمین بیفتد
- ۲- چنانچه هر قسمتی از بدن بالاتر از زانو ی شرکت کننده بعد از شکستن هدف با زمین تماس بگیرد (نوک انگشتان بلامانع است)
- ۳- چنانچه کف پای بازیکن قبل از شکستن هدف با زمین تماس پیدا نماید
- ۴- در صورتیکه شرکت کننده با نام دیگران شرکت نماید

(۱۷) اعلام نتیجه

- ۱- داوران نتیجه مسابقه را به سرداور اعلام مینمایند
- ۲- سرداور پس از بررسی نتایج بلافاصله نتیجه را اعلام مینماید

(۱۸) تصمیمگیری برای اعلام برنده

- ۱- شرکت کنندهای که نتواند فاصله انتخاب شده هدف را بشکند عدم صلاحیت دریافت مینماید
- ۲- شرکت کننده ای که نتواند در انتخاب دوم و سوم خود رابشکند بالاترین هدفی را که موفق به شکستن ان شده به عنوان بالاترین رکورد وی محسوب میگردد
- ۳- شرکت کننده ای که بیشترین طول را به ثبت برسانده برنده اعلام میگردد
- ۴- در صورتیکه دومسابقه دهنده در نتیجه مساوی باشند مسابقه دیگری بین آنان برگزار خواهد شد. و چنانچه نتیجه مجددا مساوی باشد شرکت کننده ای که قد کوتاهتری دارد برنده اعلام میگردد .

ماده ۴۱ – مسابقات تیمی

مسابقه تیمی عبارت است از اجراهایی که در آنها رشته های تعیین شده با حرکات متعدد تکواندو بطور ابداعی ترکیب می شوند.

۱. روش مسابقه: سیستم تک حذفی

۲. زمان مسابقه: کمتر از ۶ دقیقه

۳. لباس: یونیفرم مجاز (دوبوک)

۴. تعداد رقابت کنندگان: ۹ الی ۱۱ نفر

۵. طبقه بندی رشتهها

- پومسه ابداعی
- تکنیک دفاع شخصی
- پرش و شکستن در یک جهت
- شکستن در جهات مختلف (شکستن اهداف چندگانه)
- شکستن با چرخش (محور عمودی/ محور افقی)
- شکستن ابداعی
- شکستن قدرتی

۶. مقررات هر رویداد

(۱) پومسه ابداعی

پومسه جدیدی که با استفاده از تکنیک های مختلف و با به کار بردن حرکات اصلی تکواندو ترکیب شده است. که بر اساس کتاب دایره المعارف تکواندو می باشد

○ مقررات فنی مطابق قوانین مسابقه بر اساس ماده ۳۱ قوانین و مقررات کتاب قوانین و مقررات مسابقات کوکیوان خواهد بود.

(۲) تکنیک دفاع شخصی

مهارتهای دفاعی (در رفتن، به زمین زدن، شکستن، چرخاندن، لگد زدن، مشت زدن و غیره) برای محافظت از خود و چیرگی به حمله ناگهانی حریف یا حریفان، بدون استفاده از سلاح

○ تمام رقابت کنندگان باید در اجرای تکنیک دفاع شخصی شرکت کنند.

○ (۲) مقررات دفاع شخصی مطابق مقررات ذکر شده در بند ۳۶ (مقررات دفاع شخصی) اعمال می شود.

○ (۳) باید از ابزارهای کوتاه یا بلند به عنوان اسلحه استفاده کرد.

۳) پرش و شکستن در یک جهت

شکستن هدف های ثابت زیاد با تکنیک های متنوع دست یا پا در یک پرش.
مثال) ضربه قیچی ۳ تا ۵ بار تکنیکهای رو به جلو در سه سطح ارتفاع با پله نمودن از رو افراد . تکنیکهای چرخشی و پرش سه گام رو به جلو در سه سطح ارتفاع پرش واجرای تکنیک پهلو در سه سطح ارتفاع

- رقابت کننده می تواند مسیر و مکان دستگاه نگهدارنده را در هر تکنیک کنترل کند، ولی دستگاه نباید از محوطه مسابقه خارج شود.
- فرد می تواند در مورد ارتفاع، مسافت یا تجهیزات شکستن تصمیم گیری کند و بر این اساس امتیاز داده می شود.
- مسافت دویدن نباید بیش از ۱۲ متر باشد.
- تکنیک دست نمی تواند بیش از ۲ بار در شکستن به کار رود.
- سرداور بر اساس اهداف شکسته شده، موقعیت اهداف، دقت در حرکات و کل اجرا قضاوت نماید.

۴) شکستن در جهات مختلف (شکستن اهداف چندگانه)

منظور از این رشته شکستن اهداف متعدد ثابت شده در مسیرهای مختلف است که باید یک باره یا یکی یکی انجام شود.
مثال) شکستن در مسیر چندگانه/ شکستن در مسیر خطی

- رقابت کننده می تواند مسیر و مکان دستگاه نگهدارنده را در هر تکنیک کنترل کند، ولی دستگاه نباید از محوطه مسابقه خارج شود.
- فرد می تواند در مورد ارتفاع، مسافت یا تجهیزات شکستن تصمیم گیری کند و بر این اساس امتیاز داده می شود.
- شکستن در مسیر چندگانه، باید در مسیرهای مختلف با حرکات پیاپی انجام شود.
- شکستن با دست یا پا انجام شده و نمی توان از پیشانی به این منظور استفاده کرد.
- اهداف کمتر از ۱۵ قطعه بوده و ارتفاع آنها بیش از ۱ متر است.
- سرداور بر اساس اهداف شکسته شده، موقعیت اهداف، دقت در حرکات و کل اجرا قضاوت نماید.

۵) شکستن با چرخش (محور عمودی/ محور افقی)

(۱) شکستن با چرخش در محور عمودی

این تکنیک عبارت است از شکستن اهداف با پا در حالیکه فرد از زمین جدا شده و کل بدن در محور کمر یا سینه به طور عمودی می چرخد. این فن می تواند در حال دویدن به جلو و یا با چشمان بسته اجرا شود. به عنوان مثال: پرش و تکنیک برگردان با پله نمودن از روی سینه. پرش تکنیک چرخشی. پرش و تکنیک برگردان پرش و تکنیک دورانی برگردان پا اجرای تکنیکهای پرشی با چشمان بسته پرش و اجرای تکنیک با پرتاب اشیا در هوا

(۲) شکستن با چرخش در محور افقی

منظور از این تکنیک شکستن اهداف است در حالیکه کل بدن به طور افقی در راستای محور افقی بدن چرخیده است. این تکنیک می تواند با چشمان بسته و یا درجا بدون دویدن اجرا گردد. (مثال) دولیاچاگی ۵۴۰ درجه با چشمان بسته/ موم دولیا چاگی ۵۴۰ درجه با چشمان بسته/ دولیاچاگی ۵۴۰ تا ۷۲۰ درجه/ موم دولیا چاگی ۵۴۰ تا ۷۲۰ درجه (۳) رقابت کننده می تواند مسیر و مکان دستگاه نگهدارنده را در هر تکنیک کنترل کند، ولی دستگاه نباید از محوطه مسابقه خارج شود.

(۴) در این تکنیک شرکت کننده باید به ترتیب ضربه چرخشی افقی و عمودی را اجرا کند.

(۵) فرد می تواند در مورد ارتفاع، مسافت یا تجهیزات شکستن تصمیم گیری کند و بر این اساس امتیاز داده می شود.

(۶) داوران بر اساس اهداف شکسته شده، موقعیت اهداف، دقت در حرکات و کل اجرا قضاوت نمایند.

۶) شکستن ابداعی

رقابت کننده می تواند با تکنیک های جدیدی که فرد دیگری تا کنون اجرا نکرده و یا تکنیک های سطح بالای تکواندو اقدام به شکستن هدفها کند.

(۱) رقابت کننده می تواند مسیر و مکان دستگاه نگهدارنده را در هر تکنیک کنترل کند، ولی دستگاه نباید از محوطه مسابقه خارج شود.

(۲) محدودیتی در تکنیک ها نیست، ولی سطح دشواری، ابتکاری بودن و ترکیب آنها باید به وضوح مشخص باشد.

(۳) داوران بر اساس موفقیت یا عدم موفقیت در شکستن، تجهیزات شکستن، سطح دشواری و میزان کامل کردن آنها امتیازدهی را انجام می دهند.

۷) شکستن قدرتی

چهار شرکت کننده هدف های واقع شده بر تخته شکستن را با استفاده از تکنیک های مختلف دست(مشت، تیغه دست، پشت مشت، تیغه پشت دست) به سمت پایین بشکنند.

(۱) هدف های مورد استفاده در مجموع ۲۰ قطعه بوده و ۴ رقابت کننده با تکنیک های مختلف دست به ترتیب آنها را می شکنند.

(۲) هر شرکت کننده می تواند تکنیک ها را آزادانه ترکیب کرده و برای هر شکستن ۰/۵ امتیاز بگیرد.

۷. مقررات اجباری

(۱) مقررات فنی تمام بخشها در مسابقه تیمی مطابق «فصل ۷: مقررات فنی» و ماده مربوطه در مسابقات هانمادانگ اجرا می شود.

(۲) سرپرستان تیم بایستی «برگه طرح مسابقه تیمی» خود را به همراه فرم تقاضا تحل دهند و از آن پس تغییر طرح مورد نظر امکان پذیر نیست.

(۳) از بین ۹ تا ۱۱ عضو تعیین شده ۱ یا ۲ نفر باید مؤنث باشند. هرچند در تقسیم بندی مسابقات بین المللی قابل قبول میباشد ذر صورتیکه در آئین نامه مسابقات درج شده باشد

(۴) cd و یا USB اجرا باید در جلسه نمایندگان و یا قبل از مسابقه تحویل داده شود.

(۵) هدف ها باید مورد تأیید کمیته برگزاری باشد.

(۶) پریدن و شکستن انفرادی : شکستن هدفهای متفاوت. چرخشی . و شکستنهای ابداعی بایستی توسط هر بازیکن اجرا گردد. یکی از خانمهای شرکت کننده بایستی در لیست افراد شکننده اهداف باشد

(۷) شکستنهای عمودی و افقی میتواند شامل این مجموعه باشد

(۸) در تمام شکستننها تنها یک بار میتوان اقدام به شکستن نمود

(۹) استفاده از ترقه و سلاح واقعی ممنوع میباشد

۸. معیار امتیازدهی

(۱) مجموع امتیازات ۱۰۰ امتیاز است که شامل امتیاز داده شده بر اساس معیارهای مربوط به هر رشته می باشد.

- پومسه ابداعی (۲۰ امتیاز): دقت (۱۰ امتیاز) / ارائه (۱۰ امتیاز)
- تکنیک دفاع شخصی (۱۵ امتیاز): دقت (۵ امتیاز) / ارائه (۱۰ امتیاز)
- پرش و شکستن در یک جهت (۱۰ امتیاز): دقت (۵ امتیاز) / ارائه (۵ امتیاز)
- شکستن در جهات مختلف (شکستن اهداف چندگانه) (۱۰ امتیاز): دقت (۵ امتیاز) / ارائه (۵ امتیاز)
- شکستن با چرخش (۱۰ امتیاز): دقت (۵ امتیاز) / ارائه (۵ امتیاز)
- شکستن ابداعی (۲۰ امتیاز): دقت (۱۰ امتیاز) / ارائه (۱۰ امتیاز)

- کیفیت اجرا (۵ امتیاز) : حرکات متنوع و هنرمندانه
- شکستن قدرتی (۱۰ امتیاز): دریافت ۰/۵ برای شکستن هر هدف

(۲) جدول امتیازدهی مسابقه تیمی

استاندارد امتیازدهی										امتیاز	معیار	رشته
خیلی خوب		خوب		متوسط		ضعیف		خیلی ضعیف				
۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱	۱۰	دقت	پومسه ابداعی
۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱	۱۰	ارائه	
۵	۴/۵	۴	۳/۵	۳	۲/۵	۲					دقت	تکنیک های دفاع شخصی
۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳			۱۰	ارائه	
۵		۴		۳		۲		۱		۵	دقت	پرش و شکستن در یک جهت
۵		۴		۳		۲		۱		۵	ارائه	
۵		۴		۳		۲				۵	دقت	شکستن در جهات مختلف
۵		۴		۳		۲				۵	ارائه	
۵		۴		۳		۲				۵	دقت	شکستن با چرخش
۵		۴		۳		۲		۱		۵	ارائه	
۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۲	۲	۱	۱۰	دقت	شکستن ابداعی
۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴		۲	۱	۱۰	ارائه	
										۵	حرکات نمایشی	کیفیت اجرا
۰/۵ امتیاز برای هر هدف شکسته شده										۱۰	تعداد هدف	شکستن قدرتی

9. شیوه امتیازدهی

(۱) پومسه ابداعی (۲۰ امتیاز)

(الف) دقت (۱۰ امتیاز)

با تصمیم‌گیری در مورد میزان اشتباهات در آیتم‌هایی که نیازمند دقت در حرکات پایه و پومسه هستند از ۱ تا ۱۰ امتیاز داده می‌شود.

۱- اشتباهات در آیتم‌هایی که نیازمند دقت هستند عبارتند از:

نشستها (آپ کوبی، دیت کوبی، بوم سوگی و غیره) و تکنیک‌های دست (قفل، مشتم، ضربه و غیره) بر اساس کتاب کوکیوان اجرا نشوند و یا نگاه فرد در مسیر انجام پومسه نباشد.

۲- دقت و اجرا و طراحی در حرکت تکنیکی موضوع امتیاز گذاری میباشد.

(ب) طراحی برنامه (۱۰ امتیاز)

در قضاوت از ۱ تا ۱۰ بر اساس خلاقیت د اجرای پومسه ابداعی امتیاز گذاری خواهد شد ۱.

۱- اجرای برنامه : سرعت و قدرت نرمی و سختی و ضرب آهنگ و ریتم و تعادل و نمایش انرژی شامل این موارد میگردد.

(۲) تکنیک‌های دفاع شخصی (15 امتیاز)

(۱) دقت (5 امتیاز)

امتیاز ۱۱ تا ۵ بر اساس میزان دقت و درستی حرکات تکنیکی داده می‌شود.

* دقت در حمله، محل دفاع و هدف:

بر اساس میزان درستی حمله به هدف (نقاط حیاتی)، استفاده از حمله مناسب و محل دفاع امتیاز داده می‌شود.

(۲) طراحی برنامه (۱۰ امتیاز)

بر اساس نحوه ارائه و اجرای کلی تکنیک‌های دفاع شخصی از ۱ تا ۱۰ امتیاز داده می‌شود.

الف) ارائه: سرعت و قدرت، توان، ضرب آهنگ، ریتم، تعادل، به نمایش گذاردن انرژی.

امتیاز در این بخش با توجه به سرعت و قدرت، توان، ضرب آهنگ، ریتم، تعادل و به نمایش گذاردن

انرژی به طور واقعی محاسبه می‌شود.

(۳) شکستن ترکیبی (۳۰ امتیاز)

این رشته که شامل پرش و شکستن در یک جهت (۱۰ امتیاز)، شکستن در جهات مختلف (۱۰ امتیاز) و شکستن با

چرخش (عمودی و افقی) (۱۰ امتیاز) را در برمی‌گیرد با توجه به ماده ۳۷ امتیازدهی می‌شود.

(۱) دقت (۵ امتیاز)

تعداد هدف های شکسته شده: برای هر هدفی که نشکند ۱ امتیاز کسر می شود.
فرود آمدن: فرود آمدن بدون تعادل بعد از اجرای شکستن منجر به کسر ۱ امتیاز می شود.
(۲) ارائه (۵ امتیاز)

مهارت: به هارمونی ریتم و حرکاتی امتیاز تعلق می گیرد.
اجرا: به یزان سختی و اجرای پویای حرکات و هماهنگی با موسیقی امتیاز داده می شود.
خلاقیت: اجرای خلاقانه و هنرمندانه امتیاز می گیرد.

(۴) شکستن ابداعی (۲۰ امتیاز)

(۱) اجرای برنامه (۱۰ امتیاز)

تعداد هدف های شکسته شده: برای هر هدفی که نشکند ۱ امتیاز کسر می شود.
فرود آمدن: فرود آمدن بدون تعادل بعد از اجرای شکستن منجر به کسر ۱ امتیاز می شود.
(۲) ارائه (۵ امتیاز)

۱- مهارت: سطح دشواری در اجرای مهارتها - ارتفاع بالاتر و زاویه چرخش بازتر امتیاز بیشتری را به خود اختصاص می دهد.

۲- اجرا: اجرای خوب تکنیک با تعادل هنگامی که فرود و در هوا دارد است.

۳- خلاقیت: امتیاز گذاری بر اساس زاویه واروها و اجرای تکنیکهای جدید در شکستن مبنا امتیاز گذاری می باشد

۴- کیفیت اجرا (۵ امتیاز)

ارزیابی کیفیت اجرا نمره گذاری خواهد شد

۵- شکستن قدرتی (۱۰)

برای هر هدف شکسته شده ۰/۵ امتیاز در نظر گرفته شده است.

۱۰. اخطار (کیونگ گو، کام چو و سلب صلاحیت)

(۱) اعلام اخطارها توسط سرداور انجام می شود.

(۲) اخطارها شامل کیونگ گو، کام چو، و سلب صلاحیت است.

○ یک اخطار کیونگ گومعادل ۰/۵- امتیاز است.

○ دو اخطار کیونگ گو معادل یک کام چو (۱ امتیاز) است.

○ یک اخطار کام چو معادل ۱- امتیاز است.

۳) معیارهای اخطار کیونگ گو و کام چو به قرار زیر است:

- حرکات و اعمال ناشایست.
- اخلال در کار داوران یا سایر برگزارکنندگان حین مسابقه.
- صرف زمان بیشتر از مدت تعیین شده و یا نرسیدن به حداقل زمان مسابقه (کسر ۳ امتیاز به ازای هر ۱۰ ثانیه)
- زیاد یا کم بودن تعداد اعضای تعیین شده (کسر ۱۰ امتیاز به ازای هر نفر)
- چنانچه رقابت کننده هنگام فرود آمدن بیفتد، برای هر بار افتادن ۳ امتیاز کسر می شود.
- چنانچه سلاح جنگی بکاربرده شود ۳ نمره کسر میگردد
- چنانچه تم اجرا برنامه سیاسی و بر علیه حکومتی و یا مذهبی باشد ۱۰ نمره کسر میگردد.
- قوانین خطاها برای تمامی مسابقات در نظر گرفته شده .

۱۱. تعویض

- (۱) در مسابقه تیمی، تنها یک فرد که از قبل ثبت نام کرده می تواند جایگزین شود.
- (۲) تعداد افراد ذخیره محدود به ۲ نفر هستند (۱ مذکر، ۱ مؤنث) و قطعاً باید به عنوان ذخیره در تقاضانامه ثبت نام کرده باشند.

۳) تعویض فقط فقط در گروه جنسیتی یکسان و در شرایط زیر امکان پذیر است:

- (۱) چنانچه رقابت کننده ای در حین مسابقه مصدوم شود.
- (۲) مسابقه دهنده ای که در حین تمرین آسیب دیده باید فرم درمانی خود را به کمیته برگزاری تحویل دهد.

۱۲. انتشار امتیازات

- (۱) امتیاز نهایی باید فوراً پس از بررسی امتیازات داوران اعلام گردد.
- (۲) در صورتی که از دستگاه امتیازدهی استفاده می شود:
 - پس از اتمام مسابقه تیمی داوران امتیازات را در دستگاه وارد کرده و امتیاز کلی به طور خودکار بر مانیتور (صفحه نمایش) ظاهر می شود.
 - امتیاز نهایی (میانگین امتیازات) و امتیازات فردی باید پس از حذف خودکار بالاتری و پایین ترین امتیاز داوران بر روی صفحه مانیتور نمایش داده شود.
- (۳) در صورت امتیازدهی دستی:

- پس از اجرای مسابقه، هماهنگ کننده برگه ها را جمع کرده و فوراً به منشی ارائه می دهد.
- منشی پس از کسر بالاترین و پایین ترین امتیاز، نتیجه نهایی را به سرداور اعلام کرده و سپس آنرا به اطلاع سایرین می رساند.

۱۳. تصمیم گیری و اعلام برنده

- ۱) تیمی که در مجموع امتیاز بالاتری کسب کرده باشد به عنوان برنده اعلام می شود.
- ۲) در صورت برابر بودن امتیاز، تیم برنده بر اساس نمره بخش ارائه انتخاب می شود. چنانچه هنوز امتیازات برابر بودند، بیشترین و کمترین امتیاز (که قبلاً محاسبه نشده بود) برای انتخاب برنده افزوده می شود.
- ۳) اگر پس از اعمال بند (۲) امتیازها یکسان شد، تیم ها مجدداً مسابقه می دهند.
- ۴) در صورت برابر بودن امتیازات پس از مسابقه مجدد و نیز پس از اعمال بند (۲) هر دو تیم به عنوان برنده مشترک اعلام می شوند.

ضمیمه

۱. اصطلاحات

۱) پومسه استاندارد (Authorized Poomsae):

پومسه وضع شده توسط کویوان به منظور کمک به تکواندوکاران در یادگیری درست و مؤثر تکواندو.

۲) پومسه ابداعی (Creative Poomsae):

پومسه جدید با تکنیک های مختلف با به کارگیری حرکات اصلی تکواندو.

۳) کیوک پا (شکستن) (Kyukpa (Breaking)):

یکی از روش های آموزشی برای ارزیابی تکنیک ها و قدرت از طریق شکستن هدف های مشخص.

۴) شکستن با مشت (Fist breaking):

تکنیک شکستن با مشت باید مطابق کتاب درسی کویوان باشد و منظور از آن تکنیک زدن به سمت پایین برای شکستن هدف هایی است که توسط دستگاه نگه دارنده در ارتفاع خاصی نگه داشته شده اند.

۵) شکستن با تیغه دست (Knife hand breaking):

شکستن با تیغه دست با مطابق کتاب درسی کویوان باشد، یعنی رقابت کننده باید شکستن را با تیغه دست به طور عمودی انجام دهد. ارتفاع وسیله نگه دارنده باید مطابق استانداردهای مقرر باشد.

۶) شکستن پا (تی چاگی / یوپ چاگی) (Side Kick breaking/ Back Kick breaking):

مطابق کتاب کویوان در شکستن با ضربه پا رقابت کننده باید هدفی که توسط دستگاه نگه داشته شده را با ضربه سینه یا پاشنه پا بشکند. ارتفاع دستگاه بر اساس استانداردهای مقرر قابل تنظیم است.

۷) شکستن اهداف در جهات مختلف (Multi target breaking):

منظور از این رشته شکستن اهداف متعدد ثابت شده در مسیرهای مختلف است که باید یک باره یا یکی یکی انجام شود.

۸) تکنیک دفاع شخصی (Self-defence breaking):

مهارتهای دفاعی (در رفتن، به زمین زدن، شکستن، چرخاندن، لگد زدن، مشت زدن و غیره) برای محافظت از خود و چیرگی به حمله ناگهانی حریف یا حریفان، بدون استفاده از سلاح

۹) تکواندو ایروبیک (Taekwondo Aerobics):

تکواندو ایروبیک یعنی اجرای خلاقانه ژیمناستیکیهماهنگ با موسیقی و ابزارهای موسیقی با بکارگیری حرکات اصلی تکواندو.

(10) مسابقه رکوردی (Recording contest).

منظور از مسابقه رکوردی رویدادی است که در آن افراد با توجه معیارهای مختلفی از جمله تعداد تکنیک، سرعت، ارتفاع، مسافت و طول آن در زمان و مکان مقرر به رقابت می پردازند.

(11) یوپ چاگی استقامتی (Endurance contest for long holding side kick).

در این تکنیک زمان نگه داشتن یوپ چاگی محاسبه می شود. رقابت کننده ای که تکنیکش بیش از همه به طول انجامد برنده خواهد بود.

(12) شکستن با دولیاچاگی پیایی (Consecutive Dolgaechagi breaking).

منظور از این فن شکستن هرچه بیشتر هدف ها با چرخاندن کامل بدن roundhouse ۳۶۰ درجه، به طور پی در پی در مکان ثابت.

(13) شکستن با موم دولیاچاگی پیایی (Consecutive spinning kick breaking).

این تکنیک عبارت است از شکستن پی در پی هر چه بیشتر هدف ها با کف یا پاشنه پا در محل ثابت در فاصله زمانی ۲۰ ثانیه.

(14) شکستن با تیو آپ چاگی (High jump kick breaking).

پس از دویدن/خیز برداشتن باید ضربه تیو آپ چاگی مستقیماً به سمت بالا به هدف زده شود. این تکنیک بر اساس میزان ارتفاع سنجیده می شود.

(15) شکستن با تیو یوپ چاگی (Long jump kick breaking).

پس از مقداری دویدن، هدف باید با تکنیک تیو یوپ چاگی شکسته شود. معیار سنجش در این تکنیک میزان مسافت طی شده است

(16) مسابقات تیمی (Team competition).

مسابقه تیمی عبارت است از اجراهایی که در آنها رشته های تعیین شده با حرکات متعدد تکواندو بطور ابداعی ترکیب می شوند.

(17) حرکات پایه (Basic movements).

حرکات پایه آزادانه با حرکات مشخص در کتاب تکواندوی کوکیوان ترکیب می شوند.

(18) پرش و شکستن در یک جهت (Single jump kick breaking).

شکستن هدف های ثابت زیاد با یک تکنیک یا تکنیک های متنوع دست یا پا در یک پرش.

۱۹) شکستن چرخشی عمودی (*Vertical spinning breaking*)

این تکنیک عبارت است از شکستن اهداف با پا در حالیکه فرد از زمین جدا شده و کل بدن در محور کمر یا سینه به طور عمودی می چرخد. این فن می تواند در حال دویدن به جلو و یا با چشمان بسته اجرا شود.

۲۰) شکستن چرخشی افقی (*Horizontal spinning breaking*)

منظور از این تکنیک شکستن اهداف است در حالیکه کل بدن به طور افقی در راستای محور افقی بدن چرخیده است. این تکنیک می تواند با چشمان بسته و یا درجا بدون دویدن اجرا گردد.

۲۱) شکستن ابداعی (*Creative breaking*)

رقابت کننده می تواند با تکنیک های جدیدی که فرد دیگری تا کنون اجرا نکرده و یا تکنیک های سطح بالای تکواندو اقدام به شکستن هدفها کند.

هوالمحبوب