



Reglamento V Campeonato de España de Haidong Gumdo 2018

General

Fecha del campeonato: 24 de Noviembre de 2018.

Lugar: Pabellón dos Remedios (Ourense).

Organiza: Delegación Galega de Haidong Gumdo, Gimnasio Club Lee, Gimnasio Olimpia Carballiño y Escuela de Artes Marciales Sam Mu Dojang.

1. Este campeonato está abierto sólo para miembros y Escuelas de la Asociación Española de Haidong Gumdo.
2. Todos los participantes deberán vestir el *dobok* oficial de Haidong Gumdo (a excepción de aquellas categorías en las que se especifique lo contrario).
3. Los competidores no podrán participar con zapatillas ni calcetines (a excepción de aquellas categorías en las que se especifique lo contrario o debido a circunstancias médicas. En este último caso, deberá consultarse previamente con la organización).
4. Los competidores deberán saludar a los jueces al empezar cualquier ejercicio, siempre quitando la espada del cinturón.
5. Los practicantes de Haidong Gumdo deberán mantener un nivel de decoro digno de practicantes de Artes Marciales. Faltar al respeto puede derivar en descalificación.
6. Las categorías deberán tener un mínimo de competidores, a decidir por la organización una vez sean recibidas las inscripciones. La organización se reserva el derecho a combinar, añadir o separar divisiones para el mejor funcionamiento del campeonato.
7. Los competidores participarán con el cinturón (KUP o DAN) obtenido antes del 30 de Septiembre de 2018.



8. La utilización de gomas, cordones, pulseras, anillos, piercings... restarán 2 puntos por cada árbitro. En el caso de que un piercing o pendiente no se pueda quitar, ha de ser tapado con esparadrapo blanco.

의용검도



Organigrama

Presidente del campeonato: Gran Maestro Lee Dong Kyu.

Director de competición y organización: Maestro José Manuel Soto Dapena.

Directora de arbitraje: Maestra Yoo Joung Lee Choi.

Director de voluntarios: Maestro Félix Francisco Castro Vicente.

Asistentes de organización: Maestro Cástor Manuel Castro Vicente.

Maestra M^a Concepción Nóvoa Fernández.

Maestro Saúl Servia Rivero.

합도합도



Formas Individuales

Categorías

- **Infantil:** Hasta 11 años (incluidos).
- **Junior:** 12 a 17 años (incluidos).
- **Senior:** 18 a 39 años (incluidos).
- **Veteranos:** +40 años (incluidos).

Normativa

- No habrá *chakgum* entre formas. Sólo al terminar todos los *gumbups*.
- Todos los *gumbups* deben empezar mirando al tribunal.
- La transición entre *gumbups* es libre.
- El competidor realizará el *chakgum* sin orden del tribunal al acabar todas las formas.
- En la transición entre *gumbups* hay que acabar mirando al tribunal para comenzar con el siguiente, si no será penalizado.

El procedimiento será:

1. El tribunal anunciará: *charyot kyonne* para el saludo (la espada deberá sacarse del cinturón para saludar).
2. El tribunal anunciará: *junbi* y deberá responderse con un *junbi!*
3. El tribunal anunciará: *shijak!* y se deberá empezar la forma con un grito (*kihap*).

Habrán dos rondas:

1. **Eliminatoria:** en esta ronda los *gumbup* se harán en grupos de 4 competidores (todos a la vez).
2. **Final:** solo accederán a ella los 4 mejores de cada categoría. En esta ronda el *gumbup* se realizará de manera individual.



Se valorará:

- **Precisión:** de los cortes, de las correctas posturas y de la mirada.
- **Potencia:** los cortes deberán tener energía, así como las posturas ser estables.
- **Velocidad:** un correcto dinamismo entre rapidez y calma, en los diferentes movimientos de la forma.

*No se penalizará salirse de la zona de competición en la eliminatoria.

Cinturón (incluidos)	Forma(s)
Amarillo hasta verde	Ssangsu gumbub 1 y 2
Azul hasta Rojo-Negro	Ssangsu gumbub 6 y 7
1r DAN hasta 3r DAN	Ssangsu gumbub 9 y 11

- **Cinturones de color:** *mokgum* (espada de madera) oficial.
- **Cinturones negros:** *kagum* (espada sin filo) oficial.



Apagar Velas

Categorías

- **Infantil:** Hasta 11 años (incluidos).
- **Junior:** 12 a 17 años (incluidos).
- **Senior:** 18 a 39 años (incluidos).
- **Veteranos:** +40 años (incluidos).

Cinturones de color

1 vela.

Cinturones Negros

2 velas.

Normativa

- Habrá dos rondas (eliminatória y final) en caso de ser más de 10 o más competidores. En caso de ser 9 o menos se realizará final directa (el primero que apague gana).
- En caso de empate se realizará otra ronda de desempate.
- El tribunal dará la orden para cada intento.
- En cada orden la espada deberá detenerse al terminar el corte (sin volver a subir).
- Se descalificará en caso de que la espada toque la vela o el suelo.
- En ambas categorías deberá usarse *mokgum* (espada de madera) oficial.



Corte de Papel

Categorías

- **Infantil:** Hasta 11 años (incluidos).
- **Junior:** 12 a 17 años (incluidos).
- **Senior:** 18 a 39 años (incluidos).
- **Veteranos:** +40 años (incluidos).

Normativa

- Cada categoría constará de 2 rondas (eliminatória y final) excepto en el caso de que haya menos de 6 participantes, en el que se pasará directamente a la final.
- Al terminar todos los cortes, el competidor realizará el *chakgum* por sí solo.
- Se usará papel oficial de Haidong Gumdo.
- Se proporcionará espada (mokgum) oficial especial para papel. Los competidores podrán usar la suya, si lo desean (oficial).
- Todas las categorías (colores y cinturones negros) realizarán el mismo número de cortes.

El procedimiento será (NOVEDAD):

1. El tribunal anunciará: *balto* y el competidor ha de ponerse en *chayon kionyokse*
2. El competidor se ajustará a la distancia que crea conveniente estando en *chayon kionyokse*.
3. El tribunal anunciará en la eliminatória: *hana para el primer corte* y el competidor ha de pasar directamente a *kimase hendang baegui* y cortar a la vez que se posiciona (si el competidor se posiciona y después corta, obtendrá un 0 en ese corte). La espada



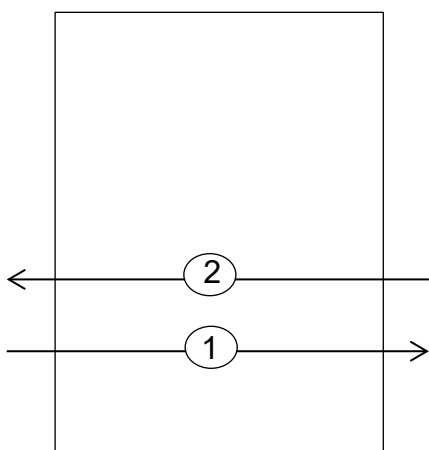
ha de quedar horizontal sin mover el filo. El tribunal anunciará *dul* para el segundo corte y el competidor ha de girar el filo de la espada y cortar directamente sin detenerse por el camino. Una vez finalizado el segundo corte, el competidor se volverá a poner en *chayon kionyokse* y esperará a que el tribunal le de la orden de enfundar (*chakgum*).

4. En la final el tribunal anunciará "*shijak*" y el competidor ha de pasar directamente a *kimase hendang baegui* y cortar a la vez que se posiciona para el primer corte. De ahí, el competidor ha de girar el filo de la espada y cortar rápidamente sin detenerse por el camino, y el mismo procedimiento par el tercer corte. Una vez finalizado el tercer corte, el competidor se volverá a poner en *chayon kionyokse* y esperará a que el tribunal le de la orden de enfundar (*chakgum*).
UNA VEZ EL TRIBUNAL DÉ LA ORDEN DE *SHIJAK*, EL COMPETIDOR HA DE REALIZAR LOS TRES CORTES SEGUIDOS SIN PARAR.

Eliminatoria

2 cortes:

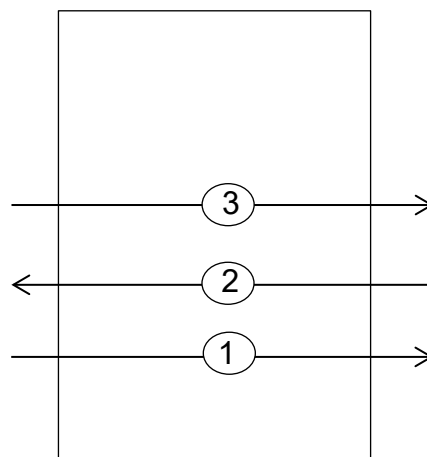
- De izquierda a derecha. .
- De derecha a izquierda.



Final

3 cortes:

- De izquierda a derecha
- De derecha a izquierda.
- De izquierda a derecha





Puntuación

- Si el corte empieza y acaba dentro de la zona delimitada, la menor puntuación será usada.
- 0 puntos si el corte ni empieza ni acaba dentro de la zona delimitada.
- 0 puntos si el papel no es cortado completamente, de lado a lado.
- 0 puntos si se corta con una mano.
- Si el papel se desprende de un lado se le darán 0 puntos en ese corte pero el competidor podrá seguir cortando los cortes restantes.
- Descalificación si se arranca el papel del soporte.

한복검도



Combate (Kyorugui)

Se realizará a manera de torneo eliminatorio donde se tendrán en cuenta los cabezas de serie para la organización de las rondas, el resto se realizará por sorteo.

Categorías

Solo se permite 1 participante por DOJANG en cada categoría.

Colores:

- **Senior:** 18 a 39 años (incluidos).
- **Veteranos:** +40 años (incluidos).

Cinturones negros:

- **Senior:** 18 a 39 años (incluidos).
- **Veteranos:** +40 años (incluidos).

Normativa

- Tiempo de combate será 1 asalto de 1,5 minutos.
- Es obligatorio el uso de casco, peto, guantes y protección de antebrazos.
- Los participantes tendrán que traer su espada oficial de combate (roja y azul) y demás material. El participante que no disponga de material será descalificado. La organización no proporcionará material.
- Los competidores deberán ir descalzos.
- La zona de combate será de 8x8.

Funcionamiento

- Habrá 1 árbitro central: es el responsable de dirigir el combate pero no puede otorgar puntos.



- 3 árbitros de esquina: decidirán el ganador levantando 1 bandera, ya sea azul o roja, al final del combate.
- 1 juez cronometrador: se encargará de cronometrar el tiempo de combate y anotar las amonestaciones.

Técnicas permitidas

- Chongmyong begui.
- Hwendang begui.
- Chwa begui.
- U begui.
- Degakson neryo begui.
- Degakson ollyo begui.

Todas las técnicas de corte tendrán que ser ejecutadas a dos manos para que puntúen, solamente puntuarán las técnicas de corte ejecutadas a una mano, si se realizan después de un giro, salto, caída o rueda.

Zonas permitidas

- Cualquier parte del cuerpo a excepción de: cuello, antebrazos y genitales.

Puntuación

- 1 punto: cualquier corte permitido ejecutado correctamente en cualquier zona permitida.
- 2 puntos: cualquier corte permitido ejecutado correctamente en cualquier zona permitida después de: giro de 360° o salto.

Actos prohibidos

Los actos prohibidos se sancionaran con **gamjeon** (amonestación de 1 punto) y serán los siguientes:

- Salir de la zona de combate con ambos pies.



- Tirarse intencionadamente.
- Evitar o rehuir el combate.
- Coger o retener al oponente.
- Atacar al cuello o genitales.
- Realizar caídas o volteretas (NOVEDAD).
- Atacar continuamente y encadenando técnicas sin sentido que no son propias del Haidong Gumdo.
- Atacar al oponente después de que el árbitro pare el combate (*kallyo*).
- Atacar al oponente caído.
- Ataque intencionado al oponente con *chirigui*.
- Golpe de codo, golpe de rodilla, patadas o puñetazos.
- Tirar, empujar o proyectar al oponente en el suelo. Tanto con las manos, pies o cualquier parte del cuerpo.
- Atacar al cuello o genitales de manera intencionada.
- Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o maestro.

Actos que supondrán una eliminación directa:

- Perder la espada.
- Acumular 3 *gamjeon* (puntos de amonestación).
- Actos violentos o de mala conducta por parte del competidor o maestro.



Combate Preestablecido

Duración: entre 1:30 y 2:00 minutos.

- El equipo debe estar formado por 2 participantes.
- El área será de 10x10, pudiendo quitar puntos o descalificar al salir de ésta.

El procedimiento será:

1. Los competidores deberán saludar al tribunal y entre sí.
2. El tribunal anunciará: *junbi*.
3. El tribunal anunciará: *shijak* para iniciar el contador tiempo.

Se valorará:

- **Coreografía.**
- **Energía.**
- **Precisión.**
- El uso, sin excederse, de **técnicas especiales** como patadas, ruedas, saltos o caídas.
- **Se penalizará con 2 puntos por árbitro salirse de la zona de competición.**

Los participantes deberán traer sus propias espadas. Está permitido el uso de:

- Espada de madera.
- Espada de plástico.
- Espada de bambú.
- Espada de espuma.

Ambos competidores deberán usar el mismo tipo de espada.

Una espada por competidor.



Gumbup Parejas

Categoría única: Todas las edades y grados.

Normativa

- Sólo 4 parejas por delegación.
- No hay límite de grado.
- Las parejas pueden ser masculinas, femeninas o mixtas.
- Todos los *gumbubs* deben empezar mirando al tribunal.
- La transición entre *gumbus* es libre.
- Los competidores realizarán el *chakgum* sin orden del tribunal al finalizar.

El procedimiento será:

1. El tribunal anunciará *charyot kyogne* para el saludo.
2. El tribunal anunciará: *junbi* y se deberá responder con un *junbi*.
3. El tribunal anunciará: *shijak* y se deberá empezar la forma con un grito (*kihap*).
4. Se penalizará con 2 puntos por árbitro el ir marcando los tiempos del gumbup con mando.

Se valorará:

- **Coordinación** entre los miembros de la pareja.
- **Potencia:** los cortes deberán tener energía, así como las posiciones deben de ser estables.
- **Velocidad:** Un correcto dinamismo entre rapidez y calma, en los diferentes movimientos de forma.

Formas: SANGSU GUMBUB 4 y 2

FINAL DIRECTA

Se penalizará con 2 puntos por árbitro salirse de la zona de competición.



Sword Dance individual

Duración: entre 1 minuto 30 segundos y 2 minutos 30 segundos.

- Categoría individual.
- Categoría única: cinturones de color y cinturones negros.
- Una sola ronda eliminatoria, a excepción de empate, que se podrá solicitar una ronda extra de competición para desempatar.
- Se podrá usar un vestido personalizado o el dobok oficial.
- Solo se permitirá la participación de un competidor por Dojang.
- Se podrá usar tanto *mokgum* (espada de madera) o *kagum* (espada sin filo), independientemente del grado.
- No se podrán usar 2 espadas.
- Se deberá entregar el audio en formato MP3, vía e-mail (antes del 20 noviembre) o USB/CD (el día del campeonato).
- No se permitirá cualquier material que no sea aceptado por la Federación Mundial.

Se penalizará con 2 puntos por árbitro salirse de la zona de competición.

Actos que supondrán una descalificación directa:

- Perder la espada.
- No respetar el tiempo oficial de duración.



Sword Dance por equipos

Duración: 2 minutos (con una holgura de 15 segundos).

- Categoría en grupo.
- Categoría única: todas las edades, colores y cinturones negros.
- Mínimo 4, máximo 6 miembros por equipo.
- Solo se permitirá la participación de un equipo por Dojang.
- Una sola ronda eliminatoria, a excepción de empate, que se podrá solicitar una ronda extra de competición para desempatar.
- Se podrá usar un vestido personalizado o el *dobok* oficial.
- Se podrá usar tanto *mokgum* (espada de madera) o *kagum* (espada sin filo), independientemente del grado.
- Todos los miembros de un grupo deberán usar el mismo tipo de espadas.
- Los miembros del equipo no podrán usar 2 espadas. Tan sólo una por miembro.
- Se podrá realizar con o sin música. De querer música, entregar el audio en formato MP3, vía e-mail (antes del 20 noviembre) o USB/CD (el día del campeonato).
- No se permitirá cualquier material que no sea aceptado por la Federación Mundial.

Se penalizará con 2 puntos por árbitro salirse de la zona de competición.

Actos que supondrán una descalificación directa:

- Perder la espada.
- No respetar el tiempo oficial de duración.



Corte de Bambú

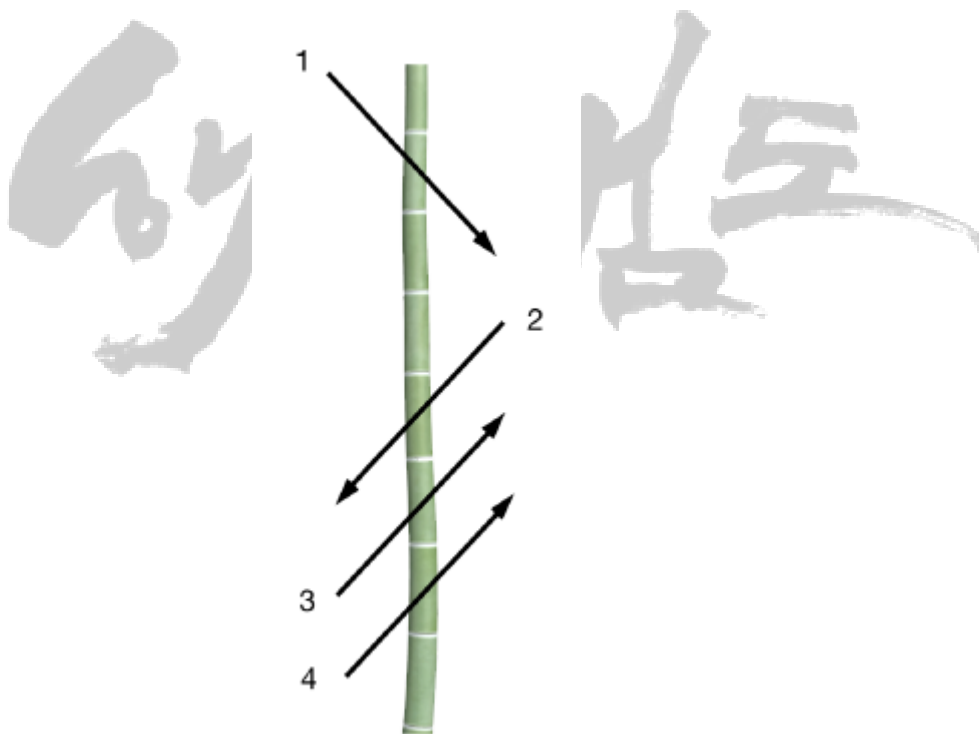
Categorías

- **Senior:** 18 a 39 años (incluidos).
- **Veteranos:** +40 años (incluidos).

Sólo para cinturones negros y rojo-negros.

En función del número de participantes, la organización optará por realizar una ronda eliminatoria primero, o pasar directamente a la final. A continuación se muestran los dos diagramas de corte de cada ronda:

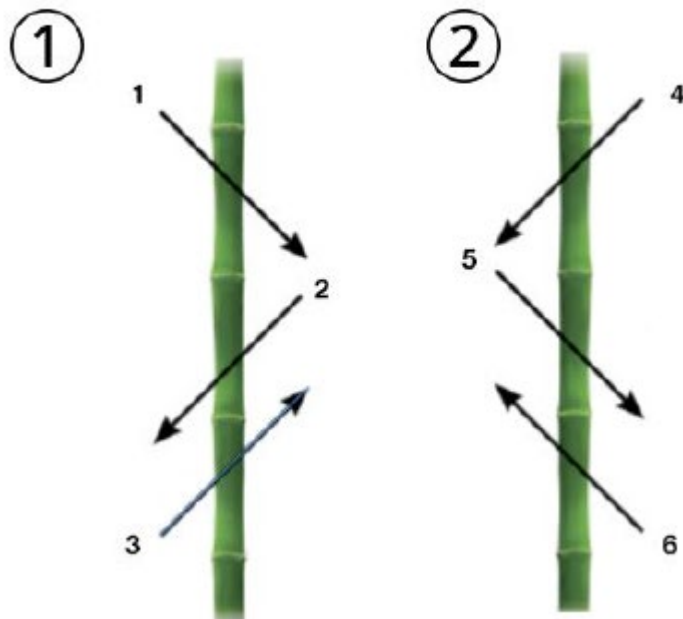
Ronda eliminatoria



*Se deberá ejecutar un giro de 360° entre el 3º y el 4º corte.



Ronda final



*Se deberá ejecutar un giro de 540° hacia la izquierda después del tercer corte del primer bambú.

Para ambas rondas: al terminar todos los cortes se deberá acabar en postura *chayonse* para detener el tiempo.

Se valorará:

- **Precisión:** un corte limpio a 45°.
- **Velocidad:** el tiempo de ejecución y de transición entre objetivos.

1. El tribunal anunciará: *charyot kyogne* para el saludo (la espada deberá sacarse del cinturón para saludar).
2. El tribunal anunciará: *junbi* y se deberá responder con un *junbi!*
3. El tribunal anunciará: *balto* para desenvainar.
4. El tribunal anunciará: *shijak!* para empezar.



- Se deducirán puntos por tirar o romper el bambú, realizar mal la secuencia de los cortes, así como por ejecutar incorrectamente el giro hacia la segunda caña.
- Se dará 0 puntos al corte que se ejecute con una sola mano. Todos los cortes deberán realizarse con dos manos.
- Se deberán utilizar zapatillas de Artes Marciales.
- Los soportes estarán fijos a una distancia de 3 metros entre sí, para todos los competidores (no podrán moverse). Deberán empezar tras la línea marcada en el suelo, a 1,5 metros de cada bambú.
- La organización proporcionará *jingum* (espada real) pero cada competidor podrá usar su propia espada (oficial).

의용검도



Inscripción / Cuotas

Consultar la página web oficial del Club Taemi para realizar la inscripción <http://www.taemi.es>, desde esta dirección se reenviará a la organización todas las inscripciones.

Éstas deberán ser entregadas, junto con el pago, al Delegado de la Comunidad Autónoma correspondiente. Será éste quien presente la información y pago único a la organización. El pago se realizará en la siguiente cuenta bancaria:

IBAN: ES90 0238 8231 8905 0006 6976.

TITULAR: ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE HAIDONG GUMDO.

La **hoja de inscripción** y **justificante de pago** pueden ser enviados a la dirección de correo galiciahdgd@gmail.com

ASPECTOS A TENER EN CUENTA:

- El competidor asume plena responsabilidad por cualquier daño, lesiones, o pérdidas que pueda sostener o incurrir al asistir o participar, y renuncia a todas las reclamaciones contra los organizadores o patrocinadores del evento.
- El competidor entiende perfectamente que cualquier tratamiento médico será tan solo de primer asistencia.
- El competidor da su consentimiento de que cualquiera de las imágenes, vídeos, u otros medios tomadas de él/ella en relación con el campeonato se podrá utilizar para la publicidad, promoción o programas de televisión, y renuncian a cualquier remuneración económica o indemnización con respecto a los mismos.
- Después del pago de la inscripción no se realizará ningún tipo de devolución.
- Rogamos leerse bien el reglamento para evitar malentendidos.