



Asociación  
**Han Moo Kwan**  
de México

**1ª Competencia de habilidades**

**2021**



**Evento privado.  
Informes en tu doyang Han Moo Kwan**

## Contenido

1. Propósito.....	3
2. Aplicación.....	3
3. Día y hora de competencia. ....	3
4. Lugar de competencia.....	3
5. Participantes. ....	3
6. Categorías y divisiones y ramas. ....	4
7. Equipo y necesidades del participante.....	4
8. Método de competencia.....	5
9. Duración de la competencia. ....	5
10. Periodo de inscripción y realización de gráficas.....	6
11. Procedimiento de la competencia. ....	6
12. Pruebas. ....	7
13. Puntos por prueba. ....	7
14. Procedimiento en caso de lesión. ....	12
15. Marcación y publicación. ....	13
16. Sanciones, amonestaciones y deducciones.....	14
17. Premiación. ....	14
18. Jueces.....	15
19. Protestas. ....	15
20. Otras situaciones no contempladas. ....	15

# Reglas y procedimientos.

## 1. Propósito.

- a. Tener actividades extracurriculares enfocados a una experiencia de competencia en tiempo de aislamiento.
- b. Convivir, al menos de manera virtual, con compañeros y maestros de diferentes doyang (escuelas) Han Moo Kwan.
- c. En base al documento:
  - i. Definir las reglas de esta actividad física y recreativa con desarrollo competitivo.

## 2. Aplicación.

- a. Se aplicará a la “1ª Competencia de habilidades” que organiza la Asociación Han Moo Kwan de México.

## 3. Día y hora de competencia.

- a. Sábado 30 de enero de 2021.
- b. A partir de las 9:00hrs.
  - i. Los horarios para cada competidor varían según su gráfica.

## 4. Lugar de competencia.

- a. Desde casa.
  - i. Desde cualquier lugar o espacio disponible.
    1. Mínimo de 3m x 2m.
    2. Libre de obstáculos que puedan lesionar al participante.
    3. Superficie no deslizante y de preferencia que aminore un posible impacto del participante.
    4. Buena iluminación.
    5. Con conexión a internet.
- b. Desde doyang.
  - i. Atendiendo las normas sanitarias y restricciones en el municipio que se encuentre, es posible que no se permita el uso de espacios cerrados.

## 5. Participantes.

- a. Cualquier alumno de cualquier escuela filial a Han Moo Kwan de México.
  - i. Que esté al corriente con sus pagos y obligaciones.
  - ii. Tener el permiso de su maestro.
  - iii. Tener disponibilidad para participar.
  - iv. Estado físico – atlético aceptable.

## 6. Categorías y divisiones y ramas.

- a. Las categorías se dividen en según el **color de su cinta** sin importar si tienen una o varias cintillas de color en alguno de sus extremos:
  - i. Cachorros: Comprende cualquier grado del programa “Pequeños Cachorros Pre-taekwondo”, de Han Moo Kwan.  
*Explicación: Entran en categoría “Cachorros”, todos aquellos que sean cinta blanca con algún tipo de cintilla de color en alguno de sus extremos que tengan certificado “Cachorros Pre-taekwondo”.*
  - ii. Grados kup. Quienes entran en el programa “Taekwondo” de Han Moo Kwan de México, sin importar el número de parciales de grado.
    1. Blancas.
    2. Naranjas.
    3. Amarillas.
    4. Verdes.
    5. Azules.
    6. Rojas.
  - iii. Negras. Comprende Poom o Dan.
    1. Cualquier grado de cinta negra.  
*Explicación: Desde primer Poom/dan a noveno dan.*
- b. Las categorías se subdividen en divisiones dependiendo de su **año de nacimiento**. *Explicación: Esto es, por ejemplo, para la división 2010-2011, todos aquellos participantes que hayan nacido entre el 1º de enero de 2010 y el 31 de diciembre de 2011.*
  - i. Para la categoría “Pequeños Cachorros Pre-Taekwondo”:
    1. 2017-2018.
    2. 2015-2016.
  - ii. Para todas las categorías, exceptuando “Pequeños Cachorros Pre-Taekwondo”:
    1. 2016-2017.
    2. 2014-2015.
    3. 2012-2013.
    4. 2010-2011.
    5. 2007-2009.
    6. 2004-2006.
    7. 1991-2003.
    8. 1950-1990.
- c. Las divisiones, a su vez, se subdividen en ramas: Varonil y femenil.

## 7. Equipo y necesidades del participante.

- a. Deberán contar con un dispositivo que cuente con cámara de video compatible con plataforma de videoconferencias Zoom<sup>1</sup>.
- b. Conexión estable a internet.

---

<sup>1</sup> Para más información: <https://zoom.us/es-es/meetings.html>

- c. Un domi.
  - i. En caso de no contar con domi (escudo que se usa en taekwondo para patear) podrá hacer uso de un cojín u otro objeto que será usado para patear y golpear que tenga la rigidez suficiente para no colapsar y que no cause lesión a los participantes.
- d. Uso de dobok oficial de Han Moo Kwan y cinta correspondiente.
- e. Alguna persona que asista al participante.
  - i. El asistente ayudará detener el domi u objeto descrito en el punto “c”.
  - ii. El asistente ayudará a encender o apagar la cámara o micrófono.
  - iii. El asistente ayudará al participante en caso de lesión.

## 8. Método de competencia.

- a. La competencia será individual y por equipos.
- b. Competencia individual.
  - i. La competencia individual lo hará cada participante y competirá contra cada todos los que se encuentren en su gráfica.
    - 1. La gráfica está compuesta por participantes que estén en su misma categoría, división y rama.
    - 2. En algunos casos, las gráficas podrán ser subdivididas si éstas tienen a más de 4 (cuatro) participantes. Esto con el fin de que la competencia sea más fluida y menos cansada para los participantes.
    - 3. En algunos casos, las gráficas pueden ser fusionadas. Esto sólo es a discreción de los organizadores.
    - 4. En algunos casos, las gráficas estarán desiertas. Esto es que no hay participantes en dicha categoría, división y rama. Esta gráfica será eliminada del sistema y no aparecerá en el programa de competencia.
  - ii. Se obtendrá al ganador el que tenga la mayor puntuación dentro de su gráfica.
  - iii. Para el segundo y lugares consecutivos, se obtendrán dependiendo el orden de los puntos totales dentro de su gráfica.
- c. Competencia por equipos.
  - i. Participan todos los doyang (escuelas) que hayan inscrito alumnos a esta competencia.
  - ii. Todo alumno de ese doyang ganará puntos para sus doyangs respectivos y dependerá del lugar que obtenga en cada una de las gráficas.
  - iii. Durante el evento, en intervalos irregulares y aleatorios, se irá anunciando los resultados por doyang. Se irá desplegando o transmitiendo una tabla con los lugares por puntos de cada doyang. Estos puntos serán obtenidos de la siguiente forma:
    - 1. 120 (ciento veinte) puntos por cada primer lugar que obtenga.
    - 2. 50 (cincuenta) puntos por cada segundo lugar que obtenga.
    - 3. 20 (veinte) puntos por cada tercer lugar y lugares consecutivos.
    - 4. 1 (un) punto por cada participante que se presente y compita.

## 9. Duración de la competencia.

- a. La competencia consta de 3 (tres) rondas para cada participante.

- i. Cada ronda consta de 1 minuto en momento activo y de 30 segundos de momento inactivo.
  - ii. Momento activo: Cuando el participante desarrolla la prueba en sí.
  - iii. Momento inactivo: Cuando el participante está en periodo de descanso, mientras los jueces emiten su calificación.
- b. La duración total de cada participante es de 4 minutos, aproximadamente.
- c. Se añade 1(un) minuto por gráfica para el llamado de los participantes.
- d. Se añadirán tiempos de descanso. Estos tiempos serán acordados previamente no afectando al programa y agenda de los competidores.

## 10. Periodo de inscripción y realización de gráficas.

- a. El periodo de inscripciones cierra el miércoles 27 de enero a las 23:59hrs. Ya no será posible inscribir a cualquier participante después de esta fecha y hora.
- b. La inscripción será a través de la plataforma Han Moo Kwan, con el nuevo módulo “Competencias”.
- c. Sólo los maestros de cada doyang pueden inscribir a sus alumnos.
- d. Las gráficas serán realizadas el jueves 28 de enero a las 11:00hrs y la publicación correrá por parte de cada maestro Han Moo Kwan. Las gráficas y el programa del día podrán ser descargadas desde la plataforma Han Moo Kwan.
- e. Las correcciones y ajustes de las gráficas se harán hasta las 23:59hrs del jueves 28 de enero y los horarios serán inamovibles. Los ajustes no incluyen nuevas inscripciones.

## 11. Procedimiento de la competencia.

- a. Conexión a la competencia.
  - i. Los participantes se conectarán a la sesión de Zoom proporcionada por el comité organizador, cuyo ID y contraseña serán publicados el jueves 28 de enero a las 12:00hrs, con al menos 5 minutos antes del horario establecido en el programa según su gráfica.
  - ii. El nombre de usuario de la video conferencia de Zoom deberá ser el nombre del participante con su nombre y apellido. Si en la misma sesión habrá más de 1 (un) participante, (por ejemplo, en el caso de hermanos) se pondrán los nombres separados por una diagonal.  
*Explicación: Ejemplo: Nombre: Hugo Pérez/Pedro Pérez/María Pérez.*
  - iii. Comprobar que la conexión a internet sea estable.
  - iv. Pedirle a su asistente que esté listo.
- b. Colocar la cámara.
  - i. La cámara del dispositivo deberá ser orientada al participante en posición horizontal.
  - ii. La cámara no deberá estar a contraluz.
  - iii. Tanto la cámara como el micrófono deberán estar apagados mientras están en lista de espera. Sólo deberán estar encendidas al momento de su participación.
  - iv. Si su dispositivo tiene salida de sonido, favor de no ponerlo con el volumen muy alto porque genera un efecto de retorno de sonido “viciado”. Sólo el volumen necesario para escuchar las indicaciones.
- c. Se hará un llamado previo a los integrantes de la gráfica para confirmar su asistencia y para confirmar el orden de participación.



- d. Al momento de ser llamados, tendrán que encender su cámara y micrófono.
- e. Se les dará la indicación de prepararse para iniciar.
- f. Aparecerá un reloj en cuenta regresiva para dar inicio en la transmisión y/o escuchen la indicación del coordinador.
- g. Cuando el reloj llegue a 0 (cero) y/o el coordinador dé el comando de “fuera” iniciarán la prueba.
- h. Aparecerá otro reloj en cuenta regresiva en la parte superior derecha en la transmisión.
- i. Escucharán el sonido o el comando de “alto” y la prueba habrá finalizado.
- j. Se dará la calificación de los jueces mientras se da el periodo de descanso.
- k. Se repetirá el proceso del punto “e” al punto “j” por cada ronda.
- l. Al terminar las 3 (tres) rondas, el participante escuchará su calificación final y en ese momento apagará su cámara y micrófono.
- m. Cuando todos los participantes de la gráfica hayan terminado, escucharán los resultados finales y se darán a los ganadores.
- n. Saldrán de la sesión de Zoom y podrán seguir el evento en el canal de video que proporcione el comité organizador (podrá ser en YouTube, Facebook u otra plataforma).

## 12. Pruebas.

- a. La competencia comprenderá 3 pruebas. Sólo se hará 1 (una) prueba por ronda.
  - i. Ap chagui.
  - ii. Juchum seogui momtong jirugi.
  - iii. Burpees.
- b. Cada prueba será calificada en 2 partes.
  - i. “Hits” o repeticiones.
  - ii. “Bonus” o puntos por calidad de las repeticiones.
- c. El participante hará una prueba en cada ronda.
- d. Las rondas no son intercambiables o sustituibles y deberán desarrollarse en el orden establecido.

## 13. Puntos por prueba.

- a. Cada prueba tiene una forma de evaluación diferente y se califica de manera independiente.
- b. Prueba 1: Ap chagui.
  - i. Para esta prueba es necesario un asistente. Este asistente puede tener o no experiencia en taekwondo. El asistente detendrá el domi (u otro objeto descrito en el apartado 7.C. de este documento).
  - ii. El participante y el asistente deberán estar frente a frente. La cámara deberá poderlos enfocar y ponerlos en cuadro de manera lateral. Es decir, la cámara deberá capturarlos de perfil frente a frente. No importa quién esté a la derecha o a la izquierda.
  - iii. Se harán técnicas de patada de frente continuas en el domi (u objeto seleccionado) y podrán ser saltando para obtener más velocidad.
  - iv. Deberán permanecer en cuadro todo el tiempo.
  - v. Por cada patada registrada se obtendrá 1 (un) punto.
  - vi. Cada punto será multiplicado por cada “Bonus” de calidad de esa prueba.
    - 1. Los puntos de calidad (Bonus) van de 1 a 5 y son catalogados como “Estrellas de calidad”.
    - 2. Cada “Estrella de calidad” varía su valor según su desempeño.

a. Altura.

Se multiplicará cada punto si:

- i. Patea por debajo de la rodilla.
  1. Una estrella: 0.5
- ii. Patea a la altura de la rodilla:
  1. Dos estrellas: 0.8
- iii. Patea arriba de la rodilla, pero por debajo de la cintura:
  1. Tres estrellas: 1.0
- iv. Patea a la altura de la cintura:
  1. Cuatro estrellas: 1.2
- v. Patea por arriba de la cintura:
  1. Cinco estrellas: 1.5

b. Continuidad.

Se multiplicará cada punto si:

- i. Se detiene muy seguido y por mucho tiempo:
  1. Una estrella: 0.8
- ii. Se detiene seguido, pero no por mucho tiempo:
  1. Dos estrellas: 0.9
- iii. Se detuvo pocas veces, pero no por mucho tiempo:
  1. Tres estrellas: 1.0
- iv. No se detuvo, sólo perdió el ritmo:
  1. Cuatro estrellas: 1.1
- v. Nunca se detuvo y no perdió el ritmo:
  1. Cinco estrellas: 1.2

c. Energía.

Se multiplicará cada punto si:

- i. No hay kihap (grito) y guardia (puños) relajada.
  1. Una estrella: 0.7
- ii. Kihap muy suave y guardia relajada:
  1. Dos estrellas: 0.8
- iii. Existencia de kihap y guardia con intervalos inconstantes:
  1. Tres estrellas: 1.0
- iv. Coordinación buena de respiración y kihap, pero la guardia relajada:
  1. Cuatro estrellas: 1.2
- v. Excelente coordinación entre kihap y respiración, así como buen balance de brazos alternando una guardia correcta entre las piernas y los brazos:
  1. Cinco estrellas: 1.3

c. Prueba 2: Juchum seogui montong jirugui.

- i. El participante actuará sin asistente, de frente a la cámara.
- ii. El participante tendrá que estar en cuadro todo el tiempo.



- iii. Se harán técnicas de golpe en medio en posición de jinete continuos.
- iv. Por cada golpe registrado se obtendrá 0.5 (medio) punto.
- v. Cada punto será multiplicado por cada "Bonus" de calidad de esa prueba.
  - 1. Los puntos de calidad (Bonus) van de 1 a 5 y son catalogados como "Estrellas de calidad".
  - 2. Cada "Estrella de calidad" varía su valor según su desempeño.
    - a. Preparación.
 

Se multiplicará cada punto si:

      - i. El golpe inicia muy cerca del objetivo o en una guardia de boxeo.
        - 1. Una estrella: 0.6
      - ii. El golpe inicia con las manos cerca del cuerpo, pero no a la altura de la cadera:
        - 1. Dos estrellas: 0.8
      - iii. El golpe inicia con las manos pegadas al cuerpo, pero no a la altura de la cadera.
        - 1. Tres estrellas: 1.0
      - iv. El golpe inicia con la mano en la cadera, pero el puño no está cerrado y girado con la palma hacia arriba:
        - 1. Cuatro estrellas: 1.2
      - v. golpe inicia con la mano en la cadera y el puño está correctamente cerrado y girado con la palma hacia arriba:
        - 1. Cinco estrellas: 1.4
    - b. Extensión.
 

Se multiplicará cada punto si:

      - i. La distancia entre el punto de inicio y el de contacto es muy corta, el ángulo del brazo es muy cerrado y el puño no gira:
        - 1. Una estrella: 0.6
      - ii. La distancia entre el punto de inicio y el de contacto es corta, el ángulo del brazo es cerrado y el puño gira muy poco:
        - 1. Dos estrellas: 0.8
      - iii. La distancia entre el punto de inicio y el de contacto es amplio, el ángulo del brazo es abierto y el puño gira casi completamente:
        - 1. Tres estrellas: 1.0
      - iv. La distancia entre el punto de inicio y el de contacto es el mayor posible, el brazo está completamente extendido y el puño gira casi en su totalidad:
        - 1. Cuatro estrellas: 1.2
      - v. Brazo completamente extendido y puño correctamente girado en su totalidad:
        - 1. Cinco estrellas: 1.4
    - c. Posición.
 

Se multiplicará cada punto si:

      - i. Sólo está de pie.
        - 1. Una estrella: 0.8

- ii. Tiene piernas separadas, pero no dobla rodillas:
  - 1. Dos estrellas: 0.9
- iii. Hace la posición correcta, pero no es constante, iniciando o acabando de una manera diferente:
  - 1. Tres estrellas: 1.0
- iv. Posición correcta, pero no hay balance, mueve su cuerpo hacia arriba y abajo o no hay movimiento natural de hombros:
  - 1. Cuatro estrellas: 1.1
- v. Posición y balance correctos durante toda la prueba:
  - 1. Cinco estrellas: 1.2

d. Prueba 3: Burpees.

- i. El participante actuará sin asistente.
- ii. La cámara estará tomando el perfil del participante, sin importar si voltea a la derecha o a la izquierda.
- iii. El participante estará en cuadro todo el tiempo. Habrá que tener en cuenta que el espacio vertical es importante en esta prueba.
- iv. La Prueba de Burpee de resistencia cardiovascular involucra el uso total del cuerpo en cuatro movimientos:
  - 1. En cuclillas con las manos sobre el suelo (posición de listos).
  - 2. Se extienden ambas piernas atrás y a su vez se hace una flexión de codo.
  - 3. Se vuelve a la posición número 1.
  - 4. Desde la posición anterior se realiza un salto vertical.
- v. Este ejercicio se realiza a paso a paso sin parar.
- vi. Se tendrá que iniciar según los pasos anteriormente descritos y se contabilizará al momento de realizar el salto.
- vii. Por cada repetición registrada se obtendrá 5.5 (cinco puntos y medio) puntos.
- viii. Cada punto será multiplicado por cada “Bonus” de calidad de esa prueba.
  - 1. Los puntos de calidad (Bonus) van de 1 a 5 y son catalogados como “Estrellas de calidad”.
  - 2. Cada “Estrella de calidad” varía su valor según su desempeño.
    - a. Altura.
      - Se multiplicará cada punto si:
        - i. No hay salto.
          - 1. Una estrella: 0.5
        - ii. Salto con los brazos relajados:
          - 1. Dos estrellas: 0.8
        - iii. Salto con los brazos extendidos por debajo de la cabeza:
          - 1. Tres estrellas: 1.0
        - iv. Salto con los brazos extendidos por arriba de la cabeza:
          - 1. Cuatro estrellas: 1.2
        - v. Salto considerablemente arriba del promedio con los brazos completamente estirados:

1. Cinco estrellas: 1.5
- b. Flexión.
- Se multiplicará cada punto si:
- i. Si no hay flexión de los codos:
    1. Una estrella: 0.6
  - ii. Flexiona los codos muy poco o muy pocas veces:
    1. Dos estrellas: 0.8
  - iii. Flexiona los codos muy poco pero siempre lo hace:
    1. Tres estrellas: 1.0
  - iv. Flexiona muy bien los codos todo el tiempo, pero a una altura media:
    1. Cuatro estrellas: 1.2
  - v. Flexiona muy bien los codos siempre y el pecho toca el piso.
    1. Cinco estrellas: 1.4
- c. Espalda.
- Se multiplicará cada punto si:
- i. La espalda se curva siempre y mucho.
    1. Una estrella: 0.8
  - ii. La espalda se curva la mayoría de las veces y mucho:
    1. Dos estrellas: 0.9
  - iii. Curva la espalda pocas veces y poco:
    1. Tres estrellas: 1.0
  - iv. La espalda esta casi recta casi todas las veces:
    1. Cuatro estrellas: 1.1
  - v. Espalda lo más recta posible en todas las repeticiones:
    1. Cinco estrellas: 1.2
- e. La calificación de "HITS" se obtiene multiplicando el número de repeticiones por su valor.
- f. La calificación de "BONUS" se obtiene multiplicando cada uno de los puntos de calidad dependiendo de su desempeño.

*Explicación. Ejemplo de la prueba 1:*

*Suponemos que el participante ficticio "Juan Pérez" realizó 120 patadas. Estas patadas dan 1 punto por repetición por lo que obtiene 120 puntos por "HITS". Sin embargo, patea por debajo de la rodilla, por lo que obtiene "1 Estrella" que equivale a 0.5. Como patea muy abajo no tiene problema con la continuidad y se le otorga "5 Estrellas" que equivale a 1.2. En "Energía" se le otorga "4 Estrellas" porque hubo kihap y con guardia relativamente relajada, derivada de su pobre altura. La calificación de "BONUS" se multiplica  $0.5 \times 1.2 \times 1.2$  obteniendo 0.72. El total se obtiene multiplicando HITS x BONUS, dando 86.40.*

*Por otro lado, suponemos otro participante ficticio "Roberto López" quién realiza únicamente 60 patadas. Cada patada equivale a 1 punto, por lo que sus HITS son de 60. Sin embargo, todas las patadas fueron por arriba de la cintura, por lo que se le da una calificación de "5 Estrellas" que equivale a 1.5. Por lo mismo que son patadas altas, se cansaba y paro un par de veces para*

respirar y tomar impulso. Por eso en “Continuidad” se le da sólo “3 Estrellas” que equivale a 1.0. En cuestión de “Energía” se quedaba algunas veces sin aliento y la guardia a veces se iba abajo por lo que se califica con “4 Estrellas” que equivale a 1.2. La calificación de BONUS se obtiene al multiplicar 1.5x1.0x1.2 y se obtiene 1.80. El total se obtiene multiplicando HITS x BONUS y da un total de 108.00.

Participante	Patadas	Puntos	HITS	Altura	Continuidad	Energía	BONUS	TOTAL
Juan Pérez	120	1	120	0.5	1.2	1.2	0.72	86.40
Roberto López	60	1	60	1.5	1.0	1.2	1.80	108.00

Este ejemplo ilustra que la calidad de las patadas y su altura es importante y no solamente patear.

Datos y valores de la prueba en esta competencia.

Nombre de la prueba: Ap chaugi  
 Tiempo de la prueba: 60 segundos.  
 Campeón de la prueba: Sin campeón  
 Record de la prueba: ---

Valores de "Hits":  
 Descripción del "Hit": Patadas Valor de cada "Hit": 1.0  
 Establecer mínimo: 0 Establecer máximo: 1000

Valores de bonus:  
 Bonus 1:  
 Altura 1\*: 0.5 2\*: 0.8 3\*: 1.0 4\*: 1.2 5\*: 1.5  
 Bonus 2:  
 Continuidad 1\*: 0.8 2\*: 0.9 3\*: 1.0 4\*: 1.1 5\*: 1.2  
 Bonus 3:  
 Energía 1\*: 0.7 2\*: 0.8 3\*: 1.0 4\*: 1.2 5\*: 1.3

Datos y valores de la prueba en esta competencia.

Nombre de la prueba: Juchum seogui montong jirugui  
 Tiempo de la prueba: 60 segundos.  
 Campeón de la prueba: Sin campeón  
 Record de la prueba: ---

Valores de "Hits":  
 Descripción del "Hit": Hits Valor de cada "Hit": 0.5  
 Establecer mínimo: 0 Establecer máximo: 1000

Valores de bonus:  
 Bonus 1:  
 Preparación 1\*: 0.6 2\*: 0.8 3\*: 1.0 4\*: 1.2 5\*: 1.4  
 Bonus 2:  
 Extensión 1\*: 0.6 2\*: 0.8 3\*: 1.0 4\*: 1.2 5\*: 1.4  
 Bonus 3:  
 Posición 1\*: 0.8 2\*: 0.9 3\*: 1.0 4\*: 1.1 5\*: 1.2

Datos y valores de la prueba en esta competencia.

Nombre de la prueba: Burpees  
 Tiempo de la prueba: 60 segundos.  
 Campeón de la prueba: Sin campeón  
 Record de la prueba: ---

Valores de "Hits":  
 Descripción del "Hit": Repetición Valor de cada "Hit": 5.5  
 Establecer mínimo: 0 Establecer máximo: 1000

Valores de bonus:  
 Bonus 1:  
 Altura 1\*: 0.5 2\*: 0.8 3\*: 1.0 4\*: 1.2 5\*: 1.5  
 Bonus 2:  
 Flexión 1\*: 0.6 2\*: 0.8 3\*: 1.0 4\*: 1.2 5\*: 1.4  
 Bonus 3:  
 Espalda 1\*: 0.8 2\*: 0.9 3\*: 1.0 4\*: 1.1 5\*: 1.2

## 14. Procedimiento en caso de lesión.

- Como toda actividad de contacto, el riesgo de una lesión es posible. El participante y su asistente son responsables de encontrar el lugar más apto para la realización de las pruebas.
- Cualquier tipo de lesión es responsabilidad de el participante y de su asistente.
- Si ocurriera una lesión:
  - Si la lesión no es grave, tratar al participante con los primeros auxilios pertinentes y evaluar si puede regresar a la competencia. El tiempo que tiene el participante para recuperarse es el tiempo restante de la prueba más 30 (treinta) segundos, sin exceder 1 (un) minuto.
  - Si es una lesión grave y necesita atención médica, llame a los números de emergencia de su localidad o al 911.
  - En caso de lesión del participante antes de su llamado y no puede o quiere participar, será descalificado por abandono y no podrá ser acreedor a su diploma de participación.
  - En caso de lesión del participante durante alguna de las pruebas, el marcador se mantiene hasta el momento de su lesión y se contabilizarán los puntos de HITS obtenidos al momento y los puntos de BONUS se obtendrán conforme a lo realizado. Sin embargo, si faltan pruebas por realizar, éstas se calificarán con 0 (cero) en HITS y 1 (una) “Estrella de calidad” en cada uno de los departamentos correspondientes a la prueba, otorgándole 0 (cero) en las pruebas faltantes. Aún así, sí se le otorgará su diploma de participación. Si puede regresar a la competencia después del tiempo de descanso y existen pruebas que pudiera realizar, el participante continuará.

- v. En caso de lesión posterior a su participación, el participante no pierde los puntos obtenidos.

*Explicación:*

*Si el participante termina la primera prueba sin inconvenientes y se lesiona en el minuto 0:30 (segundo treinta) de la segunda prueba, los puntos obtenidos de la primera prueba se mantienen y se califica lo observado durante los primeros 30 segundos de la segunda prueba. Si puede regresar para la tercera prueba, se califica de manera normal. Si no pudiera continuar para la tercera prueba, sólo la tercera prueba se califica con 0 (cero) en HITS y 1 (una) Estrella de calidad en cada departamento. No es descalificado y merece diploma de participación.*

## 15. Marcación y publicación.

- a. Habrá 5 (cinco) jueces sancionando el evento.
- b. Cada juez emitirá una calificación dividida en “HITS” y en “BONUS”.
- c. Cada juez emitirá una calificación independiente.
- d. La calificación de cada prueba será calculada de la siguiente forma:
  - i. De la parte de “HITS” se quitarán del cálculo la calificación más alta y la calificación más baja.
  - ii. Los 3 resultados restantes se sumarán y dividirán entre 3 para obtener el promedio de la calificación de “HITS”.
  - iii. De la parte de “BONUS” se quitarán del cálculo la calificación más alta y la calificación más baja.
  - iv. Los 3 resultados restantes se sumarán y dividirán entre 3 para obtener el promedio de la calificación de “BONUS”.
  - v. La calificación de la prueba se obtiene de la multiplicación de HITS x BONUS.
- e. Después de realizar las 3 (tres) pruebas, se obtendrá la calificación final del participante que se obtiene de la siguiente manera:
  - i. Sumando la calificación de cada una de las 3 (tres) pruebas y dividir las entre 3 (tres) para sacar el promedio general del participante.
- f. El ganador de la gráfica será decidido por el resultado mayor de entre todos los participantes de su gráfica.
- g. En caso de empate se seguirán en el estricto orden las siguientes características:
  - i. En caso de empate, se irá al siguiente criterio que es la suma total de calificaciones. Esto es sumar todas las calificaciones sin quitar la menor ni la mayor de ellas y sin promediar.
  - ii. En caso de seguir empatados se tomará la mejor suma en BONUS.
  - iii. En caso de seguir empatados, se tomará la mejor suma en la primera prueba.
  - iv. En caso de seguir empatados, se tomará la mejor suma en la segunda prueba.
  - v. En caso de seguir empatados, se tomará la mejor suma en la tercera prueba.
  - vi. En caso de seguir empatados, se tomará el mejor resultado arrojado por el Juez 1.
  - vii. En caso de seguir empatados, ganará el que se haya colocado primero en la gráfica.

## 16. Sanciones, amonestaciones y deducciones.

- a. Sanciones.
  - i. Las acciones de mala conducta serán sancionadas dependiendo de la gravedad.
  - ii. Si son faltas consideradas no severas, éstas serán deliberadas durante la competencia y puede ir desde una amonestación verbal a la descalificación de la competencia.
  - iii. Si son faltas graves, se descalificará al competidor de la competencia y se sacará de la sesión de videoconferencia de Zoom. Al término de la competencia, los integrantes del grupo de maestros decidirán qué tipo de sanción se aplicará. Dependiendo la gravedad, puede ir desde la amonestación verbal, excluirlo de eventos similares, cancelar los permisos para exámenes hasta la expulsión de la Institución.
- b. Amonestaciones.
  - i. No tendrán repercusión en la calificación final. Sin embargo, si el participante es acreedor a 2 amonestaciones será descalificado.
- c. Deducciones.
  - i. No habrá deducciones de puntos en esta competencia. Sin embargo, deberá tomarse en cuenta lo siguiente:
    - 1. Si el competidor sale de cuadro de la cámara y no puede verse la prueba en su totalidad, solo se calificará aquellas repeticiones o técnicas que se aprecien.
    - 2. Si el competidor no se presenta a su hora programada será descalificado.
    - 3. Si el competidor presenta una falla en su conexión a internet:
      - a. Parcialmente: Sólo se calificará de acuerdo con lo visto por los jueces.
      - b. Totalmente: Tendrá 1 (un) minuto para revisar su conexión o dispositivo y reintentar su prueba. Sin embargo, una segunda interrupción de su conexión o problema con su dispositivo no es permitido y será descalificado.
    - 4. Si hay obstáculos móviles que afecte el cuadro de la cámara (como una persona o mascota) la prueba no puede repetirse y sólo se calificará aquellas acciones vistas por los jueces.
    - 5. En caso de la prueba de “Burpees”, es importante que el cuadro de cámara alcance a apreciar si los brazos se extienden y si hay flexión al nivel de piso. En espacios reducidos es permitido que la cámara se mueva de arriba abajo con el fin de mostrar la totalidad de la ejecución.
    - 6. En general, solo se calificará aquello que sea visible y claro. Una mala conexión o toma de la cámara podría cortar la transmisión y/o mostrar menos repeticiones que las reales.

## 17. Premiación.

- a. Todos los participantes inscritos tendrán su reconocimiento de participación en forma física. Estos reconocimientos se entregarán junto con los certificados del siguiente ciclo de exámenes de kups del mes de febrero de 2021. Algunas excepciones no obtendrían reconocimiento. Estas son:
  - i. El alumno no se inscribió.
  - ii. El alumno se inscribió, pero no participó.
  - iii. El alumno se inscribió, pero no se conectó.
  - iv. El participante fue descalificado.

- b. Se mostrará la tabla de resultados al terminar su participación, mencionando que tipo de medalla virtual obtuvo.

## 18. Jueces.

- a. Los jueces serán designados por la Asociación Han Moo Kwan de México.
- b. Deberán contar con una computadora de escritorio o laptop con conexión a internet.
- c. Tener actualizado el sistema Han Moo Kwan en su versión 1.2.1.1 o posterior.
- d. Tener una cuenta activa en el sistema Han Moo Kwan.
- e. Conectarse a la video conferencia por Zoom 30 minutos antes de la primera gráfica.
- f. Mantener su micrófono y cámara apagada en todo momento.
- g. El sistema trabaja con 5 jueces para garantizar la transparencia de los resultados, por lo tanto, deberán estar conectados y activos durante todo el día de transmisión de la competencia.

## 19. Protestas.

- a. Al ser un evento de carácter lúdico y recreativo, las protestas no serán permitidas. Sin embargo, cualquier duda acerca de la puntuación y el método de obtención de esa puntuación será cortésmente respondida por cualquier miembro de la Asociación Han Moo Kwan fuera del horario de la competencia para no atrasar el evento.
- b. Las situaciones para revertir un resultado serían las siguientes:
  - i. Errores aritméticos al calcular los totales.
  - ii. Mala identificación del ganador.

## 20. Otras situaciones no contempladas.

- a. Al ser una competencia en vivo de manera virtual, los horarios de competencia pueden retrasarse. Sin embargo, se tienen tiempos de descanso en las que se puede ir ajustando el horario.
- b. Los horarios no pueden ser adelantados después de su publicación.
- c. Cualquier otro asunto no contemplado:
  - i. Si es relacionado con la competencia, será resuelto por el equipo de jueces.
  - ii. Si no es relacionado con la competencia, será resuelto por el comité organizador.