

SONBAE  
MEXICO 2024

20-22 Septiembre

CONVOCATORIA DE  
COMPETENCIA



국제 선배 협회  
INTERNATIONAL SONBAE ASSOCIATION

# Contenido

Objetivo	4
Datos generales	4
Haedong Gumdo	8
Gumbup individual HDGD	9
Corte de papel individual	10
Corte de bambú individual	12
Combate libre	15
Selecciones HDGD	18
Gumbup grupal	19
Corte de papel grupal	20
Corte de bambú grupal	22
Combate por equipos	25
Tiro con arco por equipos	26
Taekwondo	28
Poomsae/hyung	29
Kyorougi	30
Kyopa	28
Hapkido	32
Kwonbob Hyung	33
Mukisul Hyung	34
Hosinsul/ Hanbon kyugui	35
Gungdo (arquería)	37
Preescolares	38

Circuito preescolares	39
Preescolares forma	41
Costos	47
Horarios	48



## OBJETIVO

International Sonbae Association se complace en invitarlo a usted y su dojang al **segundo Campeonato Mundial de Sonbae**.

Como lo marcan los principios de nuestra asociación, el objetivo es compartir y convivir entre asociaciones y dojangs que practicamos artes marciales coreanas en sus diferentes modalidades. Son bienvenidos los practicantes de todas las asociaciones y dojangs que deseen ser parte de este magno evento.

## DATOS DEL EVENTO

El Evento se llevará a cabo en el Domo del Plan Sexenal en la Ciudad de México del 20 al 22 de Septiembre.

## DIVISIONES

El campeonato constará de 3 grandes artes marciales: Haedong Gumdo, Taekwondo ( WT), Hapkido.

Así mismo habrá categorías en modalidad mixta en las que podrán participar competidores de diferentes artes marciales entre sí.

## COMPETENCIA GENERAL

Podrán ser parte de ella todos los practicantes quienes lo deseen, sean del arte propio o externos.

Para los externos se implementará una categoría especial.

En caso de no existir los competidores suficientes para completar las categorías o gráficas, éstas podrán ser fusionadas.

## **COMPETENCIA DE SELECCIONES**

Los competidores serán elegidos por su directiva de su nacional, el equipo deberá de estar conformado por 5 o 6 competidores, los cuales deberán competir todos en todas las categorías de esta división (all around).

En caso de no juntarse los 5 competidores por país, se podrán formar selecciones híbridas entre 2 o mas países.

Las participaciones y puntajes obtenidos por los competidores son acumulativos para su selección.

La competencia de selección será de *All Around*, en la cual se hará la sumatoria de todos los lugares de los competidores, los 3 primeros lugares serán premiados con un trofeo. En caso de empate, el desempate se hará por medio de un gumbup individual de algún seleccionado elegido por su sabomnim.

International  
**SONBAE**  
Association

  
**SONBAE**  
**MEXICO 2024**  
20-22 Septiembre

**HAEDONG GUMDO**

**해동검도**



**국제 선배 협회**  
INTERNATIONAL SONBAE ASSOCIATION

# COMPETENCIA INDIVIDUAL

La forma de calificación del evento será la publicada en el Manual Técnico de Sonbae Gumdo con modificación del manual de jueceo 2024 así como la expuesta por la Dirección Técnica de World Sonbae Gumdo Federation.

A continuación se describen dichos metodos de evaluación.

## MODALIDADES

### GUMBUP TRADICIONAL INDIVIDUAL

Con el fin de agilizar esta modalidad, la manera de calificación será por medio de votos, es decir:

Se sentarán 3 jueces frente a dos competidores y levantarán la mano del lado del competidor que ellos consideren lo haya realizado de mejor manera, tomando en cuenta de manera global y no específica los cortes, posiciones, patadas, defensas, actitud, fluidez y conocimiento del esquema del gumbup. El competidor que obtenga más votos, será el vencedor.

Es importante aclarar que, en este estilo de calificación, los votos no son acumulables para otra ronda, además de que, si la gráfica llegara a ser de un número impar, alguno de los competidores podrá excentar directamente a la ronda siguiente.

GUMBUPS A REALIZAR SEGÚN GRADO	
Externos y Principantes	Ssangoo 1
10°, 9°, 8°, 7°, 6° y 5°	Ssangsoo 2 + 1 gumbup a su elección
4°, 3°, 2°, 1° y Geups	Ssangsoo 4 + 1 gumbup a su elección (a excepción de ssangsoo 12 y 13)
Grados Danes	Yedo 5 + 1 gumbup a su elección (a excepción de ssangsoo 12 o 13, Yedo 9, Weisu 20) (podrá realizarse a doble sable)

Los participantes deberán realizar 2 formas de manera consecutiva, la primera será la obligatoria según su grado y la segunda será de su elección. Ambas formas deberán ser iniciadas hacia enfrente de los jueces y no podrá haber chakgum entre ambas, únicamente podrá ser realizado un ban chakgum (medio envaine) en caso de la forma siguiente así lo requiera (ss6, ss8).

Se podrán realizar movimientos libres para la unión de dichos gumbups.

+

## CORTE DE PAPEL

La competencia de corte de papel será de manera individual y realizada con los pliegos de papel de WSNBGDF.

### REGLAS

La calificación de cada corte es sumatoria.

La máxima calificación por corte, es 10.

La calificación mínima por corte es 0.

**El practicante podrá realizar la cantidad de cortes que le sean posibles en un mismo pliego de papel (máximo 10).**

Si el corte entra, se mantiene y sale en la misma fila de cuadros, la calificación será 10.

Si el corte se desvía en su salida, con respecto a su entrada, serán restados como puntos, la cantidad de filas que haya de diferencia con la entrada del corte. Siendo 10 el puntaje de la entrada.

La cantidad de cuadros que se haya desplazado el corte durante su realización, será la cantidad de puntos restados a la calificación máxima del corte, la cual es 10.

Si el corte se desvía en su transición y salida, la cantidad de filas que exista de diferencia con la entrada del corte, se sumarán, tanto en su transición como en su salida. Ellas mismas deberán ser restadas de la calificación máxima.

En caso de que el corte no sea completado y que un pedazo de papel quede colgante, a la calificación máxima deberá ser restada la cantidad de cuadros que quedaron unidos al pliego.

En caso de que el pliego salga volando durante la realización del corte, los cortes siguientes no podrán ser realizados y serán contabilizados únicamente los anteriores.

Si en su corte, el participante golpea la base o toca la cinta adhesiva con el sable, dicho corte no será contabilizado y no podrá continuar.

Si el corte es realizado de manera distinta a la pedida por la convocatoria, no deberá ser contabilizado o válido.

Todos los cortes deberán ser alternados iniciando de izquierda a derecha y el posterior de derecha a izquierda.

Los sables a utilizar deberán ser chongi begi gums de madera o bambú.

El papel será colocado en bases a la altura de los ojos del competidor.

En caso de romper las reglas de medición, ese corte no será contabilizado. El juez deberá informar al participante en ese momento.

Si el practicante toca la cinta adhesiva durante su corte, no podrá continuar.

<b>Medición del papel</b>	
<b>Principiantes, externos, 10º, 9º, 8º, 7º, 6º y 5º geup</b>	Podrá medir en todos los cortes.
<b>4º geup hasta parciales</b>	Podrá medir únicamente en el primer corte.
<b>Cintas negras.</b>	Solo podrá medir despues del desenvaine, por encima del papel y antes de posicionarse en kimasae.

International  
**SONBAE**  
Association

## **CORTE DE BAMBÚ**

La competencia de corte de bambú será de manera individual y realizada con los bambús proporcionados por la organización.

Las deducciones serán aplicadas por corte en caso de existir la necesidad.

Los competidores deben ser mayores de edad.

Todos los competidores deberán utilizar tenis de taekwondo o tabis.

El corte será considerado como incompleto si se queda  $\frac{1}{4}$  del bambú sobre la base. Si se llegara a quedar más de  $\frac{1}{4}$ , el corte se invalidará.

Si la base y/o el bambú se llegan a caer, todos los cortes no realizados en ese bambú quedarán invalidados.

Si el sable se rompe o se cae, el participante quedará descalificado.

Inmediatamente después del último corte, el practicante deberá envainar.

En caso de realizarse una medición del bambú no permitida, se hará una deducción de 2 puntos por corte

La organización no se hace responsable de los accidentes que puedan ocurrir durante la práctica de esta rama.

La cantidad de cortes extra realizados por el competidor en caso dado, no serán tomados en cuenta .

### **Corte de Bambú Acumulativo (grados geups)**

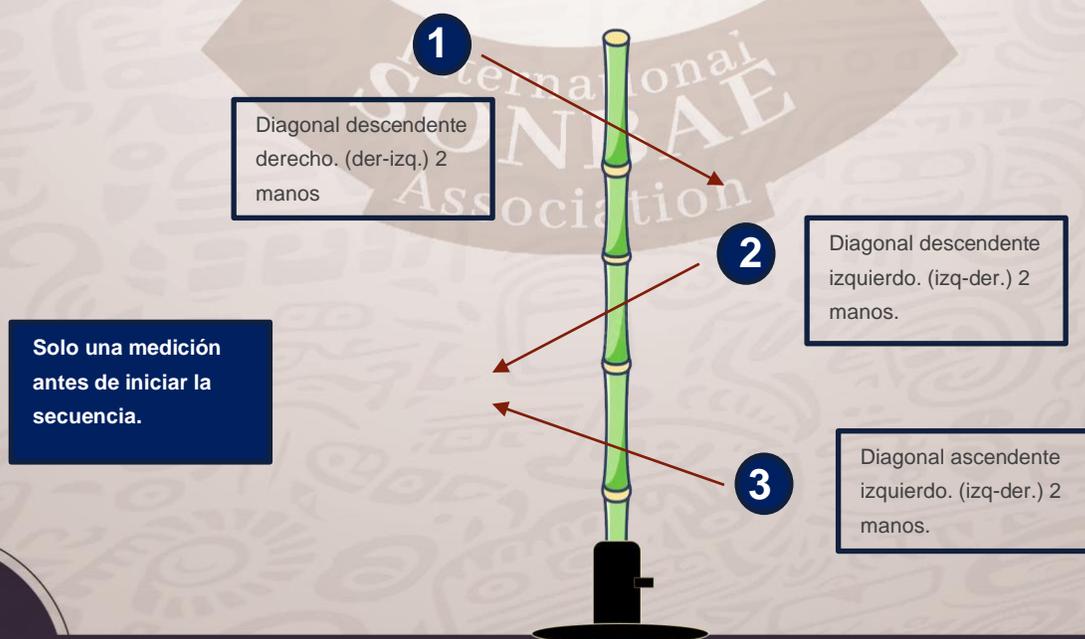
- El ganador será aquel que realice la mayor cantidad de cortes (según la convocatoria en una vara de bambú.
- Si el bambú llega a caer, el participante no podrá continuar y serán contabilizados únicamente los cortes realizados con una deducción de 1 corte.
- El último corte no podrá sobrepasar la medida indicada al límite del tubo de la base o la indicación del juez central.

- La técnica será contabilizada como criterio de desempate.
- La velocidad será contabilizada como criterio de desempate.
- En caso de que el sable quede atorado en el bambú, el competidor no podrá continuar y serán contabilizados únicamente los cortes realizados anteriormente.
- Si un corte queda astillado con mas  $\frac{1}{4}$  del bambú, no será contabilizado, pero se podrá continuar.

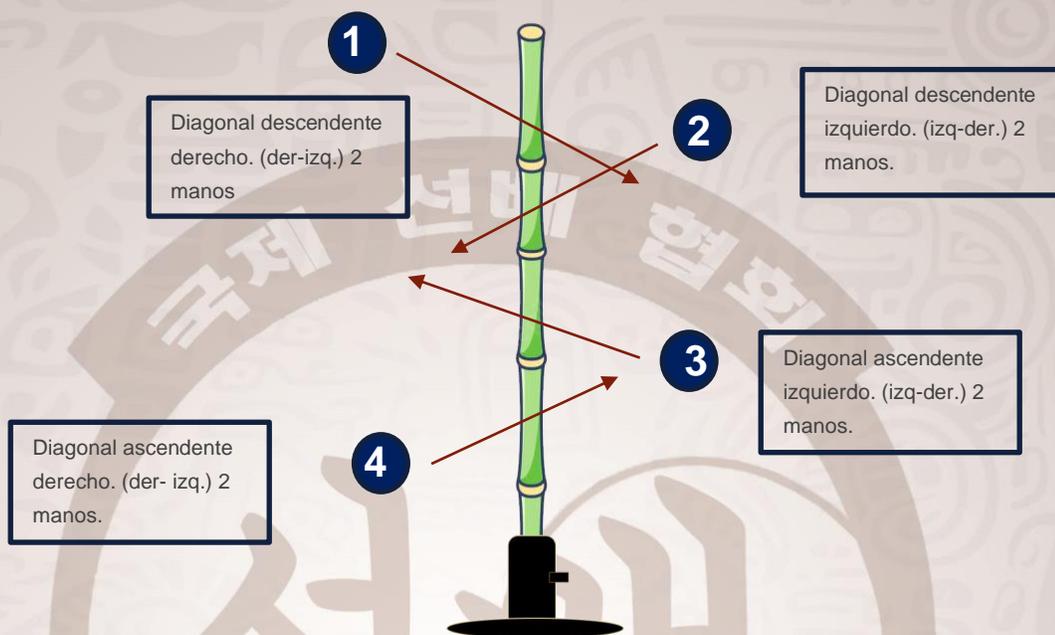
### Corte de Bambú Dificultad descendente (grados danes)

- Todos los competidores deberán realizar la secuencia descrita en la convocatoria.
- En caso de que el bambú caiga o el sable quede atorado, el competidor no podrá continuar y serán contabilizados unicamente los cortes realizados anteriormente menos 3 puntos.
- La secuencia preparación del corte así como de medición deberán ser respetadas.
- Si la medición del corte no es respetada, dicho corte será deducido en su totalidad.
- La velocidad y técnica serán tomadas en cuenta como criterio de desempate.
- En caso de que el bambú caiga o el sable quede atorado, el competidor no podrá continuar y serán contabilizados unicamente los cortes realizados anteriormente.
- Ningún corte podrá ser repetido.
- En caso de que un corte sea repetido, será deducido en su totalidad.
- Las deducciones serán restadas por corte.

#### o Secuencia de corte



○ Secuencia de corte de desempate



○ Secuencia de protocolo

1. Baldo- Daedose, Hanson Hendan Ilgum (desenvaine, corte horizontal a una mano izquierda a derecha en posición larga.).
2. Daedose, Hanson Sangdan maki.( manteniendo la posición larga derecha, realizar una defensa alta con mano derecha.).
3. Daedose, Hanson Neryo Saseon Begi.( manteniendo la posición larga derecha, realizar corte diagonal descendente con mano derecha de izquierda a derecha.).
4. Daedose Chuchomse (paso con pierna izquierda en posición larga con posición de combate alta.).
5. Jayeonse Chungdanse (paso con pierna derecha en posición natural con posición de combate media). **Se mide el bambú.**
6. Daedose Chuchomse (paso hacia atrás con pierna derecha en posición larga con posición de combate alta).

DEDUCCIONES		
N	TIPO DE DEDUCCIÓN	PUNTAJE
1	Corte incompleto	-2
2	Golpear la base o el piso	-3
3	Sable atorado	-5
4	Mala técnica	-3
5	Movimiento de base	-2
7	Falta de respeto a jueces o competidorres	Descalificación

## COMBATE LIBRE

El combate libre será realizado con los sables de combate de goma por seguridad de los competidores, así como con el equipo de combate completo reglamentario (careta de esponja/careta de esgrima (sin pintar), mica plástica, peto de taekwondo, guantes de kendo, coderas y/o antebrazos, concha y chima) o con las armaduras, no serán aceptados otros equipos de combate.

Los combates constarán de 2 rounds de 1 minuto cada uno por 30 segundos de descanso entre cada uno.

### REGLAS

El sistema de evaluación será el indicado por el manual de Sonbae Gumdo 2da edición con modificación 2024.

La organización no se hace responsable de los accidentes que puedan ocurrir durante la práctica de esta rama.

En caso de empate, se llevará a cabo el punto de oro.

El coach no podrá hablar durante el round o podrá ser acreedor a una amonestación para su competidor.

Los coaches contarán con 2 tarjetas de aclaraciones las cuales deberán levantar para solicitar una aclaración. El juez deberá recogerla y consultar con los demás jueces la aclaración, si la resolución es a favor del coach se le devolverá la tarjeta, si la aclaración no es a favor del coach, la tarjeta será puesta en la mesa y no será regresada. En cuanto el coach no tenga más tarjetas, no podrá seguir solicitando aclaraciones.

Grados	EDADES	RAMA
Externos y Principantes, 10°, 9°, 8° y 7°	Hasta 5 años	Varonil
6°, 5°, 4°, 3° y 2°	6,7 y 8 años	
1° y Parciales	9, 10 y 11 años	
Danes	12, 13 y 14 años	
	15, 16 y 17 años	
	18 a 25 años	Femenil
	25 a 30 años	
	31 a 45 años	
	46 a 60 años	
	61 años en adelante	

Puntaje	
<b>Golpe a la cabeza</b>	1
<b>Corte Horizontal/ diagonal</b>	2
<b>Corte horizontal a una mano</b>	1
<b>Corte horizontal/ diagonal con vuelta</b>	3
<b>Corte horizontal/ diagonal a la pierna</b>	1

X

Deducciones		
<b>Incidentales</b>	Desarme	5
	Caída	1
	Caída del sable	2
	Salir del área	1
	Rehuir al combate	1
<b>Técnicos</b>	Fuerza innecesaria	1
	Romper sable del contrincante	5
	Empujar	1
	Hostigamiento del combate	1
	Romper sable propio	5
<b>Cortes o golpes legales fuera del área permitida</b>	Ataque a la espalda	1
	Golpe horizontal al casco	1
	Corte al cuello	1
	Golpes o cortes a las piernas debajo de chima	2
	Golpes o cortes a los genitales	1
<b>Golpes o cortes no permitidos</b>	Golpes o patadas	Descalificación
	Golpe con el mango	1
	Estocada	Descalificación
	Incidencia de golpe a extremidades superiores	1
<b>Faltas de respeto Verbales</b>	Coach hablando durante round	1
	Hablar durante combate	1
	Insulto a contrincante o coach	Descalificación
	Insulto a jueces	Descalificación

Graves	Derribe	Descalificación
	Atacar al contrincante caído	1
	Atacar cuando el combate ha terminado	1
	Agarrar sable del contrincante	2
	Defender con las manos	2
	Agarrar al contrincante	2



  
**SONBAE**  
**MEXICO 2024**  
20-22 Septiembre

국제 선배검도 협회

해동검도

**HAEDONG GUMDO**

**SELECCIONES**

International  
SONBAE GUMDO  
Association



국제 선배 협회  
INTERNATIONAL SONBAE ASSOCIATION

# COMPETENCIA DE SELECCIONES

**\*solo se podrá tener 1 selección por país al menos que sea en diferente categoría (infantil/ juvenil/ adultos) o división (masculina/femenina/ mixta).**

Las pruebas de gumbup grupal, corte de papel, corte de bambú/pepino y arquería deberán de ser realizadas en una sola secuencia con duración máxima de **5 minutos con 30 segundos**, mientras que la prueba de combate por equipos será posterior. El tiempo no se detendrá entre cada prueba para la preparación de las mismas.

Todos los equipos deberán iniciar con gumbup grupal y podrán continuar con las pruebas posteriores en el orden que deseen.

Los equipos deberán utilizar vestimentas marciales tradicionales en conjunto con el fin de verse uniformes, lo que podrá ser considerado en el apartado de presentación. No obstante, estas vestimentas deberán seguir las reglas de etiqueta marcial.

Al finalizar la presentación de la selección, los jueces serán los encargados de calificar el corte de papel y arquería, mientras que el gumbup, corte de bambú/pepino y combate deberán ser juzgados al momento de su realización.

En caso de que un competidor sea descalificado en alguna de las pruebas, no podrá continuar en las posteriores ni podrá ser sustituido por la banca.

En caso de que el tiempo se agote antes de que el equipo haya terminado su presentación principal, no podrá continuar con la misma y serán calificados únicamente con lo realizado con anterioridad.

Entre cada una de las pruebas, se podrán realizar movimientos extras con el fin de hacer lucir mas fluida la misma, sin embargo estos podrán únicamente tomarse en cuenta dentro del apartado de presentación.

Antes de iniciar su presentación, cada equipo deberán ingresar al área de competencia, realizar saludo a los jueces, acomodarse en sus posiciones de inicio e indicar chumbi al encontrarse listos, posteriormente a la orden de sijak del juez central, deberán iniciar al mismo tiempo que el temporizador.

Los materiales que utilizarán las selecciones tales como: sables de corte, arcos y flechas deberán encontrarse a la mano y disponibles para su preparación inmediata.

El puntaje de cada categoría será otorgado por el lugar ocupado por dicha selección dentro del tablero de resultados, mientras que el resultado de combate será otorgado de acuerdo a si

el equipo fue ganador o perdedor: 2 puntos ganador y 1 punto perdedor (1-4 equipos) 4 puntos ganador y 2 puntos perdedor (5-8 equipos).

## GUMBUP GRUPAL

Esta rama se abre para poder tener una participación mas objetiva en cuanto a los gumbups se refiere,

Este estilo de evaluación se concentra más en el correcto desarrollo de la técnica según el manual.

En él, la selección de cada dojang deberá realizar los gumbups especificados en conjunto, pudiendo realizar diferentes formaciones y ritmos en la misma.

Toda la selección deberá ingresar al area de competencia para su presentación y saludo a los jueces, posteriormente se dirigan a su punto de inicio.

Se contará con 5 jueces que evaluarán exactitud técnica, presentación ( velocidad & Ritmo, fuerza y poder, expresión energía).

Los competidores iniciarán con un 10 de calificación y los jueces serán los encargados de deducir el puntaje equivalente a la falta que se haya realizado (Revisar Manual).

Cada equipo podrá elegir qué gumbup extra realizar. El cual podrá tener adaptaciones técnicas, sin embargo deberá ser calificado de acuerdo al manual.

No se podrá realizar chakgums intermedios a menos que la forma siguiente lo requiera como en el caso de (ssangsoo 6, 8, weisu 8, eumyangs).

GUMBUPS A REALIZAR	
Selecciones adultos	Ssangkum 7/Ssangsoo 10+ 1 gumbup a elección.( a excepción de ssangsoo 12, 13, yedo 9, weisu 20),(podrá ser a doble sable)

GUMBUPS A REALIZAR	
Selecciones juveniles	Ssangsoo 4+ 1 gumbup a elección.( a excepción de ssangsoo 12, 13, yedo 9, weisu 20), (podrá ser a doble sable)

GUMBUPS A REALIZAR	
Selecciones infantiles	Ssangsoo 4+ 1 gumbup a elección.( a excepción de ssangsoo 12, 13, yedo 9, weisu 20), (podrá ser a doble sable)

## CORTE DE PAPEL

Cada competidor tendrá un pliego de papel en el cual deberá realizar un corte. Competidor 1 (izq-der), competidor 2 (der-izq), competidor 3 (izq-der), competidor 4 (der-izq) y competidor 5 (izq-der)

### REGLAS

La calificación de cada corte es sumatoria.

La máxima calificación por corte, es 10.

La calificación mínima por corte es 0.

El máximo de cortes por equipo es 3.

Si el corte entra, se mantiene y sale en la misma fila de cuadros, la calificación será 10.

Si el corte se desvía en su salida, con respecto a su entrada, serán restados como puntos, la cantidad de filas que haya de diferencia con la entrada del corte. Siendo 10 el puntaje de la entrada.

La cantidad de cuadros que se haya desplazado el corte durante su realización, será la cantidad de puntos restados a la calificación máxima del corte, la cual es 10.

Si el corte se desvía en su transición y salida, la cantidad de filas que exista de diferencia con la entrada del corte, se sumarán, tanto en su transición como en su salida. Ellas mismas deberán ser restadas de la calificación máxima.

En caso de que el corte no sea completado y que un pedazo de papel quede colgante, a la calificación máxima deberá ser restada la cantidad de cuadros que quedaron unidos al pliego.

Si en su corte, el participante golpea la base con el sable, dicho corte no será contabilizado.

Si el corte es realizado de manera distinta a la pedida por la convocatoria, no deberá ser contabilizado o válido.

Los sables a utilizar deberán ser chongi begigums de madera o bambú.

El papel será colocado en bases a la altura de los ojos del competidor.

En caso de que el competidor realice el corte y no toque el pliego, ese corte no será contabilizado, es decir, no habrá oportunidad de repetirlo.

Ningún participante podrá medir el papel de manera lateral.

En caso de que algún competidor rompa las reglas de medición , el corte no será contabilizado y se la informará al competidor en ese momento.

Todos los cortes deberán ser realizados a 2 manos.



## **CORTE DE BAMBÚ/ PEPINO (dificultad ascendente)**

En esta categoría competirán únicamente 2 participantes por equipo.

En el caso de las categorías infantiles y juveniles se realizará corte de pepino.

El equipo contará con 2 bambús/ pepinos, 1 para cada competidor.

En esta rama, el competidor deberá realizar los cortes lo mas limpiamente posible, tomando en cuenta la dificultad, estética, técnica y velocidad como se encuentra estipulado en el Manual de Sonbae Gumdo con modificacion arbitral 2022.

### **REGLAS**

Cada competidor deberá realizar 3 cortes en un bambú.

La calificación de cada corte es sumatoria.

El puntaje por corte es otorgado según la dificultad marcada en el manual.

Las deducciones serán aplicadas por corte en caso de existir la necesidad.

Los puntos extra podrán ser aplicados por corte o por participación según sea el caso.

Los competidores deben ser mayores de edad.

Todos los competidores deberán utilizar tenis de taekwondo o tabis.

Los competidores que realicen corte de pepino no será indispensable el calzado.

Los cortes fallidos no podrán ser repetidos.

El corte será considerado como incompleto si se queda  $\frac{1}{4}$  del bambú sobre la base. Si se llegara a quedar más de  $\frac{1}{4}$ , el corte se invalidará.

Si la base y/o el bambú se llegan a caer, todos los cortes no realizados en ese bambú quedarán invalidados.

Si el sable se rompe o se cae, el participante quedará descalificado

La cantidad de cortes es la especificada en esta convocatoria.

Inmediatamente después del ultimo corte, el practicante deberá envainar.

La rutina de iniciación antes del corte será libre.

Los competidores deberán utilizar su sable de corte o conseguir el propio, la organización no está obligada a proporcionarlo.

En caso de realizarse una medición del bambú no permitida, se hará una deducción de 2 puntos por corte.

Los competidores podrán medir únicamente 1 vez el bambú.

El competidor deberá llenar la ficha de competencia indicando los cortes que va a realizar y repetirlos a la hora de su presentación con antelación.

La organización no se hace responsable de los accidentes que puedan ocurrir durante la práctica de esta rama.

La cantidad de cortes extra realizados por el competidor en caso dado, no serán tomados en cuenta .

En caso de haber un competidor menor de edad en la selección, él podrá realizar corte de pepino aplicando las mismas reglas y se sumará con las calificaciones obtenidas por sus compañeros.

DIFICULTAD DE CORTES		
N	TIPO DE CORTE	PUNTAJE
1	Diagonal descendente derecho	1
2	Diagonal descendente izquierdo/ horizontal	2
3	Diagonal ascendente izquierdo	3
4	Diagonal ascendente derecho	4
5	Diagonal descendente derecho a una mano	5
6	Diagonal descendente izquierdo a una mano	6
7	Diagonal ascendente izquierdo a una mano	7
8	Diagonal ascendente derecho a una mano	8
9	Diagonal descendente derecho invertido	9
10	Diagonal descendente izquierdo invertido	10
11	Diagonal ascendente izquierdo invertido	11
12	Diagonal ascendente derecho invertido	12
13	Diagonal descendente derecho invertido a una mano	13
14	Diagonal descendente izquierdo invertido a una mano	14
15	Diagonal ascendente izquierdo invertido a una mano	15
16	Diagonal ascendente derecho invertido a una mano	16

DEDUCCIONES		
N	TIPO DE DEDUCCIÓN	PUNTAJE
1	Corte incompleto	-1
2	Golpear la base o el piso	-3
3	Sable atorado	-5
4	Mala técnica	-3
5	Movimiento de base	-1
6	Descalzo	Descalificación
7	Falta de respeto a jueces o competidores	Descalificación
8	Sable roto/caído	Equipo a último lugar de categoría.

PUNTOS EXTRA		
N	TIPO DE TÉCNICA	PUNTAJE
1	Corte con giro	+1
2	Corte con salto	+2
3	Velocidad alta	+5
4	Excelente técnica/ presentación	+3

International  
SONBAE  
Association

## COMBATE POR EQUIPOS

El combate libre por equipos será realizado con los sables de combate de goma por seguridad de los competidores, así como con el equipo de combate completo reglamentario (careta de esponja o esgrima sin pintar, mica plástica, peto de taekwondo, guantes de kendo, coderas y/o antebrazos, concha y chima) o armadura.

Los combates constarán de 3 rounds, 1 de 1.5 minutos y 2 de 2 minutos cada uno por 1 minuto de descanso entre cada uno.

Los equipos deberán estar conformados por al menos 3 competidores (3 activos y 1 banca), en caso de que algún competidor no pueda continuar o sea descalificado el banca podrá tomar su lugar.

### REGLAS

El sistema de evaluación será el indicado por el manual de Sonbae Gumdo con modificación arbitral 2023.

La organización no se hace responsable de los accidentes que puedan ocurrir durante la práctica de esta rama.

En caso de empate, se llevará a cabo el punto de oro entre dos competidores elegidos por sus coaches.

Los puntos son acumulativos por round y competidor.

En el primer round los competidores pelearán con su homólogo del equipo contrario de acuerdo a su número durante 30 segundos cada uno.

En el segundo round el equipo azul propondrá a un peleador y el equipo rojo responderá con otro, los podrán cambiar a su elección durante 2 minutos.

En el tercer round el equipo rojo propondrá a un peleador y el equipo rojo responderá con otro, los podrán cambiar a su elección durante 2 minutos.

Al alternar participantes deberán chocar su sable con el miembro de su equipo.

No habrá saludo entre cada cambio de competidor.

## TIRO CON ARCO EN ASALTO ESTILO LIBRE POR EQUIPOS

En esta rama se podrá hacer uso de el arco a elección del participante, siempre y cuando el arco sea tradicional, así como el estilo a utilizar.

La calificación por individuo es sumatoria para su equipo.

El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos será el vencedor.

### REGLAS

El sistema de evaluación será el indicado por esta convocatoria.

Solo se contarán las flechas que queden incertadas en la diana.

En caso de empate, se llevará a cabo el tiro de oro entre los dos competidores.

La distancia de inicio de tiro seran 12 mts. para adultos 10 mts. para juveniles y 8 mts. para infantiles.

Se calificará en puntaje total del equipo y la coordinación del mismo.

### SECUENCIA DE ASALTO.

Los participantes deberán formarse en 2 filas, 2 en la frontal y 1 en la trasera de manera intercalada.

La primera fila se hincará sobre su pierna izquierda, dejando la derecha arriba.

1. A la orden de iniciar la primera fila tirará , en cuanto la última fecha haya sido tirada se deberán levantar y recorrerse hacia atrás sin cambiar su frente.
2. En cuanto la fila 1 retrocede, la fila 2 pasa al frente a manera de trote hastra la línea de tiro, donde deberá hincarse y tirar. Mientras la fila 2 tira, la fila 1 se encuentra cargando.
  - El proceso se repite hasta que cada miembro del equipo tire 5 veces.

Deducciones	Puntaje
Tiro desordenado	-2
Pisar línea de tiro	-4
Baja velocidad	-6
Total de la ejecución	



  
**SONBAE**  
**MEXICO 2024**  
20-22 Septiembre

**TAEKWONDO**

**태권도**

International  
SONBAE TAEKWONDO  
Association



**국제 선배 협회**  
INTERNATIONAL SONBAE ASSOCIATION

# COMPETENCIA INDIVIDUAL

## MODALIDADES

La forma de calificación del evento será la establecida por la WT según sea el caso, así como lo contenido en este manual, las modificaciones al reglamento de WT son únicamente las mencionadas en esta convocatoria.

### POOMSAE/ HYUNG/ TUL

Esta categoría será mixta y en conjunto con los competidores de Hapkido.

En esta categoría cada competidor deberá realizar un poomsae/ Palgwe/ Hyung, dependiendo de su grado e independientemente del estilo.

Se sentarán 3 jueces frente a dos competidores y levantarán la mano del lado del competidor que ellos consideren lo haya realizado de mejor manera, tomando en cuenta de manera global y no específica las posiciones, golpes, patadas, técnica y actitud.

Es importante aclarar que, en este estilo de calificación, los votos no son acumulables para otra ronda, además de que, si la gráfica llegara a ser de un número impar, alguno de los competidores podrá pasar directamente a la ronda siguiente.

POOMSAE A REALIZAR SEGÚN GRADO	
Externos, Principantes, 10º y 9º	Figura a elección propia de acuerdo a su grado.
8º, 7º	
6º, 5º, 4º y 3º	
2º, 1º y parciales	
1º, 2º y 3º Dan	
4º Dan en adelante	Koryo Pyongwon

## KYORUGUI

En esta categoría se deberá contar con el equipo de combate completo establecido por la WT (casco, peto, guantes, antebrazos, espinilleras, empeñeras, concha). La mica y el protector bucal serán opcionales. En caso de falta de equipo, será responsabilidad del competidor.

Se contará con 3 jueces de esquina, 1 central y uno de mesa.

Es caso de existir gráficas mixtas de TKD y HPK, se peleará de acuerdo a las reglas de WT.

El puntaje será el establecido por la WT.

Los combates serán de 2 rounds de 1min por 30 segundos de descanso.

Se ganará la contienda por round, por lo que los puntos acumulados se borrarán al finalizar cada round.

Solamente existirá un tercer round en caso de que el competidor rojo y azul ganen un round respectivamente.

Todo competidor deberá firmar obligatoriamente su responsiva.

Los organizadores del evento no se hacen responsables por daños o accidentes que puedan sufrir los competidores.

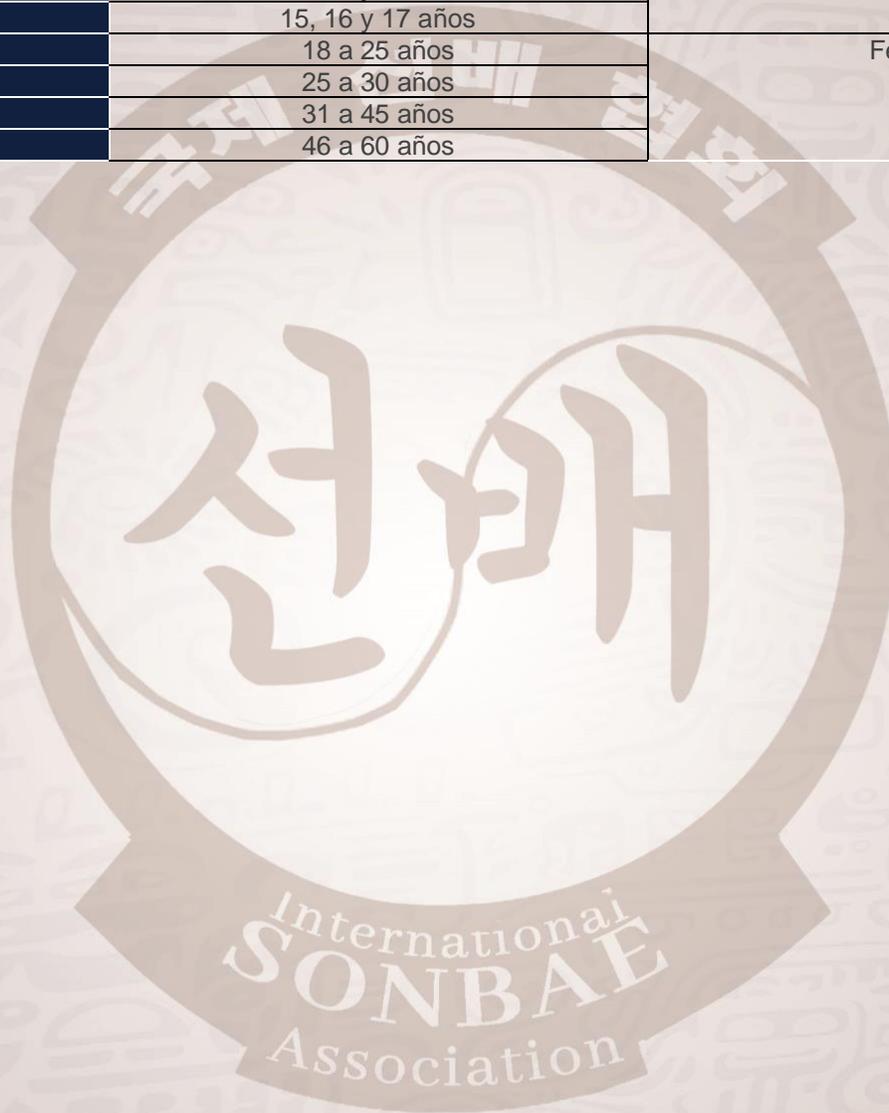
En caso de que el coach se encuentre hablando o gritando durante el round se podrá hacer acreedor a una amonestación para su competidor.

Los coaches contarán con 2 tarjetas de aclaraciones las cuales deberán levantar para solicitar una aclaración. El juez deberá recogerla y consultar con los demás jueces la aclaración, si la resolución es a favor del coach se le devolverá la tarjeta, si la aclaración no es a favor del coach, la tarjeta será puesta en la mesa y no será regresada. En cuanto el coach no tenga más tarjetas, no podrá seguir solicitando aclaraciones.

Los puntajes serán por round y se borrarán en el descanso.

El competidor que gane 2 de 3 rounds será el ganador. Si los 2 rounds se ganan de manera continua, no habrá 3ro.

Grados	EDADES	RAMA
Externos y Principantes, 10°, 9°, 8° y 7°	Hasta 5 años	Varonil
6°, 5°, 4°, 3° y 2°	6,7 y 8 años	
1° y Parciales	9, 10 y 11 años	
Danes	12, 13 y 14 años	
	15, 16 y 17 años	
	18 a 25 años	Femenil
	25 a 30 años	
	31 a 45 años	
	46 a 60 años	



  
**SONBAE**  
**MEXICO 2024**  
20-22 Septiembre

국제 선배합기도 협회

**HAPKIDO**

합기도

International  
SONBAE HAPKIDO  
Association



국제 선배 협회  
INTERNATIONAL SONBAE ASSOCIATION

# MODALIDADES

La forma de calificación del evento serán las establecidas por esta convocatoria.

## KWONBOB HYUNG

Esta categoría cada competidor deberá realizar una forma de mano vacía, dependiendo de su grado e independientemente del estilo de hapkido al que pertenezca se participará junto con los competidores de poomsae en taekwondo.

Se sentarán 3 jueces frente a dos competidores y levantarán la mano del lado del competidor que ellos consideren lo haya realizado de mejor manera, tomando en cuenta de manera global y no específica las posiciones, golpes, patadas, técnica y actitud.

Es importante aclarar que, en este estilo de calificación, los votos no son acumulables para otra ronda, además de que, si la gráfica llegara a ser de un número impar, alguno de los competidores podrá pasar directamente a la ronda siguiente.

## MUKISUL HYUNG

Esta categoría cada competidor deberá realizar una forma con armas, ya sea bong o ssangjeolgon, abanico, etc. a excepción de sable.

En caso de querer participar con forma de sable, se categorizará junto con haedong gumdo.

Se sentarán 3 jueces frente a dos competidores y levantarán la mano del lado del competidor que ellos consideren lo haya realizado de mejor manera, tomando en cuenta de manera global y no específica las posiciones, golpes, patadas, técnica y actitud.

Es importante aclarar que, en este estilo de calificación, los votos no son acumulables para otra ronda, además de que, si la gráfica llegara a ser de un número impar, alguno de los competidores podrá pasar directamente a la ronda siguiente.

Ambas armas podrán participar en la misma gráfica aún siendo distintas entre ellas.

## HOSINSUL/ HANBON KYOROUGI

Esta categoría será mixta, por lo que competidores tanto de taekwondo como hapkido podrán participar entre sí.

Los competidores participarán por parejas y deberán realizar un paso de combate/ técnica de defensa personal corta con un solo ataque o agarre.

La competencia se realizará por rounds, es decir, la pareja color azul realizará su técnica frente a los jueces, posteriormente la pareja color rojo y posteriormente los jueces votarán por la pareja ganadora de dicho round.

La contienda estará formada por 3 rounds. La pareja ganadora será la que acumule al menos 2 de los 3 rounds como ganador. Si una pareja gana los primeros 2 rounds, no se realizará el 3ro

No serán permitidas la utilización de armas en esta categoría.

Se sentarán 3 jueces frente a dos competidores y levantarán la mano del lado de la pareja que ellos consideren lo haya realizado de mejor manera, tomando en cuenta de manera global y no específica las posiciones, golpes, patadas, técnica, actitud, expresión y dificultad.

Es importante aclarar que, en este estilo de calificación, los votos no son acumulables para otra ronda, además de que, si la gráfica llegara a ser de un número impar, alguno de los competidores podrá pasar directamente a la ronda siguiente.

Los competidores podrán ser de diferentes grados y edades, procurando estar aproximadamente de la misma edad.

En caso de no existir parejas suficientes para completar la competencia, podrán ser mezcladas a criterio de la organización y jueces.

HOSINSUL
Externos, Principantes, 10º y 9º
8º, 7º, 6º y 5º geup
4º, 3º, 2º, 1º
Parciales y danes

EDADES RECOMENDADAS
6-9 años
10-12 años
13-18 años
20-30 años
30-...

# Costos

## PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL

Categorías	Costo Público
1 o 2	1000 mxn/ 52 usd
3	1250 mxn/ 65 usd
4	1500 mxn/ 80 usd

Al participar en 4 modalidades se obsequia la 5ta participación. Estas 4 modalidades pueden ser de distinto arte marcial (aplica únicamente para miembros activos de Sonbae Federation)

## PARTICIPACIÓN DE SELECCIONES

Categorías	Competidores	Costo por Selección	Costo Profesor
5	5+1 banca (opcional)	5000 mxn/ 263 usd	4000 mxn/ 210 usd

## CONFIRMACIÓN DE PARTICIPACIÓN

La confirmación de la participación del dojang, así como los datos de sus competidores y fichas de calificación de rompimiento de bambú (solo selecciones) deberá ser hecha a más tardar el 6 de Septiembre, siendo esta la fecha límite de inscripción. Es importante destacar que no se realizarán devoluciones de los montos adelantados o liquidados por causas relacionadas con el competidor, sin excepción alguna. Esta política se aplica para garantizar la organización y logística del evento, asegurando así la calidad y compromiso necesarios para su realización exitosa. Por lo tanto, pedimos a todos los participantes que tomen en cuenta esta normativa antes de proceder con su inscripción y pagos correspondientes.

## ETIQUETA DE COACHES, ASISTENTES Y COMPETIDORES

- **Todos los coaches deberán asistir con camisa/ playera polo, pantalón de vestir o dobok. No se podrá asistir con pantalón de mezclilla o pants.**
- Todos los coaches deberán portar su gafete de coach para el cual deberán enviar una foto digital al momento de su inscripción.
- Cualquier falta de comportamiento por parte de coaches, competidores, asistentes o porras que pueda ser considerada agresiva, falta de respeto, agresiva o que se niegue a seguir las indicaciones marcadas por la

organización del evento podrá ser considerada por el comité ético para la expulsión, sanción o descalificación del dojang, selección, competidor, o asistente del evento sin posibilidad de reembolso.

- **EQUIPO**

- En caso de no contar con el equipo necesario para su participación se contará con un stand de renta de equipo con costo extra y deposito para nacionales.
- Se proporcionará el equipo necesario para la participación de extranjeros, sin embargo en caso de ser dañado el costo de este deberá ser cubierto.
- En caso de que los equipos extranjeros deseen comprar equipo se deberá pedir a mas tardar el 22 de Agosto con depósito del 50% mas 50% a la entrega con el fin de garantizar los productos.
- El costo y deposito dependerá del equipo rentado. El deposito será devuelto una vez haya sido devuelto el equipo.

- **INFORMACIÓN DE CONTACTO**

Kwnm. Pedro García Castro  
Sbnm. Eduardo García Zamora

5518002794  
5531957656

## HORARIOS

Sujeto a cambios de acuerdo a cantidad de competidores.

Horario	Modalidad y categoría	Categoría
8 hrs	Maestros, instructores y árbitros (HDGD)	Todos los grados y edades
9 hrs	Selecciones (HDGD)	---
11:30	Rompimientos/ Hosinsul/ Mugisul	Todos los grados y edades
12:30	Formas y combate ( TKD/ HPK)	Blancas, Naranjas, Amarillas
13:30	Formas y combate ( TKD/ HPK)	Verdes y Azules
14:30	Formas y combate ( TKD/ HPK)	Rojas y Negras
15:30	Formas y combate ( HDGD)	Todos los grados y edades

17	Corte de Papel y Bambú	Todos los grados y edades
----	------------------------	---------------------------

국제 선배 협회

**SONBAE**  
**MEXICO** 2024

20-22 Septiembre

CONVOCATORIA DE  
COMPETENCIA



국제 선배 협회  
INTERNATIONAL SONBAE ASSOCIATION