



# ***REGLAMENTO TÉCNICO***

## ***COMPETICIÓN INFANTIL INDIVIDUAL MASCULINO Y FEMENINO***



# INDICE

Artículo 1.	Propósito
Artículo 2.	Aplicación
Artículo 3.	Área de competición
Artículo 4.	Los competidores
Artículo 5.	Clasificaciones de La Competición
Artículo 6.	Categorías por sexo y edad
Artículo 7.	Graduación de cinturón
Artículo 8.	Método de competición
Artículo 9.	Duración de la competición
Artículo 10.	Actos prohibidos/penalizaciones
Artículo 11.	Procedimientos de la competición
Artículo 12.	Criterio de puntuación
Artículo 13.	Métodos de puntuación
Artículo 14.	Publicación de la puntuación
Artículo 15.	Decisión y declaración del ganador
Artículo 16.	Procedimientos para suspender una competición
Artículo 17.	Árbitros oficiales
Artículo 18.	Anotador ( <b>Juez de mesa</b> )
Artículo 19.	Formación y asignación de los árbitros oficiales
Artículo 20.	Comité de apelación
Anexo I	“Criterios de Puntuación”



## **Artículo 1**

## **Propósito**

El propósito de las Reglas de Competición de Pumse es el de regular llana e imparcialmente todos los asuntos referentes a las competiciones de todos los niveles, que sean promovidas y/u organizadas por la Federación Española de Taekwondo, por Federaciones Autonómicas y Miembros Asociados, garantizando la aplicación de las reglas unificadas.

### **(Interpretación)**

*El objetivo del Artículo 1 es asegurar la unificación de las competiciones de Pumse de Taekwondo en todo el territorio nacional. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocido como competición de Pumse de Taekwondo.*

## **Artículo 2**

## **Aplicación**

Las Reglas de Competición serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por la Federación Española de Taekwondo y por cada Federación Autónoma ó Miembro asociado.

No obstante, cualquier asociación afiliada que desee modificar algún punto de las normas de Competición, puede hacerlo con la aprobación de la F.E.T.

### **(Interpretación)**

*Obtener la aprobación: Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar a la F.E.T. el contenido de lo que desea enmendar explicando las razones para dicho cambio. Para su aprobación deben ser recibidas en la F.E.T. un mes antes de la fecha de competición.*

- 1) Cambio en categorías.
- 2) Incremento o disminución en el número de árbitros.
- 3) Cambio de ubicación de la mesa de inspección o comisión médica, etc.
- 4) Duración de las actuaciones, etc.

**Estos puntos** podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de la F.E.T. No obstante, lo referente a: puntos válidos, deducciones de punto (canchong), y área de competición, no podrán ser modificados bajo ninguna circunstancia.

### **2.1 Área de aplicación.**

- 1) Las reglas serán también las nuevas bases para encuentros y competiciones con otras disciplinas similares.
- 2) El apunte de las reglas es para normalizar cada técnica y organizar las materias necesarias para llevar un torneo.



## **2.2 General.**

- 1) La condición necesaria para la participación en un torneo es la de ser miembro perteneciente a la F.E.T. y/o Federaciones Autonómicas.
- 2) Las excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por la dirección de las competiciones.
- 3) Los competidores estarán representados por su propio jefe de equipo o coach, solamente él/ella estará autorizado/a para ocuparse de obtener el fallo del sorteo.
- 4) La competición se hará solamente con pumse. No se utilizará ninguna otra forma como palgues o Hiones, etc.
- 5) A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros.

## **Artículo 3** **Área de de Competición.**

El área de competición incluirá el área de combate, que medirá 12 x 12 m, según el sistema métrico (decimal) y tendrá una superficie lisa sin obstáculos.

La superficie de combate 12 x 12 m, estará recubierta con una lona elástica o ser de suelo de madera. No obstante, si fuera necesario, el área de competición puede instalarse sobre una plataforma que no supere una altura desde la base de 50-60cm. y la parte externa de la línea límite tendrá que ser inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.

### **3.1. Demarcación del área de Competición.**

- 1) La superficie comprendida entre los 12 x 12 m, será llamada área de competición.
- 2) La demarcación del área de competición será distinguida por superficies de diferente color, o marcado con una línea blanca de 5 cm de ancho, en el caso de que toda la superficie fuera de un único color.

### **3.2. Indicación de las posiciones.**

**1. Posición de los jueces.** Siete jueces deben sentarse a 1 m. de distancia del Área de Combate y 2 m. entremedio; cuatro mirando a los competidores y tres en la espalda de los mismos. La línea límite adyacente a cuatro jueces debe ser considerada la línea límite #1, seguida por línea límite #2, #3, y #4, en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite #1. Los jueces están posicionados en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda de la línea límite #1.

En caso de ser **5 jueces**, tres jueces deben ser posicionados mirando a los atletas y los otros dos en la espalda de los atletas en el mismo orden del sistema de 7 jueces.

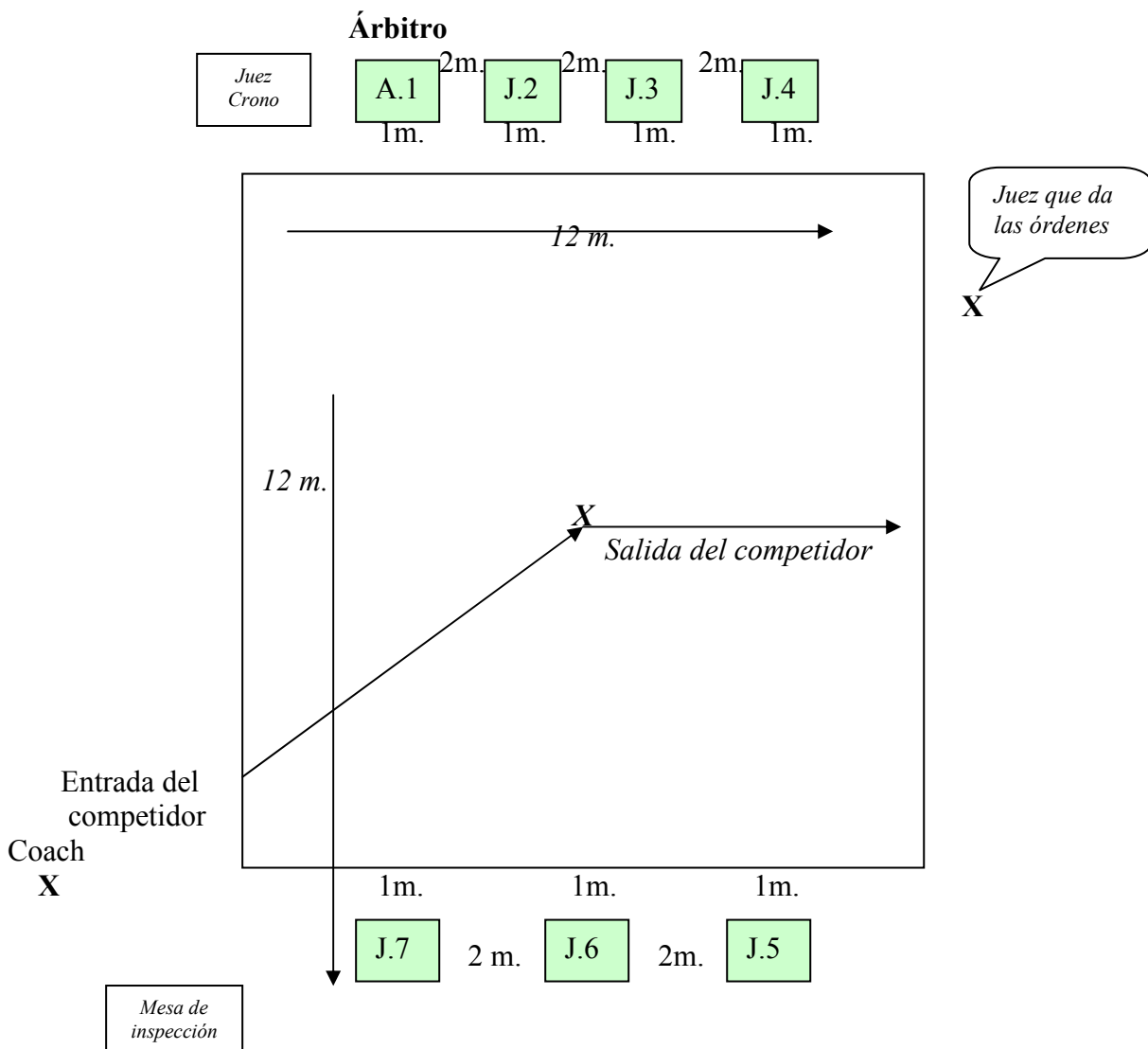
**2. Posición para el árbitro.** Un árbitro debe ser colocado en el asiento del juez nº. 1.

**3. Posición de los competidores.** Los competidores deben situarse a 1m atrás desde el centro del área de combate, hacia la línea límite #3.



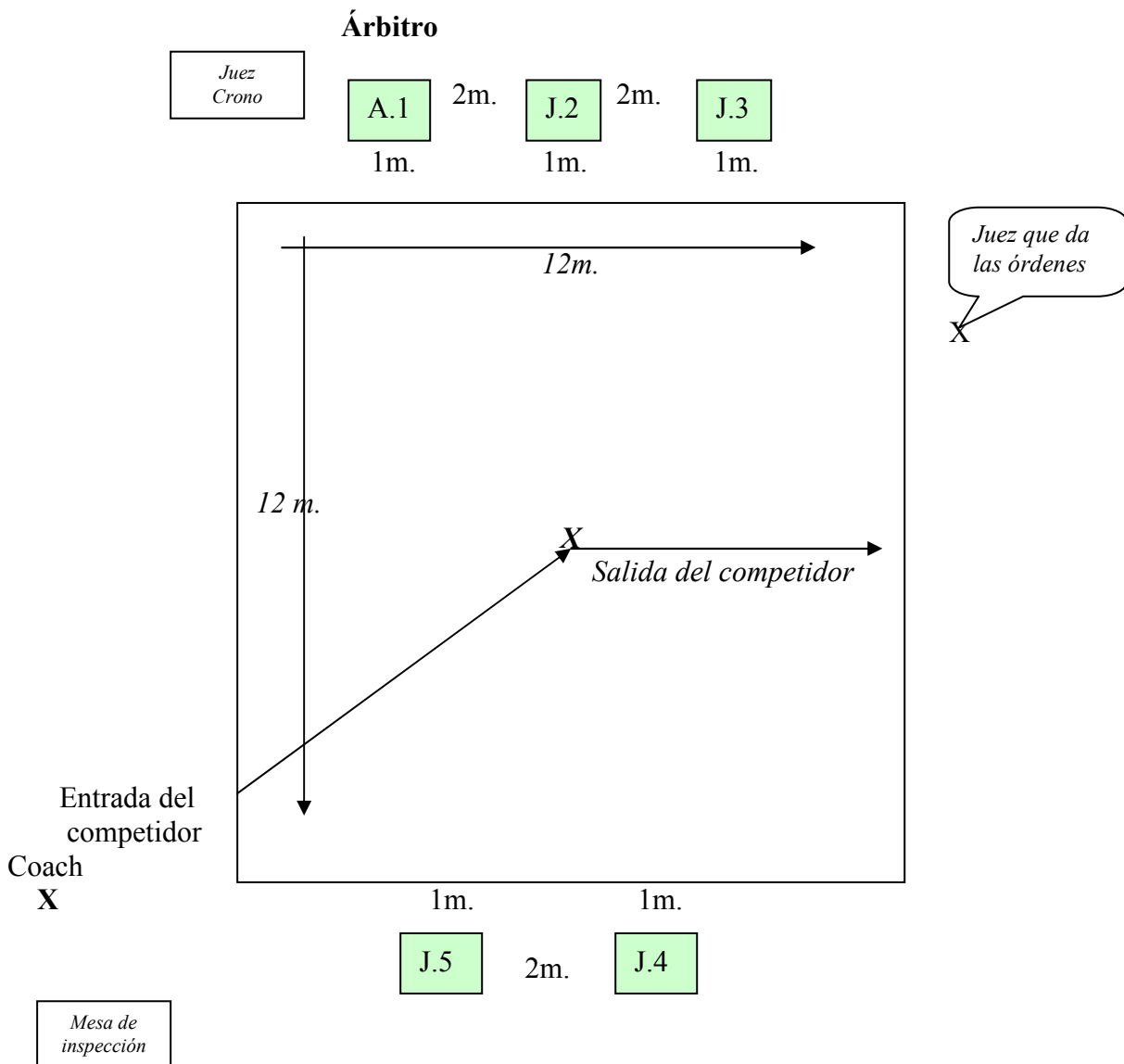
4. **Posición de la mesa del juez.** El juez debe colocarse fuera del Área de Combate, 2 m. apartado desde el centro de la línea límite #2.
5. **Posición de los coordinadores de la competición.** Los coordinadores de la Competición deben situarse dentro del Área de competición, 1 m. alejados desde la esquina entre las líneas límite #1 y #4.
6. **Posición de los participantes de reserva y entrenador.** Los participantes de reserva y el entrenador deben colocarse fuera del Área de Competición, 3m. apartados desde la esquina de las líneas límite #3 y #4.
7. **Posición de la mesa de inspección.** La mesa de inspección debe ser colocada a la entrada del área de combate fuera de la esquina de las líneas límite #3 y #4 teniendo en cuenta las posibilidades de la instalación.

### 1. Esquema del área de competición. (WTF) con 7 Jueces





# 1. Diagram of the competition area (WTF) Con 5 Jueces



## (Explicación)

**Lona elástica:** Sólo las lonas o suelos aprobados por la F.E.T. deben ser usados en los campeonatos de Pumse.

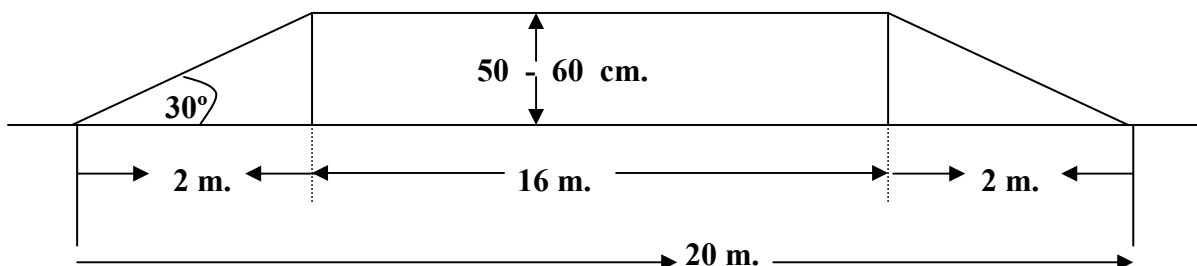
**Color:** La combinación de colores de la superficie de la lona o tapiz no debe despidir un reflejo chillón, o ser cansado para la vista de los participantes o los espectadores. La combinación de colores debe ser también apropiadamente similar al look general del evento.

**La Mesa de Inspección:** En la Mesa de Inspección, el Inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la F.E.T. y si se ajusta a éste apropiadamente. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cámbiaselo por otro apropiado.



**Plataforma de competición:** La plataforma deberá ser construida de acuerdo con el siguiente diagrama:

### **Diagrama Plataforma de Competición**



## **Artículo 4**

## **Los Competidores**

### **1. Cualificaciones de los competidores**

- 1) Tener la nacionalidad española.
- 2) Poseedor de Carnet de grados o Pum de Taekwondo expedido por la Federación Española de Taekwondo.
- 3) Categoría Benjamín: (de 5 a 8 años)
- 4) Categoría Alevín: (de 9 y 10 años)
- 5) Categoría Infantil: (de 11 y 12 años)
- 6) Categoría Cadete: (de 13 y 14 años)

(Interpretación)

*La edad límite para las Categorías: Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete está basada en el año natural, no en la fecha (día) en la cual se celebra el Campeonato. Por ejemplo: en la división Benjamín, los participantes deben estar entre los 5 y 8 años. Si el Campeonato de Pumses Benjamín se celebrase el 4 de Septiembre de 2007, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1999 y 31 de Diciembre de 2002 podrían participar en categoría Benjamín.*

- 1) Los competidores deben llevar sólo el uniforme aprobado por la F.E.T en los Campeonatos de Pumses. Para los cinturones del amarillo/naranja al marrón el cuello del dobok será blanco y para el Pum, cinturón y cuello del dobok rojo/negro.
- 2) Será un dobok de taekwondo, limpio y se permite publicidad discreta.
- 3) Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
- 4) Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.



### 3. Control Médico

- 1) En los eventos de Taekwondo promocionados u organizados por la F.E.T, Federaciones Autonómicas y/o Asociados, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en las Reglas Anti-Doping están prohibidas.
- 2) La F.E.T, puede llevar a cabo todos los controles médicos considerados necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas Anti-Doping de la F.E.T.. Cualquier ganador que se niegue a someterse a este control ó que sea probado que, ha cometido tal infracción, debe ser sacado de la posición final, y el ganador será transferido al próximo competidor en la línea de las posiciones de la competición.
- 3) El Comité Organizador es el responsable de cumplir las disposiciones para llevar a cabo los controles médicos.
- 4) Todos los detalles concernientes al doping debe ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti-Doping de la F.E.T.

## Artículo 5 Clasificaciones de la Competición

La competición se divide de la siguiente manera

- 1) Categoría individual: Masculino y Femenino.

## Artículo 6 Categoría por sexo y edad

- 1) Niños y niñas deben ser divididas de acuerdo a la edad.
- 2) Hay limitación específica de cinturón para competición individual.
- 3) Nacidos dentro de años naturales.
- 4) Las categorías masculina y femenina debe ser agrupadas de la siguiente manera.

Categoría	Año de nacimiento
<b>Benjamín (A)</b>	Nacidos en los años: <input type="text"/>
<b>Alevín (B)</b>	Nacidos en los años: <input type="text"/>
<b>Infantil (C)</b>	Nacidos en los años: <input type="text"/>
<b>Cadete (D)</b>	Nacidos en los años: <input type="text"/>

## Artículo 7 Graduación (cinturón)

La graduación mínima en las distintas categorías será la siguiente:

Categoría	Cinturón Mínimo
<b>Benjamín (A)</b>	<b>Amarillo/naranja</b>
<b>Alevín (B)</b>	<b>Naranja/verde</b>
<b>Infantil (C)</b>	<b>Verde/azul</b>
<b>Cadete (D)</b>	<b>Azul/marrón</b>



## Artículo 8

## Método de Competición

1. En todos los campeonatos de Pumse organizados y/o promovidos por la F.E.T. debe de haber, como mínimo, tres inscritos en una misma categoría: individual; de haber menos de tres inscritos ésta se anulará.
2. **Forma de competición:** Se realizará un pumse obligatorio en 1ª ronda. En las dos rondas siguientes, 2ª y 3ª, será su nivel de cinturón el que marcará la dificultad de los pumse a realizar, no pudiendo ser, en ningún caso, un pumse superior en dos grados a su nivel ni de cuatro por debajo del mismo. Para ello se tomará de referencia las siguientes tablas:

### PUMSE obligatorio para la: PRIMERA (1ª) RONDA.

Categoría	1ª Ronda
Benjamín (A)	TAEGUK SAM CHANG (3)
Alevín (B)	TAEGUK SA CHANG (4)
Infantil (C)	TAEGUK OH CHANG (5)
Cadete (D)	TAEGUK YUK CHANG (6)

### PUMSE voluntario para las: SEGUNDA (2ª) y TERCERA (3ª) RONDAS.

GRADUACIÓN	PUMSE MÍNIMO	PUMSE MÁXIMO
AMARILLO / NARANJA	Del 1º TAEGUK IL CHANG	Ai 5º TAEGUK OH CHANG
NARANJA	Del 1º TAEGUK IL CHANG	Ai 6º TAEGUK YUK CHANG
VERDE	Del 2º TAEGUK I CHANG	Ai 7º TAEGUK CHIL CHANG
AZUL	Del 3º TAEGUK SAM CHANG	Ai 8º TAEGUK PAL CHANG
MARRÓN	Del 4º TAEGUK SA CHANG	Ai 9º KORYO
1er PUM	Del 5º TAEGUK OH CHANG	Ai 10º KUMGANG
2º PUM	Del 6º TAEGUK YUK CHANG	Ai 11º TAEBEK
3er PUM	Del 7º TAEGUK CHIL CHANG	Ai 12º PYONGWON

Los medios cinturones tomarán como referencia los Pumse del nivel inferior, por ejemplo:

- Naranja/verde tomarán los de naranja.
- Azul/marrón tomarán los de azul.

3. Cualquier cambio en la forma de competición, para mantener el horario, será decidido por el comité organizador de la misma.
4. El orden de actuación se decidirá por sorteo.
5. **Sistema de competición: (3 rondas).**

- a) Eliminatorias (1ª ronda): Pasarán a Semi-final el 50% de los competidores participantes con mayor puntuación más todos los empatados que estén dentro del 50%, cada competidor realizará el “Pumse obligatorio para la 1ª Ronda” que será el mismo para toda la categoría.



- b) Semi-final (2ª ronda):** Pasarán a la Final **ocho (8)** de los competidores participantes de la Semi-final que, sumando la puntuación de las eliminatorias y semi-final, tengan la mayor puntuación, cada competidor realizará un Pumse de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón.
- c) Final (3ª ronda):** El 1º, 2º, y los dos 3º puestos deben ser entre los 8 competidores clasificados en la final, que, sumada la puntuación de las eliminatorias, semi-final y final, tengan la mayor puntuación, cada competidor realizará un Pumse de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón.

Todos los Pumse realizados deberán ser diferentes y el orden de ejecución lo comunicará el coach o entrenador a la mesa de control con anterioridad a la participación del competidor.

En todas las rondas se sumarán las notas que den los jueces, anulando para esta suma, la más alta y la más baja de cada apartado.

#### **En caso de EMPATES en 1ª Ronda**

Pasan de la **1ª ronda a la 2ª ronda** todos los competidores que estén empatados dentro del 50% según puntuación.

#### **En caso de EMPATES en 2ª Ronda**

Pasan de la **2ª ronda a la 3ª ronda:**

**Primero:** De la puntuación mas baja de la **PRESENTACIÓN excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **ALTA**.

**Segundo:** si aun persiste el empate se tomará en cuenta la puntuación mas baja de la **PRECISIÓN TÉCNICA excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **ALTA**.

**Tercero:** si aun persiste el empate, el ganador deberá ser el competidor que tenga más puntos en total incluyendo la más alta y la más baja puntuación; primero de la **PRESENTACIÓN** y si sigue el empate la de **PRECISIÓN TÉCNICA**.

#### **NOTA:**

Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, y como último recurso, se sumarian las cuatro notas excluidas altas y bajas y el que tuviese mas nota se proclamaría vencedor siguiendo el proceso siguiente:

**Primero:** la última actuación, pumse de la 2ª ronda.

**Segundo:** pumse que se ha hecho para pasar de la **1ª ronda a la 2ª ronda**.



**En caso de EMPATES en 3ª RONDA (Para 1º, 2º, 3º y 4º clasificado)**

**Primero:** Se tomará en cuenta la puntuación mas baja de la **PRESENTACIÓN** **excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **ALTA**.

**Segundo:** Si aun persiste el empate se tomará en cuenta la puntuación mas baja de la **PRECISIÓN TÉCNICA** **excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **ALTA**.

**Tercero:** si aun persiste el empate, el ganador deberá ser el competidor que tenga más puntos en total incluyendo la más alta y la más baja puntuación; primero de la **PRESENTACIÓN** y si sigue el empate la de **PRECISIÓN TÉCNICA**.

**NOTA:**

Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, y como último recurso, se sumarian las cuatro notas excluidas altas y bajas y el que tuviese mas nota se proclamaría vencedor siguiendo el proceso siguiente:

**Primero:** la última actuación, pumse de la 3ª ronda.

**Segundo:** pumse que se ha hecho para pasar de la 2ª ronda a la 3ª ronda.

**Tercero:** se mirará el 1º Pumse que se ha hecho para pasar de la 1ª a la 2ª rod.

**Ejemplo 1º:**

**COMPETIDOR nº 1 Ganador por más ALTA de la más BAJA en PRESENTACION**

PRECISIÓN TÉCNICA Total: 21,4

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,1	4,3	4,4	4,4	4,2	4,3	4,2

**PRESENTACIÓN** Total: 21,3

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
<b>4,2 ok.</b>	4,3	4,4	4,3	4,2	4,3	4,2

**COMPETIDOR nº 2**

PRECISIÓN TÉCNICA Total: 21,4

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,2	4,3	4,3	4,4	4,2	4,3	4,2

**PRESENTACIÓN** Total: 21,3

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,1	4,3	4,5	4,3	4,2	4,3	4,2



## Ejemplo: 2º

### COMPETIDOR nº 1

#### **PRECISIÓN TÉCNICA** Total: 21,6

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,2	4,2	4,6	4,4	4,3	4,3	4,4

#### PRESENTACIÓN Total: 21,9

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,3	4,3	4,4	4,3	4,5	4,5	4,4

### COMPETIDOR nº 2 Ganador por más ALTA de la más BAJA en PRECISIÓN TÉCNICA

#### **PRECISIÓN TÉCNICA** Total: 21,6

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,3 ok.	4,3	4,3	4,3	4,4	4,3	4,5

#### PRESENTACIÓN Total: 21,9

J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	J-6	J-7
4,3	4,3	4,4	4,4	4,4	4,4	4,4

## Artículo 9

## Duración de la competición.

1. Duración de la competición:

- 1) Competición individual: no más de 2 minutos.

## Artículo 10

## Actos prohibidos / penalizaciones.

1. Las penalizaciones para cualquier acto prohibido deben ser declaradas por el árbitro nº 1.
2. Las penalizaciones son definidas como “Gam-jeom” (deducción de puntos por penalizaciones).
3. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, debe ser declarado “Gam-jeom”:
  - a) Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el entrenador.
  - b) Queda a juicio del árbitro valorar si un entrenador o competidor cometen





## **Artículo 12**

## **Criterio de puntuación.**

**La puntuación debe ser dada de acuerdo con las reglas de la F.E.T, ETU o WTF.**

### **1. Precisión de La Técnica de Pumse.**

- 1) Precisión de movimientos básicos
- 2) Detalles de cada Pumse

### **2. Presentación**

- 1) Habilidad / Destreza
  - a. Precisión de gama de movimientos
  - b. Equilibrio
  - c. Velocidad y potencia
- 2) Expresión
  - a. Fuerza/ Velocidad/ Ritmo
  - b. Expresión de energía

**EL CRITERIO DETALLADO DE PUNTUACIÓN ESTÁ ESTIPULADO EN EL ANEXO I “CRITERIOS DE PUNTUACIÓN”**



**1. Puntuación total: 10 puntos.**

Estos puntos corresponden a la suma de los puntos de **PRECISIÓN**, cinco (5) puntos y de **PRESENTACIÓN**, cinco (5) puntos.

**1.1. Precisión.**

**Puntuación base: 5,00 puntos**

- a) **0,10** puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor no realice los movimientos básicos ó el pertinente Pumse con precisión.
- b) **0,50** puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor cometa grandes errores de precisión al realizar los movimientos básicos ó Pumse pertinente.

**1.2. Presentación.**

**Puntuación base: 5,00 puntos.**

**1.2.1. Habilidad / Destreza**

- a) En la valoración de destreza, serán deducidos **0,10** puntos en cada ocasión en la que un competidor no sea preciso en equilibrio, velocidad y potencia.
- b) En la valoración de destreza, serán deducidos **0,50** puntos en cada ocasión en la que un competidor cometa errores graves en equilibrio, velocidad y potencia.

**1.2.2. Expresión**

- a) En la parte de expresión, serán deducidos **0,10** puntos en cada ocasión en la que un competidor no exprese con precisión la dureza ó suavidad, lentitud ó rapidez y el ritmo.
- b) En la parte de expresión, serán deducidos **0,50** puntos en cada ocasión en la que un competidor cometa errores graves en dureza ó suavidad, lentitud ó rapidez, y el ritmo.

**2. Deducción de puntos**

- 1) En caso de que un competidor exceda del tiempo límite, **0,50** puntos le serán deducidos de la puntuación final.
- 2) En caso de que un competidor cruce la línea límite, **0,50** puntos le serán deducidos de la puntuación final.



### **3. Cálculo de la puntuación**

- 1) Serán evaluadas tanto la precisión como la presentación.
- 2) De las puntuaciones dadas por los jueces, se quitarán las más altas y las más bajas y una vez hecho esto se suma la puntuación restante.
- 3) La sumada de la puntuación será la puntuación final.
- 4) En caso de haberse dado un punto negativo durante la competición, éste deberá ser descontado de la puntuación final.

### **Artículo 14**

### **Publicación de la puntuación.**

1. La puntuación final debe ser anunciada inmediatamente después de recopilar los totales de los jueces.
2. En caso de usar instrumentos de puntuación electrónicos.
  - 2.1) Los jueces deben introducir puntos en los instrumentos electrónicos de puntuación después de la realización de Pumse, y los puntos totales debe ser automáticamente visualizados en los monitores.
  - 2.2) La puntuación final (suma de puntos) deben ser mostrados en el monitor una vez quitado las puntuaciones más altas y más bajas de las dadas por los jueces.
3. En caso de puntuación manual
  - 3.1) El coordinador debe recopilar cada hoja de puntuación y comunicar los resultados al anotador inmediatamente después de la finalización de los Pumse.
  - 3.2) El anotador debe transmitir la puntuación final al árbitro, una vez quitado de las puntuaciones las más altas y más bajas, y anunciar ó mostrar la puntuación final. (suma de puntos).

### **Artículo 15**

### **Decisión y declaración del ganador.**

1. El ganador debe ser el competidor al cual se le hayan otorgado más puntos en total.
2. Decisiones:
  - 1) Ganar por puntuación.
  - 2) Ganar por paro de la Competición por el Árbitro.
  - 3) Ganar por retirada del oponente.
  - 4) Ganar por descalificación del oponente.



5) Ganar por penalizaciones del oponente.

**(Explicación #1)**

*Ganar por puntuación: El ganador es determinado por los puntos más altos en total.*

**(Explicación #2)**

***Paro de la Competición por el árbitro:*** Si el árbitro o el doctor de la comisión determinasen que un competidor no puede continuar, incluso después de un minuto de período de recuperación o si un participante desobedeciese la orden del árbitro de continuar, el árbitro deberá declarar el paro de la Competición y el competidor opuesto deberá ser declarado ganador.

**(Explicación #3)**

***Ganar por retirada del oponente:*** El ganador es determinado por el abandono del oponente.

- a). Cuando un competidor se retira de la competición a causa de una lesión u otra razón
- b). Cuando el entrenador tira la toalla dentro de la pista para significar pérdida de la competición.

**(Explicación #4)**

***Ganar por descalificaciones del oponente:*** Si un competidor pierda el status de competidor antes de que la competición empiece, el competidor opuesto debe ser declarado ganador.

**(Explicación #5)**

***Ganar por penalizaciones del oponente:*** Si un competidor es evaluado “Gam-jeom” por dos penalizaciones de acuerdo al artículo 10.3, el oponente debe ser declarado ganador.

## **Artículo 16 Procedimientos para suspender una competición.**

Si se para la competición por causas justificadas y distintas a una lesión, el árbitro debe declarar “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión) y reanudar la competición desde el principio, teniendo en consideración todos los aspectos de la situación.

Cuando una competición es parada debido a lesión, el árbitro debe tomar las siguientes medidas:

1. El árbitro debe suspender la competición y ordenar a los anotadores suspender el cronometraje anunciando “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión).
2. El árbitro debe permitir al competidor que reciba primeros auxilios durante un minuto.



3. Si el competidor no demuestra la voluntad de continuar la competición después de un minuto, incluso en el caso de que sólo sea una lesión leve, el competidor deberá ser declarado, por el árbitro, eliminado.

## **Artículo 17**

## **Árbitros oficiales.**

### **1. Cualificaciones**

- 1) 1). Los jueces deben estar en posesión de un Certificado de Juez Calificador Nacional (árbitros de Pumse).
- 2) Para ser Juez Calificador Nacional será necesario estar en posesión, como mínimo, del cinturón negro 3<sup>er</sup> Dan.

### **2. Responsabilidades**

#### **2.1) Árbitro**

- a. El árbitro adjudicará puntos.
- b. El árbitro debe declarar el ganador y “Gam-jeom” por penalizaciones. Las declaraciones del árbitro deben ser hechas sólo cuando la decisión de los jueces haya sido confirmada.

#### **2.2) Jueces**

- a. Los jueces deben documentar todos los puntos válidos.
- b. Los jueces deben dar sus opiniones francas cuando se las pida el árbitro.

### **3. Clasificación de los árbitros oficiales**

#### **3.1) Los árbitros oficiales deben ser clasificados en las siguientes categorías.**

**Categoría 1:** Sólo jueces que posean un Certificado de Juez Calificador Nacional ó superior y un 3<sup>er</sup> Dan ó superior, deben ser elegidos para officiar todas las categorías infantiles.

### **4. Uniforme de los árbitros oficiales**

- a. Los árbitros oficiales deben llevar uniformes designados por la F.E.T.
- b. Los árbitros oficiales no deben llevar ningún material a la pista que pueda interferir en la competición.





El Comité de Apelación de la competición también está facultado para sancionar directamente hechos relacionados con la administración de la competición.

El Comité de Apelación podrá modificar la puntuación final en caso de error en la suma de las puntuaciones parciales.

### **3.- PROCEDIMIENTO DE PROTESTA**

- 1) Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador. Un delegado oficial del equipo debe presentar hoja de protesta junto con la cuota de protesta de 60 € al Comité de Apelación de la Competición en 10 minutos después de la señalización de puntos por la ejecución.
- 2) Una deliberación de la protesta debe ser llevada a cabo por el Comité de Apelación de la Competición excluyendo a aquellos miembros de la misma territorial de los competidores implicados y una resolución debe ser hecha por mayoría.
- 3) Las protestas solamente serán aceptadas si se refieren a un error de cálculo de un juez o secretario. La decisión del Comité de Protesta o de Organización es firme.

#### **(Interpretación)**

*El Comité de Sanción de la Competición debe componerse de al menos cinco (5) miembros.*

#### **(Explicación )**

**Procedimientos de deliberación:** Los Procedimientos de deliberación para tomar una resolución son los siguientes:

- 1) *Después de revisar las razones de una protesta, el Consejo (comité) debe primero decidir si la protesta es "Aceptable" o "Inaceptable" para deliberación.*
- 2) *Si es necesario, el Consejo (comité) puede escuchar las opiniones de los árbitros o jueces. A quién se llama debe ser decidido por el Consejo (comité).*
- 3) *El Consejo (comité) debe revisar las anotaciones escritas, si lo estime necesario, tras visionar información grabada de la competición etc.*
- 4) *Después de la deliberación, el Consejo (comité) debe mantener el secreto de la votación para determinar una decisión por mayoría.*
- 5) *El Presidente del Consejo (comité) debe hacer un informe documentando el resultado de la deliberación y debe hacer este resultado públicamente conocido.*
- 6) *Las acciones necesarias deben ser tomadas de acuerdo a la decisión del Consejo (comité).*
  - a. *Errores al determinar los resultados de la competición: los errores al calcular la puntuación de la competición ó no identificar a un competidor deben ser cambiados y subsanados.*



## **INTERPRETACIONES:**

Estas reglas deben de ser interpretadas por el Comité Técnico en caso de cualquier duda, para que ésta sea solucionada durante el torneo. El Comité Técnico encontrará un acuerdo razonable en armonía con la meta del Taekwondo.

# ANEXO I

## “CRITERIOS DE PUNTUACIÓN”

### 1. **Valoración.**

- a) Cada actuación se puntuara sobre diez (10) repartidos en cinco (5) de **Presentación** y cinco (5) en **Precisión técnica**.
- b) Los jueces deducirán los puntos directamente en la actuación.
- c) Los puntos completos se dividen entre 1/10 cada uno.
- d) La valoración será el conjunto de la impresión dentro de la actuación.
- e) Los puntos dados por los jueces serán sumados. De esta suma, serán excluidas la más alta y la más baja puntuación.
- f) Una categoría será evaluada completamente por el mismo equipo de jueces. El cambio de un equipo de jueces no esta permitido dentro de la misma categoría.

### 2. **Impresión general de la actuación.**

- 1) La impresión general de la actuación (ejecución) dominará la valoración. La Ejecución de la forma satisfará los principios demostrados de efectividad con movimientos bien ejecutados, la ejecución y la actitud mostrará el espíritu marcial (convinciente, vivo, creíble de un combate simulado), cada técnica y la relación entre ellas deberán de ser claramente reconocible.

### 3. **Presentación.**

- 1) La puntuación será mostrada abiertamente por tableros de números ó marcador electrónico. Al final de la ejecución, el secretario deberá de esperar hasta que los jueces estén preparados para mostrar su valoración, y a continuación dar la señal para una presentación simultánea de los tableros de números.
- 2) Los jueces toman sus tableros en cuanto el participante adopta una correcta actitud de Chariot (firmes) después del final de la ejecución. Los jueces toman con su mano derecha la puntuación completa, y con la izquierda las décimas para mostrar su valoración al secretario, después de notificar las puntuaciones, el tablero volverá a su lugar.



#### **4. Resta de puntos.**

- 1) Los jueces tienen que deducir directamente los puntos. En otras palabras, por ejemplo; en caso de un desequilibrio, ellos restan los puntos negativos de su puntuación original.
- 2) Otras razones para la deducción serán tenidas en cuenta de la misma manera, en principio la deducción de puntos tiene que ser calculada como sigue, con una suma negativa a la valoración.

#### **5) Puntuación: (fallo, valoración)**

**Los jueces deberán de tener en cuenta:** armonía, ritmo, flexibilidad, dinámica, potencia, precisión, actitud, y dificultad estimada.

**Como guía de puntuación sirva la escala de valores siguiente:**

## **PRECISIÓN TÉCNICA:**

### **DEDUCCIONES DE MENOS 0,10 PUNTO**

**En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 5 veces.**

#### **A. SOGUI:**

Todos los Sogui (posiciones de pies) que se hagan un poco fuera de lo normal.

**Ejemplos:** menos (- 0,10 punto)

1. La separación de los pies en las posiciones es un poco más grande o más pequeña de lo normal.
2. La punta de los pies en las posiciones no van en la dirección que corresponde a esa posición.
3. La flexión de la pierna no va acorde con la posición que esta efectuando en ese instante.

#### **B. MAKI:**

Todos los Maki (defensas) que se hagan un poco fuera de lo normal .

**Ejemplos:** menos (- 0,10 punto)

1. El ángulo de la defensa esta mal colocado.
2. El foco esta mal colocado.
3. La colocación del puño ó mano esta mal colocado.



### **C. GONKIOT:**

Todos los Gonkiot (ataques) que se hagan un poco fuera de lo normal

**Ejemplos:** menos (- 0,10 punto)

1. El ángulo del ataque esta mal colocado.
2. El foco esta mal colocado.
3. La colocación del puño o mano esta mal colocado.

### **D. CHAGUI:**

Todos los Chaguis (patadas) que se hagan un poco fuera de lo normal.

**Ejemplos:** menos (- 0,10 punto)

1. La patada esta un poco fuera del foco.
2. No estira la pierna al efectuar la patada.
3. No recoge flexionada la pierna después de realizar la patada.
4. No golpea con la zona adecuada de la patada que corresponde.
5. La patada la pega por encima de la cara.

## **DEDUCCIONES DE MENOS 0,50 PUNTO**

**En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 5 veces.**

### **E. SOGUI:**

Todos los Sogui (posiciones de pies) que se hagan muy exagerados ó equivocados de una posición a otra.

**Ejemplos:** menos (0,50 puntos)

1. La separación de los pies en las posiciones es mucho más grande de lo normal.
2. La posición de los pies no es la que corresponde a esa técnica.
3. Añadir movimientos extra a las posiciones.
4. Omitir una posición.
5. La flexión de la pierna es exagerada acorde con la posición que esta efectuando en



ese instante.

#### **F. MAKI:**

Todos los Maki (defensas) que se hagan muy exagerados ó equivocadas de una defensa a otra.

**Ejemplos:** menos (0,50 puntos)

1. El ángulo de la técnica esta muy mal colocado.
2. No tiene foco la técnica.
3. Omitir una técnica.
4. Equivoca una técnica por otra.
5. Añadir movimientos extras a la técnica.
6. Exagerar la técnica.

#### **G. GONKIOK:**

Todos los Gonkiok (ataques) que se hagan muy exagerados ó equivocados de un ataque a otro.

1. El ángulo de la técnica esta muy mal colocado.
2. No tiene foco la técnica.
3. Omitir una técnica.
4. Equivoca una técnica por otra.
5. Añadir movimientos extras a la técnica.
6. Exagerar la técnica.

#### **H. CHAGUI:**

Todos los Chagui (patadas) que se hagan muy exageradas ó equivocadas de una patada a otra.

**Ejemplos:** menos (- 0,50 puntos)

1. La patada esta totalmente fuera del foco.
2. Omitir una patada.
3. La patada no es la que corresponde a esa técnica.
4. La patada la pega por encima de la cabeza.
5. No Flexiona ni recoge la pierna al efectuar la patada.



## **PRESENTACIÓN:**

### **DEDUCCIONES DE MENOS 0,10 PUNTO**

**En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 5 veces.**

**Ejemplos:** menos (- 0,10 punto)

1. Tiene un pequeño desequilibrio.
2. Pierde la mirada en el pumse.
3. Dar cabezazos (giros bruscos de cabeza).
4. Insuficiente sentido del ritmo el pumse lo hace lento o por tiempos.
5. No lo hace ni fuerte ni flojo.
6. No tiene expresión.
7. Hace el Chumbi con las manos cerradas.
8. Saca las manos por debajo del abdomen inferior o las sube por encima del plexo al efectuar el Chumbi.
9. Levanta los talones al hacer el Chumbi.
10. No acaba donde comenzó el pumse.
11. El Kiapp no lo hace con el diafragma (suena mal)

### **DEDUCCIONES DE MENOS 0,50 PUNTO**

**En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 5 veces.**

**Ejemplos:** menos (- 0,5 punto)

1. Tiene un gran desequilibrio.
2. Caerse.
3. Mezclar un pumse con otro.



4. No tiene sentido del ritmo y muy poca concentración.
5. Omitir el Kiapp.
6. Añadir un Kiapp más.

#### **6) OBLIGACIONES DEL ARBITRO n° 1**

1. En caso de malas maneras en comportamiento por parte de coach o competidor lo sancionara con un **Canhog (menos -1 puntos )**
2. Con **dos** amonestaciones de **Canhong (menos -1 puntos )** eliminara al competidor de la competición.
3. Permitirá que el competidor repita una vez mas el pumse en caso de haberlo interrumpido y le sancionará con **(menos - 1 puntos), 0,5 por pararse y 0,5 por comenzar de nuevo.**
4. Eliminará al competidor en caso de haber interrumpido dos veces el pumse.
5. En caso de que el competidor mezcle dos o mas pumses le dirá al competidor que repita el pumse que le corresponde, dejándole la puntuación que tiene hasta ese momento y sancionándole con **(menos - 1 puntos).**
6. Salirse del 12 x 12. sancionara con **(menos 0,5 puntos ).**

**Descontará 0.50 puntos del total final de la puntuación si el competidor incurre en alguno de los supuestos siguientes:**

7. Entrar a pista llevando algo puesto como, pulseras, anillos reloj, cadena, etc.
8. Entrar a pista llevando camiseta debajo del dobok (solo en caso del masculino)
9. Entrar a pista llevando camiseta o top debajo del dobok de color excepto el Blanco. (solo en caso de las féminas pueden llevar camiseta debajo del dobok de color blanco).
10. Cuello del dobok que no es el que le corresponde al cinturón. (del cinturón marrón hacia abajo cuello blanco y cinturón rojo/negro cuello rojo/negro).

**NOTA:**

**ESTAS PENALIZACIONES SE REALIZARAN RESTANDOLAS DE LA NOTA FINAL A NO SER QUE EL COMPETIDOR SEA DESCALIFICADO ANTES DE CONCLUIR SU ACTUACION.**