REGLAMENTO TECNICO

COMPETICION INFANTIL

MASCULINO & FEMENINO

INDIVIDUAL

DEPORTE EN EDAD ESCOLAR

01 de marzo del 2022

INDICE

Artículo 1.	Propósito
Artículo 2.	Aplicación
Artículo 3.	Área de competición
Artículo 4.	Los competidores
Artículo 5.	Clasificaciones de La Competición
Artículo 6.	Categoría por sexo y edad
Artículo 7.	Graduación cinturón.
Artículo 8.	Métodos 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.	Juez de mesa
Artículo 19.	Formación y asignación de los árbitros oficiales
Artículo 20.	Comité de apelación
Anexo I	"Criterios de Puntuación"

EL CRITERIO DETALLADO DE PUNTUACIÓN ESTÁ ESTIPULADO EN EL

ANEXO I: "CRITERIOS DE PUNTUACIÓN"

Artículo 1. Propósito

El propósito de las Reglas de Competición de Poomsae 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 Real 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 Poomsae de Taekwondo en todo el territorio nacional. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como competición de Poomsae de Taekwondo.

Artículo 2. Aplicación

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

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

(Explicación)

Obtener la aprobación:
Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar a la R.F.E.T. el contenido de lo que desea enmendar explicando las razones para dicho cambio. Para su aprobación deben ser recibidas en la R.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 R.F.E.T. No obstante, lo referente a: puntos válidos, deducciones de puntos **"Gam-jeom"** 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 R.F.E.T. y/o Federaciones Autonómicas.

2) Las excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por la dirección de las competiciones.

3) Los equipos 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 Poomsae. 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. Tampoco se podrán utilizar otros elementos que se pudiese interpretar como decoración para el cabello (lazos, horquillas de colores, peinetas, etc.) y otros.

Artículo 3. Área de de Competición

El área de competición medirá 10 x 10m, según el sistema métrico (decimal) y tendrá una superficie lisa sin obstáculos. La superficie de competición 10 x 10m, 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 30º, para la seguridad de los competidores.

3.1. Demarcación del área de Competición.

1) La superficie comprendida entre los 10 x 10 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 5cm 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 (7) jueces deben sentarse a 1m. de distancia del Área de Competición y 1m. de distancia entre los jueces; cuatro en frente de los competidores y tres detrás de los competidores. La línea límite adyacente a los cuatro jueces debe ser considerada la línea límite nº 1, seguida por línea límite nº 2, nº 3, y nº 4, en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite nº 1. Los jueces estarán posicionados en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda de la línea límite nº 1.

   En caso de ser cinco (5) jueces, tres jueces deberán estar colocados mirando a los competidores y los otros dos detrás de los competidores en el mismo orden del sistema de 7 jueces.

Tambien podrán sentarse en linea cinco (5) jueces, a 1m. de distancia del Área de Competición y 1m. de distancia entre los jueces mirando a los competidores en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite nº 1

2. **Posición para el árbitro.** Un árbitro debe ser colocado al lado del juez nº 1,

3. **Posición de los competidores.** Los competidores deben situarse a 2 m. atrás desde el centro del área de combate, hacia la línea límite #3.

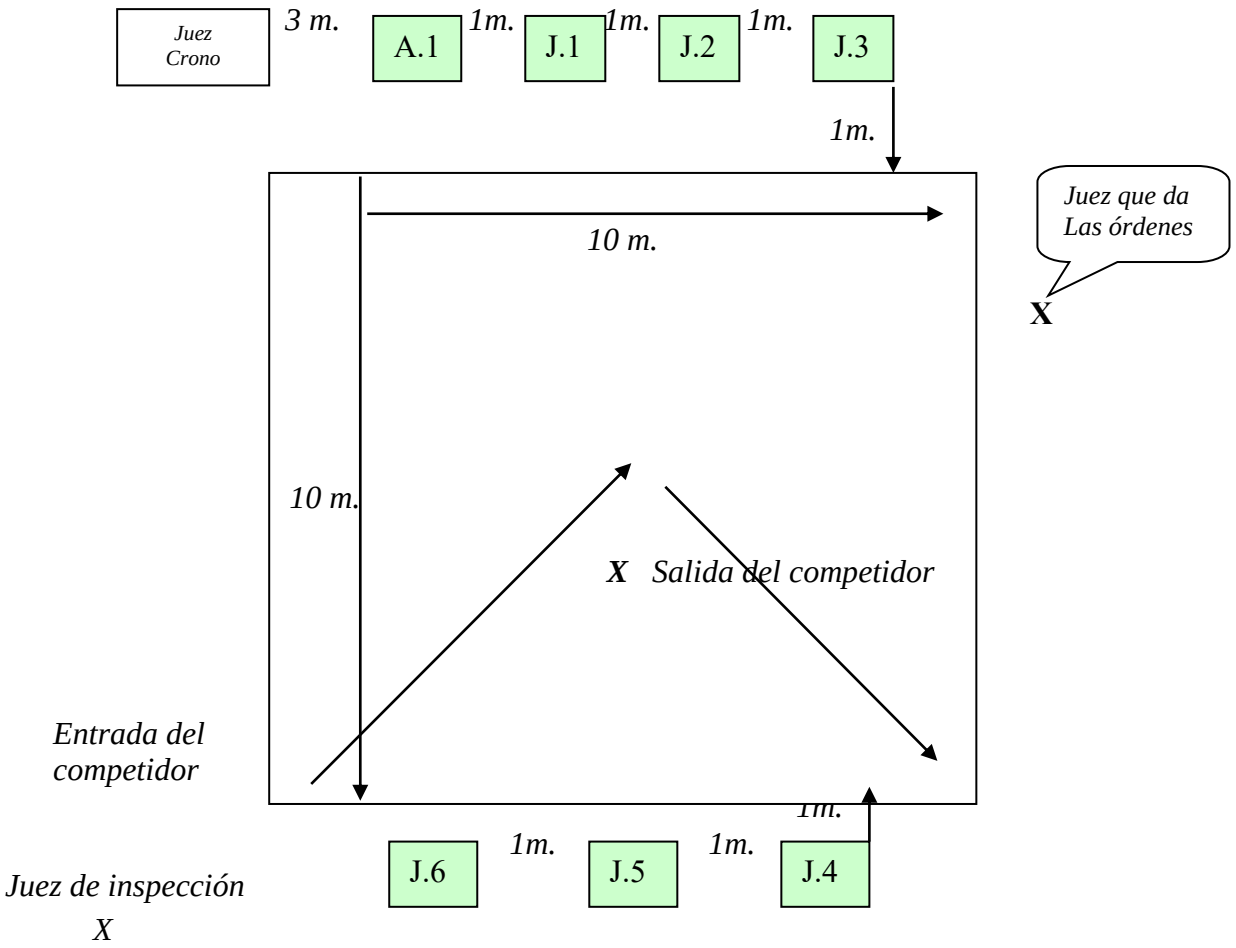
4. **Posición de la mesa del juez.** El juez debe colocarse fuera del Área de Competición, 2m. apartado desde el centro de la línea límite nº 2.

5. **Posición de los coordinadores de la competición.** Los coordinadores de la competición deben situarse fuera del Área de Competición, 1m. alejados desde la esquina entre las líneas límite nº 1 y nº 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 nº 3 y nº 4.

7. **Posición de la mesa de inspección.** La mesa de inspección debe ser colocada a la entrada del Área de Competición fuera de la esquina de las líneas límite nº 3 y nº 4 teniendo en cuenta las posibilidades de la instalación.

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



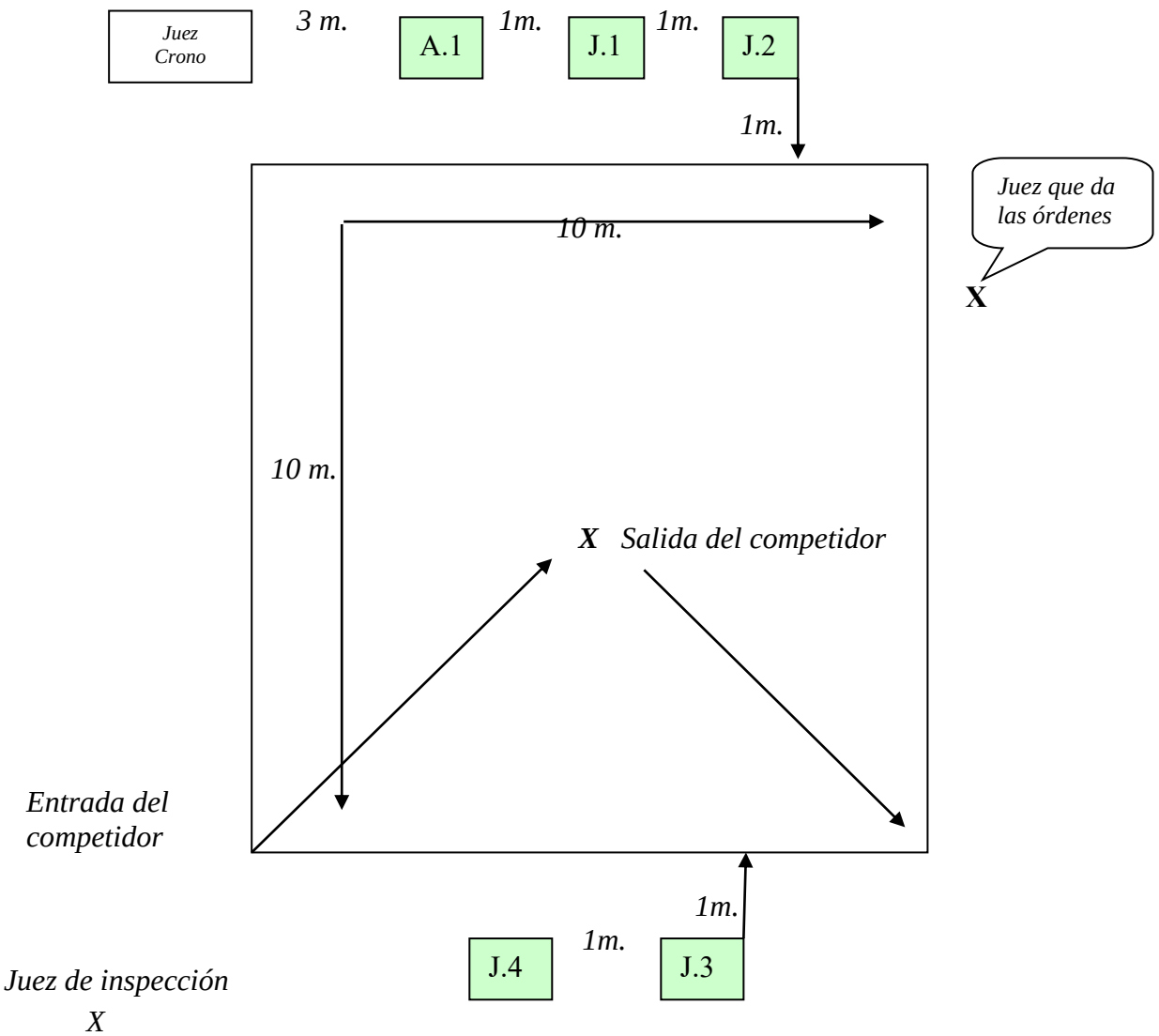
(Explicación)

<u>Lona elástica</u>: *Solo las lonas o suelos aprobados por la R.F.E.T. deben ser usados en los campeonatos de Poomsae.*

<u>Color</u>: *La combinación de colores de la superficie de la lona o tapiz no debe despedir 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.*

<u>La Mesa de Inspección</u>: *En la Mesa de Inspección, el Inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la R.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.*

b) Esquema del área de competición. (WTF) con 5 Jueces.



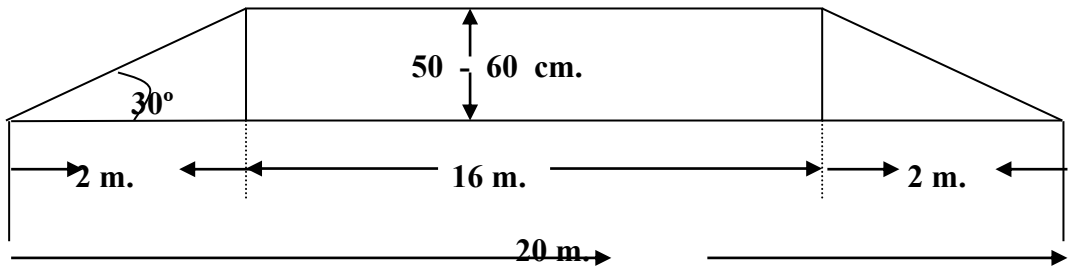
(Explicación)

<u>Lona elástica</u>: *Sólo las lonas o suelos aprobados por la R.F.E.T. deben ser usados en los campeonatos de Poomsae.*

<u>Color</u>: *La combinación de colores de la superficie de la lona o tapiz no debe despedir 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.*

<u>La Mesa de Inspección</u>: *En la Mesa de Inspección, el Inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la R.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.*
<u>Plataforma de competición</u>: La plataforma deberá ser construida de acuerdo con el siguiente diagrama:

c) Diagrama Plataforma de Competición.



Articulo 4. Los Competidores

1. Cualificaciones de los competidores

1) Tener la nacionalidad española

2) Poseedor de carnet de grados o de Pum de Taekwondo expedido por la Federación Española de Taekwondo.

<u>Cuadro categoría infantil</u>

1 Categoría Benjamín
2 Categoría Alevín
3 Categoría Infantil
4 Categoría Cadete infantil

(Interpretación)

Los límites de edad para la división de cada una de las categorías se basan en el año, no en la fecha, cuando los campeonatos se llevan a cabo.

2. Uniforme del competidor

1) Los competidores deben llevar sólo el uniforme aprobado por la F.E.T en los Campeonatos de Poomsaes. Cuello blanco para los grados inferiores al cinturón negro Pum, cuello y cinturón rojo/negro para el cinturón negro Pum.

2) Será un dobok de taekwondo limpio en perfectas condiciones.

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 R.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 R.F.E.T. pude llevar a cabo todos los controles médicos considerados necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas Anti-Doping de la R.F.E.T. Cualquier ganador que se niegue a someterse a este control o que sea probado que, ha cometido tal infracción, será descalificado y, por lo tanto, el siguiente competidor en la clasificación de la competición será nombrado ganador.

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 deben ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti- Doping de la R.F.E.T.

Artículo 5. Clasificación de la Competición

1. La competición se realizará:

1) Categoría individual.

2. Competición reconocida de poomsae.

a) Individual Masculino.

b) Individual Femenino.

Artículo 6. Categoría por sexo y edad

1. Competición reconocida de Poomsae deporte en edad escolar.

1) Niños y niñas deben ser divididas de acuerdo a la edad.

2) Hay limitación específica de cinturón para la competición individual.

3) Nacidos dentro de años naturales.

2. Las categorías masculina y femenina deben ser agrupadas de la siguiente manera.

*Categorías basadas en el año de nacimiento

Cuadro de distribución de Categorías por género y edad para la competición de Poomsae

Categoría		Benjamín Hasta 8 años	Alevín 9 y 10 años	Infantil 11 y 12 años	Cadete Infantil 13 y 14 años
Individual	Masculino	1	1	1	1
	Femenino	1	1	1	1

Artículo 7. Graduación (cinturón)

1. La graduación mínima en las distintas categorías será la siguiente:

Categoría cinturón mínimo	Benjamín Hasta 8 años	Alevín 9 y 10 años	Infantil 11 y 12 años	Cadete Infantil 13 y 14 años
Masculino	Amarillo	Naranja	Verde	Azul
Femenino	Amarillo	Naranja	Verde	Azul

Artículo 8. Método de Competición

1. En todos los campeonatos de Poomsae organizados y/o promovidos por la R.F.E.T debe de haber, como mínimo, TRES inscritos en una misma categoría.

2. Forma de competición: Se podrá escoger uno de los dos poomsae asignados para la 1ª ronda,

3. En 2ª ronda se hará un poomsae, que será su nivel de cinturón el que marcará la dificultad del Poomsae a realizar, para ello se tomará de referencia la siguiente tabla de grados asignada para tal fin:

4. En la 3ª Ronda se realizarán dos poomsaes partiendo de cero, será su nivel de cinturón el que marcará la dificultad de los Poomsaes a realizar. Para ello se tomará de referencia las siguientes tablas de grados asignada para tal fin:

Poomsae obligatorio para la 1ª Ronda, se podrá elegir entre:

Poomsae obligatorio 1ª RONDA	Benjamín Hasta 8 años	Alevín 9 y 10 años	Infantil 11 y 12 años	Cadete Infantil 13 y 14 años
Masculino	Taegeuk 2 o 3 Jang	Taegeuk 3 o 4 Jang	Taegeuk 4 o 5 Jang	Taegeuk 5 o 6 Jang
Femenino	Taegeuk 2 0 3 Jang	Taegeuk 3 o 4 Jang	Taegeuk 4 o 5 Jang	Taegeuk 5 o 6 Jang

Poomsae voluntario para la segunda y tercera ronda

GRADUACIÓN	Tabla de grados para Poomsae voluntario,
AMARILLO	Taegeuk 1, 2, 3, 4, 5.
NARANJA	Taegeuk 1, 2, 3, 4, 5, 6.
VERDE	Taegeuk 2, 3, 4, 5, 6, 7.
AZUL	Taegeuk 3, 4, 5, 6, 7, 8.
ROJO	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8, Koryo.
1º, 2º y 3º PUM	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8, Koryo, Kumgang.

1. **Los medios cinturones tomarán como referencia los Poomsae del nivel inferior, por ejemplo:**

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

2. Cualquier cambio en la forma de competición, para mantener el horario, será decidido por el comité organizador de la misma.

3. El orden de actuación se decidirá por sorteo.

8.1 Sistema de competición: 3 rondas

a) En la 1ª y 2ª Ronda participaran todos los competidore/as.

1ª Ronda cada competidor/a realizara uno de los dos poomsae obligatorios asignados para la 1ª Ronda.

2ª Ronda cada competidor/a realizarán un Poomsae de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón.

b) Final 3ª ronda cada competidor/a partiendo de cero realizará dos Poomsae 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 ocho competidores clasificados en la final, que, sumada la puntuación de los dos Poomsae de la final tengan la mayor puntuación.

d) Todos los Poomsae realizados deberán ser diferentes excepto en la categoría Benjamín que sólo en Final 3ª Ronda podrán repetir el poomsae de la 1ª o 2ª Ronda.

El orden de ejecución lo comunicará el coach o entrenador a la mesa de control con anterioridad a la participación del competidor.

e) 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.

NOTA:

Si se diera el caso que los dos poomsae se hagan consecutivos el descanso entre poomsae y poomsae sera de 30 ó 60 segundos.

8.2 Número de competidores necesarios para realizar las diferentes RONDAS:

- De nueve en adelante: Realizarán las tres Rondas.
- De tres a ocho: Realizara la final 3ª Ronda.

  a) 1ª y 2ª Ronda, todos los competidore/as.

  b) Final 3ª Ronda, los 8 competidore/as con la mejor puntuación.

1. En caso de EMPATES en 2ª Ronda.

Pasarán de la 2ª ronda a la 3ª ronda:

1) Pasará el competidor que tenga más puntuación en la PRESENTACIÓN.

2) Si aún persiste el empate el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas en la PRESENTACION.

3) Si sigue el empate, el competidor realizará un Poomsae de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón, todos los Poomsae deberán ser diferentes.

NOTA:
Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, como último recurso, pasaría el competidor con la puntuación más alta en PRESENTACIÖN, en el orden siguiente.

1) la última actuación, Poomsae que se ha hecho para el desempate.

2) Poomsae que se ha hecho para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

3. En caso de EMPATES en 3ª RONDA, para 1º, 2º, 3º y 4º clasificado.

4) Pasará el competidor que tenga más puntuación en la PRESENTACIÓN.

5) Si aún persiste el empate el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas en la PRESENTACION.

6) Si sigue el empate, el competidor realizará un Poomsae de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón, todos los Poomsae deberán ser diferentes.

NOTA:
Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, como último recurso, pasaría el competidor con la puntuación más alta en PRESENTACIÖN, en el orden siguiente.

1) la última actuación, Poomsae que se ha hecho para el desempate.

2) Poomsae que se ha hecho para pasar de la 2ª ronda a la 3ª ronda.

3) Poomsae que se ha hecho en la 1ª ronda.

Artículo 9. Duración de la competición.

1. **Duración de la competición por Categorías**

1.1 Poomsae reconocidos: Competición individual de 30 segundos a 90 segundos.

Artículo 10. Actos prohibidos / penalizaciones.

1. Las penalizaciones para cualquier acto prohibido deben ser declaradas por el árbitro

2. Los actos prohibidos y las sanciones se definen como “Gam-jeom” (-1 puntos).

3. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, debe ser declarado “Gam-jeom” (-1 puntos).

a) Los comentarios no deseados o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el entrenador.

b) Queda a juicio del árbitro, valorar si el entrenador, competidor o compañeros de equipo cometen violación del código de conducta.

c) El entrenador o competidor no deben interrumpir o levantarse de su zona indicada durante el transcurso de la competición.

d) De a ver deducido -2 puntos por sanciones del árbitro, declarara descalificado al competidor por sanciones.

(Interpretación)

En caso de que un competidor sea penalizado con menos dos (-2) deducciones, el árbitro declarara descalificado al competidor por penalizaciones. La deducción de puntos, "Gam-jeom", definido en este Artículo es diferente de aquellas deducciones que den los jueces en sus puntuaciones.

Artículo 11. Procedimientos de la competición.

11.1 Procedimientos antes y después de la competición

1. **Llamada a los competidores.**

   Los nombres de los competidores deben ser anunciados tres veces, comenzando tres minutos antes del comienzo programado de su competición, con un minuto de intervalo. Cualquier participante que no aparezca en el área de competición un minuto después del comienzo programado de la competición, debe ser considerado como si se hubiese retirado y debe ser eliminado.

2. **Inspección física y del uniforme.**

   Después de ser llamados, los competidores deben pasar una inspección física y del uniforme en la mesa de inspección específica, por un inspector designado por la RFET. El competidor no debe mostrarse hostil y no debe de llevar ningún objeto antirreglamentario.

3. **Entrar en el área de competición**

   Seguido de la inspección, el competidor debe entrar al área de espera de competición con un entrenador.

4. **Principio y final de la competición.**

   Un juez asignado dará la orden al competidor, "**CHULYAN"** (entrar) al tapiz de competición, el competidor permanecerá en el centro del tapiz en "**CHARIOT"** (hasta que el Juez de la orden de "**Chariot Kyeong-rye", "JOON-BI"** y "**SHI-JAK"** aquí comienza el tiempo de 90 segundos a contar (se pone en marcha el crono), al finalizar el Poomsae el Juez dice "**BA-RO"** y se para el tiempo a continuación "**Chariot Kyeong-rye", "SHIO" (descanso)** el competidor permanecerá en el centro del tapiz en **CHARIOT** hasta que el Juez le mande "**TUEYAN"** (salir)**.**

5. **Declaración de ganador.**

El ganador debe ser declarado de acuerdo a la visualización o el anuncio de los resultados, declaración por el Árbitro.

Artículo 12. Criterio de puntuación.

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las reglas de la FET – ETU – WTF.

Competición de Poomsae reconocidos, Individual.

2. Precisión. 4,0 puntos.

1) Precisión de los movimientos básicos (Makki (defensa), Gongkiot (ataque), Chagui (patadas) y Sogui (posiciones de las piernas)

2) Equilibrio

3) Detalles de cada Poomsae

3. Presentación. 6,0 puntos.

1) Velocidad, potencia 2 puntos.

2) Coordinación, ritmo 2 puntos.

3) Expresión de la energía 2 puntos.

Artículo 13. Método de puntuación.

1. **Poomsae reconocido 10,0 puntos.**

Estos puntos corresponden a 4 puntos de PRECISIÓN, y 6 puntos de PRESENTACIÓN.

1.1 Precisión 4,0 puntos

a) Menos -0,10 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor no realice las técnicas básicas reconocibles con precisión, ataques, defensas, patadas y posiciones.

b) Equilibrio, menos -0,10 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor no realice las técnicas básicas con equilibrio en todas las técnicas de ataques, defensas, patadas y posiciones.

c) Detalles de cada Poomsae, menos -0,10 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor haga movimientos que salgan un poco fuera de lo normal o incluya movimientos extras que no sean de la propia técnica.

d) Menos -0,30 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor cometa grandes errores de precisión al realizar los movimientos básicos o poomsae pertinente.

e) Equilibrio, menos -0,30 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor cometa un gran desequilibrio.

f) Detalles de cada poomsae, menos -0,30 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor omita una técnica, haga movimientos muy exagerados, equivoque una técnica por otra o incluya movimientos extras que no sean los de la propia técnica.

1.2 Presentación 6.0 puntos

- **Velocidad, potencia 2 puntos.**

a) En la valoración de velocidad y potencia, serán deducidos **-0,10** puntos en cada ocasión en la que un competidor no sea preciso en velocidad y potencia.

b) En la valoración de velocidad y potencia, serán deducidos **-0,30** puntos en cada ocasión en la que un competidor cometa errores graves en velocidad y potencia.

- **Coordinación, ritmo 2 puntos.**

a) En la parte de coordinación y ritmo, serán deducidos **-0,10** puntos en cada ocasión en la que un competidor no tenga una buena coordinación y un buen ritmo entre la conexión de las técnicas del poomsae.

a) En la parte de expresión de la energía, serán deducidos **-0,30** puntos en cada ocasión en la que un competidor cometa errores graves en coordinación y el ritmo entre la conexión de las técnicas del poomsae.

- **Expresión de la energía 2 puntos.**

a) En la parte de expresión de la energía, serán deducidos **-0,10** puntos en cada ocasión en la que un competidor no exprese confianza, enfoque visual, expresión facial, concentración, emoción y actitud agradable.

b) En la parte de expresión de la energía, serán deducidos **-0,30** puntos en cada ocasión en la que un competidor cometa errores graves confianza, enfoque visual, expresión facial, concentración, emoción y actitud agradable.

2 Deducción de puntos

1) En caso de que un competidor exceda del tiempo límite, **-0,30** puntos le serán deducidos de la puntuación final.

2) En caso de que un competidor cruce la línea límite, **-0,30** 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 Poomsaes, y los puntos totales debe ser automáticamente visualizados en los monitores.

2.2 La puntuación final (puntos de suma) 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 Poomsaes.

3.2 El anotador debe transmitir la puntuación final al árbitro, una vez quitado de las puntuaciones la nota más alta y la nota más baja, y anunciar o 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. En caso de empate, el ganador será el competidor que tenga más puntos en la presentación.

3. En caso de seguir empatado, el ganador deberá ser el competidor que sume más puntos en total, incluyendo la nota más alta y la más baja de la presentación.

4. Si sigue el empate, el árbitro designara un nuevo Poomsae para el desempate.

5. Decisiones:

1) Ganar por puntuación (mayor suma de puntos).

2) Ganar por interrupción 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)

Interrupción 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 parar y descalificar al competidor.

(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 menos dos penalizaciones de acuerdo al artículo 10, el oponente debe ser declarado ganador.

Artículo 16. Procedimientos para suspender una competición.

1. 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.

2. 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 descalificado por el árbitro.

Artículo 17. Árbitros y Jueces oficiales.

1. Cualificaciones

1) Los jueces deben estar en posesión de un Certificado de Juez Calificador Nacional de Poomsae.

2) Para ser Juez Calificador Nacional será necesario estar en posesión, como mínimo, del cinturón negro 2º 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 honradamente 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: Categoría 1: Sólo jueces que posean un Certificado Internacional de 3ª clase o superior de árbitros de Poomsae y la categoría de Cinturón Negro 4º o 5º Dan de Kukkiwon, deben ser elegidos para oficiar todas las divisiones júniores.

Categoría 2: Sólo jueces que poseen un Certificado Internacional de 2ª clase o superior de árbitros de Poomsae y la categoría de Cinturón Negro 6º o 7º Dan de Kukkiwon, deben ser elegidos para oficiar las divisiones júnior y sénior.

Categoría 3: Sólo jueces que poseen un Certificado Internacional de 1ª clase o superior de árbitros de Poomsae y la categoría de Cinturón Negro 8º Dan de Kukkiwon, deben ser elegidos para oficiar las divisiones júnior, sénior y master.

4. **Uniforme de los árbitros oficiales**

a) Los árbitros oficiales deben llevar uniformes designados por la R.F.E.T.

b) Los árbitros oficiales no deben llevar ningún material a la pista que pueda interferir en la competición.

(Interpretación)

El presidente de la Junta Supervisora de la Competición puede pedir que el Delegado Técnico reemplace a los árbitros oficiales en el caso que los árbitros oficiales hayan sido asignados incorrectamente o cuando la Junta supervisora de la competición juzga que alguno de los árbitros oficiales asignados han conducido la competición injustamente o han cometido errores no razonables.

Artículo 18. Juez de mesa.

1. El Juez de mesa debe cronometrar la competición, incluyendo el tiempo de suspensión durante la competición, y también debe calcular, anotar y anunciar o hacer el total de las puntuaciones mostradas.

Artículo 19. Formación y asignación de los árbitros oficiales.

1. Composición de los árbitros oficiales

1) Sistema de 7 jueces: 1 árbitro y 6 jueces

2) Sistema de 5 jueces: 1 árbitro y 4 jueces

2. **Asignación de los árbitros oficiales**

1) La elección de un sistema de 7 jueces o un sistema de 5 jueces, deberá decidirse dependiendo de los competidores participantes en la competición.

Artículo 20. Comité de Apelación y Sanción.

Se formará, en cada campeonato, un Comité de Apelación que resolverá cualquier reclamación que pudiera tener lugar en dicha actividad.

1. **Composición del Comité de Apelación.**

El Comité de Apelación estará presidido por el Presidente de la federación territorial organizadora, el director de Árbitros, el director Técnico del área de campeonatos de técnica y tres (3) delegados de equipo, elegidos por sorteo entre los Delegados participantes.

2. Responsabilidad:

El Comité de Apelación de la Competición, debe hacer correcciones de errores de juicio de acuerdo a su decisión, en lo que concierne a protestas y tomar acción disciplinarias contra los oficiales que, cometieron errores de juicio o comportamiento ilegal, los resultados de lo cual deben ser notificados a la Federación Española de Taekwondo.

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 o no identificar a un competidor deben ser cambiados y subsanados.

(Interpretación)

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 puntuará sobre 10 puntos, repartidos en **4 puntos de Precisión** y **6 puntos de Presentación.**

b) Los jueces deducirán los puntos directamente en la Precisión en la actuación.

c) Los jueces deducirán los puntos al finalizar la actuación de la Presentación.

d) Los puntos completos se dividen entre 1/10 cada uno.

e) La valoración será el conjunto de la impresión dentro de la actuación.

f) Los puntos dados por los jueces serán sumados. De esta suma, serán excluidas la nota más alta y la nota más baja.

g) Una categoría será evaluada completamente por el mismo equipo de jueces. El cambio de un equipo de jueces no está 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 (convincente, vivo, creíble de un combate simulado), cada técnica y la relación entre ellas deberán de ser claramente reconocible.

3. Presentación de la puntuación.

1) La puntuación será mostrada abiertamente por tableros de números o 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.

3) Una categoría será evaluada completamente por el mismo equipo de jueces, el cambio de un equipo de jueces no está permitido dentro de la misma categoría.

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) 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.

3) 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: que los movimientos se inicien con relajación O "suaves" literalmente y tengan un perfecto equilibrio entre velocidad y fuerza, utilizando el peso del cuerpo al máximo, también tendrán en cuenta, la concentración, la actitud, la armonía, el ritmo, la flexibilidad, la dinámica, la potencia, la precisión, el grito, la mirada, la indumentaria y la dificultad estimada.

6. Como guía de puntuación sirva la escala de valores siguiente.

PRECISIÓN (penaliza con menos -0,1 punto)

1. SOGUI (posiciones de pies)

1) Todos los Soguis (posiciones de pies) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) La separación de los pies en las posiciones es un poco más grande o más pequeña de lo normal.

b) La punta de los pies en las posiciones no va en la dirección que corresponde a esa posición.

c) La flexión de la pierna no va acorde con la posición que está efectuando en ese instante.

d) Levanta el talón de la pierna atrasada al iniciar la técnica.

e) Mueve el pie adelantado o atrasado antes de iniciar la técnica.

f) Añade un movimiento extra.

2. MAKI (defensas)

2) Todos los Makis (defensas) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) El ángulo de la defensa está mal colocado.

b) El foco está mal colocado.

c) La colocación del puño o mano no es la correcta.

d) La defensa no sale de su punto de origen (sale mal).

e) Añade un movimiento extra.

3. GONKIOT (ataques)

3) Todos los Gonkiot (ataques) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) El ataque no sale de su punto de origen (sale mal).

b) El ángulo del ataque está mal colocado.

c) El foco está mal colocado.

d) La colocación del puño o mano no es la correcta.

e) Añade un movimiento extra.

4. CHAGUI (patadas)

4) Todos los Chaguis (patadas) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) La patada no sale de su punto de origen (sale mal).

b) Al pegar la patada esta fuera del foco.

c) Al pegar la patada no hace la extensión total de la pierna.

d) Después de pegar la patada, no flexionada la pierna.

e) No golpea con la zona que corresponde del pie al pegar la patada.

f) Al Pega la patada descuelga el cuerpo.

g) Añade un movimiento extra.

PRECISIÓN (penaliza con menos -0,3 punto)

1. **SOGUI (posiciones de pies)**

   1) Todos los Soguis (posiciones de pies) que se hagan muy exageradas o equivocadas de una posición a otra, penalizan con menos -0,3 puntos

   Ejemplos de los detalles:

   a) La separación de los pies en la posición es muy grande (exagerada).

   b) La posición de los pies no es la que corresponde equivoca una técnica por otra. (Ap Sogui por Tui Kubi, etc.)

   c) Omitir una posición.

   d) La flexión de la pierna es exagerada acorde con la posición que está efectuando en ese instante.

2. **MAKI (defensas)**

   2) Todos los Makis (defensas) que se hagan muy exageradas o equivocadas de una defensa a otra, penalizan con menos -0,3 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) La defensa no sale de su punto de origen (sale muy mal).

b) El ángulo de la defensa está muy mal colocado.

c) El foco de la defensa está muy mal colocado (no tiene foco).

d) La colocación del brazo, puño, mano, codo etc. Esta mal, la defensa no es correcta.

e) Omitir una defensa.

f) Equivoca una defensa por otra.

3. **GONKIOT (ataques)**

3) **Todos los Gonkiot (ataques) que se hagan muy exagerados o omite uno por otro, penalizan con menos -0,30 puntos**

Ejemplos de los detalles:

a) El ataque no sale de su punto de origen (sale muy mal).

b) El ángulo del ataque está muy mal colocado.

c) El foco del ataque está muy mal colocado (no tiene foco).

g) La colocación del brazo, puño, mano, codo etc. Este mal, el ataque no es correcto.

d) Omitir un ataque.

e) Equivoca un ataque por otro.

4. **CHAGUI (patadas, detalles)**

4) **Todos los Chaguis (patadas) que se hagan muy exageradas o equivocadas, penalizan con menos -0,3 puntos**

Ejemplos de los detalles: menos -0,3 puntos

a) La patada no sale de su punto de origen (sale mal).

b) Al pegar la patada está totalmente fuera del foco.

c) Omitir una patada.

d) Equivoca una patada por otra.

e) Al efectuar la patada no hace la extensión total de la pierna.

f) No flexionada la pierna al hacer la patada o no recoge después de realizar la patada.

5. **KIAP (grito)**

5) Todos los kiap. que no se hagan, o se hagan de más en el Poomsae, penalizan con menos -0,3 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) Omitir el kiap.

b) Añadir un kiap más.

6. MIRADA

6) Cada vez que pierde la mirada en el poomsae penaliza con menos -0,3 puntos

Ejemplos de los detalles:

a) Cada vez que pierda la mirada en el Poomsae

7. OTROS DETALLES.

- **Ejemplos de los detalles: menos -0,3 puntos**

a) Caerse.
b) Mezclar un Poomsae con otro.
c) No acaba donde comenzó el Poomsae.

PRESENTACIÓN (penaliza con -0,1 puntos)

- **Ejemplos:** menos **-0,10 puntos**

a) Va tenso en las técnicas o relajado.

b) El Poomsae lo hace lento o por tiempos (no tiene ritmo)

c) Pierde la concentración.

d) No lo hace ni fuerte ni flojo.

e) No tiene expresión.

f) De sincronizan en el caso de pareja o trío.

PRESENTACIÓN (penaliza con -0,3 puntos)

- **Ejemplos: menos -0,30 puntos**

a) Va muy tenso en las técnicas o demasiado relajado.

b) El Poomsae lo hace muy lento por tiempos (no tiene ritmo)

c) No tiene concentración.

d) Lo hace muy flojo.

e) No tiene expresión.

f) La desincronización en el caso de pareja o trío está muy descompensada.

1. OBLIGACIONES DEL ÁRBITRO

1) En caso de malas maneras en comportamiento por parte de coach o competidor lo sancionara con un Gam-jeom menos -1 puntos, restándosela de la nota final.

2) Con dos amonestaciones de Gam-jeom menos -2 puntos, eliminara al competidor de la competición.

3) Permitirá que el competidor repita una vez más el Poomsae en caso de haberlo interrumpido, dejándole la puntuación que tiene hasta ese momento y le sancionará con menos -0,6 puntos, restándosela de la nota final.

4) Eliminará al competidor en caso de haber interrumpido dos veces el Poomsae.

5) En caso de que el competidor mezcle dos o más Poomsaes le dirá al competidor que repita el Poomsae que le corresponde, dejándole la puntuación que tiene hasta ese momento y sancionándole con menos -0,3 puntos, restándosela de la nota final.

6) Salirse del 10 x 10. se sancionará con menos -0,3 puntos, restándosela de la nota final.

7) Entrar a pista llevando algo puesto como, Lazos, horquillas de colores, objetos decorativos en la cabeza, pulseras, anillos reloj, cadena, etc. se sancionará con menos -0,3 puntos, restándosela de la nota final.

8) Entrar a pista llevando camiseta debajo del dobok (solo en caso del masculino), se sancionará con menos -0,3 puntos, restándosela de la nota final.

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), se sancionará con menos -0,3 puntos, restándosela de la nota final.

10) Cuello del dobok, no es el que le corresponde al cinturón, (cinturón rojo/negro cuello rojo/negro y cinturón negro cuello negro), se sancionara con menos -0,3 puntos, restándosela de la nota final.

NOTA:

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