

*REGLAMENTO DE COMPETICION  
E INTERPRETACIÓN*

*FET*

*FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE  
TAEKWONDO*

## Artículo 1. Propósito

El propósito de las Reglas de Competición de Pumses es dirigir justa y llanamente todos los asuntos pertenecientes a las competiciones de Pumses de todos los niveles promovidas y/o organizadas por la Federación Mundial de Taekwondo (WTF), Uniones Regionales y miembros de Asociaciones Nacionales, asegurando la aplicación de reglas estandarizadas.

(Interpretación)

El objetivo del Artículo 1 es asegurar la estandarización de todas las competiciones de pumses de Taekwondo a lo ancho del mundo. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas no pueden ser reconocidas como Competición de Punse de Taekwondo.

## Artículo 2. Aplicación

Las reglas de Competición deben aplicarse a todas las competiciones promovidas y/o organizadas por la FET, ETU o WTF. Sin embargo, cualquier miembro de la FET desea modificar alguna parte de las Reglas de Competición debe primero ganar la aprobación de la WTF.

(Explicación #1)

**Aprobación de enmienda:**

**Cualquier organización deseando hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe presentar a la WTF los contenidos de las enmiendas deseadas junto con las razones de los cambios deseados. La aprobación de cualquier cambio en estas reglas deben ser recibidas desde la WTF un mes antes de las competiciones.**

(Explicación #2)

**Cambio en categoría, incremento o disminución en el número de Árbitros Internacionales, cambio en el tribunal de la posición del inspector, juez y/o la comisión del doctor, etc., están sujetas lo cual puede estar incluido en la categoría de aspectos de Pumses de competición lo cual puede ser modificado después de ganar primero la aprobación de la WTF. Sin embargo, asuntos tales como el marcador, no van a ser cambiados bajo ninguna circunstancia sean cuales fueren.**

### 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. General.

- 1) La condición necesaria para la participación en un torneo es la de ser miembro perteneciente a la F.E.T, ETU y WTF.
- 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 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 Competición**

El área de Competición debe comprender un Área de Combate que mida 12m x 12 m en el sistema métrico y tener una superficie sin ninguna proyección que obstruya. El Área de Combate debe ser cubierta con una alfombra elástica o suelo de madera. Sin embargo, el Área de Combate debe ser instalada en una plataforma de 0.5m-0.6m de alta desde la base, si es necesario, y la parte exterior de la Línea Límite debe estar inclinada con una pendiente no menor de 30 grados para la seguridad de los participantes.

#### **1. Demarcación del Área de Competición**

- 1) El área 12mx12m deber ser llamada Área de Competición.
- 2) La demarcación del Área de Competición deber ser distinguida por una línea blanca de 5 cm. de ancho en caso de un área de competición de madera.

#### **2. Indicación de Posiciones**

- 1) Posición de los Jueces: Siete jueces deben sentarse a 1 m. de distancia del Área de Combate y 2 m. entremedio con cuatro mirando a los competidores y tres en la espalda de los competidores. 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 un sistema de 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) La posición del Arbitro: Un arbitro debe ser colocado en el asiento del juez no. 1
- 3) La 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 del escritorio del anotador (juez): El anotador debe colocarse fuera del Área de Combate, 2 m. apartado desde el centro de la línea límite #2.
- 5) La 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) La 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 el rincón entre las líneas límite #3 y #4.

7) Posición del escritorio de inspección: El escritorio de inspección debe ser colocado a la entrada del área de combate fuera del rincón de las líneas límite #3 y #4 en consideración de las facilidades del campo de juego.

(Explicación #1)

Alfombra elástica: Sólo las alfombras aprobadas por la WTF deben ser usadas en los WTF Campeonatos de Puneses sancionadores.

(Explicación #2)

Color: La combinación de colores de la superficie de la alfombra 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.

(Explicación #3)

Escritorio de inspección: En el escritorio de inspección, el inspector comprueba si los uniformes que llevan los participantes son aprobados o no por el WTF y si les quedan bien a los participantes. En caso de que fueran inapropiados, se les pedirá a los participantes que cambien el uniforme.

(Explicación #4)

Plataforma de competición: La plataforma debe ser construida de acuerdo al siguiente diagrama.

## Artículo 4. Competidores

### 1. Cualificaciones de los competidores

- 1) **Poseedor de la nacionalidad española.**
- 2) **Poseedor de Pum de Taekwondo, certificado Dan expedido por la Federación Española de Taekwondo.**
- 3) Categoría Júnior ( 14-18 años)
- 4) 1ª Categoría Senior ( 19-30 años)
- 5) 2ª Categoría Senior (31-40 años)
- 6) 1ª Categoría Master (41-50 años)
- 7) 2ª Categoría Master ( 51 años o mayor)
- 8) 1ª Categoría Pareja 1 ( 14 a 35 años)
- 9) 2ª Categoría Pareja 2 ( 36 años o mayor)
- 10) 1ª Categoría Trío 1 ( 14 a 35 años)
- 11) 2ª Categoría Trío 2 ( 36 años o mayor)

#### (Interpretación)

**La edad límite para las Divisiones Júnior, Senior y Master está basada en el año, no en la fecha en que el Campeonato es celebrado. Por ejemplo, en la división júnior, los participantes deben estar entre los 14 y 17 años. Ej.: si el Campeonato de Puneses Júnior se celebrase el 4 de Septiembre de 2006, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1989 y 31 de Diciembre de 1992 serán elegibles para participar.**

### 2. Uniforme del competidor

- 1) Los competidores deben llevar sólo el uniforme aprobado por la FET en los Campeonatos de Puneses.
- 2) Será un dobok de taekwondo, limpio y se permite publicidad.
- 3) Los competidores masculinos no pueden llevar camiseta de bajo del dobok.

- 4) Las competidoras féminas podrán llevar camiseta o top de bajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.

### 3. Control Médico

- 1) En los eventos de Taekwondo promocionados o seleccionados por la FET, ETU y WTF, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en las Reglas Anti-Doping están prohibidas.
- 2) La FET, ETU, y WTF puede llevar a cabo todos los test médicos considerados necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas Anti-Doping de la WTF, y cualquier ganador que se niegue a someterse a este test o que pruebe 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 debe ser responsable de las disposiciones para llevar a cabo los test médicos.
- 4) Todos los detalles concernientes al doping debe ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti-Doping de la WTF.

## **Artículo 5. Clasificaciones de La Competición**

1. Individual Masculino
2. Individual Femenino
3. Equipo masculino
4. Equipo femenino
5. Parejas
6. Las competiciones se dividen de la siguiente manera:

Los competidores pueden participar al mismo tiempo en 2 o más divisiones de las arriba mencionadas.

- 1) Categoría individual
- 2) Categoría por equipos
- 3) Categoría por parejas

## **Artículo 6. Categoría por sexo y edad**

1. Hombres, mujeres y categorías mixtas deben ser divididas de acuerdo a la edad.
2. No hay limitación específica de pum/Dan para competición en equipo.
3. Las divisiones masculina y femenina debe ser agrupadas de la siguiente manera:
4. Nacidos dentro de años naturales:

Júnior de 14 a 18 años.	Nacidos en el 1.990 hasta el 1.993
Senior 1º de 19 a 30 años.	Nacidos en el 1.978 hasta el 1.989
Senior 2º de 31 a 40 años.	Nacidos en el 1.968 hasta el 1.977
Master 1º de 41 a 50 años.	Nacidos en el 1.957 hasta el 1.967
Master 2º de más de 51 años.	Nacidos hasta el 1.956

**Parejas:** estarán formadas por un competidor masculino y una competidora femenina.

Pareja 1º de 14 a 35 años.	Nacidos en el 1.973 hasta el 1.993
Pareja 2º más de 36 años.	Nacidos hasta el 1.972

**Tríos sincronizados:** estarán formados por un equipo masculino y otro femenino compuesto por **tres (3) competidores cada uno en cada categoría.** En ningún caso se podrá participar ni con más ni con menos de tres competidores, cualquiera que sea la causa, enfermedad, lesión, etc. Si no cumple esta norma el equipo quedará descalificado

Trío masculino 1º de 14 a 35 años.	Nacidos en el 1.973 hasta el 1.993
Trío masculino 2º más de 36 años.	Nacidos hasta el 1.972
Trío femenino 1º de 14 a 35 años.	Nacidos en el 1.973 hasta el 1.993
Trío femenino 2º más de 36 años.	Nacidos hasta el 1.972

1. Hombres, mujeres y divisiones mixtas deben ser divididas de acuerdo a la edad.
2. No hay limitación específica de pum/Dan para competición en equipo.
3. Las divisiones masculina y femenina debe ser agrupadas de la siguiente manera:

Categoría Júnior (14-18 años)

Individual Júnior masculino / Individual Júnior femenino

1º Categoría Senior (19-30 años)

1º Individual Senior masculino / 1º Individual Senior femenino

2º Categoría Senior (31-40 años)

2º Individual Senior masculino / 2º Individual Senior femenino

1º Categoría Masters (41-50 años)

1º Individual Masters masculino/ 1º Individual Masters femenino

2º Categoría Masters (51 años o mayor)

2º Individual Masters masculino/ 2º Individual Masters femenino

Categoría Pareja

1ª Pareja (14-35 años)

2ª Pareja (36 años o mayor)

Categoría de equipo

1º Equipo masculino (14-35 años)

2º Equipo masculino (36 años o mayor)

1º Equipo femenino (14-35 años)

2º Equipo femenino (36 años o mayor)

## Artículo 7. Métodos de Competición

1. En todos los campeonatos de la FET deben de haber como mínimo tres inscritos en una misma categoría, individual, pareja o trío de haber menos de tres inscritos esta se anulara.

2. La forma de competición deberá de ser comunicada antes de empezar el torneo y de efectuar los sorteos.

3. El orden de actuación se decidirá por sorteo. Cualquier cambio en la forma de competición será decidido por el comité organizador de la misma para mantener el horario.

### 1. Forma de competición para los Individuales:

Cada competidor, realizará un pumse por sorteo en 1ª y 2ª ronda y en la tercera ronda dos pumses por sorteo, según el siguiente cuadro, no pudiendo incluirse otros no reflejados:

### 2. Sistema de competición:

a. Eliminatorias: Pasarán a la Sem-final la mitad 50% de los competidores participantes con mayor puntuación más todos los empatados que estén dentro del 50% , deben ser seleccionados basándose en puntos, y uno de los primeros pumses obligatorios debe ser realizado.

b. Semi-final: Pasarán a la Final cinco (5) competidores participantes de la Semi-final con mayor puntuación, deben ser seleccionados basándose en puntos, y uno los punmses obligatorios no realizados de la semi-final debe ser realizado.

c. Final: El 1º, el 2º y el 3º puesto deben ser entre los 5 competidores clasificados en la final, deben ser seleccionados basándose en puntos, y dos de los pumses obligatorios debe ser realizado de la final.

## Artículo 8. Pumses reconocidos (1º y 2º Punse obligatorio)

Categoría	1º Pumses obligatorios	2º Pumses obligatorios
Categoría Júnior (14-18 años)	Taegeuk 4º, 5º, 6º y 7º Chang	Taegeuk 8 Chang, Koryo, Keumgang y Taebek

1º Categoría Senior (18-30 años)		Taegeuk 6º, 7º, 8º Chang y Koryo	Keumgang, Taebek, Pyongwon y Sipchin
2º Categoría Senior (31-40 años)			
1º Categoría Master (41-50 años)		Taegeuk 8º Chang, Koryo, Keumgang y Taebek	Pyongwon, Sipchin, Chitae y Chonkwon
2ª Categoría Master (51 años o mayor)		Koryo, Keumgang, Taebek y Pyongwon	Sipchin, Chitae, Chonkwon y Jansu
Pareja	14-35 años	Taeguk 6º, 7º, 8º Chang y Koryo	Keumgang, Taebek , Pyongwon y Sipchin
	36 años o mayor	Taeguk 8º Chang, Koryo, Keumgang, Taebek	Pyongwon, Sipchin, Chitae y Chonkwon
Equipo	14-35 años	Taeguk 6º, 7º, 8º Chang y Koryo	Keumgang, Taebek, Pyongwon y Sipchin
	36 años o mayor	Taeguk 8º Chang y Koryo, Keumgang y Taebek	Pyongwon, Sipchin , Chitae y Chonkwon

## Artículo 9. Duración de la competición

### 1. Duración de la competición por Categorías

- 1) Competición individual : no más de 2 minuto.
- 2) Competición equipo : no más de 2 minuto.
- 3 ) Competición en pareja : no más de 2 minuto.

## Artículo 10. Sorteo

1. El sorteo será llevado a cabo un día antes al primer día de competición en presencia de los Delegados oficiales de las territoriales (autonomías) participantes de la FET y el sorteo debe ser echo en orden de la clasificación en Artículo 6.

2. Se sortearán un total de **cuatro (4) pumses** para cada categoría.

3. **1ª RONDA:** se sorteará uno (1) de los cuatro (4) pumses especificados de la **1ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

4. **2ª RONDA:** se sorteará uno (1) de los cuatro (4) pumses especificados de la **2ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

5. **3ª RONDA:** se sorteará dos (2) de los tres (3) pumses que quedan de la **2ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

6. El orden del sorteo puede ser cambiado de acuerdo a la decisión del Director técnico de la FET.

## **Artículo 11. Actos prohibidos/penalizaciones**

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

2. Las penalizaciones son definidas como “Gam-jeom” (deducción de puntos por penalizaciones).

3. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, y “Gam-jeom” debe ser declarado:

1) Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el entrenador.

2) Según el juicio del árbitro, un entrenador, un participante amateur o los practicantes de taekwondo deben tener las maneras y respeto hacia el código de conducta.

3) Competidor o entrenador no deben interrumpir o levantarse en el lugar de los coordinadores de la competición en el medio de la coordinación de la actividad durante la competición.

(Interpretación)

En caso de que un competidor sea evaluado dos (2) deducciones, el árbitro debe declarar al competidor un perdedor en penalizaciones. El Gam-jeom definido en este Artículo es diferente de aquellos en los marcadores de los jueces y debe ser declarado en los comportamientos mencionados en la siguiente interpretación.

## **Artículo 12. Procedimientos 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 la competición con un minuto de intervalo. Cualquier participante que no aparezca en el área de competición en 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 FET el competidor no debe mostrar ningún signo de aversión, y debe llevar ningún objeto.

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

La competición debe comenzar con la declaración de “Joon-bi” (preparado) y “Shi-jak” (comienzo) por el árbitro y debe finalizar con la declaración de “Ba-ro” (paro) por el Árbitro.

#### 5. Procedimientos antes y después de la competición

1) La competición debe comenzar con la declaración de “Joon-bi” (preparado) y “Shi-jak” (comienzo) por el Árbitro. El Anotador debe anotar el tiempo de actuación.

2) Después del final del Pumse, los competidores deben permanecer en pie en sus respectivas posiciones y hacer una reverencia al mandato del Árbitro de “Ba-ro (paro), Cha-ryeot (Atención), Kyeong-rye (reverencia)” y después en posición de pie, esperar a la declaración de decisión del Árbitro.

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

4) Salida del competidor.

### **Artículo 13. Criterio de puntuación**

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las reglas de la FET, ETU, WTF o Kukkiwon.

#### 1. Precisión de La Técnica de Pumses

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

### **Artículo 14. Métodos de puntuación**

1. La puntuación total es 10

#### 2. Precisión

1) Puntuación base 5.0

2) 0.1 puntos debe ser deducido en cada ocasión en la que el competidor no realice los movimientos básicos o el pertinente Pumse con precisión.

3) 0.5 puntos debe ser deducido por ocasión cuando un competidor cometa errores que son considerados tan grandes como en el caso previo de los movimientos básicos o Pumses pertinentes.

### 3. Presentación

1) Puntuación base 5,0

2) Habilidad / Destreza

- a. En el test de destreza, 0.1 punto será deducido en cada ocasión cuando un competidor no cumpla con precisión el criterio de uso del equilibrio, velocidad y potencia.
- b. En el test de destreza, 0.5 puntos serán deducidos en cada ocasión cuando un competidor cometa errores que son considerados tan grandes como en el caso previo de uso de equilibrio, velocidad y potencia.

3) Expresión

- a. En la parte de expresión, 0.1 punto será deducido en cada ocasión cuando un competidor no exprese con precisión la dureza y suavidad, lentitud y rapidez y el ritmo.
- b. En la parte de expresión, 0.5 puntos serán deducidos en cada ocasión cuando un competidor cometa errores que son considerados tan grandes como en el caso previo de la dureza y suavidad, lentitud y rapidez, y el ritmo.

### 4. Dedución de puntos

- 1) En caso de que un competidor exceda el tiempo límite, 0.5 puntos deben ser deducidos de la puntuación final.
- 2) En caso de que un competidor cruce la línea límite, 0.5 puntos deben ser deducidos de la puntuación final.

### 5. Calculo de la puntuación

- 1) Tanto la precisión como la presentación serán evaluadas.
- 2) Las mejores puntuaciones estarán arriba, la puntuación media serán calculada después de quitar las puntuaciones más bajas.
- 3) La puntuación media calculada será la puntuación final.
- 4) En caso de un punto negativo durante la competición, esta puntuación será quitada de la puntuación final.

### **1. Ejemplos de Valoración.**

- a) Cada actuación se puntuara sobre diez (10) repartidos en cinco (5) de Presentación y cinco (5) en Precisión técnica. La valoración será el conjunto de la impresión dentro de la actuación.
- 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 jueces deducirán directamente los puntos en la actuación.
- f) Los puntos dados por los jueces serán sumados. De esta suma, serán excluidas la más alta y la más baja puntuación.
- g) 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. Presentación.**

- 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 esta permitido dentro de la misma categoría.

### **3. 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.

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

- 1) Los jueces tienen que reducir directamente los puntos. En otras palabras, por ejemplo en caso de una interrupción, 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.

Otras razones para la deducción serán tenidas en cuenta de la misma manera. En principio, la reducción de puntos tiene que ser calculada como sigue, con una suma negativa a la valoración:

## **5) PUNTUACIÓN. (fallo, valoración)**

### **DEDUCCIONES DE MENOS 0,1 PUNTO**

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.

### **6) PRECISIÓN TECNICA: Deducción de menos 0,1 punto.**

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

#### **A. SOGUIS:**

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

**Ejemplos:** menos (- 0,1 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, etc.

#### **B. MAKIS:**

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

**Ejemplos:** menos (- 0,1 punto)

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

#### **C. GONKIOT:**

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

**Ejemplos:** menos (- 0,1 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. etc.

#### **D. CHAGUI:**

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

**Ejemplos:** menos (- 0,1 punto)

1. No estira la pierna al efectuar la patada.
2. No la recoge inmediatamente después de realizar la patada.
3. No golpea con la zona adecuada de la patada que corresponde.
4. La patada se va por encima del hombro, etc.

#### **DEDUCIONES DE MENOS 0,5 PUNTO**

7) **PRECISIÓN TECNICA:** Deducción de **menos 0,5 puntos.**

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

#### **E. SOGUIS:**

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

**Ejemplos:** menos (0,5 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 extras 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, etc.

#### **F. MAKIS:**

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

**Ejemplos:** menos (0,5 puntos)

1. El ángulo de la defensa esta muy mal colocado.
2. No tiene foco la técnica.
3. Omitir una defensa.
4. Equivoca una defensa por otra.

5. Añadir movimientos extras a la defensa.

6. Exagerar la defensa, etc.

### **G. GONKIOK:**

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

**Ejemplos:** menos (0,5 puntos)

1. El foco del ataque esta muy mal.

2. Omitir un ataque.

3. Añadir movimientos extras al ataque, etc.

### **H. CHAGUI:**

Todos los Chaguis (patadas) que se hagan muy exageradas o equivocadas de un patada a otra.

**Ejemplos:** menos (- 0,5 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 estira ni recoge la pierna al efectuar la patada, etc.

### **8) PUNTUACIÓN. (fallo, valoración)**

#### **DEDUCIONES DE MENOS 0,1 PUNTO**

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.

#### **9) PRESENTACIÓN: Deducción de menos 0,1 punto.**

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

**Ejemplos:** menos (- 0,1 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. Des sincronizan.
10. Levanta los talones al hacer el Chumbi.
11. No acaba donde comenzó el pumse.

**10) PUNTUACIÓN. (fallo, valoración)**

**DEDUCIONES DE MENOS 0,1 PUNTO**

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.

**11) PRESENTACIÓN: Deducción de menos 0,5 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. Entrar a pista llevando algo puesto como, pulseras, anillos reloj, cadena, etc.
6. Entrar a pista llevando camiseta debajo del dobok (solo en caso del masculino)
7. 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)
8. Cuello del dobok que no es el que le corresponde al cinturón. (Cinturón rojo/negro cuello rojo/negro y Cinturón negro cuello negro)
9. Omitir el Kiapp.
10. Añadir un Kiapp más.

## **12) OBLIGACIONES DEL ARBITRO nº 1 (Jefe de zona)**

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 )**
7. Les dirá a los competidores empatados el Pumse que han de hacer para el desempate.

### **NOTA:**

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

## **13) CLASIFICACIÓN POR RONDAS:**

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

**1ª RONDA:** pasarán de la primera ronda a la segunda ronda el 50% de los competidores con mayor puntuación más todos los empates que estén dentro del 50% de la 1ª ronda.

**2ª RONDA:** sumando la puntuación de la 1ª y 2ª ronda, pasarán a la tercera ronda los cinco (5) competidores con mayor puntuación

**3ª RONDA:** sumando la puntuación de la 1ª, 2ª y 3ª ronda saldrá la clasificación 1º, 2º, 3º, 4º y 5º clasificado.

## **14) SORTEOS**

El sorteo se realizará el día anterior de la competición, se sortearán un total de **cuatro (4) pumses** para cada categoría, de la siguiente forma:

**1ª RONDA:** se sorteará uno de los cuatro pumse especificados de la **1ª ronda**, para

todos los competidores/as de la misma categoría.

**2ª RONDA:** se sorteará uno de los cuatro pumse especificados de la **2ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

**3ª RONDA:** se sorteará dos (2) pumses, de los tres (3) pumse que quedan de la **2ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

#### **15) EN CASO DE EMPATES EN 1ª RONDA**

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

(Solo en el caso de la 1ª ronda para campeonatos Nacionales)

#### **16) EN CASO DE EMPATES EN 2ª RONDA**

**2ª RONDA:** pasan de la **2ª ronda a la 3ª ronda** en caso de empate.

**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 en la 2ª ronda, en el desempate se hará un Pumse obligatorio, que será designara por el Árbitro nº 1. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

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

**Quinto:** 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**.

#### **17) EN CASO DE EMPATES EN 3ª RONDA (Para 1º, 2º y 3º clasificado)**

**3ª RONDA:** en caso de empate para 1º, 2º y 3º clasificado, se realizará un nuevo pumse entre los competidores.

3. En el desempate se hará un Pumse obligatorio, que será designado por el Arbitro nº 1. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

**4. En caso de empate en el desempate, el ganador deberá ser el competidor que tenga más puntos en total incluyendo la más alta y la más baja puntuación que no eran incluidas cuando se han recogido las puntuaciones en el desempate.**

**Primero:** si aun persiste el empate 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**.

**NOTA:**

Si en el caso de que una vez agotadas todas las posibilidades de empates, como último recurso se sumarian las cuatro notas excluidas altas y bajas y el que tuviese mas nota se proclamaría el vencedor siguiendo el proceso siguiente, **Primero** la última actuación, pumse sorteado para el desempate de la **2ª para la 3ª ronda, segundo** pumse que se a hecho para pasar de la **2ª ronda a la 3ª ronda** y **tercero** se mirara el 1º pumse que se a hecho para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

**Ejemplo: 1º Empates**

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

**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
4,2	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
<b>PRESENTACIÓN</b>		<b>Total: 21,3</b>				
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	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 16. 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, se realizará un revancha entre los competidores.
3. La revancha ofrecerá un Pumse obligatorio. La puntuación previa no afectará a la puntuación de revancha.
- 4. En caso de empate en la revancha, el ganador deberá ser el competidor que sea premiado con más puntos en total incluyendo la más alta y la más baja puntuación que no eran incluidas cuando se han recopilado las puntuaciones.**
5. 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 o 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 11.3, el oponente debe ser declarado ganador.

### **Artículo 16. 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.

1) Los jueces deben introducir puntos en los instrumentos electrónicos de puntuación después de la realización de Pumses, y los puntos totales debe ser automáticamente visualizados en los monitores.

2) La puntuación final (puntos de media) deben ser mostrados en el monitor siguiendo la supresión automática de las puntuaciones más altas y las más bajas entre los jueces.

3. En caso de puntuación manual

1) El coordinador debe recopilar cada hoja de puntuación y comunicar los resultados al anotador inmediatamente después de la finalización de los Pumses.

2) El anotador debe transmitir la puntuación final al árbitro, siguiendo la supresión de las puntuaciones más altas y más bajas, y anunciar o mostrar la puntuación final.

## **Artículo 17. Procedimientos para competición suspendida**

Cuando una competición es parada debido a lesión, el árbitro debe tomar las siguientes medidas, mientras que en una situación la cual justifica simplemente suspender la competición más allá de los procedimientos prescritos, 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.

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 opuesto deberá ser declarado por el árbitro ganador.

## **Artículo 18. Árbitros oficiales**

### 1. Cualificaciones

- 1) Los jueces deben ser poseedores de un Certificado de Juez Calificador Nacional (árbitros de Pumses).
- 2) La FET nominara Jueces Calificadores Nacionales de todo el ámbito Estatal para la competición que posean mínimo 3er. Dan.

### 2. Responsabilidades

#### 1) árbitro

- (1) El árbitro adjudicará puntos.
- (2) 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) Jueces

- (1) Los jueces deben documentar todos los puntos válidos.
- (2) Los jueces deben dar sus opiniones francas cuando se las pida el árbitro.

### 3. Clasificación de los árbitros oficiales

- 1) Los árbitros oficiales deben ser clasificados en las siguientes categorías.

(1) Categoría 1: Sólo jueces que posean un Certificado Internacional de 3ª clase o superior de árbitros de Pumses y un Kukkiwon 4º o 5º Dan deben ser elegidos para officiar todas las divisiones júnior.

(2) Categoría 2: Sólo jueces que poseen un Certificado Internacional de 2ª clase o superior de árbitros de Pumses y un Kukkiwon 6º o 7º Dan deben ser elegidos para officiar las divisiones júnior y senior.

(3) Categoría 3: Sólo jueces que poseen un Certificado Internacional de 1ª clase o superior de árbitros de Pumses y un Kukkiwon 8º Dan o superior deben ser elegidos para officiar las divisiones júnior, senior y master.

#### 4. Uniforme de los árbitros oficiales

1) Los árbitros oficiales deben llevar uniformes designados por la FET.

2) 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 hecho errores no razonables.

### Artículo 19. Anotador

1. El anotador 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 20. Formación y asignación de los árbitros oficiales

#### 1. Composición de los árbitros oficiales

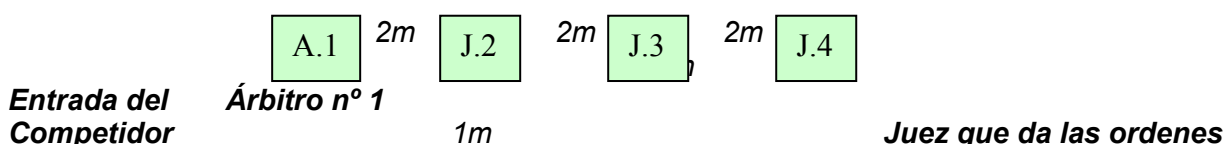
1) Sistema 7 jueces: 1 árbitro, 6 jueces

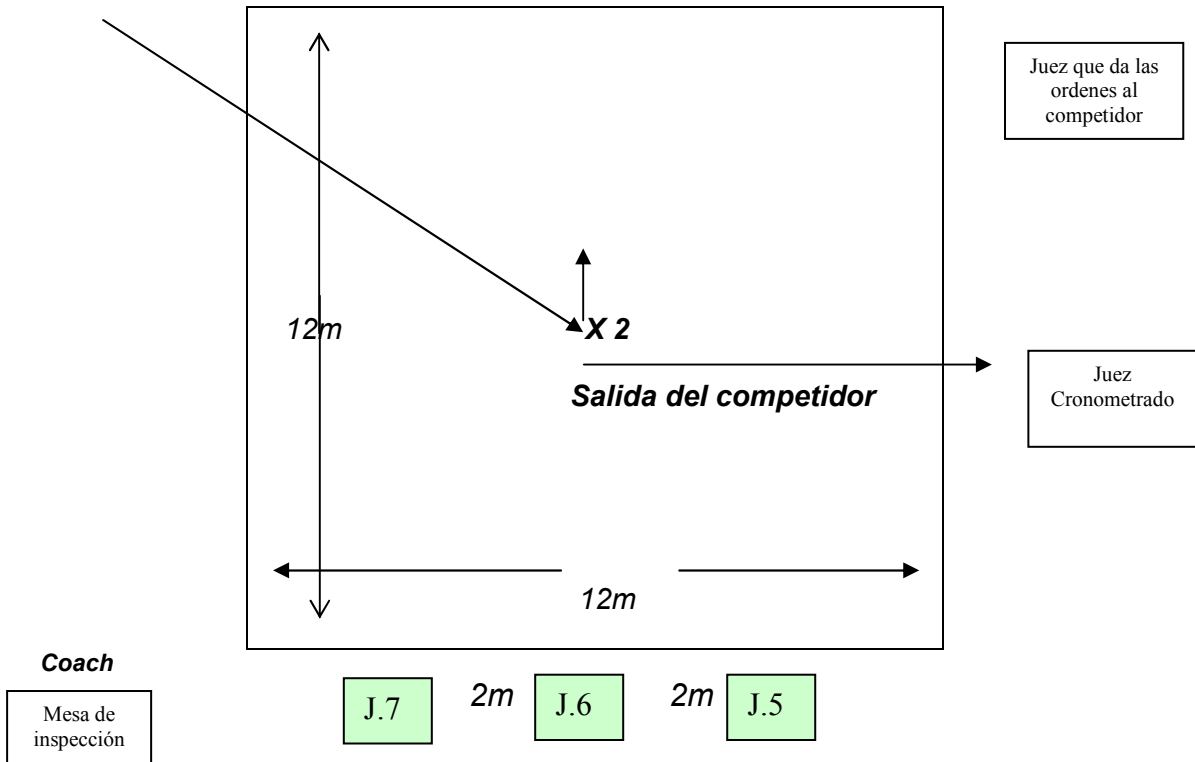
2) Sistema 5 jueces: 1 árbitro 4 jueces

#### 2. Asignación de los árbitros oficiales

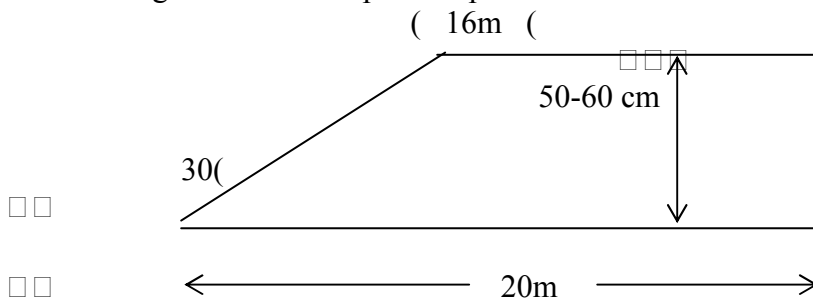
1) La elección de un sistema de 7 jueces o un sistema de 5 jueces deberá decidirse dependiendo de los competidores participantes den la competición.

#### 1. Diagram of the competition area (WTF) con 7 Jueces

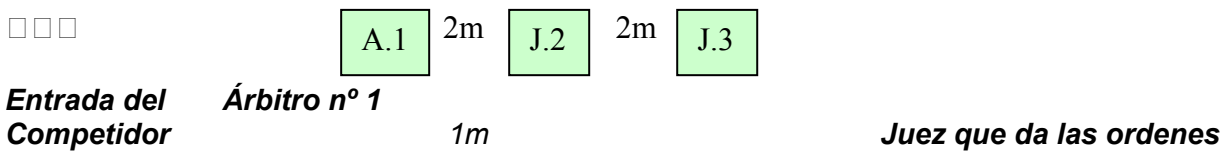


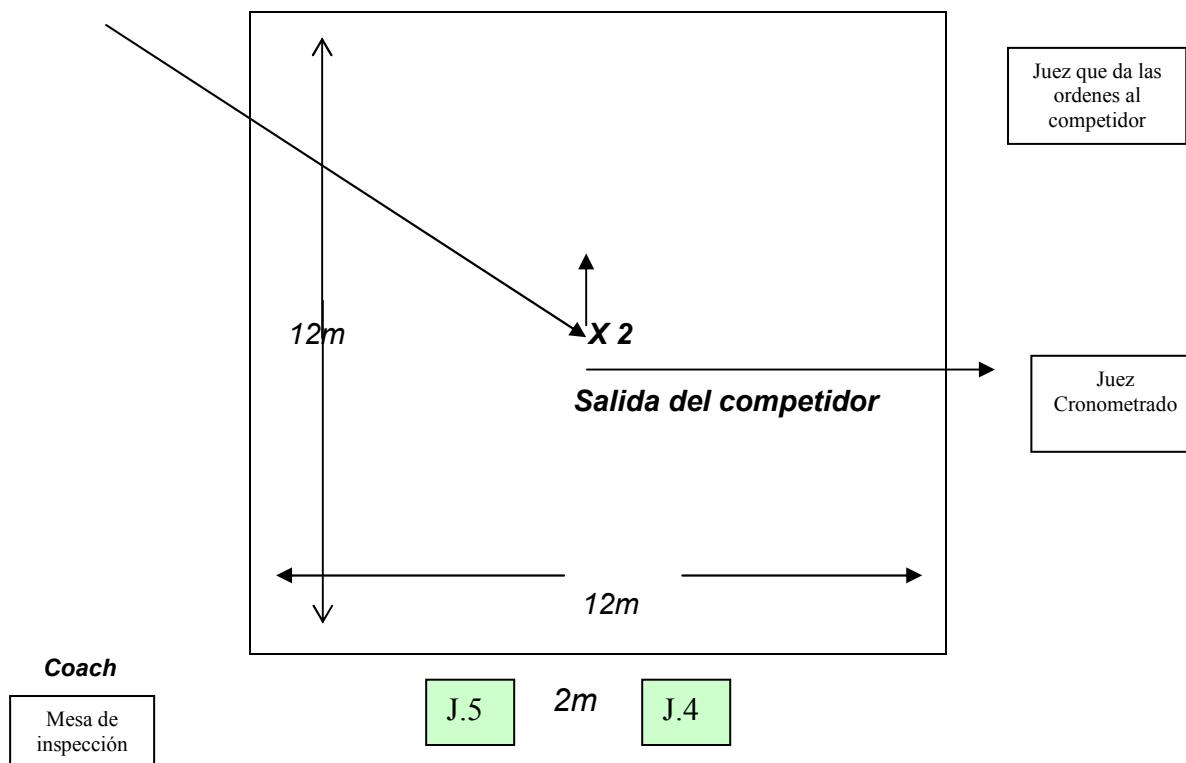


2. Diagram of the competition platform



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





## Artículo 21. Comité de Apelación

1. 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: del 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. Comité de Apelación de la Competición debe también tener derecho al Comité de Sanción en el acto simultáneamente en la competición para los asuntos relacionados con la administración de la Competición.

## 18.PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

1) Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador. Un delegado oficial del equipo debe someter una cierta 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.**

## 19. 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.

## 20. COMITÉ DE APELACIÓN

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

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

### NOTAS:

#### **Regulaciones para la aplicación de este reglamento, condiciones para el jurado:**

La graduación mínima será la de **TERCER DAN**, deberán de estar en posesión del título de Juez Calificador Nacional de pumse de la FET, WTF o ETU.

Deberán de ser miembros de una federación territorial con licencia nacional.

(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 por decisión de información grabada de la competición etc. si se estima necesario.
- 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).

(1) Errores al determinar los resultados de la competición: los errores al calcular la puntuación de la competición o no identificar a un competidor debe resultar en la marcha atrás de la decisión.

- 1) La forma de competición deberá de ser comunicada antes de empezar el torneo y de efectuar los sorteos.
- 2) El orden de actuación se decidirá por sorteo. Cualquier cambio en la forma de competición será decidido por el comité organizador de la misma para mantener el horario.