



REGLAMENTO TÉCNICO

COMPETICIÓN ADULTOS DE PUMSE

INDIVIDUAL, PAREJA MIXTA Y EQUIPOS SINCRONIZADOS



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.	Métodos de competición
Artículo 8.	Sorteos
Artículo 9.	Pumse reconocidos (1º y 2º Pumse obligatorio)
Artículo 10.	Duración de la competición
Artículo 11.	Actos prohibidos/penalizaciones
Artículo 12.	Procedimientos de la competición
Artículo 13.	Criterio de puntuación
Artículo 14.	Métodos de puntuación
Artículo 15.	Publicación de la puntuación
Artículo 16.	Decisión y declaración del ganador
Artículo 17.	Procedimientos para suspender una competición
Artículo 18.	Árbitros oficiales
Artículo 19.	Anotador (Juez de mesa)
Artículo 20.	Formación y asignación de los árbitros oficiales
Artículo 21.	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.



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

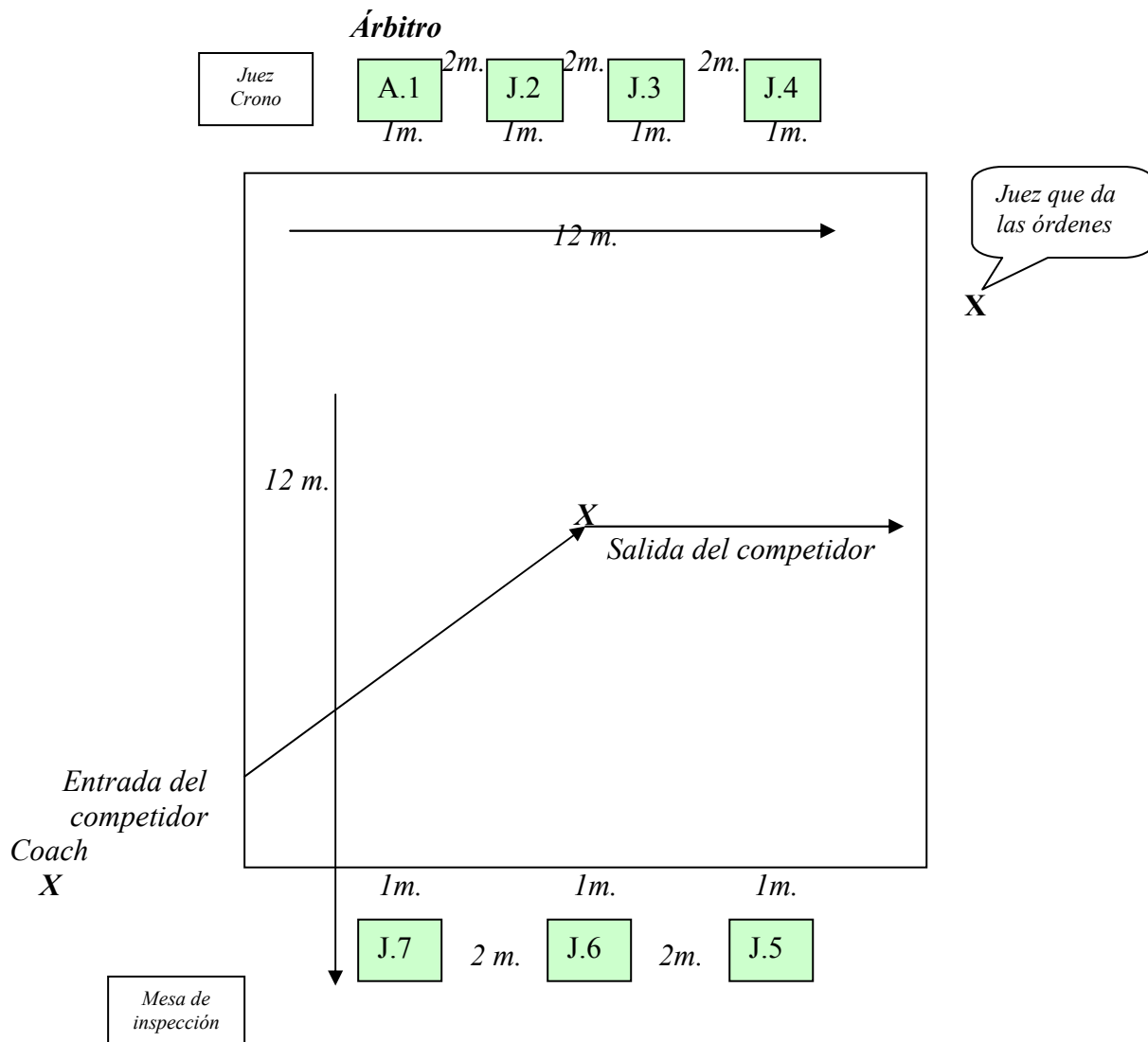
3.2. Indicación de las posiciones.

- 1. Posición de los jueces. Siete (7) 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 cinco (**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



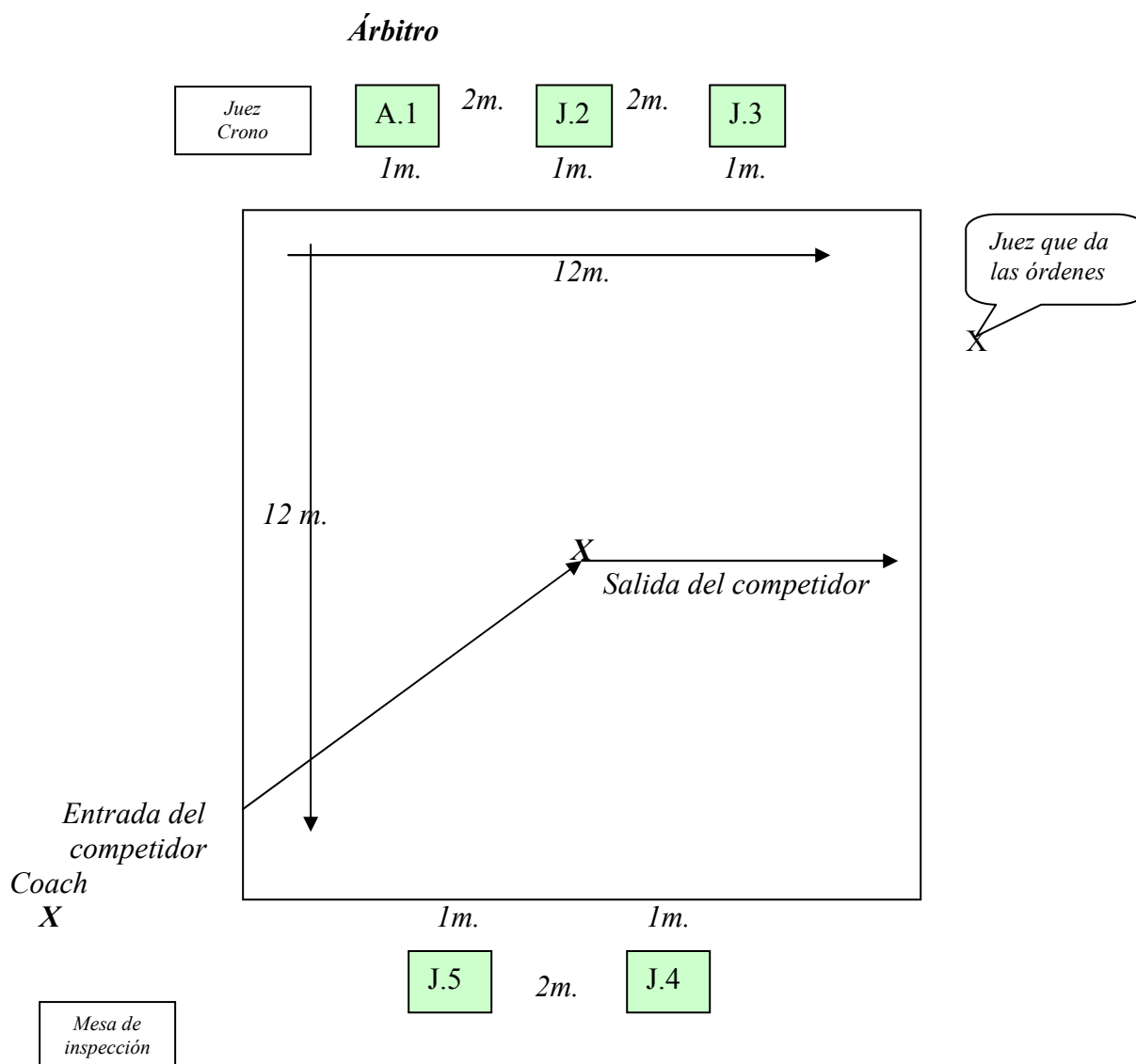
del área de combate fuera de la esquina de las líneas límite #3 y #4 teniendo en cuenta las posibilidades de la instalación.

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





2. 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.

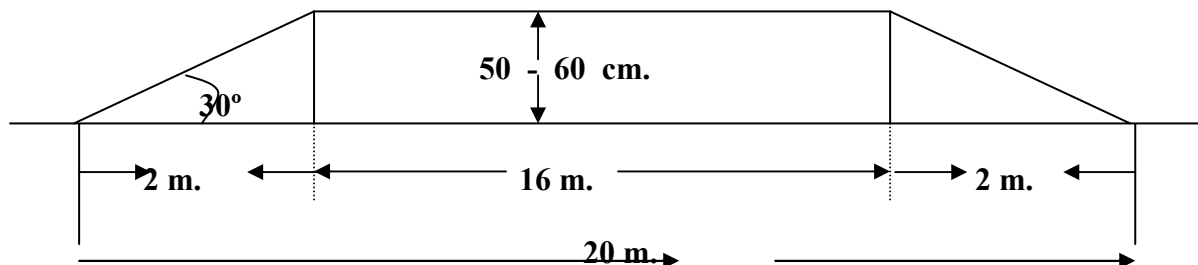
Color: La combinación de colores de la superficie de la lona o tapiz no debe despedir un reflejo chillón, o ser cansado para la vista de los participantes o los espectadores. La combinación de colores debe ser también apropiadamente similar al look general del evento.

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 Pum de Taekwondo ó certificado Dan expedido por la Federación Española de Taekwondo. La participación en la competición requerirá el grado mínimo de cinturón negro/rojo 1^{er} Pum para los júnior de 14 años, y 1^{er} Dan para los de 15 años en adelante, tanto en individual como parejas ó tríos.
- 3) Categoría Júnior: (de 14 a 18 años)
- 4) 1^a Categoría Senior: (de 19 a 30 años)
- 5) 2^a Categoría Senior: (de 31 a 40 años)
- 6) 1^a Categoría Master: (de 41 a 50 años)
- 7) 2^a Categoría Master: (con 51 años o mayor)
- 8) 1^a Categoría Pareja 1: (de 14 a 35 años)
- 9) 2^a Categoría Pareja 2: (con 36 años o mayor)
- 10) 1^a Categoría Trío 1: (de 14 a 35 años)
- 11) 2^a Categoría Trío 2: (con 36 años o mayor)



(Interpretación)

La edad límite para las Categorías: Júnior, Senior, Master, Parejas y Tríos está basada en el año natural, no en la fecha (día) en la cual se celebra el Campeonato. Por ejemplo: en la división júnior, los participantes deben estar entre los 14 cumplidos y 18 años. Si el Campeonato de Pumses Júnior se celebrase el 4 de Septiembre de 2007, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1989 y 31 de Diciembre de 1993 podrían participar en categoría Júnior.

2. Uniforme del competidor

- 1) Los competidores deben llevar sólo el uniforme aprobado por la F.E.T en los Campeonatos de Pumses. Para Pum, cinturón y cuello del dobok rojo/negro, y para Dan, cinturón y cuello del dobok 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

Las competiciones se dividen de la siguiente manera

- 1) Categoría individual: *Masculino y Femenino*.
- 2) Categoría parejas: *Mixto*.
- 3) Categoría tríos: *Masculino y Femenino*.

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

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 individual ó equipo.
- 3) Nacidos dentro de años naturales.
- 4) Las categorías masculina y femenina debe ser agrupadas de la siguiente manera.

Categoría	Masculino	Femenino	Edad
Júnior	Individual	Individual	de 14 a 18 años.
Senior 1º	Individual	Individual	de 19 a 30 años.
Senior 2º	Individual	Individual	de 31 a 40 años.
Master 1º	Individual	Individual	de 41 a 50 años.
Master 2º	Individual	Individual	con 51 años. o mayor.

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

Categoría	Edad
Pareja 1º.	de 14 a 35 años.
Pareja 2º.	con 36 años o mayor.

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.



Categoría	Edad
Trío masculino 1º.	de 14 a 35 años.
Trío masculino 2º.	con 36 años o mayor.
Trío femenino 1º	de 14 a 35 años.
Trío femenino 2º	con 36 años o mayor.

Artículo 7

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, pareja o trío; de haber menos de tres inscritos ésta se anulará.
2. **Forma de competición:** Cada competidor, pareja o trío, realizará un pumse por sorteo en 1ª y 2ª ronda y en la tercera ronda dos pumses por sorteo, según el cuadro descrito en el artículo 9, no pudiendo incluirse otros no reflejados:
 - 2.1. **Colocación de parejas ó tríos:** Se podrán colocar y distribuir dentro de la pista escalonadamente, de cualquier forma, exceptuando la fila india, tapándose unos a otros y evitando la perfecta apreciación de la técnica por parte de los jueces.
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).**
 - **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%. **Se realizará uno de los 4 “pumses obligatorios” del 1º grupo.**
 - **Semi-final (2ª ronda):** Pasarán a la Final ocho (8) competidores participantes de la Semi-final que, sumando la puntuación de las eliminatorias y semi-final, tengan la mayor puntuación. **Se realizará uno de los 4 “pumses obligatorios” del 2º grupo.**
 - **Final (3ª ronda):** El 1º, el 2º y los dos 3º puestos deben ser entre los ocho (8) competidores clasificados en la final, que, partiendo de “CERO”, tengan la mayor puntuación sumando las dos actuaciones de esta ronda (final),. **Se realizarán dos de los 4 “pumses obligatorios” del 2º grupo no realizados.**

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.



5.1. Numero de competidores necesarios para realizar las diferentes RONDAS:

- Entre **tres (3)** y **ocho (8)** competidores: *Solamente realizarán la Final (3ª Ronda)*
- Entre **nueve (9)** y **dieciséis (16)** competidores: *Realizarán la Semifinal (2ª Ronda) y Final (3ª Ronda):*
 - *La Semifinal (2ª Ronda), todos.*
 - *La Final (3ª Ronda), los **ocho (8)** que tengan la mejor puntuación.*
- De **diecisiete (17)** en adelante: *Realizarán las tres (3) Rondas:*
 - *Eliminatorias (1ª Ronda), todos.*
 - *Semi-final (2ª Ronda), el **50%** de los que tengan la mejor puntuación: nueve (9) o más.*
 - *Final (3ª Ronda), los **ocho (8)** con la mejor puntuación.*

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 **más 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 **más 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 designado 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 **más 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 **más baja de la PRECISIÓN TÉCNICA excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación **más ALTA**.

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

Se realizará **un nuevo pumse** entre los competidores.

- a) En el desempate se hará un Pumse obligatorio, que será designado por el Árbitro nº 1. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.
- b) 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 estaban incluidas cuando se han recogido las puntuaciones en el desempate.

Primero: Si aun persiste el empate se tomará en cuenta la puntuación **más 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 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 sorteado para el desempate de la **2ª para la 3ª ronda**.

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

Tercero: se mirara el 1^{er} pumse que se ha hecho para pasar de la **1ª ronda a la 2ª ronda**.



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
4,2 gana	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 gana	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



1. El sorteo se efectuará un día antes del primer día de competición y en presencia de los Delegados oficiales de las territoriales (autonomías) participantes de la FET, y en el orden de la clasificación enunciada en el 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 del **1er grupo** especificados como “**pumse obligatorios**”, que será el mismo para todos los competidores/as de la misma categoría.
4. **2ª RONDA:** se sorteará uno (1) de los cuatro (4) pumses del **2º grupo** especificados como “**pumse obligatorios**”, que será el mismo para todos los competidores/as de la misma categoría.
5. **3ª RONDA:** se sortearán dos (2) de los tres (3) pumses restantes del **2º grupo**, especificados como “**pumse obligatorios**”, que será el mismo para todos los competidores/as de la misma categoría.

Posibles desempates:

DESEMPATE de la 2ª ronda para la 3ª ronda: se hará un nuevo Pumse obligatorio, que será designado por el **Árbitro nº 1**. El Pumse designado por el **árbitro nº 1** será uno de los tres pumse que quedan en el 1^{er} grupo “**pumse obligatorios**”, la puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

DESEMPATE EN LA FINAL: En caso de un posible empate en la **3ª ronda para el 1º, 2º, 3º, o 4º clasificado**, se hará un nuevo pumse obligatorio entre los competidores, que será designado por el **Árbitro nº 1**, será el pumse que queda en el **2º grupo** “**pumse obligatorios**” la puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

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

**Artículo 9****Pumses reconocidos (1º y 2º Pumse obligatorio)**

Categoría		1º Grupo (1ª Ronda) Pumses obligatorios	2º Grupo (2ª y 3ª Ronda) Pumses obligatorios
Júnior de 14 a 18 años.		Taegeuk 4º - 5º - 6º - 7º Chang	Taegeuk 8º Chang - Koryo - Keumgang - Taebek
Senior 1º de 18 a 30 años.		Taegeuk 6º - 7º - 8º Chang - Koryo	Keumgang - Taebek - Pyongwon - Sipchin
Senior 2º de 31 a 40 años.			
Master 1º de 41 a 50 años.		Taegeuk 8º Chang - Koryo - Keumgang - Taebek.	Pyongwon - Sipchin - Chitae - Chonkwon
Master 2º con 51 años ó mayor.		Koryo - Keumgang - Taebek - Pyongwon	Sipchin - Chitae - Chonkwon - Jansu
Pareja	De 14 a 35 años.	Taegeuk 6º - 7º - 8º Chang - Koryo	Keumgang - Taebek - Pyongwon - Sipchin
	Con 36 años o mayor.	Taegeuk 8º Chang - Koryo - Keumgang - Taebek	Pyongwon - Sipchin - Chitae - Chonkwon
Equipo (Trío)	De 14 a 35 años.	Taegeuk 6º - 7º - 8º Chang - Koryo	Keumgang - Taebek - Pyongwon - Sipchin
	Con 36 años o mayor.	Taegeuk 8º Chang - Koryo - Keumgang - Taebek	Pyongwon - Sipchin - Chitae - Chonkwon



1. Duración de la competición por Categorías

- 1) Competición individual, pareja y trío: no más de 2 minutos.

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 violación del código de conducta.**
 - c) **El competidor ó entrenador no deben interrumpir ó levantarse de su zona indicada durante el transcurso de la competición.**

(Interpretación)

En caso de que un competidor sea penalizado con dos (2) deducciones, el árbitro debe declararle perdedor por penalizaciones. La deducción de puntos, “Gam-jeom”, definido en este Artículo es diferente de aquellas deducciones que den los jueces en sus puntuaciones.

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 FET. El competidor no debe mostrar ningún signo de aversión, y no debe llevar ningún objeto que no este permitido.



3. Entrar en el área de competición

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

4. Principio y final de la competición.

Un juez asignado dará la orden al competidor para que pase al tapiz de competición, el competidor permanecerá en el centro del tapiz en CHARIOT hasta que el Juez de la orden de **Chariot Kioñet**, **CHUMBI** y a continuación **SI CHAK** aquí comienza el tiempo de 2'00" minutos a contar (se pone en marcha el crono) (**no se dice el nombre del pumse**) al finalizar el pumse el Juez dice **BARO** y se para el tiempo (crono) a continuación **Chariot Kioñet**, el competidor permanecerá en el centro del tapiz en CHARIOT hasta que el Juez le mande salir.

5. Declaración de ganador.

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

Artículo 13

Criterio de puntuación.

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

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”

Artículo 14

Métodos 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. Dedución 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. Calculo 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 calculará la puntuación media.
- 3) La puntuación media calculada 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 15

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 Pumses, y los puntos totales debe ser automáticamente visualizados en los monitores.
 - 2.2) La puntuación final (puntos de media) 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 Pumses.
 - 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. (puntos de media).

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 desempate entre los competidores.
3. El desempate se realizará con un Pumsé obligatorio. La puntuación previa no afectará a la puntuación de desempate.
4. En caso de empate en el desempate, el ganador deberá ser el competidor que sume más puntos en total, incluyendo la nota más alta y la más baja.
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 par 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 11.3, el oponente debe ser declarado ganador.



Artículo 17

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.

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.
2. 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 estar en posesión de un Certificado de Juez Calificador Nacional (árbitros de Pumses).
- 2) Para ser Juez Calificador Nacional será necesario estar en posesión, como mínimo, del cinturón negro 3^{er} 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^{er} Dan deben ser elegidos para officiar todas las divisiones júnior.

Categoría 2: Sólo jueces que posean un Certificado de Juez Calificador Nacional ó superior y un 4^o Dan deben ser elegidos para officiar las divisiones júnior y senior.

Categoría 3: Sólo jueces que posean un Certificado de Juez Calificador Nacional ó superior y un 5^o Dan o superior, deben se elegidos para officiar las divisiones júnior, senior y master.

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.

(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 ó han cometido errores no razonables.

Artículo 19

Anotador (Juez de mesa).

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 en la competición.



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 ó comportamiento ilegal, los resultados de lo cual deben ser notificados a la Federación Española de Taekwondo.

El Comité de Apelación de la Competición también esta 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.
- 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.

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: armonía, ritmo, flexibilidad, dinámica, potencia, precisión, actitud, y dificultad estimada.

Como guía de puntuación sirva la escala de valores siguiente.

PRECISIÓN TECNICA:

DEDUCCIONES DE MENOS 0,10 PUNTO

En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 3 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.

DEDUCIONES DE MENOS 0,50 PUNTO

En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 3 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:

DEDUCIONES DE MENOS 0,10 PUNTO

En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 3 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. Desincroniza.
10. Levanta los talones al hacer el Chumbi.
11. No acaba donde comenzó el pumse.
12. El Kiapp no lo hace con el diafragma (suena mal)



DEDUCIONES DE MENOS 0,50 PUNTO

En caso de incidir en el mismo error se podrá penalizar un máximo de 3 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 nº 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. (Cinturón rojo/negro cuello rojo/negro y Cinturón negro cuello negro)

NOTA:

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