



R.F.E.T.

REGLAMENTO TECNICO

COMPETICION ADULTOS

MASCULINO & FEMENINO

INDIVIDUAL - PAREJA - EQUIPOS

POOMSAE & FREE STYLE

05 de febrero del 2013

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.	Cuadro de Poomsae reconocidos por la RFET – ETU -WTF
Artículo 9.	Poomsae Estilo libre (Poomsae Free Style)
Artículo 10.	Duración de la competición
Artículo 11.	Sorteos
Artículo 12.	Actos prohibidos/penalizaciones
Artículo 13.	Procedimientos de la competición
Artículo 14.	Coordinador de la Competición
Artículo 15.	Criterio de puntuación
Artículo 16.	Métodos de puntuación
Artículo 17.	Publicación de la puntuación
Artículo 18.	Decisión y declaración del ganador
Artículo 19.	Procedimientos para suspender una competición
Artículo 20.	Árbitros oficiales
Artículo 21.	Controlador de mesa
Artículo 22.	Formación y asignación de los árbitros oficiales
Artículo 23.	Otros asuntos no especificados en el Reglamento
Artículo 24.	Arbitraje
Artículo 25.	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 reconocido 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.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 con previa solicitud y aprobación de la R.F.E.T. No obstante, lo referente a: puntos válidos, deducciones de punto “**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 30°, 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,

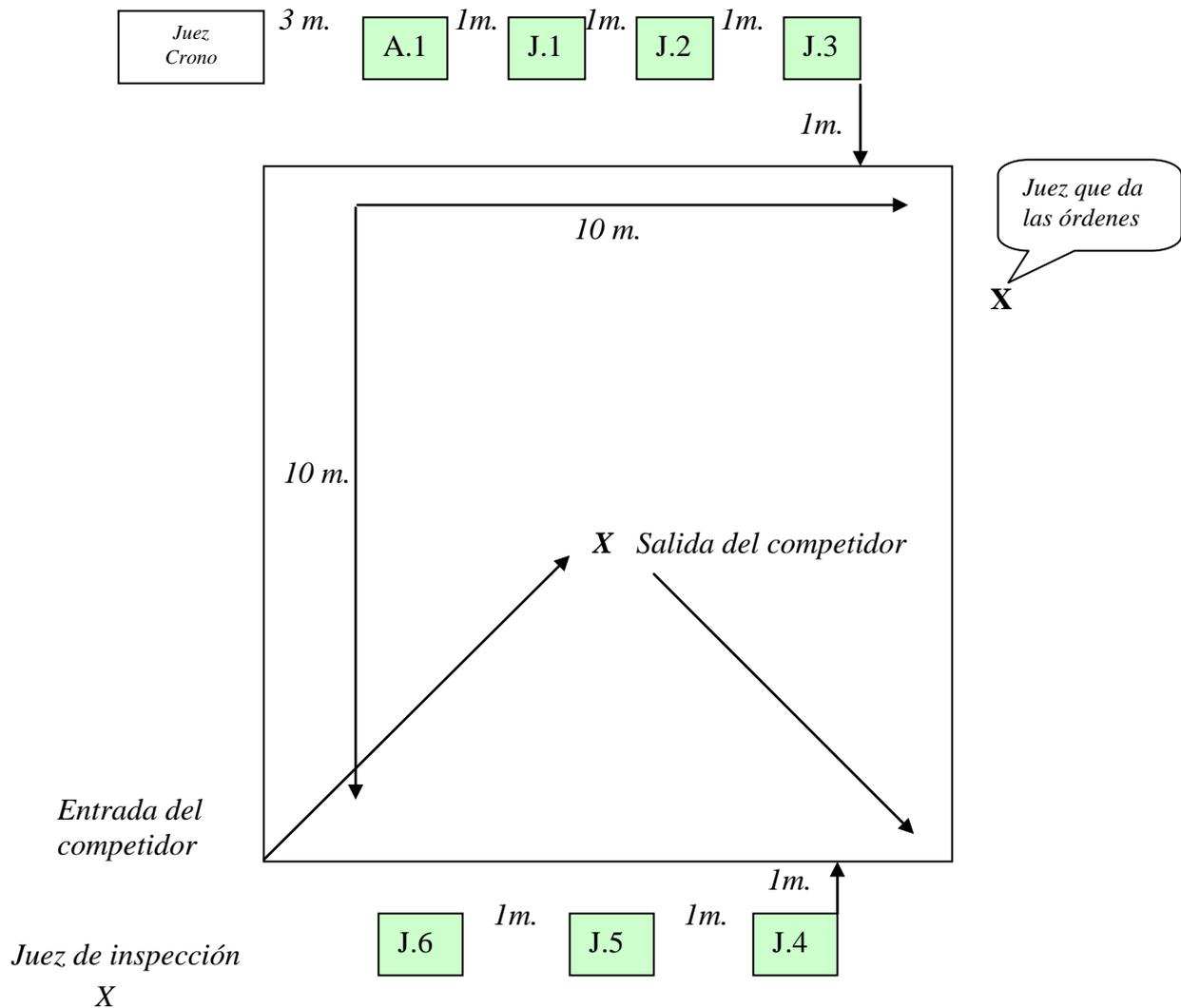


nº 3, y nº 4, en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite nº 1. Los jueces estarán posicionados en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda de la línea límite nº 1.

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

- 2. Posición para el árbitro.** Un árbitro debe ser colocado al lado del juez nº 1,
 - 2.1 La posición de los competidores. Los competidores deben situarse a 2m. atrás desde el centro del área de competición, hacia la línea límite nº 3.
- 3. 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.
- 4. 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.
- 5. 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.
- 6. 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.



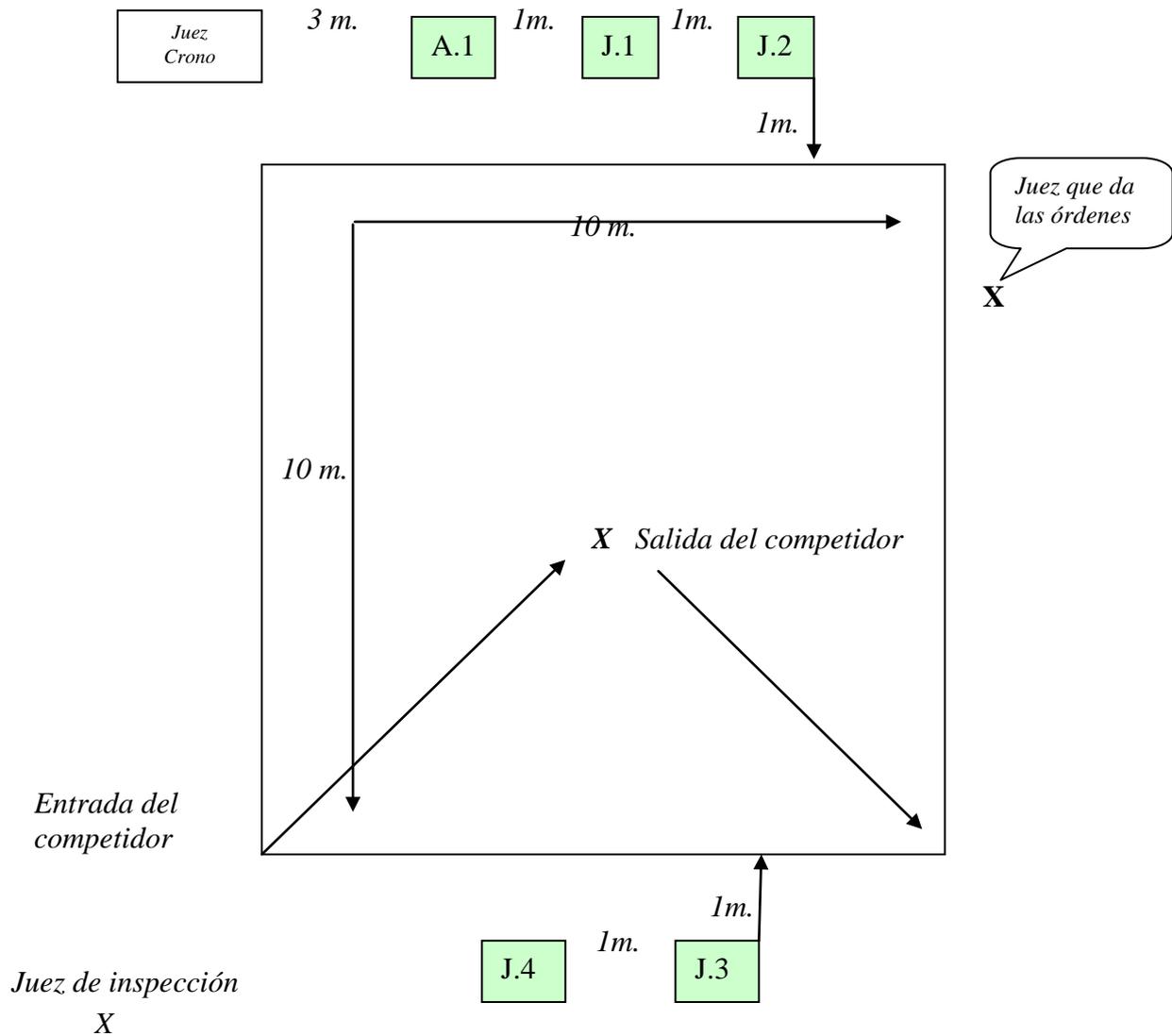
(Explicación)

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

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 donde está el Inspector, supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la R.F.E.T. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cambiárselo por otro apropiado.

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



(Explicación)

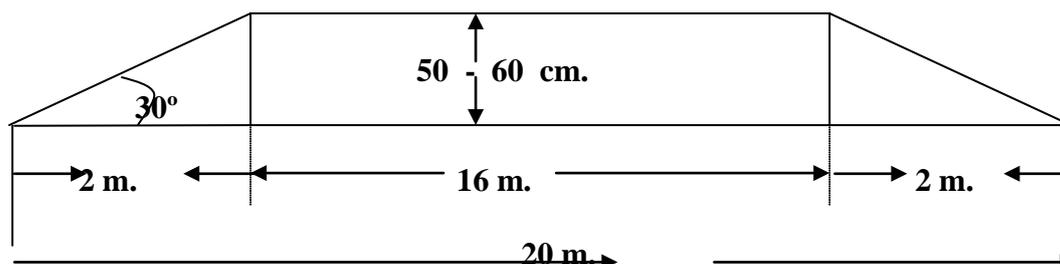
Lona elástica: Sólo las lonas o suelos aprobados por la R.F.E.T. deben ser usados en los campeonatos de Poomsae.

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 donde está el Inspector, supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la R.F.E.T. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cambiárselo por otro apropiado.

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

c) Diagrama Plataforma de Competición.



Artículo 4. Los Competidores

1. Cualificaciones de los competidores

- 1) Tener la nacionalidad española.
- 2) Ser poseedor del grado de Pum de Taekwondo o 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 Cadetes de 12, 13, 14 años y el cinturón negro 1^{er} Dan para los Junior de 15 años en adelante, tanto en individual como parejas o tríos.

Cuadro de distribución de Categorías para la Competición de Poomsae Oficial

1	Categoría Cadete	de 12 a 14 años
2	Categoría Júnior	de 15 a 17 años
3	Categoría 1 Sénior	de 18 a 29 años
4	Categoría 2 Sénior	de 30 a 39 años
5	Categoría 1 Máster	de 40 a 49 años
6	Categoría 2 Máster	de 50 a 59 años.
7	Categoría 3 Máster	más 60 años.
8	Categoría Pareja Cadete	de 12 a 14 años.
9	Categoría Pareja Junior	de 15 a 17 años.
10	Categoría Pareja 1	de 18 a 29 años.
11	Categoría Pareja 2	más 30 años.
12	Categoría Trio Cadete	de 12 a 14 años.
13	Categoría Trio Junior	de 15 a 17 años.
14	Categoría Trío 1	de 18 a 29 años.
15	Categoría Trío 2	más 30 años.

2. Competición Poomsae Free-Style (Poomsae estilo libre)

1	Masculino	de 12 a 17 años
2	Femenino	de 12 a 17 años
3	Pareja	de 12 a 17 años
4	Masculino	más de 18 años.
5	Femenino	más de 18 años.
6	Pareja	más de 18 años.
7	Equipo	más de 12 años.

(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. Por ejemplo, en la división de menores de 17 años (Junior), los competidores deberán tener entre 15 y 17 años de edad. En este sentido, si el Campeonato de Poomsae se lleva a cabo el 29 de julio de 2013, los competidores nacidos entre el 1 enero de 1996 y 31 de diciembre 1998 son correctos para participar.

2. Uniforme del competidor

- 1) Los competidores deben llevar sólo el uniforme aprobado por la R.F.E.T. en los Campeonatos de Poomsaes. 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 ha 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. 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 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 debe ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti- Doping de la R.F.E.T.

Artículo 5. Clasificaciones de la Competición

1. Las competiciones se dividen de la siguiente manera.

- 1) División individual
- 2) División de Parejas
- 3) División de Equipos

2. Competición reconocida de Poomsae

- a) Individual Masculino.
- b) Individual Femenino.
- c) Parejas
- d) Equipos Masculinos.
- e) Equipos Femeninos.

3. Competición de Poomsae estilo libre (Free Style Poomsae)

- a) Individual Masculino.
- b) Individual Femenino.
- c) Parejas
- d) Equipo mixto (5 participantes entre ellos dos hombres y tres mujeres o dos mujeres y tres hombres)

Cuadro de distribución de Categorías por género y edad para la Competición de Poomsae estilo libre (Free Style Poomsae) Oficial

Categorías		Individual	Individual
Edad		12 a 17 años	Más de 18 años.
Individual	Masculino	Competidores 1	Competidores 1
	Femenino	Competidores 1	Competidores 1
Categorías		Pareja mixta	Pareja mixta
		12 a 17 años	Más de 18 años.
		Competidores 2	Competidores 2

Categorías	Equipo Mixto
	Con 12 años o mayor.
	Competidores 5

* Categorías basadas en el año de nacimiento

Nota:

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 la competición individual o en equipo.
- 3) Las categorías masculina y femenina deben ser agrupadas de la siguiente manera.

Cuadro de distribución de Categorías por género y edad para la Competición de Poomsae Oficial

Categoría		Cadete	Junior	Menos de 29 años	Menos de 39 años	Menos de 49 años	Menos de 59 años	Más de 59 años
Edad		12-14 años	15-17 años	18-29 años	30-39 años	40-49 años	50-59 años	60 años o más
Individual	Masc.	1	1	1	1	1	1	1
	Fem.	1	1	1	1	1	1	1
Categoría		Cadete	Junior	Menos de 29	Más de 29			
Edad		12-14 años	15-17 años	18-29 años	30 años o más			
Pareja		2	2	2	2			
Trío	Masc.	3	3	3	3			
	Fem.	3	3	3	3			

*Categorías basadas en el año de nacimiento

- a) Parejas: estarán formadas por un competidor masculino y una competidora femenina.
- b) Tríos sincronizados (equipos): 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, por cualquiera que sea la causa: enfermedad, lesión, etc. Si el equipo no cumple esta norma quedará descalificado.

Artículo 7. 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: individual, pareja o trío; de haber menos de tres inscritos ésta se anulará.
2. **Forma de competición:** Cada competidor, pareja o trío, realizará un Poomsae por sorteo en 1ª y 2ª ronda y en la tercera ronda dos Poomsaes por sorteo, según el cuadro descrito en el artículo 9, no pudiendo incluirse otros no reflejados:
 - 2.1 **Colocación de parejas o tríos:** Se podrán colocar y distribuir dentro de la pista escalonadamente, de cualquier forma, exceptuando en 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 Semifinal el 50% de los competidores participantes con mayor puntuación, más todos los empatados que estén dentro del 50%. Se realizará uno de los 8 “Poomsaes obligatorios”.
 - Semifinal (2ª ronda): Pasarán a la Final ocho (8) competidores participantes de la Semifinal que, sumando la puntuación de la eliminatoria y semifinal, tengan mayor puntuación. Se realizará uno de los 8 “Poomsaes obligatorios”.
 - Final (3ª ronda): El 1º, el 2º y los dos 3º clasificados serán los deportistas que entre los ocho (8) competidores clasificados en la final, que partiendo de “CERO” (0), tengan la mayor puntuación sumando las dos actuaciones de esta ronda (final). Se realizarán dos de los 8 “Poomsaes obligatorios”.

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 Número 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.

1. En caso de EMPATES en 1ª Ronda.

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

2. 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 PRESENTACIÓN.
- 3) Si sigue el empate en la PRESENTACIÓN se hará un Poomsae, que será designado por el Árbitro. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

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 PRESENTACIÓN, 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)

- 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 PRESENTACIÓN.
- 3) Si sigue el empate en la PRESENTACIÓN se hará un Poomsae, que será designado por el Árbitro. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

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 PRESENTACIÓN, 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 para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

Ejemplo 1º: Empate en el total de puntos.

Ganador el competidor nº 1 por obtener la puntuación más alta, en PRESENTACIÓN.

Total puntos en PRESENTACIÓN. 12,9

GANADOR COMPETIDOR nº 1 Total puntuación. **23,1**

	A-1	J-1	J-2	J-3	J-4	Total
T	3,6	3,6	3,2	3,4	3,2	10,2
P	4,2	4,2	4,5	4,3	4,4	12,9

COMPETIDOR nº 2 Total puntuación. **23,1**

	A-1	J-1	J-2	J-3	J-4	Total
T	3,2	3,5	3,5	3,5	3,3	10,3
P	4,1	4,2	4,5	4,3	4,3	12,8

Ejemplo 2º: Empate en presentación

Ganador el competidor nº 2 por obtener la puntuación más alta en PRESENTACIÓN, sumando la nota alta y baja anulada anteriormente.

Total puntos en PRESENTACIÓN, más alta 4,5 y baja 4,2= 21.7

COMPETIDOR nº 1 Total puntuación. **23,2**

	A-1	J-1	J-2	J-3	J-4	Total
T	3,6	3,6	3,2	3,4	3,2	10,2
P	4,2	4,3	4,4	4,3	4,4	13,0

COMPETIDOR nº 2 Total puntuación. **23,2**

	A-1	J-1	J-2	J-3	J-4	Total
T	3,2	3,5	3,5	3,4	3,3	10,2
P	4,2	4,2	4,5	4,4	4,4	13,0

Artículo 8. Sorteos

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 R.F.E.T. y en el orden de la clasificación enunciada en el artículo 6.
2. Se sortearán un total de cuatro (4) Poomsaes para cada categoría.
3. 1ª RONDA: se sorteará uno (1) de los ocho (8) Poomsaes reconocidos, como "Poomsae obligatorio", que será el mismo para todos los competidores/as de la misma categoría.
4. 2ª RONDA: se sorteará uno (1) de los ocho (8) Poomsaes reconocidos, como "Poomsae obligatorio", que será el mismo para todos los competidores/as de la misma categoría.
5. 3ª RONDA: se sorteará dos (2) de los ocho (8) Poomsaes reconocidos, como "Poomsae obligatorio", que será el mismo 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 R.F.E.T.

Poomsae reconocidos (Cuadro de poomsae obligatorios)

Categoría		Poomsaes reconocidos
Cadete de 12 a 14 años.		Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
Júnior de 15 a 17 años.		Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
1 Senior de 18 a 29 años.		Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin
2 Senior de 30 a 39 años.		
1 Master de 40 a 49 años.		Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
2 Master de 50 a 59 años.		Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Chitae, Chonkwon, Hansu
3 Master con 60 años o mayor		
Pareja	Cadete De 12 a 14 años.	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
	Junior De 15 a 17 años.	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
	De 18 a 29 años.	Taegeuk 6, 7, 8, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin
	Con 30 años o mayor.	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
Equipo (Trío)	Cadete De 12 a 14 años.	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
	Junior De 15 a 17 años.	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
	De 18 a 29 años.	Taegeuk 6, 7, 8, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin
	Con 30 años o mayor.	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon

Artículo 9. Poomsae Freestyle

1. El Poomsae de Freestyle está basado en técnicas de Taekwondo con la composición de la música y coreografía.

2. La composición del Poomsae Freestyle

2.1. La línea Yeon-mu debe ser elección del competidor.

2.2. Número de Pooms: cada actuación deberá estar compuesta de 20 a 24 pooms (la composición de un poom no debe ser de más de 5 técnica).

2.3. Técnica: cada actuación deberá estar compuesta por técnicas de ataque y de defensa de Taekwondo con el 60% de técnicas de piernas y el 40% de técnicas de brazos.

2.4. La música y la coreografía deberá ser elección del competidor.

2.5. Las técnicas realizadas deberán estar dentro de los límites del Taekwondo. La definición de las técnicas de Taekwondo deberá determinarse por el *Comité de Poomsae de la WTF*, cuando el competidor presente el plan de actuación del Poomsae Freestyle.

3. Criterios de puntuación:

Precisión Técnica (Habilidades técnicas) (6.0)

- Nivel de dificultad de técnicas de piernas
- Precisión de los movimientos
- Grado de cumplimiento del Poomsae

Presentación (4.0)

- Creatividad
- Harmonía
- Expresión de la energía

- Música & Coreografía

4. Free-style Poomsae

4.1 Habilidades Técnicas

- 4.1.1 Nivel de dificultad de las técnicas del pie.
- 4.1.2 Altura del salto en la misma posición y salto asistido.
- 4.1.3 Número de patadas en salto.
- 4.1.4 Gradiente de vueltas en un tiro spin basado en el giro (más de 180 grados, grados más de 360 grados, más de 540 grados y más de 720, por ejemplo)
- 4.1.5 El número de patadas conectadas consecutivas limitadas a cinco (5)
- 4.1.6 Actuaciones acrobáticas: dificultad técnica de todas las acciones realizadas en gimnasia acrobática, etc
- 4.1.7 Precisión en los movimientos básicos de taekwondo y movimiento técnico designado de taekwondo.
- 4.1.8 Grado de realización del Poomsae.
- 4.1.9 Poomsae y la conexión entre los ataques y las defensas están en perfecta armonía se evaluarán en el rendimiento general del Poomsae de estilo libre.
- 4.1.10 Creatividad de las acciones y los componentes de Poomsae.
- 4.1.11 Armonía entre los diferentes componentes en general Poomsae (música, coreografía y vestimenta por ejemplo), se evalúa también en el caso de equipo y pareja.
- 4.1.12 Expresión de energía en Poomsae reconocido.
- 4.1.13 Música y coreografía van bien entre sí en el desempeño general de Poomsae.

Artículo 10. Duración de la competición.

1. Duración de la competición por Categorías

- 1.1 Poomsae reconocidos: Competición individual, pareja y trío, de 30 segundos a 90

segundos.

1.2 Poomsae Freestyle: Competición individual, pareja y equipo mixto, Entre 60 y 70 segundos.

Artículo 11. 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 punto).
3. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, debe ser declarado “Gam-jeom” (-1 punto).
 - 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 haber deducido -2 puntos por sanciones del árbitro, se declarará descalificado al competidor por.

(Interpretación)

En caso de que un competidor sea penalizado con menos dos (-2) deducciones, el árbitro declarará 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 12. 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, empezando 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 inicio de ésta, debe ser considerado como si se hubiese retirado y será 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 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 (cronometrador) 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 13. Criterio de puntuación.

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

Competición de Poomsae reconocidos, Individual, Parejas y Equipos

2. Precisión Técnica del Poomsae. (4,0)

- 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)

- 1) Habilidad/Destreza
 - a) La velocidad y energía (impacto)
 - b) Coordinación, ritmo, suavidad y potencia
 - c) Expresión de energía

- d) Precisión de la gama de movimiento.
- e) Equilibrio

2) Expresión

- a) Potencia/ velocidad/ ritmo
- b) Expresión de la energía
- f) La velocidad y energía (impacto)

Artículo 14. Método de puntuación.

5 Poomsae reconocido (10,0 puntos.).

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

1.1 Precisión Técnica realizada en el Poomsae 4,0 puntos.

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

1.2 Presentación 6.0 puntos.

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

- **Expresión de la energía (impacto)**

- c) En la parte de expresión de la energía, serán deducidos **-0,10** puntos en cada ocasión en la que un competidor no exprese con precisión la dureza o suavidad, lentitud o rapidez y el ritmo.
- d) 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 dureza o suavidad, lentitud o rapidez, y el ritmo.

6 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.

7 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 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 Poomsaes, y los puntos totales debe ser automáticamente visualizados en los monitores.
 - 2.2 La puntuación final (suma de puntos) debe ser mostrada en el monitor una vez quitada 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 haya quitado de las puntuaciones la nota más alta y la nota más baja y anunciar o mostrar la puntuación final. (suma de puntos)



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, 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 11. d) 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.
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 que el competidor 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 18. Árbitros y Jueces oficiales.

1. Cualificaciones

- 1) Los jueces deben estar en posesión de un Certificado de Juez Calificador Nacional de Poomsaes.
- 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: Sólo jueces que posean un Certificado Internacional de 3ª clase o superior de árbitros de Poomsaes y la categoría de Cinturón Negro 4º o 5º Dan de Kukkiwon, deben ser elegidos para officiar todas las divisiones júnior.

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

Categoría 3: Sólo jueces que poseen un Certificado Internacional de 1ª clase o superior de árbitros de Poomsaes y la categoría de Cinturón Negro 8º Dan de Kukkiwon, deben ser elegidos para officiar 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 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 juzgue que alguno de los árbitros oficiales asignados han conducido la competición injustamente o han cometido errores no razonables.

Artículo 19. 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 20. 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 21. 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 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 la 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 estima necesario, tras visionar la 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 puntuara sobre 10 puntos, repartidos en 4 puntos de Precisión técnica y 6 puntos de Presentación.
- 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 nota más alta y la nota más baja.
- 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 reconocibles.

3. 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 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 TECNICA (penaliza con menos -0,1 punto)

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

1. SOGUI (posiciones de pies)

- **Todos los Soguis (posiciones de pies) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 punto.**
 - **Ejemplos: menos -0,1 punto.**
 - 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 van en la dirección que corresponde a esa posición.

- c) La flexión de la pierna no va acorde con la posición que esta 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.

2. MAKKI (defensas)

- **Todos los Makki (defensas) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 punto.**
 - **Ejemplos: menos -0,10 punto.**
 - a) El ángulo de la defensa esta mal colocado.
 - b) El foco esta 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).

3. GONKIOT (ataques)

- **Todos los Gonkiot (ataques) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 punto.**
 - **Ejemplos: menos -0,10 punto.**
 - a) El ataque no sale de su punto de origen (sale mal).
 - b) El ángulo del ataque esta mal colocado.
 - c) El foco esta mal colocado.
 - d) La colocación del puño o mano no es la correcta.

4. CHAGUI (patadas)

- **Todos los Chaguis (patadas) que se hagan un poco fuera de lo normal, penalizan con menos -0,1 punto.**
 - **Ejemplos: menos -0,10 punto.**
 - 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 flexiona la pierna.
- e) No golpea con la zona que corresponde del pie al pegar la patada.
- f) Pega la patada muy por encima de la cabeza (la hace vertical).
- g) Al pegar la patada descuelga el cuerpo.

PRECISIÓN TECNICA (penaliza con menos -0,3 punto)

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

1. SOGUI (posiciones de pies)

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

Ejemplos: menos -0,3 punto.

- a) La separación de los pies en la posición es muy grande (exagerada).
- b) La posición de los pies no es la que corresponde a esa técnica (Ap Sogui por Tui Kubi, etc.)
- c) Omitir una posición.
- d) La flexión de la pierna es exagerada acorde con la posición que esta efectuando en ese instante.

2. MAKKI (defensas)

- **Todos los Makki (defensas) que se hagan muy exageradas o equivocadas de una defensa a otra, penalizan con menos -0,3 punto.**

Ejemplos: menos -0,30 punto.

- a) La defensa no sale de su punto de origen (sale muy mal).
- b) El ángulo de la defensa esta muy mal colocado.
- c) El foco de la defensa esta muy mal colocado (no tiene foco).
- d) La colocación del brazo, puño, mano, codo etc. En la defensa no es la correcta.
- e) Omitir una defensa.

- f) Equivocación de una defensa por otra.

3. GONKIOT (ataques)

- **Todos los Gonkiot (ataques) que se hagan muy exagerados o equivocados uno por otro, penalizan con menos -0,3 punto.**
 - **Ejemplos: menos -0,30 punto.**
 - a) El ataque no sale de su punto de origen (sale muy mal).
 - b) El ángulo del ataque esta muy mal colocado.
 - c) El foco del ataque esta muy mal colocado (no tiene foco).
 - d) La colocación del brazo, puño, mano, codo etc. en el ataque no es el correcto.
 - e) Omitir un ataque.
 - f) Equivoca un ataque por otro.

4. CHAGUI (patadas)

- **Todos los Chaguis (patadas) que se hagan muy exageradas o equivocadas, penalizan con menos -0,3 punto.**
 - **Ejemplos: menos -0,30 punto.**
 - a) La patada no sale de su punto de origen (sale mal).
 - b) Al pegar la patada esta totalmente fuera del foco.
 - c) Omitir una patada.
 - d) La patada no es la que corresponde a esa técnica.
 - e) Al efectuar la patada no hace la extensión total de la pierna.
 - f) No flexionada la pierna después de realizar la patada.

5. KIAP (grito)

- **Todos los kiap. que no se hagan, o se hagan de más en el Poomsae, penalizan con menos -0,3 punto.**
 - a) Omitir el kiap.
 - b) Añadir un kiap más.

6. MIRADA

- Cada vez que pierda la mirada en el Poomsae, penaliza con menos -0,3 punto.

PRESENTACIÓN (penaliza con -0,1 punto)

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

- **Ejemplos: menos -0,10 punto.**

- 1) Va tenso en las técnicas o relajado.
- 2) Exagera una técnica para pasar a otra.
- 3) Tiene un pequeño desequilibrio.
- 4) Dar cabezazos (giros bruscos de cabeza).
- 5) El Poomsae lo hace lento o por tiempos (no tiene ritmo)
- 6) Pierde la concentración.
- 7) No lo hace ni fuerte ni flojo.
- 8) No tiene expresión.
- 9) Tiene las manos abiertas en el Chariot.
- 10) Saca las manos cerradas por debajo del abdomen inferior o las sube por encima del plexo al efectuar el Chumbi.
- 11) Levanta los talones al hacer el Chumbi.
- 12) Levanta el talón de la pierna atrasada al iniciar la técnica.
- 13) Mueve el pie adelantado o atrasado antes de iniciar la técnica.
- 14) No acaba donde comenzó el Poomsae.
- 15) El Kiap no lo hace con el diafragma (suena flojo o mal).
- 16) De sincronizan en el caso de pareja o trío.

PRESENTACIÓN (penaliza con -0,3 puntos)

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



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

- 1) Añadir movimientos extra a la técnica.
- 2) Dar un pequeño paso con el pie adelantado o atrasado antes de iniciar la técnica.
- 3) Tiene un gran desequilibrio.
- 4) Caerse.
- 5) Mezclar un Poomsae con otro.
- 6) No tiene concentración.
- 7) No acaba donde comenzó el Poomsae.

1. OBLIGACIONES DEL ÁRBITRO

- 1) En caso de malas maneras en comportamiento por parte de coach o competidor lo sancionará con un Gam-jeom menos -1 punto, restándosela de la nota final.
- 2) Con dos amonestaciones de Gam-jeom menos -2 puntos, eliminará 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 lo sancionará con menos -1 punto, 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, (sólo en caso de las féminas pueden llevar camiseta debajo del dobok



de color blanco), se sancionará con menos -0,3 puntos, restándosele de la nota final.

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

NOTA:

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