

REGLAMENTO

*CAMPEONATO DE ESPAÑA
2006*

*ADULTOS DE TECNICA
INDIVIDUALES Y EQUIPOS
SINCRONIZADOS*

COMPETICIÓN PARA ADULTOS DE TECNICA
COMPETICIONES INDIVIDUALES Y EQUIPOS SINCRONIZADOS

1. Área de aplicación.

- 1.1. Las reglas para competiciones de pumse serán aplicadas por todos los miembros de la WTF en las competiciones individuales y de equipos sincronizados que se hagan dentro de Taekwondo. (WTF)
- 1.2. Las reglas serán también las nuevas bases para encuentros y competiciones con otras disciplinas similares.
- 1.3. El apunte de las reglas es para normalizar cada técnica y organizar las materias necesarias para llevar un torneo.

2. General.

- 2.1. La condición necesaria para la participación en un torneo es la de ser miembro perteneciente a la F.E.T, ETU y WTF.
- 2.2. Las excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por la dirección de las competiciones.
- 2.3. La participación en la competición requerirá el grado mínimo de cinturón negro 1er. Pum (rojo/negro) para los júnior de 14 años y primer dan, para los de 15 años en adelante tanto en individual como por equipos.
- 2.4. 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.
- 2.5. La competición se hará solamente con pumse. No se utilizará ninguna otra forma como palgues o Hiones, etc.
- 2.6. A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros.

3. Uniformidad.

- 3.1. Uniforme de los jueces:
- 3.2. Pantalón gris, chaqueta azul marino, camisa blanco, corbata azul y zapatillas de Taekwondo blancas.
- 3.3. Uniforme de los competidores:
- 3.4. Será un dobok de taekwondo, limpio y se permite publicidad.

4. Área de competición.

- 4.1. El área de competición deberá ser de 12 x 12 metros, y se podrá utilizar cualquiera de las dos superficies: lisa de madera o suelo elástico. (Como en gimnasia)

4.2. la posición de comienzo estará indicada por la forma de un círculo en mitad del área, cuyo diámetro será de 50 cm. En este círculo tiene el competidor que acabar el pumse.

4.3. El jurado estará situado a un metro, fuera del borde de la línea del área de competición enfrente y detrás del competidor.

5. Categorías.

5.1. Individual: hombres y mujeres actuarán separados. La edad mínima de los competidores será de catorce (14) años cumplidos.

5.2. Las categorías individuales, tanto masculinas como femeninas, serán las siguientes:

5.3. Nacidos dentro de los años establecidos:

Júnior de 14 a 18 años cumplidos.	Nacidos en el 1.988 hasta el 1.992
Senior 1º de 19 a 30 años cumplidos.	Nacidos en el 1.976 hasta el 1.987
Senior 2º de 31 a 40 años cumplidos.	Nacidos en el 1.966 hasta el 1.975
Master 1º de 41 a 50 años cumplidos.	Nacidos en el 1.956 hasta el 1.965
Master 2º de más de 51 años cumplidos.	Nacidos hasta el 1.955

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

Pareja 1º de 14 a 35 años cumplidos.	Nacidos en el 1.971 hasta el 1.992
Pareja 2º más de 36 años cumplidos.	Nacidos hasta el 1.970

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

Trío masculino 1º de 14 a 35 años cumplidos.	Nacidos en el 1.971 hasta el 1.992
Trío masculino 2º más de 36 años cumplidos.	Nacidos hasta el 1.970
Trío femenino 1º de 14 a 35 años cumplidos.	Nacidos en el 1.971 hasta el 1.992
Trío femenino 2º más de 36 años cumplidos.	Nacidos hasta el 1.970

5.6. Nota importante.- Para que la F.E.T. abone los gastos en los campeonatos de España, los competidores de parejas serán los mismos que previamente hayan participado con su territorial en las categorías individuales o bien en los tríos sincronizados.

5.7. No obstante, con los gastos a cargo de cada territorial, los equipos podrán estar formados por deportistas que no hayan participado en individual.

6. Modo de competición.

6.1. Las competiciones serán individuales por parejas y equipos sincronizados.

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

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

7. Forma de competición para los Individuales:

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

Nota:

Todos los júnior de 14 años solo podrán participar con el cinturón rojo/negro 1º, 2º, o 3er. Pum y cuello del dobok rojo/negro, no pudiendo participar con el cinturón negro ya que por su edad no le está permitido, de 15 años en adelante podrán participar con cinturón negro 1er. Dan.

7.2 División Júnior de 14 a 18 años. Tanto para Masculino como para Femenino,
Cinturón mínimo: Cinturón Rojo/Negro 1er. Pum

División Júnior de 14 a 18 años			
1ª Ronda	Taeguk 4 Chang Taeguk 5 Chang Taeguk 6 Chang Taeguk 7 Chang	2ª Ronda	Taeguk 8 Chang Koryo Kumgang Taebek

7.3 1ª y 2ª División Senior 1º de 19 a 30 y 2º de 31 a 40 años.

Tanto para Masculino como para Femenino cinturón mínimo. 1er. Dan.

Senior 1º de 19 a 30 años			
1ª Ronda	Taeguk 6 Chang Taeguk 7 Chang Taeguk 8 Chang Koryo	2ª Ronda	Kumgang Taebek Piongwon Sipchin

Senior 2º de 31 a 40 años			
1ª Ronda	Taeguk 6 Chang Taeguk 7 Chang Taeguk 8 Chang Koryo	2ª Ronda	Kumgang Taebek Piongwon Sipchin

7.4 División 1º Master 1º de 41 a 50 años.

Tanto para Masculino como para Femenino cinturón mínimo 1er. Dan.

Master 1º de 41 a 50 años			
1ª Ronda	Taeguk 8 Chang Koryo Kumgang Taebek	2ª Ronda	Piongwon Sipchin Chitae Chonkwon

7.5 División Master 2ª más de 51 años.

Tanto para Masculino como para Femenino cinturón mínimo 1er. Dan.

Master 2º más de 51 años			
1ª Ronda	Taeguk 8 Chang Koryo Kumgang Taebek	2ª Ronda	Piongwon Sipchin Chitae Hansu

8. Forma de competición para los equipos: (tríos y parejas) Tanto para Masculino como para Femenino,

8.1. La colocación de los equipos: Se podrán colocar y distribuir dentro de la pista escalonadamente, de cualquier forma, exceptuando la fila india tapandose unos a otros y evitando la perfecta apreciación de la técnica por parte de los jueces.

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

1ª División por Equipos (Tríos) de 14 a 35 años.

Cinturón mínimo: Cinturón Rojo/Negro 1er. Pum

Trío masculino de 14 a 35 años			
1ª Ronda	Taeguk 6 Chang Taeguk 7 Chang Taeguk 8 Chang Koryo	2ª Ronda	Kumgang Taebek Piongwon Sipchin

Trío femenino de 14 a 35 años			
1ª Ronda	Taeguk 6 Chang Taeguk 7 Chang Taeguk 8 Chang Koryo	2ª Ronda	Kumgang Taebek Piongwon Sipchin

2ª División por Equipos (Tríos) de más de 36 años.

Tanto para Masculino como para Femenino cinturón mínimo 1er. Dan.

Trío masculino más de 36 años			
1ª Ronda	Taeguk 8 Chang Koryo Kumgang Taebek	2ª Ronda	Piongwon Sipchin Chitae Chonkwon

Trio femenino más de 36 años			
1ª Ronda	Taeguk 8 Chang Koryo Kumgang Taebek	2ª Ronda	Piongwon Sipchin Chitae Chonkwon

1ª División por Parejas de 14 a 35 años.
Cinturón mínimo: Cinturón Rojo/Negro 1er. Pum

Pareja de 14 a 35 años			
1ª Ronda	Taeguk 6 Chang Taeguk 7 Chang Taeguk 8 Chang Koryo	2ª Ronda	Kumgang Taebek Piongwon Sipchin

2ª División por Parejas más de 36 años.
Cinturón mínimo 1er. Dan.

Pareja más de 36 años			
1ª Ronda	Taeguk 8 Chang Koryo Kumgang Taebek	2ª Ronda	Piongwon Sipchin Chitae Chonkwon

9. Valoración.

- 9.1.** Habrá siete (7) jueces de silla o cinco (5) un (1) cronometrad un Juez que dará las ordenes al competidor y uno de control del competidor (registro)
- 9.2.** Cada actuación se puntuara sobre diez (10) repartidos en cinco (5) de Presentación y cinco (5) en Precisión técnica. La valoración será el conjunto de la impresión dentro de la actuación. Los jueces deducirán los puntos directamente en la actuación.
- 9.3.** Los puntos completos se dividen entre 1/10 cada uno.
- 9.4.** La valoración será el conjunto de la impresión dentro de la actuación.
- 9.5.** Los jueces deducirán directamente los puntos en la actuación.
- 9.6.** Los puntos dados por los jueces serán sumados. De esta suma, serán excluidas la más alta y la más baja puntuación.
- 9.7.** 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.

10. Presentación.

- 10.1.** 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.

10.2. Los jueces toman sus tableros en cuanto el participante adopta una correcta actitud de descanso 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.

10.3. 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.

11. Impresión general de la actuación.

11.1. 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.

12. Resta de puntos.

12.1. Los jueces tienen que reducir directamente los puntos. En otras palabras, por ejemplo en caso de una interrupción, ellos restan los puntos negativos de su puntuación original.

12.2. Otras razones para la deducción serán tenidas en cuenta de la misma manera.

12.3. En principio, la reducción de puntos tiene que ser calculada como sigue, con una suma negativa a la valoración:

13. PUNTUACIÓN. (fallo, valoración)

14. DEDUCCIONES DE MENOS 0,1 PUNTO

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

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

15. PRECISIÓN TECNICA: Deducción de menos 0,1 punto.

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

16. SOGUIS:

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

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

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

17. MAKIS:

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

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

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

18. GONKIOT:

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

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

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

19. CHAGUI:

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

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

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

20. DEDUCCIONES DE MENOS 0,5 PUNTO

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

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

22. SOGUIS:

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

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

1. La separación de los pies en las posiciones es mucho más grande de lo normal.

Reglamento: Campeonato de España adultos de Técnica individual y equipos sincronizados

2. La posición de los pies no es la que corresponde a esa técnica.
3. Añadir movimientos extras a las posiciones.
4. Omitir una posición.
5. La flexión de la pierna es exagerada acorde con la posición que esta efectuando en ese instante, etc.

23. MAKIS:

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

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

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

24. GONKIOK

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

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

1. El foco del ataque esta muy mal.
2. Omitir un ataque.
3. Añadir movimientos extras al ataque, etc.

25. CHAGUI:

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

25.2. **Ejemplos:** menos (- 0,5 puntos)

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

26. PUNTUACIÓN. (fallo, valoración)

27. DEDUCCIONES DE MENOS 0,1 PUNTO

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

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

28. PRESENTACIÓN: Deducción de **menos 0,1 puntos.**

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

28.2. Ejemplos: menos (- 0,1 puntos)

1. Tiene un pequeño desequilibrio
2. Pierde la mirada der la mirada
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. Dejar las manos abiertas cuando esta en Chariot.
8. Hace el Chumbi con las manos cerradas.
9. Saca las manos por debajo del abdomen inferior o las sube por encima del plexo al efectuar el Chumbi.
10. Desincronizan.
11. Levanta los talones al hacer el Chumbi.
12. No avaba donde comenzó el pumse.

29. PUNTUACIÓN. (fallo, valoración)

30. DEDUCCIONES DE MENOS 0,5 PUNTO

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

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

31. PRESENTACIÓN: Deducción de **menos 0,5 puntos.**

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

31.2. Ejemplos: menos (- 0,5 puntos)

1. Tiene un gran desequilibrio.
2. Caerse.
3. Mezclar un pumse con otro.
4. No tiene sentido del ritmo y muy poca concentración.
5. Entrar a pista llevando algo puesto como, pulseras, anillos, reloj, cadena, etc.
7. Cuello del dobok que no es el que le corresponde al cinturón. (Cinturón rojo/negro cuello rojo/negro y Cinturón negro cuello negro)
8. Omitir el Kiapp.
9. Añadir un Kiapp mas.

32. OBLIGACIONES DEL ARBITRO n° 1 (Jefe de zona)

- 32.1. En caso de malas maneras en comportamiento por parte de coach o competidor lo sancionara con un **Canhog (menos - 1 puntos)**
- 32.2. Con **dos** amonestaciones de **Canhong** eliminara al competidor de la competición.
- 32.3. Permitirá que el competidor repita una vez mas el pumse en caso de haberlo interrumpido y le sancionará con **(menos - 0,5 puntos)**
- 32.3. Eliminará al competidor en caso de haber interrumpido dos veces el pumse.
- 32.4. 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 - 0,5 puntos)**
- 32.5. Salirse del 12 x 12.

NOTA:

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

32. CLASIFICACIÓN POR RONDAS:

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

32.1. 1ª RONDA:

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

32.2. 2ª RONDA:

Sumando la puntuación de la 1ª y 2ª ronda, pasarán a la tercera ronda los 5 competidores con mayor puntuación.

32.3. 3ª RONDA:

Sumando la puntuación de la 1ª, 2ª y 3ª ronda saldrá la clasificación 1º, 2º, 3º, 4º y 5º clasificado.

33. SORTEOS

El sorteo se realizará el día anterior de la competición, se sortearán un total de **cuatro (4) pumses** para cada categoría, y **dos (2)** por posibles empates en 2ª ronda o 3ª ronda. El sorteo se efectuará un día antes de la competición, de la siguiente forma:

33.1. 1ª RONDA:

Se sorteará uno de los cuatro pumse especificados de la **1ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

33.2. 2ª RONDA:

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

33.2. 3ª RONDA:

Se sorteará dos (2) pumses, uno (1) de los tres (3) pumse que quedan de la **1ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría y otro de los tres (3) pumse que quedan de la **2ª ronda**, para todos los competidores/as de la misma categoría.

34. SORTEO PARA POSIBLES DESEMPATES

34.1. DESEMPATE FINAL. En caso de un posible empate en la **3ª ronda para el 1º, 2º o 3er. Clasificado**, se sorteará 1 pumse entre los cuatro que quedan de la **1ª ronda y de 2ª ronda**, para los empatados, resultando vencedor el que obtenga mayor puntuación.

34.2. DESEMPATE De la **2ª para la 3ª ronda**, se sorteará **UNO** de los (3) pumses que quedan de la **1ª ronda y 2ª ronda**.

35. EN CASO DE EMPATE EN LA 1ª RONDA: (El caso de la 1ª ronda solo para campeonatos Nacionales)

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

36. EN CASO DE EMPATE EN LA 2ª RONDA

36.1. Primero:

Se tomará en cuenta la puntuación de la **PRESENTACIÓN**. De la puntuación **baja excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **BAJA**.

36.2. Segundo:

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

36.3. Tercero:

Si aun persiste el empate en la 2ª ronda se hará una nueva actuación (un pumse más) esta nueva actuación **NO** se sumará a las anteriores, si aun persistiese se tomará en cuenta la puntuación de la **PRESENTACIÓN**. De la puntuación **baja excluida anteriormente**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **BAJA**.

36.4. Cuarto:

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

36.5. Quinto:

Si aun persistiese el empate en la 2ª ronda, se tomará en cuenta la puntuación de la **PRESENTACIÓN**. De la puntuación **baja excluida en el pumse 1º de la 1ª ronda**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **BAJA**.

36.6. Sexto:

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

NOTA:

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

Si esto ocurriese tendríamos un problema de Jueces, ya que su **criterio de valoración sería NULO**.

37. EN CASO DE EMPATE EN LA 3ª RONDA

37.1. Primero:

En caso de empate en la **3ª ronda** se hará una nueva actuación directamente sin mirar la **PRESENTACION**, ni tampoco la **PRECISION TECNICA** del pumse de la **3ª ronda**, esta nueva actuación **NO** se sumará a las anteriores.

37.2. Segundo:

Si aun persistiese el empate, se tomará en cuenta la puntuación de la **PRESENTACIÓN** de la puntuación **baja excluida en el pumse del desempate**, ganará el competidor que tenga la puntuación más **BAJA**.

37.3. Tercero:

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

37.4. Cuarto:

Si aún persistiese el empate haríamos lo mismo con las puntuaciones del 4º Pumse y si no pasaríamos al 3º. y si no pasaríamos al 2º pumse y por ultimo al 1º pumse.

NOTA:

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

Si esto ocurriese tendríamos un problema de Jueces, ya que su **criterio de valoración** sería **NULO**.

38. Procedimiento de protesta.

38.1. Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador. deberá de ser presentada por el coach o representante escogido inmediatamente después de la señalización de puntos por la ejecución.

38.2. 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.

39. 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.

40. Comité de Apelación.

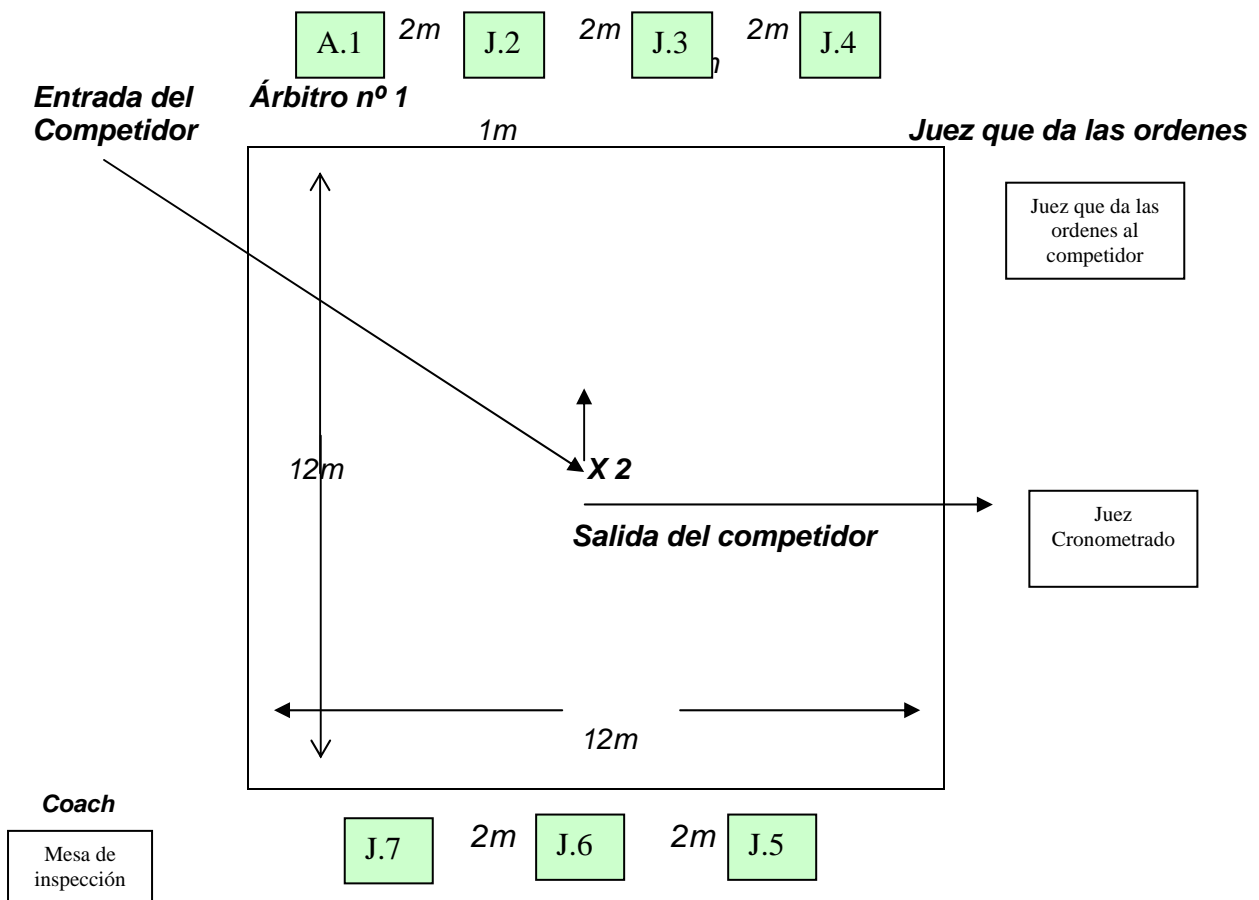
- 40.1.** Se formará en cada campeonato un Comité de Apelación que resolverá cualquier reclamación que pudiera tener lugar en dicha actividad
- 40.2.** El Comité de Apelación estará presidido por el Presidente de la federación territorial organizadora, el Director Técnico del área de campeonatos de técnica y tres (3) delegados de equipo, elegidos por sorteo entre los participantes.
- 40.3.** Este sorteo se realizará al finalizar el del orden de participación de los equipos.
- 40.4.** El Comité de Apelación podrá modificar la puntuación final en caso de error en la suma de las puntuaciones parciales.

NOTAS.

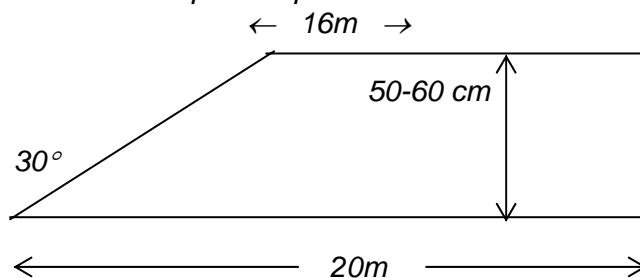
Regulaciones para la aplicación de este reglamento, condiciones para el jurado:

La graduación mínima será la de **TERCER DAN**, deberán de estar en posesión del título de jueces de pumse de la WTF, E. T. U. o Juez Calificador Nacional y deberán de ser miembros de una federación territorial con licencia nacional.

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

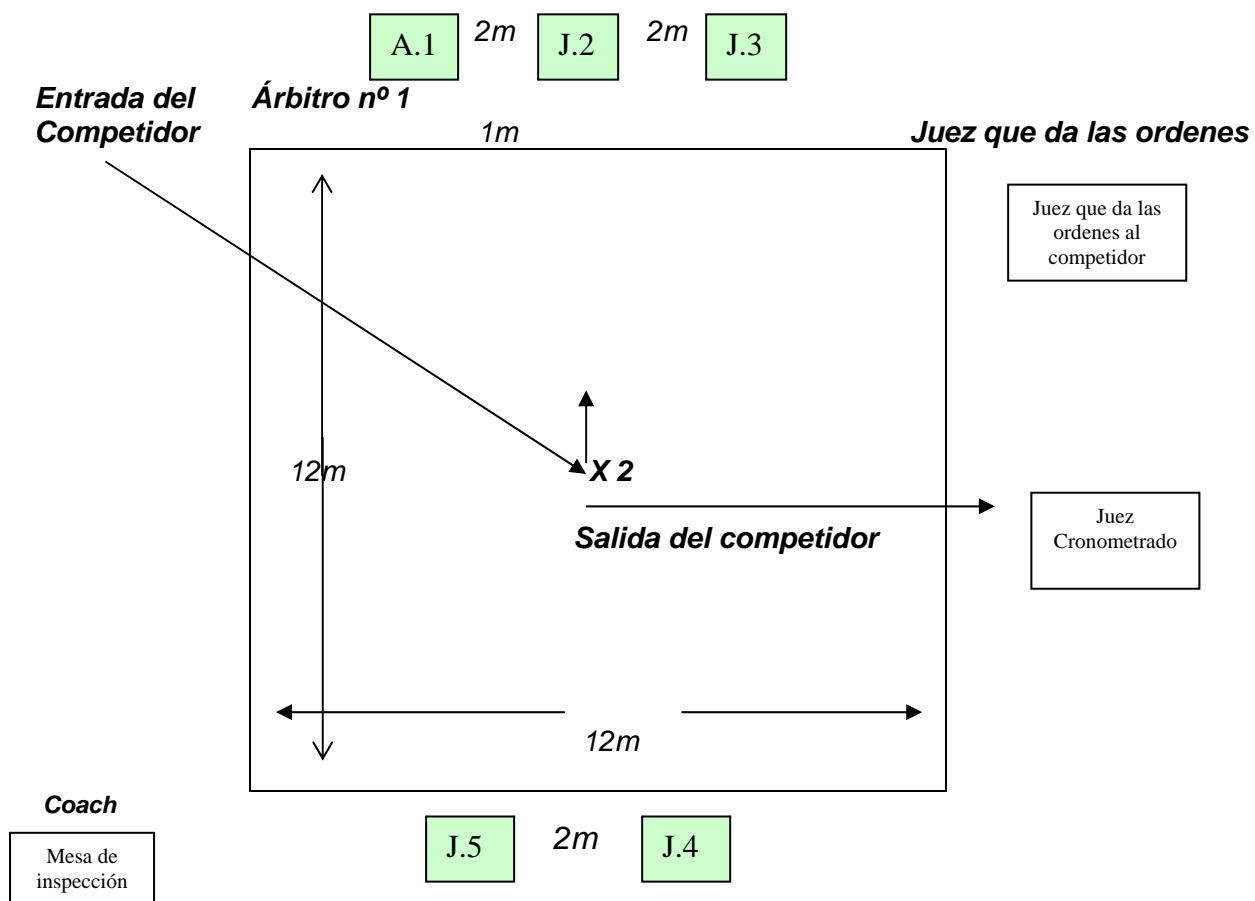


2. Diagram of the competition platform



To set up this platform, the safety area with 1m wide from the contest area should be secured

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



Ejemplo: 1º

- Ganador el competidor nº2 por mas **BAJA** en la **PRESENTACION**

COMPETIDOR nº 1 Total: 42,7

PRECISIÓN TÉCNICA Total: 21,4

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

PRESENTACIÓN: Total: 21,3

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

COMPETIDOR nº 2 Total: 42,7 Ganador por Presentación

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
4,0	4,3	4,4	4,3	4,2	4,3	4,2

Ejemplo: 2º

- Ganador el competidor nº 1 por mas **BAJA** en la **PRECISION TECNICA**

COMPETIDOR nº 1 Total: 43,5 Ganador Precisión técnica

PRECISIÓN TÉCNICA: Total: 21,6

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

COMPETIDOR nº 2 Total: 43,5

PRECISIÓN TÉCNICA: Total: 21,6

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

PRESENTACIÓN Total: 21,9

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

Nota:

ESTE REGLAMENTO HA SIDO ADAPTADO A LAS MODIFICACIONES DE LA WTF, Y HA ENTRADO EN VIGOR PARA LOS CAMPEONATOS DE ESPAÑA.