

FEDERACIÓN MUNDIAL DE TAEKWONDO



REGLAMENTO E INTERPRETACIÓN DE COMPETENCIAS DE POOMSAE

(En vigencia a partir de Abril 03 de 2012)



***Traducido Por:
YONNY NELSON ARIAS BONILLA
Federación Colombiana de Taekwondo
C.N. 7to DAN
Árbitro Internacional de Poomsae***

Este Reglamento de Arbitraje de Poomsae es en Honor a nuestro Campeón y Grand Master: OSKAR POSADA RIOS





AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que me han colaborado para que este proyecto sea una realidad, a la **UNIVERSIDAD DE SANTANDER “UDES”** Sede Bucaramanga, en especial al Director de Deportes **ORLANDO JOYA VILLAMIZAR** que me han apoyado en todos los aspectos con respecto a la difusión de los reglamentos de Competencia de Taekwondo.

Yonny Nelson Arias Bonilla
yonnynelson@yahoo.com



FINALIDAD

Este trabajo lo presento, a la Federación Colombiana de Taekwondo como labor adelantada para obtener el grado **8º Dan**, y que a la vez sirva como guía de Arbitraje en Poomsae, para todos los **Árbitros** de Taekwondo en Colombia y el mundo de habla Hispana.

Yonny Nelson Arias Bonilla
Miembro “Comisión Arbitral”
Federación Colombiana de Taekwondo



Este es producto de un hombre preocupado por las Competencias de Poomsae de Taekwondo de las edades mayores, y me recuerda una de sus grandes frases en una de sus intervenciones “**La edad es una disposición mental**”, su ponencia fue acogida por la **WTF** y por ende la nueva modificación de este Reglamento el 3 de Abril de 2012 sustentada por este Gran Maestro **OSKAR POSADA RIOS**. Aquí nace la nueva Categoría de más de 60 años. Gracias Maestro por el Futuro del Taekwondo Mundial.

Yonny Nelson Arias Bonilla

yonnynelson@yahoo.com

Promulgada: 23 de Septiembre de 2003

Modificada: 12 de Abril 2005

Modificada: 04 de Octubre 2011

Modificada: 03 de Abril de 2012

*Federación Mundial de Taekwondo
Seúl, Corea*

Federación Mundial de Taekwondo

Reglas de Competición de Formas e Interpretación

Tabla de contenidos

Artículo 1.	Propósito	7
Artículo 2.	Aplicación	7
Artículo 3.	Área de Competencia	8
Artículo 4.	Competidores	12
Artículo 5.	Clasificación de la Competencia	13
Artículo 6.	División por género y edad	14
Artículo 7.	Métodos de Competencia	15
Artículo 8.	Poomsae obligatoria designada por División de entre las Poomsae Autorizadas	17
Artículo 9.	Poomsae Estilo Libre	18
Artículo 10.	Duración de la Competencia	18
Artículo 11.	Sorteo de Gráficas	19
Artículo 12.	Actos Prohibidos / Sanciones	19
Artículo 13.	Procedimientos de la Competencia	20
Artículo 14.	Coordinador de la Competencia	23
Artículo 15.	Criterios de Puntuación	24
Artículo 16.	Método de Puntuación	27
Artículo 17.	Publicación de la Puntuación	32
Artículo 18.	Decisión y Declaración de Ganador	32
Artículo 19.	Procedimientos para Suspender la Contienda	34
Artículo 20.	Oficiales de Arbitraje	35
Artículo 21.	El Registrador	37
Artículo 22.	Formación y Asignaciones de los Oficiales de Arbitraje	37
Artículo 23.	Otros Asuntos no Especificados en las Reglas	38
Artículo 24.	Arbitraje	38
Artículo 25.	Sanciones y Apelación	40

REGLAS DE COMPETENCIA DE POOMSAE E INTERPRETACION

Artículo 1. Propósito

El propósito de las Reglas de Competencia de Poomsae es la de dirigir justa e imparcialmente todos los asuntos relacionados con las Competencias de Poomsae en todos los niveles que sean promovidas y/u organizadas por la **WTF**, y sus Uniones Continentales y Asociaciones Nacionales Miembros, para asegurar la aplicación de las Reglas Establecidas.

(Interpretación)

El objetivo del **Artículo 1.** Es el de asegurar la unificación en todo el mundo de las Competencias de Poomsae de **TKD**. Cualquier Competencia que no siga los Principios Fundamentales de éstas Reglas no podrá ser reconocida como una Competencia de Poomsae de **TKD**.

Artículo 2. Aplicación

Las Reglas de Competencia se aplicarán para todas las Competencias de Poomsae que sean promovidas y/u organizadas por la **WTF**, por cada Unión Continental o Asociaciones Nacionales Miembro. Sin embargo, cualquier Asociación Nacional Afiliada que desee modificar alguna o cualquier parte de las Reglas de Competencia debe obtener primero la aprobación previa de la **WTF**.

(Explicación # 1)

Aprobación de la Modificación:

Cualquier Organización que desee realizar cambios en alguna parte de las Reglas existentes debe presentar ante la **WTF** el contenido de la modificación deseada, junto con las razones

del cambio deseado. La aprobación para cualquier cambio en éstas Reglas debe ser recibida por la **WTF** un mes antes de la Competencia programada.

(Explicación # 2)

Cambio en la Categoría. Aumento o Disminución del Número de **Árbitros** Internacionales de Poomsae. Cambio de Posición de la cancha, el Revisor, Apuntador y/o Comisión Médica, etc. Son temas que pueden incluirse en la categoría de los aspectos de la Competencia de Poomsae que pueden ser modificados después de haber obtenido primero la aprobación de la **WTF**. Sin embargo, tales asuntos afines con a la Puntuación, No serán modificados bajo ninguna circunstancias.

Artículo 3. Área de Competencia

- 1.** El Área de Competencia deberá formar parte del Área de Competencia y debe medir **10m x 10m** utilizando el Sistema métrico decimal y tener una superficie plana sin ningún tipo de obstrucción o proyección. El Área de Competencia debe estar cubierta con un material elástico o un piso de madera y puede ser instalado sobre una plataforma de **0.5m a 0.6m** de altura desde su base si es necesario, y la parte exterior de la Línea Límite estará dispuesta con una inclinación de no menos de **30°** grados para la seguridad de los Competidores.

. (Interpretación)

En caso de utilizar una plataforma esta debe ser mas ancha que el área de la Competencia en consideración con las posiciones de los Jueces.

2. Demarcación del Área de Competencia

- 2.1** El área de **10m x 10m** será llamada Área de Competencia.
- 2.2** La demarcación del Área de Competencia debe estar distinguida por una línea blanca de cinco centímetros (**5cm**) de ancho en caso de ser de madera el Área de Competencia.

3. Indicación de las Posiciones

3.1 Posición de los Jueces:

Siete (7) Jueces se sentará a **1m** de distancia del Área de Competencia y a 1m de distancia entre sí, con cuatro (**4**) mirando hacia los Competidores de frente y tres (**3**) mirando de frente desde la parte posterior de los Competidores. La línea divisoria adyacente a los cuatro (**4**) Jueces se considerará Línea Límite **#1**, siguiendo el sentido del reloj, la línea Límite **#2**, **#3** y **#4**. Los Jueces se colocan como las agujas del reloj desde la izquierda de la Línea Límite **#1**. En el caso del Sistema de cinco (**5**) Jueces, tres (**3**) Jueces se colocarán frente a los Competidores y los otros dos (**2**) hacia la parte posterior de los Competidores o los cinco (**5**) Jueces frente a los Competidores (Opcional), en el mismo orden del sistema de los siete (**7**) Jueces. (Observaciones: El Delegado Técnico debe ajustar la posición y el número de Jueces dependiendo del entorno del Área de Competencia y de las condiciones del Campeonato, y de esto debe quedar constancia escrita en el Campeonato antes de las Competencia.

3.2 Posición del Árbitro:

El **Árbitro** se colocará al lado del Juez **No. 1**.

3.3 Posición del Participante:

El Participante se debe colocar dos Mts (**2m**) hacia atrás del centro del Área de Competencia, hacia la Línea **#3**.

3.4 Posición de la Mesa del Registrador:

Debe estar colocad a tres (**3**) mts. del lado derecho del **Árbitro**.

3.5 Posición para los Coordinadores de Competencia

Los Coordinadores de Competencia deberán colocarse fuera del Área de Competencia, a **1m** de distancia de la esquina **#2** y la Línea Límite **#2**.

3.6 Posición de espera de Competidores y Entrenadores:

Los Competidores y entrenadores en espera se colocarán por fuera del Área de Competencia, a **3m** de distancia de la esquina entre las Línea Límite **#3** y **#4**.

3.7 Posición de la Mesa de Inspección:

La Mesa de Inspección debe estar colocada a la entrada del Área de Competencia, por fuera de la esquina de la Línea Límite #3 y #4 en consideración de las instalaciones del Campo de Competencia.

(Explicación # 1)

Lona Elástica:

Solo las lonas aprobadas por la **WTF**, se deben utilizar en los Campeonatos de Poomsae aprobados por la **WTF**.

(Explicación # 2)

Color:

La combinación del color de la superficie de la Lona no debe emitir una reflexión fuerte, o el de cansar la vista de los Competidores o Espectadores. La combinación de los colores también debe estar debidamente apropiada con el aspecto general del lugar.

(Explicación # 3)

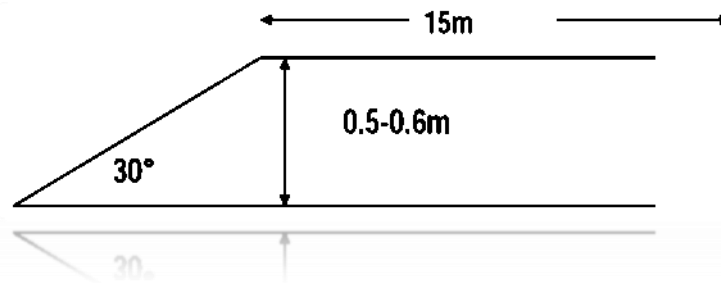
Mesa de Inspección:

En la Mesa de Inspección, el Inspector revisará si el Uniforme utilizado por los Competidores es el aprobado por la **WTF**, y si le ajustan correctamente al Competidor. Al Competidor se le pedirá cambiar el Uniforme, si se comprueba que es inapropiado.

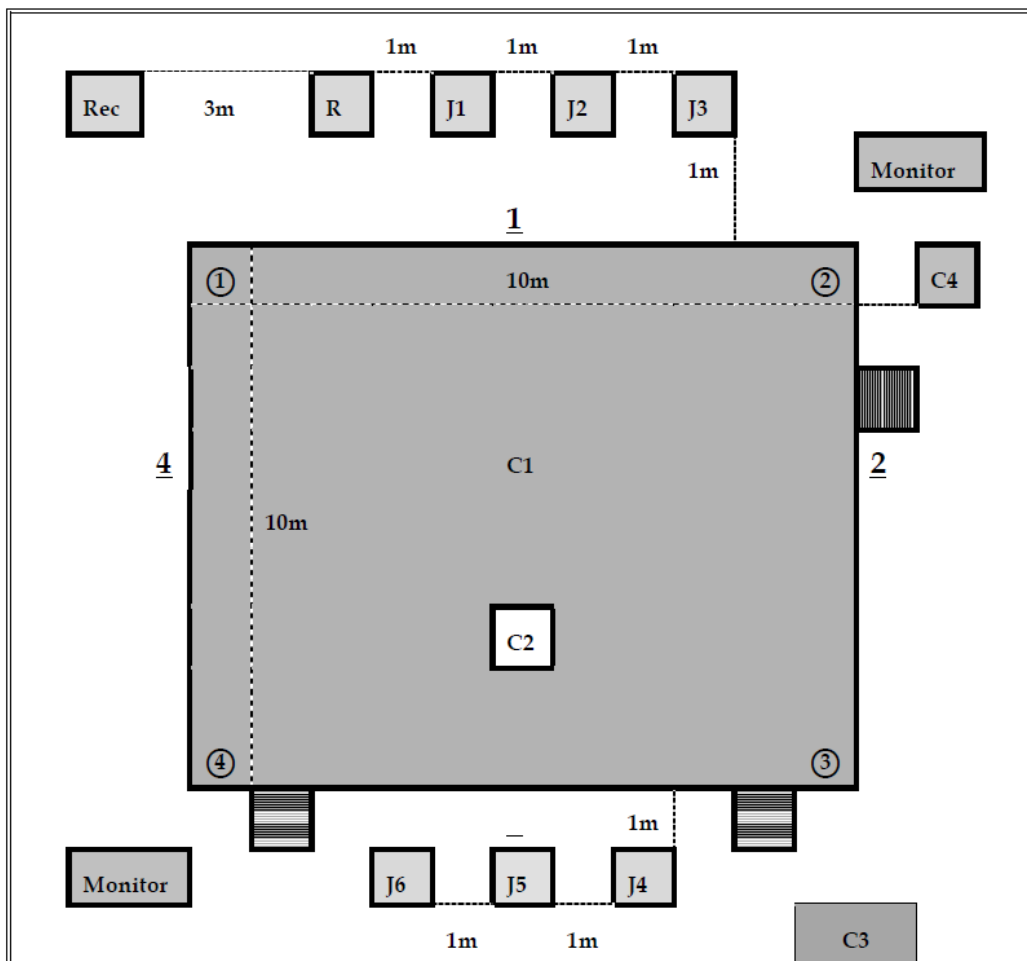
(Explicación # 4)

Plataforma de Competencia:

La Plataforma de Competencia debe estar construida de acuerdo al siguiente diagrama.



ÁREA DE COMPETENCIA



Rec: Cronometrista.

R: Árbitro.

J1, 2, 3, 4, 5 y 6.

C1: Área de Competencia.

C2: Competidores.

C3: Sitio de espera de Competidores y Entrenadores.

C4: Coordinador de Competencia.

O1, O2, O3, O4: Esquinas.

Artículo 4. Los Competidores

1. Requisitos para los Competidores

- 1.1** Poseer la Nacionalidad del Equipo en el que participa.
- 1.2** Estar recomendado por la Asociación Nacional de **TKD** o la **WTF**.
- 1.3** Tener el Certificado del DAN de **TKD** expedido por la Kukkiwon o **WTF**.
- 1.4** Tener la Licencia de Atleta Internacional de la **WTF (GAL)**.
- 1.5** La División menores de 17 años (14 a 17 años).
- 1.6** La División menores de 29 años (18 a 29 años).
- 1.7** La División menores de 39 años (30 a 39 años).
- 1.8** La División menores de 49 años (40 a 49 años).
- 1.9** La División menores de 59 años (50 a 59 años).
- 1.10** La División de más de 59 años (60 años o más).

(Interpretación)

Las edades límite para cada División se basa en el año, y no en la fecha de cuando se celebren los Campeonatos. Por ejemplo, en la División menores de **17** años de edad. Los Participantes deberán tener entre **14 y 17** años de edad. En este sentido, si el Campeonato Junior de Poomsae de **TKD** se celebra el 29 de Julio de 2011, aquellos Competidores nacidos entre el 1 de enero de 1994 y 31 de Diciembre de 1997 están aptos para participar. El límite de edad de los Competidores para del Campeonato Junior de Poomsae, está entre los **14 y 17** años de edad.

2. Uniforme de los Competidores:

Los Competidores deberán usar únicamente uniformes para Competencia de Poomsae que estén aprobados por la **WTF**, en los Campeonatos de Poomsae aprobados por la **WTF**.

.

3. Control Médico:

- 3.1** En los eventos de **TKD** promovidos o autorizados por la **WTF**, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en la **WTF** como Anti-doping están por Ley prohibidas.
- 3.2** La **WTF** puede llevar a cabo cualquier prueba médica que estime necesaria para determinar si un Competidor ha cometido una infracción a las reglas del anti-doping de la **WTF**, y cualquier Ganador que rehúse someterse a esta prueba o a quien se le pruebe haber cometido tal infracción, será destituido de su posición final, y el resultado será transferido al siguiente Competidor de la tabla de posición de la Competencia y será declarado como el nuevo ganador.
-
- 3.2** El Comité Organizador será responsable, de los preparativos para realizar las Pruebas Médica.
- 3.4** Todos los detalles del control del Doping, serán tratados de acuerdo con el Reglamento Anti-doping de la **WTF**.

Artículo 5. Clasificación de las Competencias

Los Participantes podrán Competir en más de una Categoría en la Competencia, a menos que Él o Ella esté limitada por el Género o la Edad.

1. Competencias de Poomsae reconocidas

- 1.1** Individual Masculino.
- 1.2** Individual femenino.
- 1.3** Equipo masculino.
- 1.4** Equipo Femenino.
- 1.5** Parejas.

2. Competencia de Poomsae Estilo Libre

2.1 Individual Masculino.

2.2 Individual femenino.

2.3 Parejas.

2.4 Equipo Mixto:

(Compuesto por 5 miembros: incluye más de 2 Hombres y 2 Mujeres).

Artículo 6. División por Género y Edad

1. Competencia de Poomsae Reconocidas

1.1 Divisiones: Masculina, Femenina y Mixta, divididas de acuerdo a la edad.

1.2 No hay limitaciones específicas de Poom / Dan, para las Competencias por Equipos.

1.3 Las Edades de las Divisiones Masculina y Femenina se clasificarán de la siguiente manera:

DIVISION		- DE 17	- DE 29	- DE 39	- DE 49	- DE 59	+ DE 59
EDAD		14-17	18-29	30-39	40-49	50-59	+ DE 60
INDIVIDUAL	FEM	1	1	1	1	1	1
	MAS	1	1	1	1	1	1
DIVISION		- DE 29		+ DE 29			
EDAD		14-29		+ DE 30			
PAREJA		2		2			
EQUIPO	MAS	3		3			
	FEM	3		3			

2. Competencia de Poomsae estilo libre.

2.1 Aquellos de **14** años o más, están apto para participar.

Artículo 7. Métodos de Competencia

- 1.** Toda Competencia de Nivel Internacional reconocida por la **WTF**, deberá estar formada con una participación de no menos de cuatro (**4**) países y con no menos de cuatro (**4**) Participantes en cada División.
- 2.** Los Métodos de Competencia será decidido por el Delegado Técnico y de esto debe quedar constancia escrita en el Campeonato, antes de las Competencias. Los sistemas de Competencia están divididos de la siguiente manera:

2.1 Torneo con el sistema de eliminación sencilla.

2.2 Sistema de rondas.

2.3 Sistema de cortes.

2.4 Sistema combinado:

El sistema de corte (Por grupos) más el sistema de eliminación sencilla.

- 3.** Dos Poomsaes, de las Poomsaes obligatorias, se designarán para cada División y deben ser realizadas en todas las rondas preliminares, semifinales y finales por todos los Competidores.

(Explicación # 1)

El sistema de corte comprenderá las rondas: preliminares, semifinales y la ronda final.

(Explicación # 2)

El sistema de corte preliminar:

Cuando **20** o más Concursantes participan, la Competencia comenzará a partir de una ronda preliminar con la división de grupos en diferentes Canchas. Los Participantes deberán realizar las dos Poomsaes obligatorias asignadas y de Ellos la mitad de cada grupo, basado en su puntuación avanzará a las semifinales. En la ronda preliminar, cada grupo podría ser Juzgado por otro grupo diferentes de Jueces. Si el número de Participantes es impar, entonces se redondeará el número de Participantes. Por ejemplo: si hay **13** Participantes en

un grupo, entonces **13** Participantes serán considerados como **14** Participantes, y **7** Concurantes pasarán a las semifinales.

(Explicación # 3)

Sistema de corte en semifinal:

Cuando se está participando de **9 a 19** Concurantes, la Competencia comenzará a partir de la ronda semifinal, los Competidores deberán realizar las dos Poomsae obligatorias asignadas y **8** de Ellos avanzarán a la final basados en su puntuación.

(Explicación # 4)

Sistema de Corte en Final:

Cuando participan **8** o menos Competidores, la Competencia comenzará a partir de la última ronda. Los Concurantes deberán realizar las dos Poomsae obligatorias asignadas, y los cuatro mejores Participantes /pareja/ equipo, deben ser galardonados basados en su puntuación. El tercero y cuarto lugar serán galardonados con Medalla de Bronce.

(Explicación # 5)

En un torneo con el sistema de eliminación directa, el oponente será decidido por Sorteo.

**Artículo 8. Designación de las Poomsaes Obligatorias
por División, de Entre las Poomsaes
Autorizadas**

COMPETENCIA	DIVISION	POOMSAES OBLIGATORIAS
INDIVIDUAL	- DE 17	Taegeuk: 4,5,6,7, 8 Jang, Koryo, Keumgang y Taeback
	- DE 29	Taegeuk: 6,7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon y Shipjin
	- DE 39	
	- DE 49	Taegeuk: 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae y Chonkwon
	- DE 59	Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon y Hansu
	+ DE 59	
PAREJA	- DE 29	Taegeuk: 6,7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon y Shipjin
	+ DE 29	Taegeuk: 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae y Chonkwon
EQUIPO	- DE 29	Taegeuk: 6,7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon y Shipjin
	+ DE 29	Taegeuk: 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae y Chonkwon

Artículo 9. Poomsae Estilo Libre

- 1.** La Poomsae Estilo Libre: Es la ejecución de una Poomsae basada en las técnicas de **TKD**, compuesta de música y coreografía.
- 2. Composición de la Poomsae Estilo Libre:**
 - 2.1** La línea **Yeon-mu** será a elección del Participante.
 - 2.2 Número de las Poomsae:**

Cada actuación deberá estar compuesta de **20 a 25** Poom (La composición de **1 Poom** no será de más de **5** movimientos).
 - 2.3 Técnica:**

Cada actuación deberá estar compuesta de ataques y defensas con las técnicas de **TKD**. **60%** de técnicas de pie y **40%** de técnicas de mano.
 - 2.4** La música y coreografía será de elección del Participante.
 - 2.5** Las técnicas deben ser realizadas dentro de los lineamientos del **TKD**. La definición de las técnicas de **TKD** deberán ser determinado por el Comité de Poomsae de la **WTF**, cuando el Participante le presente el plan de ejecución de la Poomsae de Estilo Libre.

Artículo 10. Duración de la Presentación

- 1. Duración de la presentación por División.**
 - 1.1 Poomsae reconocida:**

Las Competencias: Individual, de Pareja y por equipo, es de **30 a 90** segundos.
 - 1.2 Poomsae estilo Libre:**

Las Competencias: Individual, de Pareja y por equipo, es de **60 a 70** segundos.
 - 1.3** El periodo de espera entre la primera y la segunda Poomsae, es de **30 a 60** segundos

(Interpretación)

El inicio del periodo de espera entre la primera y la segunda Poomsae, se debe activar después de que el Coordinador de la Competencia haya declarado la decisión.

Artículo 11. Sorteo de Gráficas

- 1.** El Sorteo se llevará a cabo en reunión con los jefes de equipos, un día antes del primer día de Competencia en presencia de los Oficiales de la **WTF**, incluido el Delegado Técnico de la **WTF** y los representantes de las Naciones Participantes.
- 2.** El Delegado Técnico designará por Sorteo un nombre por parte de los Funcionarios de las Naciones Participantes que no estén presentes con su jefe de Equipo en la reunión. Los jefes de equipos de las Naciones Participantes no presentes en la reunión, se ajustarán a las decisiones tomadas en la reunión.
- 3.** Los asuntos de reunión con los Equipos y del Sorteo, debe ser decidido por el Delegado Técnico en consulta con los Funcionarios de la **WTF**.
- 4.** El Sorteo para el Torneo de eliminación con el Sistema Mixto, se llevará a cabo después de la finalización de la modalidad de los cortes, fuera del escenario de Competencias en presencia de los Oficiales de la **WTF**, incluyendo al Delegado Técnico de la **WTF** y los representantes de las Naciones Participantes en el lugar de la Competencia.
- 5.** El método del Sorteo será decidido por el Delegado Técnico.
- 6.** Las Poomsae Obligatoria que se asignarán para cada división, se decidirá en el momento de efectuar el Sorteo, por el Delegado Técnico en consulta con los Oficiales de la **WTF**.

Artículo 12. Actos Prohibidos y Penalización

- 1.** Las sanciones para cualquier Acto Prohibido serán declaradas por el **Árbitro**.
- 2.** Las Sanciones están definidas como “**Gam-jeom**” (deducción de Puntos por acción).
- 3.** Un “**Gam-jeom**” será declarado para los siguientes Actos Prohibidos:

- 3.1** Proferir comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de un Competidor o de un Entrenador.
 - 3.2** De acuerdo al juicio del **Árbitro**, un Entrenador, un Competidor Amateur o practicante de **TKD**, deberán tener el comportamiento con relación al Código de Conducta.
 - 3.3** Los Atletas o Entrenadores no deberán interrumpir ni obstaculizar a los Coordinadores de la Competencia en medio de sus actividades durante las Competencias.
- 4.** En caso de que a un Competidor se le Sancione con dos (2) deducciones, El **Árbitro** debe declarar al Competidor perdedor por Sanciones.

(Interpretación)

En caso de que un Competidor acumule dos “**Gam-jeom**” (deducción de Puntos por Sanción), el **Árbitro** deberá declarar al Competidor perdedor por Sanciones. Un “**Gam-jeom**” tal como se define en este **Artículo**, se refiere a la deducción de punto, debido a la conducta por falta de respeto al Espíritu del Deporte y no debido a la puntuación de los Jueces, en los términos de precisión y presentación.

Artículo 13. Procedimiento para la Contienda

1. Llamado para los Competidores:

Treinta (30) minutos antes del inicio de la Contienda programada. Los nombres de los Participantes serán anunciados tres veces en la Zona de Calentamiento de los Competidores. Cualquier Competidor que no se presente en el Área de la Competencia después del “**Chool-jeon**” comando del Coordinador de la Competencia, será considerado como perdedor por haberse retirado de la Competencia.

2. Inspección Física e Inspección del Uniforme:

Después de ser llamados, los Competidores se someterán a la inspección física e inspección del Uniforme, en la Mesa de Inspección especificada con un revisador, designado por la **WTF**. El Competidor no deberá mostrar ningún signo de oposición, y no podrá llevar ningún material que pudiera causar daño al otro Competidor.

3. Ingreso al Área de Competencia:

Después de la Revisión, el Competidor debe ingresar al Área de Espera de la Competencia acompañado con el Entrenador.

4. Procedimientos de Iniciación y Finalización del Concurso:

- 4.1** La presentación se iniciará después de la declaración de “**Chool-jeon**”, “**Cha-ryeot**”, “**Kyeong-rye**”, “**Joon-bi**” y “**Shi-jak**” dada por el Coordinador de la Competencia.
- 4.2** Después de finalizar cada Poomsae, los Competidores deberán permanecer en sus respectivas posiciones de pie y hacer el saludo a la orden del Coordinador de “**Ba-ro, Cha-ryeot y Kyeong-rye**”. Los Competidores deben esperar hasta la declaración del Coordinador de “**Pyo-chul**”.
- 4.3** El **Árbitro** declarará al ganador de acuerdo a los resultados de los Jueces.
- 4.4** Retirada de los Competidores.

(Interpretación)

Método del proceso de Competencia.

(Explicación # 1)

En espera:

Los Participantes deben de esperar en la Sala de Espera de los Competidores para su inspección física y de Uniforme.

(Explicación # 2)

Llamado:

Los Competidores deben permanecer en el Área de Espera de los Competidores, aguardando el llamado del Coordinador de la Competencia.

(Explicación # 3)

Entrada:

Los Competidores deberán ingresar a la orden de “**Chool-jeon**” dada por el Coordinador de la Competencia.

(Explicación # 4)

✓ ***Sistema de Finalización:***

Los Competidores se mirarán entre sí y haciendo el saludo de pie, a la orden del Coordinador de la Competencia de “**Cha-ryeot**”, “**Kyeong-rye**”.

✓ ***Torneo por Eliminación Sencilla:***

En la Competencia individual, **Chong y Hong** ingresan al mismo tiempo. Después de “**Kyeong-rye**”, ambos, **Chung y Hong** realizarán al mismo tiempo la Poomsae. En las Competencias por Pareja y por Equipos, el Equipo **Chung** (Pareja) y el Equipo **Hong** (Pareja) ingresan al mismo tiempo. Después de “**Kyeong-rye**”, el Equipo de **Hong** sale y el Equipo **Chung** (pareja) se queda y realiza de primero la Poomsae.

(Explicación # 5)

Inicio de la Presentación:

La demostración comienza cuando el Coordinador de la Competencia anuncie “**(Joon-bi)** Listos” y “**(Shi-jak)** Iniciar”.

(Explicación # 6)

Finalización de la Presentación:

✓ ***Procedimiento Final:***

Los Competidores deben permanecer en posición de espera hasta que finalice la demostración, con el comando del Coordinador de la Competencia “**(Bah-roh)** Volverse”.

✓ ***Torneo por Eliminación Sencilla:***

El Competidor del Equipo Azul realizará su demostración primero. Después que el Equipo Rojo haya terminado ellos/ellas su demostración, todos los Competidores permanecerán juntos en posición de espera.

(Explicación # 7)

✓ ***Cuando se utilice el dispositivo Electrónico de Puntuación:***

Los Jueces registrarán la puntuación después de confirmar la puntuación total.

✓ ***Cuando se utilice la tarjeta de puntuación:***

Los Jueces ingresaran la puntuación con el dispositivo Electrónico de Puntuación después de confirmar la puntuación total.

(Explicación # 8)

✓ ***Cuando se utilice el dispositivo Electrónico de Puntuación:***

La puntuación total consignada por los Jueces aparecerá publicada en la pantalla del Tablero de Puntuación.

✓ ***Cuando se utilice la Tarjeta de Puntuación:***

Después de que las tarjetas de los Jueces sean registradas, el Apuntador proclamará el resultado final.

(Explicación # 9)

Retirada de los Competidores:

Después del Saludar de pie siguiendo las órdenes del Coordinador de la Competencia de (“**Cha-ryeot**” Atención), (“**Kyeong-rye**” Saludo), los Competidores se retirarán a la orden de (“**Tuae-jahng**) Salir”.

Artículo 14. Coordinador de Competencia

1. Requisitos

- 1.1** El Comité Organizador nombrará los Coordinadores de Competencia que estén aprobados por la **WTF**. Que tengan el **Dan** expedido por el **Kukkiwon** o la **WTF**, y sean expertos en **TKD**.

3. Composición y Funciones

- 2.1** Dos Coordinadores pueden ser nombrados.
- 2.2** Los dos Coordinadores de Competencia verificarán las identidades de los Competidores y permitirán a los Competidores que ingresen o salgan del lugar de Competencia, y ayudarán a los Oficiales de Arbitraje para garantizar el progreso ininterrumpido de la Competencia.

(Interpretación)

El Coordinador de Competencia Tiene que recibir un previo entrenamiento intensivo, relacionado con el Torneo.

Artículo 15. Criterios de Puntuación

La puntuación debe estar hecha en concordancia con la Reglas de la **WTF**.

1. Poomsae Reconocidas (10.0)

1.1 Exactitud (4.0)

- 1.1.1** Exactitud de los movimientos básicos.
- 1.1.2** Balance.
- 1.1.3** Exactitud de los detalles de cada Poomsae.

1.2 Presentación (6.0).

- 1.2.1** Potencia y velocidad.
- 1.2.2** Fuerza/velocidad/ritmo.
- 1.2.3** Expresión de la energía.

1.3 Grafico de puntuación asignada para las Poomsae reconocidas.

CRITERIO DE PUNTUACIÓN	DETALLES DE LOS CRITERIOS DE PUNTUACIÓN	PUNTOS
PRECISIÓN (4,0)	PRECISIÓN DE LOS DETALLES DE CADA POOMSAE	4.0
	OTRAS PRECISIONES ICLUIDAS EN LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS & BALANCE	
PRESENTACIÓN (6,0)	POTENCIA Y VELOCIDAD	2.0
	FUERZA/VELOCIDAD/RÍTMO	2.0
	EXPRESIÓN DE LA ENERGÍA	2.0

2. Poomsae Estilo Libre (10.0)

2.1 Habilidad técnica (6.0).

2.1.1 Nivel de dificultad de las técnicas de pie.

2.1.2 Exactitud de los movimientos.

2.1.3 Grado de terminación de la Poomsae.

2.2 Presentación (4.0)

2.2.1 Creatividad.

2.2.2 Armonía.

2.2.3 Expresión de la energía.

2.2.4 Música & coreografía.

2.3 Los tipos de las patadas, y el nivel de dificultad de las técnicas de pies serán designados cada año, por el Comité de Poomsae de la **WTF**.

2.4 Gráfico de puntuación asignada, para las Poomsae Estilo Libre.

CRITERIO DE PUNTUACIÓN	DETALLES DE LOS CRITERIOS DE PUNTUACIÓN	PUNTOS	
HABILIDAD TÉCNICA (6.0)	NIVEL DE DIFICULTAD DE LAS TÉCNICAS DE PIE (3.0)	ALTURA DEL SALTO	3.0
		NUMERO DE PATADAS EN UN SALTO	
		GRADO DEL GIRO EN UNA PATADA CON GIRO	
		NUMERO DE PATADAS CONSECUTIVAS	
		ACCIONES ACROBÁTICAS	
	EXACTITUD DE LOS MOVIMIENTOS (1.5)	MOVIMIENTOS BÁSICOS	1.5
		TÉCNICAS DESIGNADAS	
	GRADO DE TERMINACIÓN DE LA POOMSAE (1.5)	PRACTICABILIDAD	1.5
CONECTIVIDAD ENTRE LOS MOVIMIENTOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS			
PRESENTACIÓN (4.0)	CREATIVIDAD		4.0
	ARMONÍA		4.0
	EXPRESIÓN DE LA ENERGÍA		
	MÚSICA & COREOGRAFÍA		
PUNTUACIÓN MÁXIMA (10.0)		10.0	

Artículo 16 Métodos de Puntuación

1. Poomsaes Reconocidas

1.1 El total de puntos es 10.0

1.2 Exactitud:

1.2.1 Puntuación básica (4.0).

1.2.2 Se deducirá (0.1) Punto:

Cada vez que un Competidor no realice el movimiento básico con exactitud, de la Poomsae pertinente.

1.2.3 Se deducirá (0.3) puntos:

Cada vez que un Competidor cometa una grave equivocación en la Exactitud de las acciones básicas, de la Poomsae pertinente:

”

(Explicación # 1)

Deducción de (0.1) por cada pequeño error en desempeño de la precisión:

Se deducirá (0.1) Punto, cuando cualquiera de las posiciones de pie (**Ap-gubi, Dwit-gubi, Beom-seogi**), y todos los otros movimientos de pies) o los movimientos de manos (**Makki, Jireugi, Chigi**), y todos los otros movimientos de manos), que no se realicen como es explicado en el libro del texto del Kukkiwon de **TKD**.

(Explicación # 2)

Grave error de Exactitud:

Se deducirán (0.3) puntos, cuando las acciones no incluidas en el libro de texto de **TKD** del Kukkiwon o una acción equivocada sean ejecutadas. Por ejemplo:

- 1. Un Eolgul Makki, sea ejecutada en lugar de Arae Makki.**
- 2. Un Dwit-gubi, sea ejecutada en lugar de Juchum-seogi.**
- 3. El Kihap (Grito) no sea realizado.**
- 4. Detención temporal durante los movimientos (Olvidando el siguiente movimiento durante tres (3) o más segundos).**

5. La vista no sigue la dirección en la que se realizan las acciones.
6. Cuando el pie elevado toca el suelo en la realización del **Hakdari-seogi**.

1.3 Presentación

1.3.1 Puntuación Básica (6.0).

(Explicación # 3)

Presentación:

La deducción de puntos no se realizará por cada pequeño o grave error durante la actuación. La deducción de puntos en la presentación, se realizará por el desempeño general de la Poomsae.

- 1) 2.0 puntos por velocidad y potencia.
- 2) 2.0 puntos por el control de potencia, velocidad y ritmo.
- 3) 2.0 puntos por la expresión de la energía.

(Explicación # 4)

Velocidad y potencia (2.0 de puntuación)

La habilidad para realizar la Poomsae se evaluará sobre si los movimientos se realizan de acuerdo con las características del movimiento pertinente, por ejemplo, si al atacar con técnicas tales como: **Jireugi, Chagi**, etc, se realizan mejor, si el movimiento es presentado con un inicio suave y con un perfecto equilibrio entre la velocidad y la potencia utilizando el peso del cuerpo al máximo, o si un movimiento especial se lleva a cabo lentamente y con intencionalidad, etc.

(Ejemplo # 1) Deducción de punto se hará, si demasiada fuerza se muestra en el inicio del movimiento, ya que esto frena el movimiento en el punto más importante.

(Ejemplo # 2) Deducción de punto se hará, si se exagera un movimiento para impulsar el próximo movimiento o de utilizar la reacción del cuerpo para expresar la potencia.

(Explicación # 5)

Control de potencia, velocidad y ritmo (2.0 de puntuación)

- ✓ El control de la energía significa, la mayor potencia en el momento más crítico del movimiento a través de la velocidad y suavidad.
- ✓ El control de la velocidad significa, una conexión apropiada entre las acciones y los cambios de velocidad.
- ✓ El ritmo significa, las acciones repetidas de acuerdo a las reglas establecidas y la duración de la nota, y el flujo de la energía.

(Ejemplo # 1) Demasiado poder hace que el movimiento se vea rígido desde el comienzo. Los puntos se deducirán, si la velocidad, la potencia y el ritmo son presentados sin cambios desde el inicio hasta el final de las líneas de los movimientos.

(Ejemplo # 2) Los puntos serán deducidos, en el caso de las acciones rígidas provenientes de un cuerpo rígido: Un inicio fuerte hace que sea difícil acelerar, por lo tanto esto hace que las acciones se vean frenadas en el punto crítico de los movimientos.

(Explicación # 6)

Expresión de la energía (2.0 de puntuación)

- ✓ Si las acciones son presentadas con calidad y dignidad y que provengan del dominio de la energía: el tamaño de la acción del cuerpo, concentración, el coraje. La nitidez, la confianza, etc., de acuerdo a las características de las acciones de la Poomsae.
- ✓ Se evaluarán: la mirada, el **Kihap** (El grito), la actitud, el vestuario, la confianza, etc. Todo esto a través de las acciones de la Poomsae y basado en el físico y características del ejecutante.

(Ejemplo # 1) Los puntos serán deducidos si las acciones no son vividas, la conexión de las acciones no son lo suficientemente amplias como para el físico del ejecutante, y si la mirada, el **Kihap**, la confianza, etc., no se expresan perfectamente. Y el desempeño se haga con el mismo ritmo todo el tiempo sin que la calidad, la dignidad, la mirada, el **Kihap**, la confianza, etc., no sean expresadas correctamente.

2. Poomsae Estilo Libre

2.1 Habilidades técnicas.

2.1.1 Nivel de dificultad de las técnicas de pie:

Pueden adicionarse puntos, desde cero **(0)** hasta tres **(3.0)** en total, en la evaluación de cinco áreas.

2.1.1.1 Altura del salto:

Pueden adicionarse puntos dependiendo de la altura del salto en la misma posición o en un salto asistido .

2.1.1.2 Número de patadas en un salto:

Puntos serán adicionados en función del número de patadas en un salto.

2.1.1.3 Grados del giro en una patada con giro:

Los puntos pueden ser adicionados basados, en el número de giros (Por ejemplo: más de **180°** grados, más de **360°** grados, más de **540°** grados o más de **720°** grados).

2.1.1.4 Número de patadas consecutivas:

Puntos se pueden adicionar en función del número de patadas conectadas. El número de patadas se limitará a cinco **(5)**.

2.1.1.5 Acciones acrobáticas:

Puntos se pueden adicionar basados en la dificultad técnica de todas las acciones acrobáticas gimnásticas realizadas, etc.

2.1.2 Exactitud de los movimientos:

Esto significa que la posición y el equilibrio. Pueden adicionarse puntos desde cero **(0)** hasta **1.5**, para la exactitud de los movimientos básicos del **TKD** y los movimientos técnicos designados del **TKD**.

2.1.3 Grado de terminación de la Poomsae:

Pueden adicionarse puntos desde cero **(0)** hasta **1.5**, si la practicidad de la Poomsae y la conexión entre los ataques y las defensas están en perfecta armonía, se evaluará en general el desempeño de la Poomsae Estilo Libre.

2.2 En la presentación pueden ser adicionados puntos, cero **(0)** hasta **4.0**, basado en el desempeño general de la Poomsae Estilo Libre.

2.2.1 Creatividad:

Pueden ser adicionados puntos basados en la creatividad de las acciones y en los componentes de la Poomsae.

2.2.2 Armonía:

Puntos pueden ser adicionados basados en la armonía entre los diferentes componentes en general de la Poomsae (Por ejemplo: música, coreografía y vestuario). La armonía entre los actores (Por ejemplo: la unidad). Se evaluará también en caso de que la presentación sea por Equipo o por Pareja.

2.2.3 Expresión de la energía:

Puntos pueden adicionarse de acuerdo con el patrón de evaluación de la expresión de la energía, en las Poomsae Reconocidas.

2.2.4 Música & coreografía:

Puntos pueden ser adicionados basados en como la música y la coreografía van bien entre sí, con el desempeño general de la Poomsae.

3. Deducción de Puntos

3.1 Se deducirán **0.3** de la puntuación final, en caso de que el desempeño se termine antes o después del tiempo, del Grupo Participante.

3.2 Se deducirán **0.3** de la puntuación final, en caso de que el Atleta cruce la Línea Límite durante la actuación.

4. Resultado de la Puntuación

4.1 La Precisión (Por la Poomsae reconocida) o habilidad técnica (Por la Poomsae Estilo Libre) será calificada separada de la Presentación.

4.2 La puntuación final será el promedio de la puntuación total resumida, con excepción del puntaje más alto y el más bajo en las respectivas puntuaciones de precisión (Por la Poomsae Reconocida) o de las habilidades técnicas (por la Poomsae estilo Libre) y la presentación.

4.3 Todas las penalizaciones acumuladas durante la Presentación deben ser tenidas en cuenta y se deducirán de la puntuación final.

Artículo 17. Publicación de la Puntuación

- 1.** La puntuación final se anunciará inmediatamente después de hacer los cálculos de las puntuaciones totales de los Jueces.
- 2. En caso de utilizar instrumento electrónico de puntuación.**
 - 2.1** Los Jueces ingresaran los puntos con los instrumentos Electrónicos de Puntuación después de la presentación de la Poomsae, y el total de los puntos se visualizará automáticamente en los monitores.
 - 2.2** El marcador final (Punto promedio) y las puntuaciones individuales se visualizará en los monitores, después de la eliminación automática de los puntajes más altos y los bajos entre los Jueces.
- 3. En caso de puntuación manual**
 - 3.1** El Coordinador deberá recoger cada Hoja de Puntuación y transmitir los resultados, registrándolos inmediatamente después de la finalización de las Poomsae.
 - 3.2** El Registrador comunicará el resultado final al **Árbitro**, después de la eliminación de los puntos más altos y más bajo, y anunciar el resultado final o tiene que mostrar la puntuación del resultado final.

Artículo 18. Decisión y Declaración de Ganador

- 1.** El ganador será el Competidor que Obtenga más puntos en el total.
- 2.** En caso de un empate en puntos, el ganador será el Competidor que obtenga más puntos en la presentación. En caso en que la puntuación continúe empatada, entonces el que tenga el mayor punto en el total (Total de puntos de todos los Jueces, incluyendo el mayor y el menor puntaje) es el ganador. Si aún persiste el empate entonces una presentación extra se llevará a cabo para determinar al ganador. El **Árbitro** será quien decida sobre cual Poomsae se evaluará.
- 3.** La revancha contará con una Poomsae obligatoria. La puntuación anterior no afectará la puntuación de la revancha.

4. En caso de empate después de la revancha, el ganador será el Competidor que obtenga más puntos en el total, incluyendo la puntuación máxima y mínima que no fueron incluidas en la sumatoria de los puntos.

4. Decisiones

- 5.1 Ganar por puntuación.
- 5.2 Ganar por que el **Árbitro** suspende al Participante (RSC).
- 5.3 Ganar por retirada del Oponente.
- 5.4 Ganar por descalificación del Oponente.
- 5.5 Ganar por penalizaciones del Oponente.

(Explicación #1)

Ganar por puntuación:

El ganador es determinado por haber obtenido la puntuación más alta en el total de puntos.

(Explicación # 2)

Árbitro suspende el Concurso:

En caso de que el **Árbitro** o la Comisión Médica determinen que un Competidor no puede continuar, incluso después del periodo de (1) minuto de recuperación, o que un Participante haga caso omiso de la orden del **Árbitro** para continuar, el **Árbitro** declarará el Concurso detenido y el Competidor Oponente será declarado ganador.

(Explicación # 3)

Ganar por Retirada del Oponente

El ganador es determinado por la retirada del Oponente cuando:

- a. Cuando el Concursante se retira de la participación debido a una lesión o por otras razones.
- b. Cuando el entrenador lanza la toalla en la Cancha, que significa la pérdida del Concurso.

(Explicación #4)

Ganar por Descalificación del Oponente:

Si un Participante pierde su condición de Competidor antes de que comience la Competencia, el Competidor Oponente será declarado ganador.

(Explicación #5)

Ganar por Penalizaciones del Oponente:

En caso de que un Competidor acumule dos (2) “**Gam-jeom**” (Deducción de puntos por Sanciones), según lo prescrito en el Artículo 12.4 el Oponente será declarado ganador.

Artículo 19. Procedimiento para suspender la Contienda

Cuando el Concurso sea detenido durante la Competencia, el **Árbitro** debe tomar las medidas prevista en este Artículo:

- 1.** En el momento de la suspensión de la Presentación, el **Árbitro** ordenará al Registrador mantener el tiempo suspendido. En ese momento, el Coordinador de la Competencia le corresponde examinar el motivo (s) de la Penalización de la Presentación.
- 2.** En el caso, por el cual sea detenido una Participación debido a problemas relacionados con un Participante que no demuestra la voluntad de continuar la Presentación dentro de **90** segundos en las Poomsae reconocidas o a los **70** segundos de la Poomsae Estilo Libre, el **Árbitro** deberá declarar al Competidor Oponente como ganador. En el caso de que la paralización de una Participación no esté relacionada con los Participantes, el problema deberá ser solucionado rápidamente, y otra oportunidad de actuación se dará a los Participantes pertinentes.
- 3.** Todos los demás problemas que puedan surgir serán resueltos a través de una reunión de los Jueces de la Competencia Pertinente, con el Presidente del Comité de Poomsae y los Miembros del Comité de Supervisión de la Competencia.

Artículo 20. Oficiales de Arbitraje

1. Requisitos

1.1 Jueces:

Ser titular de un Certificado de **Árbitro** Internacional de Poomsae registrado por la **WTF**.

1.2 Árbitro:

Ser titular de un certificado de Primera Clase de **Árbitro** Internacional de Poomsae registrado por la **WTF**.

2. Deberes

2.1 Árbitro:

2.1.1 El **Árbitro** deberá registrar todos los puntos válidos.

2.1.2 El **Árbitro** declarará al ganador y otorgará “**Gam-jeom**” (Deducción de puntos). El **Árbitro** debe declarar sólo después que la decisión de los Jueces haya sido confirmada.

3.1.4 El **Árbitro** está autorizado para convocar a los Jueces durante la Competencia, si surge la necesidad.

2.2 Jueces

2.2.1 Los Jueces deberán registrar todos los puntos válidos

2.2.2 Los Jueces deben dar sus opiniones con franqueza cuando así lo solicite el **Árbitro**.

3. Clasificación de los Árbitros Oficiales

3.1 Basados en un Artículo de promoción de las Normas sobre la Administración de los **Árbitros** Internacionales de Poomsae y el grado **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, los Oficiales de Arbitraje se clasifican en las siguientes Categorías:

✓ **1A:** Titular del **9th** u **8th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de ser promoción a la primera 1a Clase o durante el primer periodo de la Clase.

✓ **1B:** Titular del **7th** o **6th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la primera promoción de la clase o durante el primer periodo de la Clase.

- ✓ **1C:** Titular del **5th** o **4th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la primera promoción de la clase o durante el primer periodo de la Clase.
- ✓ **2A:** Titular del **9th** u **8th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la promoción de 2nd Clase o durante el 2nd periodo de la Clase.
- ✓ **2B:** Titular del **7th** o **6th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la promoción de 2nd Clase o durante el 2nd periodo de la Clase.
- ✓ **2C:** Titular del **5th** o **4th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la promoción de 2nd Clase o durante el 2nd periodo de la Clase.
- ✓ **3A:** Titular del **9th** u **8th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la Aplicación para **Árbitro** Internacional de Poomsae o durante el 3rd periodo de la Clase.
- ✓ **3B:** Titular del **7th** o **6th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la Aplicación para **Árbitro** Internacional de Poomsae o durante el 3rd periodo de la Clase.
- ✓ **3C:** Titular del **5th** o **4th** **Dan** de la **WTF** o del Kukkiwon, en el momento de la Aplicación para **Árbitro** Internacional de Poomsae.

4. Uniforme de los Oficiales de Arbitraje

4.1 Los Oficiales de Arbitraje deben usar uniformes designados por la **WTF**.

4.2 Los Oficiales de Arbitraje no deben tomar o portar ningún material en la Cancha que pueda interferir con la Competencia.

(Interpretación)

El Presidente del Comité Supervisor de la Competencia podrá solicitar al Delegado Técnico sustituir Oficiales de Arbitraje que hayan sido asignados indebidamente, o cuando sea juzgado por la Comisión Supervisora de la Competencia que alguno de los Oficiales de Arbitraje asignados hayan conducido injustamente el Competencia o hayan cometido errores injustificables.

Artículo 21. El Registrador

- 1.** El Registrador deberá cronometrar el tiempo de la Competencia, incluyendo la suspensión del tiempo durante la Presentación. El Registrador deberá también llevar la sumatoria, registrar y anunciar o mostrar la puntuación total.

Artículo 22. Formación y Asignación de los Oficiales de Arbitraje

- 1. La composición de los Oficiales de Arbitraje deberá ser como sigue:**

- 1.1 En el sistema de 7 Jueces:**

Un (1) **Árbitro** y seis (6) Jueces.

- 1.2 En el sistema de 5 Jueces:**

Un (1) **Árbitro** y cuatro (4) Jueces.

- 2. Asignación de los Oficiales de Arbitraje:**

- 2.1** La asignación de los **Árbitros** y Jueces será hecha después que el horario de la Competencia sea fijado.

- 2.2** Los **Árbitros** y Jueces con la misma Nacionalidad que la de cualquiera de los dos Competidores no serán asignados en tales Concursos. Sin embargo, una excepción deberá hacerse, como puede ser el caso con los Jueces, cuando el número de Oficiales de Arbitraje sea insuficiente.

Artículo 23. Otros Asuntos no especificados en las Reglas

Asuntos no especificados en el Reglamento serán tramitados de la siguiente manera:

- 1.** Asuntos relacionados con las Competencias serán decididos a través y en consenso con los Miembros del Comité Supervisor de la Competencia y el Delegado Técnico.
- 2.** Asuntos no relacionados con la Competencia serán decididos por la Comisión de Poomsae.
- 3.** El Comité Organizador deberá preparar una video cámaras en cada Cancha para la grabación y preservación de las Competencia.

Artículo 24. Arbitraje

1. Composición de la Comisión Supervisora de la Competencia

1.1 Requisitos de los Miembros:

Ser Supervisores de Competencia de la **WTF** o personas con suficiente experiencia en **TKD** que ostenten por lo menos un sexto (**6th**) **Dan** del **Kukkiwon** o de la **WTF**, el Secretario General, un Delegado Técnico que será el Miembro Ex-oficio.

1.2 Composición:

Un Presidente y no más de siete (7) miembros más el Delegado Técnico.

1.1 Procedimiento del nombramiento:

El Presidente y los Miembros de la Comisión Supervisora de la Competencia será nombrada por el Presidente de la **WTF** o por recomendación de la Secretaría General de la **WTF**.

2. Responsabilidad

La Comisión Supervisora de la Competencia, hará correcciones de Juicios erróneos de acuerdo con sus decisiones con respecto a la protestas, y tomar medidas disciplinarias contra los Funcionarios que hayan cometido el error de Juicio o de Reglamento & Interpretación de Arbitraje de Poomsae de **TKD** (en vigencia a partir de Abril 3 de 2012)

ilegal comportamiento, cuyos resultados se notificará la Secretaría General de al **WTF**. La Comisión Supervisora de la Competencia tendrá al mismo tiempo, el derecho de Comisión de Sanciones sobre el terreno de la Competencia con relación a los asuntos en la Administración de la Competencia.

3. Procedimiento de Protesta

- 3.1** En caso de que haya una objeción a un Juicio del **Árbitro**, el Delegado Oficial del Equipo deberá desarrollar una hoja de protesta y presentarla ante la Comisión de la **WTF**, junto con la cuota de protesta de **US 200**, o a la Comisión Supervisora de la Competencia dentro de los Diez (**10**) minutos después del final del Concurso pertinente, a fin de garantizar que la decisión sobre el resultado pueda ser anunciado después de treinta (**30**) minutos.
- 3.2** La deliberación de la protesta del Comité Supervisor de la Competencia, se llevará cabo excluyendo a aquellos miembros con la misma nacionalidad que la de los Competidores involucrados. La mayoría es requerida para resolver la deliberación.
- 3.3** Con el fin de esclarecer los hechos, los Miembros de la Comisión Supervisora de la Competencia podrá citar a los Oficiales del Concurso pertinente para interrogarlos.
- 3.4** La resolución tomada por la Comisión Supervisora de la Competencia será definitiva y futuros medio de Apelación no será posible.

(Interpretación)

La Comisión Supervisor de la Competencia deberá estar conformada por no menos de cinco (**5**) miembros elegibles y el número de miembros debe ser un número impar si es superior a cinco (**5**) miembros.

(Explicación # 1)

Miembros con la misma Nacionalidad:

Cualquier Miembro de La Comisión de Sanciones en la Competencia, con la misma Nacionalidad de cualquiera, ya sea del Competidor o del entrenador involucrado, quedará excluido de la deliberación. En todos los casos, el número de miembros del Comité deberá ser un número impar. Si el presidente es uno de los no elegibles, un Presidente temporal debe ser elegido por los restantes Miembros.

(Explicación #2)

Sustitución de Oficiales de Arbitraje:

El Presidente de la Comisión Supervisora de la Competencia podrá recomendar al Delegado Técnico el reemplazo de Oficiales de Arbitraje. Esto se refiere, a que el Delegado Técnico puede instruir al Presidente de **Árbitros** que reemplace a los **Árbitros** mencionados.

(Explicación # 3)

Procedimientos para la deliberación

Procedimientos para tomar una resolución son los siguientes:

- 1)** Después de revisar los motivos de la protesta, el Comité Supervisor de la Competencia debe decidir primero, si la protesta es “Aceptable” o “Inaceptable” para deliberación.
- 2)** Si es necesario el Comité puede escuchar las opiniones del **Árbitro** o de los Jueces; la necesidad de ser convocados, deberá ser decidida por la Comisión.
- 3)** El Comité debe revisar los registros escritos sobre la toma de la decisión o la de los datos visuales grabados de la Competencia etc., si lo considera necesario.
- 4)** Después de la deliberación, el Comité debe realizar una votación secreta para determinar la decisión por mayorías.
- 5)** El Presidente del Comité debe presentar un reporte escrito, del resultado de la deliberación y este resultado lo hará de conocimiento público.
- 6)** Las acciones necesarias serán tomadas de acuerdo con las decisiones del Comité.
 - (1)** Los errores en la determinación de los resultados del Concurso como:
 - Errores en la sumatoria de la puntuación de la Presentación o el de confundir a un Competidor dará lugar a que la decisión sea revertida.

Artículo 25. Sanciones y Apelación

- 1.** El Presidente, Secretario General o el Delegado Técnico podrá solicitar al Comité Extraordinario de Sanciones se convoque en el terreno para deliberar cuando cualquiera de los siguientes comportamientos sean cometidos por un Entrenador, un

Competidor, un Oficial y/o cualquier miembro de una Asociación Nacional Afiliada pertinente.

1.1 Interferir con el manejo de la Competencia.

1.2 Incitar a los espectadores o difundir falsos rumores.

- 2.** El Comité Extraordinario de Sanciones, puede convocar a la persona involucrada para la confirmación de los hechos.
- 3.** Cuando sea juzgado necesario, el Comité Extraordinario de Sanciones deliberará al respecto y tomará medidas disciplinarias con efecto inmediato. El resultado de la deliberación será anunciado al público y reportado por escrito después relacionando los hechos relevantes, al Presidente de la **WTF** y/o al Secretaría General.
- 4.** La decisión sobre las acciones disciplinarias pueden variar en función del grado de violación. Las siguientes acciones pueden ser otorgadas a los atletas, a cualquiera de los directivos del Equipo, Funcionarios de la **MNA** y a la **MNA**:
 - ✓ Advertencia.
 - ✓ Descalificación del Torneo.
- 4.** La decisión de la descalificación en el torneo automáticamente dará lugar a la no participación para el próximo campeonato promovido por la **WTF**.
- 6.** El Comité Extraordinario de Sanciones puede recomendar a la **WTF** acción disciplinaria adicional, entre ellas, multa monetaria, suspensión a largo plazo y/o la suspensión **MNA** pertinente.
- 7.** La Apelación de la acción disciplinaria tomada por el comité Extraordinario de Sanciones, deben ser hechas por escrito al Presidente, Secretario General o al Delegado Técnico, dentro de la **24** horas después de anunciada la sanción.
- 8.** Si la Apelación es recibida, por el Presidente o el Secretario General (en ausencia del Presidente), será objeto de un Panel para revisar el grado de sanción y responder a la Apelación. El Panel de revisión debe responder la apelación dentro de 12 horas a partir del momento de la recepción de la Apelación. La decisión del panel de Revisión es final, y futuras Apelaciones no serán aceptadas dentro de la **WTF**.
- 9.** El Panel de Revisión será nombrado por el Presidente o el Secretario General (en ausencia del Presidente), de entre los Miembros del Comité de la **WTF** o de entre los Miembros de las Asociaciones Nacionales Afiliadas.

(Interpretación)

“Interferir con la Dirección de la Competencia”:

Se refiere a los comportamientos que incluyen pero no limitado a un agresivo o inapropiado comportamiento hacia cualquier Funcionarios Técnicos, no abandonar el Área de Competencia después de la presentación, lanzar cualquier material y/o equipo, etc.

(Explicación #2)

El Comité Extraordinario de Sanciones:

El procedimiento de la deliberación de una sanción corresponderá al Arbitraje, y los detalles de una sanción deben cumplir con el Reglamento de Sanciones.

Revisado Por la W.T.F. Abril 03 de 2012

Traducido: Septiembre 17 de 2012

Por: ***Yonny Nelson Arias Bonilla.***

Arbitro Internacional de Poomsae

I.K.R. 2^{da} Clase C.N. 7º DAN

