



REGLAMENTO TÉCNICO

EXHIBICIÓN

CATEGORÍA CADETE



INDICE

| | |
|---------------------|--|
| Artículo 1. | Propósito |
| Artículo 2. | Aplicación |
| Artículo 3. | Área de competición |
| Artículo 4. | Los competidores |
| Artículo 5. | Clasificaciones de La Competición |
| Artículo 6. | Graduación (cinturón) |
| Artículo 7. | Método de competición |
| Artículo 8. | Duración de la competición |
| Artículo 9. | Materiales de golpeo mits (manoplas) |
| Artículo 10. | Coreografía de técnica |
| Artículo 11. | Defensa personal |
| Artículo 12. | Actos prohibidos/penalizaciones |
| Artículo 13. | Procedimientos de la competición |
| Artículo 14. | Criterio de puntuación |
| Artículo 15. | Métodos de puntuación |
| Artículo 16. | Publicación de la puntuación |
| Artículo 17. | Decisión y declaración del ganador |
| Artículo 18. | Procedimientos para suspender una competición |
| Artículo 19. | Árbitros oficiales |
| Artículo 20. | Juez de Mesa |
| Artículo 21. | Formación y asignación de los árbitros oficiales |
| Artículo 22. | Comité de apelación |



Artículo 1

Propósito

El propósito de las Reglas de la Competición de Exhibición en la categoría de cadete, es el de establecer una serie de normas que regulen todos los asuntos referentes a las competiciones de cadetes de exhibición que sean promovidas y/u organizadas por la Real Federación Española de Taekwondo, por Federaciones Autonómicas y Miembros Asociados, garantizando la aplicación de reglas unificadas.

(Interpretación)

El objetivo del Artículo 1 es asegurar la unificación de las competiciones de exhibición de Taekwondo en todo el territorio nacional. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como competición de exhibición 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 Autónoma 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

(Interpretación)

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 corregir 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 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. Las excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por la dirección de las competiciones.*
- 2) *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.*



- 3) *El contenido de la exhibición será libre.*
- 4) *A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes u otros.*

Artículo 3 **Área de de Competición.**

El área de competición medirá 12 x 12m, según el sistema métrico (decimal) y deberá de estar lisa y sin obstáculos.

La superficie estará recubierta con una lona elástica o ser de material blando, nuevos tapices de taekwondo. No obstante, si fuera necesario, el área de competición puede instalarse sobre una plataforma que no supere una altura desde la base de 50-60cm. y la parte externa de la línea límite tendrá que ser inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.

3.1. Demarcación del área de Competición.

- 1) *La superficie comprendida entre los 12 x 12 m, será llamada área de competición*
- 2) *La demarcación del área de competición será distinguida por superficies de diferente color, o marcado con una línea blanca de 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 jueces deben sentarse a 1m de distancia del Área de Combate y 2m. entre cada juez; cuatro mirando a los competidores y tres en la espalda de los mismos. La línea límite adyacente a cuatro jueces debe ser considerada la línea límite N° 1, seguida por línea límite N° 2, N° 3, y N° 4, en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite N° 1. Los jueces están posicionados en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda de la línea límite N° 1.*

En caso de ser 5 jueces, tres jueces deben ser posicionados mirando a los atletas y los otros dos en la espalda de los atletas en el mismo orden del sistema de 7 jueces.

Tanto con siete o cinco jueces, habrá dos, tres o cuatro jueces más que valorarán golpes al mit de dificultad y penalizaciones por no golpear correctamente los mits; así como un secretario y un Juez de Mesa que llevará el control del tiempo de ejecución.

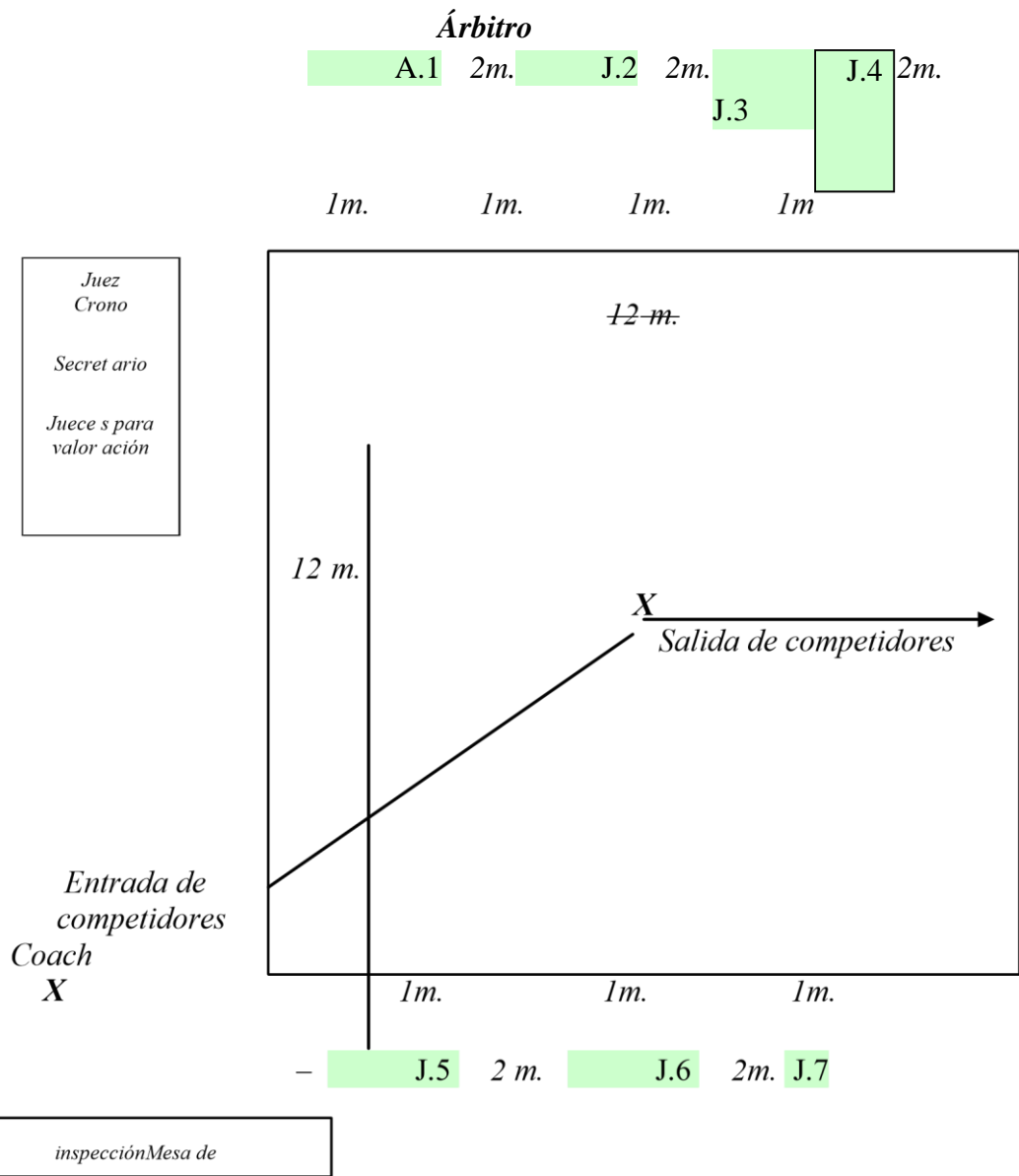
2. Posición para el árbitro. *Un árbitro debe ser colocado en el asiento del juez N° 1.*

4. Posición de la mesa del juez. *El juez debe colocarse fuera del Área de Competición, 2m. apartado desde el centro de la línea límite N° 2.*

7. 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 N° 3 y N° 4 teniendo en cuenta las posibilidades de la instalación.*



1. Esquema del área de competición. (R.F.E.T) con 7 Jueces

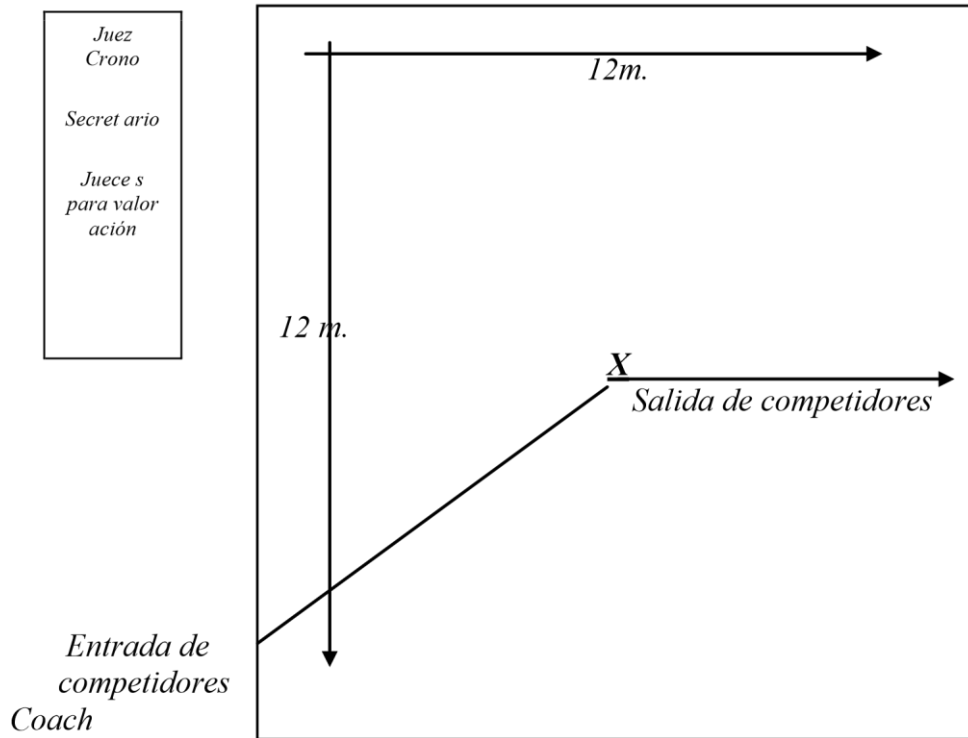




2. Esquema del área de competición. (R.F.E.T) con 5 Jueces

Árbitro

A.1 2m. J.2 2m. J.3
1m. 1m. 1m.



X 1m. J.5 2m. J.4 1m.

Inspección Mesa de



(Explicación)

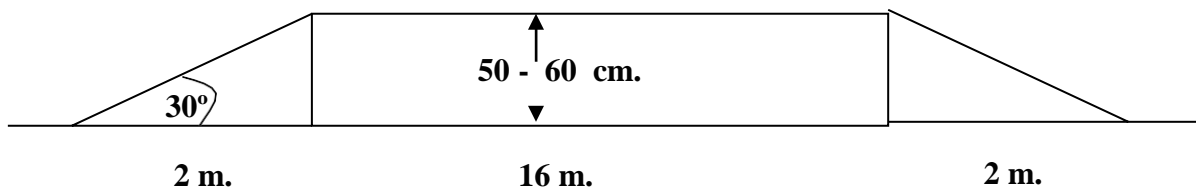
Lona elástica: Sólo las lonas o suelos aprobados por la R.F.E.T deben ser usados en los campeonatos de Exhibición.

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

La Mesa de Inspección: En la Mesa de Inspección, el Inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la R.F.E.T y si se ajusta a éste apropiadamente. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cámbiaselo por otro apropiado.

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

Diagrama Plataforma de Competición



Artículo 4

Los Competidores

1. Cualificaciones de los competidores

Con la intención de formar más equipos:

- A. Se podrá participar en la categoría inmediatamente superior de edad. pero solo puede participar en un equipo.
- B. Se podrá formar equipos con deportistas federados en diferentes clubes o territoriales. Pero solo puede participar en un equipo.
- C. Tener el carné de grados, Pum o Dan de Taekwondo expedido por la Federación Española de Taekwondo.
- D. La edad máxima para poder participar en los campeonatos de exhibición cadete será 16 años. ***Pudiendo participar deportistas de menor edad para completar el equipo, tantos como se deseen y con un mínimo de 7 años.***

(Interpretación)

La edad límite está basada en el año natural, no en la fecha (día) en la cual se celebra el Campeonato. Por ejemplo: Si el Campeonato de exhibición se celebrase el 4 de Septiembre de 2022, aquellos competidores nacidos anterior al 31 de diciembre de 2015 podrían participar.



2. Uniforme del competidor

- 1) Cualquier tipo de uniforme de TKD siempre que sea respetuosa y no contenga imágenes o frases fuera del lugar.
- 2) El uniforme puede ser de cualquier color o mezcla de colores.
- 3) Se permite la publicidad.

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, debe ser sacado de la posición final, y el ganador será transferido al próximo competidor en la línea de las posiciones de la competición.
- 3) El Comité Organizador es el responsable de cumplir las disposiciones para llevar a cabo los controles médicos. Todos los detalles concernientes al doping deben ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti-Doping de la R.F.E.T

Artículo 5 Clasificaciones de la Competición

- 1) **Equipo:** Cada equipo estará formado por un mínimo de cinco (5) y un máximo de doce (12) competidores, indistintamente, hombres, mujeres o mixtos, no pudiendo ser asistidos ni ayudados por ningún otro participante que no forme parte del equipo de exhibición. Debiendo estar todos dentro de la pista a la vez y en todo momento.
- 2) **Categoría amateur,** donde no puede participar ningún equipo gallego durante las temporadas 2022 y 2023; en esta categoría no existen las bonificaciones ni las penalizaciones, quedando la clasificación final a criterio de las notas de los jueces de silla.
- 3) **Categoría competitiva** donde pueden participar todos los equipos que lo deseen.

Artículo 6 Graduación (cinturón)

La graduación mínima será cinturón amarillo.



Artículo 7

Método de Competición

1. En todos los campeonatos de exhibición adulto organizados y/o promovidos por la R.F.E.T debe de haber, como mínimo, **tres** inscritos; de haber menos inscritos éstos se anularán.
2. **Forma de competición:** Los equipos de competidores, realizarán una única ronda y su contenido será libre, pudiendo usar música en su demostración.

2.1. Colocación de equipo: Se podrán colocar y distribuir libremente dentro de la pista evitando dificultar 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: (Ronda única).

Ronda única: El 1º, el 2º y el 3º puesto deben ser entre los equipos de competidores que, sumada la puntuación de los jueces, tengan la mayor puntuación. Para realizar dicha suma se quitarán la nota más alta y más baja dada por los jueces, se sumarán las bonificaciones y se descontarán las penalizaciones, obteniendo así la nota final.

En caso de EMPATES

Se seguirá el proceso siguiente:

1º.- Se sumará la nota más baja anulada anteriormente y el equipo que tenga más puntuación será el vencedor.

(Si continuase el empate.)

2.- Se sumará la nota más alta anulada anteriormente y el equipo que tenga más puntuación será el vencedor.

(Si continuase el empate.)

3º.- Será vencedor el equipo que tenga menor número de componentes.

(Si continuase el empate.)

5º.- Se declarará vencedor, el equipo cuya suma de edades de sus componentes sea menor.



Artículo 8

Duración de la competición.

El tiempo que disponen los equipos para realizar su exhibición será el comprendido entre: **mínimo de tres (3) minutos y máximo de tres (3) minutos y treinta (30) segundos**. Previamente podrán hacer uso de treinta (30) segundos para su acomodo en pista y preparación de materiales, etc.

Artículo 9

Materiales de golpe.

- 1) **Los materiales de golpeo serán de mits (manoplas), con unas dimensiones máximas de 20x40 cm. Y pudiendo ser de dobles o simples.**
- 2) **No se permitirá ningún otro tipo de material de golpeo.**
- 3) **Los materiales de golpeo serán comprobados por un juez, de manera que no puedan ser previamente preparados. (con cualquier material que ayude a potenciar el ruido o posibles efectos no autorizados, etc.).**
- 4) **Se podrá utilizar un tipo de armas, como cuchillos, pistolas, o porra (defensa policial); pero de plástico o goma blanda, pasando un control previo.**
- 5) **No se permitirá ningún otro tipo de armas.**

Artículo 10

Coreografía de técnica.

- 1) Todas las coreografías comenzarán con una combinación de técnica de un mínimo de 30 sg. de duración. Deberán participar todos los componentes del equipo. Las coreografías pueden ser totalmente libres en sincronización, formaciones y evoluciones.
- 2) Esta deberá de realizarse al principio de la exhibición y nunca durante o al final de esta.

Artículo 11

defensa personal

- 1) **Todos los integrantes del equipo deberán realizar una coreografía de defensa personal de un mínimo de 10 segundos de duración de manera obligatoria y realista, pero no es necesario que la hagan todos los componentes de forma simultánea, es decir, se puede hacer una secuencia con un grupo y luego otra con otro grupo. Puede introducirse en cualquier momento del ejercicio.**



Artículo 12

Actos prohibidos / penalizaciones.

- 1. El uso de animales, tales como palomas u otro tipo de aves, etc., está estrictamente prohibido, lo que llevará la eliminación automática del equipo infractor.**
- 2. Las penalizaciones para cualquier acto prohibido deben ser declaradas por el juez nº 1.**
- 3. Las penalizaciones son definidas como “Gam-jeom” (deducción de puntos por penalizaciones).**
- 4. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, debe ser declarado “Gam-jeom”:**
 - a) Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el entrenador.**
 - b) Queda a juicio del juez nº 1 valorar si un entrenador o competidor cometen violación del código de conducta.**
 - c) Los competidores o entrenador no deben interrumpir ó levantarse de su zona indicada durante el transcurso de la competición.**

(Interpretación)

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

Artículo 13

Procedimientos de la competición.

Procedimientos antes y después de la competición

1. Llamada a los competidores.

Los nombres de los equipos deben ser anunciados tres veces, comenzando tres minutos antes del comienzo programado de su competición, con un minuto de intervalo. Cualquier equipo que no aparezca en el área de competición un minuto después del comienzo programado de la competición, debe ser considerado como si se hubiese retirado y debe ser eliminado.

2. Inspección física y del uniforme.

Después de ser llamados, los competidores deben pasar una inspección física y del uniforme en la mesa de inspección específica, por un inspector designado por la R.F.E.T. Los competidores no deben mostrar ningún signo de aversión, y no deben llevar ningún objeto que no esté permitido.

3. Entrar en el área de competición

Seguido de la inspección, los competidores deben entrar al área de espera de competición, pudiendo ser acompañados de un entrenador.



4. Principio y final de la competición.

La competición comenzará con la declaración de: “Shi-jak” (comienzo), por el capitán de equipo y debe finalizar con la declaración de: “Ba-ro” por el capitán de equipo. El cronometrador debe anotar el tiempo de actuación.

5. Después del final de la exhibición.

Los competidores deben permanecer en pie en sus respectivas posiciones y hacer un saludo al mandato del capitán de equipo: “Charyeot” (Atención), “Kyeongrye” (saludo)”. Después, en posición de pie, esperar la declaración de puntuación por los jueces.

7. Salida de los competidores.

Artículo 14 Criterio de puntuación.

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las reglas de la R.F.E.T

1. Precisión de la Técnica de Taekwondo.

- 1) Precisión de movimientos básicos
- 2) Detalles de cada técnica.
- 3) Dificultad de la técnica.

2. Presentación

- 1) Habilidad / Destreza
 - a. Precisión de gama de movimientos
 - b. Equilibrio
 - c. Velocidad y potencia
- 2) Expresión
 - a. Fuerza / Ritmo
 - b. Expresión de energía
 - c. Coreografía.

Artículo 15 Métodos de puntuación.

1.- La valoración de la exhibición será global, puntuando cada juez el conjunto final de la misma.

2.- Los jueces de mesa también podrán puntuar para aumentar o deducir la nota final, teniendo en cuenta el siguiente orden de valoraciones.

Utilizar las bonificaciones solo en la categoría competitiva. En la categoría amateur no hay Bonificaciones



2.1.- BONIFICACIONES

La puntuación final podrá aumentar si se utilizan dentro de la exhibición los siguientes saltos con una ejecución correcta. La altura mínima exigida para que se otorgue la bonificación será la cara del que sujeta el material de rompimiento.

Si la ejecución de estos saltos no es correcta (si se producen desequilibrios, no se golpea con el pie o la altura es insuficiente) no se valorará a criterio de la mesa para una mejora de la puntuación final. En ningún caso se podrán penalizar explícitamente las ejecuciones incorrectas.

Primer grupo (1er.)

5.1.1. Saltos de máxima dificultad: +0,30 puntos.

TUIO IL JA CHAGUI

TUIO KAWI CHAGUI

TUIO MODUMBAL CHAGUI (AP – DOLLYO - YOP)

Sumaremos + 0'30 puntos si se realiza un mínimo de dos (2) técnicas del primer grupo.

Si estos saltos son realizados (pudiéndose usar para su ejecución apoyo podal sobre uno o varios compañeros) a la altura de una torre de dos personas (la base de la torre de pie en Naranji Sogui o Moa Sogui, con cuerpo erguido y la de arriba sentada, de cuclillas o de pie con el cuerpo erguido) sujetando el corcho a la altura de la cara del deportista colocado arriba, se bonificará con +0,4 puntos.

Se deben de realizar, como mínimo, dos saltos distintos de este grupo y la ejecución con torre eliminará la bonificación desde el suelo, ya que no son sumativas. En caso de que se realicen dos saltos diferentes del mismo grupo uno con torre y otro sin torre, se bonificará el grupo como si se hubiesen ejecutado los dos sin torre.

Segundo grupo (2º)

5.1.2. Saltos de mediana dificultad: + 0,20 puntos.

TUIO MOM DOLLYO NACKO CHAGUI

TUIO MOM DOLLYO FURIO CHAGUI

TUIO MON DOLLYO DOLLYO CHAGUI (PIVOTE DOLLYO CHAGUI)

Sumaremos + 0'20 puntos si se realiza un mínimo de dos (2) técnicas del segundo grupo. Si estos saltos son realizados (pudiéndose usar para su ejecución apoyo podal sobre uno o varios compañeros) a la altura de una torre de dos personas (la base de la torre de pie en Naranji Sogui o Moa Sogui, con cuerpo erguido y la de arriba sentada, de cuclillas o de pie con el cuerpo erguido), sujetando el corcho a la altura de la cara del deportista colocado arriba, se bonificará con +0,3 puntos.



Tercero grupo (3er.)

5.1.3. Saltos de baja dificultad: + 0,10 puntos.

TUIO AP CHAGUI

TUIO YOP CHAGUI

TUIO DOLLYO CHAGUI

Sumaremos + 0'10 puntos si se realiza un mínimo de dos (2) técnicas del tercer grupo.

Si estos saltos son realizados (pudiéndose usar para su ejecución apoyo podal sobre uno o varios compañeros) a la altura de una torre de dos personas (la base de la torre de pie en Naranji Sogui o Moa Sogui, con cuerpo erguido y la de arriba sentada, de cuclillas o de pie con el cuerpo erguido) sujetando el corcho a la altura de la cara del deportista colocado arriba, se bonificará con +0,2 puntos.

Se deben de realizar, como mínimo, dos saltos distintos de este grupo y la ejecución con torre eliminará la bonificación desde el suelo, ya que no son sumativas. En caso de que se realicen dos saltos diferentes del mismo grupo uno con torre y otro sin torre, se bonificará el grupo como si se hubiesen ejecutado los dos sin torre.

Cuarto grupo (4º)

2.1.4 Saltos con giro.

SALTO 540° + 0.1

SALTO 720° +0.2

SALTO 900° + 0.3

Con un salto con los grados correspondientes se le añadiría la bonificación, PERO con estas condiciones:

- **Tiene que pegar a la altura de la cara del que sujeta.**
- **Sólo se bonificará una vez, es decir, si hacen 2 saltos con giro de 540, se bonificaría +0,1**
- **Pero si hacen uno de cada se les bonificaría +0,1 +0,2 y +0,3, es decir, añadirían +0,6 a su nota.**

- **Las bonificaciones, siguiendo el mismo criterio que el establecido hasta ahora en este apartado, podrán sumar un máximo de 1,5 puntos en total si se realizasen todas las dificultades altas, medias y bajas con las alturas máximas.**



2.2.- DEDUCCIÓN DE PUNTOS:

2.2.1 Cada vez que un competidor pierde el equilibrio y se caiga le deduciremos - **0,20** puntos, sumando todas las caídas y aplicando la deducción en la puntuación final.

(Interpretación)

Caída: Se entiende por caída aquella que se produce al realizar o después de haber realizado una técnica de taekwondo donde la recepción en el suelo no es controlada, sino que se golpea el suelo bruscamente, perdiendo el equilibrio de forma clara o tomando contacto con este con, cualquier parte del cuerpo que no sean pies y o manos.

2.2.2 Cada vez que un competidor se salga de la línea límite (12x12m) le deduciremos - **0,30** puntos, sumando todas las salidas y aplicando la deducción en la puntuación final.

(Interpretación)

Salirse del 12x12 (Línea Límite): Se entiende por salida cuando un competidor saca uno o los dos pies fuera de la Línea Límite 12x12m.

2.2.3 Cualquier fallo en el golpeo del mit, se penalizará con menos **-0,10** puntos, sumándose todos los fallos y aplicando la deducción a la puntuación final.

(Interpretación)

Se considerará golpeo fallado:

1.- No pegar de lleno en el mit, es decir, pegar en el mango, o en el borde.

2.- La zona con la que se golpea el mits no es la correspondiente a la técnica realizada.

Por ejemplo: ejecutar un Dollyo y golpear con la rodilla o tibia por un fallo en la distancia.

3- Cuando se mueva de forma clara y ostentosa el mit para buscar el impacto correcto después de haber fallado en la distancia o en la altura.

2.2.4. Si un equipo se excede del tiempo límite o no llega al tiempo mínimo, le serán deducidos de la puntuación final los siguientes puntos:

Por no llegar al mínimo de tiempo:

- Menos de 2'44'' se deducirán - **0,40** puntos.
- De 2'45'' a 2,49'' se deducirán - **0,30** puntos.
- De 2'50'' a 2'54'' se deducirán - **0,20** puntos.
- De 2,55'' a 2,59'' se deducirán - **0,10** puntos.

Por pasarse del límite de tiempo:

- De 3'31'' a 3'35'' se deducirán - **0,10** puntos.
- De 3'36'' a 3'40'' se deducirán - **0,20** puntos.
- De 3'41'' a 3'50'' se deducirán - **0,30** puntos.
- Más de 3'51'' se deducirán - **0,40** puntos

2.2.5. Material de golpeo: Utilizar materiales distintos a los autorizados tanto en su composición como en tamaño (mits manipulados); serán penalizados con una deducción de **0,50** puntos de la puntuación final.



2.2.6. Uniforme competidor (*dobok*): Cualquier equipo que no cumpla con los requisitos enunciados en el artículo 4, será penalizado con una deducción de **-0,30** puntos de la puntuación final.

2.2.7. El uso, por parte de los competidores, de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros, originará la deducción, en el resultado final de **-0,30** puntos.

2.2.9. Combinación Técnica.

- La no realización de la combinación se penalizará, con -0.5 puntos sobre la nota final.
- No alcanzar el mínimo de 30 sg. se penalizará, con -0,1 puntos sobre la nota final.
- Si no participasen en la combinación todos los deportistas del equipo se penalizará con -0.1 puntos sobre la nota final.

2.2.9. Combinación defensa personal.

La no realización de la combinación se penalizará, con -0.5 puntos sobre la nota final.

No alcanzar el mínimo de 10 sg. se penalizará, con -0,1 puntos sobre la nota final.

Si no participasen en la combinación todos los deportistas del equipo se penalizará con -0.1 puntos sobre la nota final.

3. Cálculo de la puntuación

- 1) De las puntuaciones dadas por los jueces, se quitarán la más alta y la más baja y una vez hecho esto se sumarán el resto de las notas.
- 2) La suma del resto de las notas, será la puntuación final.
- 3) En caso de haberse dado puntos negativos, éstos deberán ser descontados de la puntuación final.
- 4) En caso de haberse dado puntos positivos, éstos deberán ser sumados a la puntuación final.

Artículo 16

Publicación de la puntuación.

1. **La puntuación final debe ser anunciada inmediatamente después de recopilar las puntuaciones 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 exhibición, y los puntos totales deben ser automáticamente visualizados en los monitores.**
 - 2.2) **La puntuación final (suma de puntos) deben ser mostrados en el monitor, una vez quitado las puntuaciones más altas y más bajas 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 la exhibición.**
- 3.2) **El Juez de Mesa debe transmitir la puntuación final, una vez quitado de las puntuaciones las más altas y más bajas, sumar las bonificaciones y restar las penalizaciones y anunciar o mostrar la puntuación final.**

Artículo 17 **Decisión y declaración del ganador.**

1. **El ganador debe ser el equipo el cual, una vez descartada la nota más alta y la más baja y deducidos y/o sumado, en su caso, los puntos de los jueces de mesa, tenga más puntos en total.**

Artículo 18 **Procedimientos para suspender una competición.**

Si se para la competición por causas justificadas y distintas a una lesión, el árbitro nº 1 debe declarar “Shigan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión) y reanudar la competición desde el principio, teniendo en consideración todos los aspectos de la situación.

Cuando una competición es parada debido a lesión, el árbitro debe tomar las siguientes medidas:

1. **Árbitro nº 1 debe suspender la competición y ordenar al Juez de Mesa suspender el cronometraje anunciando “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión).**
2. **El árbitro nº 1 debe permitir al competidor o competidores que reciban primeros auxilios durante un minuto.**
3. **Si el competidor o competidores no demuestran la voluntad de continuar la competición después de un minuto, incluso en el caso de que sólo sea una lesión leve, el equipo deberá ser declarado eliminado por el juez nº1.**
4. **Si el competidor o competidores pudieran continuar después de la atención médica, comenzaran la coreografía desde el principio, quedando anuladas las penalizaciones y bonificaciones obtenidas hasta el momento, pero serán penalizados con **1 punto** que se restará de la nota final.**

En caso de que el deportista lesionado no pueda continuar, el equipo podrá reanudar la competición sin él/la siempre y cuando el número total de deportistas en la pista no sea inferior a 5 competidores.



Artículo 19

Árbitros oficiales.

1. Cualificaciones

- 1) Los jueces deben estar en posesión de un Certificado de Juez Calificador Nacional (árbitros de Poomsae).
- 2) Para ser Juez Calificación Nacional será necesario estar en posesión, como mínimo, del cinturón negro 3er Dan.

2. Responsabilidades

2.1. Juez nº 1 (Jefe de zona).

- 1) En caso de malas maneras en comportamiento por parte del entrenador, delegado ó competidores, lo sancionara con un **Gam-Jeom (menos -1 punto)**
- 2) Con **dos** amonestaciones de **Gam-Jeom (menos -1 punto)** eliminará al equipo de la competición.
- 3) Permitirá que el equipo repita una vez más la exhibición en caso de haberla suspendido debido a lesión u otras causas justificadas.
- 4) Declarará las descalificaciones de equipos.

Descontará 0.30 puntos del total final de la puntuación si los competidores incurren en alguno de los supuestos siguientes:

1. Entrar a pista llevando algo puesto como, pulseras, anillos, reloj, cadena, etc.

2.2) Jueces

Los jueces darán la puntuación de la valoración global de la exhibición.

Los jueces deben dar sus opiniones honradamente, cuando se las pida el jefe de zona.

3. Clasificación de los árbitros oficiales

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

Categoría 1: Sólo jueces que posean un Certificado de Juez Calificador Nacional o superior y un 3^{er} Dan o superior, deben ser elegidos para officiar las competiciones de exhibición adulto.

4. Uniforme de los árbitros oficiales

a. Los árbitros oficiales deben llevar uniformes designados por la R.F.E.T (*Pantalón gris, chaqueta azul marina, camisa blanca, corbata roja y zapatillas de taekwondo blancas.*)



(Interpretación)

El presidente de la Junta Supervisora de la Competición puede pedir que el Delegado Técnico remplace a los árbitros oficiales en el caso que los árbitros oficiales hayan sido asignados incorrectamente o cuando la Junta supervisora de la competición juzga que alguno de los árbitros oficiales asignados han conducido la competición injustamente o han cometido errores no razonables.

Artículo 20

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 21

Formación y asignación de los árbitros oficiales.

1. Composición de los árbitros oficiales

- 1) Sistema 7 jueces: 1 jefe de zona, 6 jueces, 3 jueces de mesa, anotador y secretario.
- 2) Sistema 5 jueces: 1 jefe de zona 4 jueces, 2 jueces de mesa y secretario.

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 Arbitraje, 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 acciones disciplinarias contra los oficiales que, cometieron errores de juicio o comportamiento ilegal, los resultados deben ser notificados a la Real Federación Española de Taekwondo.

El Comité de Apelación de la Competición también está facultado para sancionar directamente hechos relacionados con la administración de la competición.

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



3.- PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

1) Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador.

Un delegado oficial del equipo debe presentar hoja de protesta junto con la cuota de protesta de 60 € al Comité de Apelación de la Competición, 10 minutos después de la señalización de puntos por la ejecución.

2) Una deliberación de la protesta debe ser llevada a cabo por el Comité de Apelación de la Competición excluyendo a aquellos miembros de la misma territorial de los competidores implicados y una resolución debe ser hecha por mayoría.

3) Las protestas solamente serán aceptadas si se refieren a un error de cálculo de un juez o secretario. La decisión del Comité de Protesta o de Organización es firme.

(Interpretación)

El Comité de Sanción de la Competición debe componerse de al menos cinco (5) miembros.

(Explicación)

Procedimientos de deliberación: Los Procedimientos de deliberación para tomar una resolución son los siguientes:

1) Después de revisar las razones de una protesta, el Consejo (comité) debe primero decidir si la protesta es "Aceptable" o "Inaceptable" para deliberación.

2) Si es necesario, el Consejo (comité) puede escuchar las opiniones de los árbitros o jueces. A quién se llama debe ser decidido por el Consejo (comité).

3) El Consejo (comité) debe revisar las anotaciones escritas, si lo estime necesario, tras visionar información grabada de la competición etc.

4) Después de la deliberación, el Consejo (comité) debe mantener el secreto de la votación para determinar una decisión por mayoría.

5) El Presidente del Consejo (comité) debe hacer un informe documentando el resultado de la deliberación y debe hacer este resultado públicamente conocido.

6) Las acciones necesarias deben ser tomadas de acuerdo a la decisión del Consejo (comité).

a. Errores al determinar los resultados de la competición: los errores al calcular la puntuación de la competición o no identificar a un competidor deben ser cambiados y subsanados.

INTERPRETACIONES:

Estas reglas deben de ser interpretadas por el Comité Técnico, en caso de cualquier duda, para que ésta sea solucionada durante el torneo. El Comité Técnico encontrará un acuerdo razonable en armonía con la meta del Taekwondo.