

*REGLAMENTO*

*CAMPEONATO DE ESPAÑA*  
*INFANTIL*  
*DE TECNICA y PUMSE*

## **ÍNDICE**

1. Área de aplicación.
2. General.
3. Área de competición.
4. Categorías.
5. Modo de competición.
6. Graduación.
7. Valoración
8. Puntuaciones.
9. Procedimiento de protesta
10. Interpretaciones.
11. Comité de Apelación.

## **REGLAMENTO DE COMPETICIONES INFANTILES DE TECNICA Y PUMSE**

### **1. Área de aplicación.**

El objetivo de este reglamento es establecer una serie de normas, con el fin de que pueda llevarse a cabo el Campeonato de Exhibición, y para que puedan seguir todos los participantes unas mismas pautas.

#### **1. General.**

1.1. Cada grupo de niños estará formado por tres (3) competidores.

1.2. El vestuario de los competidores será un traje (Dobok) blanco limpio de taekwondo.

1.3. **En ningún caso** los competidores podrán participar con el **cuello negro**, solo podrán participar con el cuello **rojo/negro** a aquellos competidores que tengan el cinturón **rojo/negro 1º, 2º, o 3er. Pum.**

1.4. A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros.

1.5. La competición se hará solamente de pumse.

### **2. Uniformidad.**

#### **2.1. Uniforme de los jueces:**

Será la misma que para campeonatos de combate.

Pantalón gris, chaqueta azul marino, camisa blanco, corbata azul y bambas de Taekwondo blancas.

#### **2.2. Uniforme de los competidores:**

Será un dóbok de taekwondo, limpio, y se permite publicidad.

### **3. Área de competición.**

3.1. El área de competición tendrá una superficie de 12 x 12 metros y el material de la superficie podrá ser de madera o elástico. (Nuevos tapices de taekwondo)

3.2. El jurado estará situado a un metro fuera del borde de la línea del área de competición.

### **4. Categorías.**

4.1. Los grupos de niños se dividirán en cuatro categorías, siendo la división de edades la siguiente, **siempre referenciadas a nacidos dentro de los años naturales que se establezcan para el campeonato:**

Categoría A.-	(Benjamín)	Nacidos en el año.	1998, 1.999, 2000 y 2001
Categoría B.-	(Alevín)	Nacidos en el año.	1996, 1997 y 1998
Categoría C.-	(Infantil)	Nacidos en el año.	1994, 1995 y 1996
Categoría D.-	(Cadetes)	Nacidos en el año.	1991, 1992, 1993 y 1994

Los del 1.991 sin haber cumplido los 15 años el día del campeonato.

4.2. Los grupos estarán compuestos indistintamente por niños, niñas o mixtos.

### **5. Modo de competición.**

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

**Primera ronda.**

Cada grupo realizará un pumse obligatorio, que será ejecutado por todos los equipos de una misma categoría, reduciendo en un 50 % el número de participantes para la segunda ronda.

**Segunda ronda.**

Cada equipo realizará un pumse de libre elección, que estará condicionado por el miembro de menor graduación del grupo. Esta segunda ronda reducirá a **cinco (5)** el número de participantes para la tercera ronda.

**Tercera y última ronda.**

Los grupos finalistas realizarán un nuevo pumse de libre elección y, al igual que en la ronda anterior, estará condicionado a los pumses permitidos según la graduación del miembro de menor categoría del grupo.

5.2. Todos los pumse deberán de ser diferentes y el orden de ejecución se comunicará a la mesa de control con anterioridad a la participación del grupo.

**6. Graduación.**

6.1. La **graduación mínima** en las distintas categorías será la siguiente:

Grupo A.-	(Benjamín)	Cinturón.	AMARILLO/NARANJA
Grupo B.-	(Alevín)	Cinturón.	NARANJA/VERDE
Grupo C.-	(Infantil)	Cinturón.	VERDE/AZUL
Grupo D.-	(Cadete)	Cinturón.	AZUL/MARRÓN

6.2. Pumse obligatorio para la. **PRIMERA RONDA:**

Grupo A.-	(Benjamín)	3º	SAM CHANG
Grupo B.-	(Alevín)	4º	SA CHANG
Grupo C.-	(Infantil)	5º	OH CHANG
Grupo D.-	(Cadete)	6º	YUK CHANG

6.3. En las dos rondas siguientes, será el miembro de menor graduación el que marcará la dificultad de los pumse a realizar, no pudiendo ser, en ningún caso, un pumse superior en dos grados a su nivel ni de cuatro por debajo del mismo. Para ello se tomará de referencia la siguiente tabla:

<u>GRADUACIÓN</u>	<u>PUMSE MÍNIMO</u>		<u>PUMSE MÁXIMO</u>	
AMARILLO/NARANJA	Del 1º	IL CHANG	al 5º	OH CHANG
NARANJA	del 1º	IL CHANG	al 6º	YUK CHANG
VERDE	del 2º	I CHANG	al 7º	CHIL CHANG
AZUL	del 3º	SAM CHANG	al 8º	PAL CHANG
MARRÓN	del 4º	SA CHANG	al 9º	KORYO
1º PUM	del 5º	OH CHANG	al 10º	KUMGANG
2º PUM	del 6º	YUK CHANG	al 11ª	TAEBEK
3º PUM	del 7º	CHIL CHANG	al 12ª	PYONGWON

6.4. Los medios cinturones tomarán como referencia los pumse del nivel inferior. Por ejemplo:

- Naranja/verde tomarían los de naranja.
- Azul/marrón tomarían los de azul, etc.

## 7. **Valoración.**

7.1. Habrá siete (7) jueces de silla, dos (2) en la mesa de control y un secretario.

7.2. Cada actuación se puntuará sobre diez (10) puntos. Los puntos completos pueden dividirse entre 1/10 cada uno. La valoración final será el conjunto de la impresión general de la actuación. Los jueces indicarán los puntos abiertamente.

Los puntos dados por los jueces serán sumados por el Secretario. De esta suma, serán excluidas la más alta y la más baja puntuación.

Excluidas las puntuaciones sobrantes, se calculará la media aritmética.

7.3. Es obligatorio para los jueces el uniforme oficial: chaqueta azul marino, camisa blanca, corbata roja y zapatillas blancas.

7.4. 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.

## 8. **Puntuación. (Fallo, valoración)**

### 8.1. ***Presentación.***

La puntuación será mostrada abiertamente por tableros de números. 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.

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.

### 8.2. ***Puntuación.***

Cada ejecución será valorada en puntos con respecto a posibles deducciones. Las valoraciones de todos los jueces serán sumadas, dejando la más alta y la más baja fuera del total.

### 8.3. ***Empate.***

En caso de igual puntuación, en una ronda preliminar o final, la nota más alta y la más baja, referente a los participantes empatados, será tomada en cuenta para el cálculo de la puntuación media.

Si la puntuación así obtenida todavía es igual, se tomará la nota más alta y la más baja de la ronda anterior y así sucesivamente. Solamente cuando una puntuación permanece igual después de todos estos procedimientos tendrá lugar una nueva y decisiva actuación de los participantes empatados.

### 8.4. ***Impresión general de la actuación.***

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 deberá ser claramente reconocible.

### **8.5. Valoración de puntos.**

Para la valoración de un (1) punto es esencial la impresión general de la ejecución.

Los jueces deberán de tener en cuenta: armonía, ritmo, flexibilidad, dinámica, potencia, precisión, actitud y dificultad estimada. Como guía de puntuación sirva la escala de valores siguientes:

- **0,4 puntos:** mala ejecución. Ejecución equivocada con buenas técnicas. Por ejemplo, mezclando dos pumse. (Formas)
- **4,1 a 5,5 puntos:** defectuosa ejecución. Diagrama correcto, técnicas pobres, sin sentido del ritmo, poca concentración.
- **5,6 a 6 puntos:** ejecución moderada. Diagrama correcto, técnicas defectuosas, insuficiente sentido del ritmo, poca concentración.
- **6,1 a 7 puntos:** ejecución suficiente. Diagrama correcto, técnica suficiente, buen sentido del ritmo, bastante potencia, dinámica y concentración.
- **7,1 a 8 puntos:** buena ejecución. Fluida y buenas técnicas. Buena potencia, dinámica y concentración.
- **8,1 a 9 puntos:** muy buena ejecución. Muy fluidas y muy buenas técnicas. La potencia, dinámica, precisión y concentración son muy buenas.
- **9,1 a 10 puntos:** excelente ejecución. Muy fluidas y excelentes técnicas. Superior demostración de potencia y excelente dinámica. Muy buena precisión y concentración.

### **8.6. Resta de puntos.**

Los jueces tienen que tener en cuenta posibles reducciones de puntos antes de mostrar su puntuación. En otras palabras, por ejemplo en caso de una interrupción, ellos restan los puntos negativos de su puntuación original. Otras razones para la deducción serán tenidas en cuenta de la misma manera. En principio, la reducción de puntos tiene que ser calculada como sigue, con una suma negativa a la valoración:

- En caso de un pequeño error:..... **- 0,1 punto.**
- En caso de un error moderado:..... **- 0,2 puntos.**
- En caso de un gran error:..... **- 0,3 / - 0,4 puntos.**
- En caso de parada o repetición:..... **- 0,5 puntos.**

## **9. Procedimiento de protesta.**

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.

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.

## **10. 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.

## **11. Comité de Apelación.**

Se formará en cada campeonato un Comité de Apelación que resolverá cualquier reclamación que pudiera tener lugar en dicha actividad.

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.

Este sorteo se realizará al finalizar el del orden de participación de los equipos.

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

## **11. NOTAS.**

### **11.1. Regulaciones para la aplicación de este reglamento.**

### **11.2. Condiciones para el jurado:**

11.2.1. La graduación mínima será la de **TERCER DAN.**

11.2.2. Deberán de estar en posesión del título de jueces de pumse de la E. T. U. o jueces nacionales.

11.2.3. Deberán de ser miembros de una federación territorial con licencia nacional.

### **11.3. Ejemplos:**

#### **11.3.1. N°1:**

- un pequeño error debe de penalizarse con una deducción de **- 0,1 puntos.**
- una pequeña interrupción se penalizará con **- 0,2 puntos.**
- una nueva interrupción se penalizará con **- 0,3/- 0,4 puntos.**
- otra interrupción más o una nueva ejecución se penalizará con **- 0,5 puntos.**
- por la omisión del kiap, error en la dirección, mirada, concentración insuficiente o no finalizar en la posición inicial se deducirá **- 0,1 puntos.**

#### **11.3.2. N°2:**

- un pequeño desequilibrio tendrá una penalización de **- 0,1 puntos.**
- un nuevo desequilibrio se penalizará con **- 0,2 puntos.**
- un gran desequilibrio se penalizará con **- 0,3 ó - 0,4 puntos.**
- una caída tendrá una penalización de **- 0,5 puntos.**

**11.3.3. N°3:**

- si se interrumpe dos veces el pumse o no se acaba, **la puntuación será de 4,0 puntos.**
- el jurado puede interrumpir la ejecución de un pumse. Por ejemplo: si el pumse ejecutado está equivocado, si no es el mismo que no ha sido anunciado por el participante. Se penalizará con **- 0,5 puntos.**