



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TAEKWONDO

CRITERIOS: CTO. DE ESPAÑA POR CLUBES PUMSE INFANTIL

Método de Competición

1. En todos los campeonatos de Pumse organizados y/o promovidos por la R.F.E.T. debe de haber, como mínimo, tres inscritos en una misma categoría: individual; de haber menos de tres inscritos ésta se anulará.
2. Forma de competición: Se realizará un Pumse obligatorio en 1ª ronda. En las dos rondas siguientes, 2ª y 3ª, será su nivel de cinturón 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 las siguientes tablas:
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. Entrar en el área de competición.
El competidor debe entrar al área de espera de competición con un entrenador (Coach).

Uniforme del competidor

- 1) Los competidores tienen que competir con el uniforme (dobok) aprobado por la R.F.E.T. en los Campeonatos de Pumse. De cinturón mínimo Amarillo/naranja al cinturón Marrón cuello blanco, para Pum, cinturón y cuello del dobok rojo/negro, y para Dan, cinturón y cuello del dobok negro, también podrán competir los cinturones pum rojo/negro y Dan con los reconocidos por la W.T.F, abajo expuestos.
- 2) Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
- 3) Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.

La graduación mínima en las distintas categorías será la siguiente

Categoría: Individual Cinturón mínimo	BENJAMÍN AMARILLO/NARANJA	ALEVÍN NARANJA/VERDE	INFANTIL VERDE/AZUL	CADETE INFANTIL AZUL/MARRON
Masculino: Nacidos	2005 al 2006	2003 al 2004	2001 al 2002	1999 al 2000
Femenino: Nacidos	2005 al 2006	2003 al 2004	2001 al 2002	1999 al 2000

PUMSE obligatorio para la: PRIMERA RONDA

Pumse obligatorio 1ª RONDA		Benjamín	Alevín	Infantil	Cadete Infantil
Individual	Masculino	Taegeuk 3 Jang	Taegeuk 4 Jang	Taegeuk 5 Jang	Taegeuk 6 Jang
	Femenino	Taegeuk 3 Jang	Taegeuk 4 Jang	Taegeuk 5 Jang	Taegeuk 6 Jang

PUMSE voluntario para la: SEGUNDA RONDA Y TERCERA RONDA

GRADUACIÓN	Pumse RECONOCIDOS
AMARILLO/NARANJA	Taegeuk 1, 2, 3, 4, 5.
NARANJA	Taegeuk 1, 2, 3, 4, 5, 6.
VERDE	Taegeuk 2, 3, 4, 5, 6, 7.
AZUL	Taegeuk 3, 4, 5, 6, 7, 8.
MARRON	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8, Koryo.
1 ^{er} PUM o 1 ^{er} DAN	Taegeuk 5, 6, 7, 8, Koryo, Keumgang.
2 ^o PUM o 2 ^o DAN	Taegeuk 6, 7, 8, Koryo, Keumgang, Taeback.
3 ^{er} PUM	Taegeuk 7, 8, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon

Los medios cinturones tomarán como referencia los Pumse del nivel inferior, por ejemplo:

- Naranja/verde tomarán los de naranja.
- Azul/marrón tomarán los de azul.

Sistema de competición: 3 rondas

- a) Eliminatorias 1ª ronda: Pasarán a semi-final el 50% de los competidores participantes con mayor puntuación más todos los empatados que estén dentro del 50%, cada competidor realizará el "Pumse obligatorio para la 1ª Ronda" que será el mismo para toda la categoría.
 - b) Semi-final 2ª ronda: Pasarán a la Final ocho (8) de los competidores participantes de la Semi-final que, sumando la puntuación de las eliminatorias y semi-final, tengan la mayor puntuación, cada competidor realizará un Pumse de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón.
 - c) Final 3ª ronda: El 1º, 2º, y los dos 3º puestos deben ser entre los ocho competidores clasificados en la final, que, sumada la puntuación de la eliminatoria, semi-final y final, tengan la mayor puntuación, cada competidor realizará un Pumse de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón.
- **Todos los Pumse realizados deberán ser diferentes y el orden de ejecución lo comunicará el coach o entrenador a la mesa de control con anterioridad a la participación del competidor.**

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

6. Número de competidores necesarios para realizar las diferentes RONDAS:

- Entre tres y ocho competidores: Solamente realizarán la Final 3ª Ronda
- Entre nueve y veinte competidores: Realizarán la Semifinal 2ª Ronda y Final 3ª Ronda:
 - La Semifinal 2ª Ronda, todos.
 - La Final 3ª Ronda, los ocho que tengan la mejor puntuación.
- De veintiuno en adelante: Realizarán las tres Rondas:
 - Eliminatorias 1ª Ronda, todos.
 - Semi-final 2ª Ronda, el 50% de los que tengan la mejor puntuación, nueve o más.
 - Final 3ª Ronda, los ocho con la mejor puntuación.

1. En caso de EMPATES en 1ª Ronda.

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

2. En caso de EMPATES en 2ª Ronda.

Pasarán de la 2ª ronda a la 3ª ronda:

- 1) Pasará el competidor que tenga más puntuación en la PRESENTACIÓN.
- 2) Si aún persiste el empate el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas en la PRESENTACION
- 3) Si sigue el empate, el competidor realizará un Pumse de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón, todos los Pumse deberán ser diferentes.

NOTA: Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, como último recurso, pasaría el competidor con la puntuación más alta en PRESENTACIÓN, en el orden siguiente.

- 1) la última actuación, Pumse que se ha hecho para el desempate.
- 2) Pumse que se ha hecho para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

3. En caso de EMPATES en 3ª RONDA, para 1º, 2º, 3º y 4º clasificado

- 1) Pasará el competidor que tenga más puntuación en la PRESENTACIÓN.
- 2) Si aún persiste el empate el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas en la PRESENTACION.
- 3) Si sigue el empate, el competidor realizará un Pumse de libre elección que, estará condicionado por su grado de cinturón, todos los Pumse deberán ser diferentes.

NOTA: Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, como Último_recurso, pasaría el competidor con la puntuación más alta en PRESENTACIÓN, en el orden siguiente.

- 1) la última actuación, Pumse que se ha hecho para el desempate.
- 2) Pumse que se ha hecho para pasar de la 2ª ronda a la 3ª ronda.
- 3) Pumse que se ha hecho para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

Para más información vea se el reglamento de Pumse infantil, en la página Web de la R. Federación Española de Taekwondo



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TAEKWONDO

CRITERIOS: CTO. DE ESPAÑA POR CLUBES Pumses ADULTOS

Método de Competición

1. En todos los campeonatos de Pumses organizados y/o promovidos por la R.F.E.T. debe haber, como mínimo, tres inscritos en una misma categoría: individual, pareja o trío; de haber menos de tres inscritos ésta se anulará.
2. **Forma de competición:** Cada competidor, pareja o trío, **realizará un Pumses por sorteo** en 1ª y 2ª ronda y en la tercera ronda **dos Pumses por sorteo**, según el cuadro descrito, no pudiendo incluirse otros no reflejados:
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. Entrar en el área de competición.
El competidor debe entrar al área de espera de competición con un entrenador (Coach).

Uniforme del competidor

- 1) Los competidores tienen que competir con el uniforme (dobok) aprobado por la R.F.E.T en los Campeonatos de Pumses. Para Pum, cinturón y cuello del dobok rojo/negro, y para Dan, cinturón y cuello del dobok negro, también podrán competir con los reconocidos por la W.T.F, abajo expuestos.
- 2) Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
- 3) Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.

Sorteos

1. Se sortearán un total de **cuatro Pumses** para cada categoría.
 - **1ª RONDA:** se sorteará uno de los ocho Pumses, que será el mismo para todos los competidores de la misma categoría.
 - **2ª RONDA:** se sorteará uno de los ocho Pumses, que será el mismo para todos los competidores de la misma categoría.
 - **3ª RONDA:** se sortearán dos de los ocho Pumses, que serán los mismo para todos los competidores de la misma categoría

SISTEMA DE CORTE: 3 RONDAS

1. **Eliminatorias (1ª ronda):** Pasarán a Semifinal el 50% de los competidores participantes con mayor puntuación, más todos los empatados que estén dentro del 50%. Se realizará uno de los ocho Pumses obligatorios.
2. **Semifinal (2ª ronda):** Pasarán a la Final ocho competidores participantes de la Semifinal que, sumando la puntuación de la eliminatoria y semifinal, tengan mayor puntuación. Se realizará uno de los ocho Pumses obligatorios.
3. **Final (3ª ronda):** El 1º, el 2º y los dos 3º clasificados serán los deportistas que entre los ocho competidores clasificados en la final, que partiendo de "CERO", tengan la mayor puntuación sumando las dos actuaciones de esta ronda (final). Se realizarán dos de los ocho Pumses obligatorios.

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

Número de competidores necesarios para realizar las diferentes RONDAS:

- Entre **tres y ocho** competidores: *Solamente realizarán la Final 3ª Ronda*
- Entre **nueve y veinte** competidores: *Realizarán la Semifinal 2ª Ronda y Final 3ª Ronda:*
 - *La Semifinal 2ª Ronda, todos.*
 - *La Final 3ª Ronda, los ocho que tengan la mejor puntuación.*
- De **veintiuno** en adelante: *Realizarán las tres Rondas:*
 - *Eliminatorias 1ª Ronda, todos.*
 - *Semi-final 2ª Ronda, el 50% de los que tengan la mejor puntuación: nueve o más.*
 - *Final (3ª Ronda), los ocho con la mejor puntuación.*

NOTA:

Podría dar el caso, que el número de competidores/as en alguna de las categorías, tanto adultos cómo infantiles pudiese variar, este motivo podría afectar en las diferentes rondas.

- **Por error del nombre del competidor, inscrito en masculino, y este es femenino o viceversa.**
- **Por tras papeleo en la inscripción.**
- **Por baja del competidor.**

Pumses reconocidos, cuadro de Pumse obligatorios.

Categoría	Pumses reconocidos
Cadet 12-14	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang.
Junior 15-17	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
Under -30 años.	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin
Under -40 años.	
Under -50 años.	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
Under -60 años.	Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Chitae, Chonkwon, Hansu
Under -65 años.	
Over +65 años.	

Pumses reconocidos, cuadro de Pumses obligatorios.

Pareja	Cadet 12-14	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang
	Junior 15-17	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
	Pair under -30 años.	Taegeuk 6, 7, 8, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	Pair over +30 años.	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
Equipo	Team Cadet	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang.
	Team Junior	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebek
	Team under -30 años.	Taegeuk 6, 7, 8, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	Team over +30 años.	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon

ENCASO DE ENPATES

1 - En caso de EMPATE en 1ª Ronda.

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

2 - En caso de EMPATE en 2ª Ronda.

Pasarán de la 2ª ronda a la 3ª ronda:

- 1) Pasará el competidor que tenga más puntuación en la PRESENTACIÓN.
- 2) Si aún persiste el empate en la PRESENTACIÓN, el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas.
- 3) Si sigue el empate en la PRESENTACIÓN se hará un Pumsae, que será designado por el Árbitro. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

NOTA:

Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, como último recurso, pasaría el competidor con la puntuación más alta en PRESENTACIÓN, en el orden siguiente.

- 1) la última actuación, Pumsae que se ha hecho para el desempate.
- 2) Poomsae que se ha hecho para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

3 - En caso de EMPATE en 3ª RONDA (Para 1º, 2º, 3º y 4º clasificado)

- 1) Pasará el competidor que tenga más puntuación en la PRESENTACIÓN.
- 2) Si aún persiste el empate en la PRESENTACIÓN, el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas.
- 3) Si sigue el empate en la PRESENTACIÓN se hará un Pumsae, que será designado por el Árbitro. La puntuación del desempate no afectará a la puntuación del campeonato.

NOTA:

Si se diera el caso de que se agotasen todas las posibilidades de empates, como último recurso, pasaría el competidor con la puntuación más alta en PRESENTACIÓN, en el orden siguiente.

- 1) La última actuación, Pumse que se ha hecho para el desempate.
- 2) Poomsae que se ha hecho para pasar de la 2ª ronda a la 3ª ronda.
- 3) Poomsae que se ha hecho para pasar de la 1ª ronda a la 2ª ronda.

Para más información vea se el reglamento de Pumse adulto, en la página Web de la R. Federación Española de Taekwondo



R. FEDERACION ESPAÑOLA DE TAEKWONDO

CTO. DE ESPAÑA POR CLUBES FREE STYLE POONSAE

CRITERIOS PARA EL CAMPEONATO

1. Composición de Free Style Poomsae

- El **“Free Style Poomsae”** es una actuación basada en una combinación libre de técnicas de taekwondo con la composición de la música y la coreografía. Sin embargo, no incluirá contenidos políticos, sociales y religiosos.
- Las direcciones de la coreografía (yeon-mu) serán escogidas por el competidor.
- La música y la coreografía la realizará el competidor.
- Número de “poom”, cada actuación estará compuesta de 20 a 24 “poom”. Cada poom tendrá un máximo de 5 movimientos.
- Cada actuación tendrá técnicas de ataques y defensa de Taekwondo, quedando un 60% técnica de pie y un 40% de técnicas de mano.

2. Duración de la actuación por categoría

- Free Style Poomsae: individual, pareja y quinteto de 60 segundos a 70 segundos.

3. Entrar en el área de competición

El competidor debe entrar al área de espera de competición con un entrenador (coach).

4. Uniforme del participantes

- Los competidores tienen que competir con el uniforme dobok aprobado por la R.F.E.T. en los Campeonatos de Poomsaes. Para Poom, cinturón y cuello del dobok rojo/negro, y para Dan, cinturón y cuello del dobok negro, también podrán competir con los reconocidos por la W.T.F, abajo expuestos.
- Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
- Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.

5. Método de competición

- 5.1.1 En todos los campeonatos de Poomsae organizados y/o promovidos por la R.F.E.T. debe haber, como mínimo, tres inscritos en una misma categoría: individual, pareja o trío; de haber menos de tres inscritos ésta se anulará.
- 5.1.2 **Forma de competición:** Cada competidor, pareja o quinteto, **realizará una actuación Free Style Poomsae.**
- 5.1.3 Cualquier cambio en la forma de competición, para mantener el horario, será decidido por el comité organizador de la misma.
- 5.1.4 El orden de actuación se decidirá por sorteo.

6. Sistema de corte: Rondas única

- 6.1.1 Ronda única: El 1º, 2º y los dos 3º puestos deben ser entre los equipos de competidores que, sumada la puntuación de los jueces, tengan la mayor puntuación.

En caso de empate, para 1º, 2º, 3º y 4º clasificado

- 6.1.2 En caso de empate: el ganador será el competidor con más puntos en las habilidades técnicas. En el caso de que la puntuación aún siga en empate, el ganador es el que tiene más puntos en total, incluyendo la nota más baja y la más alta de la puntuación, que no estaban incluidas. Si sigue empatado entonces se realizará una nueva actuación (FSP) para determinar el ganador.

Método de puntuación

7 Habilidades Técnicas 6 puntos.

- 7.1.1 **Altura del salto Tuio Yop Chagui (1,0 puntos).** Los puntos se darán según la altura del salto desde el mismo sitio o salto asistido.

- La altura de las patadas laterales con salto Tuio Yop Chagui se define como la mitad de la altura de la patada y la parte más baja del cuerpo.
- Solo Yop Chaguis con al menos el 80% de extensión de la rodilla son considerados para la puntuación.
- Compruebe la extensión de la rodilla y la precisión de la ejecución del Yop Chaguis.
- Si se realizan varios Tuios Yop Chaguis (salto con patada lateral), la altura del 1º salto realizado es la que se tiene en cuenta para la puntuación.

- 7.1.2 **Número de patadas en un salto Tuio Ap Chagui (1,0 puntos).** Los puntos se darán según el número de patadas en un salto siendo el límite de cinco.

- Las patadas frontales (Ap Chaguis) deben realizarse al menos por encima de la altura del cinturón. No se puntúan las patadas por debajo de la altura del cinturón.
- Sólo los Ap Chaguis con la extensión de la rodilla al menos el 80% son considerados para la puntuación.
- Compruebe la extensión de la rodilla y la precisión de la ejecución de los Ap Chaguis.

- 7.1.3 **Inclinación del giro (1,0 puntos).** Los puntos se darán basándose en el número de grados del giro, más de 360 grados, más de 540 grados y más de 720 grados, por ejemplo.

- Las patadas con giro pueden realizarse a la altura del cuerpo o de la cara, pero la ejecución de la patada con giro superior (por ejemplo, de la cabeza) en términos de evaluación tiene efectos más altos en la puntuación de la presentación.
- Compruebe la extensión de la rodilla y la precisión de la ejecución de las patadas con giro.

- 7.1.4 **Número de patadas consecutivas en combate (1,0 puntos).** Los puntos se concederán según el nivel de presentación de combinación de patadas consecutivas en combate, siendo el límite de cinco.

- Los más significativos son el nivel de representación.
- Se puntuarán las patadas independientemente del número (no importa si son 3, 4 o 5 patadas).
- Las patadas consecutivas deben realizarse en estilo Kyorugi! (combate)

- 7.1.5 **Acciones acrobáticas (1,0 puntos)** Al menos un miembro de la pareja y equipo mixto debe realizar acción acrobática.

- Dependiendo del nivel de dificultad de la actuación,
- Las acciones acrobáticas incluyen patadas con saltos acrobáticos (por ejemplo, hacia delante, hacia atrás o flip lado) que debe ser realizado con una patada de Taekwondo.
- La realización de acciones acrobáticas sin una patada de taekwondo no puntúan.

7.1.6 Técnicas básicas y ejecución (Precisión del movimiento 1,0 puntos).

- La precisión de los movimientos básicos, de técnicas y posturas se puntuarán en esta sección.
- La disposición practicable y la transición significativa entre el ataque y las técnicas de defensa con un buen equilibrio.
- La ejecución de kihap y la estampación (final de la coreografía) son opcionales.
- No hay restricción de altura en la ejecución de técnicas de pie.

8 Presentación 4,0 puntos. Los puntos se darán de 0 a 4 basándose en la actuación del Free Style Poomsae.

8.1.1 Creatividad (1,0 puntos), Los puntos se darán según en la creatividad de las acciones que componen la coreografía.

- La creatividad en el diagrama del Poomsae, música, coreografía y conectividad entre la secuencia de los movimientos.
- No se considera como creativo la recopilación de varias partes de los Poomsae reconocidos.
- Los movimientos tienen que ser ejecutados y distribuidos entre todas las partes del cuerpo, entre izquierda y derecha, entre el pie y la mano, de frente y de espaldas dentro de direcciones del Poomsae.

8.1.2 Harmonía (1,0 punto). Los puntos se concederán según la armonía entre los diferentes elementos. Que componen el Poomsae.

- Harmonía de la música ritmo y movimientos.
- La armonía entre competidores, unidad y sincronización, por ejemplo, en el caso de la pareja y el quinteto.
- Usando todas las partes del cuerpo (izquierda, derecha, pie y mano, frontal y de espaldas dentro de las direcciones del Poomsae)
- La armonía de la música, el ritmo y los movimientos: ajustar el tiempo y el ritmo de las técnicas al ritmo de la música (por ejemplo, una rápida y ejecución intensa explosiva o una ejecución lenta e intensa con respiración larga y la expresión facial se deben realizar con el ritmo apropiado de la música)

8.1.3 Expresión de la energía (1,0 puntos). Los puntos se concederán de acuerdo con el reglamento de Poomsae reconocido.

- La expresión de la energía como en el Poomsae reconocido (por ejemplo, la confianza, enfoque visual, expresión facial, la emoción, la concentración de la mente, manera y actitud agradables).

8.1.4 Música y Coreografía (1,0 puntos) Los puntos se concederán cuando la música y la coreografía vayan acordes en el desempeño general del Poomsae.

- En la ejecución de Poomsae, la coreografía es el acto de diseñar secuencias de los movimientos y la composición del estilo libre Poomsae (FSP). Implica la especificación de los movimientos básicos de TKD dentro del orden dado de las técnicas obligatorias de pierna. Los movimientos pueden ser caracterizado por la dinámica, tales como rápido, lento, duro y blando
- Montaje de la música (ritmo de la música, la melodía y el estado de ánimo) que se está reproduciendo en la actuación.
- La adaptación de la música y la coreografía al contenido del Poomsae.

9 Deducción de puntos.

9.1.1. Las siguientes deducciones deben tomarse en consideración en la evaluación de la puntuación.

9.1.2. Se deducirán 0,3 si la actuación termina fuera del tiempo establecido de **Presentación lo penalizará cada Juez.**

- 9.1.3. Se deducirán 0,3 puntos si el competidor cruza la línea límite del área de competición durante la ejecución del Poomsae de **Presentación lo penalizará cada Juez.**
- 9.1.4. Se deducirá 0,3 puntos por la confusión (por ejemplo, lío o descanso corto) del competidor en pareja y equipos de **Presentación lo penalizará cada juez)**
- 9.1.5. Pararse y abandonar la actuación, quedara descalificado el competidor. (No se puede volver a repetir la actuación)
- 9.1.6. La armonía y sincronía de la representación en pareja y el equipo. Se obtendrán calificaciones más bajas en la presentación si mientras que un competidor realiza unas patadas de pie, los otros miembros del equipo están quietos. Los otros miembros del equipo deben continuar realizando los movimientos apropiados. **(Presentación lo deducirá cada juez)**

10. Cálculo de la puntuación

- 10.1.1. Habilidad técnica se puntuará por separado de la presentación, al igual que se hace en la puntuación de un Poomsae normal.
- 10.1.2. La puntuación final será la media sumando los puntos de precisión y presentación, excepto la nota más alta y la más baja.
- 10.1.3. Todas las sanciones acumuladas durante la competición serán reducidas en la puntuación final.
- 10.1.4. Música: no se puede hacer sin música.
- 10.1.5. La duración del Poomsae (FSP) en todas las divisiones es entre 60 y 70 segundos. La deducción por las Actuaciones fuera del tiempo permitido es -0,3 puntos.

Nota:

El resto de deducciones y penalizaciones por los jueces y Árbitro nº1, consúltalo en el Reglamento de Poomsae (FSP) reconocido de la R.F.E.T

Para más información vea se el reglamento de Pumse adulto, en la página Web de la R. Federación Española de Taekwondo

Directrices para la puntuación:	Habilidades Técnicas 6 puntos
<p>1. Valoración en función del equilibrio y la precisión de la ejecución del Tuio Yop Chagui (salto con patada lateral).</p> <p>Oscila entre 0,1 puntos a 1,0 puntos.</p> <p>2. Todos los miembros de la pareja y del equipo mixto deben ejecutar salto patada lateral (Tuio Yop Chagui).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dependiendo de la altura del Tuio Yop Chagui, salto con patada lateral en comparación con el cuerpo, cara o rostro, se puntuará entre 0,1 y 0,9 punt. • La altura de las patadas laterales con salto se define como la mitad de la altura de la patada y la parte más baja del cuerpo. • Solo Yop Chaguis con al menos el 80% de extensión de la rodilla son válidos para puntuar. • Compruebe la extensión de la rodilla y la precisión de la ejecución del Yop Chaguis.
<p>1. Número de patadas en un Tuio Ap Chagui (salto patada frontal) 3, 4 ó 5 patadas.</p> <p>Oscila entre 0,1 puntos a 1,0 puntos.</p> <p>2. Al menos un miembro de la pareja y equipo mixto debe realizar patada frontal con salto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se puntuarán entre 0,1 y 0,9 puntos según el número de patadas en el salto Tuio Ap Chagui, 3, 4 ó 5 patadas. • No se puntuará si no se realiza un mínimo de 3 Ap Chaguis en el salto patada frontal. • Las patadas frontales Ap Chaguis deben realizarse al menos por encima de la cintura. No se puntúan las patadas por de BAJO de la cintura. • Sólo los Ap Chaguis con un mínimo del 80% de la extensión de la rodilla son consideradas para la puntuación. • Compruebe la extensión de la rodilla y la precisión de la ejecución de los Ap Chaguis.
<p>1. Grados de giro en una patada con giro.</p> <p>Oscila entre 0,1 puntos a 1,0 puntos.</p> <p>2. Al menos un miembro de la pareja y equipo mixto debe realizar patada con giro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se puntuarán entre 0,1 y 0,9 puntos según los grados de giro en la patada con giro. • No se puntuarán las patadas con giro de menos de 360° • No se puntuara los giros sin patada. • Las patadas con giro pueden realizarse a la altura del cuerpo o de la cara, pero una mayor ejecución de la patada con giro por encima de la cabeza tiene una
<p>1. Nivel de representación de la combinación de patadas consecutivas de combate</p> <p>Oscila entre 0,1 puntos a 1,0 puntos.</p> <p>2. Todos los miembro de la pareja y equipo mixto debe realizar patadas consecutivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lo más significativo es el nivel de representación en la combinación de patadas. • Se puntuarán las patadas independientemente del número, no importa si son 3, 4 ó 5 patadas. • Las patadas consecutivas deben realizarse en estilo Kyorugi (combate) • No se puntuará si se realiza menos de 3 patadas consecutivas. • Es obligatorio pivotar 3, 4 ó 5 veces antes de la ejecución de las patadas
<p>1. Acciones acrobáticas.</p> <p>Oscila entre 0,1 puntos a 1,0 puntos.</p> <p>2. Al menos un miembro de la pareja y equipo mixto debe realizar acción acrobática.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dependiendo del nivel de dificultad de la actuación, las acciones acrobáticas se puntúan entre 0,1 y 0,9 puntos. 2) Las acciones acrobáticas incluyen patadas con saltos acrobáticos (por ejemplo, hacia delante, hacia atrás) que deben ser realizados con una patada de Taekwondo. 3) La realización de acciones acrobáticas sin una patada de taekwondo no puntúan.
<p>1. Movimientos básicos y su ejecución.</p> <p>Oscila entre 0,1 puntos a 1,0 puntos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) La Impresión general de la representación de las técnicas (movimientos básicos) se puntuaran en este apartado. 2) La representación tiene que tener técnicas viables de Taekwondo y una equilibrada combinación de movimientos de defensa, ataques y patadas. 3) Conexión significativa entre las técnicas de ataque y las técnicas de defensa con un buen equilibrio. 4) No hay restricción de altura en la ejecución de las patadas. La ejecución de "Kihap" y final de la coreografía (FSP) son opcionales.

Habilidades Técnicas 6 puntos.

Directrices para la puntuación:	Presentación 4 puntos
<p>Para la calificación de la presentación, se considerará la impresión general del Poomsae (FSP) durante la representación. Los principales criterios para la puntuación son la creatividad, armonía, música, coreografía y expresión de la energía.</p>	

Presentación 4 puntos.	1. Creatividad 1,0 puntos	<ul style="list-style-type: none"> • La creatividad en el diagrama del Poomsae, música, coreografía y conectividad entre las secuencias de movimientos. • No se considera como creativo, si en la representación es una copia de distintas partes de los Poomsae reconocidos. • Los movimientos tienen que ser ejecutados y distribuidos entre todas las partes del cuerpo, entre izquierda y derecha, entre el pie y la mano, de frente y de espaldas dentro de la dirección del Poomsae.
	2. Armonía 1,0 puntos.	<ol style="list-style-type: none"> 1) La armonía de la música, el ritmo y los movimientos: ajustar el tiempo y el ritmo de las técnicas al ritmo de la música (por ejemplo, una rápida y ejecución intensa explosiva o una ejecución lenta e intensa con respiración larga y la expresión facial se deben realizar con el ritmo apropiado de la música). 2) La armonía y sincronización de la representación en pareja y el equipo. Se obtendrán calificaciones más bajas en la presentación si mientras que un competidor realiza unas patadas de pie, los otros miembros del equipo están quietos. Los otros miembros del equipo deben continuar realizando los movimientos apropiados. 3) En la competición por parejas y equipos mixtos se producirá una deducción de -0.3 puntos en el marcador en la representación si más de dos Poom no lo realizan sincrónicamente.
	3. Expresión de la Energía 1,0 puntos.	<ol style="list-style-type: none"> 1) La expresión de la energía como en el Poomsae reconocido (por ejemplo, la confianza, enfoque visual, expresión facial, la emoción, la concentración de la mente, manera y actitud agradables).
	4. Música y coreografía 1,0 puntos.	<ol style="list-style-type: none"> 1) En la ejecución del Poomsae, la coreografía es el acto de diseñar secuencias de los movimientos y la composición del estilo libre Poomsae (FSP). Implica la especificación de los movimientos básicos de TKD dentro del orden dado de las técnicas obligatorias de pierna. Los movimientos pueden ser caracterizado por la dinámica, tales como rápido, lento, duro y blando. 2) Montaje de la música (ritmo de la música, la melodía y el estado de ánimo) que se está reproduciendo en la actuación. 3) La adaptación de la música y la coreografía al contenido del Poomsae.

Lista de verificación para las deducciones WTF Free Style Poomsae

Número del competidor:

Deducción

Criterios de deducción: Las siguientes deducciones deben tomarse en consideración en la evaluación de la puntuación. Las deducciones se restan de la puntuación total de cada juez, en el apartado que corresponda Habilidades técnicas o Presentación.

1) Posiciones obligatorias:

Jakdari Sogui - Bom Sogui - Tuip Kubi Sogui.

-0.3 puntos por cada posición obligatoria que no se ha hecho.

Se restara de
Habilidades técnicas
Cada Juez

2) Para la ejecución de las técnicas de pie, salto patadas laterales, salto patadas frontales, patadas giratorias y patadas con la acción acrobática), los competidores pueden ejecutar como máximo hasta 5 pasos.

Por cada paso adicional se restara -0,1 puntos.

Se restara de
Presentación
Cada Juez

3) El número de rebotes (pivotes) obligatorio antes de la ejecución de las patadas consecutivas es de 3 a 5. Deducción por rebote extra:

-0.1 Puntos de deducción por rebote adicional hasta 3 veces (6, 7 ó 8)

-0.3 Puntos de deducción por rebotes adicionales más de 3 veces (+8)

Se restara de
Presentación
Cada Juez

4) El área de combate (Línea Limite) es de 10m X 10m para competiciones individuales y por parejas. Para las competiciones por equipos mixtos, el área de combate es 12m X 12m.

-0,3 puntos de deducción por cada cruce de la línea límite.

Se restara de
Presentación
Cada Juez

5) Confusión, lio o descanso corto sin hacer nada de algún miembro de la pareja o del equipo mixto, mientras los otros están actuando.

Se penaliza con -0,3 puntos.

Se restara de
Presentación
Cada Juez

6) Pararse y abandonar la actuación:

No se puede repetir la actuación.

Puntuación obtenida
hasta el momento en
que se ha abandonado
la actuación

7) Música:

No se puede hacer sin música.

8) Duración del Free Style Poomsae en todas las divisiones es entre 60 y 70 segundos.

La deducción por la actuación fuera del tiempo permitido es -0,3 puntos.

Se restara de
Presentación
Cada Juez

Deducción de cada Juez

Habilidades técnicas

Total:

Presentación

Total:

		Puntuación Free Style Poomsae WTF												Puntuación
		Hoja de puntuación JUEZ												
		Posiciones obligatorias:						Número sorteo						
		Hakdari Seogi Beom Seogi Tuip kubi						concurante Nº						
Categoría	Sub-Categoría	Asignación de puntuación											Puntuación	
		pobre	Buena	Buena	Buena	Muy buena	Muy buena	Muy buena	excelente	excelente	excelente	Perfecto		
Habilidades técnicas 6,0 puntos	Nivel de dificultad de las técnicas de pie 5,0 puntos.	Altura de la patada en él. Tuio Yop Chagui 1,0 puntos.	BAJO la cintura	Cintura			Cara			Por encima de la cabeza				
		0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
		Número de patadas en él. Tuio Ap Chagui 1,0 puntos.	-3	3 Ap Chaguis			4 Ap Chaguis			5 Ap Chaguis				
		0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
		Número de grado de giro En una patada de giro. 1,0 puntos.	-360°	360° a 540°			540° a 720°			720° más				
		0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
		Nivel o dificultad de las patadas consecutivas de combate. 1,0 puntos	-3	3, 4 y 5 patadas nivel BAJO de rendimiento			3, 4 y 5 patadas nivel MEDIO de rendimiento			3, 4 y 5 patadas nivel ALTO de rendimiento				
0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0				
Acciones acrobáticas 1,0 punto.s	No las hace	Grado de dificultad BAJA			Grado de dificultad MEDIA			Grado de dificultad ALTA						
	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			
Movimientos básicos y su ejecución		0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
TOTAL: Habilidades Técnicas														
Presentación 4,0 puntos	Creatividad 1,0 puntos	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
	Harmonía 1,0 puntos	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
	Expresión de la energía 1,0 puntos	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
	Música y coreografía 1,0 puntos	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
TOTAL: Presentación														
Puntuación total - Habilidades Técnicas + Presentación														
Deducciones (ver lista de comprobación de las deducciones)														
Total puntuación														

Nombre del Juez:.....

Comunidad:.....

Firma:.....



Masculino

Femenino

Poom Level

✘

Cadet Division
12 to 14 Years

✔

WTF Poomsae



Masculino

Femenino

Dan Level
Dan 1 to 6

✘

Junior & Senior
Division
15 to 50 Years

✔



Masculino/Femenino

High Dan Level
Dan 7 and above

✘

Master Division
51 Years and
above

✔





REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE TAEKWONDO

OPEN DE ESPAÑA EXHIBICIÓN IN. y AD.

CRITERIOS CAMPEONATO

Uniforme del competidor

- 1) Los competidores tienen que competir con el uniforme (dobok) aprobado por la R.F.E.T en los Campeonatos de Poomsaes. Para Poom, cinturón y cuello del dobok rojo/negro, y para Dan, cinturón y cuello del dobok negro, también podrán competir con los reconocidos por la W.T.F, abajo expuestos.
- 2) El uniforme (dobok) de los cinturones de amarillo/naranja al marrón, será blanco de taekwondo con el cuello blanco.
- 3) Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
- 4) Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.

Método de Competición

Sistema de competición: Ronda única

1. **Ronda única:** El 1º, el 2º y los dos 3º puestos 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.
2. **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.
3. **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” (paro) por capitán de equipo. El cronometrador debe anotar el tiempo de actuación.
4. **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 “Cha-ryeot” (Atención), “Kyeong-rye” (saludo)”. Después, en posición de pie, esperar la declaración de equipo: puntuación por los jueces, seguidamente recogerán todos los corchos de la pista y estos los depositarán en las cubetas predestinadas para estos dejando la pista limpia para el siguiente equipo.

Nota:

Se colocaran cuatro jueces para controlar los fallos de rompimientos uno en cada esquina y se notaran todos los fallos que hayan visto, al finalizar la actuación se reunirán y se contabilizaran los fallos como antiguamente se hacían con los puntos de combate de ahí saldrá el total de fallos de rompimiento.

Para más información vea se el reglamento de Exhibición infantil y adulto en la página Web de la R. Federación Española de Taekwondo