



FEDERACION DE TAEKWONDO Y HAPKIDO DE CASTILLA Y LEON

REGLAMENTO & INTERPRETACION DE ARBITRAJE EN COMPETICIONES “SANMADANG” DE TAEKWONDO EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEON

CONTENIDO

- Artículo 1. Propósito.**
- Artículo 2. Aplicación.**
- Artículo 3. Área de competición.**
- Artículo 4. Los competidores**
- Artículo 5. Clasificación de la competición.**
- Artículo 6. División por género y edad.**
- Artículo 7. Métodos de competición.**
- Artículo 8. Pumse obligatorios designados.**
- Artículo 9. Duración de los combates.**
- Artículo 10. Sorteo de gráficas y pesaje.**
- Artículo 11. Actos prohibidos /sanciones**
- Artículo 12. Procedimiento de la competición.**
- Artículo 13. Criterios de valoración para los Pumse reconocidos.**
- Artículo 14. Criterio de valoración y método para las técnicas de rompimiento.**
- Artículo 15. Publicación de la puntuación y declaración de ganador.**
- Artículo 16. Procedimiento para suspender la presentación.**
- Artículo 17. Oficiales de arbitraje.**
- Artículo 18. El registrador.**
- Artículo 19. Formación y asignación de los oficiales.**
- Artículo 20. Otros asuntos no especificados en las reglas.**
- Artículo 21. Sanciones y apelaciones.**

Artículo 1. Propósito.

El propósito de las reglas de competición de formato “Sanmadang” es la de dirigir justa e imparcialmente todos los asuntos relacionados con la competición de este formato en todos los niveles que sean promovidos y/u organizados por la FCyL de Taekwondo y sus clubes afiliados, para asegurar la aplicación de las reglas establecidas.

(Interpretación)

El objetivo del artículo 1. Es el de asegurar la unificación en toda la comunidad de las competiciones en este formato “Sanmadang” de Taekwondo. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas no podrá ser reconocida como una competición de formato “Sanmadang” dentro de la comunidad autónoma.

Artículo 2. Aplicación.

Las reglas de competición se aplicaran para todas las competiciones de formato “Sanmadan” que sean promovidas y/u organizadas por la FCyL de TKD y por cada club afiliado. Sin embargo, cualquier club afiliado que desee modificar cualquier parte de las reglas de competición debe obtener primero la aprobación previa de la FCyL.

(Explicación)

Aprobación de la modificación:

Cualquier club que desee realizar cambios en alguna parte de las reglas existentes, debe presentar ante la FCyL el contenido de la modificación deseada, junto con las razones del cambio deseado. La aprobación para cualquier cambio en estas reglas debe ser recibida un mes antes de la competición.

Artículo 3. Área de competición.

1. Combate.
El área de competición será de 7 x 7 metros y será lisa y sin obstáculos.
La superficie será de material blando.
2. Pumse.
El área de competición será de 5 x 7 metros y será lisa y sin obstáculos.
La superficie será de material blando.
3. Rompimientos.
El área de competición será de 5 x 3 metros y será lisa y sin obstáculos.
La superficie será de material blando.
4. Indicación de las posiciones.
 - 4.1. Posición de los jueces.
 - 4.1.1. Combate.
Se aplicara las posiciones del reglamento de combate.
 - 4.1.2. Pumse.
Dos jueces en la parte frontal y uno en la parte trasera
 - 4.1.3. Rompimiento.
Los tres jueces estarán situados en la parte más próxima a la zona de rompimiento pudiéndose mover para apreciar bien la técnica.
 - 4.2. Posición de los competidores y entrenadores
 - 4.2.1. la posición de los competidores y entrenadores será la apropiada dentro de las limitaciones de las instalaciones.
 - 4.3. Posición de espera de los competidores y entrenadores.
 - 4.3.1. La posición de los competidores y entrenadores en espera será cercana a la pista en ejecución.

(Explicación)

Las posiciones de todos los participantes como árbitros y jueces será la más apropiada y cercana a las posiciones normales en cada tapiz y modalidad.

Artículo 4. Los competidores.

1. Requisitos para los competidores.
 - 1.1. Tener licencia federativa en vigor.
 - 1.2. Tener el carnet de grados con el cinturón obligatorio para cada categoría.
 - 1.3. Tener los años obligatorios para cada categoría.
2. Uniformes de los competidores.
 - 2.1 El uniforme de los competidores será el dobok blanco reconocido.
 - 2.2 Se permitirá publicidad discreta.
 - 2.3 Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
 - 2.4 Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco.
 - 2.5 los competidores no podrán llevar lazos, horquillas de colores, objetos decorativos en la cabeza, anillos, pulseras, reloj, cadenas, etc.
3. Uniforme de los entrenadores.
 - 3.1 Los entrenadores deberán vestir ropa y calzado deportivo.

Artículo 5. Clasificación de las competiciones.

Los competidores deberán competir en las tres clases de la competición.

En caso de que un competidor se lesione y no pueda terminar las tres pruebas mantendrá los puntos hasta ese momento, consiguiendo 0 puntos en las pruebas que no realice.

En caso de que algún competidor no quiera participar en alguna de las tres clases será descalificado en las tres, pasando el siguiente competidor en la tabla a ocupar su posición.

Los competidores serán clasificados en el orden siguiente:

1. Sexo.
2. Edad.
3. Peso.
4. Cinturón.

Artículo 6. División de pesos por género y edad.

La competición estará marcada por las categorías de peso vigentes en el reglamento de combate de FCyL en ese momento.

Pudiéndose añadir más categorías de edad explicando las razones de los cambios, siempre que se apruebe por la comisión técnica y teniendo entrada un mes antes en FCyL.

CATEGORIA BENJAMIN:

AÑO DE NACIMIENTO: 2012-2011 (6-7 años en 2018)

MASCULINO:	FEMENINO:
-23 kg.	-20 kg.
-26 kg.	-23 kg.
-30 kg.	-26 kg.
-33 kg.	-29 kg.
-36 kg.	-32 kg.
-39 kg.	-35 kg.
-42 kg.	-37 kg.
-44 kg.	-39 kg.
-47 kg.	-42 kg.
+47 kg.	+42 kg.

CATEGORIA ALEVIN:

AÑO DE NACIMIENTO: 2009-2010 (8-9 años en 2018)

MASCULINO:	FEMENINO:
-26 kg.	-23 kg.
-29 kg.	-26 kg.
-32kg.	-29kg.
-35 kg.	-32 kg.
-38 kg.	-35 kg.
-41 kg.	-38 kg.
-44 kg.	-41 kg.
-47 kg.	-44 kg.
-50 kg.	-47 kg.
+50 kg.	+47 kg.

CATEGORIA INFANTIL:

AÑO DE NACIMIENTO: 2007-2008 (10-11 años en 2018)

MASCULINO:	FEMENINO:
-27kg.	-25 kg.
-30 kg.	-27 kg.
-33 kg.	-30 kg.
-36 kg.	-33 kg.
-40 kg.	-36 kg.
-44 kg.	-40kg.
-48 kg.	-44 kg.
-52 kg.	-48 kg.
-57 kg.	-52 kg.
+57 kg.	+52 kg.

CATEGORIA PRE-CADETE:

AÑO DE NACIMIENTO: los vigentes en la categoría cadete oficial de RFET

PESOS: los vigentes en la categoría cadete oficial de RFET

CATEGORIA PRE-JUNIOR:

AÑO DE NACIMIENTO: los vigentes en la categoría junior oficial de RFET

PESOS: los vigentes en la categoría junior oficial de RFET

EN LAS CATEGORIAS BENJAMIN, ALEVIN E INFANTIL EL CINTURON MINIMO SERÁ BLANCO/AMARILLO, Y EL MAXIMO SIN LIMITE.

EN LAS CATEGORIAS PRE-CADETE Y PRE-JUNIOR EL CINTURON MINIMO SERÁ BLANCO/AMARILLO Y EL MAXIMO NARANJA/VERDE PARA LAS CHICAS Y VERDE/AZUL PARA LOS CHICOS

Artículo 7. Método de competición

Será un torneo en sistema de eliminación en sus tres modalidades.

Se formarán liguillas de como máximo cuatro competidores.

*(Explicación*1)*

En la modalidad de combate el ganador lo decidirá el marcador

En la modalidad de Pumsé el ganador del enfrentamiento será decidido por los jueces con banderines.

En la modalidad de rompimiento el ganador del enfrentamiento será decidido por los jueces con banderines.

*(Explicación *2)*

La clasificación final de la liguilla será la suma total de los puntos en cada modalidad obteniendo así el 1º, 2º y 3ºs clasificados.

ORO: 7 puntos

PLATA: 3 puntos

Bronce: 1 punto

En caso de empate a puntos:

- 1- el ganador será el competidor que no tenga "gam-jeom" por mal comportamiento.*
- 2- el ganador será el competidor de menor edad, (año, mes, día)*

*(Explicación*3)*

La clasificación por equipos será:

- Por medallas de ORO
- Por medallas de PLATA
- Por medallas de BRONCE

Artículo 8. Pumses designados

El Pumse a realizar estará marcado por el cinturón del competidor. No pudiendo ser en ningún caso un Pumse superior en DOS grados a su nivel, ni inferior en UN grado a su nivel, para ello se tomarán como referencia la siguiente tabla:

CINTURON	PUMSE MÍNIMO	PUMSE MÁXIMO
BLANCO	TAEGUK IL CHANG	TAEGUK SAM CHANG
AMARILLO	TAEGUK IL CHANG	TAEGUK SA CHANG
NARANJA	TAEGUK I CHANG	TAEGUK OH CHANG
VERDE	TAEGUK SAM CHANG	TAEGUK YUK CHANG
AZUL	TAEGUK SHA CHANG	TAEGUK CHIL CHANG
MARRON	TAEGUK OH CHANG	TAEGUK PAL CHANG

*Los medios cinturones tomarán como referencia los Pumse del nivel inferior.

En los enfrentamientos de Pumse, el Pumse a realizar lo decidirá el competidor

- 1 Menor cinturón
- 2 Menor edad (año)
- 3 Menor edad (mes)
- 4 Menor edad (día)
- 5 será decidido por el árbitro en relación a la tabla de Pumses reconocidos.

Artículo 9. Duración de los enfrentamientos y descansos.

- En la modalidad de combate será de 3 asaltos de 1 minuto con 20 segundos de descanso entre ellos
- En la modalidad de Pumse el tiempo estará marcado por el Pumse a realizar.
- En la modalidad de rompimiento libre cada competidor tendrá 30 segundos para preparar su actuación. Y 30 SEGUNDOS PARA EJECUTARLA.

(Explicación)

Los competidores una vez entren en la zona de competición no deberán abandonarla. Debiendo entrar con todas las protecciones personales puestas.

-Dispondrán de 2 minutos desde que terminen sus combates para quitarse las protecciones hasta que sean llamados por coordinador de campo para la actuación.

Artículo 10. Sorteo de gráficas y pesaje.

El sorteo de graficas se llevará a cabo dos días antes en la sede de la FCyL.

(Explicación *1)

En caso de que un competidor se quede solo en su categoría se le incluirá dentro de la categoría más próxima por peso o edad.

(Explicación *2)

El sorteo se hará una sola vez y cambiará en las siguientes modalidades.

	competidor 1		1			COMPETIDOR 1	COMBATE				
	perdedor1	competidor 4		ganador1		COMPETIDOR 2					
ganador3	3	COMBATE		4	ganador 4	COMPETIDOR 3					
		competidor 2				COMPETIDOR 4					
	perdedor2	competidor 3		2	ganador2						
	competidor 1		1			COMPETIDOR 1	PUMSE	deducciones			
	perdedor1	competidor 3		ganador1		COMPETIDOR 2					
ganador3	3	PUMSE		4	ganador 4	COMPETIDOR 3					
		competidor 2				COMPETIDOR 4					
	perdedor2	competidor 4		2	ganador2						
	competidor 1		1			COMPETIDOR 1	ROMPIMIENTO	deducciones			
	perdedor1	competidor 2		ganador1		COMPETIDOR 2					
ganador3	3	ROMPIMIENTO		4	ganador 4	COMPETIDOR 3					
		competidor 4				COMPETIDOR 4					
	perdedor2	competidor 3		2	ganador2						
						PUNTUACION GENERAL					
						deducciones	COMBAT	PUMSE	ROMPIMIENTO	TOTAL	POSICION
							COMPETIDOR 1				
							COMPETIDOR 2				
							COMPETIDOR 3				
							COMPETIDOR 4				

Ejemplo:

Durante el pesaje los competidores lo deberán hacer descalzos y en ropa deportiva. Sin embargo, el pesaje se podrá hacer en ropa interior si el competidor quiere.

El pesaje se hará una vez, sin embargo, se permitirá un pesaje más dentro del tiempo límite a cualquier competidor que no se clasificara la primera vez.

(Explicación *1)

Un lugar separado para el pesaje ha de ser instalado para los competidores masculinos y femeninos. El género de los oficiales encargados del pesaje ha de ser el mismo que el de los competidores.

(Explicación *2)

Descalificación durante el pesaje oficial:

Si un competidor hace trampa en el proceso de pesaje, el competidor será descalificado por decisión del Delegado Técnico en concordancia con el Oficial de Pesaje

Artículo 11. Actos prohibidos/sanciones

1. Las sanciones para cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.
2. Las sanciones están definidas como “gam-jeom” (deducción de puntos por las sanciones).
3. Un “gam-jeom” será declarado para los siguientes actos prohibidos:
 - 3.1 Expresar comentarios indeseables o de cualquier mala conducta por parte de un competidor o de un entrenador.
 - 3.2 De acuerdo al juicio del árbitro, un entrenador o un competidor, deberá tener un buen comportamiento y respetar el código de conducta.
 - 3.3 Los deportistas o entrenadores no deberán interrumpir o de interponerse en el camino del coordinador de campo en medio de la actividad de coordinación durante las competiciones.

*(Explicación *1)*

En los enfrentamientos de combate los “gam-jeom” serán deducidos directamente del marcador. Según reglamento de combate.

*(Explicación *2)*

En los enfrentamientos de Pumse y rompimiento serán deducidos de la puntuación FINAL de la gráfica.

*(Explicación *3)*

Si durante el transcurso del total de la gráfica un competidor o entrenador recibe 3 “gam-jeom” por mala conducta el competidor será descalificado.

Artículo 12. Procedimiento de la competición.

1. Llamada de los competidores

El grupo de los competidores de la gráfica serán llamados a la zona correspondiente. Cualquier competidor que no se presente en la zona después del tercer aviso, será considerado como retirado y no sumara puntos.

2. Inspección física y de los uniformes.

Los competidores y entrenadores se someterán a la inspección física y de los uniformes en la mesa de inspección a la entrada de la zona de competición. El competidor y entrenador no deberá mostrar ningún signo de oposición, y no podrá portar ningún objeto que pudiera causar daño al otro competidor. El entrenador deberá ir en ropa deportiva obligatoriamente.

*(Explicación *1)*

En las tres pistas de cada zona, estarán en pista dos competidores y sus entrenadores, debiendo estar los deportistas y entrenadores en espera en la zona asignada para ellos.

3. Procedimientos previos y posteriores a los enfrentamientos.

- 3.1 En combate se procederá como marca el reglamento de combate.
- 3.2 En los enfrentamientos de Pumse:
Se llamará a los competidores. Después de saludar se entre sí a la orden del árbitro decidirán el Pumse a realizar.
A las órdenes del árbitro: “chariot” “kionñe” “chumbi” “shi-jak” ejecutaran el Pumse.

Después de finalizar cada Pumse, los competidores deberán permanecer en sus posiciones y hacer el saludo a la orden del árbitro.

El árbitro declarará ganador de acuerdo con los resultados de los jueces (sistema de banderines)

Los competidores se saludaran entre sí a la orden del árbitro.

3.3 En los enfrentamientos de rompimiento:

Se llamará a los competidores. Después de saludar se entre sí a la orden del árbitro comenzará la preparación del competidor azul debiendo salir el competidor rojo.

Primero la actuación del competidor azul a la orden del árbitro “shi-jak”

Al finalizar el competidor azul saldrá de la pista y entrará el competidor rojo empezando su tiempo de preparación y comenzará a la orden del árbitro “shi-jak”

Una vez ejecutadas las dos actuaciones el árbitro declarará ganador de acuerdo con los resultados de los jueces (sistema de banderines)

Los competidores se saludaran entre sí a la orden del árbitro.

*(Explicación *2)*

Al finalizar cada gráfica esperaran en la zona asignada para pasar al siguiente tapiz de la zona:

Tapiz combate >>>>> tapiz Pumse >>>>>> tapiz rompimiento >>>>>

>>>>>>>zona de pódium.

Artículo 13. Criterios de valoración para los Pumse reconocidos.

La decisión debe ser tomada de acuerdo con las reglas de la FET – ETU – WTF.

Competición de Pumse reconocidos, Individual.

1. Precisión.
 - 1) Precisión de los movimientos básicos (Makki (defensa), Gongkiot (ataque), Chagui (patadas) y Sogui (posiciones de las piernas)
 - 2) Equilibrio.
 - 3) Detalles de cada Pumse.
2. Presentación.
 - 1) Velocidad, potencia.
 - 2) Coordinación, ritmo.
 - 3) Expresión de la energía.

Artículo 14. Criterio de valoración y método para las técnicas de rompimiento

1. Los materiales de rompimiento serán de polietileno expandido (porespan), con unas dimensiones 25x30 cm. Y un espesor de 2 cm.
2. Los materiales de rompimiento serán comprobados por un juez, de manera que no puedan ser previamente preparados.
3. No se permitirá ningún otro tipo de material.

4. La decisión debe ser tomada de acuerdo con las reglas de la FET – ETU – WTF.
 - 1) Rompimiento.
 - 2) Equilibrio.
 - 3) Velocidad, potencia.
 - 4) Coordinación, ritmo.
 - 5) Expresión de la energía.
5. Se tendrá en cuenta la dificultad del rompimiento con una ejecución correcta en base a la siguiente tabla:

Patadas/técnicas de mano nivel 1	Cualquier patada básica o técnica de mano realizada desde el suelo
Patadas/técnicas de mano nivel 2	Patadas de giro realizadas desde el suelo
Patadas en salto nivel 3	Tuio ap chagui Tuio yop chagui Tuio dollyo chagui Etc.
Patadas en salto nivel 4	Tuio mom dollyo nako chagui Tuio mom dollyo furyo chagui Tuio nopyy chagui Etc.
Patadas en salto nivel 5	Tuio ilja chagui Tuio kawi chagui Tuio mdumbal chagui(ap-yop-dollyo)

6. En la ejecución del rompimiento podrán ser asistidos por otro compañero de equipo o entrenador.

Artículo 15. Publicación de la puntuación y declaración de ganador.

- Combate:
La puntuación de cada combate será decidida por la puntuación del marcador.
La declaración de ganador será anunciada por el árbitro.
- Pumse:
La valoración de cada enfrentamiento será decidida por los jueces con sistema de banderines.
La declaración de ganador será anunciada por el árbitro.
- Rompimiento:
La valoración de cada enfrentamiento será decidida por los jueces con sistema de banderines una vez realizada la actuación del competidor rojo.
La declaración de ganador será anunciada por el árbitro.
- General:
Una vez finalizados todos los enfrentamientos y sumados todos los puntos obtenidos en cada uno de ellos la clasificación del grupo será anunciada y pasarán a pódium como 1º, 2º y 3ºs clasificados.

Artículo 16. Procedimiento para suspender la presentación

1. Si se para la competición por causas justificadas y distintas a una lesión, el árbitro debe declarar “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión) y reanudar la competición, teniendo en consideración todos los aspectos de la situación.

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

1) El árbitro debe suspender la competición anunciando “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión).

2) El árbitro debe permitir al competidor que reciba primeros auxilios durante un minuto.

3) Si el competidor no demuestra la voluntad de continuar la competición después de un minuto, incluso en el caso de que sólo sea una lesión leve, el competidor deberá ser declarado descalificado por el árbitro.

Artículo 17. Oficiales de arbitraje.

1. Cualificaciones

a) Los jueces deben estar en posesión de un Certificado de Juez Calificador regional de combate o Pumse.

b) Para ser Juez Calificador regional será necesario estar en posesión, como mínimo, del cinturón negro 1º Dan.

2. Responsabilidades

2.1 Árbitro

a) El árbitro de cada área (Combate, Pumse, Rompimiento) hará sus funciones específicas.

b) El árbitro debe declarar el ganador y “Gam-jeom” por penalizaciones. Las declaraciones del árbitro deben ser hechas sólo cuando la decisión de los jueces haya sido confirmada.

2.2 Jueces

a) Los jueces en combate deben documentar todos los puntos válidos.

b) Los jueces en Pumse y rompimientos deben expresar su decisión honradamente.

3. Uniforme de los árbitros oficiales

Los árbitros oficiales deben llevar uniformes designados por la F.C.y L.

Los árbitros oficiales no deben llevar ningún material a la pista que pueda interferir en la competición.

Artículo 18. El registrador.

El Juez de mesa o registrador 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 19. Formación y asignación de los oficiales.

- 1- Combate:
1 jefe de zona, 1 árbitro, 2 jueces, 1 cronometrador.
- 2- Pumse:
1 árbitro, 3 jueces de silla, 1 anotador.
- 3- Rompimiento:
1 árbitro, 3 jueces de silla, 1 anotador.

Artículo 20. Otros asuntos no especificados en las reglas.

Los asuntos no especificados en las reglas serán tramitados de la siguiente manera:

1. Los asuntos relacionados con la competición serán decididos por la comisión técnica de la competición.
2. Los asuntos no relacionados con la competición serán decididos por la comisión técnica de F.C.yL. o el área correspondiente.

Artículo 21. Sanciones y apelaciones.

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 director de competición, el director de Árbitros y el presidente del comité organizador.

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 de lo cual deben ser notificados a la F.C.yL.

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

a) 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 en 10 minutos después de la señalización de puntos por la ejecución.

b) Una deliberación de la protesta debe ser llevada a cabo por el Comité de Apelación de la competición excluyendo a aquellos miembros del mismo club de los competidores implicados y una resolución debe ser hecha por mayoría.

c) 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 tres (3) 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.

(Interpretación)

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.

LA COMISION TECNICA DE LA FCYL PODRÁ MODIFICAR ESTE REGLAMENTO POR NECESIDADES DE LA COMPETICION EN CUALQUIER MOMENTO.