



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



SP 1. Propósito

El propósito de este Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación es el siguiente:

- a. Estandarizar los criterios de juicio de los Miembros del Jurado y de los Jueces y Árbitros.
- b. Proteger la autoridad de los Miembros del Jurado y de los Jueces y Árbitros.
- c. Detallar los Derechos y Deberes de los Miembros del Jurado y de los Jueces y Árbitros.

SP 2. Aplicación

Este reglamento es para ser aplicado en cada campeonato oficial sancionado por la ITF para cinturones negros.

SP 3. Formas Individuales

1. Los competidores competirán uno contra otro (1 a 1).
2. Ambos competidores realizarán, simultáneamente las formas designadas adecuadas a su graduación. (Véase el artículo T.27 del Reglamento de Torneos para Campeonatos Mundiales de Juveniles y Adultos de la ITF).
3. La primera forma designada será elegida al azar entre tres últimas formas correspondientes a su nivel de graduación.
4. La segunda forma designada será elegida al azar entre las formas restantes desde Chon-Ji hasta las correspondientes a su nivel de graduación.
5. Todas las formas designadas se extraerán al azar utilizando el Sistema de Puntuación Electrónica de la ITF, y deberán ser supervisadas y verificadas por el Presidente del Jurado.

Procedimiento de Puntuación

Los Jueces deberán anotar electrónicamente todo punto(s) como se indica en el Reglamento para Torneos Mundiales de Juveniles y Adultos de la ITF y se aplicarán las siguientes decisiones:

1. Nivel 1: Los Jueces deducirán hasta 6 puntos en total (en incrementos de .2 únicamente) por cada error técnico observado, o darán un total de puntaje de 0 si un evento de sanción mayor es observado. Los Jueces entonces pasarán al Nivel 2 de puntuación.
Nivel 2: Los Jueces deducirán hasta 2 puntos (en incrementos de .5 únicamente) por errores en el ritmo general y o movimiento ondulatorio. Los Jueces entonces pasarán al Nivel 3 de puntuación.
Nivel 3: Los Jueces deducirán hasta 2 puntos (en incrementos de .5 únicamente) por errores en el poder general.
Puntuación Total: El Sistema NESS calculará la puntuación total de cada competidor de acuerdo a las deducciones emitidas por cada Juez.
2. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de (2) votos de Jueces a su favor, será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición.
3. En el caso de un empate, debe realizarse otra forma designada, (previo retiro del sorteo de las formas designadas ya realizadas) hasta que se decidida el ganador.



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



FORMAS INDIVIDUALES SANCIONES

Usted tiene 10 puntos en total - Por favor deducir por cada infracción cometida

DEDUCIR 0.2 PUNTOS, POR OCURRENCIA, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO LIMITADO A	
Nivel de Puntuación 1	No exclamar, o exclamar el nombre incorrecto de la forma
	Gritar o exclamar "Kihap" en cualquier momento durante, o al final de la forma
	Realizar una técnica a una altura incorrecta
	Perder el equilibrio
	Dudar y/o detenerse por más de una fracción de segundo
	No regresar al sitio de inicio (<i>dentro del radio de un ancho de hombros</i>)
	Falta de poder en una técnica específica
	Regresar al punto de partida con el pie equivocado
	Pisar completamente fuera del ring con ambos pies
	Inexacta o Incorrecta realización de los Pasos (<i>ubicación del pie luego de patear, en el lugar de giro, de pivoteado, ubicación de un pie al otro, desliz largo, desliz corto...</i>)
Máximo de 6 puntos totales por deducciones	Respiración Inexacta o Incorrecta
	Preparación o Ejecución Inexacta o Incorrecta de técnica (<i>ej. cruzar, acción previa, saltar, salto...</i>)
	Movimiento Ondulatorio Inexacto o Incorrecto
	Posición Inexacta o Incorrecta
	Moción Inexacta o Incorrecta (<i>ej. continuada, conectada, lenta, rápida, natural, normal</i>)
	Atacar o defender con una técnica errónea.
Suspensión Incorrecta (<i>retención</i>) o terminación (<i>retracción</i>) de una patada, de acuerdo a la definición técnica para dicha técnica.	

OTORGAR 0 PUNTOS (para la forma completa) POR:	
Sanciones Terminales	Detener la forma completamente y/o no finalizar la forma
	Pausar y/o detenerse por más de 2 segundos completos
Otorgadas durante El Nivel de Puntuación 1	Comenzar la forma hacia la dirección equivocada (<i>lado/frente/atrás</i>)
	Comenzar una forma diferente a aquella designada, o con cualquier técnica fundamental diferente a aquella definida para esa forma
	Fallar en realizar el número total de movimientos requeridos por las instrucciones técnicas de la forma. (<i>Olvidar o agregar uno o más movimientos</i>)

Nota: En el caso que una sola técnica tenga múltiples errores, deducir una penalidad por cada error cometido

(Por ejemplo, si la forma requiere una posición de caminar - golpe de puño alto, no obstante el competidor realiza una Posición en L con un golpe medio con punta de dedos, deducir 0.2 puntos por la técnica incorrecta. 0.2 por altura incorrecta, y 0.2 por posición incorrecta; por un total de 0.6 deducciones)

Nivel de Puntuación 2	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0.5) POR:
	Ritmo y Movimiento Ondulatorio General

Nivel de Puntuación 3	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0.5) POR:
	Poder General



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



Ejemplo de puntuación:

Resultados luego de la primera forma designada:

R 1 M Pat, 1.Dan, Sen.									
124 FIN 16 ARG 1628					124 FIN 16 ARG 1628				
Surname, Forename					Surname, Forename				
KWANG-GAE									
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0
0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0
873	GR	Draw		A. 1628					
41	NO	2 - 2 - 1		1800					

Resultados luego de la segunda forma designada:

R 1 M Pat, 1.Dan, Sen.									
124 FIN 16 ARG 1628					124 FIN 16 ARG 1628				
Surname, Forename					Surname, Forename				
YUL-GOK									
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0
7,0	6,0	7,0	6,5	6,5	6,5	7,0	7,0	6,5	7,0
14,0	12,5	14,5	14,0	14,0	13,0	13,0	13,5	13,5	14,0
873	GR	Draw		A. 1628					
41	NO	3 - 0 - 2		1800					

SP 4. Formas en Equipo

1. Ambos equipos realizarán tanto una (1) forma opcional y una (1) forma designada en el siguiente orden:
 - Equipo 1 – Forma opcional
 - Equipo 2 – Forma opcional
 - Equipo 1 – Forma Designada
 - Equipo 2 – Forma Designada

Procedimiento de Puntuación

1. Nivel 1: Los Jueces deducirán hasta 5 puntos en total (en incrementos de .2 únicamente) por cada error técnico anotado, u otorgarán un puntaje total de 0 si un evento de sanción mayor es anotado. Los Jueces entonces pasarán al Nivel 2 de puntuación.

Nivel 2: Los Jueces deducirán hasta 4 puntos (en incrementos de .5 únicamente) por errores en Trabajo en Equipo, Coreografía, y Dificultad. Los Jueces entonces pasarán al Nivel 3 de puntuación.

Nivel 3: Los Jueces deducirán hasta 1 punto (en incrementos de .5 únicamente) por errores en el poder general.

Puntuación Total: El Sistema NESS calculará la puntuación total de cada competidor de acuerdo a las deducciones emitidas por cada Juez.

2. Luego de deducir puntos por errores, los Jueces deberán dar una puntuación entre 0 y 10 puntos por cada forma realizada, basado en coreografía, trabajo en equipo, contenido técnico, poder, equilibrio, respiración y movimiento ondulatorio.
3. El equipo que obtiene la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos de Jueces en su favor, será declarado el ganador y avanzará a la próxima ronda de competición.
4. En el caso de un empate, debe realizarse otra forma designada, (con el retiro del sorteo de las formas previamente designadas) hasta que se decida el ganador.



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



FORMAS EN EQUIPO SANCIONES

Usted tiene 10 puntos en total - Por favor deducir por cada infracción cometida

DEDUCIR 0.2 PUNTOS, POR OCURRENCIA, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO LIMITADO A	
Nivel de	No exclamar, o exclamar el nombre incorrecto de la forma
	Gritar o exclamar "Kihap" en cualquier momento durante, o al final de la forma
	Realizar una técnica a una altura incorrecta
	Perder el equilibrio
	Dudar y/o detenerse por más de una fracción de segundo
Puntuación 1	No regresar al punto de partida (dentro del radio de un ancho de hombros)
	Regresar al punto de partida con el pie equivocado
	Falta de poder en una técnica específica
Máximo de 5 totales por deducciones	Pisar completamente fuera del ring con ambos pies
	Inexacta o Incorrecta realización de los Pasos
	Respiración Inexacta o Incorrecta
	Preparación o Ejecución Inexacta o Incorrecta de técnica (ej. <i>cruzar, acción previa, saltar, salto...</i>)
	Movimiento Ondulatorio Inexacto o Incorrecto
	Posición Inexacta o Incorrecta
	Moción Inexacta o Incorrecta (ej. <i>continuada, conectada, lenta, rápida, natural, normal</i>)
Atacar o defender con una técnica errónea.	
	No retraer inmediatamente una patada de retracción luego de ejecutarla (Frontal/Frontal de Lado/Circular/Patada con Metatarso hacia afuera Media o Alta)
	Fallar en que al menos un competidor siga el ritmo prescrito de la forma en todo momento

OTORGAR 0 PUNTOS (para la forma completa) POR:	
Sanciones	Detener la forma completamente y/o no finalizar la forma
Terminales	Pausar y/o detenerse por más de 2 segundos completos
Otorgadas durante El Nivel de Puntuación 1	Comenzar la forma hacia la dirección equivocada (<i>lado/frente/atrás</i>)
	Comenzar una forma diferente a aquella designada, o con cualquier técnica fundamental diferente a aquella definida para esa forma
	Fallar en realizar el número total de movimientos requeridos por las instrucciones técnicas de la forma. (<i>Olvidar o agregar uno o más movimientos</i>)

Nota: En el caso que una sola técnica tenga múltiples errores, deducir una sanción por cada error cometido.

(*Por ejemplo: si la forma requiere una posición de caminar - golpe de puño alto, no obstante el competidor realiza una posición en L - golpe medio con punta de dedos, deducir 0.2 puntos por la técnica incorrecta, 0.2 por altura incorrecta, y 0.2 por posición incorrecta; por un total de 0.6 deducciones*)

Nivel de Puntuación	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0.5) POR:
2	Trabajo en Equipo, Coreografía y Dificultad

Nivel de Puntuación	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 1 PUNTO AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0.5) POR:
3	Poder General



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



Ejemplo de puntuación:

Resultado luego de la forma opcional por equipos:

Resultado total luego de la forma opcional y designada por equipos:

R 1 M Pat, Team, Sen.										
124	ENG				16	POL				1628
	England					Poland				
OPTIONAL PATTERN										
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	
0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	
873 GR				Draw		A. 1628				
41 NO				2 - 2 - 1		. 1800				

R 1 M Pat, Team, Sen.										
124	ENG				16	POL				1628
	England					Poland				
YUL-GOK										
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	
7,0	6,0	7,0	6,5	6,5	6,5	7,0	7,0	6,5	7,0	
14,0	12,5	14,5	14,0	14,0	13,0	13,0	13,5	13,5	14,0	
873 GR				Draw		A. 1628				
41 NO				3 - 0 - 2		. 1800				

SP 5. Lucha Individual

Los Jueces de Esquina deberán anotar electrónicamente todo punto(s) como se indica en el Reglamento de Torneo del Campeonato Mundial de Juveniles y Adultos de la ITF y se aplicarán las siguientes decisiones:

Individual

1. El competidor que obtenga la mayoría de votos de los jueces con un mínimo de dos (2) votos de Jueces en su favor, será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición.
2. En caso de un empate, entonces seguirá una extensión de un (1) minuto.
3. En caso de otro empate, el primer punto marcado decidirá quién es el ganador.

Ejemplo de puntuación:

Ring 1 M Sp, -85kg, Sen.										
124	FIN				16	ARG				1628
	Surname, Forename					Surname, Forename				
2 0:00										
Foul		Result		X		Foul		Foul		
04	2	1	0	3	1	07				
3		5		3		5				
3		4		4		3				



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF–Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 –Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



SP 6. Lucha en equipos

Los Jueces de Esquina deberán anotar electrónicamente todo punto(s) como se indica en el Reglamento de Torneo del Campeonato Mundial de Juveniles y Adultos de la ITF y se aplicarán las siguientes decisiones:

1. El Equipo que obtenga – luego de los cinco (5) combates – la mayoría del total de los votos de los jueces será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición.
2. En caso de un empate luego de los cinco (5) combates, cada coach seleccionará un (1) competidor para luchar un combate extra de dos (2) minutos.
 - a. El competidor que obtenga la mayoría de votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos de Jueces a su favor, será declarado el ganador y el Equipo avanzará a la siguiente ronda de competición.
 - b. En caso de otro empate, el mismo competidor luchará nuevamente hasta que se efectúa el primer punto marcado; el competidor con la mayoría de los votos de los Jueces y con un mínimo de dos (2) votos de Jueces en su favor será declarado el ganador y el Equipo avanzará a la siguiente ronda de competición.

Otros

- A. En caso que un equipo retire a un competidor, el otro equipo recibirá (quince) 15 puntos. El momento en el cual se retira al competidor no es importante; la misma sanción se aplica si el retiro se realiza al comienzo del match o cinco (5) segundos antes de que el match termine.

Implementación:

En el caso de que un equipo retire a un competidor, el Presidente del Jurado dará permiso verbal al Asistente de Informática para ejecutar el comando “Abandono - (Rojo o Azul)” en la computadora, resultando en que el equipo opuesto reciba automáticamente 15 puntos.

- B. En caso que un competidor es: 1) lesionado y por lo tanto imposibilitado para seguir compitiendo de acuerdo a la decisión del médico; 2) descalificado; o 3) recibe tres (3) puntos en contra otorgados directamente, el otro equipo recibirá cuatro (4) puntos.

Implementación:

En el caso en que un competidor es lesionado, descalificado o recibe 3 puntos en contra, el Presidente del Jurado dará permiso verbal al Asistente de Informática para ejecutar el comando “Descalificar - (Rojo o Azul)” en la computadora, resultando en que el equipo opuesto reciba automáticamente 4 puntos.



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)

(Páginas 1-14)



Ejemplo de puntuación:

<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>2 1 0:00 1</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>08 1 2 1 1 1 03</p> <table border="1"> <tr><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	4	2	1	2	4	3	3	3	<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>2 2 0:00 4</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>03 0 0 1 3 0 06</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td>6</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>7</td></tr> </table>	5	6	3	6	4	4	4	7																																																
4	2	1	2																																																														
4	3	3	3																																																														
5	6	3	6																																																														
4	4	4	7																																																														
<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>3 3 0:00 5</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>07 0 1 2 1 1 04</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td>3</td></tr> </table>	5	5	4	4	5	6	4	3	<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>6 4 0:00 6</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>02 0 3 0 1 0 05</p> <table border="1"> <tr><td>9</td><td>5</td><td>7</td><td>5</td></tr> <tr><td>8</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> </table>	9	5	7	5	8	5	6	7																																																
5	5	4	4																																																														
5	6	4	3																																																														
9	5	7	5																																																														
8	5	6	7																																																														
<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>6 5 0:00 7</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>01 1 0 3 1 1 02</p> <table border="1"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td></tr> </table>	3	3	2	2	3	3	3	5	<p>Ganador rojo luego de 5 combates</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th colspan="3">Umpire Votes</th> <th colspan="3">Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>1</td><td>1</td><td>2</td> <td>1</td><td>1</td><td>2</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>3</td><td>1</td><td>0</td> <td>4</td><td>2</td><td>2</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>1</td><td>2</td><td>1</td> <td>5</td><td>4</td><td>3</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>1</td><td>0</td><td>3</td> <td>6</td><td>4</td><td>6</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>1</td><td>3</td><td>0</td> <td>7</td><td>7</td><td>6</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>		Umpire Votes			Points Total			bout 1	1	1	2	1	1	2	bout 2	3	1	0	4	2	2	bout 3	1	2	1	5	4	3	bout 4	1	0	3	6	4	6	bout 5	1	3	0	7	7	6	extra bout							first point						
3	3	2	2																																																														
3	3	3	5																																																														
	Umpire Votes			Points Total																																																													
bout 1	1	1	2	1	1	2																																																											
bout 2	3	1	0	4	2	2																																																											
bout 3	1	2	1	5	4	3																																																											
bout 4	1	0	3	6	4	6																																																											
bout 5	1	3	0	7	7	6																																																											
extra bout																																																																	
first point																																																																	



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)

(Páginas 1-14)



Ganador rojo luego de 5 combates	Ganador azul luego de 5 combates	Ganador azul luego de 5 combates																																																			
<table border="1"><thead><tr><th>Umpire Votes</th><th>Points Total</th></tr></thead><tbody><tr><td>bout 1: 1 1 2</td><td>1 1 2</td></tr><tr><td>bout 2: 3 1 0</td><td>4 2 2</td></tr><tr><td>bout 3: 1 2 1</td><td>5 4 3</td></tr><tr><td>bout 4: 1 0 3</td><td>6 4 6</td></tr><tr><td>bout 5: 1 3 0</td><td>7 7 6</td></tr><tr><td>extra bout: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr><tr><td>first point: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr></tbody></table>	Umpire Votes	Points Total	bout 1: 1 1 2	1 1 2	bout 2: 3 1 0	4 2 2	bout 3: 1 2 1	5 4 3	bout 4: 1 0 3	6 4 6	bout 5: 1 3 0	7 7 6	extra bout: [] [] []	[] [] []	first point: [] [] []	[] [] []	<table border="1"><thead><tr><th>Umpire Votes</th><th>Points Total</th></tr></thead><tbody><tr><td>bout 1: 4 0 0</td><td>4 0 0</td></tr><tr><td>bout 2: 3 1 0</td><td>7 1 0</td></tr><tr><td>bout 3: 1 1 2</td><td>8 2 2</td></tr><tr><td>bout 4: 0 0 4</td><td>8 2 6</td></tr><tr><td>bout 5: 0 1 3</td><td>8 3 9</td></tr><tr><td>extra bout: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr><tr><td>first point: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr></tbody></table>	Umpire Votes	Points Total	bout 1: 4 0 0	4 0 0	bout 2: 3 1 0	7 1 0	bout 3: 1 1 2	8 2 2	bout 4: 0 0 4	8 2 6	bout 5: 0 1 3	8 3 9	extra bout: [] [] []	[] [] []	first point: [] [] []	[] [] []	<table border="1"><thead><tr><th>Umpire Votes</th><th>Points Total</th></tr></thead><tbody><tr><td>bout 1: 3 0 1</td><td>3 0 1</td></tr><tr><td>bout 2: 1 0 3</td><td>4 0 4</td></tr><tr><td>bout 3: 3 0 1</td><td>7 0 5</td></tr><tr><td>bout 4: 0 0 4</td><td>7 0 9</td></tr><tr><td>bout 5: 2 1 1</td><td>9 1 10</td></tr><tr><td>extra bout: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr><tr><td>first point: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr></tbody></table>	Umpire Votes	Points Total	bout 1: 3 0 1	3 0 1	bout 2: 1 0 3	4 0 4	bout 3: 3 0 1	7 0 5	bout 4: 0 0 4	7 0 9	bout 5: 2 1 1	9 1 10	extra bout: [] [] []	[] [] []	first point: [] [] []	[] [] []			
Umpire Votes	Points Total																																																				
bout 1: 1 1 2	1 1 2																																																				
bout 2: 3 1 0	4 2 2																																																				
bout 3: 1 2 1	5 4 3																																																				
bout 4: 1 0 3	6 4 6																																																				
bout 5: 1 3 0	7 7 6																																																				
extra bout: [] [] []	[] [] []																																																				
first point: [] [] []	[] [] []																																																				
Umpire Votes	Points Total																																																				
bout 1: 4 0 0	4 0 0																																																				
bout 2: 3 1 0	7 1 0																																																				
bout 3: 1 1 2	8 2 2																																																				
bout 4: 0 0 4	8 2 6																																																				
bout 5: 0 1 3	8 3 9																																																				
extra bout: [] [] []	[] [] []																																																				
first point: [] [] []	[] [] []																																																				
Umpire Votes	Points Total																																																				
bout 1: 3 0 1	3 0 1																																																				
bout 2: 1 0 3	4 0 4																																																				
bout 3: 3 0 1	7 0 5																																																				
bout 4: 0 0 4	7 0 9																																																				
bout 5: 2 1 1	9 1 10																																																				
extra bout: [] [] []	[] [] []																																																				
first point: [] [] []	[] [] []																																																				
<table border="1"><thead><tr><th>Empate luego de 5 combates Empate en el combate extra Ganador rojo luego del primer punto</th></tr></thead><tbody><tr><td>Umpire Votes</td><td>Points Total</td></tr><tr><td>bout 1: 4 0 0</td><td>4 0 0</td></tr><tr><td>bout 2: 1 1 2</td><td>5 1 2</td></tr><tr><td>bout 3: 1 1 2</td><td>6 2 4</td></tr><tr><td>bout 4: 1 1 2</td><td>7 3 6</td></tr><tr><td>bout 5: 1 1 2</td><td>8 4 8</td></tr><tr><td>extra bout: 1 3 0</td><td>1 3 0</td></tr><tr><td>first point: 2 1 1</td><td>2 1 1</td></tr></tbody></table>	Empate luego de 5 combates Empate en el combate extra Ganador rojo luego del primer punto	Umpire Votes	Points Total	bout 1: 4 0 0	4 0 0	bout 2: 1 1 2	5 1 2	bout 3: 1 1 2	6 2 4	bout 4: 1 1 2	7 3 6	bout 5: 1 1 2	8 4 8	extra bout: 1 3 0	1 3 0	first point: 2 1 1	2 1 1	<table border="1"><thead><tr><th>Abandono rojo en el combate 3 Ganador azul luego de 5 combates</th></tr></thead><tbody><tr><td>Umpire Votes</td><td>Points Total</td></tr><tr><td>bout 1: 4 0 0</td><td>4 0 0</td></tr><tr><td>bout 2: 4 0 0</td><td>8 0 0</td></tr><tr><td>bout 3: 0 0 15</td><td>8 0 15</td></tr><tr><td>bout 4: 4 0 0</td><td>12 0 15</td></tr><tr><td>bout 5: 3 0 1</td><td>15 0 16</td></tr><tr><td>extra bout: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr><tr><td>first point: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr></tbody></table>	Abandono rojo en el combate 3 Ganador azul luego de 5 combates	Umpire Votes	Points Total	bout 1: 4 0 0	4 0 0	bout 2: 4 0 0	8 0 0	bout 3: 0 0 15	8 0 15	bout 4: 4 0 0	12 0 15	bout 5: 3 0 1	15 0 16	extra bout: [] [] []	[] [] []	first point: [] [] []	[] [] []	<table border="1"><thead><tr><th>Abandono rojo en el combate 3 Ganador rojo luego de 5 combates</th></tr></thead><tbody><tr><td>Umpire Votes</td><td>Points Total</td></tr><tr><td>bout 1: 4 0 0</td><td>4 0 0</td></tr><tr><td>bout 2: 4 0 0</td><td>8 0 0</td></tr><tr><td>bout 3: 0 0 15</td><td>8 0 15</td></tr><tr><td>bout 4: 4 0 0</td><td>12 0 15</td></tr><tr><td>bout 5: 4 0 0</td><td>16 0 15</td></tr><tr><td>extra bout: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr><tr><td>first point: [] [] []</td><td>[] [] []</td></tr></tbody></table>	Abandono rojo en el combate 3 Ganador rojo luego de 5 combates	Umpire Votes	Points Total	bout 1: 4 0 0	4 0 0	bout 2: 4 0 0	8 0 0	bout 3: 0 0 15	8 0 15	bout 4: 4 0 0	12 0 15	bout 5: 4 0 0	16 0 15	extra bout: [] [] []	[] [] []	first point: [] [] []	[] [] []
Empate luego de 5 combates Empate en el combate extra Ganador rojo luego del primer punto																																																					
Umpire Votes	Points Total																																																				
bout 1: 4 0 0	4 0 0																																																				
bout 2: 1 1 2	5 1 2																																																				
bout 3: 1 1 2	6 2 4																																																				
bout 4: 1 1 2	7 3 6																																																				
bout 5: 1 1 2	8 4 8																																																				
extra bout: 1 3 0	1 3 0																																																				
first point: 2 1 1	2 1 1																																																				
Abandono rojo en el combate 3 Ganador azul luego de 5 combates																																																					
Umpire Votes	Points Total																																																				
bout 1: 4 0 0	4 0 0																																																				
bout 2: 4 0 0	8 0 0																																																				
bout 3: 0 0 15	8 0 15																																																				
bout 4: 4 0 0	12 0 15																																																				
bout 5: 3 0 1	15 0 16																																																				
extra bout: [] [] []	[] [] []																																																				
first point: [] [] []	[] [] []																																																				
Abandono rojo en el combate 3 Ganador rojo luego de 5 combates																																																					
Umpire Votes	Points Total																																																				
bout 1: 4 0 0	4 0 0																																																				
bout 2: 4 0 0	8 0 0																																																				
bout 3: 0 0 15	8 0 15																																																				
bout 4: 4 0 0	12 0 15																																																				
bout 5: 4 0 0	16 0 15																																																				
extra bout: [] [] []	[] [] []																																																				
first point: [] [] []	[] [] []																																																				

SP 7. Poder

Los Jueces deberán anotar electrónicamente todo punto(s) como se indica en el Reglamento de Torneo del Campeonato Mundial de Juveniles y Adultos de la ITF y se aplicarán las siguientes decisiones:

- Luego que una bandera roja es levantada por el Árbitro, cada competidor Individual Masculino o Equipo Masculino tiene un total de cinco (5) minutos para intentar doblar o separar la(s) tabla(s) de la totalidad de los cinco (5) ítems de la lista de roturas que deben incluir una (1) medición de la distancia con un toque permitido, seguido por el intento de romper la tabla(s).
- Luego que una bandera roja es levantada por el Árbitro, cada competidora Individual Femenina o Equipo Femenino tiene un total de tres (3) minutos para intentar doblar o separar las tablas de la totalidad de los tres (3) ítems de la lista de roturas que deben incluir una (1) medición de la distancia con un toque permitido, seguido por el intento de romper la tabla(s).
- Competidores y/o Equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier rotura que no se haya intentado dentro del tiempo límite prescripto.
- Los Árbitros pueden rechazar un intento por fallar en mantener lo siguiente:
 - Correcto equilibrio y postura durante todo el intento.
 - Herramienta de ataque correcta en la manera correcta.
- Los Árbitros deben examinar cada tabla antes de cada intento.
- Cada tabla separada contará como tres (3) puntos y cada tabla doblada contará como un (1) punto.
- Los cuatro puntajes más altos determinarán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3ros puestos. (Solo en el caso en que dos (2) o más competidores empaten por el tercer puesto con igual puntaje total, en la misma ronda de rotura, habrá entonces dos ganadores de 3ros puestos.)
- En el caso de un empate, el Presidente del Jurado extraerá al azar un ítem de la lista de técnicas para que sea la que desempate. Él/Ella decidirá cuántas



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)

(Páginas 1-14)



tablas serán las utilizadas. Los coaches deberán indicar los competidores que harán la rotura y en el caso de otro empate ellos entonces indicarán a los dos competidores siguientes. Se procederá en este orden hasta que se decida el ganador.

NB: Competidores y/o Equipos que no anotaron ningún punto en su primer intento durante la competición no tendrán permitido continuar con la competencia de rotura de poder para determinar puesto alguno y no recibirán medalla alguna.

Ejemplo de puntuación:

Primera ronda										
ITF #15390 Senior Male Individual Power Breaking										
No.	Country	Name	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
1	1	COU1 Name 1	4	0	6	4	4	18	3	<
2	2	COU2 Name 2	2	4	0	0	0	6	9	
3	3	COU3 Name 3	0	0	0	0	0	0	10	
4	4	COU4 Name 4	0	0	6	0	1	7	8	
5	5	COU5 Name 5	4	4	6	4	4	22	1	<
6	6	COU6 Name 6	4	4	6	4	4	22	1	<
7	7	COU7 Name 7	0	4	6	4	4	18	3	<
8	8	COU8 Name 8	4	4	6	0	4	18	3	<
9	9	COU9 Name 9	4	4	0	4	4	16	7	
10	10	COU10 Name 10	4	4	6	4	0	18	3	<

Segunda ronda										
ITF #15390 Senior Male Individual Power Breaking										
No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place
5	5	COU5 Name 5	1		1				1	2 <<
6	6	COU6 Name 6	1		6				6	1 <<<
1	1	COU1 Name 1	3		6				6	3 <<
7	7	COU7 Name 7	3		6				6	3 <<
8	8	COU8 Name 8	3		0				0	6 <
10	10	COU10 Name 10	3		6				6	3 <
2									0	7
3									0	7
4									0	7
9									0	7

Tercera ronda (un tercer puesto)										
ITF #15390 Senior Male Individual Power Breaking										
No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place
2	6	COU6 Name 6	1						0	1 <
1	5	COU5 Name 5	2						0	2 <
3	1	COU1 Name 1	3			1			1	4 <
4	7	COU7 Name 7	3			0	5		0	5 <
6	10	COU10 Name 10	3			3			3	3 <
5									0	6
7									0	6
8									0	6
9									0	6
10									0	6

Tercera ronda (dos terceros puestos)										
ITF #15390 Senior Male Individual Power Breaking										
No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place
2	6	COU6 Name 6	1						0	1 <
1	5	COU5 Name 5	2						0	2 <
3	1	COU1 Name 1	3			1	1		1	3 <
4	7	COU7 Name 7	3			0	5		0	5 <
6	10	COU10 Name 10	3				1		1	3 <
5									0	6
7									0	6
8									0	6
9									0	6
10									0	6

Resultado (un tercer puesto)										
ITF #15390 Senior Male Individual Power Breaking										
No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place
1	6	COU6 Name 6	1						0	1 <
2	5	COU5 Name 5	2						0	2 <
5	10	COU10 Name 10	3						0	3 <
3									0	4
4									0	4
6									0	4
7									0	4
8									0	4
9									0	4
10									0	4

Resultado (dos terceros puestos)										
ITF #15390 Senior Male Individual Power Breaking										
No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place
1	6	COU6 Name 6	1						0	1 <
2	5	COU5 Name 5	2						0	2 <
3	1	COU1 Name 1	3						0	3 <
5	10	COU10 Name 10	3						0	3 <
4									0	5
6									0	5
7									0	5
8									0	5
9									0	5
10									0	5



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



SP 8. Técnica Especial

Los Jueces deberán anotar electrónicamente todo punto(s) como se indica en el Reglamento de Torneo del Campeonato Mundial de Juveniles y Adultos de la ITF y se aplicarán las siguientes decisiones:

- a. Luego que una bandera roja es levantada por el Árbitro, cada competidor Individual Masculino o Equipo Masculino tiene un total de cinco (5) minutos para intentar mover la tabla de la totalidad de los cinco (5) ítems de la lista de roturas especiales que deben incluir una (1) medición de la distancia sin toque permitido, seguido por el intento de mover la tabla.
- b. Luego que una bandera roja es levantada por el Árbitro, cada competidora Individual Femenina o Equipo Femenino tiene un total de tres (3) minutos para intentar mover la tabla de la totalidad de las tres (3) técnicas especiales que deben incluir una (1) medición de la distancia sin toque permitido, seguido por el intento de mover la tabla.
- c. Los competidores y/o Equipos que excedan el tiempo límite deberán recibir 0 puntos por cualquier rotura que no se haya intentado dentro del tiempo límite prescripto.
- d. Los Árbitros pueden rechazar una rotura debido a lo siguiente:
 - Uso de la herramienta de ataque incorrecta o en la manera incorrecta.
 - Derribar el obstáculo al realizar Twio Nomo Yop Chagi.
 - Caer (cuando cualquier parte del cuerpo, además de los pies, toca el piso).
- e. Los Árbitros deben examinar regularmente cada máquina y/o tabla.
- f. Cada tabla movida completamente contará como tres (3) puntos y cada tabla movida a medias contará como un (1) punto.
- g. Los cuatro puntajes más altos determinarán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3ros puestos. (Solo en el caso en que dos (2) o más competidores empaten por el tercer puesto con igual puntaje total en la misma ronda de salto, habrá dos ganadores de 3ros puestos.)
- h. En el caso de un empate el Presidente del Jurado seleccionará un ítem de la lista para que sea el que desempate. Él/Ella decidirá cuán alto será el salto. Los competidores empatados entonces continuarán saltando hasta que los puestos sean decididos.

NB: Los competidores y/o Equipos que no anotaron ningún punto en su primer intento durante la competición no tendrán permitido continuar con la competencia de técnica especial para determinar puesto alguno y no recibirán medalla alguna.



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF-Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 –Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)

(Páginas 1-14)



Ejemplo de puntuación:

Primera ronda									
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique									
No.	Country	Name	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place
1	1 COU1	Name 1	2	1	0	0	2	5	7
2	2 COU2	Name 2	2	0	2	2	0	6	3
3	3 COU3	Name 3	2	2	2	2	2	10	1
4	4 COU4	Name 4	0	0	0	0	0	0	10
5	5 COU5	Name 5	0	0	0	0	2	2	8
6	6 COU6	Name 6	0	0	0	0	2	2	8
7	7 COU7	Name 7	2	1	2	2	2	9	2
8	8 COU8	Name 8	2	2	2	0	0	6	3
9	9 COU9	Name 9	2	0	2	0	2	6	3
10	10 COU10	Name 10	2	2	0	0	2	6	3

Segunda ronda (un tercer puesto)										
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique										
No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place
3	3 COU3	Name 3	1						0	1
7	7 COU7	Name 7	2						0	2
2	2 COU2	Name 2	3	1					1	4
8	8 COU8	Name 8	3	0					0	5
9	9 COU9	Name 9	3	2					2	3
10	10 COU10	Name 10	3	0					0	5

Segunda ronda (dos terceros puestos)										
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique										
No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place
3	3 COU3	Name 3	1						0	1
7	7 COU7	Name 7	2						0	2
2	2 COU2	Name 2	3		2				2	3
8	8 COU8	Name 8	3	0					0	5
9	9 COU9	Name 9	3	2					2	3
10	10 COU10	Name 10	3	0					0	5

Resultado (un tercer puesto)										
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique										
No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place
1	3 COU3	Name 3	1						0	1
2	7 COU7	Name 7	2						0	2
5	9 COU9	Name 9	3						0	3

Resultado (dos terceros puestos)										
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique										
No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place
1	3 COU3	Name 3	1						0	1
2	7 COU7	Name 7	2						0	2
3	2 COU2	Name 2	3						0	3
5	9 COU9	Name 9	3						0	3

SP 9. Competición de Lucha Libre Pre-Establecida

Los Jueces deberán anotar electrónicamente todo punto(s), como se indica en el Reglamento de Torneo del Campeonato Mundial de Juveniles y Adultos de la ITF.

El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los Jueces será declarado el ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición de acuerdo con el siguiente criterio:

1. El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los Jueces, con un mínimo de dos (2) votos de Jueces a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición.
2. En el caso de un empate, ambos equipos realizarán un tiempo adicional, hasta que sea decidido el ganador.

Cada equipo se desempañará uno a la vez, y los Jueces darán una puntuación entre 0 y 10 puntos, luego de haber deducido puntos por errores por cada ejecución teniendo en cuenta el siguiente criterio:



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



Procedimiento de Puntuación

1. Nivel 1: Los Jueces deducirán hasta 4 puntos en total (en incrementos de .2 únicamente) por cada error técnico anotado, u otorgarán un puntaje total de 0 si un evento de sanción mayor es anotado. Los Jueces entonces pasarán al Nivel 2 de puntuación.
Nivel 2: Los Jueces deducirán hasta 4 puntos (en incrementos de .5 únicamente) por errores en Trabajo en Equipo, Coreografía, Dificultad, Poder. Los Jueces entonces pasarán al Nivel 3 de puntuación.
Nivel 3: Los Jueces deducirán hasta 2 puntos (en incrementos de .5 únicamente) por errores en el poder general.
Puntuación Total: El Sistema NESS calculará la puntuación total de cada competidor de acuerdo a las deducciones emitidas por cada Juez.
2. Luego de deducir puntos por errores, los Jueces deberán dar una puntuación entre 0 y 10 puntos por la ejecución, basado en coreografía, trabajo en equipo, dificultad, poder, y movimiento ondulatorio.
3. El equipo que obtiene la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos de Jueces en su favor, será declarado el ganador y avanzará a la próxima ronda de competición.
4. En el caso de un empate, ambos equipos actuarán nuevamente, hasta que se decidida el ganador.



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF – Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1º de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



LUCHA LIBRE PRE-ESTABLECIDA SANCIONES

Usted tiene 10 puntos en total - Por favor deducir por cada infracción cometida

DEDUCIR 0.2 PUNTOS, POR OCURRENCIA, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO LIMITADO A	
Nivel de Puntuación 1	Realizar cualquier técnica sin un objetivo accesible y legítimo
	Atacar o defender con una incorrecta aplicación de la técnica
	Realizar cualquier movimiento ofensivo, defensivo o evasivo sin propósito/función/necesidad, excepto durante los movimientos acrobáticos
	Perder el equilibrio
	Fallar en mantener una distancia apropiada para el intercambio de ataque o defensa
	Gritar o exclamar "Kihap" en cualquier momento durante la ejecución con excepción de la secuencia final
	Falta de poder apropiado en una técnica específica
	Pisar completamente fuera del ring con ambos pies tanto por uno o por ambos competidores
	Dudar y/o detenerse por más de una fracción de segundo. (ej. <i>Falla de al menos un competidor de mantenerse comprometido en la acción en todo momento</i>)
	Respiración Inexacta o Incorrecta
Máximo de 4 puntos totales por deducciones	Preparación o Ejecución Inexacta o Incorrecta de técnica (ej. <i>cruzar, acción previa, saltar, salto...</i>)
	Movimiento Ondulatorio Inexacto o Incorrecto
	Posición Inexacta o Incorrecta
	Moción Inexacta o Incorrecta (ej. <i>continuada, conectada, lenta, rápida, natural, normal</i>)
	Ayudar al oponente durante la ejecución de una técnica o movimiento
No retraer inmediatamente una patada de retracción luego de ejecutarla (<i>Frontal/Frontal de Lado/Circular/Patada con Metatarso hacia afuera Media o Alta</i>)	

OTORGAR 0 PUNTOS (para la ejecución completa) POR:	
Sanciones Terminales	No completar los requerimientos de tiempo mínimo y/o máximo
	Pausar y/o detenerse por más de 2 segundos completos en cualquier momento durante la ejecución
Otorgadas Durante	Realizar más de tres (3) secuencias acrobáticas por equipo
El Nivel de Puntuación 1	Fallar en bloquear y/o evadir el ataque de un oponente en cualquier momento que no sea el golpe final y/o la secuencia final

Nota: En el caso que una sola técnica tenga múltiples errores, deducir una sanción por cada error cometido.

Nivel de Puntuación 2	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0.5) POR:
	Trabajo en Equipo, Coreografía y Dificultad

Nivel de Puntuación 3	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0.5) POR:
	Poder General



International Taekwon-Do Federation (ITF)

Estatutos

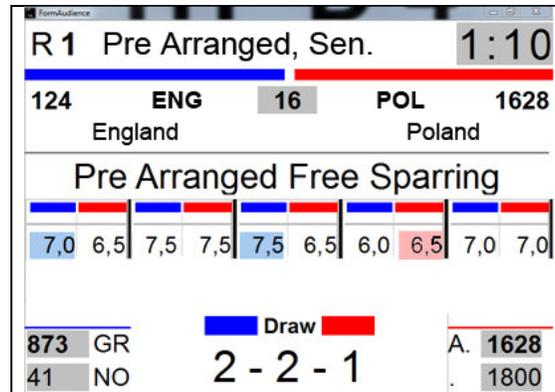
Reglamento de Jueces y Árbitros de la ITF-Reglas y Regulaciones

Apéndice 1 –Procedimiento de Puntuación

En vigencia a partir del 1° de Enero, 2015 (Modificado Febrero 3, 2017)
(Páginas 1-14)



Ejemplo de puntuación:



Los Equipos deberán competir de acuerdo a las siguientes reglas y regulaciones:

1. La Lucha Libre Pre-Establecida deberá consistir en movimientos tal como se muestran en la enciclopedia, manuales y/o CD-ROM, y como se enseñan durante los Cursos Internacionales para Instructores (IIC).
2. Las técnicas de ataque (con excepción del golpe final) deben ser bloqueadas o evitadas y deben ser realizadas con realismo.
3. Los competidores pueden ser de 1° a 6° Dan y pueden ser tanto todos masculinos o femeninos o parejas mixtas.
4. La duración del combate deberá consistir de un (1) round: mínimo de 60 segundos – máximo de 75 segundos.
5. Los equipos que excedan los 75-segundos de duración del combate recibirán 0 puntos.
6. Los equipos que realicen menos del mínimo requerido de 60 segundos recibirán 0 puntos.
7. Los equipos de protección pueden ser usados como está descrito en el art.T.7.a. Punto ii y T.7. b del Reglamento de Torneo del Campeonato Mundial ITF de Juveniles y Adultos.
8. No más de un total de tres (3) secuencias acrobáticas de técnica, las cuales no son parte del programa principal de Taekwon-Do, pueden ser realizadas por cada equipo durante el combate.
9. Si uno o ambos miembros de los equipos realizan más un total combinado de tres (3) secuencias acrobáticas de técnica durante el combate, el equipo recibirá 0 puntos.