



СВЕТОВНА ФЕДЕРАЦИЯ ПО ТАЕКУОНДО

## СЪСТЕЗАТЕЛЕН ПРАВИЛНИК ПО ПУМСЕ

---

(В СИЛА ОТ 1 ЯНУАРИ 2014 Г.)

Приет : 23 Септември 2003 г.

Преработен : 12 Април 2005 г.

Преработен: 4 Октомври 2011 г.

Преработен: 3 Април 2012 г.

Преработен: 26 Декември 2012 г.

Преработен: 14 Юли 2013 г.

Превод от английски език:  
Христо Върбанов - IV дан, Международен съдия

**СОФИЯ, 2014**

## СЪДЪРЖАНИЕ

ЧЛЕН 1. ЦЕЛ.....	3 стр.
ЧЛЕН 2. ПРИЛОЖЕНИЕ.....	3 стр.
ЧЛЕН 3. ИГРАЛНО ПОЛЕ.....	3 стр.
ЧЛЕН 4. СЪСТЕЗАТЕЛИ.....	7 стр.
ЧЛЕН 5. КЛАСИФИКАЦИЯ НА ДИСЦИПЛИНИТЕ.....	8 стр.
ЧЛЕН 6. ДИВИЗИИ ПО ПОЛ И ВЪЗРАСТ.....	9 стр.
ЧЛЕН 7. МЕТОДИ ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА СЪСТЕЗАНИЯ.....	10 стр.
ЧЛЕН 8. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА ПУМСЕ-ФОРМИТЕ ПО ДИВИЗИИ.....	12 стр.
ЧЛЕН 9. ПУМСЕ „СВОБОДЕН СТИЛ“ (FREESTYLE).....	13 стр.
ЧЛЕН 10. ВРЕМЕТРАЕНЕ НА СЪСТЕЗАНИЕТО.....	13 стр.
ЧЛЕН 11. ТЕГЛЕНЕ НА ЖРЕБИЙ.....	13 стр.
ЧЛЕН 12. ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ И НАКАЗАНИЯ.....	14 стр.
ЧЛЕН 13. ПРОЦЕДУРИ НА СЪСТЕЗАНИЕТО.....	14 стр.
ЧЛЕН 14. КООРДИНАТОР НА СЪСТЕЗАНИЕТО.....	16 стр.
ЧЛЕН 15. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ.....	17 стр.
ЧЛЕН 16. МЕТОДИ НА ОЦЕНЯВАНЕ.....	19 стр.
ЧЛЕН 17. ОБЯВЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТА.....	22 стр.
ЧЛЕН 18. РЕШЕНИЕ И ОБЯВЯВАНЕ НА ПОБЕДИТЕЛ.....	23 стр.
ЧЛЕН 19. ПРОЦЕДУРИ ЗА ВРЕМЕННО ПРЕКЪСВАНЕ НА УЧАСТИЕТО.....	24 стр.
ЧЛЕН 20. СЪДИЙСКА КОМИСИЯ.....	24 стр.
ЧЛЕН 21. СЕКРЕТАР НА СЪСТЕЗАНИЕТО.....	25 стр.
ЧЛЕН 22. СЪСТАВ НА СЪДИЙСКАТА КОМИСИЯ И РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ ПО ЕКИПИ.....	26 стр.
ЧЛЕН 23. НЕУРЕДЕНИ ОТ СЪСТЕЗАТЕЛНИЯ ПРАВИЛНИК ВЪПРОСИ.....	26 стр.
ЧЛЕН 24. АРБИТРАЖ.....	26 стр.
ЧЛЕН 25. САНКЦИИ И ПРОТЕСТ.....	28 стр.

### Член 1. ЦЕЛ

Състезателният правилник има за цел да регламентира по справедлив и безпроблемен начин всички въпроси, касаещи състезанията по Пумсе от всички нива, които се подкрепят и/или организират от Световната федерация по Таекуондо (СФТ), континенталните съюзи и членуващите национални федерации/асоциации, както и да обезпечи прилагането на стандартизирани Пумсе правила.

---

(Пояснение)

Целта на чл. 1 е да се постигне стандартизация на всички Пумсе-състезания в световен мащаб. Състезания, които не спазват фундаменталните принципи на този правилник, не могат да бъдат признати като Пумсе-състезания в Таекуондо.

---

### Член 2. ПРИЛОЖЕНИЕ

Състезателният правилник е в сила за всички състезания, които се подкрепят и/или организират от СФТ, континенталните съюзи и членуващите национални организации. Ако някоя членуваща национална организация (асоциация, федерация, съюз и т.н.) желае да направи частично изменение на която и да било част от Състезателния правилник, тя трябва да получи първо одобрението на СФТ.

---

(Обяснение #1)

**Получаване на предварително одобрение** - Всяка асоциация (федерация), която иска да направи частично изменение на която и да било част от съществуващия правилник, трябва да представи пред Световната федерация по Таекуондо съдържанието на желаното изменение, заедно с обосновка на причините, поради които иска да го направи. Одобрение на всички промени в този правилник трябва да бъде получено от Световната федерация по Таекуондо най-малко един месец преди насрочената дата на състезанието.

---

### Член 3. ИГРАЛНО ПОЛЕ

1. За провеждането на състезания по Пумсе, които се подкрепят от Световната федерация по Таекуондо, следва да се използва спортно съоръжение с капацитет най-малко 2000 седящи места. Подовата повърхност следва да бъде с размери най-малко 30м x 50м и да предлага на публиката и на състезателите оптимална аудиовизуална информация, в съответствие с указанията в Техническото ръководство. Височината на спортното съоръжение следва да бъде най-малко 10м от пода до тавана. Осветлението следва да бъде с интензитет най-малко 1500 лукса и най-много 1800 лукса, и да бъде насочено към Игралното поле от най-горната част на помещението. Всички приготовления следва да бъдат завършени

най-малко два дни преди началото на състезанието и ще подлежат на одобрение от страна на Техническия делегат.

Игралното поле трябва да бъде с размери 10м x 10м (12м x 12м при отборен FreeStyle) по метричната система. То трябва да бъде с равна повърхност, без никакви пречещи издатини, и да бъде покрито с еластична, нехлъзгава настилка. Ако е необходимо, Игралното поле може да бъде разположено и върху платформа с височина 0,5м x 0,6м от основата, като извън граничната линия наклонът трябва да бъде по-малък от 30°, за обезпечаване на безопасността на състезателите.

---

(Пояснение)

Когато се използва платформа, тя следва да бъде по-широка от игралното поле и да е съобразена с позиционирането на съдиите.

---

### 2. Обозначения на игралното поле

2.1. Обозначената 10м x 10м (12м x 12м при отборен FreeStyle) площ по метрична система се нарича Игрално поле.

2.2. В случай, че се използва обикновена дървена настилка, се измерва игрална площ 10м x 10м и се поставя бяла ограничителна линия с ширина 5 см, която се нарича Гранична линия.

### 3. Обозначаване на позициите

#### 3.1. Позиции на съдиите

31.1. В случай на седем съдии: разполагат се на 1м дистанция от игралното поле и на 1м дистанция помежду си, като 4-ма съдии се позиционират пред игралното поле (с лице към състезателите), а останалите трима съдии са зад игралното поле (т.е. откъм тила на състезателите).

Четиримата съдии пред състезателите са разположени на гранична линия #1 и продължавайки по посока на часовниковата стрелка, следват гранични линии #2, #3 и #4. По правило, съдиите са разположени по посока на часовниковата стрелка, тръгвайки от най-лявата точка на гранична линия #1.

В случай на 5 съдии: 3-ма съдии се позиционират пред игралното поле, а останалите двама са в гръб на състезателите, или и петимата се позиционират на гранична линия #1(пред игралното поле).

### **Забележка:**

Техническият делегат (лице, изпратено от СФТ) определя позициите, броя и номерата на съдиите, в зависимост от игралното поле и вида на състезанието, като това се посочва в Наредбата на състезанието, преди самото състезание.

---

- 3.2. Позиция на Рефера – позицията на Рефера е непосредствено до съдия #1.
- 3.3. Позиция на Състезателя – Състезателят застава на 2м от центъра на Игралното поле, в близост до Гранична линия #3
- 3.4. Позиция на Секретаря – мястото на Секретаря е на 3м вдясно от Рефера.
- 3.5. Позиция на Координатора – позиционира се на 1м извън Игралното поле, зад ъгъл #2 на Гранична линия #2.
- 3.6. Позиция на подготвящите се Състезател и Треньор – позицията на подготвящите се Състезател и Треньор е извън Игралното поле, на 3м от ъгъла между Гранични линии #3 и #4.
- 3.7. Позиция на Пункта за проверка – Пунктът за проверка се намира на входа на Игралното поле, зад ъгъла между Гранични линии #3 и #4 и е съобразен с разпределението по полето.

---

(Обяснение #1)

**Еластична настилка:** Степента на еластичност и повърхността на настилка трябва да бъде одобрена от СФТ преди състезанието.

(Обяснение #2)

**Цвят:** Цветовата схема на повърхността на настилка трябва да не позволява силно отражение на светлината, или да уморява очите на състезателите или зрителите. Освен това, цветовата схема трябва да бъде съобразена с униформата на състезателите и с повърхността на Игралното поле.

(Обяснение #3)

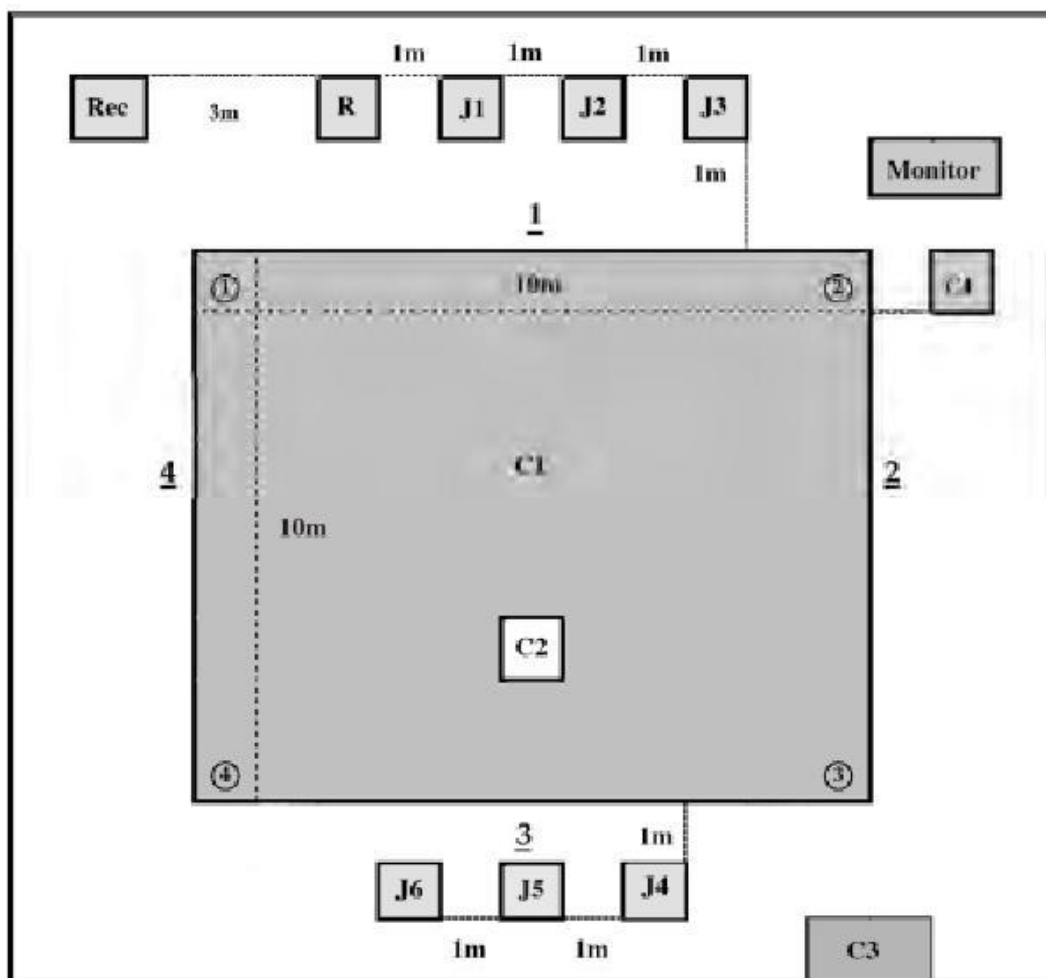
**Пункт за проверка:** На Пункта за проверка длъжностното лице проверява дали всички материали, които състезателят носи, са одобрени от Световната федерация по Таекуондо и дали размера на екипировката на състезателя отговаря на неговото телосложение. Ако проверяващият прецени, че това не е така, състезателят ще трябва да я замени с подходяща.

Обяснение #4)

**Състезателна платформа:** Платформата следва да бъде изградена в съответствие с приложената по-долу Диаграма 2:

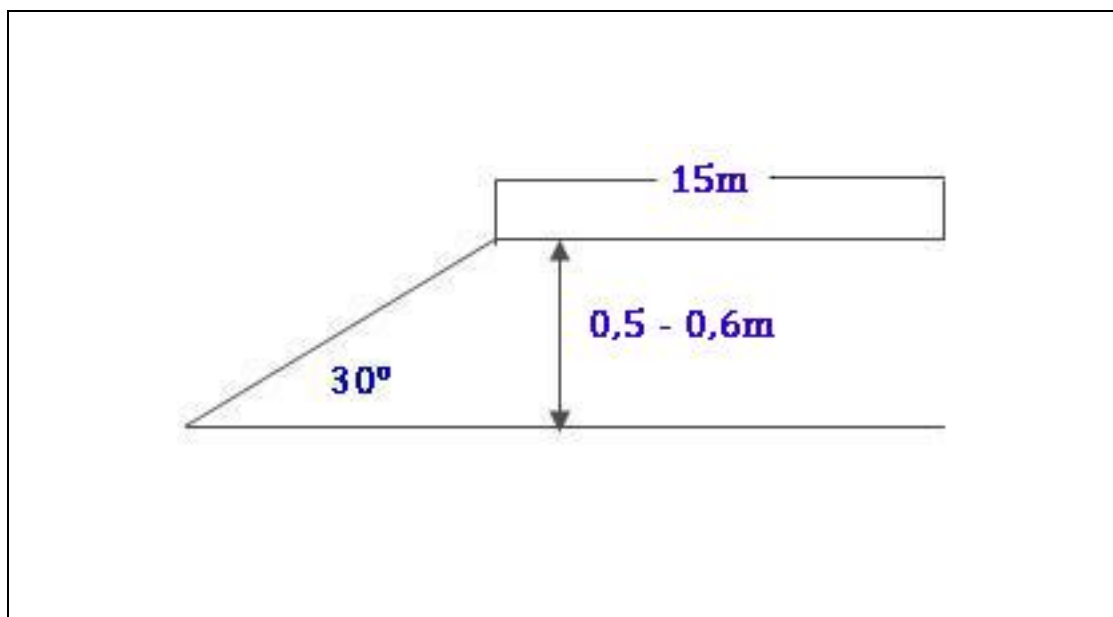
---

**Диаграма #1. Игрище**



<b>Rec</b> (Recorder)	Секретар
<b>R</b> (Referee)	Рефер
<b>J1,2,3,4,5,6</b> (Judge)	Съдии 1,2,3,4,5,6
<b>C1</b> (Competition area)	Игрално поле
<b>C2</b> (Contestant)	Състезател
<b>C3</b> (Standby Spot for Contestant and Coach)	Място за изчакващите състезател и треньор
<b>C4</b> (Competition Coordinator)	Координатор
<b>1,2,3,4</b> (Boundary line)	Гранични линии 1,2,3,4
<b>1),2),3),4)</b> (Corners)	Гранични ъгли 1,2,3,4

Диаграма #2. Състезателна платформа



**Член 4 СЪСТЕЗАТЕЛИ**

**1. Квалификация на състезателите**

- 1.1 Състезателят трябва да принадлежи към националността на отбора, който представлява.
- 1.2 Да е препоръчан от националната Таекуондо организация (федерация/ асоциация).
- 1.3 Да е носител на Пум/Дан сертификат, издаден от СФТ или KUKKIWON.
- 1.4 Да е носител на международен състезателен лиценз (Global Athlete Licence-GAL)
- 1.5 Дивизия- кадети (12-14)
- 1.6 Дивизия-младежи (15-17)
- 1.7 Дивизия до 30г (18-30)
- 1.8 Дивизия до 40г (31-40)
- 1.9 Дивизия до 50г (41-50)
- 1.10 Дивизия до 60г (51-60)
- 1.11 Дивизия до 65г (61-65)
- 1.12 Дивизия над 65г ( +65)



### (Пояснение #1)

Разпределението в дивизии се прави по години, спрямо годината, а не спрямо датата на провеждане на състезанието. Например, в младежката дивизия (между 15 и 17 години) – ако състезанието по Пумсе се състои на 29 юли 2013г., то всички, родени между 1 януари 1996г. и 31 декември 1998г., имат право да вземат участие.

---

### 2. Състезателна екипировка

Състезателите могат да използват единствено официално одобрената от СФТ униформа (добок) за участие в състезания по Пумсе, организирани и/или подкрепени от СФТ, както и от отделните континентални съюзи.

### 3. Медицински контрол

3.1 На състезанията по Таекуондо, организирани или одобрени от СФТ, е забранено всяко използване или приемане на каквито и да било лекарствени препарати или химически вещества, които са описани в Антидопинговите разпоредби на СФТ.

3.2 Световната федерация по Таекуондо може да взема всякакви медицински проби, които сметне за необходими, за да установи дали даден състезател не е нарушил това правило, като всеки победител, който откаже да даде такива проби или за който се докаже, че е извършил такова нарушение, се отстранява от крайното класиране, а резултатът му се прехвърля на следващия състезател в класирането.

3.3 Организационният комитет отговаря за цялостната подготовка и провеждането на медицинските изследвания.

3.4 Клаузите на Антидопинговия устав на Световната федерация по Таекуондо се приемат като част от разпоредбите.

## Член 5. КЛАСИФИКАЦИЯ НА ДИСЦИПЛИНИТЕ

Състезателите могат да участват в не повече от две дисциплини на състезанието, освен ако не излизат от границите по възраст и/или пол.

### 1. Дисциплини в Пумсе

1.1 Мъже – индивидуално

1.2 Жени – индивидуално

1.3 Мъже – отборно

1.4 Жени – отборно

1.5 Двойка (смесени)

### 2. Пумсе „Свободен стил” – дисциплини

2.1 Мъже – индивидуално



2.2 Жени – индивидуално

2.3 Двойка (смесени)

2.4 Отбори (смесени) – композиция от 5 члена (с участието на задължително 2 мъже и 2 жени, а 5-ят е по решение на отбора).

(Пояснение #1)

Отборите, които се състезават в Пумсе „Свободен стил“, могат да разполагат с 1 допълнителен състезател, който се явява резерва.

## **Член 6. ДИВИЗИИ ПО ПОЛ И ВЪЗРАСТ**

### **1. Класическо Пумсе**

1.1 Разделението на индивидуално, двойка и отборно участие става по възраст.

1.2 Няма специфично разделение спрямо Пум/Дан за отборното участие.

1.3 Разделението в дивизии по пол и възраст се извършва по следния начин:

Дивизия		КАДЕТИ	МЛАДЕЖИ	До 30	До 40	До 50	До 60	До 65	Над 65
Възраст		12-14 години	15-17 години	18-30 години	31-40 години	41-50 години	51-60 години	61-65 години	66+ години
Индивидуално	М	1	1	1	1	1	1	1	1
	Ж	1	1	1	1	1	1	1	1
Дивизия		Кадети	Младежи		До 30години		Над 30 години		
Възраст		12-14 години	15-17 години		18-30 години		31 години и над		
Двойка (смесена)		2	2		2		2		
Отбор	М	3	3		3		3		
	Ж	3	3		3		3		

**2. Пумсе „Свободен стил” (Freestyle)**

2.1 Разделението в дивизии по пол и възраст се извършва по следния начин:

Дивизия		До 17 години	Над 17 години
Възраст		12-17 години	18 години и над
Индивидуално	М	1	1
	Ж	1	1
Двойка (смесена)		2	2
Отбор (смесен)		5 (+ 1 резерва)	

**Член 7. МЕТОДИ ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА СЪСТЕЗАНИЯ**

1. За да бъдат одобрени от Световната федерация по Таекуондо, състезанията по Пумсе от международен мащаб трябва да отговарят на следните условия:

- 1.1 В състезанието да участват най-малко 4 държави.
- 1.2 Във всяка дивизия да има най-малко 4 участника.

2. Методите и системите за провеждане на състезанието се определят от Техническия делегат и се описват в Наредбата на състезанието преди провеждането му.

Използват се четири системи в състезанията по Пумсе:

- 2.1 Система на пряка елиминация
- 2.2 Кръгова система (всеки срещу всеки)
- 2.3 Система за елиминация на 50% от състезателите
- 2.4 Комбинирана система (член 2.3 и член 2.1)

3. В състезанията по Пумсе се играят три рунда (елиминации, полуфинал и финал), като във всеки от тях се изпълняват по две Пумсе-форми от задължително заявените за всички състезатели в съответната дивизия.

(Обяснение #1)

**Системата за елиминация на 50% от състезателите** обхваща всички рундове от състезанието (елиминации, полуфинал и финал).

(Обяснение #2)

**Система за елиминация на 50% от състезателите - предварителен кръг (елиминации)**

При наличие на 20-39 участника в дивизия състезанието започва с предварителен кръг (елиминации), в който състезателите са разпределени в две отделни групи на различни игрални полета. Ако състезателите са 40 или повече, се разделят на три групи, на различни игрални полета. Ако капацитетът на залата и оборудването не позволяват използването на три полета, разделението на състезателите остава в две отделни групи на различни игрални полета. Те представят двете предварително изтеглени чрез жребий Пумсе-форми, на база на които биват оценявани. Първите 50% с по-висок резултат от всяка група се класират за втори кръг (полуфинал).

В предварителния кръг всяка група може да бъде оценявана от различни съдийски екипи. Ако група е с нечетен брой състезатели, то тя се разглежда като група с четен брой състезатели, като закръгляването е нагоре (например: ако имаме група от 13 участника, то тя се разглежда като група от 14 и в този случай 7 от състезателите с най-висок резултат продължават на полуфинал).

(Обяснение #3)

**Система за елиминация на 50% от състезателите - полуфинал**

- в случай, че групата е от 9-19 състезатели:

Състезанието започва директно от полуфинал, като всеки състезател представя двете предварително изтеглените чрез жребий Пумсе-форми и 8 от състезателите с най-висок резултат се класират за последния – финален рунд.

(Обяснение #4)

**Система за елиминация на 50% от състезателите - финал**

- в случай, че групата е от 8 или по-малко състезатели:

Състезанието започва от финален рунд, като всеки състезател представя двете предварително изтеглените чрез жребий Пумсе-форми и 4-мата с най-висок резултат се награждават спрямо техния резултат (съответно: 1 място-златен медал, 2 място- сребърен медал, 3 и 4 място- бронзови медали).

(Обяснение #5)

**Пряка елиминация**

При тази система опонентът се определя чрез жребий.

---

**Член 8. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА ПУМСЕ-ФОРМИТЕ ПО ДИВИЗИИ**

СЪСТЕЗАНИЕ	Дивизия	Задължителни Пумсе-форми
Индивидуално	Кадети 12-14 години	Таегук 4,5,6,7,8 жанг, Корио, Къмганг
	Младежи 15-17 години	Таегук 4,5,6,7,8 жанг, Корио, Къмганг, <b>Таебек</b>
	До 30 (18-30)	Таегук 6,7,8 жанг, Корио, Къмганг, Таебек, <b>Пьонгуон, Шип-джин</b>
	До 40 (31-40)	
	До 50 (41-50)	Таегук 8 жанг, Корио, Къмганг, Таебек, Пьонгуон, Шипджин, <b>Джи-Тае, Чонг-Уон</b>
	До 60 (51-60)	Корио, Къмганг, Таебек, Пьонгуон, Шипджин, Джи- Тае, Чонг-Уон, <b>Хан-Су</b>
	До 65 (61-65)	
	На 66г. и над	
Двойки	Кадети 12-14 години	Таегук 4,5,6,7,8 жанг, Корио, Къмганг
	Младежи 15-17 години	Таегук 4,5,6,7,8 жанг, Корио, Къмганг, <b>Таебек</b>
	До 30 18-30години	Таегук 6,7,8 жанг, Корио, Къмганг, Таебек, <b>Пьонгуон, Шип-джин</b>
	На 31г. и над	Таегук 8 жанг, Корио, Къмганг, Таебек, Пьонгуон, Шипджин, <b>Джи-Тае, Чонг-Уон</b>
Отборно (тройки)	Кадети 12-14 години	Таегук 4,5,6,7,8 жанг, Корио, Къмганг
	Младежи 15-17 години	Таегук 4,5,6,7,8 жанг, Корио, Къмганг, <b>Таебек</b>
	До 30 18-30 години	Таегук 6,7,8 жанг, Корио, Къмганг, Таебек, <b>Пьонгуон, Шип-джин</b>
	На 31г. и над	Таегук 8 жанг, Корио, Къмганг, Таебек, Пьонгуон, Шипджин, <b>Джи-Тае, Чонг-Уон</b>

## **Член 9. ПУМСЕ „СВОБОДЕН СТИЛ” (FREESTYLE)**

Свободен стил Пумсе е изпълнение, базирано на чисти техники от Таекуондо в композиция с музика и хореография

### **1. Композиция на ново Пумсе**

- 1.1 Йон-му: линията на началната и изходната позиция в Пумсето е по избор на Състезателя.
- 1.2 Брой „Пум” (композиция от не повече от 5 техники в един „Пум”). Всяко ново (freestyle) Пумсе трябва да бъде изготвено от 20-24 „Пум”-а.
- 1.3 Техника: всяко изпълнение се изгражда от атакуващи и защитни техники от Таекуондо в съотношение: 60% техники с крака и 40% техники с ръце.
- 1.4 Музика и хореография: по избор на Състезателя.
- 1.5 План на изпълнението (Пумсе): използват се изцяло техники от Таекуондо. Дефиницията на „Таекуондо техники” се определя от Техническата комисия за Пумсе към Световната федерация по Таекуондо, след като Състезателят предостави своя план на новото (Freestyle) Пумсе на Техническата комисия на състезанието.

## **Член 10. ВРЕМЕТРАЕНЕ НА СЪСТЕЗАНИЕТО**

### **1. Времетраене на състезанието по дивизии**

- 1.1 За одобрените класически Пумсе-форми: индивидуално, двойки, отборно (тройки) – времето за игра е 30-90 сек.
- 1.2 За Свободен стил (Freestyle) Пумсе – времето за игра е 60-70 сек.
- 1.3 Времето за възстановяване между 1-то и 2-то Пумсе е 30-60 сек.

---

(Пояснение)

Периодът за възстановяване настъпва след команда на Координатора.

---

## **Член 11. ТЕГЛЕНЕ НА ЖРЕБИЙ**

1. Тегленето на жребия се извършва един ден преди състезанието, в присъствието на длъжностни лица от Световната федерация по Таекуондо, включително Техническият делегат на състезанието, и представители на отделните държави-участнички.

2. При отсъствие на представители на някоя от държавите-участнички, Техническият делегат извършва тегленето от нейно име. Държавите-участнички без представител на Срещата са длъжни да се съобразят с всяко взето на нея решение.

3. Всички възникнали на Срещата въпроси се решават от Техническия делегат, след консултация с длъжностните лица.

4. Тегленето на жребий за системата на пряка елиминация се извършва на Игралното поле пред длъжностните лица, включително Техническия делегат и представителите на държавите-участнички, след приключване на рундовете с 50% елиминация.

5. Методът на теглене на жребий се определя от Техническия делегат.

6. Задължителните Пумсе-форми за отделните дивизии се обявяват по време на тегленето на жребия, след консултирано решение на Техническия делегат с длъжностните лица.

## **Член 12. ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ И НАКАЗАНИЯ**

1. Всички забранени действия и наказания се обявяват от Рефера на Игралното поле.

2. Наказания се обявяват чрез „Gam-jeom” (Гам-джам) – отнемане на точки от резултата.

3. „Гам-джам” се обявява за следните забранени действия:

3.1 Неуважително поведение (забележки, реплики и непристойно поведение) от страна на Състезател или Треньор.

3.2 Нарушаване на етичните норми на поведение (Всеки Треньор, Състезател или друг Участник в състезанието следва да спазва етични норми на поведение.)

3.3 Прекъсване или възпрепятстване видимостта на Координатора по време на състезанието от страна на Състезател или Треньор.

4. В случай, че Състезател получи две наказания, то Реферът обявява Състезателя за загубил поради натрупани наказания.

---

(Пояснение #1)

Състезател, получил два пъти „Гам-джам”, бива обявен от Рефера за загубил поради натрупани наказания.

(Пояснение #2)

„Гам-джам” се присъжда преди всичко за непристойно поведение и неуважение към спорта и принципите му, а не толкова за оспорване на съдийските оценки за техника и/или презентация.

---

## **Член 13. ПРОЦЕДУРИ НА СЪСТЕЗАНИЕТО**

1. Повикване на състезателите

Имената на състезателите се обявяват три (3) пъти от длъжностните лица, като първото повикване трябва да бъде тридесет (30) минути преди насроченото начало на състезанието в дивизията. Всеки състезател, пропуснал реда си за излизане на Игралното поле след командата „Чул-джан” от Координатора на състезанието, губи право на последващо участие.

### 2. Проверка на състезателите

След като бъдат повикани, Състезателите трябва да преминат през физически преглед и проверка на екипировката на официалния Пункт за проверка от определен от Световната федерация по Таекуондо Проверяващ. Той следи за физическото състояние на Състезателите и екипировката (добок). Състезателите не бива да демонстрират нежелание за игра или да показват признаци на слаба психическа концентрация, нито пък да носят нещо със себе си, което може да навреди на останалите участници.

### 3. Подготовка и влизане на Игралното поле

След преминаване през Пункта за проверка Състезателите навлизат в зоната за изчакване (в близост до Игралното поле), придружавани от един Треньор.

### 4. Процедури на състезанието:

- 4.1 Състезанието започва след командите: „Чул-джан“, „Чариот“, „Кьонг-ре“, „Ши-джак“, подадени от Координатора на Игралното поле.
- 4.2 След края на всяко Пумсе Състезателят се връща в изходната си позиция и извършва уважителен поклон, следвайки командите на Координатора: „Ба-ро“, „Чариот“, „Кьонг-ре“. Състезателят изчаква и последната команда, която е: „Туе-джанг“-за напускане на Игралното поле.
- 4.3 Реферът обявява победителя съобразно резултата, получен от оценките на съдиите.
- 4.4 Напускане на игралното поле

---

(Пояснение)

Процедури на състезанието:

(Обяснение #1)

*Подготовка:* Състезателят изчаква в зоната на тренировъчната състезателна площ да го повикат за проверка на екипировката и физическото му състояние.

(Обяснение #2)

*Повикване на състезателите:* те минават през Пункта за проверка и заемат мястото си на изчакващ отбор (на 3м. от ъгъл 3, извън Игралното поле).

(Обяснение #3)

*Навлизане в Игралното поле:* Състезателят е длъжен да влезе на Игралното поле и да заеме мястото си, след като бъде подадена командата „Чул-джан“ от Координатора на състезанието.



(Обяснение #4)

- При система за елиминация на 50% от участниците: Състезателят застава в центъра на Игралното поле и се покланя при команда на Координатора „Чариот“ и „Кьонг-ре“.

- При система на пряка елиминация: Състезателите „Чонг“ и „Хонг“ влизат заедно на Игралното поле. След команда „Кьонг-ре“ двамата Състезатели започват да изпълняват Пумсе едновременно. Когато се състезават двойки или отбори, „Чонг“ (двойка или отбор) и „Хонг“ (двойка или отбор) влизат заедно на Игралното поле. След поклон „Хонг“ се оттеглят в края на Игралното поле до гр. линия 3 и „Чонг“ изпълняват първи зададеното Пумсе.

(Обяснение #5)

*Начало на изпълнението:* изпълнението започва, след като бъде обявено: „Чун-би“ (готови) и „Ши-джак“ (започни).

(Обяснение #6)

*Завършване на изпълнението:*

- При система за елиминация на 50% от участниците: след завършване на изпълнението Състезателите остават в процес на изчакване до команда „Ба-ро“ на Координатора.

- При система на пряка елиминация: синият състезател (отбор) изпълнява Пумсе първи. Следва червеният състезател (отбор). След като и той приключи своето изпълнение, двамата участници се връщат в изходните си позиции и остават в процес на изчакване до последваща команда от страна на Координатора (за представяне на резултата, напускане на игралното поле и т.н).

(Обяснение #7)

- При използване на електронна система за оценяване: съдиите изпращат своите оценки чрез съответните електронни устройства до Главната съдийска маса на полето. След обработката на всички оценки, крайният резултат се изписва на електронното табло (монитор).

- При оценяване чрез вот-оценки: съдиите показват своите оценки и те се регистрират от Секретаря на Главната маса. За победител се обявява състезателят с най-висок резултат.

(Обяснение #8)

*Освобождаване на състезателите:* след завършване на изпълнението на Пумсе се обявява „Чариот“ и „Кьонг-ре“, след което се дава команда за напускане на полето - „Тве-джанг“.

---

## Член 14. КООРДИНАТОР НА СЪСТЕЗАНИЕТО

### 1. Квалификация

1.1 Организационният комитет на състезанието назначава за Координатори на състезанието предварително одобрени лица от СФТ, експерти по Таекуондо – WTF, притежаващи сертификат за майсторска степен (над 1 дан), издаден от СФТ или Kukkiwon.

### 2. Брой и задължения

- 2.1 Назначават се двама Координатори.
- 2.2 Координаторите следят за доброто ръководене на състезанието по игралните полета по идентичен начин и помагат на съдийството за осигуряването на гладко и безпроблемно протичане на състезанието.

(Пояснение)

Координаторът на състезанието преминава през предварителна интензивна тренировъчна подготовка (непосредствено преди състезанието).

## **Член 15. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ**

Оценяването се извършва съобразно правилата на Световната Федерация по Таекуондо(WTF).

- 1. Класическо Пумсе (10.0 точки)
  - 1.1 Оценяване на техниката (4.0 точки)
    - 1.1.1 Прецизност на основни техники и движения.
    - 1.1.2 Баланс.
    - 1.1.3 Прецизност на детайлите, характеризиращи отделните Пумсе-форми.
  - 1.2 Оценяване на презентацията (6.0 точки)
    - 1.2.1 Скорост и сила на техниките
    - 1.2.2 Мощ/скорост/ритъм на „ПУМ“-овете (движенията) в Пумсе
    - 1.2.3 Демонстриране на сила и енергия на играта
  - 1.3 Оценяването на класическо Пумсе става по следната таблица:

КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ	ЕЛЕМЕНТИ НА ОЦЕНЯВАНЕ	Точки
Оценяване на техника (4.0)	Точност на характерните техники	4.0
	Прецизност на основните техники и баланс	
Оценяване на презентация (6.0)	Скорост и сила на техниките	2.0
	Мощ, скорост и ритъм на движенията в пумсе	2.0
	Сила и енергия на играта	2.0

- 2. Свободен стил (Freestyle) (10.0 точки)

- 2.1 Оценяване на техника (6.0 т.)
  - 2.1.1 Трудност на техники с крака
  - 2.1.2 Прецизност на движенията
  - 2.1.3 Ниво на изпълнението
- 2.2 Оценяване на презентацията
  - 2.2.1 Креативност (новаторство)
  - 2.2.2 Хармония
  - 2.2.3 Сила и енергия на играта
  - 2.2.4 Музика и хореография
- 2.3 Нивото на сложност при използваните техники с крака се определя от Техническата комисия за Пумсе на СФТ всяка година.
- 2.4 Оценяване на Пумсе „Свободен стил“:

КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ	ЕЛЕМЕНТИ НА ОЦЕНЯВАНЕ		Точки
Оценяване на техника (6.0)	Ниво на трудност на техниките с крака (5.0)	Височина на скоковете	5.0
		Брой на техниките в един скок	
		Градус на завъртане при удари с ротация	
		Ниво на изпълнение на последователни техники (бързина и комбинативност)	
		Акробатни техники	
	Основни техники и приложимост		1.0
Оценяване на презентация (4.0)	Креативност (новаторство)		4.0
	Хармония		
	Сила и енергия на изпълнението		
	Музика и хореография		
Максимален брой точки			10.0

## **Член 16. МЕТОДИ НА ОЦЕНЯВАНЕ**

### **1. Класическо Пумсе**

#### **1.1 Максимален резултат - 10.0 точки**

#### **1.2 Оценяване на техниката**

##### **1.2.1 Начален резултат - 4.0 точки**

##### **1.2.2 0.1 точки се отнемат при всяка техническа неточност в изпълнението.**

##### **1.2.3 0.3 точки се отнемат всеки път, когато състезател направи сериозна грешка в изпълнението си.**

---

(обяснение #1)

*Отнемане на 0.1 точка за всяка грешка в техническото изпълнение:*

Всяка разлика/неточност с тълкуването и обяснението на техниките в Техническото ръководство за оценка на Пумсе и тези в изпълнението на състезателя (по отношение на позиции, техники с ръце, техники с крака, придвижвания и др.), се наказва с 0.1 точки.

(обяснение #2)

*Отнемане на 0.3 точки*

0.3 точки се отнемат всеки път, когато състезател използва техника, която не е включена в Техническото ръководство за оценка на Пумсе, или при изпълнението на грешна техника.

Например:

1. Сменена техника – вместо „Олгул магки“ е използвал „Аре магки“
  2. Сменена позиция – вместо „Дит куби“ е използвал „Джучум соги“
  3. Не е направен вик на правилно място - пропуснат е или е добавен
  4. Междувременно е направена пауза по време на играта за повече от 3 сек (забравено е следващото движение)
  5. Погледът не следи посоката на движението (техниката/действието)
  6. Когато повдигнатият крак („Хакдари соги“, „Огъм соги“) докосва земята
  7. Началната и крайната позиция се разминават с повече от едно стъпало разстояние ( не важи за Къмганг и Джи Тае)
  8. Дзицики, изпълнено без достатъчно сила и звук
  9. При шумни вдишвания и издишвания по време на изпълнение на Пумсе
- 

### **1.3 Презентация**

#### **1.3.1 Начален резултат – 6.0 точки**

---

(обяснение #3)

Оценяването и отнемане на точки от презентацията не се извършват за допуснати грешки по време на изпълнението, а се прави след неговото завършване – за цялостната игра на състезателя:

- 1) 2.0 точки (начален резултат) – за скорост и сила на техниките
- 2) 2.0 точки (начален резултат) – контрол на темпото и ритъма на игра

3) 2.0 точки (начален резултат) – за силата и енергията на играта

(обяснение #4)

*Скорост и сила на техниките (оценка 2.0)*

Умението (способността) да бъде представено Пумсе се оценява въз основа на характеристиката на самата техника (например- блок, удар с крак, удар с ръка и т.н.), като се следи дали тя е изпълнена по възможно най-добрия начин, а именно с добра подготовка и перфектен контрол и баланс между скорост и сила. Разбира се, взема се предвид структурата и теглото на състезателя и се следи дали специалните техники (като забавяне и др.) са изпълнени умишлено и на правилното място в Пумсе.

Например:

1. До намаляване на резултата води констатирането на прекалена сила и енергия в началото на техниките и намаляването ѝ в най-важния момент - кулминацията на техниката
2. До намаляване на резултата може да доведе включването на излишни и ненужни движения с тялото (рамене, торс), както и прибързване в цялостната игра (без подчертаване на определен ритъм).

(обяснение #5)

*Контрол на мощ, скорост и ритъм (оценка 2.0)*

1) Контрол на силата (мощта) – взима се предвид най-силното изпълнение в най-критичните и рискови моменти на Пумсе-формата спрямо скоростта и лекотата на изпълнението.

2) Контрол на скоростта – наличие на връзка между отделните действия и техники и смяната на скорост/темпо на игра.

3) Ритъм – повтарящи се действия по съответен ред и продължителност на тези действията в унисон със силата на изпълнение.

Например:

1. Употребата на твърде много сила прави изпълнението „схванато“ още от самото начало. Точки се отнемат, ако елементите скорост, сила и ритъм бъдат представени без никакво изменение по време на изпълнението.
2. До намаляване на резултата ще доведе изпълнението на твърде схванати движения, идващи най-вече от прекалено стегнато тяло. Силата в началото трудно ще доведе до ускоряване впоследствие, като това води до забавяне на техниките в най-важните моменти.

(Обяснение #6)

*Изразяване на Енергия (оценка 2.0)*

- Дали действията (движения, техники и др.) са представени на високо ниво и с достойнство, в следствие на усвояването на енергията: дали е налице амплитуда на техниките, концентрация, смелост, рязкост, самочувствие (увереност), и т.н. в зависимост от характера на движенията в Пумсе.

- Оценяват се контрол на погледа, вик (ки-ап), отношение, облекло (визията на „добок“-а), увереност и др. чрез действията и начина на игра на състезателите.

(Пример # 1) Точки се отнемат, ако:

- Действията не са ясни и с достатъчно голяма амплитуда за физиката на изпълнителя;
  - Изпълнението не протича в един ритъм през цялото време;
  - Липсва качество и достойнство в играта;
  - Е налице слаба концентрация и няма контрол на погледа по посока на движението, няма правилен вик (силен, рязък и концентриран);
  - Липсва увереност.
- 

## 2. Пумсе „Свободен стил” (Freestyle)

### 2.1 Технически умения

2.1.1 Степен на трудност на техники с крака: Точки могат да се добавят от 0 до 5.0 общо в петте оценителни области.

2.1.1.1 Височина на скок: Точки могат да се добавят на база на височината на скока (от място и/или със засилка).

2.1.1.2 Брой на техники в един скок: Точки се добавят въз основа на броя на ритниците в скок.

2.1.1.3 Градуси на завъртане на техники с ротация: Точки могат да се добавят въз основа на броя завъртания (повече от 180 градуса, повече от 360 градуса, повече от 540 градуса и повече от 720 градуса).

2.1.1.4 Ниво на изпълнение на последователни ритници: Точки могат да се добавят на базата на нивото на изпълнение на последователни ритници. Броят на последователни ритници се ограничава до пет (5).

2.1.1.5 Акробатни техники: Точки могат да се добавят въз основа на техническата трудност на всички акробатични действия.

2.1.2 Основни и приложими техники: Точки от 0 до 1.0 могат да се добавят за прецизно изпълнение на основните техники в Таекуондо и за тяхната практическа приложимост. В зависимост от това дали практичността на Пумсе и връзката между атакуващите и защитните техники са изпълнени в пълна хармония, то те се оценяват в общото изпълнение на новото Пумсе.

2.2 В презентацията могат да се добавят от 0 до 4.0 точки въз основа на цялостното изпълнение на новото (Freestyle) Пумсе.

2.2.1 Креативност: Точки могат да се добавят въз основа на творчеството (новаторство) в действията и компонентите на новото Пумсе.

2.2.2 Хармония: Точки могат да се добавят въз основа на хармонията между отделните компоненти в цялостното завършено изпълнение (музика, хореография и облекло например). Хармония



- и синхрон между изпълнителите (в отборните дисциплини-двойки и отбор-петица).
- 2.2.3 Изразяване на енергия: Оценяването на този елемент е подобно на оценяването в дисциплината с познатите Пумсе-форми.
- 2.2.4 Музика и хореография: Могат да се дадат точки в зависимост от взаимовръзката между музиката и хореографията, както и за цялостното изпълнение.
3. Приспадане на точки (намаляване на резултат)
- 3.1 0.3 точки се приспадат от крайния резултат, в случай че изпълнението е завършено извън границите на определеното време.
- 3.2 0.3 точки се приспадат от резултата, когато състезател пресече граничната линия на игралното поле по време на изпълнението си.
4. Изчисляване на резултата
- 4.1 Оценката за Точност (познатите Пумсе-форми) или Технически умения (свободен стил Пумсе) трябва да бъдат отбелязани отделно от Презентацията.
- 4.2 Краен резултат се изчислява средноаритметично от съдийските оценки, с изключение на най-високата и най-ниската, които се анулират: за Точност (познатите Пумсе-форми) или Технически умения (свободен стил Пумсе) и Презентация.
- 4.3 Всички наказания, натрупани по време на състезанието, трябва да се вземат под внимание и приспадат от крайния резултат.

## **Член 17. ОБЯВЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТА**

1. Крайният резултат се обявява веднага след събиране и обработване на всички резултати на съдиите.
2. В случай на използване на електронна система за оценяване:
- 2.1 Съдиите дават своите оценки по време и след завършване на изпълнението на състезателя, след което чрез електронните устройства (джойстици) изпращат резултатите до централния приемник; от там крайните резултати се изпращат автоматично до мониторите към аудиторията в залата.
- 2.2 Крайната обща оценка (средноаритметичната оценка), както и отделните (за Техника и Презентация), се показват на монитора след автоматично изтриване или затъмняване на най-високите и най-ниските оценки.
3. В случай на оценяване без електронни устройства:
- 3.1 Координаторът събира всеки оценителен лист от съдиите и предава резултатите на Техническо лице, което се занимава със записването на резултатите след приключване на изпълнението.



- 3.2 След изчисляване на резултата (средноаритметична оценка, изключвайки най-високата и най-ниската), той се предава на Рефера на полето, който го оповестява публично.

## **Член 18. РЕШЕНИЕ И ОБЯВЯВАНЕ НА ПОБЕДИТЕЛ**

1. Победител е Състезателят, получил най-висок резултат във финалния рунд.
2. В случай на равен резултат, Победител ще бъде Състезателят, който е получил повече точки за Презентация (за класическото Пумсе) или за Технически умения (в Пумсе „Свободен стил“). В случай, че резултатът все още е равен, тогава този, който има по-висока обща оценка (общо точки от всички съдии, включително и най-високите и най-ниските), е победител. Ако и тогава резултатът е равен, се играе реванш, за да се определи Победителя. Реферът взема решение на коя Пумсе-форма ще бъдат оценявани.
3. При реванш Състезателите изпълняват една задължителна Пумсе-форма. Предишният резултат не влияе на резултата от реванша.
4. В случай на равен резултат след реванша, Победител е Състезателят, който е с по-висока обща оценка, включително най-високите и най-ниските оценки.
5. Решения за победа
  - a. Победа по точки
  - b. Победа чрез съдийско решение
  - c. Победа поради отказване на опонента
  - d. Победа поради дисквалификация
  - e. Победа поради наказания

---

(Обяснение # 1)

*Победа по точки:*

Победител е състезателят с по-висок резултат.

(Обяснение # 2)

*Победа чрез съдийско решение:*

Ако по преценката на Рефера или на официалния Лекар даден състезател не може да продължи, дори след една минута за възстановяване, или когато даден състезател не зачита командата на Рефера да продължи, Реферът следва да спре срещата и да обяви другия състезател за победител.

(Обяснение # 3)

*Победа чрез отказване на опонента:*

Победителят се определя от оттеглянето на противника:

- a. Когато даден състезател се оттегли от мача поради травма или по друга причина;

б. Когато Треньорът хвърли кърпата на игралното поле, за да покаже отказване от надпреварата.

(Обяснение # 4)

*Победа чрез дисквалификация на опонента:*

Ако състезател загуби статута си на такъв преди началото на състезанието, противниковият състезател се обявява за победител.

(Обяснение # 5)

*Победа поради натрупани наказания на противника:*

В случай, че състезател натрупва два "Gam jeom"-„Гам-джам“ (приспадане на точки от санкции), както е предвидено в член 12.3, опонентът му се обявява за победител.

---

### **Член 19. ПРОЦЕДУРИ ЗА ВРЕМЕННО ПРЕКЪСВАНЕ НА УЧАСТИЕТО**

Когато дадено участие трябва да бъде прекъсната временно, Реферът следва да предприеме описаните по-долу мерки:

1. Към момента на прекъсване на участието, Реферът нарежда на Секретаря временно да прекъсне отчитането на времето. Същевременно, Координаторът на състезанието трябва да разгледа причините, които налагат прекъсването.

2. В случай, че участието е прекъснато поради емоционални или други причини, свързани със Състезателя, или при липса на желание от негова страна да продължи, в рамките на 90 сек., Реферът трябва да обяви противниковия състезател за победител. Ако прекъсването на участието не е свързано със състезателите, проблемът трябва да бъде отстранен възможно най-бързо, като на състезателите се предоставя още един шанс за изпълнение.

3. Всички останали проблеми, които могат да възникнат, се решават на Заседание на Съдиите за конкретния турнир, Председателя на Пумсе комисията и членовете на Надзорния съвет на състезанието.

### **Член 20. СЪДИЙСКА КОМИСИЯ**

#### **1. Квалификация**

1.1 Съдии: притежатели на Сертификат за международни съдии по Пумсе, регистрирани от СФТ.

1.2 Рефер: притежател на Сертификат за международен съдия 1-ви клас, регистриран от СФТ.

#### **2. Задължения**

##### **2.1 Рефер**

2.1.1 Реферът документира всички валидни точки.

2.1.2 Реферът обявява "Gam-jeom" (приспадане на точки от санкции), както и Победителя в състезанието, само след потвърдено решение на съдиите.

- 2.1.3 Реферът има право да свика съдиите по време на състезанието, ако възникне такава необходимост.
- 2.2 Съдии
  - 2.2.1 Съдиите трябва да документират всички валидни точки.
  - 2.2.2 Съдиите трябва да изложат своите становища открито, при поискване от Рефера.
- 3. Класификация на Съдиите
  - 3.1 Съгласно регламентите в Наредбата за класифициране на международните съдии по Пумсе и Дан-класификацията на Световната федерация по таекуондо или Kukkiwon, Съдиите се класифицират в следните категории:
    - 3.1.1. Клас 1: Притежател на 9-и или 8-и дан WTF или Kukkiwon, или Съдия 2-ри клас с повече от 5 години опит и минимум 8 участия като Рефер в международни турнири, които са подкрепени от СФТ.
    - 3.1.2. Клас 2: Притежател на 7-и или 6-и дан WTF или Kukkiwon, или Съдия 3-ти клас с повече от 3 години опит и минимум 5 участия като Рефер в международни турнири, които са подкрепени от СФТ.
    - 3.1.3. Клас 3: Притежател на 5-и или 4-и дан WTF или Kukkiwon И успешно издържал изпит на СФТ за международен съдия по Пумсе.
- 4. Съдийски униформи
  - 4.1 Съдиите трябва да носят униформи (костюми), определени от СФТ.
  - 4.2 Съдиите не могат да внасят или изнасят на или от Игралното поле каквито и да било материали, които могат да окажат влияние върху срещата или състезанието.

---

(Пояснение)

Председателят на Надзорния съвет на състезанието може да отправи предложение до Техническия делегат да извърши смяна в съдийската комисия, в случай че съдиите са разпределени неправилно или когато Надзорният съвет прецени, че някой от длъжностните лица е отсъдил несправедливо или е направил неоправдани грешки.

---

## **Член 21. СЕКРЕТАР НА СЪСТЕЗАНИЕТО**

Секретарят на състезанието засича времето, включително прекъсванията на срещите. Лицето на тази длъжност отговаря и за изчисляване, записване и оповестяване на общия резултат.

## **Член 22. СЪСТАВ НА СЪДИЙСКАТА КОМИСИЯ И РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ ПО ЕКИПИ**

1. Съставът на Съдийската комисия на Игрално поле е, както следва:
  - 1.1 Екип от 7 длъжностни лица – 1 Рефер и 6 съдии
  - 1.2 Екип от 5 длъжностни лица – 1 Рефер и 4 съдии
2. Разпределение на съдийския състав
  - 2.1 Разпределението по екипи се извършва, след като бъде уточнена крайната програма на състезанието.
  - 2.2 Рефери и Съдии, както и Рефер/Съдии и Състезател, от една националност, не трябва да бъдат разпределяни по едно и също време на едно Игрално поле. Изключение се прави, когато броят на Съдиите е недостатъчен.

## **Член 23. НЕУРЕДЕНИ ОТ СЪСТЕЗАТЕЛНИЯ ПРАВИЛНИК ВЪПРОСИ**

Въпроси, неуредени от Правилника, се решават, както следва:

1. Въпроси, свързани със Състезанието, се решават с консенсус на членовете на Надзорния съвет и Техническият делегат на състезанието.
2. Въпроси, които не се отнасят до конкретното състезание, се уреждат с решение на Пумсе-комисията.
3. Организационният комитет подготвя система за видеозапис за всяко Игрално поле, с цел осигуряването на условия за коректно и справедливо оценяване по време на Състезанието.

## **Член 24. АРБИТРАЖ**

1. Състав на Надзорния съвет на състезанието
  - 1.1 Квалификация на членовете: ръководителите на състезанието са лица от СФТ или такива с достатъчно опит в Таекуондо, които притежават най-малко 6-WTF или Kukkiwon Дан, препоръчани са от Президента на СФТ или Генералния секретар. Единият Технически делегат трябва да бъде служебно 2ри (зам.-) ръководител.
  - 1.2 Състав: председател и не повече от седем членове, плюс Техническият делегат.
  - 1.3 Процедура на назначаване: Председателят и членовете на Надзорния съвет на състезанието се назначават от Президента на СФТ, по препоръка на Генералния секретар.
2. Роля: Надзорният съвет на състезанието взема решения при протест, коригира неправилните оценки и предприема дисциплинарни мерки срещу лицата, извършили неправомерно оценяване или друго незаконно поведение, резултатите, от които, се докладват на Генералния секретар на СФТ. Надзорният

съвет на състезанието своевременно информира Комисията по санкциите за настъпили проблеми по време на състезанието.

### 3. Протест

- 3.1 В случай на настъпило възражение по отношение на съдийско решение, официалният Представител на отбора трябва да представи в писмен вид (на бланка за протест на СФТ) обосновано мнение-протест, заедно с такса за протест, възлизаща на US \$ 200. Попълнената бланка и таксата се представят на Надзорния съвет в рамките на 10 минути след края на изпълнението, така че да се гарантира обективност на решението. НСС се произнася до 30 минути от подаване на протеста.
- 3.2 Обсъждане на протест от Надзорния съвет на състезанието се извършва от всички членове, с изключение на тези, чиято националност съвпада с националността на протестиращия Състезател. Решенията се вземат с мнозинство.
- 3.3 За да се установят фактите, членовете на Надзорния съвет на състезанието могат да призват Съдийската комисия и да се допитат до тях.
- 3.4 Решението, взето от Надзорния съвет на състезанието, е окончателно и не подлежи на по-нататъшно обжалване.

---

#### (Пояснение)

Съставът на Надзорния съвет наброява най-малко пет члена (с право на глас), като броят им винаги е нечетен.

#### (Обяснение # 1)

*Участници (състезатели и длъжностни лица) от една националност:* Всеки Член на Съдийската комисия от същата националност като Състезател или Треньор, се изключва от обсъждането на даден въпрос. Във всички случаи броят на Членовете на Комисията трябва да е нечетно число. Ако Председателят е този, който е трябва да бъде изключен, се избира Временен председател измежду останалите Членове.

#### (Обяснение # 2)

*Смяна в състава на Съдийската комисия:* Председателят на Надзорния съвет на състезанието може да препоръча на Техническия делегат да се извърши смяна в част от съдийския екип. В тази връзка, Техническият делегат може да възложи на Рефера да замени съответния/ите Съдия/и.

#### (Обяснение # 3)

*Процедури за свикване на Съдийска комисия:* процедурите за вземане на решение са, както следва:

- 1- След преглед на причините за протест Надзорния съвет на състезанието първо решава дали протестът е "приемлив" или "неприемлив" за обсъждане.
- 2- Ако е необходимо, НСС може да изслуша Съдията/иите, които са запознати пряко със случая.



- 3- При необходимост, Съветът може да разгледа записите от камерите и протоколите от Състезанието.
- 4- След разискване, Съветът провежда тайно гласуване и взема решение с мнозинство.
- 5- Председателят на НСС съставя доклад, в който документира изхода от разискването и огласява публично взетото решение.
- 6- Предприемат се необходимите действия, съгласно решението на Съвета.

- (i) Грешки при определяне на резултата от срещата, грешки при изчисляване на резултата от срещата, или погрешно установяване на самоличността на състезател, водят до промяна на решението.
- 

### Член 25. САНКЦИИ И ПРОТЕСТ

1. Президентът или Генералният секретар на Световната федерация по Таекуондо или Техническият делегат може да поиска свикване на Извънредната комисия по санкциите за разглеждане на случай, при който даден треньор или състезател и/или какъвто и да било член на съответната национална федерация/асоциация, е извършил някое от следните действия:

- Възпрепятстване на ръководенето на срещата;
- Подтикване на публиката към непристойни действия или разпространяване на неверни слухове.

2. Извънредната комисия по санкциите може да призове засегнатото лице за потвърждаване на обстоятелствата.

3. Когато прецени, че въпросът е основателно повдигнат, Извънредната комисия по санкциите го разглежда и налага дисциплинарни наказания с незабавно действие. Резултатът от разискването се обявява публично и по-късно се докладва в писмен вид на Президента и/или на Генералния секретар на СФТ, заедно с изложение на приложимите факти и обосновка на взетото решение.

4. Решението за дисциплинарни действия варира в зависимост от сериозността на нарушението. Следните наказания могат да се дават на състезатели, на официални лица от отборите, на официални лица от националната федерация/асоциация и на самата национална федерация/асоциация.

- a. Предупреждение
- b. Дисквалификация от състезанието

5. Решение за дисквалификация от състезанието автоматично води до забрана за участие в следващия шампионат, организиран от СФТ.

6. Извънредната комисия по санкциите може да препоръча на СФТ допълнителни дисциплинарни действия, включително парична глоба, дългосрочно спиране на правата за участие в състезания и суспендиране на съответната национална федерация/асоциация.

7. Дисциплинарните действия, предприети от Извънредната комисия по санкциите, могат да се обжалват в писмен вид до Президента или Генералния секретар или Техническият делегат в рамките на 24 от обявяването на санкциите.

8. В случай на обжалване, Президентът или Генералният секретар (при отсъствие на Президента) следва да формира Експертна група, която да разгледа значимостта на санкцията и да отговори на жалбата. Експертната група трябва да отговори в рамките на 12 часа от получаването на жалбата. Решението на Експертната група е окончателно и не се предвижда никаква по-нататъшна форма на обжалване в рамките на СФТ.

9. Членовете на Експертната група се определят от Президента или Генералния секретар (при отсъствие на Президента) сред членовете на Съвета на СФТ или Президентите на националните федерации/асоциации, членуващи в СФТ.

---

(Пояснение)

„Възпрепятстване на ръководенето на състезанието“ се отнася за форми на поведение, които включват (но без да се ограничават до изрично посоченото) агресивно или неуместно поведение спрямо което и да било от длъжностните лица, отказ да бъде напуснато игралното поле след края на срещата, хвърляне на каквито и да било материали и/или каквото и да било оборудване и др.

(Обяснение # 1)

Извънредна комисия по санкциите: Процедурата по разискване на санкциите отговаря на процедурата при Арбитража, а подробните правила при санкциите отговарят на разпоредбите за санкциониране.

---