

## “TORNEO DE LA AMISTAD MONTERREY 2018”

### Reglamento Taekwondo

#### CATEGORIAS

CATEGORIA	EDAD
Infantil A	5 y 6 años
Infantil B	7 y 8 años
Infantil C	9 y 10 años
Juvenil A	11 y 12 años
Juvenil B	13 y 14 años
Juvenil C	15 y 16 años
Adultos	17 y 18 años

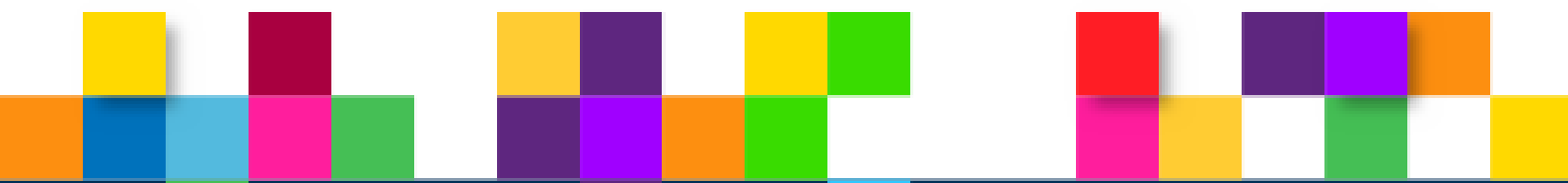
\* Años cumplidos a la fecha del inicio del Torneo (1° de noviembre del 2018)

#### INSCRIPCIONES

- Podrán registrarse alumnos inscritos regularmente que pertenezcan a la Red de Colegios Semper Altius y Mano Amiga, de los territorios de México, Monterrey y del extranjero, en los niveles de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato (se excluye la participación de exalumnos y clubes del ECYD).
- La inscripción de todos los participantes deberá realizarse a través del Sistema de Inscripciones Oficial del Torneo de la Amistad.
- Después de la fecha límite (viernes 21 de Septiembre del 2018), no se recibirá ninguna inscripción.
- Toda aquella inscripción que no cumpla con los requisitos solicitados no podrá ser aceptada.

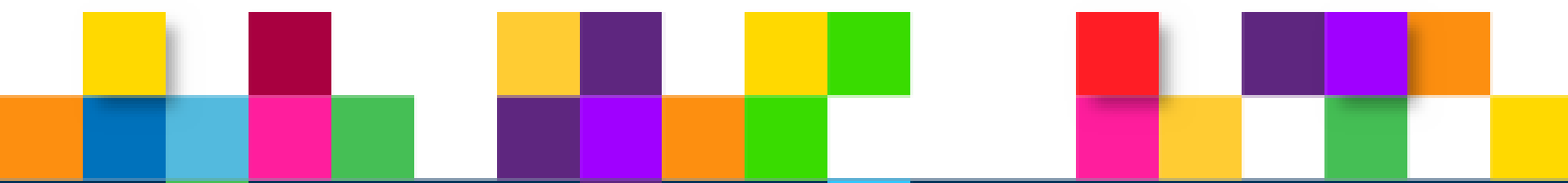
#### PROPÓSITO

El propósito de las Reglas de Competición es el de regular sencilla e imparcial todos los asuntos referentes a las competiciones del Torneo de la Amistad 2018, garantizando la aplicación de las reglas unificadas.



## AREA DE COMPETICIÓN

- a) Se contará con cuatro áreas de competición cuadradas y medirán 8 metros por lado.
- b) Será una superficie lisa sin obstáculos.
- c) Demarcación de Área de Combate: La superficie comprendida dentro del cuadrado, será llamada Área de Competición. La línea que está frente a la mesa del operador será la línea 1 y en el sentido de las agujas del reloj, las otras se denominarán línea límite 2, 3 y 4.
- d) Indicación de las posiciones:
  - Posición del árbitro: La posición del árbitro será marcada a una distancia de 1.5 metros desde el punto central del área de combate, hacia la línea límite 3 y será designada como la marca del árbitro.
  - Posición de los jueces:
    - La posición del juez 1 estará en la esquina formada por las líneas 1 y 2.
    - La posición del juez 2 estará en la esquina formada por las líneas 3 y 4.
    - La posición del juez 3 estará en la esquina formada por las líneas 4 y 5.
  - Posición del cronometrista (recorder): Estará frente a la línea límite 1, en la mesa de puntuación y estará viendo hacia el área de competición.
  - Posición de los competidores: La posición de los competidores será marcada en dos puntos opuestos a 1 metro del centro del área de competición. El competidor rojo encarado hacia la línea límite 2 y el competidor azul hacia la línea límite 4.
  - Posición de los entrenadores: La posición para los entrenadores estará marcada en un punto distante 1 metro de la línea límite de cada lado de los competidores. Los entrenadores no abandonarán la zona habilitada para ello, que será de forma cuadrada con longitud de 1 metro por lado, que indica la posición de los mismos.
  - Posición de la mesa de inspección: La posición para la mesa de inspección se encontrará en el lugar donde se realizarán las gráficas de los competidores, para verificar que lleven todo su equipo antes de salir a las áreas de competición.



## LOS COMPETIDORES

- a) Requisitos para los competidores.
- Haber realizado la inscripción debidamente en la modalidad que participará.
  - Presentarse con su equipo de protección.
  - Traer su credencial que lo acredita como competidor.
- b) El uniforme de los competidores y equipamiento de protección.
- Los competidores deben de llevar el protector del cuerpo aprobado por la WTF (peto), protector de cabeza (casco), protector genital (concha), protector de antebrazo, espinilleras, guantes y protector bucal antes de entrar en el área de competición.
  - El protector genital, protector de antebrazo y espinilleras, deberán estar debajo del uniforme de Taekwondo. El competidor deberá llevar las protecciones aprobadas por la WTF para uso personal, tales como el protector bucal y guantes.
  - No se permite llevar en la cabeza objeto ajeno que no sea el casco permitido.
  - Los artículos religiosos previamente aprobados han de ser llevados bajo el casco y dentro del dobok y no deben ser susceptibles de causar ningún daño u obstruir al oponente.

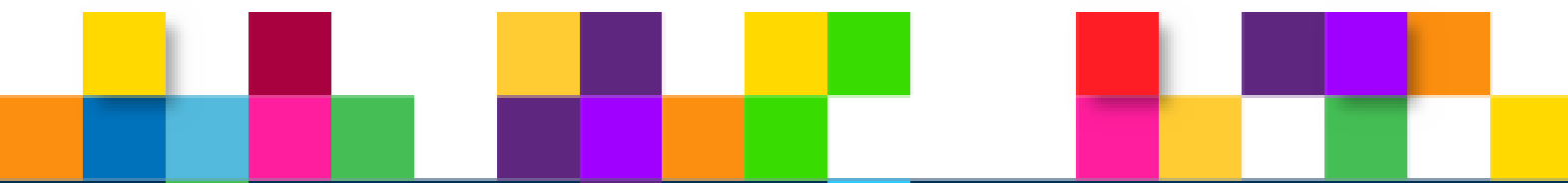
## MODALIDADES Y DIVISIONES

Las modalidades que los competidores podrán participar serán de la siguiente manera:

### a) Combate:

- Si la categoría tiene menos de tres competidores se fusionará a la categoría superior inmediata.
- Las gráficas serán de un máximo de 4 competidores.
- La competición será entre competidores de similar estatura, edad, peso y complexión, de acuerdo a la tabla de edades y categorías en cada modalidad.
- Ningún competidor está autorizado a participar en más de una categoría.
- Se premiará Un Primero, Un segundo y Dos Terceros lugares por categoría.
- Las divisiones serán como lo indica la siguiente tabla.

Categoría	Edad	Rama	Grado			
Infantil A	5 y 6 años	Varonil y Famenil	Cintas Blancas, Amarillas y Naranjas	Cintas Verdes y Azules	Cintas Marrones y Rojas	Cintas Negras
Infantil B	7 y 8 años					
Infantil C	9 y 10 años					
Juvenil A	11 y 12 años					
Juvenil B	13 y 14 años					
Juvenil C	15 y 16 años					



# Oficina de Eventos Institucionales

Adultos	17 y 18 años					
---------	--------------	--	--	--	--	--

\*Años cumplidos a la fecha del inicio del torneo (1° de noviembre del 2018)

## b) Forma (Poomse) individual:

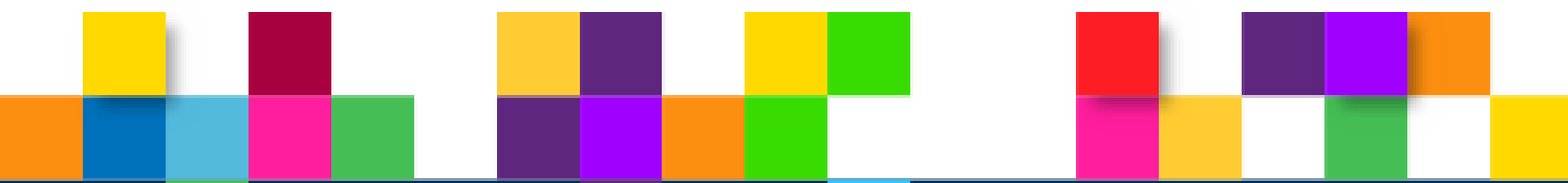
- Si la categoría tiene menos de tres competidores se fusionará a la categoría superior inmediata.
- Los competidores presentarán su forma de acuerdo a su grado.
- Será por eliminación directa y por mayoría de votos de los jueces.
- La gráfica será por grado, edad y cinta.
- Se premiará Un Primero, Un segundo y Dos Terceros lugares por categoría.
- Procedimiento en las competencias de formas:
  - Ingresará el competidor (formas), al área de competencia, haciendo un saludo “Cha-ryet” (atención) y “Kyeong-rye” (saludo) hacia los jueces.
  - Al momento que el juez principal diga “Shi-jak”, se comienza con la competencia.
  - Al terminar se deberá saludar de nuevo a los jueces y esperar su calificación o decisión de los jueces para retirarse del área de competencia.
- Las divisiones serán como lo indica la siguiente tabla.

Categoría	Edad	Rama	Grado			
Infantil A	5 y 6 años	Varonil y Famenil	Cintas Blancas, Amarillas y Naranjas	Cintas Verdes y Azules	Cintas Marrones y Rojas	Cintas Negras
Infantil B	7 y 8 años					
Infantil C	9 y 10 años					
Juvenil A	11 y 12 años					
Juvenil B	13 y 14 años					
Juvenil C	15 y 16 años					
Adultos	17 y 18 años					

\*Años cumplidos a la fecha del inicio del torneo (1° de noviembre del 2018)

## c) Rompimientos:

- Se evaluará de acuerdo al criterio tomando en cuenta los intentos y complejidad en el rompimiento.
- Todos los competidores realizan un solo rompimiento (una sola tabla).



# Oficina de Eventos Institucionales

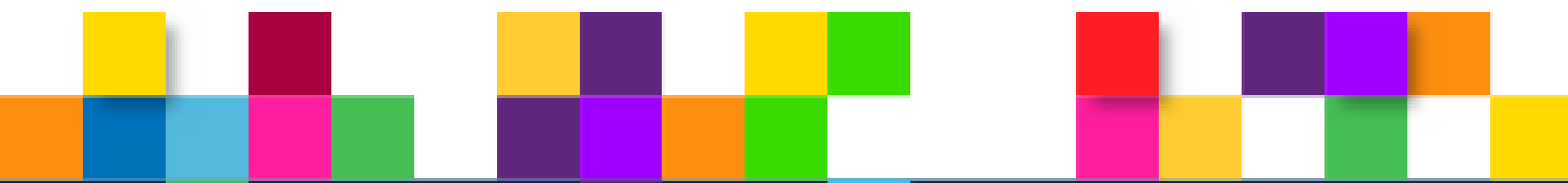
- Las gráficas serán de acuerdo al número de competidores.
- Se premiará Un Primero, Un segundo y Dos Terceros lugares por categoría.
- Los lugares se determinarán por la apreciación de los jueces.
- Las divisiones serán como lo indica la siguiente tabla.

Categoría	Edad	Rama	Grado			
Infantil A	5 y 6 años	Varonil y Femenil	Cintas Blancas, Amarillas y Naranjas	Cintas Verdes y Azules	Cintas Marrones y Rojas	Cintas Negras
Infantil B	7 y 8 años					
Infantil C	9 y 10 años					
Juvenil A	11 y 12 años					
Juvenil B	13 y 14 años					
Juvenil C	15 y 16 años					
Adultos	17 y 18 años					

\*Años cumplidos a la fecha del inicio del torneo (1° de noviembre del 2018)

## d) Forma Musical:

- Se evaluará de acuerdo al criterio de los jueces, considerando la coordinación con la música, los movimientos realizados y la creatividad de los movimientos.
- Los lugares se determinarán por la apreciación de los jueces.
- Cada equipo estará formado de 5 a 12 integrantes máximo.
- El equipo podrá ser varonil, femenino o mixto.
- La duración de la forma con música deberá ser entre 2 minutos con 00 segundos como mínimo y 3 minutos con 00 segundos como máximo. En caso de no cumplirse con el tiempo, habrá penalización.
- No se permitirá más de un equipo por categoría por colegio.
- Únicamente se premiarán los 3 primeros lugares de cada categoría.
- El uniforme (color) quedará a criterio de cada profesor, debiendo usar todos los integrantes del equipo el mismo color. Será obligatorio también que la cinta sea del tamaño y ancho oficiales.
- Para no perder el aspecto de marcialidad del evento, se pide a los colegios participantes cuidar la pulcritud del vestuario así como en la presentación personal. No está permitido pintar de colores el cabello, la cara o el uso de accesorios (máscaras, espadas, gorras, pistolas, etc.).
- Será una sola gráfica por cada categoría:



# Oficina de Eventos Institucionales

Categoría	Edad	Rama	Grado
Principiante	6 a 9 años	Varonil, Femenil o Mixta	Cintas Blancas, Amarillas y Naranjas
Intermedio	10 años en adelante		Cintas Blancas, Amarillas y Naranjas
Avanzado	Todas		Cintas Verdes, Azules, Marrones, Rojas y Negras

## OTRAS INDICACIONES

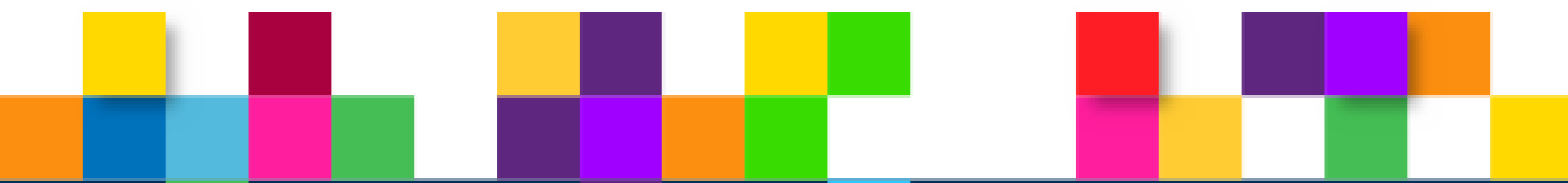
### 1. Duración de Combate Libre:

Categorías	Rounds	Tiempo de los rounds	Descanso entre rounds
Infantil A	2	1 min	30 s
Infantil B	2	1 min	30 s
Infantil C	2	1 min	30 s
Juvenil A	2	1 min 30 s	30 s
Juvenil B	3	1 min 30 s	30 s
Juvenil C	3	1 min 30 s	30 s
Adultos	3	2 min	1 min

- **Empate:** En caso de empate una vez finalizado el último round, se llevará a cabo un round extra de 1:30 minutos. Se llevará a cabo como round de muerte súbita después de 30 segundos de descanso desde su último round (punto de oro).
- **Gráficas:** Las gráficas se realizarán en el mismo día de la competencia, considerando los parámetros antes mencionados.

### 2. Procedimiento de combate:

- Llamada de los competidores:
  - A los competidores se les llamará para el inicio de su competencia unos minutos antes para que estén preparados para la misma.
  - Inspección física y de uniformes:
    - En el área de gráficas se revisará a los competidores para asegurar que portan su equipo completo para su competencia.
    - No debe llevar ningún material que pueda causar daño al otro competidor.



- Entrada en el área de competición: Después de la inspección, los competidores entrarán a la zona de espera con la persona de staff y su entrenador.

### 3. Procedimiento antes del inicio y final del combate:

- Antes del inicio de la competencia, el árbitro central llamará “Chong, Hong”. Ambos competidores accederán al área de competencia con el casco sujeto bajo el brazo izquierdo.
- Cuando un competidor no está presente o se presente sin estar debidamente preparado en la zona del entrenador, al momento retirado del combate y el árbitro ha de declarar al oponente como ganador.
- Los competidores se encararán entre ellos y harán un saludo a la orden del árbitro de “Cha-ryeot” (atención) y “Kyeong-rye” (saludo). El saludo debe hacerse desde la posición natural de firmes inclinándose desde la cintura con un ángulo de más de 30º, con la cabeza inclinada con un ángulo de más de 45º. Después del saludo, los competidores han de ponerse el casco.
- El árbitro dará comienzo del combate con la orden de “Joon-bi” (preparados) y “Shi-jak” (empezar).
- El combate en cada asalto ha de comenzar con la declaración de “Shi-jak” por parte del árbitro y ha de finalizar con la declaración de “Keu-man”. Incluso si el árbitro no ha declarado “Keu-man”, ha de considerarse que el combate termina cuando acaba el tiempo del cronómetro.
- Después del final del último asalto, los competidores deberán quedarse de pie en sus respectivos lugares, uno frente al otro. Los competidores deberán sacarse los cascos e intercambiarán un saludo con la orden de “Cha-ryeot” y “Kyong-rye” por parte del árbitro. Los competidores esperarán en posición de firmes a que el árbitro declare la decisión del resultado.
- El árbitro declarará al ganador levantando su propia mano del lado del ganador.

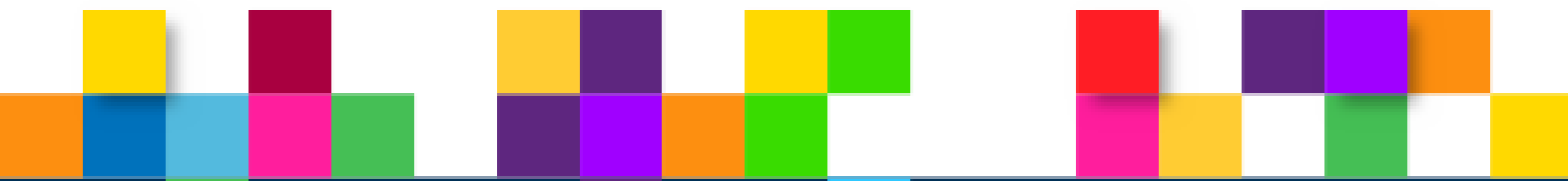
### 4. Técnicas permitidas:

- Técnicas de puño: técnica de ataque utilizando el puño firmemente apretado.
- Técnicas de pie: técnica de ataque utilizando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

### 5. Zonas permitidas:

- Tronco: ataques de puño y pie (puños y patadas) están permitidos en toda la zona cubierta por el protector del tronco.
- Cabeza: ataques con el pie en el área por encima de la clavícula.

**Nota:** No se puede atacar en la parte de la espina dorsal.

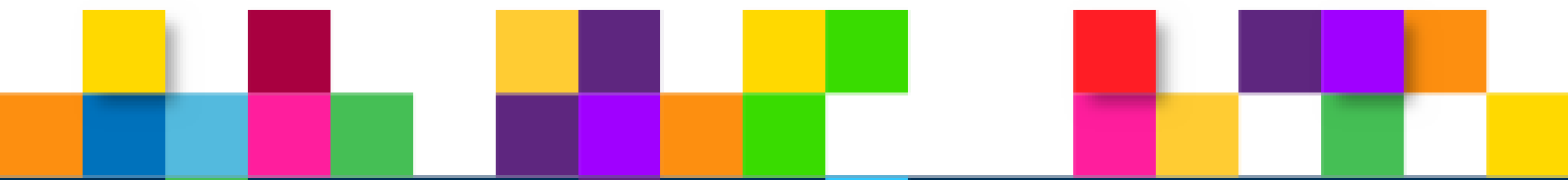


## 6. Zona de puntos válidos:

- Peto: parte coloreada (roja o azul) del protector del cuerpo.
- Careta: totalidad de la cabeza incluyendo ambas orejas y parte posterior de la misma.
- Los puntos serán válidos cuando técnicas permitidas sean ejecutadas correctamente, con precisión y potencia, en las zonas permitidas de puntuación del cuerpo.
- Los puntos válidos se dividen como sigue:
  - Un punto por una técnica válida al peto.
  - Tres puntos por una técnica válida de giro sobre el peto.
  - Tres puntos por una técnica válida a la cabeza.
  - Cuatro puntos por una técnica válida de giro sobre la cabeza.
  - Un punto otorgado por 2 Kyong-go's o cada Gamjeom al competidor contario.
- La puntuación final será la suma de todos los asaltos. Sin considerar el de muerte súbita.
- Se invalidarán puntos cuando un competidor actúa atacando para puntuar a través del uso de actos prohibidos.

## 7. Actos prohibidos y penalizaciones:

- Las penalizaciones por cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.
- Las faltas se dividen en "Kyong-go" (amonestación) y "Gamjeom" (reducción de puntos).
- Dos "Kyong-go" se contarán como un punto positivo (+1) para el oponente. Sin embargo, la última amonestación ("Kyong-go") impar no se contará en el total general.
- Un "Gam-jeom" se contará como un punto positivo (+1) para el oponente.
- Actos prohibidos: Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de "Kyong-go":
  - Cruzar la línea límite con ambos pies.
  - Atacar después del Kal-yeo.
  - Caerse: todas las caídas se amonestan.
  - Evitar el combate.
  - Agarrar, retener o empujar al oponente.
  - Atacar por debajo de la cintura.
  - Cabezazo o atacar con la rodilla.
  - Golpear la cara del oponente con las manos o puños.
  - Actos indeseables, de mala conducta, por parte del competidor o entrenador.





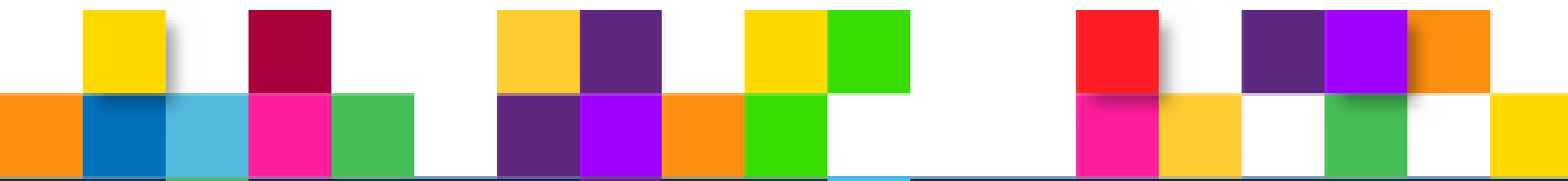
- Levantar la rodilla para evitar un ataque o impedir el progreso de un ataque, o no realizar ataque por 5 segundos.
- Atacar al oponente caído.
- Cuando un competidor se opone intencionadamente a cumplir con las normas de la competición o con las órdenes del árbitro, éste podrá declarar al competidor perdedor por penalizaciones, después de un minuto.
- Cuando un competidor recibe diez (10) "Kyong-go", o cinco (5) "Gam- jeom", o en caso de cualquier combinación de Kyong-go y Gam-jeom que sumen menos cuatro puntos, el árbitro declarará al competidor perdedor por sanciones.
- Los "Kyong-go" y los "Gam-jeom" deberán ser incluidos dentro de la puntuación total de los tres asaltos.
- Cuando el árbitro suspende el combate para declarar "Kyong-go" o "Gam-jeom", el tiempo del combate no contará desde el momento que el árbitro declare "Shigan" hasta que el árbitro reinicie el combate con la declaración de "Kye-sok".
- Todos los "Kyong-go" se convierten en "Gam-jeom" cuando los "Kyong-go" son reiterativos, repetitivos y tienen intención de lesionar, ganar tiempo por el atleta, coach o porra.

## 8. Muerte súbita y decisión de superioridad:

- Cuando el ganador no pueda ser decidido al final del último asalto, se comenzará un asalto extra. En este caso, los puntos y sanciones impuestos durante los asaltos anteriores serán nulos, y la decisión dependerá sólo del resultado del asalto extra.
- En caso de que un combate avance al asalto extra, todas las puntuaciones y penalizaciones conseguidas durante los anteriores asaltos han de ser omitidas, y la decisión se hará únicamente en función del asalto extra.
- El primer competidor que consiga un punto en el asalto extra será declarado vencedor.
- En el caso en el que ningún competidor consiga un punto antes de que finalice el asalto extra, el ganador se decidirá por superioridad determinada por los árbitros oficiales. La decisión final se basará en el criterio de superioridad solamente del asalto extra.

## 9. Decisiones:

- Ganar por K.O.:
  - El árbitro declara este resultado, cuando un competidor no puede reanudar la competición a la cuenta de ocho después de ser derribado por una técnica válida.
  - Cuando, como resultado de un golpe legítimo, el árbitro determina que un competidor no está en condiciones de reanudar la competición, ésta



decisión puede ser declarada antes de que los 10 segundos hayan transcurrido.

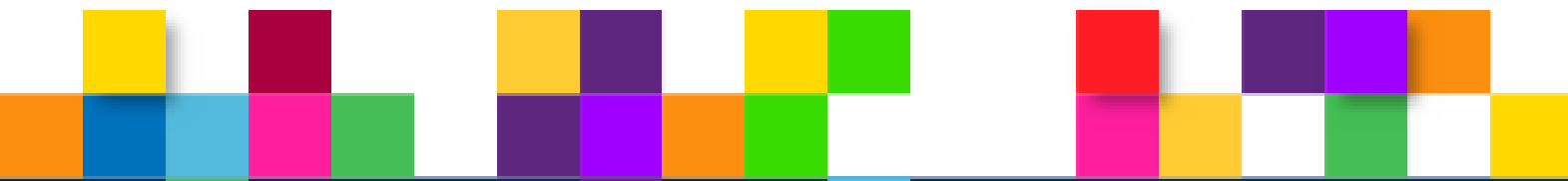
- Ganar por interrupción del combate por parte del árbitro (RSC “Referee Stop Contest”):
  - Si es decidido a juicio del árbitro o el médico oficial de la competición que un competidor no puede continuar, incluso después del período de recuperación de un minuto, o cuando un competidor no obedece la orden del árbitro para continuar, el árbitro dará el combate por finalizado y al otro competidor como ganador.
- Ganar por puntos o por superioridad.
- Ganar por abandono: el ganador es determinado por abandono del oponente cuando:
  - Un competidor abandona el combate debido a lesión u otras razones.
  - Un competidor no reanuda la competición después del período de descanso o falta a la llamada de empezar la competición.
  - El entrenador arroja la toalla dentro del área de competición significa la renuncia al combate.
- Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D. “Referee’s Punitive Declaration”):
  - Este es el resultado declarado por el árbitro después de la acumulación de un total de más cuatro (-4) puntos por penalizaciones al oponente o por la decisión del árbitro.

## 10. Knock Down (Derribo):

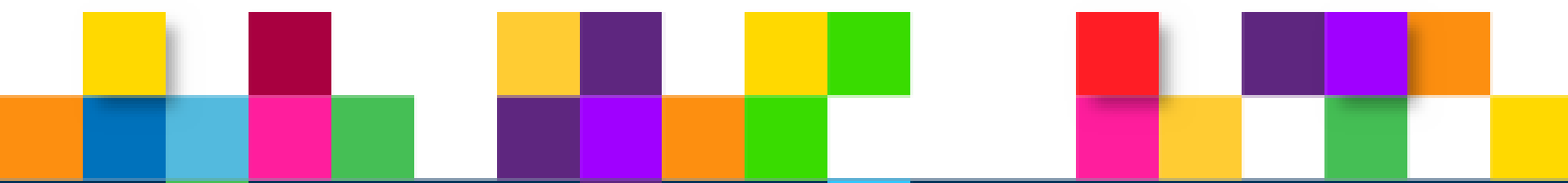
- Cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies, toca el suelo debido a la fuerza de una técnica realizada por el oponente.
- Un competidor se tambalea demostrando no tener intención o capacidad para continuar el combate.
- El árbitro juzga que el competidor no puede continuar a causa de algún golpe técnico contundente y legítimo que haya recibido.

## 11. Suspensión del combate:

- En los casos en los que el tiempo deba ser suspendido y no sea para primeros auxilios, el árbitro declarará “Shi-gan” (tiempo indefinido) y reanudará el combate a la declaración de “Kye-sok” (continuar).
- Si un combate ha de ser suspendido a causa de lesión de uno o de los dos competidores, se procederá a lo siguiente:
  - El árbitro suspenderá el combate mediante la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al cronometrista (recorder) suspender el registro del tiempo anunciando “Kye-shi” (tiempo médico).



- El árbitro permitirá al competidor recibir primeros auxilios en el tiempo de un minuto.
- El competidor que no demuestra disposición a continuar el combate pasado el minuto de tiempo, incluso en caso de lesión leve, será declarado perdedor por parte del árbitro.
- En caso de imposibilidad de continuar el combate pasado el minuto de tiempo, el competidor que haya causado la lesión con un acto prohibido que se debiera penalizar con un “Gam- jeom”, será declarado perdedor.
- En caso de que ambos competidores sean derribados y no puedan continuar el combate, pasado el minuto de tiempo, el ganador se decidirá basándose en los puntos obtenidos antes de las lesiones.
- Si se juzga que la salud de uno de los competidores se halla en peligro debido a una pérdida de conocimiento o cuya apariencia tras un derribo sea peligrosa para la salud, el árbitro ha de suspender el combate inmediatamente y ordenar que le sean administrados primeros auxilios. El árbitro deberá declarar perdedor al competidor causante de la lesión si es debida a un ataque prohibido que se debiera penalizar por “Gam-jeom”. Si la lesión no fuera resultado de una acción ilegal que debiera ser penalizado por “Gem-jeom”, se decidirá el ganador basándose en la competición.
- Cuando el árbitro determina que la competición no puede continuar debido a lesión o a cualquier otra situación de emergencia, debe tomar las siguientes medidas:
  - Si la situación es crítica tal que un competidor pierde el conocimiento o sufre una lesión grave y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben ser inmediatamente administrados y el combate finalizado. En este caso el resultado del combate será decidido como sigue:
    - El que ha causado la lesión será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una falta grave “Gam-jeom”.
    - El competidor incapacitado será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
    - Si la lesión no está relacionada con el contexto de la competición, el ganador será decidido por la puntuación del combate antes de la suspensión. Si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será invalidado.
  - Cuando la gravedad de la lesión no es seria, el competidor tiene un minuto después de la declaración de “Kye-shi” (tiempo) para recibir el tratamiento necesario.

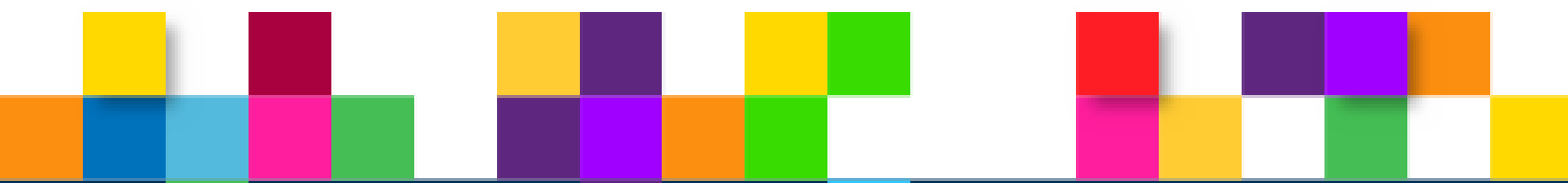


- Después de la declaración de “Kye-shi”, el intervalo de tiempo de un minuto es estrictamente observado sin tener en cuenta la disponibilidad del médico de la Competición. Sin embargo, cuando se requiera tratamiento médico y el médico está ausente o es necesario tratamiento adicional, el límite de tiempo de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.
- Si la reanudación de la competición es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado por los jueces.
- Si ambos competidores llegasen a estar incapacitados y no es posible reanudar el combate después de un minuto u ocurre en condiciones urgentes, el resultado del combate es decidido de acuerdo a los siguientes criterios:
  - Si lo sucedido es el resultado de una falta grave (Gam-jeom) de un competidor, este será el perdedor.
  - Si lo sucedido no está relacionado con cualquier falta grave (Gam-jeom), el resultado del combate será determinado por la puntuación del combate en el instante de la suspensión del mismo. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será anulado y el Comité Organizador decidirá el momento apropiado para volver a realizar el combate.
  - Si la decisión es el resultado de una falta grave (Gam-jeom) para ambos competidores, ambos competidores perderán.

## ARBITROS Y JUECES

### a) Obligaciones de los árbitros

- El árbitro deberá controlar el combate.
- El árbitro deberá declarar “Shi-jak”, “Kal-yeo”, “Kye-sok” y “Kye-shi”, al ganador y al perdedor, las deducciones de puntos, amonestaciones y retirada. Toda declaración del árbitro deberá llevarse a cabo habiendo sido confirmados los resultados.
- El árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientemente según las normas establecidas.
- En principio, el árbitro no deberá adjudicar puntos. No obstante, si uno de los jueces de esquina levanta su mano porque un punto no subió al marcador, el árbitro se reunirá con los jueces. Si dos jueces de esquina



dieron punto y los otros no lo dieron, el árbitro central tiene la autoridad para deshacer el empate decidiendo si fue punto.

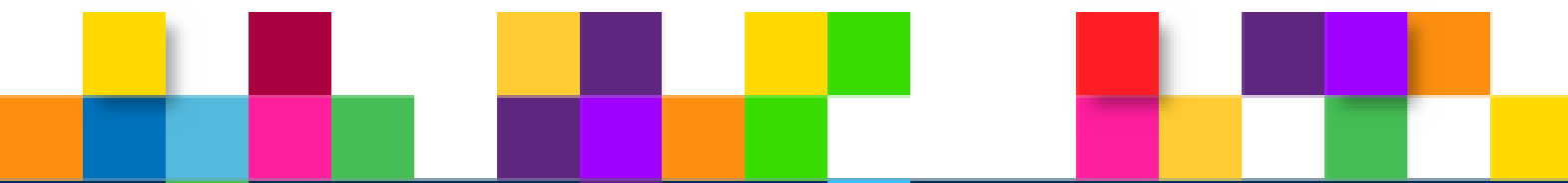
- En caso de empate, la decisión de superioridad deberá ser tomada por todo el equipo arbitral, después del cuarto asalto, de acuerdo con el artículo 15.2.
- b) Obligaciones de los jueces:
  - Los jueces deberán marcar los puntos válidos inmediatamente.
  - Los jueces deberán dar su opinión honradamente siempre que sea requerida por el árbitro.
- c) Responsabilidad para juzgar. Las decisiones tomadas por los árbitros y por los jueces serán decisivas y ellos serán responsables de sus decisiones.
- d) Uniforme de los árbitros y de los jueces.
  - Los árbitros y los jueces deberán llevar el uniforme designado.
  - Los árbitros y los jueces no deberán llevar ningún material al área de competición que pueda interferir en el combate.
- e) Cronometrista (recorder): El cronometrista (recorder) deberá cronometrar el tiempo del combate y los períodos de descanso, suspensiones y también deberá anotar y publicar los puntos obtenidos, y/o deducciones de puntos.

## PROTESTAS

- a) Toda protesta deberá presentarse por escrito al Comité Organizador y, además, tendrá que ser validada por el (la) director(a) del colegio mediante su firma.
- b) El plazo para presentar las protestas será de 30 minutos después de concluido el combate, anexando las pruebas que juzgue necesarias debidamente fundamentadas y firmadas.
- c) Deberán ir acompañadas de \$2,500.00 pesos (mil quinientos pesos M.N.), que serán devueltos en caso de que el fallo sea favorable.
- d) El árbitro deberá acentuar en la hoja de anotación que existe una protesta, para darle seguimiento a la misma.
- e) Los casos no previstos en el código disciplinario serán resueltos por el Comité Organizador, siendo la decisión inapelable.
- f) Los videos no serán tomados en cuenta para efectos de protesta.

## COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA

- a) Estará integrado por las personas que designe el Comité Organizador, teniendo la facultad de citar a los involucrados cuando lo consideren necesario.
- b) Todas sus decisiones se entregarán por escrito a los colegios involucrados y serán inapelables.



## PREMIACION

- a) Se llevará a cabo en el lugar y la hora que el Comité Organizador determine.
- b) Se premiará con medallas individuales a los competidores que ocupen los cuatro primeros lugares de cada categoría.

## JUNTA PREVIA

- a) La junta Previa se llevará a cabo en el Gimnasio del Instituto Irlandés de Monterrey el día martes 16 de Octubre del 2018, ahí se entregarán los roles de juego y la información para el desarrollo de esta competencia.
- b) Los delegados de los colegios que no asistan se sujetarán a las decisiones que se tomen en la junta previa, sin posibilidad de opinar posteriormente a los probables cambios de lo acordado.

## TRANSITORIOS

Todos los pintos no contemplados en el presente reglamento y/o en la convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

