



REGLAMENTO PARA EL ARBITRAJE DE TAEKWONDO



José L. Gonzalo Morales
Director Nacional de Arbitraje
Federación Española de Taekwondo

Noviembre de 2010

Federación Española de Taekwondo

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Reglas de competición

Artículo 1 Propósito.....	<i>Página 3</i>
Artículo 2 Aplicación.....	<i>Página 3</i>
Artículo 3 Área de competición.....	<i>Página 4</i>
Artículo 4 Los competidores.....	<i>Página 8</i>
Artículo 5 División de pesos.....	<i>Página 10</i>
Artículo 6 Métodos de competición.....	<i>Página 12</i>
Artículo 7 Duración del combate.....	<i>Página 14</i>
Artículo 8 Sorteo.....	<i>Página 14</i>
Artículo 9 Pesaje.....	<i>Página 14</i>
Artículo 10 Procedimiento de combate.....	<i>Página 15</i>
Artículo 11 Técnicas y Zonas Permitidas.....	<i>Página 17</i>
Artículo 12 Puntos válidos.....	<i>Página 18</i>
Artículo 13 Puntuación y Publicación.....	<i>Página 19</i>
Artículo 14 Actos prohibidos.....	<i>Página 21</i>
Artículo 15 Muerte Súbita y Decisión de Superioridad.....	<i>Página 26</i>
Artículo 16 Decisiones.....	<i>Página 27</i>
Artículo 17 Derribo.....	<i>Página 29</i>
Artículo 18 Procedimiento en caso de Derribo.....	<i>Página 29</i>
Artículo 19 Procedimientos para suspender el Combate.....	<i>Página 31</i>
Artículo 20 Técnicos Oficiales.....	<i>Página 34</i>
Artículo 21 Repetición Instantánea de Video.....	<i>Página 37</i>
Artículo 22 Sanciones.....	<i>Página 39</i>
Artículo 23 Otros asuntos no especificados en el reglamento.....	<i>Página 39</i>
Terminología.....	<i>Página 41</i>
Señales arbitrales.....	<i>Página 43</i>
Uniformes y protectores.....	<i>Página 72</i>

Artículo 1. Propósito

- 1 El propósito de las Reglas de Competición es el de regular sencilla e imparcialmente todos los asuntos referentes a las competiciones de todos los niveles, que sean promovidas y/u organizadas por la WTF, por Federaciones Continentales y por Federaciones Nacionales afiliadas a la WTF, garantizando la aplicación de las reglas unificadas.**

(Interpretación)

El objetivo del artículo 1 es asegurar la unificación de las competiciones de Taekwondo en todo el mundo. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como competición oficial de Taekwondo.

Artículo 2. Aplicación

- 1 Las Reglas de Competición serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por la WTF, por cada Federación Continental y Federación Nacional afiliada. No obstante, cualquier Federación Nacional afiliada que desee modificar algún punto de las normas de competición, primero debe obtener la aprobación previa de la WTF. En el caso de que una Unión Continental y/o un miembro de la Asociación Nacional viole las normas de competición de la WTF sin la aprobación previa de la WTF, la WTF puede ejercer su discreción de rechazar o revocar el torneo internacional en cuestión. Además, la WTF puede tomar nuevas medidas disciplinarias pertinentes a la Unión Continental o miembros de la Asociación Nacional.**

(Explicación 1)

Obtener la aprobación: Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar a la WTF el contenido de la enmienda deseada así como las razones que justifiquen dicho cambio. La aprobación de la WTF para realizar cualquier cambio deberá obtenerse un mes antes de la fecha de competición. WTF puede aplicar las normas de competencia con modificaciones en sus campeonatos promovidos con la decisión del Delegado Técnico, previa aprobación del Presidente.

(Explicación 2)

El cambio de las categorías de pesos, el aumento o disminución del número de árbitros internacionales, el cambio de ubicación de la mesa de inspección, del cronometrador o de la comisión médica, etc., así como la duración de los combates son factores que podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de la WTF. No obstante, lo referente a puntos válidos, advertencias (Kyong-go), deducciones de puntos (Gam-jeom) y área de competición no podrá ser modificado bajo ninguna circunstancia.

Artículo 3. Área de Competición

- 1** Para la organización de campeonatos promovidos por la WTF, se requiere la capacidad para dar cabida a un aforo mínimo de 3.000. El tamaño de la pista será de al menos 40m x 60m con óptima información audio-visual, según lo dispuesto en el Manual Técnico, a los espectadores y competidores se les facilitará. La altura del lugar de celebración será de al menos 10 metros desde el suelo hasta el techo. La iluminación será de un mínimo de 1500 lux a un máximo de 1800 lux, y será dirigido al área de competición desde la parte superior del pabellón. Todo lo acordado deberá estar preparado por lo menos dos días antes del comienzo de los campeonatos, y estará sujeto a la aprobación del Delegado Técnico.
- 2** El área de competición medirá 8m x 8m, según el sistema métrico y tendrá una superficie lisa sin obstáculos, recubierta con una lona elástica no resbaladiza.
(Nota: actualmente la lona elástica suele sustituirse por la superficie tipo “puzzle”).
El área de competición puede instalarse sobre una plataforma de 1m de alto desde la base, si fuera necesario. La parte externa de la línea límite tendrá que estar inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.
- 3** Demarcación del Área de Competición.
 - 3.1** La superficie comprendida entre los 8m x 8m se denominará Área de Competición y será de color azul y la línea que demarca el margen del área de competición se llamará Línea Límite. La otra parte exterior de la línea límite se marcará en color rojo o amarillo. La línea límite adyacente frente a la mesa del cronometrador y la mesa de la comisión médica se considerará como línea límite N° 1, y las siguientes líneas, en el sentido de las agujas del reloj, se llamarán línea límite N° 2, N° 3 y N° 4.
- 4** Indicación de las posiciones
 - 4.1** **Posición del árbitro:** La posición para el árbitro se marcará a una distancia de **1,5m** desde el punto central del área de competición, hacia la 3ª línea límite y se designará como la marca o posición del árbitro.
 - 4.2** **Posición de los jueces.**
La posición del **1^{er} Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 1ª y la línea límite 2ª. La posición del **2º Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 2ª y la línea límite 3ª. La posición del **3^{er} Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 3ª y la línea límite 4ª. La posición del **4º Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 4ª y la línea límite 1ª. En el caso que haya tres (3) jueces, la posición **1^{er} Juez** deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la 1ª línea límite y la 2ª línea límite. La posición del **2º Juez** deberá estar marcada en un punto a 0.5m hacia afuera desde el centro de la 3ª línea límite y debe mirar hacia el punto central del área de combate. La posición de la **3^{er} Juez** deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la 4ª línea límite y la 1ª línea límite.
 - 4.3** **Posición del cronometrador.**
La posición del cronometrador se marcará en un punto a **2m** por detrás de la 1ª línea límite, mirando hacia el área de competición y a 2m de la esquina formada por la 1ª y la 2ª líneas límites.

4.4 Posición de la comisión médica: La posición del médico se marcará **a más de 3m** hacia la derecha de la 1ª línea límite.

4.5. Posición de los competidores: La posición de los competidores se marcará en dos puntos opuestos a 1m del centro del área de competición y a 4m desde la línea límite N° 1 (el competidor rojo hacia la línea límite N° 2 y el competidor azul hacia la línea límite N° 4).

4.6 Posición de los entrenadores: La posición para los entrenadores se marcará en un punto a **1m** desde el punto central de la línea límite del lado de cada competidor. Los entrenadores no se podrán levantar (salvo en el caso cuando se solicite la reproducción de vídeo) y no podrán salir de 1m x 1m marcado como Zona del entrenador que indica la posición del entrenador. En caso de violación de esta regla, el árbitro deberá sancionar "Kyong-go" al entrenador pertinente.

4.7 Posición de la mesa de inspección: La posición de la mesa de inspección deberá estar situada cerca de la entrada del área de competición para la inspección del equipamiento de protección de los competidores.

(Explicación 1)

Lona elástica: El grado de elasticidad y de deslizamiento debe ser aprobado por la WTF antes de la competición.

(Explicación 2)

Medidas del área de competición: El área de competición medirá 8m x 8m, con un área de seguridad alrededor de al menos 2m de ancho. Por consiguiente, la pista (área de competición + área de seguridad) tendrá al menos 12m x 12m o 14m x 14m de ancho.

(Explicación 3)

Plataforma de competición: La plataforma deberá ser distribuida de acuerdo con el siguiente diagrama:

(Explicación 4)

Las posiciones del árbitro y los competidores se indicarán en el tapiz de color diferente al color del suelo.

(Explicación 5)

Color: La disposición de colores de la superficie de la lona debe evitar un reflejo agudo, que dañe la vista del competidor o espectador. La disposición de colores debe combinarse con las protecciones del competidor, su uniforme y la superficie de competición.

(Explicación 6)

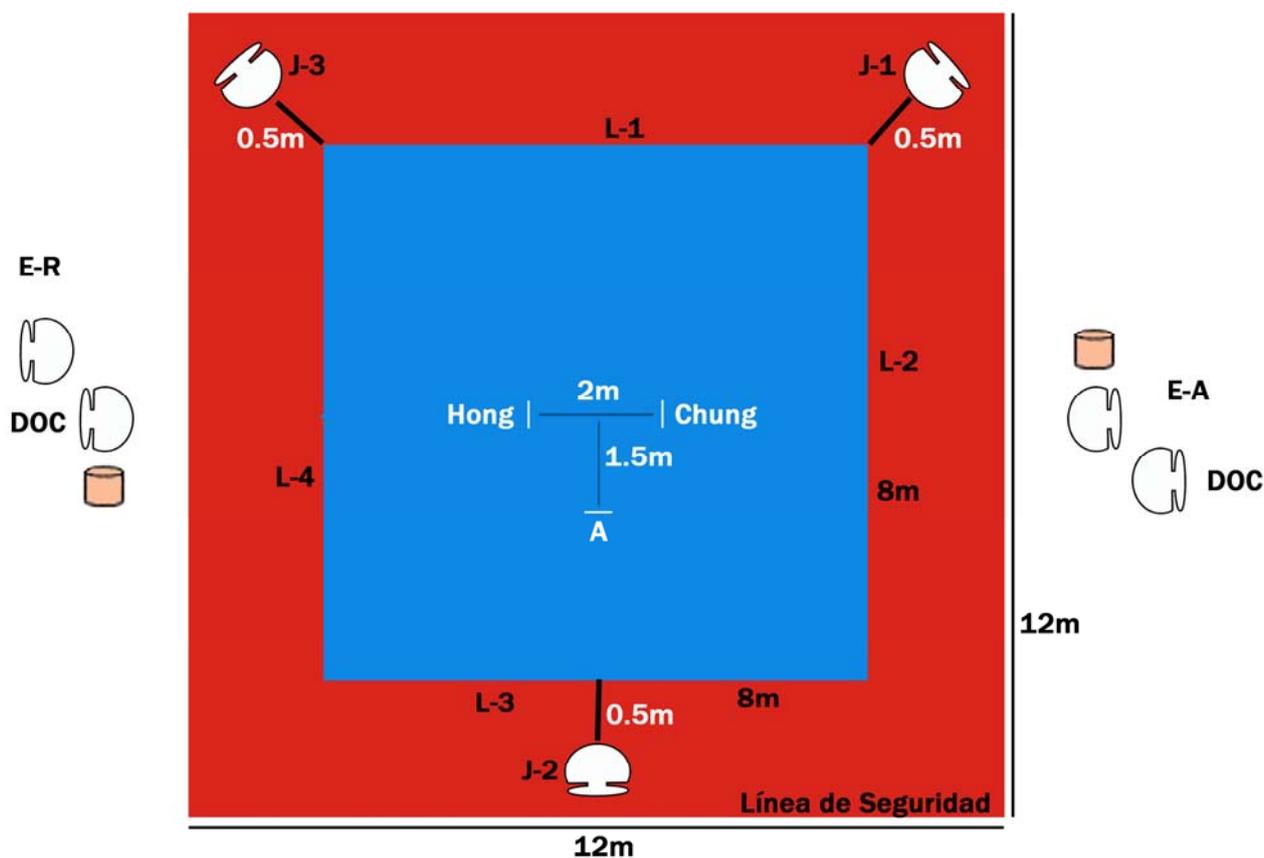
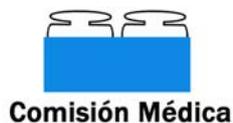
La Mesa de Inspección: En la mesa de Inspección, el inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la WTF, si es de la talla adecuada y está correctamente ajustado. En caso de que no sea así, el competidor deberá cambiarlo.

(Guía para el arbitraje-1)

El árbitro ha de tener un conocimiento completo de las dimensiones del área de combate y de la aplicación de estas dimensiones durante el arbitraje. El árbitro deberá utilizar al máximo los límites del área de combate para evitar excesivas interrupciones.

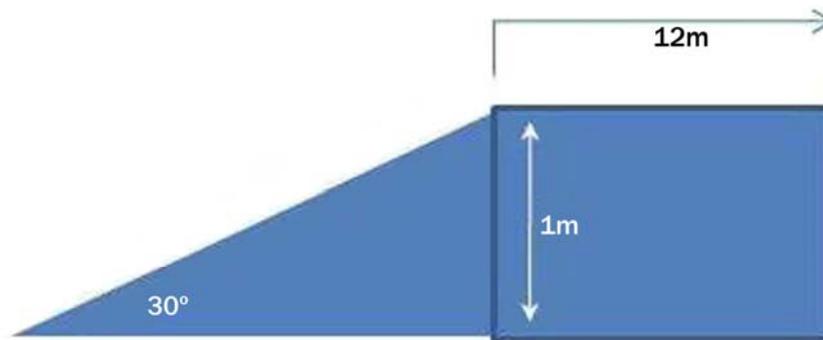
Esquema del Area de competencia

Delegado Técnico Comité de Supervisión de la Competición

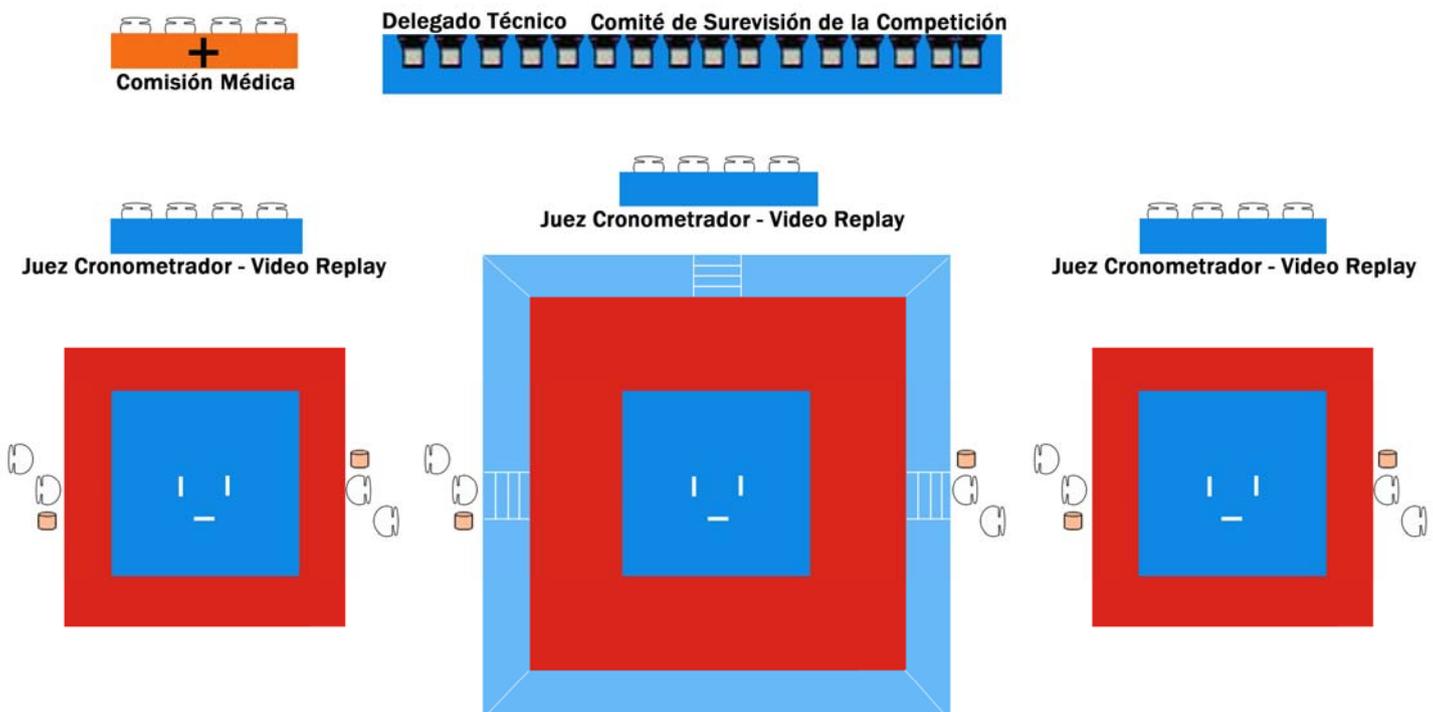


L 1	4	Líneas Límites de la 1ª a la 4ª
J1	3	Jueces de Esquina del 1º al 3º
A		Arbitro Central
E-R		Entrenador (Rojo/Hong)
E-A		Entrenador (Azul/Chung)
DOC		Equipo Médico
Doctor		Doctor
VR		Video Replay
TD&CSB		Delegado Técnico & Comité de Supervisión de la Competición

Esquema 2. Plataforma de Competición



Esquema 3. Múltiples Áreas de competición



Artículo 4. Los Competidores

1 Requisitos para los competidores.

- 1.1 Poseer la nacionalidad del equipo con el que participa.
- 1.2 Estar designado por la Federación Nacional de Taekwondo.
- 1.3 Poseer el certificado del DAN de Taekwondo extendido por la Kukkiwon o WTF.
- 1.4 Los competidores a la edad de al menos 15 años en el año del campeonato que se celebra. (14-17 años de edad para Campeonato Junior de Taekwondo)

(Interpretación)

El límite de edad se basa en el año, no en la fecha. Por ejemplo, si el Campeonato Junior de Taekwondo se celebra el 22 de febrero de 2010, los participantes nacidos entre el 1 de enero 1993 y 31 de diciembre de 1996 son elegibles para participar.

2 El uniforme de los competidores y protectores.

- 2.1 Los competidores tienen que llevar el protector del cuerpo (peto), protector de cabeza (casco), protector de la ingle (coquilla), protector de antebrazo, espinilleras, guantes, calcetín con sensores (en el caso que se utilicen PSS) y protector bucal antes de entrar en el Área de Combate. El protector de la cabeza debe estar bien agarrado debajo del brazo izquierdo al entrar en el área de competición. El protector de la cabeza se colocará en la cabeza siguiendo las instrucciones del árbitro antes del comienzo del combate.
- 2.2 El protector de la ingle, los protectores de antebrazo y las espinilleras deben llevarse debajo del uniforme de Taekwondo. El competidor debe llevar estas protecciones aprobadas por la WTF, así como el protector bucal y los guantes, para uso personal. No está permitido llevar nada en la cabeza excepto el casco. Cualquier objeto relacionado con la religión, deberá llevarse bajo el casco o debajo del dobok y no deberán causar daño o entorpecer al otro competidor.
- 2.3 Las especificaciones de los uniformes de competición de taekwondo (Dobok), equipo de protección, y el resto del equipo se hará constar por separado.
- 2.4 El Comité Organizador del Campeonato promovido por la WTF será responsable de preparar todo el equipo necesario para el Campeonato. Antes de la aprobación de la WTF será necesaria para el número de piezas de equipo a lo dispuesto en el Manual Técnico. El Comité Organizador pondrá a disposición el equipo de forma gratuita a los atletas en el lugar de la capacitación antes y durante las competiciones a petición de la WTF.

3 Control Antidoping

- 3.1 En los eventos promovidos o dirigidos por la WTF, se prohíbe el uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en el reglamento antidoping de la WTF. Sin embargo, en los Juegos Olímpicos y otros eventos similares se aplicará el Reglamento del Comité Olímpico Internacional.**
- 3.2 La WTF puede efectuar cualquier control médico para averiguar si algún competidor ha cometido alguna infracción a esta norma. Cualquier ganador que se niegue a someterse a dicho control o que se demuestre que ha cometido alguna infracción será descalificado, en cuyo caso el registro se transferirá al competidor que haya quedado en el siguiente puesto de la clasificación**
- 3.3 Es responsabilidad del Comité Organizador realizar los preparativos necesarios para poder efectuar pruebas o controles Antidoping.**
- 3.4 Los detalles del Reglamento Antidoping de la WTF serán ratificados como parte de dicha legislación.**
-

(Explicación 1)

Poseer la nacionalidad del equipo participante:

Cuando un competidor está representando a su equipo nacional, el criterio de la nacionalidad, es poseer la ciudadanía del país que el/ella está representando antes de la petición para participar.

La verificación de la ciudadanía se hace por medio de la inspección del pasaporte. En el caso de que un competidor posea más de una nacionalidad la elección de ésta será decisión del competidor. El competidor deberá decidir por cuál de los equipos que él / ella tendrá que competir. Según los Juegos Olímpicos y los asuntos relacionados con los puestos de clasificación olímpica, la Carta Olímpica serán determinantes.

(Explicación 2)

Protector Bucal:

El color del protector bucal sólo podrá ser blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de usarlo puede estar exenta si el médico, mediante certificado escrito, diagnostica que el uso del protector bucal puede dañar al competidor.

Artículo 5. División de Pesos

1 Los pesos se dividen entre divisiones masculina y femenina, y se clasifican en las siguientes:

CATEGORÍA MASCULINA		CATEGORÍA FEMENINA	
Menos de 54kg	Hasta 54kg	Menos de 46kg	Hasta 46 kg
Hasta 58kg	Mas de 54 kg Hasta 58 kg	Menos de 49kg	Mas de 46 kg Hasta 49 kg
Menos de 63kg	Mas de 58 kg Hasta 63 kg	Menos de 53kg	Mas de 49 kg Hasta 53 kg
Menos de 68kg	Mas de 63 kg Hasta 68 kg	Menos de 57kg	Mas de 53 kg Hasta 57 kg
Menos de 74kg	Mas de 68 kg Hasta 74 kg	Menos de 62kg	Mas de 57 kg Hasta 62 kg
Menos de 80kg	Mas de 74 kg Hasta 80 kg	Menos de 67kg	Mas de 62 kg Hasta 67 kg
Menos de 87kg	Mas de 80 kg Hasta 87 kg	Menos de 73kg	Mas de 67 kg Hasta 73 kg
Mas de 87kg	Mas de 87 kg	Mas de 73kg	Mas de 73kg

2 Las divisiones por peso para los Juegos Olímpicos se clasifican de la siguiente manera;

CATEGORÍA MASCULINA		CATEGORÍA FEMENINA	
Menos de 58kg	Hasta 58kg	Menos de 49kg	Hasta 49 kg
Menos de 68kg	Mas de 58 kg Hasta 68 kg	Menos de 57kg	Mas de 49 kg Hasta 57 kg
Menos de 80kg	Mas de 68 kg Hasta 80 kg	Menos de 67kg	Mas de 57 kg Hasta 67 kg
Mas de 80kg	Mas de 80 kg	Mas de 67kg	Mas de 67 kg

3 Las divisiones por peso de la WTF Campeonato del Mundo Junior se clasifican de la siguiente manera.

CATEGORÍA MASCULINA		CATEGORÍA FEMENINA	
Menos de 45kg	Hasta 45kg	Menos de 42kg	Hasta 42 kg
Menos de 48kg	Mas de 45 kg Hasta 48 kg	Menos de 44kg	Mas de 42 kg Hasta 44 kg
Menos de 51kg	Mas de 48 kg Hasta 51 kg	Menos de 46kg	Mas de 44 kg Hasta 46 kg
Menos de 55kg	Mas de 51 kg Hasta 55 kg	Menos de 49kg	Mas de 46 kg Hasta 49 kg
Menos de 59kg	Mas de 55 kg Hasta 59 kg	Menos de 52kg	Mas de 49 kg Hasta 52 kg
Menos de 63kg	Mas de 59 kg Hasta 63 kg	Menos de 67kg	Mas de 52 kg Hasta 55 kg
Menos de 68kg	Mas de 63 kg Hasta 68 kg	Menos de 55kg	Mas de 55 kg Hasta 59 kg
Menos de 73kg	Mas de 68 kg Hasta 73 kg	Menos de 59kg	Mas de 59 kg Hasta 63 kg
Menos de 78kg	Mas de 73 kg Hasta 78 kg	Menos de 63kg	Mas de 63 kg Hasta 68 kg
Mas de 78kg	Mas de 78 kg	Mas de 68 kg	Mas de 68 kg

4 Las divisiones por peso para los Juegos Olímpicos de la Juventud se clasifican de la siguiente manera.

CATEGORÍA MASCULINA		CATEGORÍA FEMENINA	
Menos de 48kg	Hasta 48kg	Menos de 44kg	Hasta 44 kg
Menos de 55kg	Mas de 48 kg Hasta 55 kg	Menos de 49kg	Mas de 44 kg Hasta 49 kg
Menos de 63kg	Mas de 55 kg Hasta 63 kg	Menos de 55kg	Mas de 49 kg Hasta 55 kg
Menos de 73kg	Mas de 63 kg Hasta 73 kg	Menos de 63kg	Mas de 55 kg Hasta 63 kg
Mas de 73kg	Mas de 73 kg	Mas de 63kg	Mas de 63 kg

(Interpretación)

1 Un torneo de Taekwondo es una competición que está basada, dentro de unas reglas, en el contacto físico directo y en fuertes colisiones físicas entre competidores. El sistema de división de pesos se ha establecido con el fin de reducir el impacto de la desigualdad en los factores relativos entre competidores y garantizar la seguridad, además de crear igualdad de condiciones para el intercambio de técnicas.

2 La división de hombres y mujeres en categorías separadas es una regla fundamental: los hombres compiten contra hombres y las mujeres compiten contra mujeres.

3 La división de los pesos para los Juegos Olímpicos será decidida tras consultar con el Comité Olímpico Internacional.

(Explicación 1)

No superar: El peso límite se define según el criterio de dos decimales a partir del límite establecido en centenas. Por ejemplo, “no superar los 50kg” se establece como hasta 50,00kg inclusive 50,009, de manera que 50,01 superaría el límite y resultaría en descalificación.

(Explicación 2)

Por encima de: la marca “por encima de 50,00kg” por ejemplo se alcanzaría con una lectura de 50,01kg, de manera que 49,99kg se consideraría insuficiente y por lo tanto resultaría en descalificación.

Artículo 6. Metodos de Competición

1 La competición estará clasificada como sigue.

1.1 La competición individual será normalmente entre competidores de la misma categoría de peso. Cuando sea necesario, se podrán combinar categorías próximas para crear una clasificación única. Ningún competidor estará autorizado para participar en más de una categoría de peso en el mismo evento.

1.2 Competición por equipos

1.2.1 Cinco (5) sistema de división de pesos

CATEGORÍA MASCULINA

Menos de 54kg
Mas de 54kg Hasta 63kg
Mas de 63kg Hasta 72kg
Mas de 72kg Hasta 82kg
Mas de 82kg

CATEGORÍA FEMENINA

Menos de 47kg
Mas de 47kg Hasta 54kg
Mas de 54kg Hasta 61kg
Mas de 61 kg Hasta 68kg
Mas de 68kg

1.2.2 Ocho (8) sistema de división de pesos

1.2.3 Cuatro (4) competidores por clasificación de peso (consolidación de las ocho divisiones de peso en 4 divisiones de peso mediante la combinación de dos divisiones de peso adyacentes).

2 Sistemas del campeonato se divide de la siguiente manera.

2.1 Sistema de competición individual de eliminación.

2.1 Sistema de competición en el que los participantes se enfrentan todos contra todos (liguillas).

3 La competición de Taekwondo en los Juegos Olímpicos debe realizarse mediante el sistema de competición individual entre competidores. Con la combinación de torneo de eliminación individual y repesca.

4 Todas las competiciones de nivel internacional reconocidas por la WTF deben estar formadas por al menos cuatro países con no menos de 4 competidores en cada categoría de peso. Cualquier categoría con menos de 4 participantes no se reconocerá en los resultados oficiales.

(Interpretación)

1. En el sistema de torneo, la competición estará basada en los resultados individuales. Sin embargo, la clasificación por equipos también se puede determinar por la suma de los resultados individuales de acuerdo con el método de puntuación general.

La clasificación del equipo en el ranking será decidida por la puntuación total obtenida basándose en las siguientes directrices:

- Un (1) punto por cada competidor que entre en la competición, superado el pesaje.
- Un (1) punto por cada combate ganado (incluyendo si se gana por haber librado).
- Siete (7) puntos adicionales por cada medalla de oro.
- Tres (3) puntos adicionales por cada medalla de plata.
- Un (1) punto adicional por cada medalla de bronce.

En el caso de que más de dos (2) equipos estén empatados, la clasificación se decidirá, 1) por número de oros, platas y bronce, en este orden, ganados por cada equipo, 2) número de participantes y 3) mayor cantidad de puntos en las categorías de pesos superiores.

1. En el sistema de competición por equipos, los resultados de cada competición de equipo están determinados por los resultados individuales.

(Explicación 1)

Consolidación de la división de pesos

El método de consolidación de pesos deberá seguir la clasificación de pesos olímpicos.

(Explicación 2)

Equipo de ocho (8) pesos:

De acuerdo con la competición de ocho (8) pesos, el equipo ganador debe conseguir 5 o más victorias. En el caso de que la competición no pueda decidirse debido a un empate (a cuatro), cada equipo designará a un representante para hacer el combate de desempate. En este modelo de competición un participante no puede ser sustituido por otro.

3. En el caso anterior, si antes de que todos los combates hayan tenido lugar, un equipo alcanza la mayoría de las victorias, los combates restantes, en principio, también deberán celebrarse. Si el equipo perdedor desea renunciar a realizar los combates restantes, el resultado se registrará como “perdedor por descalificación”, sin consideración de los combates ganados.

Artículo 7. Duración de la Competición

- 1 La duración de los combates será de tres asaltos de dos minutos, con un minuto de descanso entre asaltos. En el caso de empate después de finalizado el 3^{er} asalto, se llevará a cabo un 4^o asalto de dos minutos considerado como “asalto de muerte súbita”, después de un minuto de descanso tras el 3^{er} asalto.
- 2 La duración de cada asalto se podrá ajustar a 1 minuto x 3 asaltos, 1 minuto y 30 segundos x 3 asaltos o 2 minutos x 2 asaltos según la decisión del Delegado Técnico del Campeonato pertinente.

Artículo 8. Sorteo

- 1 El sorteo se realizará un día o dos antes de la primera competición, en presencia de los delegados de la WTF y de los representantes de los países participantes. El método y el orden utilizados en el sorteo serán determinados por el Delegado Técnico.
- 2 El Delegado Técnico sorteará o designará a un representante que tomará parte en el sorteo en nombre de las naciones participantes que no puedan estar presentes durante la sesión de sorteo.
- 3 Cierta número de los atletas pueden ser cabezas de serie basándose en las listas del Ranking Mundial de la WTF. Los detalles de las directrices se estipulan en el reglamento de la Clasificación Mundial.

Artículo 9. Pesaje

- 1 El pesaje de los competidores debe ser realizado el día anterior al inicio de la competición.
- 2 En el pesaje, los competidores deben ir en ropa interior. No obstante, el pesaje puede realizarse estando desnudos en caso de que el competidor así lo desee.
- 3 El pesaje debe realizarse una sola vez, pudiéndose realizar una segunda vez, siempre que sea dentro del tiempo límite del pesaje oficial, para los competidores que no den el peso la primera vez.
- 4 Para evitar ser descalificado durante el pesaje oficial, una báscula igual que la oficial debe estar disponible en el lugar de alojamiento de los competidores o en el lugar de la competición, para que los competidores puedan hacer un pesaje previo al oficial.

(Explicación 1)

- Los competidores en el día de la competición

Se considerarán competidores aquellos que estén en la lista para competir en el “programa del día” por el Comité Organizador o la WTF”.

- El día anterior al de la competición

El horario del pesaje lo decidirá el Comité Organizador de la competición e informará del mismo a los participantes en la reunión de Jefes de Equipo. La duración del pesaje será de 2 horas como máximo.

(Explicación 2)

El pesaje femenino se llevará a cabo en un lugar separado del pesaje masculino y estará dirigido por un árbitro femenino.

(Explicación 3)

Descalificación durante el pesaje

Cuando un competidor es descalificado en el pesaje oficial, no se podrá recibir el punto de participación por dicho competidor.

(Explicación 4)

Una báscula igual que la oficial

La báscula utilizada para los pesajes previos al pesaje oficial debe ser de la misma clase y calibre que la utilizada en el pesaje oficial y esto debe ser verificado antes de la competición por el Comité Organizador.

Artículo 10. Procedimiento de Combate

1 Llamada de los competidores: El nombre de los competidores se anunciará en la mesa de megafonía tres (3) veces comenzando treinta (30) minutos antes del inicio programado del combate.

2 Inspección del cuerpo, uniforme y aparatos (equipo): Después de que hayan sido llamados, los competidores se someterán a la inspección física y de los uniformes en la mesa de inspección que les ha sido asignada. El competidor no debe mostrarse hostil y además no debe llevar materiales que puedan causar daño al otro competidor.

3 Entrada al Área de Competición: Después de la inspección, los competidores entrarán en el lugar de espera con un entrenador y un médico o fisioterapeuta del equipo (si lo hubiera).

4 El procedimiento ante el comienzo y después de la finalización del Concurso

4.1 Antes de empezar el combate, el árbitro central llamará a los competidores “Chung, Hong”. Ambos competidores entrarán al Área de Competición con el casco bajo el brazo izquierdo. Cuando un competidor no está presente o se presenta sin estar completamente preparado, incluyendo todos los equipos de protección, uniformes, etc, en la zona del entrenador en el momento en que el árbitro llama

"Chung, Hong", él / ella se considerarán retirados del combate y el árbitro declarará el oponente ganador.

4.2 Los competidores deben ponerse uno al frente del otro y realizar un saludo a la orden de "Cha-ryeot" (atención) y "Kyeong-rye" (saludo) por parte del árbitro, inclinándose desde la posición de "Cha-ryeot" doblando la cintura con un ángulo de unos 30° con la cabeza inclinada con un ángulo de unos 45°. Después del saludo, los competidores se deberán poner el casco.

4.3 El árbitro deberá empezar el combate con la declaración de "Joon-bi (preparados)" y "Sijak (comenzar)"

4.4 El combate en cada asalto comenzará con la declaración de "Shi-jak (comenzar)" por parte del árbitro y terminará con la declaración de "Keu-man (final)" por el árbitro. Aunque el árbitro no haya declarado "Keu-man", el combate se considerará terminado cuando el tiempo establecido finalice.

4.5 Después del final del último asalto, los competidores se colocarán uno frente al otro en sus posiciones designadas. Los competidores se quitarán el casco y saludarán cuando el árbitro ordene "Cha-ryeot", "Kyeong-rye". Los competidores esperarán de pie a que el árbitro declare la decisión del resultado.

4.6 El árbitro declarará el vencedor levantando su propia mano del lado del competidor vencedor.

4.7 Retirada de los competidores.

5 Procedimiento de Concurso en el concurso del equipo

5.1 Los dos equipos se alinearán uno enfrente del otro en orden sometido del equipo mirando hacia la 1ª línea límite desde las marcas de los competidores.

5.2 El procedimiento antes del inicio y después del final de los combates se realizará según lo establecido en la cláusula 4 de este artículo.

5.3 Los dos equipos deberán abandonar el área de combate y esperar en el área designada el turno de cada combate.

5.4 Ambos equipos se alinearán en el área de combate inmediatamente después del último combate, encarándose unos frente a los otros.

5.5 El árbitro declarará el equipo ganador levantando su propia mano del lado del equipo ganador.

(Explicación 1) Equipo médico o un fisioterapeuta:

En el momento de la presentación de entrada para los oficiales de equipo, las copias de los certificados pertinentes y apropiados del equipo médico o fisioterapeuta escrito en Inglés se adjuntarán. Tras la verificación, tarjetas especiales de acreditación se expedirá a los médicos de los equipos o fisioterapeutas. Sólo aquellos que han obtenido la debida acreditación se les permitirán dirigirse al área de competición con el entrenador.

(Guía para el arbitraje)

En el caso del uso de PSS, el árbitro deberá comprobar si el sistema de detección PSS y los calcetines usados por ambos atletas funcionan correctamente.

Artículo 11. Técnicas y Zonas Permitidas

1 Técnicas Permitidas

1.1 Técnicas de puño: Técnica de ataque utilizando el puño apretado.

1.2 Técnicas de pie: Técnica de ataque utilizando la parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2 Zonas Permitidas

2.1 Tronco: Ataques con técnicas de puño y pie están permitidos en la zona cubierta por el protector del tronco. No obstante, no se puede atacar en la parte de la espina dorsal.

2.2 Cabeza: El área por encima de la clavícula. Estarán permitidas técnicas con los pies.

(Explicación 1)

En la terminología original coreana de técnicas, el término “Pa-rum-chumok” puede ser interpretado como un golpe correcto con el puño cerrado. Por lo tanto, golpeando con la parte de los nudillos de los dedos índice y medio con el puño cerrado correctamente es permitido sin consideración del ángulo, trayectoria o colocación del golpe.

(Explicación 2)

Técnicas de pie: Cualquier técnica golpeando con la parte del pie por debajo del tobillo es legal, cualquier otra técnica utilizando partes de la pierna por encima del tobillo, por ejemplo: espinilla, rodilla etc., no están permitidas.

(Explicación 3)

Tronco: Como señala en la siguiente ilustración, El área cubierta por el protector de tronco entre la zona de las axilas y la pelvis es el área de ataque legal. De esta manera, la talla del peto, será de acuerdo con la categoría de peso y la constitución del competidor.

Artículo 12 Puntos Válidos

1 Zona de puntos válidos.

1.1 La parte media del tronco: El Área coloreada de azul o rojo del peto.

1.2 Cabeza: El área por encima de la clavícula (incluyendo toda la parte de de la cara, ambas orejas y la parte de atrás de la cabeza.

2 Los puntos serán válidos cuando técnicas permitidas sean ejecutadas correctamente, con precisión y potencia, en las zonas permitidas de puntuación.

3 Los puntos válidos se dividen como sigue:

3.1 Un (1) punto por ataque en el peto.

3.2 Dos (2) puntos por ataques con giros en el peto.

3.3 Tres (3) puntos por ataques validos en la cabeza.

3.4 Cuatro (4) puntos por ataques con giros en la cabeza.

4 La puntuación final será la suma de los tres asaltos.

5 Invalidación de puntos. Cuando un competidor actúa atacando para puntuar a través del uso de actos prohibidos, los puntos deben ser anulados.

(Explicación 1)

Precisión: esto significa el aspecto apto de una técnica de ataque legal con completo contacto dentro de los límites de zona puntuable.

(Explicación 2)

Precisión:

- a. Protector de tronco no equipado electrónicamente: Si se demuestra suficiente potencia cuando el cuerpo del oponente es contundentemente desplazado por el impacto del golpe.

- b. En el uso de PSS: El criterio para la fuerza del impacto, debe ser registrada por el método de puntuación electrónica con el fin de contabilizar un punto según el peso y sexo del competidor.

(Guía para el arbitraje)

Cuando un competidor es derribado a causa de un ataque legítimo del adversario con un punto válido, árbitro debe primero comprobar el estado del competidor y decidir si contar o no. Si el árbitro determina que el competidor no puede continuar el combate, el árbitro puede detener el combate y declarar al ganador por KO. Cuando un competidor es derribado por el ataque legítimo del oponente sin necesidad de registro de punto válido (s), el árbitro podrá optar por reanudar el combate después de comprobar el estado del atleta o adoptar medidas de conformidad con el artículo 18, "Procedimiento en caso de un Knock Down". El criterio de "knock-down" se hará de conformidad con el artículo 17.

(Explicación 3)

Invalidación de puntos: Es una regla en la que los puntos conseguidos por medio de técnicas o acciones ilegales no pueden ser válidos. En esta situación el árbitro debe indicar la anulación del punto mediante la señal de la mano y declarar la falta apropiada.

(Guía para el arbitraje)

En la situación de invalidación de punto, el árbitro declarara "Kal-yeo" inmediatamente y primero anulara el punto haciendo la señal manual correspondiente y después sancionara la falta adecuada.

Artículo 13. Puntuación y Publicación

- 1 Los puntos serán inmediatamente registrados y dados a conocer públicamente.**
- 2 Cuando se utilizan protectores no equipados electrónicamente, los puntos válidos serán marcados inmediatamente por cada Juez, utilizando un pulsador electrónico o una hoja de papel de Juez.**
- 3 Cuando se utilizan protectores equipados electrónicamente**
 - 3.1 Los puntos válidos en medio de la zona del torso serán marcados automáticamente por el transmisor de protectores electrónicos. En caso de una técnica de giro válida en el protector de tronco y el "punto válido" se obtuvo automáticamente por el transmisor en el protector de tronco electrónico, seguidamente la "validación del giro" será anotada por los jueces.**
 - 3.2 Los puntos válidos en la cabeza serán marcados por el juez mediante el uso del pulsador electrónico o de una hoja de papel de Juez. Como por técnica válida de giro en la cabeza, los jueces anotarán los puntos válidos y "validarán el de giro".**

4 En caso de utilizar cuatro (4) jueces o tres 3 jueces, los puntos válidos serán aquellos reconocidos por dos o más jueces.

(Interpretación)

En el caso del uso de protectores electrónicos deberán ser examinados apropiadamente su buen funcionamiento para asegurar un combate justo.

(Interpretación)

Es un principio de estas reglas que los puntos sean marcados inmediatamente. Este principio debe ser seguido sin tener en cuenta el método de puntuación utilizado.

(Explicación 1)

Los puntos deben ser inmediatamente marcados: Puntuación inmediata significa dar el punto inmediatamente después de conseguir una técnica válida. Los puntos dados después de que haya transcurrido un período de tiempo no pueden ser considerados válidos.

(Explicación 2)

Anotación y publicación inmediatamente: Un punto que ha sido dado por los jueces será inmediatamente publicado en el marcador.

(Explicación 3)

Uso de los protectores de tronco no equipados electrónicamente: Toda puntuación debe ser dada de acuerdo a la decisión personal del juez. Habrá equipamiento disponible el cual estará capacitado para transmitir inmediatamente el punto conseguido en el marcador. Sin embargo, cuando el equipamiento de publicación electrónica no es posible, los puntos serán inmediatamente anotados en las hojas de puntuación de los jueces publicados en el final del asalto.

(Explicación 4)

En el caso de la utilización de protectores de tronco electrónicos, un (1) punto será también válido si el transmisor reconoce el punto válido y los jueces no dan el punto por un "giro válido". En el caso de que el transmisor no reconozca el punto, ningún punto será dado a pesar de que los jueces de esquina hayan puntuado el "giro válido".

(Guía para el arbitraje)

Los jueces deberán guiarse por el principio de registro inmediato de los puntos, independientemente del Sistema. La concesión de un punto al final del asalto, es una violación a esta regla.

Artículo 14. Actos Prohibidos

- 1 Las penalizaciones por cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.**
- 2 Las faltas se dividen entre “Kyong-go” (amonestación) y “Gam-jeom” (deducción de punto).**
- 3 Dos amonestaciones “Kyong-go” se contarán como un punto adicional (+1) para el otro competidor. Sin embargo, la última amonestación “Kyong-go” impar no se contará en el total general.**
- 4 Un “Gam-jeom” se contará como un punto adicional (+1) para el otro competidor.**
- 5 Actos prohibidos. Penalizaciones con “Kyong-go”:**

5.1 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de Kyong-go.

5.1.1 Cruzar la Línea Límite.

5.1.2 Evitar o retrasar el combate

5.1.3 Caerse.

5.1.4 Agarrar, retener o empujar al oponente.

5.1.5 Atacar por debajo de la cintura.

5.1.6 Cabezazo o atacar con la rodilla.

5.1.7 Golpear la cara del oponente con las manos o puños.

5.1.8 Actos indeseables, de mala conducta, por parte del competidor o entrenador.

5.1.9 Levantar la rodilla para evitar un ataque o impedir el progreso del combate.

- 5.2 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de “Gam-jeom”**
- 5.2.1 Atacar al oponente después de Kal-yeo.**
 - 5.2.2 Atacar al oponente caído.**
 - 5.2.3 Tirar o proyectar al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.**
 - 5.2.4 Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.**
 - 5.2.5 Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador.**
 - 5.2.6 Actos violentos o extremos de mala conducta por parte del competidor o del entrenador.**
 - 5.2.7 Antes de cada asalto del combate, el árbitro deberá comprobar si se intentó manipular el sistema de puntaje y/o aumentar la sensibilidad de detección de los calcetines, o cualquier otro método, por el deportista. En el caso de que el árbitro considere la manipulación intencional, el árbitro se reserva el derecho a sancionar con "Gam-jeom" al competidor pertinente y se reservará el derecho a declarar al atleta como perdedor por sanciones basado en el grado de gravedad de la infracción.**
- 6 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.**
- 7 Cuando un competidor recibe ocho (8) “Kyong-go” o cuatro (4) “Gam-jeom”, o incluso cualquier combinación de “Kyong-go” y “Gam-jeom” que sumen menos cuatro puntos (-4), el árbitro deberá declarar al competidor perdedor por penalizaciones.**
- 8 Los “Kyong-go” y los “Gam-jeom” deberán ser incluidos dentro de la puntuación total de los tres asaltos.**
- 9 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 “Shi-gan” hasta que el árbitro reinicie el combate con la declaración de “Kye-sok”.**

(Interpretación)

Objetivos por los que se establecen los actos prohibidos:

- (1) Proteger a los competidores.
- (2) Asegurar la dirección de una competición limpia justa.
- (3) Y fomentar la técnica apropiada o ideal.

(Explicación 1)

Dos amonestaciones “Kyong-go” serán contadas como un punto positivo (+1) para el otro competidor, sin embargo, el último “Kyong-go” impar no será válido en la puntuación total.

Siempre dos “Kyong-go” se contarán como un punto positivo (+1) para el otro competidor, sin tener en cuenta si las faltas cometidas son en los mismos o en diferentes actos, y sin tener en cuenta el asalto en que ocurra.

(Explicación 2)

Actos prohibidos penalización con Kyong-go

1 Cruzar la Línea Límite:

Cuando los dos pies del competidor salen fuera de la Línea Límite, el árbitro deberá sancionar con “Kyong-go”. No se sancionará con “Kiong-go” cuando un competidor cruza la Línea Límite como consecuencia de un acto ilegal del otro competidor.

2 Evitar o retrasar el combate

Este acto implica inactividad, sin ninguna intención de atacar. Un competidor que muestra continuamente no participar se le aplicará una sanción. Sin embargo, el árbitro deberá distinguir evasión intencional de la defensa táctica, y la sanción no se concederá para la defensa táctica. Si ambos competidores permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, el árbitro central dará la señal de "Fight". Un "Kyong-go" será declarado: a ambos competidores si no hay actividad en los 10 segundos después de la señal, o al competidor que movió hacia atrás desde la posición original después de los 10 segundos de la señal.

Este acto implica dar la espalda para evitar el ataque del oponente, y las razones para castigar esta acción son la carencia de espíritu deportivo y juego limpio. Este acto conlleva peligros inherentes los cuales podrían causar lesiones serias. También se debe penalizar el evadir el ataque del oponente agachando el cuerpo por debajo del nivel de la cintura o en cuclillas.

"Fingir lesiones" significa exagerar una lesión o que indica dolor en una parte del cuerpo que no ha sido golpeada con el fin de demostrar que el oponente ha cometido una infracción, y el dolor también se exagera con el fin de que transcurra el tiempo de combate. En este caso, el árbitro dará la indicación para continuar el combate al concursante dos veces con intervalos de cinco (5) segundos, y sancionará con un "Kyong-go" a menos que el competidor siga sus instrucciones.

"Kyong-go" también se aplicará al atleta que pida que el árbitro interrumpa el combate por cualquier razón (por ejemplo, con el fin de ajustar la posición del equipo de protección) o pedirle a su entrenador a una solicitud de reproducción de vídeo

3 Caerse

Se sancionará inmediatamente con “Kyong-go” en el caso de caída intencionada. En el caso de que un competidor caiga debido a un acto prohibido realizado por su oponente, la penalización (Kyong-go) no será para él sino para su oponente. En el caso de caerse accidentalmente como consecuencia de un contacto accidental con el oponente, se sancionará con “Kyong-go” al oponente caído y en el caso de repetir la caída. Para las caídas no intencionadas durante el intercambio de técnicas, no se sancionará.

4 Agarrar, retener o empujar al oponente.

Esto incluye agarrar cualquier parte del uniforme, del cuerpo del oponente o del protector del tronco con las manos. Además está incluido el acto de agarrar el pie o pierna o enganchar algo con el antebrazo. Retener incluye presionar los hombros del oponente con las manos o brazos, sujetando el cuerpo del oponente con el brazo, con la intención de impedir el movimiento del oponente. Si durante el combate el brazo pasa por encima del hombro o por la axila del oponente con el propósito anteriormente mencionado debe ser declarada la sanción. Empujar: Estos actos incluyen, empujar para desplazar y hacer perder el equilibrio del oponente, con el propósito de conseguir una ventaja en el ataque. Empujar para impedir el ataque del oponente o impedir la ejecución normal de una técnica, empujar con las manos, codo, hombro, cuerpo o cabeza etc.

5 Atacar por debajo de la cintura.

Este artículo se aplicará a los ataques intencionados o reincidentes a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un ataque por debajo de la cintura está causado por un encontronazo accidental u ocurre accidentalmente en el intercambio de técnicas no se penalizará. Este artículo se aplica también a patadas fuertes o pisotones a cualquier parte del muslo, la rodilla o espinilla con el propósito de interferir en las técnicas del oponente.

6 Cabezazo o atacar con la rodilla

Este artículo se refiere al ataque intencional con la cabeza o la rodilla en una proximidad con el oponente. Sin embargo, acciones de ataque con la rodilla, tales como las siguientes, no deben ser sancionadas:

- Cuando el oponente arrolla con violencia para iniciar un ataque de pierna.
- Como resultado de una contradicción en distancia y el golpe ocurre involuntariamente.

7 Golpear la cara del oponente con la mano

Esta acción incluye golpear la cara del adversario con la mano (puño), muñeca, brazo o codo. Sin embargo acciones debido a la falta de cuidado del contrario, tales como agachar excesivamente la cabeza o girar el cuerpo sin cuidado, no pueden ser castigados por este artículo.

8 Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta en la parte de un competidor o un entrenador

Este artículo se refiere a expresiones de conducta incorrecta, incluye las acciones o actitudes físicas las cuales no pueden ser aceptadas de parte del competidor o entrenador, como deportistas. Los detalles de estas acciones son los siguientes:

- Cualquier acción que interfiera en el desarrollo de la competición.
- Cualquier acción o mala conducta que critique la decisión del árbitro o el arbitraje del combate, se considerará como procedimiento irregular.
- Conducta física o verbal insultando al competidor contrario o al entrenador.
- Dirección del entrenador en voz alta o excesiva.
- Cualquier acto o conducta innecesaria e indeseable con relación al combate, las cuales no estén dentro de los límites aceptados.

** Este artículo puede ser entendido con relación a la deducción de un punto “Gam-joem”, sub-artículo 5.2.6, dependiendo del grado o la intensidad de la acción. En los casos graves el “Gam-joem” será aplicado y en los casos menos graves se usará este artículo, “Kyong-go”. Sin embargo si los casos menos graves son muy reincidentes puede ser penalizado con “Gam-joem”, (subartículo 4). Para la distinción de los casos anteriores es el árbitro el que tiene la autoridad para hacerlo y no puede ser contestado. Cuando la mala conducta es realizada por un competidor o entrenador, durante el periodo de descanso, el árbitro puede declarar inmediatamente la falta y ésta será anotada en los resultados del próximo asalto.

El entrenador será penalizado con "Kyong-go" cuando él/ella salga de 1m x 1m marcado como Zona del Entrenador o no está sentado en el asiento del entrenador.

(Explicación 3)

Actos prohibidos penalización con “Gam-jeon”

1 Atacar al oponente después de “Kal-yeo”

Esta acción es extremadamente peligrosa, dada la alta probabilidad de lesionar al oponente, el peligro proviene de:

- Después de “Kalyo”, el oponente puede estar en un inmediato estado de indefensión inmediata.
- El impacto de cualquier técnica que golpee al oponente después de “Kal-yeo” será mayor debido al estado de indefensión del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia el competidor no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo de competición, si esto ocurre se debe penalizar al competidor que ataque después de “Kal-yeo” intencionadamente, sin tener en cuenta la gravedad del impacto. Se deberá penalizar con Gam-jeom también en el caso que un competidor intente atacar después de “Kal-yeo”.

2 Atacar al oponente caído

Esta acción es extremadamente peligrosa, dada la alta probabilidad de lesionar al oponente, el peligro proviene de:

- El oponente caído está en un inmediato estado de indefensión.
- El impacto de cualquier técnica que logra un competidor caído será mayor debido a la posición del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia el oponente caído no está con el espíritu del Taekwondo, y no es apropiado con el Taekwondo de competición.

3 Tirar o proyectar al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.

Acción interfiriendo con el ataque del oponente, cogiendo el pie o pierna de éste o empujándolo con la mano.

4 Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.

Un Gam-jeon debe ser dado al competidor que haga lo siguiente, según el criterio del árbitro:

- Cuando el inicio del ataque del puño es por encima del hombro.
- Cuando el ataque de puño fue realizado de abajo hacia arriba.
- Cuando el ataque es realizado a distancia muy corta con el propósito de lesionar y no como parte de un intercambio de técnicas.

4 Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador:

- Cuando el entrenador abandona su silla, durante el combate, alterando el proceso del mismo o abandona intencionadamente el área de competición.
- Cuando el entrenador camina alrededor del área de competición con el propósito de interferir en el progreso del combate o haciendo protestas en contra de las decisiones arbitrales.
- Cuando el competidor o entrenador amenazan a los árbitros o infringen la autoridad arbitral.
- Cuando un competidor o entrenador protestan de forma ilegal e interrumpen el progreso del combate.

5 Observaciones o conducta violenta por parte del competidor o entrenador:

Se refiere al sub-artículo "5.1.8" de Kyong-go sanciones.

(Explicación 4)

El árbitro puede declarar al competidor perdedor por faltas; el árbitro puede declarar a un competidor perdedor sin la acumulación de menos ocho (8) "Kyong-go" o cuatro (4) "Gam-jeom" cuando el competidor o entrenador ignoran o violan los principios básicos de conducta en competición de Taekwondo o los principios fundamentales del reglamento o a los directivos de arbitraje. Particularmente si el competidor demuestra la intención de infringir o cometer una violación escandalosa a pesar de la prohibición del árbitro, tal competidor debe ser declarado perdedor inmediatamente por faltas.

(Explicación 5)

Cuando un competidor recibe ocho (8) "Kyong-go" o cuatro (4) "Gam-jeom", el/ella perderá automáticamente. En este caso el árbitro declarará al oponente ganador.

Artículo 15. Muerte Súbita y Decisión de Superioridad

- 1. En el caso de que el ganador no pueda decidirse después de 3 asaltos, un 4º asalto se llevará a cabo. En este caso, todas las sanciones y puntos declarados durante los primeros tres (3) asaltos serán anulados, y la decisión se hará sólo por el resultado del 4º asalto.**
- 2. En caso que el combate siga con el 4º asalto, todos los puntos y sanciones declarados durante los primeros tres (3) asaltos serán anulados, y la decisión se hará sólo por el resultado de la 4ª asalto.**
- 3. El primer competidor que puntúe en el asalto extra será declarado ganador.**
- 4. En el caso de que ninguno de los competidores marque un punto, después de la finalización del 4º asalto, el ganador será decidido por la superioridad por todos los jueces y el árbitro. La decisión final se basará en el criterio de la superioridad del 4º asalto solamente.**

5. En caso que halla 4 árbitros oficiales (1 Árbitro y 3 Jueces de Esquina), el árbitro deshará el empate cuando la decisión esté empatada con 2:2 entre todos los árbitros oficiales

(Explicación 1)

La decisión de superioridad es hecha sobre la base del resultado de la **iniciativa demostrada durante el 4º asalto**. La iniciativa se juzgará por:

- **El dominio técnico de un competidor demostrando mayor agresividad en el manejo del combate.**
- **El mayor número de técnicas realizadas.**
- **El uso de técnicas de alto nivel en dificultad y complejidad.**
- **Demostrar mejores maneras para la competición.**

(Guía para el arbitraje)

El procedimiento para la decisión de superioridad será como sigue.

- 1) Antes del combate, todos los jueces y árbitro llevarán con ellos su tarjeta de superioridad.
- 2) En el caso que se deba decidir superioridad, el árbitro declarará **“Woo-se-girok”** (rellenar tarjeta de superioridad).
- 3) Cuando el árbitro hace la declaración de **“Woo-se-girok”** los jueces deberán rellenar la tarjeta, en un máximo de 10 segundos y la firmarán, después entregarán la tarjeta al árbitro.
- 4) El árbitro recogerá todas las tarjetas de superioridad, registrando el resultado final, después declarará el vencedor.
- 5) Después de la declaración de vencedor, el árbitro entregará al Juez Cronometrador (recorder) las tarjetas y éste las entregará al Delegado Técnico de la WTF.

Artículo 16 Decisiones

- 1 Ganar por K.O.**
- 2 Ganar por interrupción del combate (RSC “Referee Stop Contest”).**
- 3 Ganar por la puntuación final.**
- 4 Ganar por diferencia de puntos.**
- 5 Ganar por Muerte Súbita**
- 6 Ganar por Superioridad.**
- 7 Ganar por abandono.**
- 8 Ganar por descalificación.**
- 9 Ganar por penalizaciones por parte del árbitro.**

(Explicación 1)

Ganar por K.O.: El árbitro declara este resultado cuando un competidor ha sido derribado mediante una técnica legítima con punto(s) válido(s), no pudiendo reanudar la competición a la cuenta de “Yeo-dul” (8), y cuando el árbitro determine que un competidor no puede continuar la competición, este resultado puede ser declarado antes de que hayan transcurrido 10 segundos.

(Explicación 2)

El árbitro suspende el combate

Ganar por interrupción del combate por parte del árbitro (R.S.C.)

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.

(Explicación 3)

Ganar por diferencia de puntos: En el caso de 12 puntos de diferencia entre dos deportistas en el momento de la finalización del 2ª asalto y/o en cualquier momento durante el tercer asalto, el árbitro interrumpirá el combate y declarará el ganador por diferencia de puntos.

(Explicación 4)

Ganar por abandono: El ganador es determinado por abandono del oponente.

- Cuando un competidor abandona la competición debido a una lesión u otras razones.
- Cuando un competidor no reanuda la competición después del período de descanso o falta a la llamada de empezar el combate.
- Cuando el entrenador arroja la toalla al Área de Competición expresando la pérdida del combate.

(Explicación 5)

Ganar por descalificación

Este es el resultado determinado cuando un competidor no entre en el peso reglamentario o cuando un competidor pierde su posición de competidor antes de que la competición comience.

Las acciones de seguimiento debería ser diferente de acuerdo con el motivo de descalificación.

- (1) (En el caso de que los atletas no hayan pasado o no se presentaron en el pesaje tras el sorteo: El resultado debe ser reflejado en la hoja del sorteo y la información debe ser proporcionada a los funcionarios técnicos y todas las personas pertinentes. Los árbitros no serán asignados para este combate. El oponente de los atletas que no pasó o registró en el pesaje no tendrá que presentarse en Área de Competición para competir.
- (2) En el caso de que un competidor pase el pesaje, pero no se presente en la Zona del Entrenador:
El árbitro asignado y el oponente se esperarán en su posición hasta que el árbitro declare al adversario ganador del combate. Los detalles del procedimiento se estipulan en el punto 4.1 del artículo 10.

(Explicación 6)

Ganar por penalizaciones por parte del árbitro: Este es el resultado declarado por el árbitro después de la acumulación de ocho (8) “Kyong-go” o cuatro (4) “Gan-jeom” por la decisión del árbitro según el apartado del artículo 14.6 de estas Reglas de Competición.

Artículo 17. Derrivo

- 1 Cuando 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.**
- 2 Cuando un competidor se tambalea demostrando no tener intención o capacidad para continuar el combate.**
- 3 Cuando el árbitro juzga que el competidor no puede continuar a causa de algún golpe legítimo contundente que haya recibido.**

(Explicación 1)

Se define como la situación en la que un competidor es dejado fuera de combate en el suelo, se tambalea o no puede responder adecuadamente a los requerimientos del combate, debido a un golpe. Incluso en la ausencia de estas indicaciones, el árbitro puede interpretar como un derrivo, la situación donde, como resultado de un contacto, podría ser peligroso el continuar o cuando hay cualquier duda acerca de la seguridad de un competidor.

Artículo 18. Procedimiento en caso de Derribo

- 1 Cuando un competidor es derribado a causa de algún ataque legítimo del adversario, el árbitro tomará las siguientes medidas:**
 - 1.1 El árbitro debe mantener al atacante apartado del competidor derribado mediante la declaración de “Kal-yeo” (parar).**
 - 1.2 El árbitro deberá contar en voz alta desde “Ha-nah” (uno) hasta “Yeol” (diez), con intervalos de un segundo, dirigiéndose al competidor derribado, señalando con la mano el paso del tiempo.**
 - 1.3 En caso de que el competidor derribado se levante durante la cuenta del árbitro y decida continuar el combate, el árbitro seguirá la cuenta hasta “Yeo-dul” (ocho) para la recuperación del competidor caído. El árbitro decidirá entonces si el competidor está recuperado y, si es así, continuará el combate mediante la declaración de “Kye-sok” (continuar).**
 - 1.4 Cuando un competidor que ha sido derribado no demuestra estar listo para continuar el combate al contar “Yeo-dul”, el árbitro anunciará al otro competidor ganador por K.O (Knock-Out).**

1.5 La cuenta deberá continuar también después del final del asalto o habiendo acabado el combate.

1.6 En caso de que los dos competidores sean derribados, el árbitro deberá seguir contando mientras uno de los dos no se haya recuperado suficientemente.

1.7 En caso de que ninguno de los dos competidores esté recuperado con la cuenta de “Yeol” (10), el ganador se decidirá según los puntos obtenidos por cada uno, antes del derribo.

1.8 Cuando el árbitro juzga que uno de los dos competidores no está en condiciones de continuar el combate, podrá decidir el ganador sin contar o durante la cuenta.

2. Procedimientos a seguir después del combate: Cualquier competidor que no pudo continuar el combate como consecuencia de una lesión grave, independientemente de cualquier parte del cuerpo, no puede competir dentro de los treinta (30) días sin la aprobación del Presidente médico de la WTF después de la presentación de una declaración del médico designado por la respectiva federación nacional.

(Explicación 1)

Mantener al atacante apartado:

En este caso el competidor que está de pie se pondrá en su respectiva marca de competidor, sin embargo, si el competidor derribado está sobre o cerca de la marca del competidor, el oponente esperará en la línea de atención enfrente de la silla del entrenador.

(Guía para el arbitraje)

El árbitro debe estar constantemente preparado por si ocurre de repente una situación de derribo, tambaleo o incapacidad de seguir el combate (Knock down o Standing down), la cual se caracteriza por un golpe contundente acompañado de un peligroso impacto.

En esta situación, el árbitro debe declarar “Kal-yeo” y empezar la cuenta sin ninguna vacilación.

(Explicación 2)

En caso de que un competidor caído se levante durante la cuenta del árbitro y desea continuar el combate:

El propósito principal de la cuenta es proteger al competidor. Incluso si el competidor desea continuar el combate, antes de llegar a la cuenta de ocho, el árbitro debe contar hasta “Yeo-dul” (ocho) antes de reanudar el combate. Es obligatorio contar hasta “Yeo-dul” (ocho) y no puede ser alterada por el árbitro.

**Cuenta de uno hasta diez: Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.*

(Explicación 3)

El árbitro, entonces, determinará si el competidor se ha recuperado y si es así, continuará la competición con la declaración de “Kye-sok” (continuar):

El árbitro debe asegurarse si el competidor puede continuar a la vez que hace la cuenta hasta ocho. La confirmación final de la situación del competidor, después de la cuenta de ocho, es el único procedimiento y el árbitro no debe perder tiempo en reanudar el combate.

(Explicación 4)

Cuando un competidor, que ha sido derribado, no puede expresar el deseo de reanudar el combate a la cuenta de “Yeo-dul” (8), el árbitro declarará al otro competidor ganador por K.O., después de contar hasta “Yeol” (10):

El competidor expresa el deseo de continuar la competición varias veces con gestos en una posición de combate con los puños cerrados. Si el competidor no puede mostrar este gesto a la cuenta de “Yeo-dul” (8), el árbitro deberá contar “A-hop” (9) y “Yeol” (10) y después declarará al otro competidor ganador. Expresar el deseo de continuar después de la cuenta de “Yeo-dul” (8) no puede ser considerado válido.

Incluso si el competidor expresa el deseo de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul” (8), el árbitro puede seguir contando y puede declarar finalizado el combate si él/ella determina que el competidor está incapacitado para reanudar la competición.

(Explicación 5)

Cuando un competidor ha recibido un golpe peligroso y cuyo estado parece grave, el árbitro puede suspender la cuenta y llamar a los primeros auxilios o llamarlos mientras cuenta.

(Guía para el arbitraje)

- El árbitro no debe dejar pasar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta “Yeo-dul” (8) como resultado de observar la situación del competidor, durante la realización de la cuenta.
- Cuando un competidor se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeo-dul” (8) y expresa el deseo de continuar, y el árbitro puede ver claramente la situación del competidor, y aún así la reanudación es impedida por la necesidad de un tratamiento médico, el árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kye-sok” (continuar) seguido inmediatamente por las declaraciones de “Kal-yeo” (separarse) y “Kye-shi” (tiempo) y seguir con los procedimientos del artículo 19.

Artículo 19. Procedimiento para suspender el Combate

1 Cuando un combate ha de ser suspendido a causa de lesión de uno o ambos competidores, el árbitro tomará las siguientes medidas, aunque cuando en los casos en los que el tiempo deba ser suspendido por razones distintas a una lesión, el árbitro declarará “Shi-gan” (tiempo) y reanudará el combate a la declaración de “Kye-sok” (continuar):

- 1.1 El árbitro suspenderá el combate mediante la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al crono (recorder) suspender el registro del tiempo anunciando “Kye-shi” (controlar el tiempo durante un minuto).**
- 1.2 El árbitro permitirá al competidor recibir primeros auxilios durante un minuto.**
- 1.3 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.**
- 1.4 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.**

1.5 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.

1.6 Si se juzga que la salud de uno de los competidores se haya en peligro pudiéndose caer en condiciones peligrosas, pudiendo perder la conciencia, el árbitro deberá suspender el combate inmediatamente y ordenar la atención de 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 ha sido el resultado de un acto ilegal que debiera ser penalizado por “Gam-jeom”, se decidirá el ganador basándose en la puntuación del combate, antes de la suspensión del tiempo.

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:

- 1 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 finalizar el combate. En este caso el resultado del combate será decidido como sigue:
 - El competidor 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 se produce antes del final del primer asalto, el combate será invalidado.
- 2 Cuando la lesión no es grave, el competidor puede recibir el tratamiento necesario dentro de un minuto después de la declaración de “Kye-shi”.
 - Permiso para el tratamiento médico: Cuando el árbitro determina que el tratamiento médico es necesario, él/ella puede ordenar la asistencia del médico de la Competición.
 - Orden para reanudar la competición: Es decisión del árbitro, después de consultar con la Comisión Médica, si es posible o no que el competidor puede reanudar el combate. El árbitro puede, en cualquier momento, ordenar al competidor reanudar la competición dentro del minuto. El árbitro puede declarar como perdedor a cualquier competidor que no siga la orden de reanudar el combate.
 - Mientras el competidor está recibiendo la asistencia del médico o está en proceso de recuperación, el árbitro deberá empezará a anunciar en voz alta el tiempo transcurrido en intervalos de cinco (5) segundos, a partir de los 40 segundos después de la declaración de “Kye-shi” (tiempo). Cuando el competidor no puede retornar a la marca del competidor al final del periodo de un minuto, debe declararse el resultado del combate.

- Después de la declaración de “Kye-shi” (tiempo), el intervalo de tiempo de un minuto debe respetarse estrictamente, sin importar 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 de acuerdo con la explicación 1, apartado 1, de este artículo.
- 3 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 la decisión es el resultado de una falta grave “Gam-jeom” para un competidor, este será el perdedor.
 - Si el resultado 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 de la competición. 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.

Las situaciones en las que se necesite suspender el combate que no estén descritas en los casos anteriores serán tratadas como sigue:

- Cuando circunstancias incontrolables requieren la suspensión del combate, el árbitro suspenderá el combate y seguirá las directrices del Comité de Organización de la competición.
- Si el combate es suspendido después de finalizado el segundo asalto será determinado de acuerdo a la puntuación del combate en el momento de la suspensión, si el combate no puede ser concluido.
- Si el combate es suspendido antes de la conclusión del segundo asalto, en principio, un nuevo combate será realizado y será hecho a tres asaltos.

1 Delegado Técnico.

1.1 Calificaciones: Presidente de la WTF Comité Técnico servirá de TD en los campeonatos promovidos por la WTF, excepto Campeonato Mundial de Taekwondo WTF Poomsae y Campeonatos del Mundo de Para-Taekwondo. En caso de ausencia del Presidente del Comité Técnico de la WTF, WTF Presidente puede nombrar TD previa recomendación del Secretario General de la WTF.

1.2 Funciones: TD es responsable de asegurar que las normas WTF de competición se aplican adecuadamente y presidirá la reunión Jefes de Equipo y el Sorteo. TD aprueba el resultado del sorteo, pesaje y campeonato antes de que sea oficializado. TD tiene derecho a tomar las decisiones finales sobre los competidores y en general las cuestiones técnicas en consulta con la competición del Comité de Supervisión de la Competición TD se toman las decisiones finales sobre los asuntos relativos a las competiciones no previsto en las normas de competencia. TD sirve como el Presidente de la Competencia del Comité de Supervisión de la Competición.

2 Comité de Supervisión de la Competición

2.1 Calificación: Los miembros del CSB serán nombrados por el Presidente de la WTF con la recomendación del Secretario General a partir de los que tienen experiencia y conocimientos suficientes de las competiciones de taekwondo.

2.2 Composición: CSB estará compuesto por un Presidente y no más de seis miembros del comité de promoción de campeonatos WTF. El Presidente del Comité de Juegos de WTF se incluirá en la CSB como ex-oficio.

2.3 Funciones: CSB asistirá TD en los asuntos de la competición y las técnicas y garantizar que las competiciones se llevan a cabo de conformidad con el calendario. CSB evaluará las actuaciones del jurado de Revisión de Video y árbitros oficiales. CSB también al mismo tiempo actuará como Comité Extraordinario de Sanciones en la competencia con respecto a las cuestiones de gestión de la competición.

3 Juez de Video

3.1 Calificación: RJ será nombrado por Presidente de la WTF con la recomendación del Presidente Árbitro WTF de aquellos que son "S" o "1ª" clase Árbitros Internacionales.

3.2 Composición: Un (1) RJ y un (1) asistente de RJ se asignarán por Área.

3.3 Funciones: RJ revisará una repetición instantánea e informará al árbitro de la decisión dentro de un (1) minuto.

4 Árbitros Oficiales

4.1 Calificación: Los titulares de árbitro certificado registrado por la WTF

4.2 Obligaciones.

4.2.1 Árbitro:

4.2.1.1 El árbitro deberá controlar el combate.

4.2.1.2 El árbitro deberá declarar “Shi-jak”, “Keu-man”, “Kal-yeo, “Kye-sok” “Shi-gan y Key-shi”, ganador y perdedor, deducciones de puntos (Gam-jeom), amonestaciones (Kyong-go) y retiradas. Toda declaración del árbitro deberá llevarse a cabo habiendo sido confirmados los resultados.

4.2.1.3 El árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientemente según las normas establecidas.

4.2.1.4 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 se encontró que dos jueces de esquina solicitan para el cambio de la sentencia, el árbitro debe aceptar y corregir la sentencia (en caso de un árbitro + 3 jueces). El árbitro tiene derecho a deshacer el empate, cuando las opiniones de los jueces están vinculados con 2:2 (en caso de un árbitro + 4 jueces) presionado por un punto, pero dos no, entonces el árbitro central tiene la autoridad para romper el empate, al decidir si se trataba de un punto.

4.2.1.5 En caso de empate, la decisión de superioridad deberá ser tomada por todo el equipo arbitral, después del cuarto (4º) asalto, de acuerdo con el artículo 15.2.

4.2.2 Jueces:

4.2.2.1 Los jueces deberán marcar los puntos válidos inmediatamente.

4.2.2.2 Los jueces deberán dar su opinión honradamente siempre que sea requerida por el árbitro.

4.3 Composición de los Árbitros Oficiales por el área.

4.3.1 Con el uso de protector y el sistema de puntuación, el equipo de los Árbitros Oficiales se compone de un (1) árbitro y tres (3) jueces.

4.3.2 Con la no utilización de protector y sistema de puntuación, el equipo de los Árbitros Oficiales se compone de un (1) árbitro y cuatro (4) jueces.

4.4 Asignación de los Árbitros Oficiales

4.4.1 La asignación de los árbitros y los jueces se hará después de que el programa del campeonato se haya fijado.

4.4.2 Los árbitros y jueces de la misma nacionalidad que la de cualquiera de los competidores no se asignará a dicho combate. Sin embargo, una excepción se puede hacer para los jueces cuando el número de árbitros oficiales es insuficiente.

4.5 Responsabilidades de las decisiones: Las decisiones tomadas por los árbitros y los jueces serán definitivas y serán responsables ante Comité de Supervisión de la Competición por el contenido de esas decisiones.

4.6 Uniformes.

4.6.1 Los árbitros y los jueces deberán usar el uniforme designado por la WTF.

4.6.2 Los árbitros oficiales no llevarán ningún material al Área de Competición que pueda interferir en el combate.

5 Jueces Cronometradores: El juez Cronometrador deberá cronometrar el tiempo del combate y los periodos de descanso, suspensiones y también deberá anotar y publicar los puntos obtenidos, y/o deducciones de puntos.

(Interpretación)

Los detalles de los oficiales, funciones, organización, etc. deberá seguir el Reglamento WTF sobre la administración de Árbitros Internacionales.

(Interpretación)

TD puede sustituir o sancionar a los árbitros oficiales en consulta con la CSB en el caso de que los árbitros oficiales hayan sido asignados indebidamente, o cuando se considere que alguno de los árbitros oficiales asignados haya actuado injustamente en el combate o cometido errores injustificables.

(Guía para el arbitraje)

En el caso de que cada juez dé una puntuación diferente para un ataque legal, en la cara, por ejemplo, un juez da un punto, otro da 2, y el tercero no da ninguno, de forma que ningún punto es reconocido como válido en el marcador, en este caso cualquiera de los jueces o el mismo árbitro puede indicar el error y pedir una confirmación entre los jueces. Entonces el árbitro puede declarar "Shi-gan" (tiempo) para parar el combate y reunir a los jueces y preguntar sobre la validez de ese punto. Después de la breve discusión, el árbitro publicará la resolución. En el caso de que las peticiones de un entrenador para la revisión de vídeo para el mismo caso que una de las peticiones de los jueces para una reunión entre el equipo de arbitraje, primero el árbitro se reunirá con los jueces antes de atender la solicitud del entrenador. Si se ha decidido corregir la decisión, el entrenador deberá permanecer sentado sin utilizar cuota de apelación. Si el entrenador sigue en pie y solicita la revisión de vídeo, el árbitro deberá atender la solicitud del entrenador. En este artículo se aplica también al caso de que el árbitro comete un error en la sentencia de derribo, y los jueces podrán formular una opinión diferente al árbitro mientras el árbitro cuenta "Seht (tres)" o "Neht (cuatro)".

Article 21. Instant Video Replay

- 1 En caso de que haya una objeción a una decisión de los árbitros durante el combate, el entrenador de un equipo puede hacer una petición al árbitro central para una revisión inmediata de la reproducción de vídeo.**
- 2 Cuando reclama el entrenador, el árbitro central se acercará al entrenador y preguntará el motivo de la reclamación. El ámbito de aplicación del recurso de la repetición de vídeo se limita a los errores del árbitro, en aplicación de las normas de competición, puntuación y sanciones. En el caso de la utilización de PSS, la reproducción de vídeo, no puede ser solicitada para las zonas de puntuación por el PSS. El alcance de la solicitud de repetición instantánea de vídeo se limita a la acción única que se ha producido dentro de los cinco (5) segundos desde el momento que el entrenador solicita. Una vez que el entrenador levanta la tarjeta azul o roja a una solicitud de reproducción de vídeo instantánea, se considerará que el entrenador ha utilizado su recurso asignado bajo cualquier circunstancia.**
- 3 El árbitro solicitará la revisión de vídeo al Juez de vídeo. El Juez de Video, que no es de la misma nacionalidad que los competidores, deberá revisar la reproducción de vídeo.**
- 4 Después de la revisión de la repetición instantánea de vídeo, El Juez de Video informará al árbitro central de la decisión final dentro de un (1) minutos después de recibir la solicitud.**
- 5 A cada entrenador se le asignará un (1) recurso para solicitar una petición de repetición instantánea de vídeo por competidor. Si el recurso tiene éxito y el punto argumentado es corregido, el entrenador mantendrá el derecho de apelación para el combate pertinente.**
- 6 En el transcurso de un (1) campeonato, no hay número límite total de recursos que un entrenador tiene derecho a realizar por cada competidor. Sin embargo, si el entrenador ha tenido cierto número de apelaciones rechazadas por un competidor, él/ella perderá el derecho a cualquier apelación posterior. Basado en la dimensión y el nivel del campeonato, el Delegado Técnico puede decidir el número de la cuota de apelación entre uno (1) y tres (3) por campeonato.**
- 7 La decisión del Juez de Video será inapelable, sin apelaciones que se reciban durante o después del combate.**
- 8 En el caso de que exista una clara decisión errónea de los árbitros oficiales en la identificación del concursante o errores en el sistema de puntuación, cualquiera de los jueces solicitará revisar y corregir la decisión en cualquier momento durante el combate. Una vez que los árbitros oficiales abandonan el Área de Competición, no será posible para ninguna persona una solicitud de revisión o para cambiar la decisión.**
- 9 En el caso de una apelación exitosa, la competencia del Comité de Supervisión de la Competición deberá investigar el combate al final del día de la competencia y tomar medidas disciplinarias contra los funcionarios en cuestión de arbitraje, si es necesario.**

- 10 En el torneo donde el sistema de repetición instantánea de vídeo no está disponible, el se aplicará el siguientes procedimiento de protesta.**
- 10.1 En caso de que haya una objeción a un fallo del árbitro, un delegado oficial del equipo debe presentar una solicitud de re-evaluación de la decisión (solicitud de protesta), junto con la tasa de protesta no-reembolsable de 200 dólares EE.UU. a la Junta de Arbitraje (Comité de Supervisión de la Competición) dentro de los 10 minutos después del combate pertinente.**
- 10.2 La deliberación de la re-evaluación se llevará a cabo excluyendo a aquellos miembros de la misma nacionalidad que la del competidor en cuestión, y la resolución en la deliberación se tomarán por mayoría.**
- 10.3 Los miembros de la Junta de Arbitraje (Comité de Supervisión de la Competición) podrá citar a los árbitros oficiales para la confirmación de los hechos.**
- 10.4 La resolución de la Junta de Arbitraje (Comité de Supervisión de la Competición) será definitiva y no se emplearán más medios de apelación.**
- 10.5 Los procedimientos de deliberación son los siguientes:**
- 10.5.1 Un entrenador o jefe de equipo de la nación que protesta se le permitirá hacer una presentación oral breve a la Junta de Arbitraje en apoyo de su posición. El entrenador o jefe de equipo de la nación demandado podrán presentar una réplica breve.**
- 10.5.2 Después de revisar la aplicación de protesta, el combate de la protesta debe ser arreglado de acuerdo con el criterio de "Aceptable" o "Inaceptable".**
- 10.5.3 Si es necesario, el Comité puede oír las opiniones de los árbitros o jueces.**
- 10.5.4 Si es necesario, el Comité puede revisar las pruebas materiales de la decisión, tales como los datos registrados por escrito o visual.**
- 10.5.5 Después de la deliberación, el Comité celebrará la votación secreta para determinar una decisión de la mayoría.**
- 10.5.6 El Presidente hará un informe que documentando el resultado de la deliberación y hará público el resultado conocido.**
- 10.5.7 Proceso posterior, tras la decisión:**
- 10.5.7.1 Los errores en la determinación del resultado, los errores en el cálculo del resultado del combate o identificar erróneamente un competidor dará lugar a la decisión que se invirtió.**

10.5.7.2 Error en la aplicación de las normas: Cuando se determina por la Comité que el árbitro cometió un error evidente en la aplicación de las normas de competencia, el resultado del error será corregido y el árbitro deberá ser castigado.

10.5.7.3 Errores de juicio de hechos: Cuando el Comité decida que hubo un claro error al juzgar los hechos como el impacto de la gravedad de un golpe, de acción o conducta, la intención, el momento de un acto en relación con una declaración o un área, la decisión no se cambiará y se considera que los oficiales árbitros han hecho el error serán amonestados.

Artículo 22. Sanciones

1 El Presidente de la WTF o el Secretario General (en caso de su ausencia, el Delegado Técnico) podrá solicitar convocar el Comité Extraordinario de Sanciones para deliberar cuando cualquiera de los siguientes comportamientos cometidos por un entrenador de un competidor u oficiales.

1.1 Interferir en la labor de un combate

1.2 Agitando los espectadores o difundir rumores falsos

2 Cuando se juzgue razonable, el Comité Extraordinario de Sanciones deliberará al respecto y tomará una acción disciplinaria inmediatamente. El resultado de la deliberación se dará a conocer al público e informará a la Secretaría de la WTF después.

3 El Comité Extraordinario de Sanciones podrá citar a la persona en cuestión para la confirmación de los hechos.

(Explicación 1)

Comité Extraordinario de Sanciones: Los procedimientos de deliberación de una sanción corresponderán a la de Arbitraje, y los detalles de una sanción cumplirá con el Reglamento de Sanciones.

Artículo 23 Otros Asuntos no especificados en el Reglamento

1 En caso de que ocurran otros asuntos no especificados en el Reglamento, deberán ser tratados como sigue.

1.1 Los asuntos relacionados con la competición deberán ser decididos mediante consenso del equipo de arbitraje del combate en cuestión.

1.2 Los asuntos que no estén relacionados con la competición, como las cuestiones técnicas, cuestiones de competición, etc., serán decididas por el Delegado Técnico.

1.3 El Comité Organizador deberá estar preparado con aparatos de vídeo en cada zona de combate para grabar y preservar el contenido del combate.

Promulgado: May. 28, 1973

Modificado: Oct. 1, 1977

Modificado: Feb. 23, 1982

Modificado: Oct. 19, 1983

Modificado: Jun. 1, 1986

Modificado: Oct. 7, 1989

Modificado: Oct. 28, 1991

Modificado: Ago. 17, 1993

Modificado: Nov. 18, 1997

Modificado: Oct. 31, 2001

Modificado: Sep. 23, 2003

Modificado: Abril 12, 2005

Modificado: Feb. 13, 2009

Modificado: Mar. 2, 2010

Modificado: Oct. 7, 2010

TERMINOLOGÍA DEL ARBITRAJE

INICIO DEL COMBATE

Chung	Competidor Azul
Hong	Competidor Rojo
Cha-ryeot	Atención, Firmes (frente a frente)
Kyeong-rye	Saludo
Joon-bi	Preparados, Listos
Sijak	Empezar

INICIO 2º y 3º ASALTO

Chung	Competidor Azul
Hong	Competidor Rojo
Joon-bi	Preparados, listos
Sijak	Empezar

SUSPENSION Y REANUDAR

Kal-yeo	Separarse
Kye-sok	Continuar

SANCIONES

Kyong-go	Amonestación
Gam-jeom	Deducción de un Punto
Joo-eui	Aviso

TIEMPO

Key-shi	Tiempo Médico (1 minuto)
Shi-gan	Tiempo (indefinido)

FIN DEL COMBATE

Keu-man	Alto, Parar
Chung	Competidor Azul
Hong	Competidor Rojo
Cha-ryeot	Atención, Firmes (frente a frente)
Kyeong-rye	Saludo

VENCEDOR

Chung Seung	Vencedor Azul
Hong Seung	Vencedor Rojo

CUENTA DE PROTECCIÓN

Ha-nah	Uno
Duhl	Dos
Seht	Tres
Neht	Cuatro
Da-seot	Cinco
Yeo-seot	Seis
Il-gop	Siete
Yeo-dul	Ocho
A-hop	Nueve
Yeol	Diez
Kie-Soo	Punto adicional

OTROS TERMINOS RELACIONADOS CON LA COMPETICION

SIMPAN JYONG	Reglas de competición
WOO-SE-KIROK	Rellenar la tarjeta de superioridad
DEUK JUM	Punto Válido
HOE JUM	Asalto
YU SHIM	Árbitro
BU SHIM	Juez
KYUNGKI-YANG	Área de competición
DOBOK	Traje de Taekwondo
TI	Cinturón
JOGU	Peto
NANSIM POHODE	Coquilla
PAL POHODE	Antebrazos
CHUNGENG POHODE	Espinillera
MORI POHODE	Casco
I PAL POHODE	Protector bucal

SEÑALES ARBITRALES

1. Llamada de los competidores



1) Levantar los puños apretados con el pulgar colocado en el dedo medio y el dedo índice extendido a la altura de la oreja.

2) Extender los brazos hacia abajo, a su vez, apunta a la marca del competidor "Chung" con el dedo índice derecho y dar la orden de "Chung" y luego "Hong" con el dedo índice izquierdo y dando la orden de "Hong".

2. "Chariot" / "Kyeong-rye" / "Poner el Protector de Cabeza (Casco)"



- 1) Levantar las palmas de las manos abiertas frente a frente con el pulgar doblado hacia el interior a la altura de las cejas. Mantener los brazos separados a ambos lados del tronco a 45 grados, dando la orden verbal "Chariot" y, a continuación,
- 2) Lleve ambas manos al frente del punto medio del tronco, justo debajo del hueso del pecho, con las palmas hacia abajo, mientras se da la orden de "Kyeong-rye". Mantenga una distancia del tamaño del puño entre la punta de los dedos de ambas manos y entre manos y el tronco.
- 3) Después de ordenar "Kyeong-rye", dar la señal de "poner el protector de la cabeza" de la siguiente manera, elevar los brazos doblados a 45 grados con las palmas abiertas a la altura de la cabeza.

3. "Joon-bi"



1) Doble el brazo derecho hacia arriba a 45 grados hasta que la mano derecha este a la misma altura de la oreja derecha.

2) Extender los dedos de la mano derecha mientras se extiende el brazo derecho por completo a la altura del punto medio del tronco, justo debajo del esternón. En "Wen-Abgubi" postura (un paso adelante con la pierna izquierda), dando una orden verbal "Joon-bi".

* Mientras se hace esta acción, ponga el brazo izquierdo al lado del lado del tronco con la mano un poco apretada.

4. "Shi-jak"



1) Se hará la postura "Bum-seogi" desde la postura de "Joon-bi" retrocediendo la pierna izquierda, abriendo los brazos a 45 grados desde los hombros, con las palmas abiertas.

2) Llevar ambos brazos con rapidez delante del pecho con 25 cm de distancia y con las palmas frente a frente, dando la orden de "Shi-jak".

5. "Kal-yeo" / "Keu-man"



Extender el brazo derecho hacia abajo con la palma abierta al punto medio del tronco, justo debajo del esternón, en la posición "Wen-abseogi" se da la orden de "Kal-yeo" / "Keu-man".

6. "Kye-sok"



En la posición "Wen-abseogi", doblar hacia arriba el brazo derecho hasta que los dedos índices están cerca de la oreja derecha, dando la orden de " Kye-sok".

7. Final del asalto



1) Después de la declaración de "Kal-yeo" / "Keu-man" al final de un asalto, levante ambos brazos con los puños cerrados a la altura del punto medio del tronco, justo debajo del esternón, a continuación, 2) extienda el brazo derecho hacia el entrenador "Chung" y el brazo izquierdo a la izquierda hacia el entrenador "Hong", al mismo tiempo, 180 grados con las palmas abiertas hacia cada lado, "Chung" y "Hong", respectivamente.

8. Final del Combate



Después de la declaración de "Kal-yeo" / "Keu-man" al final de un combate, dar la orden verbal 1) "Chariot", a continuación, 2) dar la señal de "quitar protector de la cabeza", luego 3) dar el orden verbal "Kyeong-rye". Las señales serán lo mismo que (2. "Chariot" / "Kyeong-rye" / "Poner el Protector de cabeza")

9. Declaración del vencedor



1) En caso de que el competidor "Chung" fuese el ganador

2) Llevar el puño derecho cerrado a la mitad del tronco, justo debajo del esternón y, a continuación,

3) Extender el brazo derecho hacia arriba a 45 grados con la palma abierta hacia arriba, declarando "Chung-seung".

* Mientras se hace esta acción, poner el brazo opuesto al lado de la parte del tronco con el puño un poco apretado.

* En caso de que el competidor "Hong" fuese el ganador, siga el mismo procedimiento y declarar "Hong-Seung" con la mano izquierda.

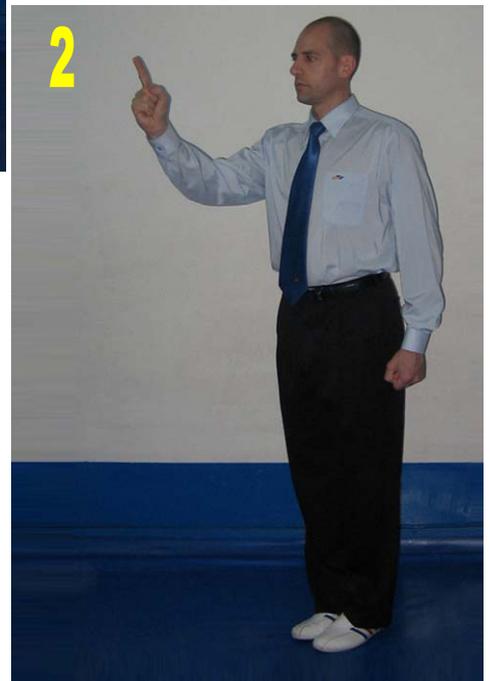


10. "Woo-se-Girok"



En caso de que el ganador no puede ser determinado después del asalto de muerte súbita, 1) el árbitro central da dos pasos hacia atrás a empezando con el pie izquierdo luego el pie derecho 2) poner el pie izquierdo y el pie derecho juntos en la postura "Cha-ryeot" y dar la orden de "Woo-se-Girok".

11. "Kye-shi"



Extender el brazo derecho doblado hacia abajo con el ángulo interior del brazo 135 grados, señalando a la mesa del Juez Cronometrado con el dedo índice, dando la orden de " Kye-shi".

12. "Shi-gan"



Cruzar los dedos índices de ambas manos con el izquierdo por fuera, justo debajo de la nariz, señalando a la mesa del Juez Cronometrador, dando la orden de ", "Shi-gan".

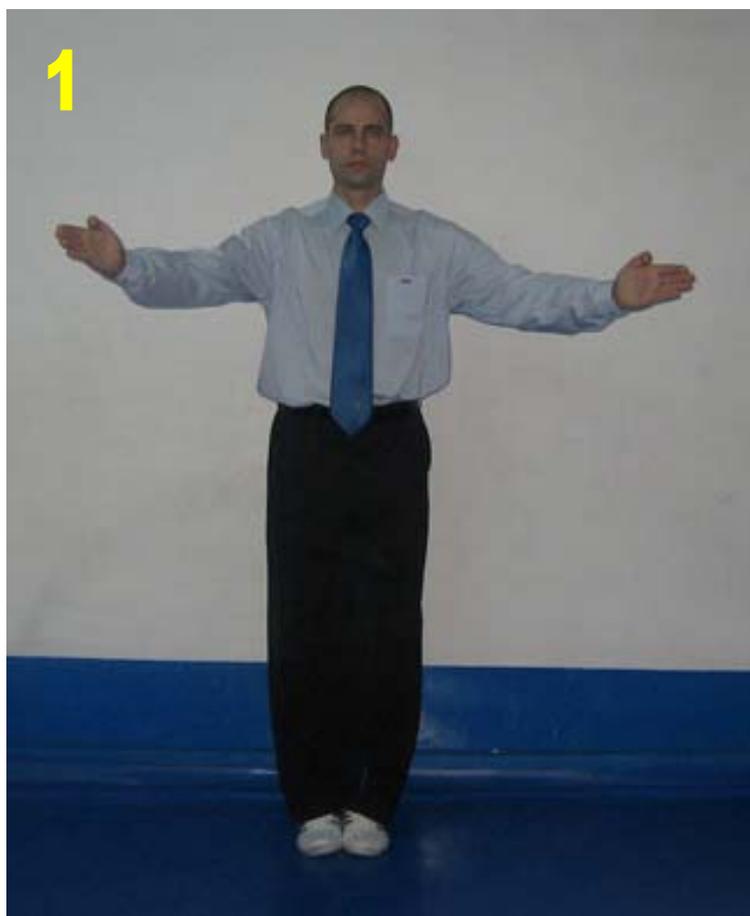
13. Cuenta de protección



Comenzando con el brazo izquierdo relajado, ponga el pulgar de la mano derecha en el hombro izquierdo. Cuento desde "Hana" (1) hasta "Da-seot" (5) Extensión de los dedos, uno por uno, desde el dedo pulgar de la mano derecha en intervalos de un segundo. Al llegar a "Da-seot" (5) a su vez la palma abierta hacia el competidor pertinente. Repita el mismo procedimiento con la mano izquierda empezando por el pulgar en el hombro derecho y elevar a una posición, contando "Ya-seot" (6) a través de "Yeol" (10). Al llegar a "Yeol" (10), a su vez la palma abierta hacia el competidor pertinente.

(La cuenta debe hacerse cerca de la cara del competidor pertinente para asegurar que el competidor puede escuchar / ver la cuenta y el árbitro puede comprobar su estado.)

14. Llamar a los jueces “reunión”



En el caso que uno o más jueces de esquina levanten la mano desde la posición de sentado, el árbitro central hará una reunión de jueces. A una señal de los jueces “reunión”, se extienden los brazos con las palmas abiertas a 135 grados después llevar ambos brazos a la altura del punto medio del tronco, justo debajo del esternón.

15. Llamar a la Comisión Médica



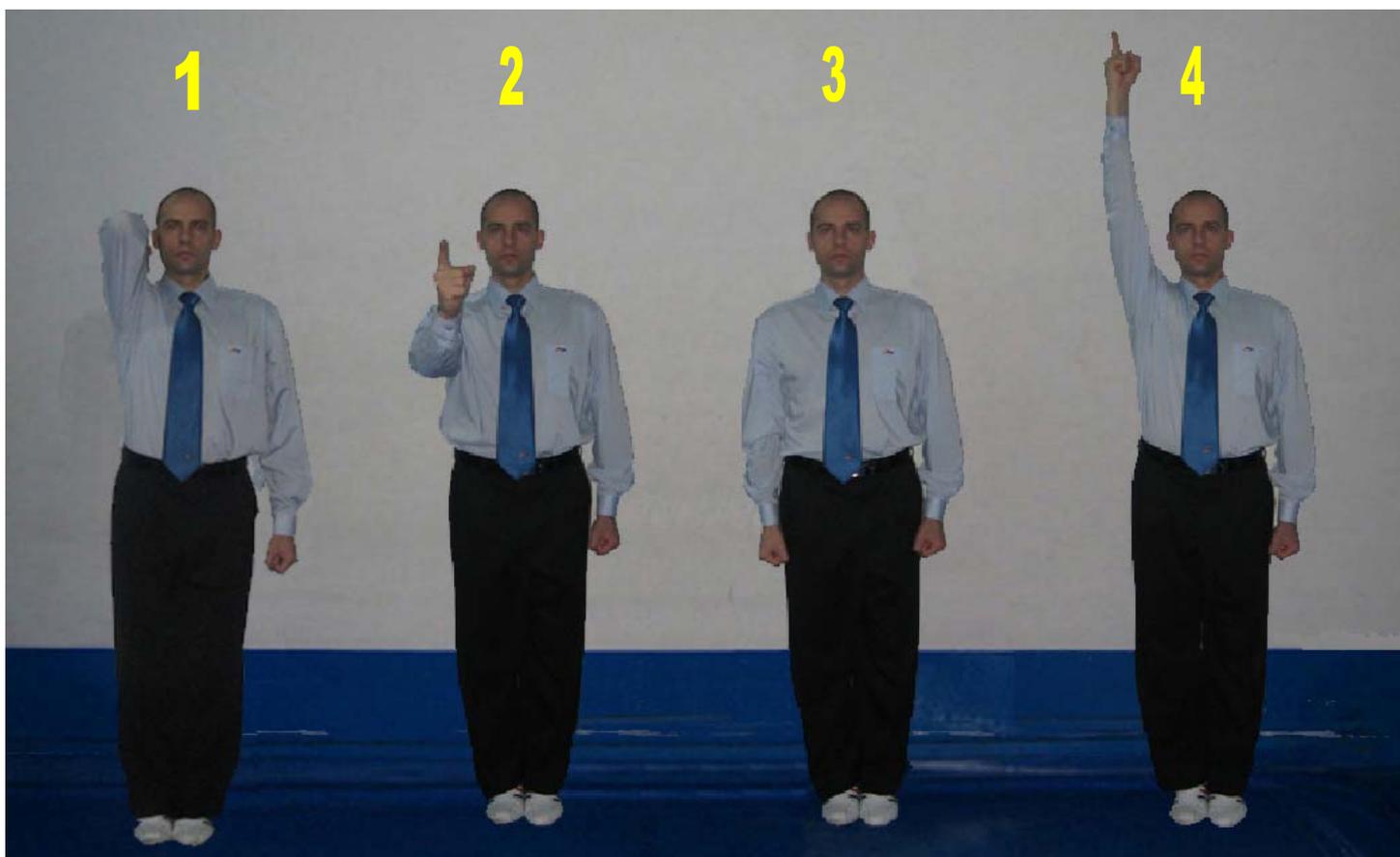
Si el árbitro central ha hecho un juicio que un atleta está en peligro y es necesaria la comisión médica, entonces el árbitro central de inmediato extenderá su brazo derecho a la altura de la oreja derecha y gritará "Doctor, Doctor"

16. Declaración de "Kyong-go"



- 1) Comenzando desde la oreja derecha con el brazo derecho doblado con el puño derecho cerrado y el dedo índice extendido.
- 2) Extender el brazo derecho 45 grados con el dedo índice señalando al competidor pertinente y dando la orden de "Chung" o "Hong".
- 3) Coloque el brazo derecho doblado con el puño cerrado a la derecha en el pecho derecho.
- 4) Extender el brazo derecho con el dedo índice señalando hacia frente al competidor pertinente y declarar "Kyong-go"

17. Declaración de "Gam-jeom"



- 1) Empezando desde la oreja derecha con el brazo derecho doblado con el puño derecho cerrado y el dedo índice extendido.
- 2) Extender el brazo derecho 45 grados con el dedo índice señalando al competidor pertinente y dando la orden de "Chung" o "Hong".
- 3) En la postura "Chariot", levantar el puño derecho en posición vertical con el dedo índice estirado, declarando "Gam-jeom".

18. La invalidación de puntos anotados



Esto está en relación con el artículo 12.5 del Reglamento de Competición, que establece la invalidación de los puntos obtenidos efectuados inmediatamente después de la orden de "Kal-yeo".

1) En la postura "Chariot", levante la mano derecha antes de la frente, a una distancia de 20 cm de la frente.

2) La señal de la palma derecha en horizontal de derecha a izquierda tan ampliamente como los hombros y la espalda a la posición inicial para invalidar el punto(s) anotado(s).

- Después de la señal, como se muestra en la figura 3.2, procederá a dar la señal de "Shi-gan" a la mesa del Juez Cronometrador y declarar la pena al competidor pertinente. El tiempo se reanuda de nuevo desde el punto de la declaración de "Kye-sok" después de la amonestación.

19. Declaración de la solicitud de revisión instantánea de vídeo

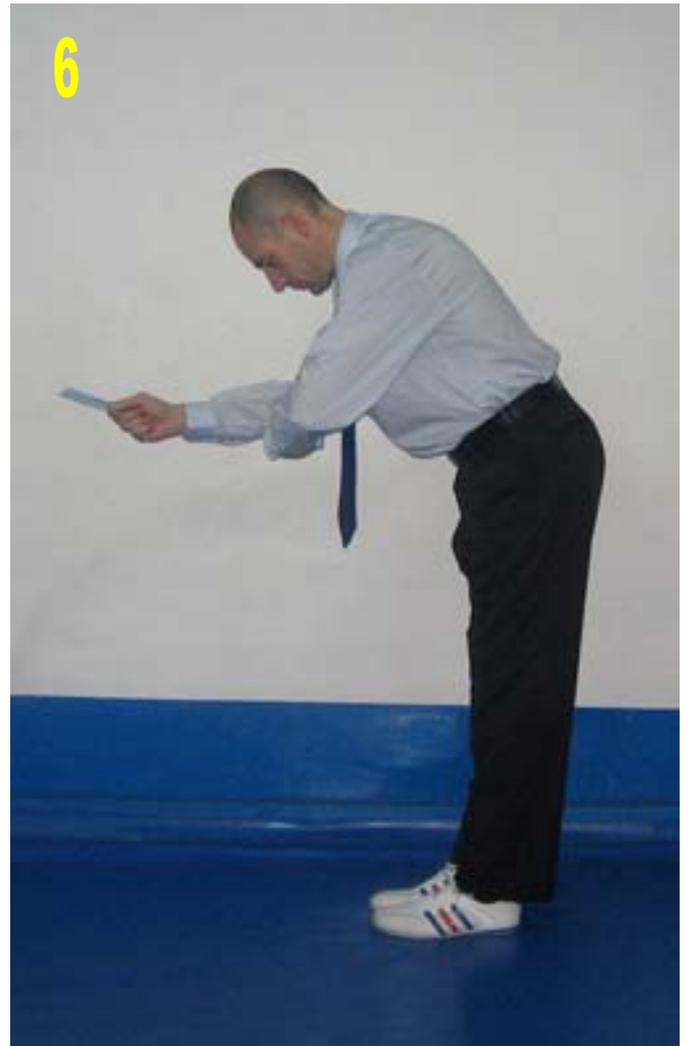


- 1) El árbitro para el combate.
- 2) Para el tiempo.
- 3) Coloca a los competidores en sus marcas



4) Se dirige hacia el entrenador.

5) Escucha el argumento del entrenador.



El entrenador solicita Video Replay, el árbitro central declarará una "solicitud de revisión instantánea de vídeo". El árbitro recibe del entrenador(es) la tarjeta y el argumento, el árbitro se dirige a su posición y levantará el brazo derecho justo por encima de la cabeza, a continuación, buscando al Juez de Video en la mesa dará la orden de "Chung" o "Hong", "Vídeo Replay".

20. Declaración de los puntos después de la revisión instantánea de vídeo



En el caso que un punto se concede después de la revisión de vídeo, mirando a la mesa del Juez Cronometrador, levantar el brazo derecho a la altura de la cabeza como se muestra en las imágenes anteriores, a continuación, dar la orden de " Chung" o "Hong " "Il-jeom", "Eui-jeom" "Sam-jeom".

21. La invalidación de los puntos después de la revisión instantánea de vídeo



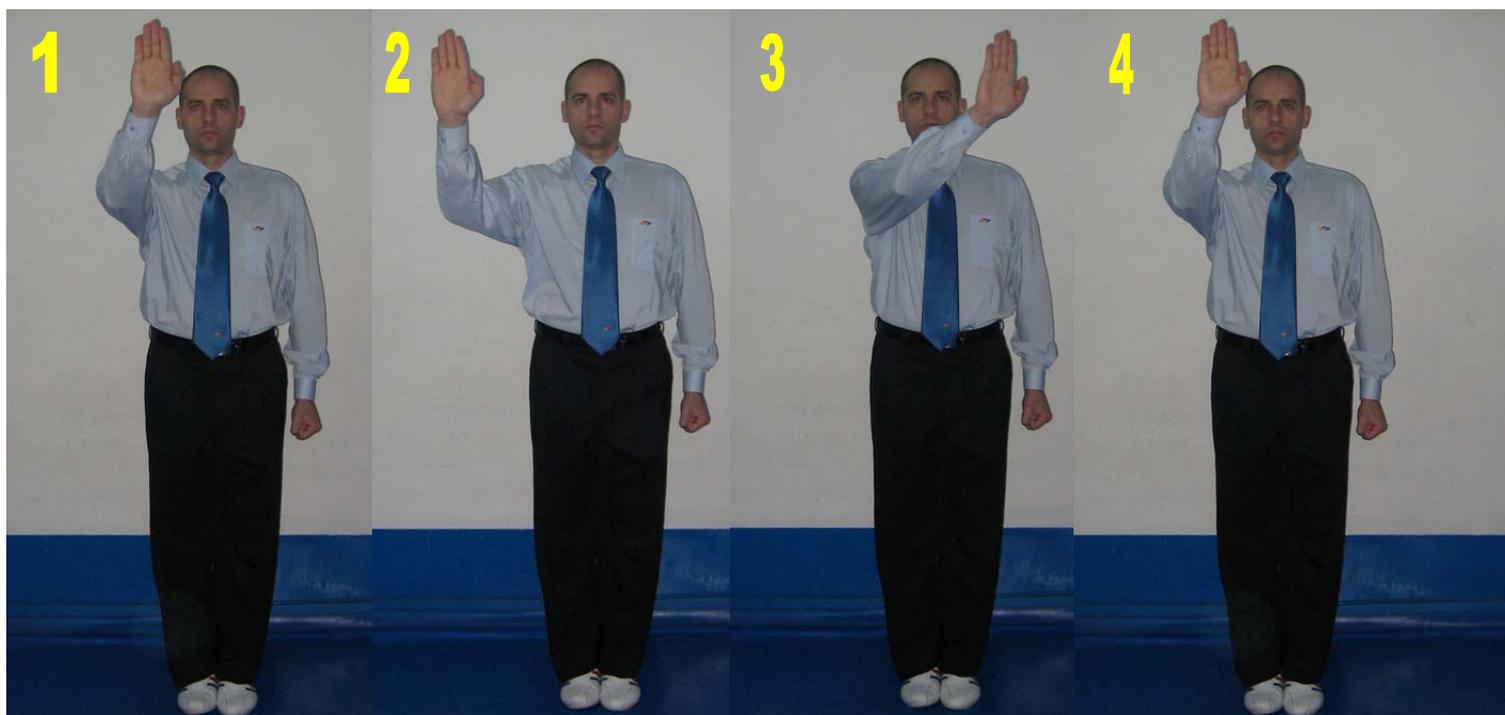
En el caso de un punto es invalidado después de la revisión de vídeo, mirando a la mesa del Juez Cronometrador, dar la orden verbal de "Chung" o "Hong" " Il-jeom ", "Eui-jeom", "Sam-jeom" a continuación, siguiendo mismo procedimiento (18. invalidación de puntos anotados).

22. Declaración de "Kyong-go" después de la revisión instantánea de vídeo



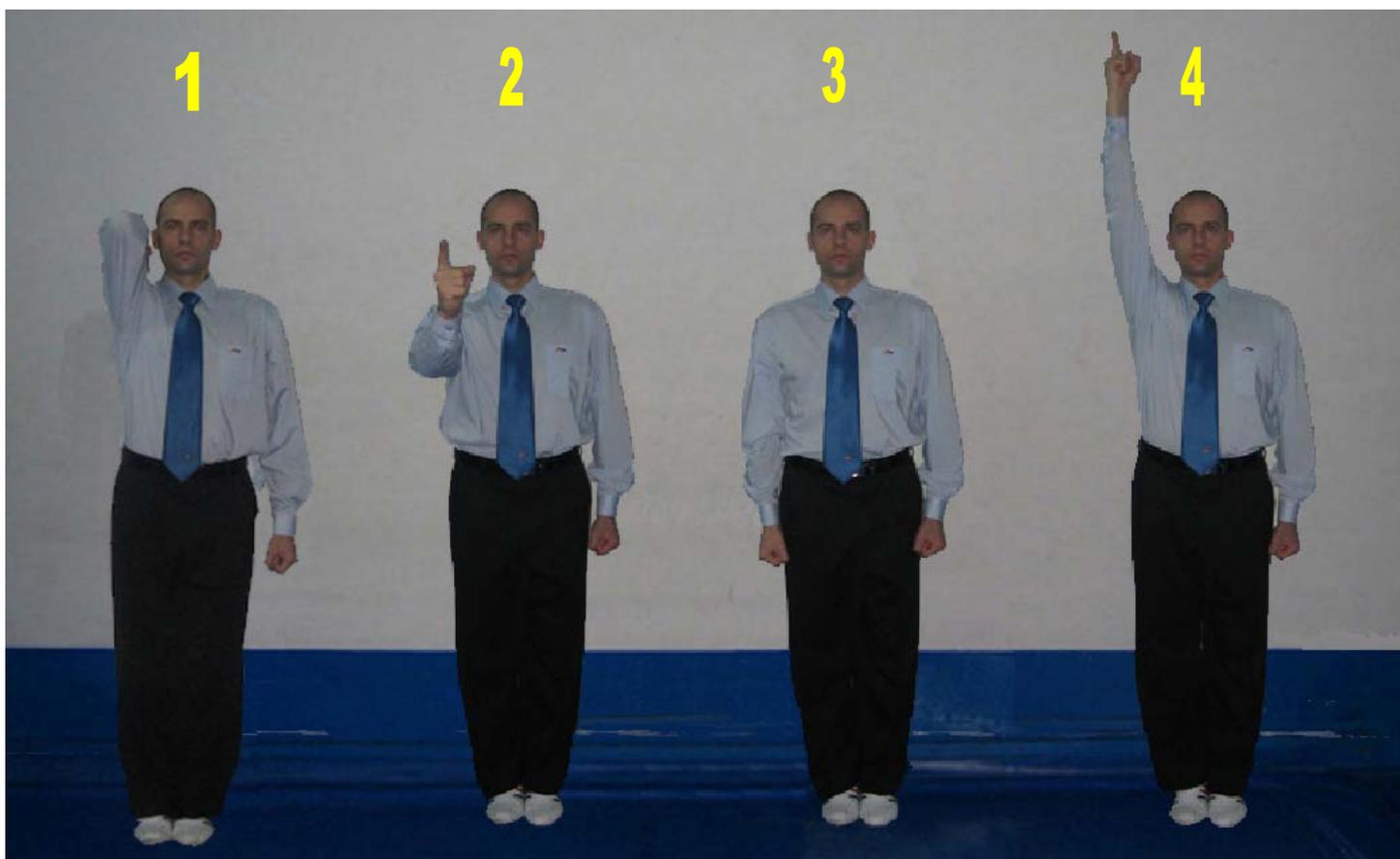
En caso de un "Kyong-go" se conceda después de la revisión de vídeo, el árbitro central seguirá el mismo procedimiento que (16.Declaration de "Kyong-go").

23. La invalidación de "Kyong-go" después de la revisión instantánea de vídeo



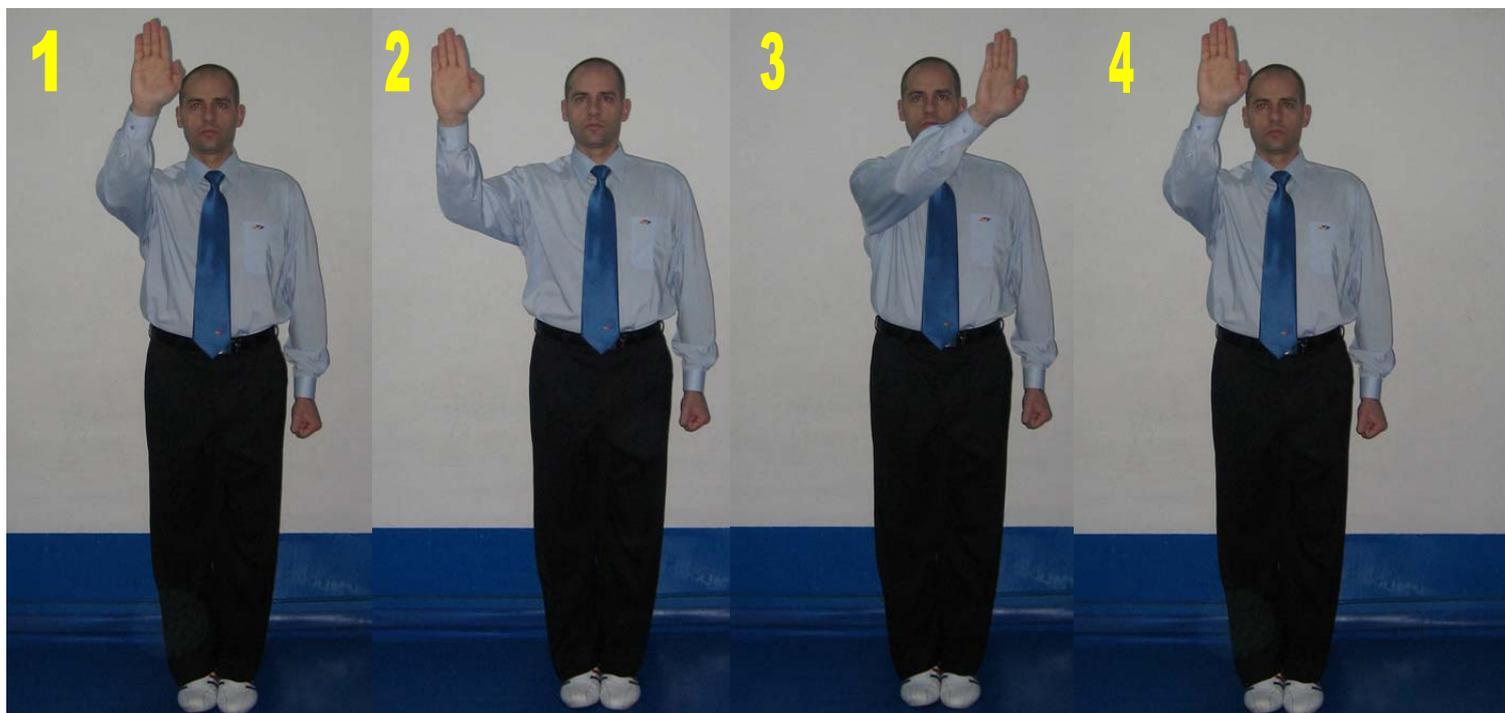
En el caso de invalidación de un "Kyong-go" después de la revisión de vídeo, mirando a la mesa del Juez Cronometrador, dará la orden verbal "Chung" o "Hong" "Kyong-go", seguido por el mismo procedimiento (18. Invalidación de los puntos anotados).

24. Declaración de "Gam-jeom" después de la revisión instantánea de vídeo



En el caso que un "Gam-jeom" se conceda después de la revisión de vídeo, el árbitro central seguirá el mismo procedimiento (17.Declaration de "Gam-jeom").

25. La invalidación de "Gam-jeom" después de la revisión instantánea de vídeo



En el caso de un "Gam-jeom" es invalidado después de la revisión de vídeo, mirando a la mesa del Juez Cronometrador dar la orden de "Chung" o "Hong" "Gam-jeom-go", seguido por el mismo procedimiento (18. Invalidación de puntos anotados).

26. La aceptación de la solicitud de revisión instantánea de vídeo



El árbitro central debe caminar hacia la zona del entrenador y devolver la tarjeta de solicitud de revisión de vídeo para el entrenador cortésmente.

27. El rechazo de la solicitud de revisión instantánea de vídeo



El árbitro central volverá a su marca y guardará la tarjeta de solicitud de reproducción de vídeo en el bolsillo de la camisa, a continuación, reanudará el combate.

UNIFORMES Y PROTECTORES

1. UNIFORME DEL ÁRBITRO

1.1 NACIONAL

- Chaqueta azul marino
- Corbata azul marino
- Camisa blanca
- Pantalón gris
- Zapatillas blancas

1.2 INTERNACIONAL

- El designado por la W.T.F.

2. UNIFORME Y PROTECTORES DEL COMPETIDOR



DOBOK



CINTURÓN



PETO



ANTEBRAZOS



CASCO



ESPINILLERAS



COQUILLA FEMENINA



COQUILLA MASCULINA



PROTECTOR BUCAL



GUANTES



CALCETINES CON SENSORES