

REGLAMENTO PARA EL ARBITRAJE DE TAEKWONDO

(Incluye modificaciones publicadas el 17/03/2010)



ÍNDICE

Reglas de competición

ARTÍCULO 1	PROPÓSITO.....	2
ARTÍCULO 2	APLICACIÓN.....	2
ARTÍCULO 3	ÁREA DE COMPETICIÓN	2
ARTÍCULO 4	LOS COMPETIDORES	4
ARTÍCULO 5	DIVISIÓN DE PESOS.....	6
ARTÍCULO 6	CLASIFICACIÓN Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN.....	7
ARTÍCULO 7	DURACIÓN DEL COMBATE.....	8
ARTÍCULO 8	SORTEO	8
ARTÍCULO 9	PESAJE	8
ARTÍCULO 10	PROCEDIMIENTO DE COMBATE.....	9
ARTÍCULO 11	TÉCNICAS Y ZONAS PERMITIDAS	10
ARTÍCULO 12	PUNTOS VÁLIDOS	10
ARTÍCULO 13	PUNTUACIÓN Y PUBLICACIÓN.....	11
ARTÍCULO 14	ACTOS PROHIBIDOS Y PENALIZACIONES.....	12
ARTÍCULO 15	MUERTE SÚBITA Y DECISIÓN DE SUPERIORIDAD.....	16
ARTÍCULO 16	DECISIONES	16
ARTÍCULO 17	KNOCK DOWN (DERRIBO)	17
ARTÍCULO 18	PROCEDIMIENTO EN CASO DE KNOCK DOWN (DERRIBO).....	18
ARTÍCULO 19	PROCEDIMIENTOS PARA SUSPENDER EL COMBATE	19
ARTÍCULO 20	ÁRBITROS Y JUECES.....	21
ARTÍCULO 21	CRONO (RECORDER)	22
ARTÍCULO 22	ASIGNACIÓN DE ÁRBITROS Y JUECES.....	22
ARTÍCULO 23	OTROS ASUNTOS NO ESPECIFICADOS EN EL REGLAMENTO	22
ARTÍCULO 24	ARBITRAJE Y APELACIÓN.....	22
	SEÑALES MANUALES DEL ÁRBITRO	27
	TERMINOLOGÍA DEL ARBITRAJE.....	29
	UNIFORMES Y PROTECTORES.....	31

Artículo 1 Propósito

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 Regionales y Asociaciones Nacionales miembros, garantizando la aplicación de las reglas unificadas.

INTERPRETACIÓN

El objetivo del artículo 1 es asegurar la estandarización 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 Taekwondo de competición.

Artículo 2 Aplicación

Las Reglas de Competición deberán ser aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por la WTF, por cada Federación Regional y Asociación Nacional afiliada.

No obstante, cualquier asociación nacional afiliada que desee modificar algún punto de las Normas de Competición, puede hacerlo con la aprobación de la WTF.

INTERPRETACIÓN

Obtener la aprobación:

Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe remitir a la WTF el contenido de lo que desea enmendar explicando las razones para dicho cambio. Para su aprobación deben ser recibidas en la WTF un mes antes de la fecha de competición.

Cambio de peso en las categorías, incremento o disminución en el número de árbitros internacionales, cambio de ubicación de la mesa de inspección o comisión médica, etc., duración de los combates, etc.

Estos puntos podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de la WTF. No obstante, lo referente a: puntos válidos, advertencias (Kyong-go), deducciones de punto (Gam-jeom), y área de competición, no podrán ser modificados bajo ninguna circunstancia.

Artículo 3 Área de Competición

Para la organización de Campeonatos de Taekwondo promovidos por la WTF, el pabellón ha de tener una capacidad mínima de espectadores sentados de 3.000. El tamaño de la pista ha de ser al menos de 40m x 60m en la cual óptima información audiovisual, tal y como se indica en el Manual Técnico, para los espectadores y competidores ha de ser provista. La altura del recinto ha de ser de al menos 10 metros del suelo al techo. La iluminación ha de ser de un mínimo de 1500 lux a un máximo de 1800 lux, y ha de ser direccionada al área de competición desde el techo del pabellón. Todos los preparativos han de ser realizados al menos dos días antes del inicio de los campeonatos y han de estar sujetos a la aprobación del Delegado Técnico.

El área de competición medirá 8m x 8m, según el sistema métrico (decimal), tendrá una superficie lisa sin obstáculos, estará recubierta con una lona elástica. Si fuera necesario, el área de competición podría instalarse sobre una plataforma que no supere una altura desde la base de 1m. La parte externa de la Línea Límite debe tener una inclinación no superior a 30 grados, para la seguridad de los competidores.

1. Demarcación del Área de Combate.

La superficie comprendida entre los 8m x 8m, será llamada Área de Competición, y la línea marginal del Área de Competición se llamara Línea Límite. La línea límite frontal adyacente a la Mesa del Operador y la Mesa de la Comisión Médica se considerara como la Línea Límite N° 1, y en el sentido de las agujas del reloj las otras se llamaran Línea Límite N° 2, N° 3 y N° 4.

2. Indicación de las Posiciones.

1. Posición del Árbitro.

La posición del Árbitro será marcada a una distancia de 1,5m desde el punto central del Área de Combate, hacia la 3ª Línea Límite y será designada como la Marca del Árbitro.

2. Posición de los Jueces.

La posición del 1er Juez deberá estar marcada a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 1 y la línea límite 2. La posición del 2º Juez deberá estar marcada a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 2 y la línea límite 3. La posición del 3er Juez deberá estar marcada a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 3 y la línea límite 4. La posición del 4º Juez deberá estar marcada a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 4 y la línea límite 1.

En el caso de la necesaria presencia de tres Jueces, la posición del Juez 1 ha de estar marcada a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 1 y la línea límite 2. La posición del 2º Juez deberá estar marcada a 0,50m hacia afuera del medio de la línea límite 3 y ha de estar mirando al centro del Área de Competición. La posición del 3er Juez deberá estar marcada a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 4 y la línea límite 1.

3. Posición del Cronometrador (recorder).

La posición del cronometrador deberá estar marcada en un punto 2m por detrás de la línea límite 1, mirando hacia el área de competición y a 2m de la esquina formada por la línea límite 1ª y la línea límite 2ª.

4. Posición de la Comisión Médica.

La posición de la Comisión Médica deberá estar marcada a más de 3m hacia la derecha de la línea límite 1.

5. Posición de los Competidores.

La posición de los Competidores será marcada en dos puntos opuestos a 1m del centro del Área de Competición, a 4m desde la línea límite Nº 1 (el Competidor rojo encarado hacia la línea límite Nº 2 y el Competidor azul hacia la línea límite Nº 4)

6. Posición de los Entrenadores.

La posición para los entrenadores estará marcada en un punto distante 1m desde la línea límite de cada lado de los competidores. Los Coach no abandonarán la Zona del Coach de 1m x 1m que indica la posición de los mismos.

7. Posición de la Mesa de Inspección.

La posición para la Mesa de Inspección tendrá que estar situada cerca de la entrada del Área de Competición para la inspección de los protectores de seguridad de los competidores.

EXPLICACIÓN

Explicación 1. Lona elástica:

El grado de elasticidad debe ser aprobado por la WTF antes de la competición.

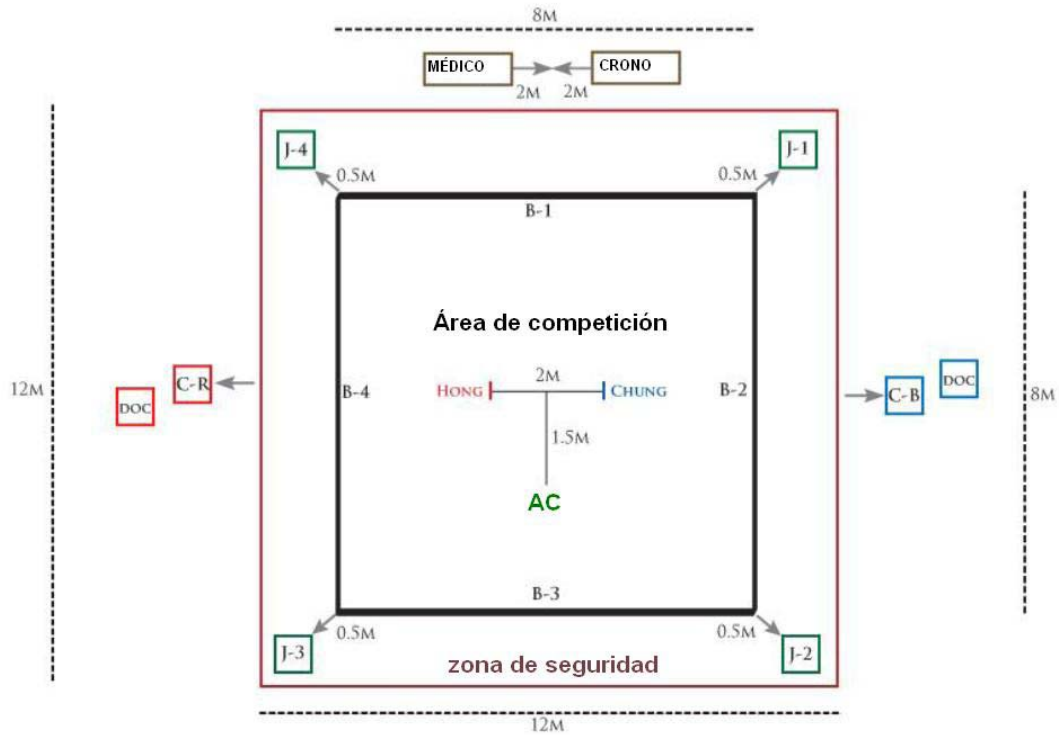
Explicación 2. Medidas del Área de Competición:

El Área de Combate deberá tener una zona de seguridad a su alrededor de al menos 2m de ancho. De acuerdo con ello, una pista ha de medir 12m x 12m ó 14m x 14m de ancho.

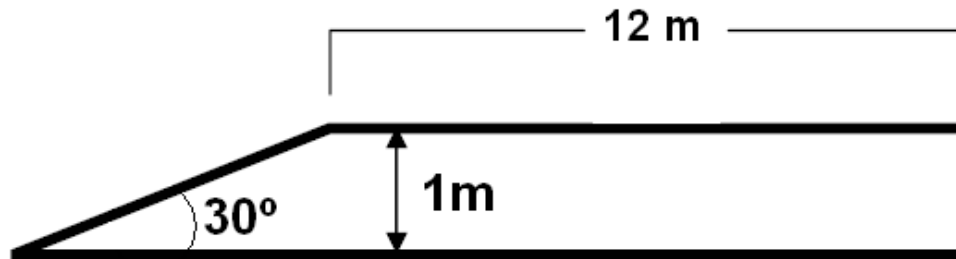
Explicación 3. Plataforma de competición:

La plataforma deberá ser construida de acuerdo con el siguiente diagrama:

ÁREA DE COMPETICIÓN



J-1,2,3,4: Jueces AC: Árbitro Central C-R: Coach Hong C-B: Coach Chung
 B-1,2,3,4: Líneas Límite



Explicación 4. Color:

El tipo de color de la superficie de la lona debe evitar un reflejo agudo, que dañe o canse la vista del competidor o espectador. El tipo de color debe ser combinado con las protecciones del competidor, uniforme y superficie de competición.

Explicación 5. La Mesa de Inspección:

En la Mesa de Inspección, el Inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la WTF y si se ajusta a éste apropiadamente. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cambiárselo por otro apropiado.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE (1)

El árbitro ha de tener un completo conocimiento de las dimensiones del área de competición 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.

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 expedido por la Kukkiwon/WTF, y en el caso de Campeonato Mundial Junior, poseer el certificado de la Kukkiwon de Poom/Dan para las edades de 14-17 años basado en el año en el que se celebra el Campeonato.

INTERPRETACIÓN:

La edad límite para el Campeonato Mundial Junior está basada en el año en el que se celebra, no en la fecha. La edad de los competidores deberá estar comprendida entre los 14 y 17 años.

Por ejemplo: en el caso de que el Campeonato se celebre el día 22 de Febrero-2010, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1.993 y el 31 de Diciembre de 1.996, podrán ser elegibles para participar.

2. El uniforme de los competidores y equipamiento de protección.

- 2.1 Los competidores deben llevar el protector del cuerpo aprobado por la WTF (peto), protector de cabeza (casco), protector de la ingle (inguinal), protector de antebrazo, canilleras, guantes, empeines con sensores (en el caso de utilizar petos electrónicos) y protector bucal antes de entrar en el Área de Combate.

- 2.2 El protector de la ingle, protector de antebrazo y canillera, deberán estar debajo del uniforme de Taekwondo. El competidor debe llevar las protecciones aprobadas por la WTF para uso personal, tales como el protector bucal y guantes. Llevar cualquier otra cosa en la cabeza, excepto el casco, no está permitido. Los artículos religiosos previamente aprobados han de ser llevados bajo el casco y dentro del dobok y no deben ser susceptibles de causar ningún daño u obstruir al oponente.

- 2.3 Las especificaciones sobre los uniformes de competición (Dobok), equipo protector, y todo el resto de las equipaciones han de ser especificadas separadamente.

- 2.4 El Comité Organizador de Campeonatos Promovidos por la WTF es el responsable de preparar todo el equipo necesario para el Campeonato. Con anterioridad a la aprobación de la WTF ha de solicitar el número de equipaciones como mande el Manual Técnico.

3. Control médico.

- 3.1 En los eventos promovidos o dirigidos por la WTF, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en el reglamento Anti-doping de la WTF estará prohibido. El reglamento del Comité Olímpico Internacional (WADA) será aplicado para las competiciones de Taekwondo en los Juegos Olímpicos y otros eventos multideportivos.

- 3.2 La WTF puede efectuar cualquier control médico para averiguar si algún competidor ha cometido alguna infracción a esta norma, y cualquier ganador que niegue someterse a dicho control o que se demuestre que ha cometido alguna infracción será descalificado y el puesto deberá ser transferido al siguiente competidor dentro de la clasificación en la competición.

- 3.3 El comité organizador debe ser responsable para hacer todas las preparaciones necesarias para realizar pruebas o controles médicos.

- 3.4 Los detalles y regulaciones del reglamento antidoping de la WTF serán promulgados y publicados por la misma.

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 que un competidor posea más de una nacionalidad la elección de ésta será decisión del competidor. Para los Juegos Olímpicos y todo lo relacionado con los puestos de clasificación para participar en los mismos, la Carta Olímpica ha de prevalecer.

EXPLICACIÓN (2):

El color del protector bucal está limitado a 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 están divididos entre las categorías masculina y femenina. Y están clasificadas como sigue:

MASCULINO	FEMENINO
-54 KG	-46 KG
-58 KG	-49KG
-63 KG	-53 KG
-68 KG	-57 KG
-74 KG	-62 KG
-80 KG	-67 KG
-87 KG	-73 KG
+87 KG	+73 KG

2. Los pesos para los Juegos Olímpicos están divididos de la siguiente forma:

MASCULINO	FEMENINO
Menos de 58 Kg	Menos de 49 Kg
De 58 hasta 68 Kg	De 49 hasta 57 Kg
De 68 hasta 80 Kg	De 57 hasta 67 Kg
Más de 80 Kg	Más de 67 Kg

3. Los pesos para los Campeonatos Mundiales Júnior están divididos de la siguiente forma:

MASCULINO	FEMENINO
-45KG	-42 KG
-48 KG	-44 KG
-51 KG	-46 KG
-55 KG	-49 KG
-59 KG	-52 KG
-63 KG	-55 KG
-68 KG	-59 KG
-73 KG	-63 KG
-78 KG	-68 KG
+78 KG	+68 KG

4. Los pesos para los Juegos Olímpicos Juveniles se dividen en:

MASCULINO	FEMENINO
Menos de 48 Kg	Menos de 44 Kg
De 48 hasta 55 Kg	De 44 hasta 49 Kg
De 55 hasta 63 Kg	De 49 hasta 55 Kg
De 63 hasta 73 Kg	De 55 hasta 63Kg
Más de 73 Kg	Más de 63 Kg

INTERPRETACIÓN:

- Un torneo de Taekwondo es una competición la cual se decide, dentro de unas reglas, por contacto físico directo y fuertes colisiones físicas entre competidores. Con el fin de reducir el impacto de la desigualdad en los distintos factores entre competidores y asegurar seguridad además de crear igualdad de condiciones, para el intercambio de técnicas, es por lo que fue establecido el sistema de división de pesos.
- División de hombres y mujeres en categorías separadas. Los hombres compiten contra hombres y las mujeres compiten contra mujeres, es una regla fundamental.
- La división de los pesos para los Juegos Olímpicos es decidida tras consultar con el Comité Olímpico Internacional.

EXPLICACIÓN (1)

No exceder de: El peso límite es definido según el criterio de dos decimales fuera del límite establecido (en centésimas). Por ejemplo, menos de 50Kg es establecido como hasta 50,00kg inclusive 50,009, con 50,01 sería más del límite, resultando descalificación.

EXPLICACIÓN (2)

Más de: Supongamos un peso de 50,00kg. Exceder este peso será cuando la balanza marque 50,01kg. Cuando la lectura sea 49,99Kg. será insuficiente y por tanto resultará descalificación.

Artículo 6 Clasificación y métodos de competición

1. Las competiciones se dividen de la siguiente forma:

1.1 La competición individual será normalmente entre competidores de la misma clase de peso. Cuando es necesario, se pueden combinar clases contiguas de peso para crear una clasificación única. Ningún competidor está autorizado a participar en más de un peso, en el mismo evento.

1.2 Competición por equipos – Sistema de competición:

(1) Cinco competidores siguiendo las siguientes divisiones de pesos:

MASCULINO	FEMENINO
Menos de 54 Kg	Menos de 47 Kg
De 54 hasta 63 Kg	De 47 hasta 54 Kg
De 63 hasta 72 Kg	De 54 hasta 61 Kg
De 72 hasta 82 Kg	De 61 hasta 68 Kg
Más de 82 Kg	Más de 68 Kg

(2) Ocho competidores según las divisiones de pesos.

(3) Cuatro competidores según las divisiones de pesos (la consolidación de los ocho pesos a cuatro categorías se realiza combinando dos pesos adyacentes).

2. Los sistemas de competición están divididos de la siguiente forma:

- 1) Sistema de competición individual de eliminación.
- 2) Sistema de liguillas.

3. La competición de Taekwondo en los Juegos Olímpicos debe realizarse mediante el sistema de competición individual entre competidores.

4. Todas las competiciones de nivel internacional reconocidas por la WTF deben estar formadas por al menos de cuatro países con no menos de 4 competidores en cada peso, y cada peso con menos de cuatro participantes no podrá ser reconocido en los resultados finales.

INTERPRETACIÓN:

1. En el sistema de torneo, la competición está fundamentada en las bases individuales. Sin embargo, la clasificación de equipos puede ser determinada por los resultados individuales de acuerdo a los resultados globales.

• Sistema de puntos:

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

- Un punto por cada competidor que entre en la competición, superado el pesaje.
- Un punto por cada combate ganado (incluyendo si se gana por renuncia del oponente)
- Siete puntos adicionales por cada medalla de oro.
- Tres puntos adicionales por cada medalla de plata.
- Un punto adicional por cada medalla de bronce.
- En el caso de que más de dos equipos estén empatados, la clasificación se decidirá, 1) por número de oros, platas y bronce, ganados por cada equipo y en ese orden, 2) número de participantes y 3) mayor cantidad de puntos en las categorías superiores.

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

EXPLICACIÓN (1):

Agrupación de las divisiones de peso: El método de agrupación debe seguir las categorías de peso Olímpicas.

EXPLICACIÓN (2):

Equipo de ocho pesos: De acuerdo con la competición de ocho 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.

EXPLICACIÓN (3):

En el caso de arriba, si antes de que todos los combates hayan tenido lugar, un equipo alcanza la mayoría de las victorias, los combates restantes, en principio, deben también tener lugar. Si el equipo perdedor desea no realizar los combates restantes, el resultado será registrado como perdedor debido a descalificación sin consideración de los combates ganados.

Artículo 7 Duración del combate

La duración de los combates será de 3 asaltos de 2 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre asaltos.

En el caso de empate después de finalizado el 3er asalto, un cuarto asalto de dos minutos se llevará a cabo como asalto de muerte súbita, después de un minuto de descanso tras el 3er asalto.

La duración de cada asalto puede ser ajustada a un minuto o a un minuto y medio bajo la decisión del Delegado Técnico para un Campeonato en concreto.

Artículo 8 Sorteo

1. El sorteo se realizará un día o dos antes de la primera competición, en presencia de los oficiales de la WTF y de los representantes de los países participantes. El método y orden utilizados 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.

Artículo 9 Pesaje

1. El pesaje de los competidores en el día de la competición debe ser realizado el día anterior al inicio de la misma.
2. En el pesaje, los competidores deben ir en ropa interior. No obstante, el pesaje puede realizarse desnudo en caso de que el competidor así lo desee.
3. El pesaje debe ser realizado una vez pudiéndose realizar una vez más 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, básculas idénticas a las que serán utilizadas en el pesaje oficial, deben hallarse en el lugar de acomodación 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 de Organización o la WTF"

El día anterior al de la competición: El horario del pesaje lo decidirá el Comité Organizador de la competición e informará, en la reunión de Jefes de Equipo, el horario decidido. La duración del pesaje será de dos 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, el punto por la participación de ese competidor señalado no podrá ser computado.

EXPLICACIÓN (4):

Una báscula idéntica a 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 previamente, a 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 Llamada a los Competidores tres veces, empezando treinta minutos antes del inicio programado para la competición.

2. Inspección física y de uniformes.

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 por el inspector designado por la WTF y el competidor no debe mostrarse hostil y además no debe llevar ningún material que pueda causar daño al otro competidor.

3. Entrada en el área de competición.

Después de la inspección, el competidor entrará en el lugar de espera con un entrenador y un médico (si lo hubiera).

4. Procedimiento antes del comienzo y tras el final del combate.

- 1) Antes del comienzo de la competición, el árbitro central llamará "Chung, Hong". Ambos competidores accederán al Área de Competición con el casco sujeto bajo el brazo izquierdo. Cuando un competidor no está presente o se presente sin estar completamente preparado, incluido todo el equipo protector, uniforme, etc., en la Zona del Coach en el momento que el árbitro llame "Chung, Hong", él/ella se considerará que se ha retirado del combate y el árbitro ha de declarar al oponente como ganador.
- 2) Los competidores se encararán entre ellos y harán un saludo a la orden del árbitro de "Cha-ryeot (atención)" y "Kyong-rye (saludo)". El saludo debe hacerse desde la posición natural de firmes "Cha-ryeot" inclinándose desde la cintura con un ángulo de más de 30° con la cabeza inclinada con un ángulo de más de 45°. Después del saludo, los competidores han de ponerse el casco.
- 3) El árbitro dará comienzo del combate con la orden de "Joon-bi" (preparados) y "Shi-jak" (empezar).
- 4) El combate en cada asalto ha de comenzar con la declaración de "Shi-jak" por parte del árbitro y ha de finalizar con la declaración de "Keu-man". Incluso si el árbitro no ha declarado "Keu-man", ha de considerarse que el combate termina cuando acaba el tiempo del cronómetro.
- 5) Después del final del último asalto, los competidores deberán quedarse de pie en sus respectivos lugares, uno frente al otro. Los competidores deberán sacarse los cascos e intercambiarán un saludo con la orden de "Cha-ryeot" y "Kyong-rye" por parte del árbitro. Los competidores esperarán en posición de firmes a que el árbitro declare la decisión del resultado.
- 6) El árbitro declarará al ganador levantando su propia mano del lado del ganador.
- 7) Retirada de los competidores.

5. Procedimiento de los Combates en Competiciones por Equipo.

- 1) Ambos equipos se alinearán en posición de firmes uno enfrente del otro ordenados por categorías mirando hacia la línea límite número uno desde las marcas de los competidores.
- 2) El procedimiento antes del inicio y después del final de los combates se realizará según lo establecido en el punto 4 de este artículo.
- 3) Los dos equipos deberán abandonar el Área de Combate y esperar en el área designada el turno de cada combate.
- 4) Ambos equipos se alinearán en el área de combate inmediatamente después del último combate, encarándose unos a los otros.
- 5) El árbitro declarará el equipo ganador levantando su propia mano al lado del equipo ganador.

GUIA PARA EL ARBITRAJE

En el caso de usar EBP (Petos electrónicos), el árbitro deberá comprobar si el sistema de EBP y los patucos con sensores vestidos por ambos competidores están funcionando correctamente.

Artículo 11 Técnicas y zonas permitidas

1. Técnicas permitidas.
 - 1.1 Técnicas de puño: Técnica de ataque utilizando el puño firmemente apretado.
 - 1.2 Técnicas de pie: Técnica de ataque utilizando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.
2. Zonas permitidas.
 - 2.1 Tronco: Ataques de puño y pie (puños y patadas) están permitidos en toda la zona cubierta por el protector del tronco. No obstante, no se puede atacar en la parte de la espina dorsal.
 - 2.2 Cabeza: Ataques con el pie en el área por encima de la clavícula.

EXPLICACIÓN (1):

Técnicas de puño: En la terminología original coreana de técnicas, el término "Pa-rum-chumok" puede ser interpretado como un golpe con el puño correctamente cerrado. Por lo tanto, golpeando con el puño cerrado correctamente está permitido sin consideración del ángulo, trayectoria o colocación del golpe.

EXPLICACION (2):

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

EXPLICACIÓN (3):

Tronco: La zona cubierta por el peto, entre el acromio y el arco iliaco de la pelvis es el área de ataque legal. Por ello, el peto ha de ser llevado de acuerdo con la regla de la talla para cada categoría (EBP) y el físico de cada participante.

Artículo 12 Puntos válidos

1. Zona de puntos válidos.
 - 1.1 La parte coloreada (roja o azul) del protector del cuerpo.
 - 1.2 Cabeza: La parte situada por encima de la clavícula (totalidad de la cabeza incluyendo ambas orejas y parte posterior de la misma).
2. Los puntos serán válidos cuando técnicas permitidas sean ejecutadas correctamente, con precisión y potencia, en las zonas permitidas de puntuación del cuerpo.
3. Los puntos válidos se dividen como sigue:
 - 3.1 Un punto (1) por una técnica válida al protector del tronco.
 - 3.2 Dos puntos (2) por una técnica válida de giro sobre el protector del tronco.
 - 3.3 Tres puntos (3) por una técnica válida a 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, y los puntos suben al marcador, deben ser anulados.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

Cuando cualquier parte del pie golpea la cara del oponente, se considerará como punto válido.

EXPLICACIÓN (1):

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

EXPLICACION (2):

Potencia:

- A. Protector de tronco no equipado electrónicamente: Se demuestra suficiente potencia cuando el cuerpo del oponente es contundentemente desplazado por el impacto del golpe.
- B. En protectores electrónicos de tronco: El criterio para la fuerza de impacto, según peso y sexo del competidor, debe ser registrada por el método de puntuación electrónica con el fin de contabilizar un punto.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

- El criterio de declaración de "Kye-sok": Cuando un competidor es derribado, Knocked down, el árbitro deberá primero ver y comprobar las condiciones del competidor y después, si procede, contar.
- El criterio de "Knock down" derribo: Estará de acuerdo a lo estipulado en el Art. 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.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

En la situación de invalidación de punto, el árbitro declarará "Kal-yeo" inmediatamente y primero anulará 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 publicados.
2. En el uso de 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. Uso de los protectores electrónicos:
 - 3.1 Los puntos válidos en medio de la zona del torso serán marcados automáticamente por el transmisor de protectores electrónicos. En el caso de técnica válida con giro al cuerpo, el "punto válido" deberá ser marcado automáticamente por el EBP, mientras que el "giro válido" ha de ser registrado por los jueces.
 - 3.2 Los puntos válidos en la cara serán marcados por el juez mediante el uso del pulsador electrónico o de una hoja de papel de Juez.
4. En el caso del uso de instrumentos electrónicos de puntuación u hoja de Juez, los puntos válidos serán aquellos reconocidos por tres o más jueces. En el caso de tres jueces, los puntos han de ser reconocidos por dos o más jueces.

INTERPRETACIÓN:

En el caso del uso de protectores electrónicos éstos han de cumplir todos los requisitos WTF, sin minorar la habilidad de competir ni la seguridad de un resultado justo del combate.

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 y publicados al final del asalto.

EXPLICACIÓN (4):

En el caso de uso de protectores electrónicos, un punto será validado si el transmisor reconoce el punto válido y los jueces no dan el punto por el "giro válido". En el caso de que el transmisor no reconozca el punto, ningún punto ha de ser reconocido a pesar de que los jueces hayan registrado un "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 y penalizaciones

1. Las penalizaciones por cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.
2. Las faltas se dividen entre amonestaciones (Kyong-go) y deducción de puntos (Gam-jeom).
3. Dos "Kyong-go" se contarán como un punto positivo (+1) para el oponente. Sin embargo, la última amonestación (Kyong-go) impar no se contará en el total general.
4. Un "Gam-jeom" se contará como un punto positivo (+1) para el oponente.
5. Actos prohibidos.
 - 5.1 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de "Kyong-go".
 - a- Cruzar la Línea Límite.
 - b- Evadirse dando la espalda al adversario.
 - c- Caerse.
 - d- Evitar el combate.
 - e- Agarrar, retener o empujar al oponente.
 - f- Atacar por debajo de la cintura.
 - g- Simular lesión.
 - h- Cabezazo o atacar con la rodilla.
 - i- Golpear la cara del oponente con las manos o puños.
 - j- Actos indeseables, de mala conducta, por parte del competidor o entrenador.
 - k- Levantar la rodilla para evitar un ataque o impedir el progreso de un ataque.

5.2 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de "Gam-jeom".

- a- Atacar al oponente después de Kal-yeo.
- b- Atacar al oponente caído.
- c- 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.
- d- Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.
- e- Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador.
- f- Actos violentos o extremos, de mala conducta, por parte del competidor o del entrenador.
- g- Antes de cada asalto, el árbitro deberá comprobar si se ha intentado manipular el sistema de puntuación y/o si se ha aumentado la sensibilidad de los detectores de los pies, o una manipulación de cualquier otro tipo, por el deportista. En el caso de que el árbitro encuentre indicios de manipulación intencional, el árbitro se reserva el derecho de declarar "Gam-jeom" al competidor pertinente, reservándose el derecho de declarar al atleta que comete la violación perdedor por penalizaciones basándose en el grado de seriedad de la violación.

- 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 en caso de cualquier combinación de Kyong-go y Gam-jeom que sumen menos cuatro puntos, el árbitro declarará al competidor perdedor por sanciones.
- 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 Shigan hasta que el árbitro reinicie el combate con la declaración de "Kye-sok".

INTERPRETACIÓN:

Objetivos por los que se establecen los actos prohibidos y las penalizaciones:

- 1. Proteger a los competidores.
- 2. Asegurar la dirección de una competición limpia.
- 3. Fomentar la técnica apropiada o ideal.

EXPLICACIÓN (1):

Dos amonestaciones (Kyong-go) serán contadas como adición de un (+1) punto para el oponente, sin embargo, el último "Kyong-go" impar no será válido en la puntuación total.

Siempre dos "Kyong-go" se contarán como más un punto (+1) para el oponente sin tener en cuenta si las faltas cometidas son en el mismo o en diferentes actos, y sin tener en cuenta el asalto en el que ocurra.

EXPLICACIÓN (2):

Actos prohibidos, amonestaciones (Kyong-go):

- a- Cruzar la Línea Límite: Se declarará Kyong-go cuando los dos pies de un competidor crucen la línea límite. No se declarará Kyong-go al competidor que cruce la línea límite, si lo ha hecho debido a un acto prohibido del oponente.
- b- Evitar el combate dando la espalda al adversario: 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 resultar en lesiones

serias. También se debe penalizar el evadir el ataque del oponente agachando el cuerpo por debajo del nivel de la cintura agazapándose en exceso.

- c- Caerse: Se declarará “Kyong-go” inmediatamente en caso de una caída intencional. En el caso de que un competidor se caiga debido a un acto prohibido del oponente, no se declarará Kyong-go al competidor caído si no que se sancionará al oponente. En el caso en que un competidor se caiga accidentalmente al entrar en contacto con el oponente, se sancionará con Kyong-go al competidor caído sólo si se cae repetidamente. Así como por una caída inintencionada durante un intercambio de técnicas, no se amonestará.
- d- Evitar el combate o pasividad: Estos actos se refieren a los casos en los que se evita el combate sin intención de atacar. En el caso de que un competidor evite el combate sin intención de atacar, se sancionará con Kyong-go. Sin embargo, el árbitro distinguirá entre evitar el combate (rehuir) intencionadamente y evitarlo por cuestiones de táctica defensiva, la penalización (Kyong-go) no se dará en los casos de táctica defensiva. Si los dos competidores se mantienen inactivos después de cinco (5) segundos, el árbitro central avisará con la señal y orden de “fight”. Se declarará Kyong-go cuando los dos competidores no presentan actividad diez (10) segundos después de la orden de “fight” o bien al competidor que retroceda desde la posición original diez (10) segundos después de la orden.
- e- Agarrar, retener o empujar al oponente: Agarrar incluye agarrar cualquier parte del uniforme, del cuerpo del oponente o de las protecciones con las manos. Además está incluido el acto de agarrar el pie o pierna o enganchar al oponente con el antebrazo. Retener incluye la presión de la espalda u hombro 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 es pasado detrás de la espalda del oponente o con el propósito anteriormente mencionado debe ser declarado falta. 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 y empujar con las manos, codo, hombro, cuerpo o cabeza etc.
- f- Atacar por debajo de la cintura: Esto se refiere a los ataques intencionados a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un ataque por debajo de la cintura está causado por el que lo recibe u ocurre accidentalmente en el intercambio de técnicas no se penalizará. Este artículo también se aplicará a golpes fuertes o apoyos en cualquier parte del muslo, rodilla o tibia con el propósito de interferir en la técnica del contrincante.
- g- Simular lesión: La intención de este artículo es castigar la ausencia del espíritu de juego limpio. Esto significa exagerar la lesión o indicar dolor en una parte del cuerpo no derivada de un golpe con el propósito de demostrar que la acción del contrario es una infracción, también incluye exagerar el dolor con el propósito de perder tiempo. En este caso, el árbitro dará al competidor la indicación de continuar el combate dos veces, con cinco segundos de intervalo, y después sancionará con “Kyong-go” si el competidor no sigue las indicaciones del árbitro.
- h- Cabezazo o atacar con la rodilla: Este artículo se refiere al ataque intencional con la cabeza o la rodilla en 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 cuando se inicia un ataque de pierna.
 - Como resultado de un error en la distancia y el golpe ocurre involuntariamente.
- i- Atacar con la mano o puño la cara del oponente: 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.
- j- Proferir palabras indeseables o cualquier mala conducta por parte de un competidor o entrenador: En este caso, el comportamiento no deseado incluye acciones físicas o actitudes que no pueden ser aceptados por parte de un competidor o de un entrenador como deportistas aficionados o Taekwondista. Los detalles de estas acciones son las siguientes.
 - Cualquier acción que interfiera en el desarrollo del combate.

- Cualquier acción o conducta que critique severamente una decisión arbitral o de los jueces empleando métodos no permitidos.
- La conducta física o verbal que insulte al oponente o al entrenador.
- Dirigir al competidor a viva voz o excesivamente.
- Cuando se cometa cualquier acto innecesario o indeseable en relación con el combate, o cualquier comportamiento en relación con el combate en sí, que normalmente no está dentro de los límites aceptados.

** Este artículo ha de ser entendido en relación al "Gam-jeom" sub artículo f en relación a la severidad e intencionalidad de la acción. En los casos más severos se aplica el sub artículo f y en los menos severos, se utilizará este artículo. Sin embargo si los casos menos severos son repetidos, deben ser penalizados según el sub artículo f. Para la distinción de los casos anteriores es el árbitro el que tiene la autoridad para hacerlo. 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 coach debe recibir un Kyong-go cuando abandona la zona de 1m x 1m designada como Zona del Coach.

- k- Levantar la rodilla para evitar un ataque o impedir el progreso de un ataque es considerado un acto prohibido.

EXPLICACIÓN (3):

Actos prohibidos de los que resulta penalización con "Gam-jeom".

- a) 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 "Kal-yeo", el oponente puede estar en un inmediato estado de desprotección.
 - El impacto de cualquier técnica que golpee al oponente después de "Kal-yeo" será mayor. Este tipo de acciones agresivas hacia el competidor no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo de competición. Por ello se debe penalizar al competidor que ataque después de "Kal-yeo" intencionadamente, sin tener en cuenta el grado del impacto. Se deberá penalizar con "Gam-jeom" también en el caso que un competidor intente atacar después de "Kal-yeo" intencionadamente aunque no lo consiga.
- b) 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 desprotección.
 - El impacto de cualquier técnica, la cual golpea a un contrario 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.
- c) Proyectar al oponente agarrando o enganchando el pie atacante en el aire o empujando al oponente con la mano.
Acción de interferir con el ataque del oponente agarrando el pie del contrario en el aire o empujando con la mano.
- d) Ataque intencional a la cara del oponente con la mano:
Un "Gam-jeom" 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 hacia arriba.
 - Cuando el ataque fue realizado desde una distancia corta con el propósito de hacer daño, no como parte de un intercambio de técnicas.
- e) Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador:
- Cuando el entrenador abandona su zona, durante el combate, alterando el proceso del mismo o abandona intencionadamente el área de competición.
 - Cuando el entrenador entra en el 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.

f) Observaciones o conducta violenta extrema por parte del competidor o entrenador: Se refiere al sub-artículo "j" de los "Kyong-go".

EXPLICACION (4):

El árbitro puede declarar al competidor perdedor por descalificación. El árbitro puede declarar a un competidor perdedor sin la acumulación de más cuatro (+4) puntos positivos para el oponente cuando el competidor o entrenador ignoran o violan los principios básicos de conducta en competición de Taekwondo, los principios fundamentales del Reglamento de Competición o las órdenes de los árbitros. Particularmente, si el competidor demuestra la intención de lesionar o cometer una violación escandalosa a pesar de la prohibición del árbitro, tal competidor debe ser declarado perdedor por descalificación.

EXPLICACION (5):

Cuando un competidor recibe más cuatro (+4) puntos para el oponente, el árbitro le declarará perdedor por infracciones. Por ello el árbitro declarará a su oponente vencedor.

Artículo 15 Muerte súbita y Decisión de superioridad

1. Cuando el ganador no pueda ser decidido al final del 3º asalto, se comenzará un 4º asalto. En este caso, los puntos y sanciones impuestos durante los tres primeros asaltos serán nulos, y la decisión dependerá sólo del resultado del 4º asalto.
2. En caso de que un combate avance al 4º asalto, todas las puntuaciones y penalizaciones conseguidas durante los primeros tres asaltos han de ser omitidas, y la decisión se hará únicamente en función del 4º asalto.
3. El primer competidor que consiga un punto en el asalto extra será declarado vencedor.
4. En el caso en el que ningún competidor consiga un punto antes de que finalice el 4º asalto, el ganador se decidirá por superioridad determinada por los árbitros oficiales. La decisión final se basará en el criterio de superioridad solamente del 4º asalto.

EXPLICACIÓN (1):

La decisión de superioridad se basará en la iniciativa mostrada durante el 4º asalto. La iniciativa es juzgada por la dominancia técnica de un competidor a través del manejo agresivo del combate, el mayor número de técnicas ejecutadas, el uso de técnicas de mayor dificultad y complejidad, y una mejor actitud de combate.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

El procedimiento para la decisión de superioridad será como sigue:

- 1) Con anterioridad al combate, todos los jueces y árbitro llevarán con ellos la tarjeta de superioridad.
- 2) En el caso que se deba decidir superioridad, el árbitro declarará "Woo-se-girok (rellenar tarjeta de superioridad)".
- 3) Tras la declaración del árbitro, los jueces registrarán el ganador en un máximo de 10 segundos, firmarán, y se la entregarán al árbitro central.
- 4) El árbitro recogerá las tarjetas de superioridad, registrando en la suya propia los resultados. Entonces declarará el vencedor.
- 5) Tras la declaración de vencedor, el árbitro entregará al crono (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 por parte del árbitro (RSC "Referee Stop Contest").
3. Ganar por puntos o por superioridad.

4. Ganar por abandono.
5. Ganar por descalificación.
6. Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D. "Referee's Punitive Declaration").

EXPLICACIÓN (1):

Ganar por K.O.: El árbitro declara este resultado, cuando un competidor no puede reanudar la competición a la cuenta de ocho después de ser derribado por una técnica válida. Cuando, como resultado de un golpe legítimo, el árbitro determina que un competidor no está en condiciones de reanudar la competición, ésta decisión puede ser declarada antes de que los 10 segundos hayan transcurrido.

EXPLICACIÓN (2):

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 abandono: El ganador es determinado por abandono del oponente.

- a. Cuando un competidor abandona el combate debido a lesión u otras razones.
- b. Cuando un competidor no reanuda la competición después del período de descanso o falta a la llamada de empezar la competición.
- c. Cuando el entrenador arroja la toalla dentro del área de competición significa la renuncia al combate.

EXPLICACIÓN (4):

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 consecuentes han de ser diferentes en concordancia con las razones para la descalificación.

- (1) En el caso en que un atleta no haya pasado o no se haya presentado al pesaje tras el sorteo: El resultado debe ser reflejado en la hoja de sorteo y la información habrá de ser facilitada a los oficiales y a todas las personas relevantes. No se asignarán árbitros para ese combate. El oponente de aquel que no pase o no se presente al pesaje no tienen la necesidad de aparecer en el área para competir.
- (2) En el caso de que un atleta pase el pesaje pero no aparezca en la mesa de llama de atletas: El árbitro asignado y el oponente deben esperar en sus posiciones hasta que el árbitro declare al oponente ganador del combate.

EXPLICACIÓN (5):

Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D.): Este es el resultado declarado por el árbitro después de la acumulación de un total de más cuatro (-4) puntos por penalizaciones al oponente o por la decisión del árbitro según el Artículo 14.6 de estas Reglas de Competición.

Artículo 17 Knock Down (Derribo)

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 técnico contundente y legítimo que haya recibido.

EXPLICACIÓN:

Un Knock Down (Derribo) 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 derribo, 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 Knock Down (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 desee continuar el combate, el árbitro seguirá la cuenta hasta "Yeo-dul" (ocho) para la recuperación del competidor. El árbitro determinará 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 a la cuenta de "Yeo-dul", el árbitro anunciará al otro competidor ganador por K.O.
 - 1.5 La cuenta deberá continuar incluso después del final del asalto o habiendo acabado el tiempo del 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 "Yeo-dul", 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 haya sufrido un K.O., a consecuencia de un golpe en la cabeza, podrá volver a competir 30 días después del K.O. con la autorización por escrito de un médico designado por la pertinente federación nacional.

EXPLICACIÓN (1):

Mantener al atacante apartado: En este caso el competidor que está en 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, 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 desee 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 del uno al diez: *Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop y Yeol.*

EXPLICACION (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. La confirmación final de la situación del competidor, después de la cuenta de ocho, es sólo procedimental y el árbitro no debe perder tiempo innecesariamente antes de 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 "Yeodul" (ocho), el árbitro declarará al otro competidor ganador por K.O., después de contar hasta "Yeol" (diez).

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 "Yeodul" (ocho), el árbitro debe declarar al otro competidor ganador, después de contar primero "A-hop" (nueve) y "Yeol" (diez). Expresar el deseo de continuar después de la cuenta de "Yeodul" (ocho) no puede ser considerado válido. Incluso si el competidor expresa el deseo de reanudar a la cuenta de "Yeodul" (ocho), el árbitro puede seguir contando y puede declarar finalizado el combate si determina que el competidor está incapacitado para reanudar la competición.

EXPLICACIÓN (5)

Cuando un competidor ha recibido un golpe potente y el daño parece serio, el árbitro puede suspender la cuenta y llamar para los primeros auxilios, o hacerlo a la vez que hace la cuenta.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

1. El árbitro no debe dejar pasar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta "Yeodul" (ocho) como resultado de observar la situación del competidor durante la realización de la cuenta.
2. Cuando un competidor se recupera claramente antes de la cuenta de "Yeodul" (ocho) 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 entonces los procedimientos del artículo 19 deben ser seguidos.

Artículo 19 Procedimientos para suspender el combate

1. Si un combate ha de ser suspendido a causa de lesión de uno o de los dos competidores, el árbitro tomará las siguientes medidas. Por otro lado, en los casos en los que el tiempo deba ser suspendido y no sea para primeros auxilios, el árbitro declarará "Shi-gan" (tiempo indefinido) y reanudará el combate a la declaración de "Kye-sok" (continuar):
 - 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" (tiempo médico).
 - 1.2 El árbitro permitirá al competidor recibir primeros auxilios en el tiempo de 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 halla en peligro debido a una pérdida de conocimiento o cuya apariencia tras un derribo sea peligrosa para la salud, el árbitro ha de suspender el combate inmediatamente y ordenar que le sean administrados primeros auxilios. El árbitro deberá declarar perdedor al competidor causante de la lesión si es debida a un ataque prohibido que se debiera penalizar por "Gam-jeom". Si la lesión no fuera resultado de una acción ilegal que debiera ser penalizado por "Gam-jeom", se

decidirá el ganador basándose en la puntuación del combate, antes de la suspensión del tiempo.

EXPLICACIÓN (1):

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 el combate finalizado. En este caso el resultado del combate será decidido como sigue:
 - I- El que ha causado la lesión será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una falta grave "Gam-jeom".
 - II- El competidor incapacitado será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
 - III- Si la lesión no está relacionada con el contexto de la competición, el ganador será decidido por la puntuación del combate antes de la suspensión. Si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será invalidado.

2. Cuando la gravedad de la lesión no es seria, el competidor tiene un minuto después de la declaración de "Kye-shi" (tiempo) para recibir el tratamiento necesario.
 - I- Permiso para el tratamiento médico. Cuando el árbitro determina que el tratamiento médico es necesario, puede ordenar la asistencia del médico de la Competición.
 - II- Orden para reanudar la competición. Es decisión del árbitro, tras consultar al médico de la Competición, 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.
 - III- Mientras el competidor está recibiendo la asistencia del médico o está en proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kye-shi", el árbitro comienza la cuenta en voz alta anunciando el paso del tiempo a intervalos de cinco segundos. Cuando el competidor no puede retornar a la marca del competidor al final del periodo de un minuto, el resultado del combate será decidido.
 - IV- Después de la declaración de "Kye-shi", el intervalo de tiempo de un minuto es estrictamente observado sin tener en cuenta la disponibilidad del médico de la Competición. Sin embargo, cuando se requiera tratamiento médico y el médico está ausente o es necesario tratamiento adicional, el límite de tiempo de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.
 - V- Si la reanudación de la competición es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado de acuerdo con el sub-artículo 1 I 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:
 - I- Si lo sucedido es el resultado de una falta grave (Gam-jeom) de un competidor, este será el perdedor.
 - II- Si lo sucedido no está relacionado con cualquier falta grave (Gam-jeom), el resultado del combate será determinado por la puntuación del combate en el instante de la suspensión del mismo. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será anulado y el Comité Organizador decidirá el momento apropiado para volver a realizar el combate.
 - III- Si la decisión es el resultado de una falta grave (Gam-jeom) para ambos competidores, ambos competidores perderán.

EXPLICACION (2):

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

1. Cuando circunstancias incontrolables requieran la suspensión del combate, el árbitro suspenderá el combate y seguirá las directrices del Comité de Organización de la competición.

2. 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.
3. 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.

Artículo 20 Árbitros y Jueces

1. Calificaciones.

Los poseedores del Certificado de Árbitro Internacional registrado por la WTF.

2. Obligaciones.

Árbitro:

- (1) El árbitro deberá controlar el combate.
- (2) El árbitro deberá declarar “Shi-jak”, “Keu-man”, “Kal-yeo”, “Kye-sok” y “Kye-shi”, al ganador y al perdedor, las deducciones de puntos, amonestaciones y retirada. Toda declaración del árbitro deberá llevarse a cabo habiendo sido confirmados los resultados.
- (3) El árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientemente según las normas establecidas.
- (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 dos jueces de esquina dieron punto y los otros dos no lo dieron, el árbitro central tiene la autoridad para deshacer el empate decidiendo si fue punto.
- (5) En caso de empate, la decisión de superioridad deberá ser tomada por todo el equipo arbitral, después del cuarto asalto, de acuerdo con el Artículo 15.2.

Jueces:

- (1) Los jueces deberán marcar los puntos válidos inmediatamente.
- (2) Los jueces deberán dar su opinión honradamente siempre que sea requerida por el árbitro.

3. Responsabilidad para juzgar.

Las decisiones tomadas por los árbitros y por los jueces serán decisivas y ellos serán responsables de sus decisiones ante el Comité de Arbitraje y Apelación.

4. Uniforme de los árbitros y de los jueces.

- (1) Los árbitros y los jueces deberán llevar el uniforme designado por la WTF.
- (2) Los árbitros y los jueces no deberán llevar ningún material al área de competición que pueda interferir en el combate.

INTERPRETACION:

El Presidente del Comité de Arbitraje y Apelación puede, si es necesario, pedir al Delegado Técnico de la WTF que ordene reemplazar a algún árbitro en el caso de que haya sido asignado incorrectamente a un combate, o cuando se juzgue que un árbitro tiene una conducta incorrecta o ha 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 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. Sin embargo, esto no será aceptado si uno de los coach ha solicitado una revisión inmediata del video replay. Este artículo también se aplicará en el caso de que el árbitro cuente por error o haga una cuenta impropia, los jueces pueden tener una opinión contraria a la del árbitro, en este caso deberá levantar su mano, a la cuenta de “Seht” (tres) o “Neht” (cuatro).

Artículo 21 Crono (recorder)

El crono (recorder) 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.

Artículo 22 Asignación de Árbitros y Jueces

1. Composición del equipo de arbitraje:
 - 1) Si no se utilizan protectores electrónicos el equipo de arbitraje estará compuesto por un árbitro y cuatro jueces.
 - 2) En caso de utilizar protectores electrónicos el equipo de arbitraje estará compuesto por un árbitro y tres jueces.
2. Asignación del equipo de arbitraje:
 - 1) La asignación de los árbitros y jueces se realizará después de haber fijado el programa de la competición.
 - 2) Los árbitros y jueces con la misma nacionalidad que la de los competidores no deberán ser asignados para ese combate. No obstante, se puede hacer una excepción para los jueces, en caso de que el número total de oficiales sea insuficiente.

INTERPRETACIÓN:

Los detalles sobre los requisitos, obligaciones, organización etc. del estamento arbitral, seguirán las Regulaciones de Administración de los Árbitros Internacionales de la WTF.

Artículo 23 Otros asuntos no especificados en el Reglamento

En caso de que ocurran otros asuntos no especificados en el Reglamento, se procederá de la siguiente manera:

1. Los asuntos relacionados con la competición deberán ser decididos mediante consenso del equipo de arbitraje del combate en cuestión.
2. Los asuntos que no estén relacionados con la competición, como problemas técnicos, problemas de competición, etc. serán decididos por el Delegado Técnico.
3. El Comité Organizador deberá proveer con un reproductor de vídeo en cada zona de combate para grabar y preservar el contenido del combate.

Artículo 24 Arbitraje y Apelación

1. Composición del comité supervisor de la competición y apelaciones.
 - 1) Cualificación de los miembros: El Comité de Supervisión del Campeonato se compone de un presidente y no más de seis miembros. El Comité de Supervisión del Campeonato podrá estar integrado por el presidente, vicepresidente o miembros de los Comités Técnicos, de Arbitraje, Juegos o Educación; o personas con suficiente experiencia en Taekwondo, recomendados por el Presidente de la WTF o el Secretario General.
 - 2) El Delegado Técnico actuará como Presidente del Comité de Supervisión del Campeonato.
 - 3) El Presidente del Comité Técnico de la WTF actuará como delegado técnico en los Juegos Olímpicos y en los campeonatos promovidos por la WTF (p.e. WTF Campeonato Mundial de Taekwondo, WTF Campeonato Mundial Junior de Taekwondo y WTF Copa del Mundo de Taekwondo por Equipos). Así como en el WTF Campeonato Mundial de Taekwondo de Poomse, el Presidente de la Comisión de Poomse de la WTF será designado como Delegado Técnico. En ausencia del Presidente del Comité Técnico de la WTF o Presidente de la Comisión de Poomse de la WTF, el Presidente de la WTF designará al Delegado Técnico en los eventos promovidos por la WTF.
2. Responsabilidad:

- 1) El Comité Supervisor evaluará la actuación de los árbitros. Los miembros del Consejo de Supervisión del Campeonato asistirá el Delegado Técnico en la gestión global de las competiciones. El Comité de Supervisión también al mismo tiempo actuará como Comité Extraordinario de Sanción durante la competición con respecto a cuestiones de gestión del campeonato.
 - 2) Cada pista tendrá un Juez de Revisión compuesto por un Árbitro Internacional con categoría de clase "S" o "1". El Juez de Revisión también puede servir como crono del área de competición correspondiente. Es responsabilidad del Juez de Revisión revisar una repetición instantánea con el miembro pertinente del Consejo de Supervisión y de informar al árbitro central de la decisión.
3. Procedimiento de una revisión instantánea de Video Replay
- 1) En caso de que haya una objeción a una decisión de los árbitros durante la competición, el coach de un equipo puede hacer una petición al árbitro central para una revisión inmediata de Video Replay.
 - 2) Cuando un entrenador presenta una reclamación, el árbitro central se dirigirá al entrenador y le preguntará el motivo de la protesta. Los motivos de protesta para el Video Replay se limita a los errores de juicio de hecho tales como impacto de un ataque, la gravedad de una acción o conducta, la intención, el momento de un acto en relación con una declaración o área. En el caso de la utilización de protectores de tronco electrónicos, el Video Replay, no puede ser solicitado para las áreas calificadas con el transmisor en el protector del tronco electrónico. El alcance de la solicitud del Video Replay se limita a una única acción que se produjese dentro de los cinco (5) segundos antes desde el momento de la solicitud de Video Replay. Una vez que el entrenador levanta la tarjeta azul o roja para la solicitud del Video Replay, se considerará que el entrenador ha utilizado su recurso asignado bajo cualquier circunstancia. Una reclamación después del final del asalto no podrá ser aceptada, salvo en el caso de la muerte súbita.
 - 3) El árbitro deberá solicitar al Jurado la revisión del Video Replay. Un miembro del Comité de Supervisión, que no será de la misma nacionalidad que los competidores, se dirigirá al área para la revisión del Video Replay.
 - 4) Después de la revisión del Video Replay, el Juez de Revisión deberá informar al árbitro central de la decisión final. En el caso de que el Juez de Revisión y el miembro del Consejo de Supervisión del Campeonato no puedan tomar una decisión, la decisión final será tomada por el Delegado Técnico.
 - 5) La decisión del Jurado de Revisión se efectuará en los dos (2) minutos siguientes a que la apelación fuese comunicada al Juez de Revisión.
 - 6) Cada entrenador tendrá una oportunidad de apelación para solicitar el Video Replay por combate. Si la protesta tiene éxito y el punto impugnado se corrige, el entrenador seguirá teniendo el derecho de apelación de Video Replay para el combate correspondiente.
 - 7) En el curso de un campeonato, no hay límite del número total de apelaciones que un entrenador tiene derecho de hacer por participante. Sin embargo, si el entrenador ha tenido dos apelaciones rechazadas para un participante, perderá el derecho a cualquier otra protesta. Basado en el tamaño del Campeonato, el Delegado Técnico puede reducir el número de recursos a un (1) por Campeonato.
 - 8) La decisión del Juez de Revisión es definitiva, ningún recurso posterior será aceptado durante o después del combate, con la excepción de los errores en la determinación del resultado, los errores en el cálculo de la puntuación de combate o error de identificación del competidor. En tales casos, una protesta oficial podría ser presentado de acuerdo con el "Procedimiento de protesta después del combate" en el artículo 24 (Explicación 2).
 - 9) En el caso de una apelación exitosa, el Comité de Supervisión del campeonato deberá investigar el combate al final del día de la competición y tomar medidas disciplinarias contra los árbitros que se trate, si fuese necesario.
 - 10) Si en el campeonato el sistema de Video Replay no está disponible, se aplicará el siguiente procedimiento:

En caso de que haya una objeción a una decisión arbitral, un delegado oficial del equipo debe presentar una solicitud para una nueva evaluación de la decisión (solicitud de protesta), junto con el importe correspondiente a la Junta de Arbitraje (Comité de Supervisión del Campeonato) dentro de los 10 minutos posteriores al combate pertinente. La deliberación de re-evaluación se llevará a cabo con la exclusión de los miembros de la misma nacionalidad que la del competidor en cuestión, la resolución de la deliberación se hará por mayoría. Los miembros de la Junta de Arbitraje (Comité de Supervisión) podrán citar a los árbitros para la confirmación de los hechos. La resolución de la Junta de Arbitraje (Comité de Supervisión) será definitiva y no se aplicarán otros medios de apelación. Los procedimientos de deliberación son los siguientes:

- a) Después de revisar la solicitud de protesta, ésta ha de ser sancionada de acuerdo con el criterio de "aceptable" o "inaceptable".
- b) Si es necesario, el comité puede escuchar las opiniones de los árbitros y jueces.
- c) Si es necesario, el comité puede revisar las pruebas materiales de la decisión, como los datos registrados por escrito o visual.
- d) Tras la deliberación, la junta realizará una votación secreta para determinar una decisión por mayoría.
- e) El Presidente hará un informe sobre los resultados de la deliberación y hará de conocimiento público los resultados.
- f) Proceso posterior tras la decisión:
 - i. Los errores en la determinación del resultado, errores en el cálculo de la puntuación de combate o error en la identificación de un competidor han de ser corregidos.
 - ii. Los errores en la aplicación de las normas: Cuando el comité determina que el árbitro cometió un error manifiesto en la aplicación de las normas de competición, el resultado del error será corregido y el árbitro será sancionado.
 - iii. Los errores de juicio de hecho: Cuando el comité decida que hubo un error claro en juzgar los hechos como el impacto de un golpe, la gravedad de una acción o conducta, la intención, el momento de un acto en relación con una declaración o área, la decisión no será modificada y los árbitros que se considera que han cometido el error serán castigados

4. Procedimiento de sanción:

- a) El Presidente de la WTF o el Secretario General (en caso de su ausencia, el Delegado Técnico) podrá solicitar que el Comité Extraordinario de Sanción se reúna para la deliberación cuando cualquiera de las siguientes conductas son cometidas por un entrenador o un competidor:
 - i. Interferir en la dirección del combate.
 - ii. La agitación de los espectadores o propagar rumores falsos.
- b) Cuando se juzgue razonable, el Comité Extraordinario de Sanción deliberará al respecto y tomará medidas disciplinarias de inmediato. El resultado de las deliberaciones se dará a conocer al público e informará después a la Secretaría de la WTF.
- c) El Comité Extraordinario de sanción puede convocar a la persona en cuestión para la confirmación de los hechos.

INTERPRETACIÓN:

El Comité de Supervisión del campeonato estará integrado por al menos cinco miembros elegibles y el número de miembros de la Junta debe ser un número impar.

INTERPRETACIÓN (1):

El Presidente del Comité de Supervisión del campeonato podrá recomendar que el Delegado Técnico sustituya a los árbitros: El Delegado Técnico puede instruir al Director de arbitraje para reemplazar a los árbitros en cuestión a raíz de la petición del Presidente del Comité de Supervisión del campeonato.

INTERPRETACIÓN (2):

El procedimiento de protesta tras el combate: En el caso de errores en el cálculo de la puntuación del campeonato o en la identificación de un competidor, una protesta puede ser presentada de la siguiente manera:

- 1) El entrenador pertinente podrá presentar una solicitud de re-evaluación de la decisión (solicitud de protesta), junto con la tasa de protesta de 200 dólares EE.UU (no reembolsables) al Comité de Supervisión en los 10 minutos después del combate pertinente.
- 2) La deliberación de la re-evaluación se efectuará con exclusión de los miembros de la misma nacionalidad que la de cualquier competidor en cuestión, y la resolución en la deliberación se hará por decisión mayoritaria.
- 3) Los miembros del Comité de Supervisión del campeonato podrá citar a los árbitros para la confirmación de los hechos, y revisar las pruebas materiales de la decisión, como los datos registrados por escrito o visual.
- 4) El Consejo dará a conocer los resultados de la deliberación en los 15 minutos desde el momento en que se presentó la protesta.
- 5) Cuando se determina que los árbitros cometieron errores claros en la determinación del resultado, cálculo erróneo de la calificación o la identificación errónea de un competidor, el resultado se rectificará.
- 6) La resolución hecha por el Comité es definitiva, y no se podrá apelar.
- 7) La parte que reciba un fallo adverso tendrá la opción de presentar una apelación al Tribunal de Arbitraje del Deporte, según lo dispuesto en la Carta Olímpica.

INTERPRETACIÓN (3):

Con excepción de los miembros de la misma nacionalidad ...: "Si hay miembros en el Comité de Supervisión de la misma nacionalidad que alguno de los competidores, esos miembros deben ser excluidos de dicho comité. En todos los casos, el número de miembros del comité debe ser un número impar. Si el Presidente es el que no es elegible, un Presidente temporal debe ser elegido por los miembros restantes.

INTERPRETACIÓN (4):

Comité Extraordinario de Sanción: los procedimientos de deliberación de una sanción se corresponde con el de Arbitraje, y los detalles de una sanción cumplirá con las Reglamentaciones en Sanciones.

Señales manuales del árbitro

1. Llamada de los competidores

- 1) Levantar ambos puños cerrados, el pulgar sobre el dedo medio y el índice extendido a la altura del pecho.
- 2) Extender hacia abajo los brazos volteados, apuntando a la marca del competidor "Chung" con el dedo índice derecho y con el dedo índice izquierdo hacia la marca del competidor "Hong".

2. "Cha-ryeot" / "Kyong-rye"

- 1) Elevar las palmas de las manos frente a frente con los pulgares plegados a la altura de las cejas. Mantener los brazos separados a ambos lados del tronco en un ángulo de 45 grados, dando la orden verbal de "Cha-ryeot".
- 2) Traer ambas manos al frente de la boca del estómago con las palmas hacia abajo mientras se da la orden verbal de "Kyong-rye". Mantener la distancia de un puño entre las puntas de los dedos de ambas manos y entre las manos y el tronco.

3. "Joon-bi"

- 1) Plegar el brazo derecho hacia arriba en un ángulo de 45 grados y los dedos estirados cerca de la oreja derecha.
 - 2) Extender el brazo derecho hacia abajo a la altura de la boca del estómago en una posición de "Wen-Apkubi" (Un paso adelante con el pie izquierdo), dando la orden verbal de "Joon-bi"
- Mientras estas acciones toman lugar, colocar el brazo izquierdo a lo largo del lado del tronco con el puño ligeramente cerrado.

4. "Shi-jak"

- 1) Tomar la posición de "Bum-seogi" desde la postura de "Joon-bi" por retraimiento de la pierna izquierda, abriendo ambos brazos en 45 grados desde el hombro, con las palmas abiertas.
- 2) Rápidamente atraer ambos brazos frente al pecho con una separación de 25cm una frente a otra, dando la orden verbal de "Shi-jak".

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

- 1) Extender el brazo derecho con la palma abierta bajando a la altura de la boca del estómago, tomando la posición de "Wen-apseogi" y dar la orden verbal "Kal-yeo" / "Keu-man"

6. "Kye-sok"

- 1) Llevar la punta de los dedos de la mano derecha en sable cerca de la oreja en la postura de "Kal-yeo" dar la orden verbal de "Kye-sok"

7. Declaración de Ganador

- 1) En caso de que el competidor "Chong" sea el ganador, mirarlo.
 - 2) Llevar el puño derecho cerrado a la boca del estómago.
 - 3) Extender el brazo derecho hacia arriba en un ángulo de 45 grados con la palma abierta por encima, declarando "Chong-Sung".
- Mientras estas acciones tienen lugar, colocar la otra mano a lo largo del lado del tronco con el puño ligeramente cerrado.
 - En caso de que el competidor "Hong" sea el ganador, seguir el mismo procedimiento y declarar "Hong-Sung" usando la mano izquierda.

8. "Kye-shi"

- 1) Extender el brazo derecho encorvado hacia abajo con un ángulo interior de 135 grados, apuntando a la mesa del Registrador con el dedo índice.

9. “Shi-gan”

- 1) Cruzar los dedos índices de ambas manos con el izquierdo por encima ante el surco perpendicular del labio superior.

10. Conteo

- 1) Contar desde “Hana” (Uno) hasta “Yeol” (Diez) usando ambas manos. Estirar los dedos uno por uno desde el pulgar de la mano derecha con un segundo de intervalo. Cuando el conteo llega a “Da-seot” (5) y “Yeol” (10), voltear la palma de la mano hacia el competidor pertinente.

11. Declaración de “Kyong-go”

- 1) Llevar el puño derecho doblado con el dedo índice estirado detrás de la oreja derecha.
- 2) Apuntando a la frente del competidor pertinente, estirar el brazo derecho y declarar “Kyong-go”

12. Declaración de “Gam-jeom”

- 1) Elevar verticalmente el puño derecho con el dedo índice estirado, declarar “Gam-jeom”.

13. Advertencia (“Joo-eui”)

- 1) Extender el brazo derecho con un ángulo interior de 135 grados y apuntando de frente al competidor pertinente con el dedo índice.
- 2) Voltear la palma de la mano derecha hacia delante y balancearla una sola vez de izquierda a derecha.
- 3) Llevar el puño derecho cerrado solo con el dedo índice estirado (Para permitir al competidor pertinente que el Árbitro le aplique la advertencia)

14. Anulación de puntos anotados

Este es un recordatorio del artículo 12.5 del Reglamento de Competencia que estipula que la anulación de los puntos marcados debe hacerse inmediatamente después de la orden de “Kal-yeo”.

- 1) En posición de “Cha-ryeot” levantar la palma derecha delante de la frente a una distancia de 20cm desde la misma.
 - 2) Balancear la palma derecha dos veces horizontalmente de derecha a izquierda tan ampliamente como la distancia de hombros, para anular el o los puntos anotados.
- Después del movimiento, mostrar la señal de “Shi-gan” a la mesa del Registrador y declarar la penalidad al competidor pertinente. El tiempo debe registrarse de nuevo a partir de la declaración de “Kye-sok” después de aplicar la penalidad

Terminología del arbitraje

INICIO DEL COMBATE

CHONG	Llamada Competidor Azul
HONG	Llamada Competidor Rojo
CHA-RYEOT	Atención, Firmes (frente a frente)
KYONG-RYE	Saludo
JOON-BI	Preparados, Listos
SHI-JAK	Empezar

INICIO 2º y 3er ASALTO

CHONG	Llamada del Competidor Azul
HONG	Llamada del Competidor Rojo
JOON-BI	Preparados, listos
SHI-JAK	Empezar

SUSPENSION Y REANUDAR

KAL-YEO	Separarse
KYE-SOK	Continuar

SANCIONES

KYONG-GO	Amonestación
GAM-JEOM	Deducción de Punto
JOO-EUI	Aviso

TIEMPO

KYE-SHI	Tiempo Médico (1 minuto)
SHI-GAN	Tiempo del Árbitro (indefinido)

FIN DEL COMBATE

KEU-MAN	Alto, Parar
CHONG	Llamada Competidor Azul
HONG	Llamada Competidor Rojo
CHA-RYEOT	Atención, Firmes (frente a frente)
KYONG-RYE	Saludo

VENCEDOR

CHONG SUNG	Vencedor Azul
HONG SUNG	Vencedor Rojo

LA CUENTA

HANA	Uno
DUL	Dos
SET	Tres
NET	Cuatro
DASOT	Cinco
YOSOT	Seis
ILGOP	Siete
YODOL	Ocho
AHOP	Nueve
YOL	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	Inguinal
PAL POHODE	Antebrazos
CHUNGENG POHODE	Canillera
MORI POHODE	Cabezal
I PAL POHODE	Protector bucal

Uniformes y Protectores

UNIFORME DEL ÁRBITRO

NACIONAL

- Corbata azul marino
- Camisa blanca
- Pantalón azul o negro
- Zapatillas blancas

INTERNACIONAL

- El designado por la W.T.F.

UNIFORME Y PROTECTORES DEL COMPETIDOR



DOBOK



CINTURÓN



PETO



CANILLERAS



CABEZAL



ANTEBRAZOS



INGUINAL FEMENINA



INGUINAL MASCULINA



PROTECTOR BUCAL