

FEDERACIÓN MUNDIAL DE TAEKWONDO



REGLAMENTO E INTERPRETACIÓN DE ARBITRAJE EN COMBATE DE TAEKWONDO

(En vigencia a partir del Diciembre 26 de 2012)



***Traducido Por:
YONNY NELSON ARIAS BONILLA
Federación Colombiana de Taekwondo
C.N. 7th DAN Kukkiwon
Arbitro Internacional 2^{da} Clase***



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios y a todas las personas que me han colaborado para que este proyecto sea una realidad, en especial a mi Familia que me respalda incondicionalmente en los Seminarios, a la Federación Colombiana de Taekwondo, a todos mis Maestros y Amigos que siempre han depositado su confianza en mí, como también a la UNIVERSIDAD DE SANTANDER “UDES” Sede Bucaramanga, que en todo momento me han apoyado en todo lo referente a la publicación del libro Reglamento de Arbitraje en Combate de Taekwondo.





FINALIDAD

Este trabajo lo presento, a la Federación Colombiana de Taekwondo como labor adelantada y requisito, para obtener el grado **8º** Dan, y que a la vez sirva como guía de Arbitraje para todos los Árbitros de Taekwondo en Colombia y el mundo de habla Hispana.

Yonny Nelson Arias Bonilla
Miembro “Comisión Arbitral”
yonnynelson@yahoo.com
Federación Colombiana de Taekwondo

Promulgada: 28 de Mayo 1973
Modificada: 01 de Octubre 1977
Modificada: 23 de Febrero 1982
Modificada: 19 de Octubre 1983
Modificada: 01 de Junio 1986
Modificada: 07 de Octubre 1989
Modificada: 28 de Octubre 1991
Modificada: 17 de Agosto 1993
Modificada: 18 de Noviembre 1997
Modificada: 31 de Octubre 2001
Modificada: 23 de Septiembre 2003
Modificada: 12 de Abril 2005
Modificada: 13 de Febrero 2009
Modificada: 02 de Marzo 2010
Modificada: 07 de Octubre 2010
Modificada: 30 de Abril 2011
Modificada: 04 de Octubre 2011
Modificada: 03 de Abril 2012
Modificada: 26 de Diciembre 2012

Publicado por la
Federación Mundial de Taekwondo
Seúl, Corea

INDICE

Artículo 1.	Propósito.....	6
Artículo 2.	Aplicación.....	7
Artículo 3.	Área de competencia.....	8
Artículo 4.	Competidores.....	12
Artículo 5.	División de pesos.....	15
Artículo 6.	Clasificación y métodos de competencia.....	19
Artículo 7.	Duración de la contienda.....	22
Artículo 8.	Sorteo de los participantes.....	23
Artículo 9.	Pesaje.....	24
Artículo 10.	Procedimiento para la contienda.....	25
Artículo 11.	Técnicas y áreas permitidas.....	27
Artículo 12.	Puntos válidos.....	28
Artículo 13.	Puntuación y publicación.....	30
Artículo 14.	Actos prohibidos y sanciones.....	33
Artículo 15.	Muerte súbita y decisión de superioridad.....	39
Artículo 16.	Decisiones.....	41
Artículo 17.	Derribo.....	44
Artículo 18.	Procedimiento en caso de derribo.....	45
Artículo 19.	Procedimiento para suspender la contienda.....	48
Artículo 20.	Funcionarios Técnicos.....	51
Artículo 21.	Repetición instantánea con vídeo.....	55
Artículo 22.	Sanciones.....	58
Artículo 23.	Otros asuntos no especificados en las reglas.....	60
	Señales de mano del Árbitro.....	62
	Ortografía y fonética de los términos de TKD.....	89

REGLAS DE COMPETENCIA E INTERPRETACION

Artículo 1. Propósito

- 1.** El propósito de las Reglas de Competencia es la de dirigir justa e imparcialmente todos los asuntos relacionados con las Competencias en todos los niveles que sean promovidas y/u organizadas por la **WTF**, y sus Uniones Continentales y Asociaciones Nacionales Miembros, para asegurar la aplicación de las Reglas Establecidas.

(Interpretación)

El objetivo del **Artículo 1** es el de asegurar la unificación en todo el mundo de las Competencias de **TKD**. Cualquier Competencia que no siga los Principios Fundamentales de éstas Reglas no podrá ser reconocida como una Competencia de **TKD**.

Artículo 2. Aplicación

- 1.** Las Reglas de Competencia se aplicarán para todas las Competencias que sean promovidas y/u organizadas por la **WTF**, por cada Unión Continental o Asociaciones Nacionales Miembro. Sin embargo, cualquier Asociación Nacional Afiliada que desee modificar alguna o cualquier parte de las Reglas de Competencia debe obtener primero la aprobación previa de la **WTF**. En caso de que una Unión Continental y/o Asociación Nacional Miembro viole estas Reglas de Competencia, sin obtener primero la aprobación previa de la **WTF**, la **WTF** puede ejercer su discreción en desaprobar o rechazar esta solicitud del Torneo Internacional pertinente. Además, la **WTF** podrá tomar medidas disciplinarias contra la Unión Continental o Asociación Nacional Miembro pertinente.
- 2.** El Comité Organizador de las Competencias que sean promovidas o autorizadas por la **WTF**, se regirán por el Código Médico.

(Explicación # 1)

Primero obtener la aprobación:

Cualquier Organización que desee realizar cambios en alguna parte de las Reglas existentes, debe presentar ante la **WTF** el contenido de la modificación deseada, junto con las razones del cambio deseado. La aprobación de cualquier cambio en éstas Reglas debe ser recibida por la **WTF** al menos un mes antes de la Competencia programada. La **WTF** puede aplicar Las Reglas de Competencia con modificaciones en sus Campeonatos promovidos, con la decisión adoptada por el Delegado Técnico, previa aprobación del Presidente.

Artículo 3. Área de Competencia

- 1.** Para la Organización de los Campeonatos de Taekwondo promovidas por la **WTF**, se requiere de un escenario con la capacidad de un mínimo de sillas para acomodar **3.000** personas. La medida de la pista debe ser como mínimo de **40m X 60m** con una óptima información audiovisual, tal como está estipulado y ordenado en el **Manual Técnico para Competidores** y Espectadores. La altura del escenario debe ser como mínimo de **10m.** del suelo al techo. La iluminación debe ser de un mínimo de intensidad entre **1500 lux** y un máximo de **1800 lux** y debe estar dirigida sobre el Área de Competencia, desde lo más alto a lo más bajo del escenario. Toda disposición debe ser culminada por lo menos dos (**2**) días antes de iniciar la Competencia y estará sujeta a la aprobación del Delegado Técnico.
- 2.** El Área de Competencia debe medir **8m x 8m** utilizando el Sistema métrico decimal. El Área debe tener una superficie plana sin ninguna obstrucción o proyección, y estar cubierta con un material elástico no resbaladizo. El Área de Competencia puede ser instalada de ser necesario, sobre una plataforma de **0.6 a 1m.** de altura desde su base, y la parte exterior de la Línea Límite estará dispuesta con una inclinación de no menos de **30°** grados para la seguridad de los **Competidores.**

3. Demarcación del Área de Competencia

- 3.1** El área de **8m x 8m** será llamada Área de Combate, y estará marcada de **Color Azul** y la Línea Marginal del Área de Combate será llamada Línea Límite. La parte exterior de la Línea Límite deberá estar marcada de **Color Rojo** o **Amarillo.** Al frente de la Línea Límite adyacente, serán para los Escritorios del Apuntador y el de la Comisión Médica y se llamará Línea Límite **#1.** Desde la Línea Límite **#1** las otras Líneas Límite, estarán dispuestas, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj y serán llamadas Línea Límite **#2, #3 y #4.**

4. Indicación de las Posiciones

4.1 Posición del Árbitro:

La posición para el **Árbitro**, estará marcada con un punto a **1.5m** hacia atrás del punto central del Área de Combate hacia la tercera (**3^{era}**) Línea Límite, designada como la Marca del **Árbitro.**

4.2 Posición de los Jueces:

La posición del **1^{er} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m** frente a la esquina de la Línea Límite **#1** y Línea Límite **#2.** La posición del **2^{do} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m** frente a la esquina de la Línea Límite **#2** y la Línea Límite **#3.** La posición del **3^{er} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m** frente a la esquina de la Línea Límite **#3** y la Línea Límite **#4.** La

posición del **4^{to} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m** frente a la esquina de la Línea Límite #4 y la Línea Límite #1.

En caso de ser necesario la presencia de tres **(3) Jueces**, la posición para el **1^{er} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m** frente a la esquina de la Línea Límite #1 y Línea Límite #2. La posición del **2^{do} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m hacia** fuera del centro de la tercera Línea Límite y debe estar mirando hacia el punto central del Área de Combate. La posición del **3^{er} Juez**, estará marcada con un punto a **0.5m** frente a la esquina de la Línea Límite #4 y la Línea Límite #1.

4.3 Posición para los Registradores:

La posición para los Registradores estará marcada por seguridad, con un punto **2m** hacia atrás de la Línea Límite #1 mirando hacia el Área de Combate y **2m** adyacente de la esquina de la Línea Límite # 1 y la Línea Límite #2.

4.4 Posición para la Comisión Médica:

La posición para la Comisión Médica, estará marcada por seguridad con un punto a más de **3m**, hacia el lado derecho de la Línea Límite.

4.5 Posición para los Competidores:

La posición para los **Competidores**, estará marcada con dos puntos opuestos, a **1m** del punto central del Área de Contienda, a **4m** de la Línea Límite #1 (el **Competidor** Azul hacia la Línea Límite #2 y el **Competidor** Rojo hacia la Línea Límite #4).

4.6 Posición para los Entrenadores:

La posición para los **Entrenadores** estará marcada por seguridad, con un punto a **1m** hacia atrás frente al punto central de la Línea Límite de cada lado del **Competidor**. Los **Entrenadores** no deben levantarse mientras estén dirigiendo (excepto para el caso cuando requieran la **Revisión de Video**) y no deben abandonar la zona demarcada de **1m x 1m** que indica la posición para el **Entrenador**. En caso de la violación de esta Regla, El Arbitro debe otorgar un “**Kyong-go**” al **Entrenador** pertinente.

4.7 Posición para la Mesa de Inspección:

La posición para la Mesa de Inspección deberá estar cerca de la entrada del Área de Competencia para la inspección del equipo protector de los **Competidores**.

(Explicación # 1)

Lona Elástica:

El grado de elasticidad y deslizamiento de la lona, debe estar aprobada por la **WTF** antes de las Competencia.

(Explicación # 2)

Medidas del Área de Contienda:

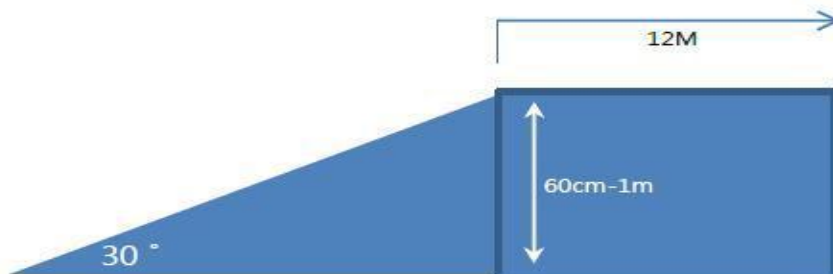
El Área de Combate dispondrá de un área de seguridad de no menos de **2m** de ancho que lo rodee. Por consiguiente, una Cancha deberá tener no menos de **12m x 12m** o **14m x 14m** de ancho.

(Explicación # 3)

Plataforma de Competencia:

La Plataforma de Competencia debe ser construida de acuerdo al siguiente diagrama.

Diagram 2. Competition Platform (경기대 그림)



(Explicación # 4)

Las posiciones del **Árbitro** y de los **Competidores** deben estar indicadas en la lona de un color diferente al color de la lona.

(Explicación # 5)

Color:

La combinación del color de la superficie de la lona, debe evitar producir reflejos desagradables, o de cansar la vista de los **Competidores** y de los Espectadores. La combinación del color debe también ajustarse apropiadamente con los accesorios del **Competidor**, el Uniforme y la superficie del Área de Competencia.

(Explicación # 6)

Mesa de Inspección:

En la Mesa de Inspección, el Inspector revisará que todos los materiales utilizados por el **Competidor** estén aprobados por la **WTF** y si le calzan correctamente. En caso de que se considere inadecuado, al **Competidor** se le pedirá que cambie el equipo protector.

(Guía para Oficiar #1)

El **Árbitro** debe tener un completo entendimiento de las dimensiones del Área de Combate y de la aplicación de estas dimensiones al oficiar, ya que se deben utilizar los límites completos del Área de Combate, con el fin de evitar excesivas interrupciones en la Contienda.

Diagram 1. A court (코트 구성도)

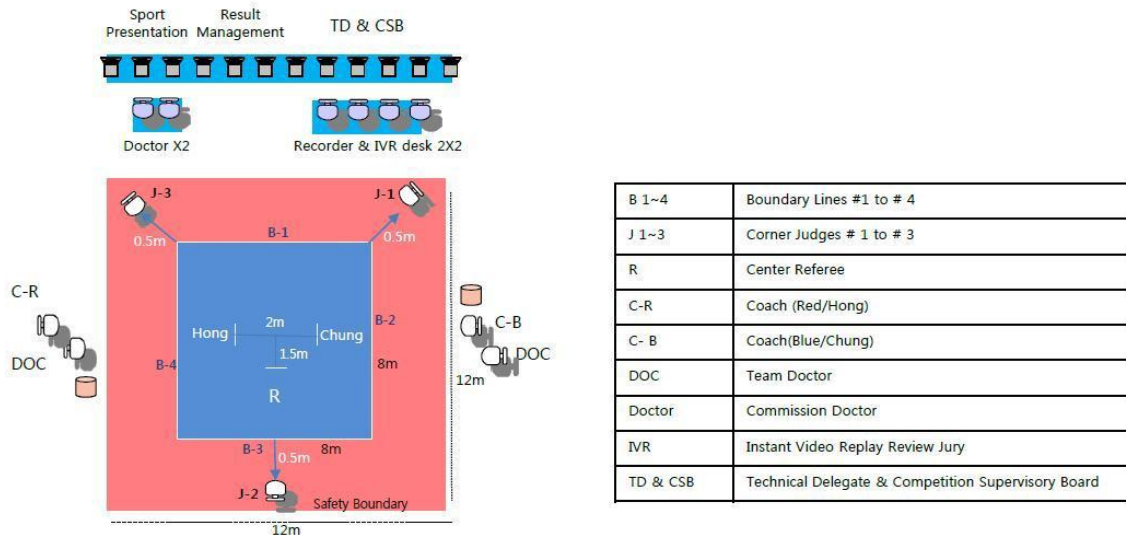
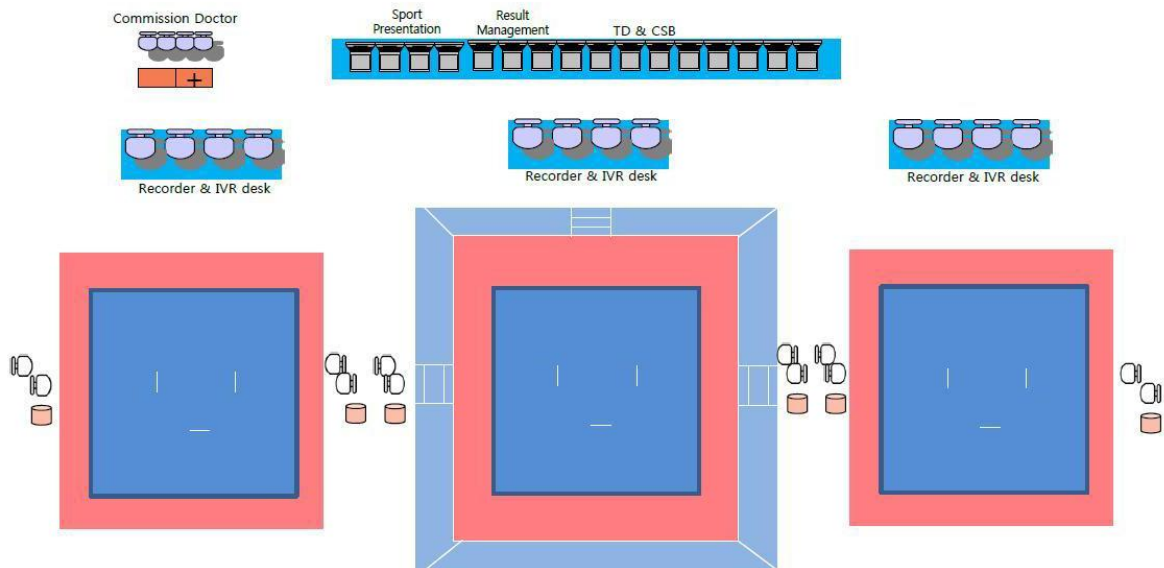


Diagram 3. Field of play for multiple courts (여러 코트일 때 경기장 그림)



Artículo 4. Los Competidores

1. Requisitos para los Competidores:

- 1.1** Tener la Nacionalidad del Equipo en el que participa.
- 1.2** Estar recomendado por la Asociación Nacional de **TKD** de la **WTF**.
- 1.3** Tener el Certificado del **DAN** de **TKD** expedido por la **Kukkiwon** o **WTF**.
- 1.4** Tener la Licencia de Atleta Internacional de la **WTF (GAL)**.
- 1.5** Los **Competidores** con la edad de por lo menos de 17 años, en el año que se celebra el torneo correspondiente (**15 - 17** años de edad para los Campeonatos Junior de **TKD** y las edades de **12 – 14** años para los Campeonatos **Cadetes**). Las edades de los juegos Olímpicos Juveniles, puede ser diferente dependiendo de la decisión del **COI**.

(Interpretación)

La edad límite se basa en el año y no en la fecha. Por ejemplo, si el Campeonato Junior de **TKD** se celebra el **11 de Junio de 2013**, aquellos **Competidores** nacidos entre el **1 de enero de 1996** y **31 de Diciembre de 1998** están aptos para participar.

2. Uniforme y equipo protector del Competidor:

- 2.1** En las Competencias listadas en el calendario de eventos de la **WTF**, el uniforme de los **Competidores** y todo el Equipo de la Competencia, tales como, pero no limitados a un Tatami, PSS, IVR y equipamiento de protección deben ser aquellos aprobados por la **WTF**.
- 2.2** Un **Competidor** debe usar aprobado por la **WTF**: el Uniforme, el Protector de Tronco, de Cabeza, de Ingle, de Antebrazos, de Espinillas, de Manos y Calcetines con Sensores (en caso de utilizar PSS) y estar equipado con el Protector Bucal antes de ingresar al Área de Combate. El Protector de Cabeza debe llevarse discretamente debajo de brazo Izquierdo al ingresar al Área de Combate. El Protector de Cabeza se debe colocar siguiendo la señal del Árbitro antes de iniciar la Contienda.
- 2.3** Los protectores de Ingle, Antebrazos y Espinillas deben ser usados por dentro del Uniforme de **TKD**. El **Competidor** debe llevar el Equipo Protector aprobado por la **WTF**, así como los Guantes y Protector Bucal para su uso personal. El uso de cualquier otro elemento en la cabeza que no sea el Protector de Cabeza, no se permitirá. Cualquier elemento religioso debe ser usado por debajo del Protector de Cabeza o por dentro del Dobok y estos no deben interferir o de causar daño al **Competidor** Oponente.

- 2.4** Las especificaciones en los Uniformes de Competencia de Taekwondo (**Dobok**), Equipos de Protección, y todos los demás equipos se establecerán por separado.
- 2.5** El Comité Organizador de los Campeonatos promovidos por la **WTF**, será responsable de la preparación de todo el equipo requerido para el Campeonato. La aprobación anterior de la **WTF**, será requerida con un número de piezas de equipo, previsto en el **Manual Técnico**. Como requisito de la **WTF**, El Comité Organizador deberá proporcionar los Equipos de forma gratuita a todos los Atletas en el lugar de calentamiento, antes y durante las Competencias.

3. Prueba Anti-Doping

- 3.1** En los eventos de **TKD** promovidos o autorizados por la **WTF**, el uso o administración de cualquier droga o sustancia química descrita en el Reglamento de la **WTF** como **Anti-doping** están prohibidas. **El Código Anti-doping** de la **WADA** se aplicará para las Competencias de **TKD** de los Juegos Olímpicos y otros Juegos de Múltiples Deportes
- 3.2** La **WTF** puede llevar a cabo cualquier prueba médica de **Dopaje** que estime conveniente para determinar si un **Competidor** ha cometido una infracción a éstas Reglas, y cualquier Ganador que rehúse someterse a esta prueba o a quien se le pruebe haber cometido tal infracción será destituido de su posición final, y el resultado será transferido al siguiente **Competidor** de la tabla de posición de la Competencia.
- 3.3** El Comité Organizador será responsable, de llevar a cabo todos los preparativos necesarios para realizar las pruebas de **Dopaje**.
- 3.4** Los detalles del Reglamento **Anti-doping** de la **WTF**, debe ser Reglamentado como parte de los Estatutos.

(Explicación # 1)

Tener la Nacionalidad del Equipo participante:

Cuando un **Competidor** sea un representante de un Equipo Nacional, su Nacionalidad se decide por la Ciudadanía del País al que está representando, antes de la presentación de la solicitud de participación. La verificación de Ciudadanía se lleva a cabo mediante la inspección del Pasaporte.

Un **Competidor** Nacionalizado en dos o más Países al mismo tiempo, puede representar a uno de Ellos a su elección. Sin embargo, después de haber representado a un País en los Juegos Olímpico, en los Torneos Clasificatorios para Juegos Olímpicos, en Juegos Continentales, Regionales, Campeonatos Mundiales o Regionales reconocidos por la **WTF**, no podrá representar a otro País a menos que hayan transcurrido por lo menos tres

(3) años desde que el **Competidor** representó la última vez a su País. Este plazo podrá ser reducido o incluso suprimido, con el acuerdo de los **NOCs** y la **WTF**. La **WTF** puede tomar medidas disciplinarias en cualquier momento contra el Atleta y su Asociación Nacional Miembro que viole este Artículo, incluyendo pero no limitado a la privación de los logros.

(Explicación # 2)

Protector bucal:

El protector bucal está limitado a ser de color blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de utilizar el Protector Bucal puede ser eximida previa presentación de un diagnóstico médico, certificando que el Protector Bucal puede causar daño al **Competidor**.

Artículo 5. División de Pesos

1. Los pesos están divididos dentro de las Divisiones Masculinas y Femeninas y clasificadas de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- de 54 kg.	- 54 kg.	- 46 kg	- 46 kg
- de 58 kg.	+ de 54 Kg. - 58 Kg.	- de 49 kg.	+ de 46 Kg. - 49 Kg.
- de 63 kg.	+ de 58 Kg. - 63 Kg.	- de 53 kg.	+ de 49 Kg. - 53 Kg.
- de 68 kg.	+ de 63 Kg. - 68 Kg.	- de 57 kg.	+ de 53 Kg. - 57 Kg.
- de 74 kg.	+ de 68Kg. - 74 Kg.	- de 62 kg.	+ de 57 Kg. -62 Kg.
- de 80 kg.	+ de 74 Kg. - 80 Kg.	- de 67 kg.	+ de 62 Kg. - 67 Kg.
- de 87 kg.	+ de 80 Kg. - 87 Kg.	- de 73 kg.	+ de 67 Kg. - 73 Kg.
+ de 87 kg.	+ de 87 Kg.	+ de 73 kg.	+ de 73 Kg.

2. La división de pesos para los Juegos Olímpicos, se clasifican de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- de 58 kg.	- 58 kg.	- de 49 kg.	- 49 kg.
- de 68 kg.	+ de 58 Kg. - 68 Kg.	- de 57 kg.	+ de 49 Kg. - 57 Kg.
- de 80 kg.	+ de 68 Kg. - 80 Kg.	- de 67 kg.	+ de 57 Kg. - 67 Kg.
+ de 80 kg.	+ de 80 Kg.	+ de 67 kg.	+ de 67 Kg.

3. La división de los pesos para los Campeonatos Mundiales Juveniles de TKD, se clasifican de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- de 45 kg.	- 45 Kg.	- de 42 kg.	Hasta 42 Kg.
- de 48 kg.	+ de 45 Kg. - 48 Kg.	- de 44 kg.	+ de 42 Kg. - 44 Kg.
- de 51 kg.	+ de 48 Kg. - 51 Kg.	- de 46 kg.	+ de 44 Kg. - 46 Kg.
- de 55 kg.	+ de 51 Kg. - 55 Kg.	- de 49 kg.	+ de 46 Kg. - 49 Kg.
-de 59 kg.	+ de 55 Kg. - 59 Kg.	- de 52 kg.	+ de 49 Kg. - 52 Kg.
- de 63 kg.	+ de 59 Kg. - 63 Kg.	- de 55 kg.	+ de 52 Kg. - 55 Kg.
- de 68 kg.	+ de 63 Kg. - 68 Kg.	- de 59 kg.	+ de 55 Kg. - 59 Kg.
- de 73 kg.	+ de 68 Kg. - 73 Kg.	- de 63 kg.	+ de 59 Kg. - 63 Kg.
- de 78 kg.	+ de 73 Kg. - 78 Kg.	- de 68 kg.	+ de 63 Kg. - 68 Kg.
+ 78 kg.	+ de 78 Kg.	+ de 68 kg.	+ de 68 Kg.

4. La división de pesos para los Juegos Olímpicos Junior, se clasifican de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- de 48 kg.	- 48 Kg.	- de 44 kg	- 44 Kg.
- de 55 kg.	+ de 48 Kg. - 55 Kg.	- de 49 kg.	+ de 44 Kg. - 49 Kg.
- de 63 kg.	+ de 55 Kg. - 63 Kg.	- de 55 kg.	+ de 49 Kg. - 55 Kg.
- de 73 kg.	+ de 63 Kg. - 73 Kg.	- de 63 kg.	+ de 55 Kg. - 63 Kg.
+ de 73 kg.	+ de 73 Kg.	+ de 63kg.	+ de 63 Kg.

5. La división de pesos para los Campeonatos Mundiales Cadetes de TKD, se clasifican de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- de 33 kg.	- 33 Kg.	- de 29 kg.	Hasta 29 Kg.
- de 37 kg.	+ de 33 Kg. - 37 Kg.	- de 33 kg.	+ de 29 Kg. - 33 Kg.
- de 41 kg.	+ de 37 Kg. - 41 Kg.	- de 37 kg.	+ de 33 Kg. - 37 Kg.
- de 45 kg.	+ de 41 Kg. - 45 Kg.	- de 41 kg.	+ de 37 Kg. - 41 Kg.
-de 49 kg.	+ de 45 Kg. - 49 Kg.	- de 44 kg.	+ de 41 Kg. - 44 Kg.
- de 53 kg.	+ de 49 Kg. - 53 Kg.	- de 47 kg.	+ de 44 Kg. - 47 Kg.
- de 57 kg.	+ de 53 Kg. - 57 Kg.	- de 51 kg.	+ de 47 Kg. - 51 Kg.
- de 61 kg.	+ de 57 Kg. - 61 Kg.	- de 55 kg.	+ de 51 Kg. - 55 Kg.
- de 65 kg.	+ de 61 Kg. - 65 Kg.	- de 59 kg.	+ de 55 Kg. - 59 Kg.
+ 78 kg.	+ de 65 Kg.	+ de 68 kg.	+ de 59 Kg.

(Interpretación)

1. Un torneo de TKD es una Competencia la cual se define dentro de las Reglas, por contactos físicos directos y contundentes choques entre los **Competidores**. Con el fin de reducir los impactos de la desigualdad y los factores relativos entre los **Competidores**, así como el de garantizar la seguridad y también de crear las condiciones de igualdad para el intercambio de las Técnicas, se estableció el sistema de la División de Peso.
2. La división de hombres y mujeres en categorías separadas es una Regla Fundamental, los hombres competirán contra hombres y las mujeres contra mujeres.
3. Las divisiones de pesos para los Juegos Olímpicos estas serán decididas en consulta con el COI.

(Explicación # 1)

No excederse de:

El peso límite está definido por el criterio de un decimal por fuera del límite establecido. Por ejemplo, no exceder de 50 Kg. está establecido como hasta 50.0 Kg. 50.1 Kg. Está por encima del límite, resultando en descalificación.

(Explicación # 2)

Más de:

Más de **50.0 Kg.** ocurre en la lectura **50.1 Kg.** y **50.0 Kg.** está por debajo y será considerado como insuficiente, resultando en descalificación.

Artículo 6. Clasificación y Métodos de Competencia

1. Las competencias se clasifican de la siguiente manera:

1.1 La Competencia individual será normalmente entre **Competidores** de la misma categoría de peso. Cuando sea necesario, adjuntar categorías de pesos, se pueden combinar para crear una sola categoría. Ningún **Competidor** le será permitido participar en más de una (1) categoría de peso en un solo evento.

1.2 Competencia por Equipos:

Competencia entre Equipos

1.2.1 Sistema de división de cinco (5) pesos

División Masculina		División Femenina	
- de 54 Kg.	- 54 Kg.	- de 47 Kg.	-47 Kg.
- de 63 Kg.	+ de 54 Kg. - 63 Kg.	- de 54 Kg.	+ de 47 Kg. - 54 Kg.
- de 72 Kg.	+ de 63 Kg. - 72 Kg.	- de 61 Kg.	+ de 54 Kg. - 61 Kg.
- de 82 Kg.	+ de 72 Kg. - 82 Kg.	- de 68 Kg.	+ de 61 Kg. - 68 Kg.
+ de 82 Kg.	+ de 82 Kg.	+ de 68 Kg.	+ de 68 Kg.

1.2.2 Sistema de división de 8 de pesos

1.2.3 Sistema de división de cuatro (4) pesos (por la consolidación de las ochos “8” divisiones de pesos en cuatro “4” divisiones de pesos, combinando dos Divisiones de peso adjuntas).

1.2.4 Una División de peso, con cierto rango de peso Tag-team (Equipo-Variable) en un formato de Competencia.

2. Los sistemas de competencia están divididas como sigue:

2.1 Torneo con el sistema de eliminación sencilla.

2.2 Torneo con el sistema de Rondas (en este sistema todos los **Competidores** se dividen en grupos y deben enfrentarse todos contra todos).

3. La Competencia de **TKD** para los Juegos Olímpicos se usará el sistema individual de Competencia entre **Competidores**, con la combinación de Torneo de eliminación directa y repechaje.
4. Toda Competencia de Nivel-Internacional reconocida por la **WTF** debe estar conformada con la participación de al menos cuatro “4” Países con no menos de cuatro “4” **Competidores** inscritos por cada categoría de peso, y cualquier categoría de peso, con menos de cuatro “4” **Competidores** inscritos no puede ser reconocida en los resultados Oficiales.
5. La Serie Gran Prix de **TKD Mundial de la WTF**, se organizará basados en los procedimientos más recientes establecidos por la **WTF**, del Mundial de **TKD WTF Grand Prix Series**.

(Interpretación)

1. En el sistema de torneo, la Competencia está fundada sobre bases individuales. Sin embargo, la posición del Equipo también puede ser determinada por la suma individual de las posiciones, conforme al sistema general de puntuación.

➤ Sistema de puntuación

La posición del Equipo se decidirá por la puntuación total, basadas en los siguientes lineamientos:

- ✓ Un (1) punto básico por cada **Competidor** que ingrese al Área de Competencia después de pasar el Pesaje oficial.
 - ✓ Un (1) punto por cada victoria (incluyendo victoria por un by).
 - ✓ Adicionar siete (7) puntos por cada medalla de oro.
 - ✓ Adicionar tres (3) puntos por cada medalla de plata.
 - ✓ Adicionar un (1) punto por cada medalla de bronce.
 - ✓ En caso de que más de dos (2) Equipos estén empatados en la puntuación, la posición se decidirá por:
 - 1) El número de medallas de oro, plata y bronce ganadas por el Equipo en su orden.
 - 2) El de mayor número de **Competidores** participantes.
 - 3) El que tenga el mayor puntaje, iniciando desde la categoría más pesada.
2. En el sistema de Competencia por Equipos, el resultado de cada Equipo **Competidor** se determina por los resultados individuales del Equipo.

(Explicación # 1)

Consolidación de las categorías de peso:

El método de las consolidaciones se ajustará a las divisiones de los Pesos Olímpicos.

(Explicación # 2)

Formato para las categorías de ocho pesos:

De acuerdo a la competencia de ocho **(8)** categorías de pesos, el Equipo que gane cinco **(5)** o más categorías, es el victorioso. En caso de que la posición del Equipo no esté definida debido a un empate en puntos **(Cuatro a Cuatro)**, Cada Equipo deberá designar un representante para Combatir en una pelea por el desempate, en este formato, los **Competidores** no podrán ser sustituidos.

(Interpretación)

3. En el formato anterior, si antes de que todos los Combates hayan sido realizados y un Equipo logre la mayoría de victorias, los restantes Combates deberán en principio, también ser realizados. Si el Equipo perdedor deseara renunciar a los Combates restantes, el resultado será anotado como pérdida por Abandono, sin la adición de los puntos acumulados.

(Interpretación)

4. En el Campeonato Copa Mundo por Equipos de la **WTF**, se organizará basado en el más reciente procedimiento establecido para los Campeonatos Copa Mundo por Equipo.

Artículo 7. Duración de la Contienda

- 1.** La duración de la Contienda será de tres **(3) Round** de dos **(2)** minutos cada uno, con un periodo de descanso de un **(1)** minuto entre **Round**. En caso de un empate en la puntuación después de finalizado el tercer **(3^{er}) Round**, un cuarto **(4^{to}) Round** de dos **(2)** minutos de extra tiempo se llevará a cabo por Muerte Súbita, después del periodo de descanso de un **(1)** minuto del tercer **(3^{er}) Round**.
- 2.** La duración de cada **Round** puede ser ajustado a un **(1)** minuto por tres **(3) Round**, un minuto y treinta **(1:30)** por tres **(3) Rounds**, o de dos **(2)** minutos por dos **(2) Rounds** con la aprobación del Delegado Técnico de la Competencia pertinente.

Artículo 8. Sorteos de Los Participantes

- 1.** El sorteo de los Participantes se llevará a cabo uno o dos días antes de la primera Competencia en presencia de los Funcionarios de la **WTF** y representantes de los Equipos Participantes. El método y orden del sorteo será determinado por el Delegado Técnico.
- 2.** El Delegado Técnico sorteará o designará un Oficial para el sorteo de las Naciones Participantes, en nombre de las Naciones que no estén presentes en la elaboración del sorteo de los participantes.
- 3.** Cierta número de Atletas se pueden sembrar basados en su posición en el Ranking Mundial de la **WTF**. Las directrices detalladas se estipulan en los Estatutos del Ranking Mundial.

Artículo 9. El Pesaje

- 1.** El Pesaje de los **Competidores** para el día de la Competencia será finalizado el día anterior de la Competencia pertinente.
- 2.** Durante el Pesaje, los **Competidores** deben usar ropa interior masculina y las **Competidoras** ropa interior femenina y sujetadores. Sin embargo, el Pesaje puede ser realizado en desnudo en caso de que el **Competidor(a)** así lo desee.
- 3.** El Pesaje se efectuará una sola vez, sin embargo, un Pesaje más se concederá dentro del tiempo límite a cualquier **Competidor** que no clasifique la primera vez.
- 4.** Para no ser descalificado durante el primer Pesaje Oficial, una báscula idéntica a la oficial, debe ser instalarse en el sitio de alojamiento de los **Competidores** o en el Área de Competencia para previos Pesajes.

(Explicación # 1)

✓ *Los Competidores en el día de la Competencia:*

Esta se define para aquellos **Competidores** listados para competir en el día programado por el Comité Organizador o la **WTF**.

✓ *Un día antes de la Competencia pertinente:*

El tiempo para el Pesaje será definido por el Comité Organizador, y a los Participantes les será informado por los Jefes de Equipos en reunión. La duración del Pesaje será de dos (2) horas como máximo.

(Explicación # 2)

Un sitio diferente para el Pesaje debe ser instalado para los participantes masculino y femenino, y el género de los Oficiales del Pesaje debe ser del mismo que el de los **Competidores**.

(Explicación # 3)

Descalificación durante el Pesaje Oficial:

Cuando un **Competidor** sea descalificado en el Pesaje Oficial, el punto de participación del **Competidor** no será válido.

(Explicación # 4)

Una Báscula Idéntica a la Oficial:

Las Básculas de prácticas deben ser del mismo tipo y calibradas como la Báscula Oficial y estos hechos debe ser verificado antes de la Competencia, por el Comité Organizador.

Artículo 10. Procedimiento para la Contienda

1. Llamado para los Competidores:

Los nombres de los **Competidores** se anunciarán desde el Escritorio, llamando a los Atletas tres (3) veces, comenzando treinta minutos antes de programado el inicio del Combate programado.

2. Inspección Física, de Vestuario y Accesorios:

Después de ser llamados, los **Competidores** se someterán a la inspección física, de vestuario y accesorios, en la Mesa de Inspección designada para el revisador nombrado por la **WTF**, y el **Competidor** no debe mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe llevar ningún material el cual pudiera causar daño al otro **Competidor**.

3. Ingreso al Área de Competencia:

Después de la **Revisión**, el **Competidor** debe ingresar al Área de Calentamiento, con un **Entrenador** y un Médico del Equipo o de un Fisioterapeuta (si lo tiene).

4. Procedimientos Antes de Iniciar y Después de Finalizar la Contienda:

4.1 Antes de iniciar el Combate El **Arbitro** llamará “**Chung, Hong**”. Ambos **Competidores** ingresarán al Área de Contienda con su Protector de Cabeza firmemente sujetado bajo su brazo izquierdo. Cuando cualquiera de los **Competidores** no está presente o se presenta sin estar completamente vestido, esto incluye todos los equipos de protección, uniforme, etc. En la Zona del **Entrenador** en el momento en que El **Arbitro** llame “**Chung, Hong**” él /ella serán considerado como retirados de la Contienda, el **Arbitro** debe declarar al Oponente como el **Ganador**.

4.2 Los **Competidores** deben mirarse entre sí y realizar el saludo en posición de pie a la orden del **Árbitro** de “**Cha-ryeot**” (atención) y “**Kyeong-rye**” (saludo). La posición de saludo será efectuada de forma natural erguida de “**Cha-ryeot**” doblando la cintura a un ángulo de más de treinta grado (30°), con una inclinación de cabeza de más de cuarenta y cinco grados (45°). Después del saludo, los **Competidores** deberán de ponerse su Protector de Cabeza.

4.3 El **Árbitro** iniciará el Combate con la orden de “**Joon-bi**” (Listos) y “**Shi-jak**” (comenzar).

4.4 La Contienda en cada **Round** se comenzará con la orden del **Árbitro** de “**Shi-jak**” (comenzar)”, y finalizarla con la orden de “**Keu-man**” (Final). Incluso si el **Árbitro** no ha declarado “**Keu-man**” (Final), la Contienda se considerará finalizada, cuando el tiempo del reloj de la Contienda finalice.

4.5 Después de finalizar el último **Round**, los **Competidores** deben mirarse entre sí desde su posición designada. Los **Competidores** deberán quitarse su protector de cabeza e intercambiar saludos de pie a la orden del **Árbitro** de “**Cha-ryeot**” y “**Kyeong-rye**”. Los **Competidores** deben esperar la decisión del **Árbitro** en posición de pie.

4.6 El **Árbitro** declarará al **Ganador**, levantando su propia mano del lado del **Competidor Ganador**.

4.7 Retirada de los **Competidores**.

5. Procedimientos de la Contienda en Competencias por Equipos:

5.1 Ambos Equipos deben formarse en línea mirándose entre sí, y presentándose en orden desde la marca del **Competidor** hacia la **1^{ra}** Línea Límite.

5.2 El procedimiento antes de iniciar y después de finalizar la Contienda se llevará cabo como está en el literal **4** de este **Artículo**.

5.3 Ambos Equipos deben abandonar del Área de Combate y esperar en el área designada para cada **Round** del Combate.

5.4 Ambos Equipos deben alinearse en el Área de Combate inmediatamente después del final del último **Round** mirándose entre sí.

5.5 El **Árbitro** declarará al Equipo **Ganador**, levantando su propia mano del lado del Equipo **Ganador**.

(Explicación # 1)

Equipo Médico o un Fisioterapeuta:

En el momento de la inscripción para los Directivos del Equipo, las copias de los Certificados pertinentes y Licencias autorizadas de los Médicos o Fisioterapeutas del Equipo escritas en inglés deben ser adjuntadas. Después de la verificación, una tarjeta de Acreditación Especial les será expedida para aquellos del Equipo Médicos o Fisioterapeutas. Solo aquellos que hayan obtenido la debida acreditación le serán permitidos ingresar al Área de Competencia con el **Entrenador**.

(Guías para Oficiar)

En el caso de la utilización de PSS:

El **Árbitro** debe comprobar si el sistema **PSS** y los Sensores de los calcetines usados por ambos **Competidores** funcionan correctamente. Sin embargo, este proceso, puede ser eliminado para ahorrar tiempo y agilización en el manejo de la Competencia.

Artículo 11. Técnicas y Áreas Permitidas

1. Técnicas Permitidas

1.1 Técnica de puño: Asestar un golpe, usando el puño fuertemente cerrado.

1.2 Técnica de pie: Técnicas asestadas, usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2. Áreas permitidas

2.1 El Tronco: Los ataques con las técnicas de puño o del pie sobre las áreas cubiertas por el Protector de Tronco, están permitidas. Sin embargo, tales ataques no serán permitidos sobre las partes de la Columna Vertebral.

2.2 La Cabeza: El área que está por encima de la clavícula. Solo están permitidas las técnicas del pie.

(Explicación # 1)

El término “Técnica de Puño” significa un golpe de ataque poderoso de puño sobre las áreas permitidas del tronco del Oponente. Utilizando la parte frontal del puño fuertemente cerrado y con el brazo totalmente extendido.

(Explicación # 2)

Técnicas de pie:

Cualquier técnica de golpe, usando la parte del pie por debajo del hueso del tobillo, está permitida, mientras que, usando cualquier otra parte de la pierna por encima del hueso del tobillo, es decir, parte de la espinilla o rodilla, etc. no estarán permitidas. En caso de usar Protectores con el Sistema de Puntuación Electrónica (**PSS**), la posición de los sensores, en los calcetines con sensores, será determinado por la **WTF**.

(Explicación # 3)

Tronco:

El área cubierta por el Protector de Tronco entre las axilas y la pelvis es el área legal de ataque. Por lo tanto, el Protector de Tronco debe ser usado conforme a las Reglas, en la talla del Protector de Tronco para cada categoría de peso y el físico de cada **Competidor**. Los **Competidores** en la División del mismo Peso, en Principio, usarán la misma talla de Protector de Tronco, a menos de que sea aprobado el cambio por el Delegado Técnico de la **WTF**, para cualquier caso excepcional.

Artículo 12. Puntos Válidos

1. Área Legal de Puntuación

1.1 Tronco: La zona de color azul o rojo del Protector de Tronco.

1.2 Cabeza: El área por encima de la clavícula (es decir, la parte completa de la cabeza incluyendo ambos oídos y la parte posterior de la cabeza).

2. Los puntos deben ser adjudicado cuando las técnicas permitidas sean asestadas con precisión y poder en las áreas legales de puntuación del tronco. Y con precisión a las áreas legales de puntuación de la cabeza.

3. Los puntos válidos están divididos de la siguiente manera:

5.1 Un (1) punto por un ataque válido sobre el Protector de Tronco.

5.2 Dos (2) puntos por una patada con giro válido sobre el Protector de Tronco.

5.3 Tres (3) puntos por patada válida a la cabeza.

5.4 Cuatro (4) puntos por patada válida con giro a la cabeza.

4. El resultado del Combate, será la suma de los puntos de los tres **Rounds**.

5. Invalidación de puntos:

Cuando un **Competidor** realiza un ataque de puntuación con la ayuda de un Acto Prohibido, los puntos obtenidos serán anulados.

(Explicación # 1)

Exactitud:

Esto significa, el aspecto apropiado de una técnica legal de ataque, con contacto completo en el Oponente dentro de los límites designados como área legal de punto.

(Explicación # 2)

Potencia:

a. Protector de Tronco no equipado con Sensor Electrónico:

Suficiente poder es demostrado cuando el cuerpo del Oponente es desplazado bruscamente por el impacto del golpe.

b. En caso de usar PSS :

La fuerza del impacto será medida por el **PSS**, con el nivel de la fuerza por el cual los puntos serán obtenidos, variando por las divisiones de peso y sexo.

(Guía para Oficiar)

Cuando cualquier parte del pie toca la cabeza del Oponente, será considerado punto válido.

(Guía para Oficiar)

Cuando un **Competidor** sea derribado debido al ataque legítimo del Oponente con punto válido, el **Árbitro** primero, deberá comprobar las condiciones del **Competidor** y decidir si realiza o no el conteo. Si el **Árbitro** determina que el **Competidor** no puede continuar la contienda, el **Árbitro** puede parar el Combate y declarar al **Ganador** por **K.O.** Cuando un **Competidor** sea derribado por un ataque legítimo del Oponente sin registrar punto(s) válido, el **Árbitro** reanudará el Combate después de comprobar las condiciones del Atleta o adoptar las medidas de conformidad con el **Artículo 18 “Procedimiento en caso de “knock-down”** y Los criterios de “knock-down” se hará de acuerdo con el **Artículo 17.**

(Explicación # 3)

Invalidación de punto:

Esta es una Regla en la que los puntos obtenidos a través de técnicas o acciones ilegales no serán válidos. En este caso, el **Árbitro** deberá indicar la invalidación del punto con la señal de mano y declarar la falta apropiada.

(Guía para Oficiar)

Si la situación anterior ocurre, el **Árbitro** declarará inmediatamente “**Kal-yeo**” y debe primero invalidar el punto con la señal de mano, y seguidamente declarar la falta correspondiente.

Artículo 13. Puntuación y Publicación

- 1.** Los puntos válidos serán inmediatamente anotados y publicados.
- 2.** En caso de no utilizar los Protectores con el Sistema Electrónico, los puntos válidos serán registrados por cada **Juez** utilizando el pulsador electrónico de puntuación o la hoja de puntuación del **Juez**. Los puntos registrados con el instrumento de puntuación del **Juez** serán inmediatamente publicados.
- 3. Uso de protectores de Tronco con Sistema Electrónico:**
 - 3.1** Los puntos válidos en la sección media del tronco serán registrados automáticamente por el transmisor del sistema de puntuación del protector. En caso de ser una patada válida con giro sobre el protector de Tronco, el “punto válido” será reconocido automáticamente por el transmisor del sistema de puntuación del protector, mientras que el “giro válido” debe ser registrado por los **Jueces**.
 - 3.2** Los puntos válidos en la cabeza o el ataque con el puño, serán registrados por cada **Juez** usando el instrumento electrónico de puntuación o en la hoja de puntuación del **Juez**. De acuerdo a la patada en la cabeza y si es con giro los **Jueces** registrarán los puntos válidos y el “giro válido”.
- 4.** En caso de usar tres (**3**) **Jueces**, los puntos válidos serán aquellos anotados por dos (**2**) o más **Jueces**. En caso de usar cuatro (**4**) **Jueces** los puntos válidos serán aquellos anotados por tres (**3**) o más **Jueces**.

(Interpretación)

El Protector y el Sistema de Puntuación Electrónica deben cumplir con todos los requisitos de la **WTF** para mejorar la capacidad de la competencia y asegurar un resultado justo del Combate.

(Interpretación)

Es un principio de estas Reglas, de que los puntos deben ser anotados inmediatamente. Este principio debe ser seguido sin importar el método de puntuación utilizado.

(Explicación # 1)

Los puntos serán inmediatamente registrados:

Puntuación inmediata, significa anotar el punto inmediatamente después de asestada una técnica puntuable. Los puntos otorgados después de que un periodo de tiempo haya transcurrido no pueden ser considerados válidos.

(Explicación # 2)

Inmediatamente anotados y publicados:

Un punto que haya sido otorgado por los **Jueces** será inmediatamente publicado en el tablero de puntuación.

(Explicación # 3)

En caso de no utilizar protectores con el sistema de sensores (PSS):

Toda puntuación debe ser hecha en conformidad con la propia decisión del **Juez**. Allí debe haber un equipo disponible que sea capaz de transferir inmediatamente el punto obtenido al tablero de puntuación. Sin embargo, cuando el equipo de puntuación electrónico no está disponible, los puntos serán inmediatamente anotados en la hoja de puntuación del **Juez** y publicados al final del **Round**.

(Explicación # 4)

En caso de utilizar protectores con el Sistema de Sensores Electrónicos:

Un **(1)** punto será validado si el transmisor reconoce el punto válido y los **Jueces** deben otorgar un punto por el “giro válido”. En caso de que el transmisor no reconozca el punto, el punto de “giro válido” marcado por los **Jueces** no será reconocido por el sistema.

(Guía para Oficiar)

Los **Jueces** deben respetar el principio de puntuación inmediata, independiente del sistema de puntuación utilizado. Otorgar un punto al final del **Round** es una violación a ésta Regla.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Sanciones

- 1.** Las Sanciones de cualquier Acto Prohibidos serán declaradas por el **Árbitro**.
- 2.** Las Sanciones están divididas en “**Kyong-go**” (Sanción de Amonestación) y “**Gam-jeom**” (Sanción de Deducción).
- 3.** Dos “**Kyong-go**” serán contabilizados como un **(1)** punto adicional para el **Competidor** Oponente. Sin embargo, al final el “**Kyong-go**” impar no será contabilizado en el total general.
- 4.** Un “**Gam-jeom**” será contabilizado como un **(1)** punto adicional para el **Competidor** Oponente.

5. Actos Prohibidos

5.1 Los siguientes actos están clasificados como actos prohibidos, y un “**Kyong-go**” será declarado.

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 cualquier parte de la cabeza del Oponente con la mano.

5.1.8 Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de un **Competidor** o de un **Entrenador**.

5.1.9 Levantar la rodilla para evitar un ataque válido o para impedir el progreso de un ataque.

5.2 Los siguientes actos serán clasificados como Actos Prohibidos, y un “**Gam-jeom**” será declarado:

5.2.1 Atacar a Oponente después de “**Kal-yeo**”.

5.2.2 Atacar al Oponente caído.

5.2.3 Lanzar al Oponente, por agarrar o enganchar el pie que ataca en el aire o por empujar al Oponente con la mano.

5.2.4 Atacar intencionalmente cualquier parte de la cabeza del Oponente con la mano.

5.2.5 Atacar intencionalmente por debajo de la cintura.

5.2.6 Interrumpir el progreso del Combate, por parte del **Entrenador** o del **Competidor**.

5.2.7 Comentarios extremos o comportamiento violentos por parte de un **Entrenador** o de un **Competidor**.

5.2.8 Evitar intencionalmente el Combate.

5.2.9 En caso de la utilización de **PSS**, antes de cada **Round** del Combate, el **Árbitro** debe comprobar si se ha realizado cualquier intento de manipular el Sistema Electrónico de Puntuación o de usar cualquier otro método para incrementar la sensibilidad de los sensores del calcetín. En caso de que considere la manipulación intencional, el **Árbitro** se reserva el derecho de otorgar un **“Gam-jeom”** al **Competidor** pertinente o se reserva el derecho de declarar del Atleta infractor como perdedor por Faltas, basado en el grado de intencionalidad de la infracción.

- 6.** Cuando un **Competidor** se rehúsa intencionalmente cumplir con las Reglas de Competencia o las órdenes del **Árbitro**, el **Árbitro** puede declarar al **Competidor**, perdedor por descalificación, después del período de un **(1)** minuto.
- 7.** Cuando un **Competidor** recibe ocho **(8)** **“Kyong-go”** o cuatro **(4)** **“Gam-jeom”**, o en caso de cualquier combinación entre **“Kyong-go”** y **“Gam-jeom”**, que sumen menos cuatro **(-4)** puntos, el **Árbitro** declarará al **Competidor**, perdedor por Sanciones.
- 8.** En el Artículo **14.7**, Los **“Kyong-go”** y **“Gam-jeom”** deben ser contabilizados en el resultado total de los tres **(3)** **Rounds**.
- 9.** Cuando el **Árbitro** suspenda una Combate para la declaración de un **“Kyong-go”** o **“Gam-jeom”**, el tiempo de la contienda no se contabilizará desde el momento en que el **Árbitro** declare **“Shi-gan”**, y se reiniciará cuando se declare **“Kye-sok”**.

(Interpretación)

Objetivos en el establecimiento prohibidos y las sanciones:

- (1)** Para proteger los **Competidores**.
- (2)** Para asegurar un manejo justo de la Contienda.
- (3)** Y Para fomentar las técnicas apropiadas o ideales.

(Explicación #1)

Dos **“Kyong-go”** serán contabilizados, como la suma de un **(1)** punto para el **Competidor** Oponente. Sin embargo, al final el **“Kyong-go”** impar no tendrá valor en el puntaje total. Cada dos **(2)** **“Kyong-go”** serán contabilizados como un **(1)** punto adicional para el **Competidor** Oponente, sin tener en cuenta si las faltas cometidas son de las mismas o de diferentes actos, y sin tener en cuenta el **Round** en el cual ellas ocurran.

(Explicación #2)

Actos prohibidos que resultan en sanciones de “Kyong-go”

I. *Cruzar la Línea Límite:*

Un “**Kyong-go**” será declarado, cuando los dos pies de un **Competidor** crucen La Línea Límite. El “**Kyong-go**” no será declarado si un **Competidor** cruza la Línea Límite como resultado de un acto prohibido del **Competidor** Oponente.

II. *Evadir o retrasar el Combate:*

Este acto implica un estancamiento o sin ninguna intención de atacar. Un **Competidor** que continuamente se desplace con un estilo de no Combate se le otorgará una falta. Sin embargo, el **Árbitro** deberá distinguir la evasión intencional de la defensa táctica, la Sanción no será otorgada por defensa táctica. Si ambos **Competidores** permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, el **Árbitro** hará la señalización y ordenará “**Combate**”. Un “**Kyong-go**” será declarado para ambos **Competidores** si permanecen inactivos después de diez (10) segundos de haber sido dado la orden, o al **Competidor** que retrocede desde su posición original.

Girar la espalda para evitar el ataque del Oponente, esto debe ser penalizado como lo expresa la falta de un espíritu de Juego Limpio, ya que esto puede causar graves lesiones. La misma falta deberá ser otorgada por evadir el ataque del Oponente por doblar la cintura a un nivel más bajo o agacharse.

“Fingir Lesión” significa, exagerar la lesión o indicar dolor en una parte del cuerpo que no sea objeto de un golpe, con el propósito de demostrar la acción del Oponente como una infracción, o también de exagerar el dolor, con el propósito de que transcurra el tiempo del Combate. En este caso, el **Árbitro** dará la indicación al **Competidor** de continuar el Combate por dos (2) veces con intervalos de cinco (5) segundos, y luego otorgará una falta de “**Kyong-go**” a menos que el **Competidor** siga sus instrucciones.

Un “**Kyong-go**”, también se dará al atleta que le pida al **Árbitro** detener el **Combate** por cualquier motivo (Por ejemplo, con el fin de ajustarse la posición del equipo de protección) o decirle a su **Entrenador** que solicite **Video Replay**.

III. *Caerse:*

Un “**Kyong-go**” será declarado inmediatamente, en caso de caída intencional. En el caso de que un **Competidor** caiga debido a un acto prohibido del Oponente, la falta de “**Kyong-go**” no le será otorgada al **Competidor** caído, mientras que la falta si le será otorgada al Oponente. Tampoco En caso de que un **Competidor** caiga como resultado de un contacto accidental con el Oponente. El “**Kyong-go**” será otorgado al **Competidor** únicamente por reiteración de la caída. En Cuanto a la caída sin intención durante un intercambio de técnicas, la falta no será otorgada.

IV. *Agarrar, Retener o Empujar al Oponente:*

Agarrar: esto incluye agarrar con las manos cualquier parte del cuerpo del Oponente, Uniforme o Equipo de Protección. También incluye, el acto de agarrar el pie o la pierna ya sea enganchándole con la parte superior del antebrazo.

Retener: incluye apresar los hombros del Oponente con las manos o brazos, reteniendo el cuerpo del Oponente con los brazos, con la intención de impedir el movimiento del Oponente. Si durante el Combate, el brazo pasa más allá del hombro o de la axila del Oponente con el propósito antes mencionado, una sanción debe ser declarada.

Los actos de empujar: incluyen desplazar o desequilibrar al Oponente con el propósito de obtener una ventaja en el ataque, empujarle para impedir el ataque, o el de impedir la ejecución normal de una técnica del Oponente, o de empujarlo con las palmas de las manos, el codo, el hombros, el tronco o la cabeza, etc.

V. *Atacar por debajo de la cintura:*

Esta acción se aplica, a un ataque sobre cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un ataque por debajo de la cintura es causado por el receptor del golpe u ocurre en el transcurso de un intercambio de técnicas, la sanción no será otorgada. Este **Artículo** también se aplica para las acciones de fuertes patadas o pisar cualquier parte del muslo, rodilla o espinilla con el propósito de interferir con la técnica del Oponente.

VI. *Cabezazo o atacar con la rodilla:*

Este **Artículo** se refiere a un cabezazo intencional o de atacar con la rodilla, cuando se está muy cerca del Oponente. Sin embargo, contactos con la rodilla que ocurran en las situaciones siguientes no pueden ser penalizadas por este **Artículo**:

- ✓ Cuando el Oponente se precipita inesperadamente, en el momento en que una patada esté siendo ejecutada.
- ✓ Sin darse cuenta, o como resultado de una discrepancia en la distancia de un ataque.

VII. *Golpear la cara del Oponente con las manos:*

Este **Artículo** incluye golpear la cara del Oponente con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, acciones inevitables, derivadas debido a descuido del Oponente tales como bajar excesivamente la cabeza o sin cuidado girar el cuerpo, no pueden ser penalizados por este **Artículo**.

VIII. *Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de un Competidor o de un Entrenador:*

En este caso, el comportamiento indeseable incluye acciones físicas o actitudes las cuales no pueden ser aceptadas de parte de un **Competidor** o de un **Entrenador** como deportista aficionado o **Taekwondista**. Los detalles de estas acciones son los siguientes:

- ✓ Cualquier acción que interfiera con el progreso del Combate.
- ✓ Cualquier acción o conducta, criticando severamente las decisiones de los Oficiales de Arbitraje o de cualquier otro Oficial del Combate, usando métodos irregulares.
- ✓ Comportamiento físico o verbal insultando al **Competidor** Oponente o al **Entrenador**.
- ✓ Gritar o dirigir excesivamente.
- ✓ Cuando cualquier acto innecesario o mala conducta relacionado con el Combate o cualquier otro comportamiento al respecto sea cometido y que no estén dentro de los límites normales de aceptación.

****** Este **Artículo** debe ser entendido con relación al “**Gam-jeom**” del **Sub-artículo 5.2.7**, con respecto al grado de severidad e intencionalidad de la acción. Para los casos severos se aplica El **Sub-artículo 5.2.7**, y para los casos menos severos se aplica este **Sub-artículo**. Sin embargo, si los casos menos severos son vistos repetidas veces el **Sub-artículo 5.2.7** se puede utilizar para sancionar. El **Árbitro** es la única autoridad para distinguir los casos anteriores. Cuando una mala conducta sea cometida por un **Competidor** o un **Entrenador** durante el período de descanso, el **Árbitro** puede declarar inmediatamente la falta, y esa falta será anotada en los resultados del próximo **Round**.

Al **Entrenador** se le otorgará un “**Kyong-go**” cuando él/ella, sale de la zona demarcada de **1m x 1m** para el **Entrenador** o no está sentado en la Silla para el **Entrenador**.

(Explicación # 3)

Actos prohibidos resultando en una sanción de “**Gam-jeom**”

I. *Atacar al Oponente después de “**Kal-yeo**”:*

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesión para el Oponente. El peligro surge por lo siguiente:

- ✓ Después de “**Kal-yeo**”, el Oponente podría, en ese momento, estar en un estado de indefensión inmediata.
- ✓ El impacto de cualquier técnica, que golpea a un **Competidor** después de “**Kal-yeo**”, será mayor. Este tipo de acciones agresivas hacia un Oponente no están de acuerdo con el espíritu de la Competencia de **TKD**. En este sentido, la Sanción deberá ser otorgada para los ataques intencionales contra el Oponente después de “**Kal-yeo**”, independiente del grado de impacto. Una sanción de

“**Gam-jeom**” también debe otorgarse en caso de que un **Competidor** pretenda atacar al Oponente después de “**Kal-yeo**”

II. *Atacar al Oponente caído:*

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesión hacia Oponente. El peligro surge por lo siguiente:

- ✓ El Oponente caído está en un estado de indefensión inmediata.
- ✓ El impacto de cualquier técnica, que golpea al **Competidor** caído será mayor, debido a la posición del Oponente. Este tipo de acciones agresivas hacia un Oponente caído no están en conformidad con el espíritu del **TKD** y como tal no son apropiada en la Competencia de **TKD**. En este sentido, la sanción deberá ser otorgada por atacar intencionalmente al Oponente caído, independiente del grado de impacto. Una sanción de “**Gam-jeom**” también debe otorgarse en caso de que un **Competidor** pretenda atacar al Oponente caído.

III. *Lanzar al Oponente:*

Por agarrarle o engancharle el pie de ataque en el aire o por empujar al Oponente con la mano, o acciones que interfieran con el ataque del Oponente por el enganche del pie de ataque en el aire o empujarlo con la mano.

IV. *Atacar intencionalmente la cara del Oponente con la mano:*

Una Sanción de “**Gam-jeom**” debe ser otorgada a discreción del **Árbitro** por cualquiera de lo siguiente:

- ✓ Cuando el punto de partida del ataque de puño sea realizado por encima del hombro.
- ✓ Cuando el ataque de puño sea realizado en gancho hacia arriba.
- ✓ Cuando el ataque sea realizado a una distancia cercana con el propósito de causar una lesión y no como parte de un intercambio técnico.

V. *Un Entrenador o un Competidor interrumpe el progreso de la contienda:*

- ✓ Cuando un **Entrenador** se sale de la zona Designada para el **Entrenador** durante el Combate, generando disturbio o que intencionalmente abandone el Área de Contienda.
- ✓ Cuando un **Entrenador** va de un lado para otro en el Área de Contienda con el propósito de interferir con el progreso del Combate o de hacer protesta contra la decisión del **Árbitro**.
- ✓ Cuando un **Entrenador** o un **Competidor** amenaza a los Oficiales de Arbitraje o infringe la autoridad de los Oficiales de Arbitraje.

- ✓ Cuando un **Entrenador** o un **Competidor** protesta de forma ilegal interrumpiendo el progreso de la Contienda.
- ✓ Cuando las anteriores conductas sean cometidas por un **Competidor** o un **Entrenador** durante el periodo de descanso, el **Árbitro** puede declarar de inmediato la sanción y ésta falta será anotada en los resultados del próximo Round.

VI. Violencia, o comentarios extremos de mala conducta por parte de un **Competidor o de un **Entrenador**.**

Remítase al **Sub-artículo “5.1.8”** de las Sanciones de **“Kyong-go”**.

VII. *Evadir intencionalmente el Combate:*

En caso de que un **Competidor** intencionalmente da la espalda o retroceda unos pasos (más de dos) para evitar un ataque del Oponente, el Arbitro deberá otorgar un **“Gam-jeom”**. Si el **Árbitro** considera que la acción fue un resultado evidente de la falta de espíritu de Juego Limpio y la Deportividad, el **Árbitro** puede reportarlo al Delegado Técnico después del Combate para la consideración de una futura sanción adicional, contra el **Competidor**.

(Explicación # 4)

El Árbitro puede declarar a un Competidor perdedor por sanciones:

El **Árbitro** puede declarar a un **Competidor** perdedor, sin la acumulación de ocho (8) **“Kyong-go”** o cuatro (4) **“Gam-jeom”**, cuando el **Competidor** o el **Entrenador** ignoren o infrinjan los Principios Básicos de conducta en la Competencia de **TKD**, los Principios Fundamentales de las Reglas de Competición u órdenes del **Árbitro**. Particularmente, si el **Competidor** demuestra la intención de lesionar o cometer una infracción descarada a pesar de las órdenes preventivas del **Árbitro**, tal **Competidor** debe inmediatamente ser declarado perdedor por Sanción.

(Explicación # 5)

Cuando un **Competidor** recibe ocho (8) **“Kyong-go”** o cuatro (4) **“Gam-jeom”** él/ella es automáticamente declarado perdedor. En este caso, el **Árbitro** declarará al **Competidor** Oponente Ganador.

Artículo 15 Muerte súbita y decisión de Superioridad

- 1.** En caso de que el **Ganador** no pueda ser decidido después del tercer (**3^{er}**) **Round**, un cuarto (**4^{to}**) **Round** deberá ser efectuado.
- 2.** En caso de que un Combate avance a un cuarto (**4^{to}**) **Round**, toda la puntuación y sanciones adjudicadas durante los tres primeros **Rounds** serán anuladas, y la decisión será tomada únicamente por los resultados del cuarto (**4^{to}**) **Round**.
- 3.** El **Competidor** que anote el primer punto en el extra **Round** será declarado **Él Ganador**.
- 4.** En caso de que ningún **Competidor** haya obtenido un punto después de finalizado el cuarto (**4^{to}**) **Round**, el **Ganador** será decidido por Superioridad, según lo determinen los **Árbitros** que estén Oficiando. La decisión final se basará por el Criterio de Superioridad únicamente del cuarto (**4^{to}**) **Round**.
- 5.** En caso de utilizar cuatro (**4**) **Oficiales de Arbitraje** “Un **Árbitro** y tres (**3**) **Jueces**”, el **Árbitro** romperá el empate, cuando la decisión esté empatada **2 a 2** entre todos los Oficiales de ese Arbitraje.

(Explicación # 1)

La decisión de Superioridad estará basada:

- 1.** En la iniciativa demostrada durante el cuarto (**4^{to}**) **Round**; La iniciativa se juzga por el dominio técnico de un Oponente a través del manejo agresivo del Combate.
- 2.** El que mayor número de técnicas ejecute.
- 3.** Él que use las técnicas más avanzadas tanto en dificultad y complejidad.
- 4.** Él que demuestre la mejor manera de combatir.

(Explicación # 2)

En caso de que un Atleta conecte con éxito una patada directa a la cabeza, antes de que el Oponente marque una patada al tronco, pero la última acción de patada al tronco es la que se registra, el **Entrenador** del Atleta que impactó la patada a la cabeza, puede solicitar la Revisión del Video. Si el jurado de Revisión determina que la patada a la cabeza fue válida y más rápida que la patada al tronco, el **Árbitro** deberá invalidar el punto (s) anotado por la patada al tronco, y declarar al **Competidor** que asestó la patada a la cabeza como **Él Ganador**.

(Guía para Oficiar)

El procedimiento para la decisión de superioridad será como sigue:

- 1)** Antes del Combate, todos los **Árbitros** que oficien, llevarán la tarjeta de superioridad con Ellos
- 2)** Cuando un Combate tenga que ser decidido por superioridad, el **Árbitro** declarará **“Woo-se-girok”** (Anotación de superioridad).
- 3)** Una vez que el **Árbitro** hace la declaración, los **Jueces** deben anotar al **Ganador** en un lapso de diez (**10**) segundos, mirando hacia la Tarjeta de Superioridad, firmándola y seguidamente entregándolas al **Árbitro**.
- 4)** El **Árbitro** deberá recoger todas las Tarjetas de Superioridad, anotando el resultado final y seguidamente declara El **Ganador**.
- 5)** Después de declarar El **Ganador**, el **Árbitro** debe entregar en la mano las Tarjetas marcadas al Registrador y el Registrador deberá presentar las tarjetas al Delegado Técnico de la **WTF**.

Artículo 16. Las Decisiones

- 1.** Ganar por Knock-out (**KO**).
- 2.** Ganar porque el Árbitro Suspende el Combate (**RSC**).
- 3.** Ganar por Puntuación Final (**PTF**).
- 4.** Ganar por Diferencia de Puntos (**PTG**).
- 5.** Ganar por Muerte Súbita (**SDP**).
- 6.** Ganar por Superioridad (**SUP**).
- 7.** Ganar por Abandono (**WDR**).
- 8.** Ganar por Descalificación (**DSQ**).
- 9.** Ganar por las Faltas Declaradas por el **Árbitro** (**PUN**).

(Explicación # 1)

Ganar por Knock-out:

El **Árbitro** deberá declarar este resultado cuando un **Competidor**, que haya sido derribado por el Oponente con una técnica legítima de punto(s) válido, no pueda demostrar la voluntad de reanudar el Combate a la cuenta de “**Yeo-dul**” (**8**), o cuando el **Árbitro** determine que un **Competidor** no está en condiciones de reanudar el Combate, éste resultado puede ser declarado antes de que hayan transcurrido los diez (**10**) segundos.

(Explicación # 2)

El Árbitro suspende el Combate:

Si es determinado a juicio del **Árbitro** o del Médico (Médico del Equipo o el médico de la Comisión), de que un **Competidor** no puede continuar, incluso que no pueda continuar el Combate después del periodo de recuperación de un (**1**) minuto, o cuando un **Competidor** desatienda la orden del **Árbitro** de continuar, el **Árbitro** declarará al **Competidor** suspendido y al otro **Competidor** El **Ganador**.

(Explicación # 3)

Ganar por la puntuación Final:

Esto se determina por la diferencia de puntos, después de finalizado el tercer (**3^{er}**) **Round**.

(Explicación # 4)

Ganar por diferencia de puntos:

En caso de haber una diferencia de doce (12) puntos entre los dos **Competidores**, en el momento de finalizar el segundo **Round** o en cualquier momento durante el tercer (3^{er}) **Round**, el **Árbitro** suspenderá el Combate y declarará al **Ganador** por diferencia de puntos.

(Explicación # 5)

Ganar por Muerte súbita:

Para este caso remítase al **Artículo 15.3**

(Explicación # 6)

Ganar por Superioridad:

Para este caso remítase al **Artículo 15.4 (Explicación #1)**

(Explicación # 7)

Ganar por abandono:

El **Ganador** se determina, por la retirada de su Oponente:

- ✓ Cuando un **Competidor** se retira del Combate, debido a una lesión o por otras razones.
- ✓ Cuando un **Competidor** no hace por reanudar el Combate, después del periodo de descanso o no responde al llamado para la reanudación del Combate.
- ✓ Cuando el **Entrenador** lanza una toalla al Área de Combate, que significa pérdida del Combate.

(Explicación # 8)

Ganar por descalificación:

Este resultado se determina por el fracaso del **Competidor** en el Pesaje o cuando un **Competidor** pierde su estado como participante antes de comenzar la Competencia.

Las acciones anteriores deben ser diferenciadas de acuerdo con el motivo de la descalificación:

I. En caso de que el Atleta después del sorteo no haya aprobado o no se presentó al pesaje:

El resultado deberá ser reflejado en la hoja de sorteo, y la información deberá ser suministrada a los Funcionarios Técnicos y a todas las personas pertinentes. No se asignarán **Árbitros** para éste Combate. Los Oponentes de los Atletas que no se

presentaron o no demostraron su peso, no tendrán que presentarse en el Área de Contienda.

II. *En caso de que el Atleta pase el Pesaje pero no se presenta en la zona con el Entrenador:*

El **Árbitro** asignado y el Oponente deben esperar en sus posiciones, hasta que el **Árbitro** declare al Oponente **Ganador** del Combate. El procedimiento detallado está estipulado en el **Artículo 10 Numeral 4.1**

(Explicación # 9)

Ganar por Sanciones Declaradas por el Árbitro:

Este resultado es declarado por el **Árbitro**, después de la acumulación de ocho (8) “**Kyong-go**” o cuatro (4) “**Gam-jeom**” o su combinación que sumen menos cuatro (4) puntos, de acuerdo con el Artículo 14.7, o por la decisión del **Árbitro** conforme al Artículo 14.6, del Reglamento de Competencia.

Artículo 17. Derribo

- 1.** Cuando cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies toquen el suelo debido al poder de la técnica del Oponente.
- 2.** Cuando un **Competidor** sea tambaleado o no demuestre la intención o capacidad de continuar.
- 3.** Cuando el **Árbitro** juzgue que el **Competidor** no puede continuar como resultado de haber sido golpeado por una técnica legítima.

(Explicación)

Derribo:

Esta es la situación por el cual un **Competidor** es derribado, tambaleado o es incapaz de responder adecuadamente a los requerimientos del Combate debido a un golpe. Incluso, en ausencia de estas indicaciones, el **Árbitro** puede interpretar como derribo, la situación en la que como resultado del contacto, sería peligroso continuar o cuando exista cualquier duda acerca de la seguridad del **Competidor**.

Artículo 18. Procedimiento en Caso de un Derribo

- 1.** Cuando un **Competidor** sea derribado como resultado del ataque legítimo del Oponente, el **Árbitro** tomará las siguientes medidas:
 - 1.1** El **Árbitro** mantendrá al Atacante alejado del **Competidor** derribado con la declaración de “**Kal-yeo**” (Separarse).
 - 1.2** El **Árbitro** primero chequeará el estado del **Competidor** derribado y contar en voz alta desde “**Ha-nah**” (uno) hasta “**Yeol**” (diez), con intervalos de un segundo hacia el **Competidor** caído, realizando las señales de mano indicando el paso del tiempo.
 - 1.3** En caso de que el **Competidor** caído se levante durante el conteo del **Árbitro** y desee continuar el Combate, el **Árbitro** seguirá el conteo hasta “**Yeo-dul**” (ocho) para la recuperación del **Competidor**. El **Árbitro** debe seguidamente determinar si el **Competidor** está recuperado, y de ser así, reanudará el Combate con la declaración de “**Kye-sok**” (Continuar).
 - 1.4** Cuando un **Competidor** que haya sido derribado y no pueda demostrar la voluntad de continuar el Combate a la cuenta de “**Yeo-dul**” (ocho), el **Árbitro** anunciará al otro **Competidor Ganador** por **K. O.**
 - 1.5** El conteo debe ser continuado incluso después de finalizado el **Round** o de expirado el tiempo del Combate.
 - 1.6** En caso de que ambos **Competidores** estén derribados, el **Árbitro** deberá seguir contando hasta que uno de los **Competidores** no se haya recuperado lo suficiente.
 - 1.7** Cuando ambos **Competidores** no logren recuperarse a la cuenta de “**Yeol**” (diez), el **Ganador** se decidirá por los resultados del Combate antes de haber ocurrido el derribo.
 - 1.8** Cuando sea juzgado por el **Árbitro** que un **Competidor** no puede continuar, el **Árbitro** puede decidir al **Ganador** sin contar o durante el conteo.

2. Procedimientos a seguir después del Combate:

Cualquier **Competidor** que no pudiese continuar el Combate como resultado de una lesión grave, independientemente de cualquier parte del cuerpo, no podrá entrar a competir dentro de los treinta (30) días siguientes, sin la aprobación del Jefe Médico de la **WTF**, y no sin antes haber presentado una certificación por parte del Médico designado por la Federación Nacional pertinente.

(Explicación # 1)

Mantener al atacante alejado:

En este caso, el Oponente de pie debe retornar a la respectiva Marca del **Competidor**. Sin embargo, si el **Competidor** derribado se encuentra cerca de la Marca del **Competidor** Oponente, el Oponente deberá esperar en la Línea de Límite frente a la silla de él/ella su **Entrenador**.

(Guía para officiar)

El **Árbitro** debe estar preparado en todo momento, para la aparición repentina de un derribo, o situación en la que El **Competidor** sea tambaleado, que usualmente se caracteriza por un impacto acompañado de un golpe poderoso.

(Explicación # 2)

En caso de que el Competidor se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el Combate:

El propósito principal del conteo es el de proteger al **Competidor**, incluso si el **Competidor** desea continuar el Combate antes de que el conteo llegue hasta ocho, el **Árbitro** debe contar hasta “**Yeo-dul**” (**Ocho**) antes de reanudar el Combate. Contar hasta “**Yeo-dul**” es obligatorio y no puede ser alterado por el **Árbitro**.

◆ *Conteo del uno hasta el diez:*

Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop y Yeol.

(Explicación # 3)

El Árbitro debe seguidamente determinar si el Competidor se ha recuperado, y de ser así, reiniciará el Combate con la declaración de “Kye-sok”:

El **Árbitro** debe determinar la capacidad del **Competidor** para continuar, mientras él/ella cuenta hasta ocho (**8**). La confirmación final de la condición del **Competidor** después de contar ocho (**8**) es únicamente procedimental y el **Árbitro** no debe innecesariamente perder tiempo antes de reanudar la contienda.

(Explicación # 4)

Cuando un Competidor que haya sido derribado y no puede expresar la voluntad de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul”, el Árbitro deberá anunciar al otro Competidor Ganador por K.O. después de contar hasta “Yeol”:

El **Competidor** expresará su voluntad de continuar el Combate varias veces con el gesto de la posición de Combate con los puños cerrados. Si el **Competidor** no puede demostrar estos gestos a la cuenta de “**Yeo-dul**” (ocho), el **Árbitro** debe declarar al otro **Competidor Ganador** después de haber contado primero “**A-hop**” (nueve) y “**Yeol**” (diez). El expresar la voluntad de continuar después de la cuenta de “**Yeo-dul**” (ocho), no puede ser considerado válido. Incluso si el **Competidor** expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de “**Yeo-dul**” (8), el **Árbitro** puede seguir contando y podrá declarar por encima del **Competidor**, si determina que el **Competidor** es incapaz de reanudar el Combate.

(Explicación # 5)

Cuando un **Competidor** es derribado por un golpe poderoso, y sus condiciones parecen graves, el **Árbitro** puede suspender el conteo y llamar para los Primeros Auxilios o hacerlo conjuntamente con el conteo.

(Guías para Oficiar)

- I.** El **Árbitro** no debe emplear tiempo adicional confirmando la recuperación del **Competidor** después de contar hasta “**Yeo-dul**” como consecuencia de no observar las condiciones del **Competidor** durante la administración del conteo.
- II.** Cuando el **Competidor** se recupera claramente antes de la cuenta de “**Yeo-dul**”, y expresa la voluntad de continuar y el **Árbitro** puede percibe claramente las condiciones del **Competidor**, pero la reanudación se ve impedida por la exigencia de un tratamiento médico, el **Árbitro** primero debe reanudar el Combate con la declaración de “**Kye-sok**” e inmediatamente declarar “**Kal-yeo**”, “**Kye-shi**” y luego seguir los procedimientos del **Artículo 19**.

Artículo 19. Procedimiento para Suspender la Contienda

- 1.** Cuando una Contienda sea detenida debido a una lesión de uno o de ambos **Competidores**, el **Árbitro** tomará las medidas descritas a continuación. Sin embargo, en una situación en la cual justifique suspender el Combate por razones distintas a una lesión, el **Árbitro** declarará “**Shi-gan**” (tiempo) y reanudar el Combate con la declaración de “**Kye-sok**” (continuar)
 - 1.1** El **Árbitro** suspenderá el Combate con la declaración de “**Kal-yeo**” y ordenar al Crono-metrista suspender el tiempo anunciando “**Kye-shi**” (suspender).
 - 1.2** El **Árbitro** permitirá al **Competidor** un (1) minuto para que reciba los Primeros Auxilios por el Médico de su Equipo y en ausencia del Médico del Equipo, el Médico de la Comisión.
 - 1.3** El **Competidor** que no demuestre la voluntad de continuar el Combate después de un (1) minuto, incluso, en caso de una lesión leve, será declarado perdedor por el **Árbitro**.
 - 1.4** En caso de ser imposible la reanudación de la Contienda después de un (1) minuto, el **Competidor** causante de la lesión por un Acto Prohibido de ser penalizado con “**Gam-jeom**”, será declarado perdedor por el Arbitro.
 - 1.5** En caso de que ambos **Competidores** estén derribados y no puedan continuar el Combate después de un (1) minuto, el Ganador será decidido sobre los puntos obtenidos antes de ocurridas las lesiones.
 - 1.6** Cuando se juzgue, que la salud de un **Competidor** está en riesgo debido a la pérdida del conocimiento o cuyo estado después de un derribo parece grave, el **Árbitro** suspenderá inmediatamente el Combate y ordenará les sean administrados los Primeros Auxilios por la Comisión Médica o el de la Jefatura Médica de la **WTF**. El **Árbitro** declarará como perdedor al **Competidor** causante de la lesión, si se considera que ha resultado de un ataque prohibido de ser sancionado con “**Gam-jeom**”. Si la lesión no fue el resultado de una acción ilegal para ser penalizada por “**Gam-jeom**”, el Ganador será decidido en base a los resultados del Combate antes de la suspensión del tiempo. Sin embargo, el **Árbitro** pedirá al **Competidor** lesionado continuar con el Combate si la Jefatura Médica de la **WTF** o el Médico de la Comisión confirma que la lesión no es significativa y el **Competidor** puede continuar. El **Competidor** lesionado puede ser declarado perdedor por **RSC** si él/ella se niega a continuar el Combate a pesar de la opinión de la Jefatura Médica de la **WTF** o el Médico de la Comisión.

(Explicación # 1)

Cuando el **Árbitro** determine que el Combate no puede ser continuado debido a una lesión o cualquier otra situación de emergencia, él/ella puede tomar las siguientes medidas:

I. Si la situación es crítica, tal como la pérdida de la conciencia del Competidor o sufre una grave lesión y el tiempo es crucial, los Primeros Auxilios deben ser inmediatamente ordenados y el Combate debe ser concluido. En este caso, el resultado del Combate se decidirá de la siguiente manera:

- ✓ El **Competidor** causante de la lesión será declarado perdedor, si el resultado fue por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con “**Gam-jeom**”.
- ✓ El **Competidor** incapacitado será declarado perdedor si el resultado fue por consecuencia de una acción legal, accidental o de inevitable contacto.
- ✓ Y si el resultado no estuvo relacionado con el contenido de la Contienda, el **Ganador** se decidirá por el resultado de la Contienda antes de la suspensión del Combate. Si la suspensión ocurre antes de finalizar el primer **Round**, el Combate será invalidado.

II. Cuando la lesión no es grave, el Competidor puede recibir el tratamiento necesario dentro de un (1) minuto, después de la declaración de “Kye-shi”.

- ✓ ***Autorización para el tratamiento médico:***
Cuando el **Árbitro** determine que el tratamiento médico es necesario, él/ella puede ordenar el tratamiento al Médico de la Comisión.
- ✓ ***Orden de continuar el Combate:***
Es la decisión del **Árbitro**, previa consulta con la Comisión Médica, de sí es o no posible para el **Competidor** continuar el Combate. El **Árbitro** en cualquier momento puede ordenar al **Competidor** reanudar el Combate dentro de un (1) minuto. El **Árbitro** puede declarar perdedor a cualquier **Competidor** del Combate, que no atienda la orden de continuar el Combate.
- ✓ Mientras el **Competidor** está recibiendo tratamiento médico o se encuentra en el proceso de recuperación, Cuarenta (**40**) segundos después de la declaración del “**Kye-shi**”, el **Árbitro** comenzar a anunciar en voz alta, el paso del tiempo con intervalos de cinco (**5**) segundos. Cuando el **Competidor** no puede retornar a la Marca del **Competidor** al finalizar el periodo de un (**1**) minuto, el resultado del Combate deberá ser declarado.
- ✓ Después de la declaración de “**Kye-shi**”. El intervalo de un (**1**) minuto de tiempo deber ser estrictamente cumplido, sin tener en cuenta la disponibilidad del Médico de la Comisión. Sin embargo, cuando se requiere tratamiento médico, pero el Médico está ausente o sea necesario un tratamiento adicional,

el límite de un (1) minuto de tiempo puede ser suspendido a juicio del **Árbitro**.

- ✓ Si la reanudación del Combate es imposible después de un (1) minuto, la decisión del Combate se determinará de acuerdo al sub-artículo “I” de éste Artículo.

III. Si ambos Competidores quedan incapacitados y no pueden reanudar el Combate después de un (1) minuto o surgen condiciones graves, el resultado del Combate se decidirá de acuerdo a los siguientes criterios:

- ✓ Si el resultado es el producto de un Acto Prohibido de ser penalizado con “Gam-jeom” para un **Competidor**, ésta persona será la perdedora.
- ✓ Sí el resultado no está relacionado con ningún Acto Prohibido para ser penalizado con “Gam-jeom”, el resultado del Combate se determinará, por la puntuación de la Contienda en el momento de la suspensión del Combate. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes del finalizar el primer (1^{er}) **Round**, el Combate será invalidado y el Comité Organizador determinará el momento apropiado para repetir el Combate.
- ✓ Sí el resultado es el producto de un Acto Prohibido de ser penalizado con “Gam-jeom” para ambos **Competidores**, entonces ambos **Competidores** deben perder. El **Competidor** que no pueda repetir el Combate, se considerará que se ha retirado del Combate.

(Explicación # 2)

La situación que justifique suspender la Contienda más allá de los procedimientos pre-escritos anteriormente, se trataran de la siguiente manera:

- I.** Cuando circunstancias incontrolables requieran la suspensión de la Contienda, el **Árbitro** suspenderá el Combate y seguirá las directrices del Comité Organizador.
- II.** Sí la Contienda es suspendida después de finalizado el segundo (2^{do}) **Round**, el resultado se determinará de acuerdo a la puntuación del Combate en el momento de la suspensión.
- III.** Sí la Contienda es suspendida antes de finalizar el segundo (2^{do}) **Round**, en principio, se debe repetir el Combate y debe ser celebrada en tres (3) **Rounds**.

(Guías para Oficiar)

El Arbitro debe llamar al Jefe Médico de la **WTF** o al Médico de la Comisión por la segunda vez de un tratamiento de un (1) minuto y buscar el asesoramiento del Jefe Médico de la **WTF** o el Médico de la Comisión, para ver, si el **Competidor** lesionado es capaz o no, de continuar el Combate.

Artículo 20. Funcionarios Técnicos

1. Delegado Técnico (DT)

1.1 Requisitos

El Presidente del Comité Técnico de la **WTF** se desempeñará como **DT** de la **WTF** en los Campeonatos promovidos por la **WTF**, excepto en los Campeonatos Mundiales de **Poomsae** de **TKD** y Campeonatos Mundiales Para-Taekwondo de la **WTF**, en caso de ausencia del Presidente del Comité Técnico de la **WTF**, el Presidente de la **WTF** puede nombrar un **DT**, previa recomendación de la Secretaría General de la **WTF**.

1.2 Funciones

El **DT** es el responsable de garantizar que las Reglas de Competencias de la **WTF** se apliquen correctamente y presidirá la reunión de los Jefes de Equipos y la sesión del Sorteo de las Gráficas. El **DT** aprueba los resultados de las Gráficas, Pesaje y las Competencias, antes de que sean Oficializadas. El **DT** tiene el derecho de tomar decisiones finales en las Áreas de Competencia y en general sobre los asuntos técnicos de la Competencia en consulta con la Comisión Supervisora de Competencia. El **DT** tomará decisiones finales en cualquier asunto pertinente a las Competencia no prevista en las Reglas de Competencia. El **DT** se desempeñará como Presidente de la Comisión Supervisora de la Competencia.

2. Miembros de la Comisión Supervisora de Competencia (CSB)

2.1 Requisitos

Los Miembros de la Comisión Supervisora de Competencia (**CSB**) serán nombrados por el Presidente de la **WTF** por recomendación de la Secretaría General, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento de las competencias de **TKD**.

2.2 Composición

La **CSB** estará compuesta por un Presidente y no más de seis (**6**) miembros para los Campeonatos promovidos por la **WTF**. Los Presidentes o Miembros del Comité de los Juegos de la **WTF**, el Comité de **Árbitros**, el Comité Médico y el Comité de Atletas deben ser incluidos en la **CSB** como miembros Ex-oficio. La composición, sin embargo, de ser necesario puede ser ajustada por el Presidente.

2.3 Funciones

La **CSB** asistirá al **DT** en los asuntos técnicos de la Competencia y deben garantiza que las Competencias se lleven a cabo de conformidad con el calendario. El **CSB** evaluará las actuaciones del Jurado Revisor y de los Oficiales de Arbitraje. La **CSB** también al mismo tiempo actuará como

Comité Extraordinario de Sanciones durante las Competencias con respecto a los asuntos Administrativos de la Competencia.

3. Jurado Revisor (JR)

3.1 Requisitos

El **JR** será nombrado por el Presidente de la **WTF** con la recomendación del Presidente de **Árbitros** de la **WTF** de aquellos que sean Arbitro Internacional de “1^{ra}” clase o clase “S”.

3.2 Composición

Un (1) **JR** y un (1) asistente del **JR**, serán asignados por Cancha.

3.3 Funciones

El **JR** revisará al instante la Repetición, e informará al **Árbitro** de la decisión dentro de un (1) minuto.

4. Oficiales de Arbitraje:

4.1 Requisitos

Tener el Certificado de Arbitro Internacional registrado ante la **WTF**.

4.2 Deberes

4.2.1 Del Árbitro

4.2.1.1 El **Árbitro** debe tener el control sobre el Combate.

4.2.1.2 El **Árbitro** declarará “**Shi-jak**”, “**Keu-man**”, “**Kal-yeo**”, “**Kye-sok**”, “**Kye-shi**”, “**Shi-gan**” **Ganador, Perdedor, Deducción de Puntos, Amonestaciones, Advertencias y Retiradas**. Todas las declaraciones del **Árbitro** serán hechas después de que los resultados estén confirmados.

4.2.1.3 El **Árbitro** tiene el derecho de tomar decisiones independientes en concordancia con las Reglas Establecidas.

4.2.1.4 En principio, el **Árbitro** no otorgará puntos. Sin embargo si uno de los **Jueces** levanta su mano, porque un punto no fue anotado, entonces el **Árbitro** convocará a una reunión con los **Jueces**. Si se establece que dos (2) **Jueces** solicitan el cambio de la decisión, el **Árbitro** debe aceptar y corregir la decisión “En caso de haber un (1) **Árbitro** con tres (3) **Jueces**”. El **Árbitro** tiene el derecho de romper el empate cuando las opiniones de los **Jueces** estén empatadas **2 a 2**. “En caso de haber un (1) **Arbitro** con cuatro (4) **Jueces**”, Dos (2) **Jueces** presionaron para un punto, pero dos (2) no lo hicieron, entonces el **Árbitro** tiene la autoridad para romper el empate decidiendo si fue o no punto.

4.2.1.5 En caso de empate o esté sin puntos la Contienda, la decisión de Superioridad será hecha por todos los **Árbitros** Oficiales después de finalizado el cuarto (4) **Round** en conformidad con el **Artículo 15**.

4.2.2 De los Jueces

4.2.2.1 Los **Jueces** deben marcar inmediatamente los puntos válidos.

4.2.2.2 Los **Jueces** deben expresar sus opiniones con franqueza, cuando así lo solicite el **Árbitro**.

4.2.3 Asistente Técnico

4.2.3.1 El **AT** debe monitorear el Tablero de Puntuación durante el Combate, para ver si la puntuación, las sanciones y el tiempo están correctamente publicados, y de notificar inmediatamente al **Árbitro** de cualquier cuestión problemática en este sentido.

4.2.3.2 El **TA**, notificará al **Árbitro** del inicio o detención del Combate en estrecha comunicación con el Apuntador y el Operador del Sistema.

4.2.3.3 El **TA**, registrará manualmente todos los puntos, sanciones y el resultado de **IVR (Solicitud de Video Replay)**, en la hoja para el Asistente Técnico.

4.3 Composición de los Oficiales de Arbitraje por Cancha

4.3.1 El Grupo de Oficiales se compondrá de un (1) **Árbitro** y tres (3) **Jueces**

4.4 Asignación de los Oficiales de Arbitraje

4.4.1 La asignación de los **Árbitros** y **Jueces** se hará después de que el horario del Combate esté fijado.

4.4.2 Los **Árbitros** y **Jueces** con la misma nacionalidad de cualquiera de los dos **Competidor**, no se asignará en dicho Combate. Sin embargo, una excepción se puede hacer con los **Jueces**, cuando el número de **Árbitros** Oficiales sea insuficiente.

4.5 Responsabilidad de las decisiones

Las decisiones tomadas por los **Árbitros** y **Jueces** serán definitivas, y ellos serán responsables ante El Comité Supervisor de Competencia por el contenido de estas decisiones.

4.6 Uniformes

4.6.1 Los **Árbitros** y **Jueces** usarán el Uniforme designado por la **WTF**.

4.6.2 Los **Árbitros** Oficiando, no pueden tomar ni portar ningún material en el Área de Competencia que pueda interferir con el Combate. De ser necesario, el uso de teléfonos móviles por los Oficiales de Arbitraje en el terreno de Contienda puede ser restringido.

5. El Registrador:

El Registrador, llevará el tiempo de la Contienda, períodos de espera, suspensiones, y también deberá registrar y publicar todos los puntos obtenidos y las sanciones.

(Interpretación)

Los detalles de los requisitos, deberes, Organización, etc. de los Oficiales de Arbitraje, se regirán por el Reglamento de la **WTF**, sobre la Administración de los **Árbitros Internacionales**.

(Interpretación)

El **DT** puede sustituir o sancionar a los **Árbitros** Oficiales en consulta con el **CSB** en caso de que los Oficiales de Arbitraje hayan sido indebidamente asignados, o cuando se considere que alguno de los Oficiales de Arbitraje asignados, haya dirigido injustamente un Combate o hayan cometido repetidamente errores injustificables.

(Guía para Oficiar)

En caso de que cada **Juez**, otorgue respectivamente diferente puntuación por un ataque legal a la cara, por ejemplo, un **Juez** da un **(1)** punto, otro da dos **(2)** puntos y el otro no da punto, entonces, ningún punto es reconocido como punto valido o que el apuntador cometa un error en el momento de anotar una Sanciones, cualquiera de los Jueces puede indicar el error y solicitar la confirmación entre los Jueces. seguidamente, el **Árbitro** declarará **“Shi-gan”** (tiempo) para detener el Combate y reunir a los **Jueces** para solicitarle su opinión. Tras deliberar, el **Árbitro** dará a conocer la decisión. En caso de que un **Entrenador**, solicite la **Revisión Video** por el mismo caso en la que uno de los **Jueces** solicitó para una reunión entre los Oficiales de Arbitraje, el **Árbitro** deberá primero reunirse con los **Jueces** antes de tomar la solicitud del **Entrenador**, si se ha decidido corregir la decisión el **Entrenador** deberá permanecer sentado sin utilizar la Cuota de Apelación. Si el **Entrenador** sigue de pie solicitando la **Revisión de Video**, el **Árbitro** tomará la solicitud del **Entrenador**. Este **Artículo** también se aplica para el caso en que el **Árbitro** cometa algún error al Juzgar un **Knock-down**, aquí los **Jueces**, pueden dar opiniones diferentes a la del **Árbitro**, mientras el **Árbitro** cuenta **“Seht”** (tres) o **“Neht”** (cuatro).

Artículo 21. Repetición Instantánea de Video

1. En caso de que haya una objeción al juicio de uno de los Oficiales de Arbitraje durante el Combate, el **Entrenador** del Equipo puede hacer una solicitud al **Árbitro**, para una inmediata **Revisión de la Reproducción del Video**.
2. Cuando un **Entrenador** Apela, El **Árbitro** se acercará al **Entrenador** y le preguntará el motivo de la Apelación. El alcance de la Apelación, para la **Revisión del Video** está limitada a los errores del **Árbitro** en:
 - ✓ La aplicación de las Reglas de Competencia.
 - ✓ Los Puntos anotados por los Jueces. y
 - ✓ Las Sanciones.

Cualquier recurso no será admitido para cualquier punto registrado por los ataques del pie o del puño en el tronco independiente del uso de los **PSS**, a excepción de los puntos Técnicos que se proporcionan a los ataques al tronco en caso de utilizar de los **PSS**. El alcance de la Solicitud Instantánea de la **Reproducción del Video** está limitado solo a una acción que haya ocurrido dentro de los cinco (5) segundos desde el momento de la solicitud del **Entrenador**. Una vez que el **Entrenador** levanta la tarjeta Azul o Roja para una Solicitud Instantánea de **Repetición Instantánea de Video**, se considerará que el **Entrenador** él/ella ha utilizado el Recurso de Apelación asignado, bajo cualquier circunstancia.

3. El **Árbitro** solicitará al **Jurado Revisor**, la **Revisión Instantánea de la Reproducción del Video**. El **Jurado Revisor**, quien no debe ser de la misma nacionalidad de uno de los **Competidores**, revisará la **Reproducción del Video**.
4. Después de la **Revisión Instantánea de la Repetición del Video** El **Jurado Revisor** informará al **Árbitro** de la decisión final, dentro de un (1) minuto después de ser recibida la solicitud.
5. A cada **Entrenador** se le asignará una (1) Cuota de Apelación por Contienda para la solicitud de una **Revisión Instantánea de Video**, si la Apelación es exitosa y el punto impugnado es corregido, el **Entrenador** conservará el derecho de seguir Apelando en la Contienda pertinente.
6. En el transcurso de un Campeonato, no hay límite del número total de Apelaciones a que un **Entrenador** tiene derecho de solicitar por Combate. Sin embargo, si cualquier **Entrenador** ha tenido cierto número de apelaciones rechazadas por un **Competidor** él/ella perderá el derecho de cualquier futura Apelación. Basado en el tamaño y el nivel del Campeonato, el **Delegado Técnico** puede decidir el número de cuotas de Apelaciones entre una (1) y tres (3) por Competencia.
7. La decisión del **Jurado Revisor** será inapelable; después nuevas Apelaciones o protestas durante el Combate no serán aceptadas.

8. En caso de que haya un claro error en la decisión de los Oficiales de Arbitraje al identificar un **Competidor** o errores en el sistema de puntuación, cualquiera de los Oficiales de Arbitraje deberá solicitar la Revisión para la corrección de la decisión en cualquier momento durante el Combate. Una vez que los Oficiales de Arbitraje abandonen el Área de Competencia, no será posible para cualquier persona una solicitud de Revisión o de un cambio de la decisión.
9. En caso de una Apelación exitosa, El Comité Supervisor de Competencia podrá investigar el Combate al final del día de la Competencia, y de ser necesario tomará medidas disciplinarias contra los Oficiales de Arbitraje involucrados.
10. En los últimos diez (10) segundos del tercer (3^{er}) Round o en cualquier momento durante el **Round de Muerte Súbita**, cualquiera de los Jueces puede solicitar la revisión para la corrección de punto, cuando un **Entrenador** no tenga la Cuota de Apelación.
11. En el torneo, donde no esté disponible el sistema de **Repetición Instantánea de Video**, el Procedimiento de Protesta se aplicará de la siguiente manera:
 - 11.1 En caso de que haya una objeción a un juicio del **Árbitro**, un Delegado Oficial del Equipo, debe presentar una solicitud de Re-evaluación de la decisión (Solicitud de Protesta), junto con la Cuota de Protesta no reembolsable de **200** Dólares Americanos a la Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de Competencia) dentro de los Diez (10) minutos, después de la Contienda pertinente.
 - 11.2 La deliberación de la Re-evaluación se llevará a cabo excluyendo aquellos miembros con la misma nacionalidad que la de los **Competidor** implicado y la Resolución de la deliberación se hará por mayoría
 - 11.3 Los miembros de la Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de Competencia) podrán citar a los Oficiales de Arbitraje involucrados para la confirmación de los hechos.
 - 11.4 La Resolución hecha por la Junta de Arbitraje (Junta de Supervisión de la Competición) será definitiva y ningún Recurso de Apelación posterior será admitido.
- 11.5 **El procedimiento para la deliberación es el Siguiete:**
 - 11.5.1 Un **Entrenador** o Jefe del Equipo, de la Nación que protesta le será permitido realizar una presentación oral breve ante la Comisión de Arbitraje, como soporte de su posición. Al **Entrenador** o Jefe del Equipo de la Nación Demandante se le permitirá presentar una breve refutación escrita.
 - 11.5.2 Después de revisada la solicitud de la protesta, la Contienda protestada debe ser calificada de acuerdo el criterio de **“Admitida”** o **“In-admitida”**.

- 11.5.3** Sí es necesario, el Comité puede escuchar las opiniones del **Árbitro** o de los **Jueces**.
- 11.5.4** Sí es necesario, el Comité puede revisar las pruebas materiales de la decisión, tales como escritos o datos visuales grabados.
- 11.5.5** Después de la deliberación, el Comité proseguirá con la Votación Secreta para determinar la decisión por Mayorías.
- 11.5.6** El Presidente de la **CSB** hará un informe documentando el resultado de la deliberación y dará este resultado par conocimiento del público.

11.5.7 Procedimientos Posteriores a seguir tras la decisión:

11.5.7.1 Errores en Determinar los Resultados de la Contienda, Error en la sumatoria de puntuación del Combate o el de identificar erróneamente a un **Competidor**, dará lugar a que la decisión sea revertida.

10.5.7.2 Errores en la Aplicación de las Reglas:

Cuando sea determinado por la Comisión, que el **Árbitro** cometió un error claro en la aplicación de las Reglas de Competencia, el resultado del error será corregido y el **Árbitro** deberá ser castigado.

10.5.7.3 Errores del Juicio en un hecho:

Cuando La Comisión decide que hubo un error claro en Juzgar los hechos tales como: el impacto de un golpe, gravedad de una acción o conducta, intencionalidad en el momento de un acto con relación a una declaración o el Área, la decisión no será modificada y los Oficiales identificados que hayan cometido el error serán reprendidos.

Artículo 22. Sanciones

- 1.** El Presidente de la **WTF**, el Secretario General o el Delegado Técnico, podrá solicitar una reunión en el terreno al Comité Extraordinario de Sanciones para deliberar, cuando cualquiera de las siguientes conductas sea cometida por un **Entrenador, un Competidor, un Oficial, y/o cualquier Miembro de una Asociación Nacional Afiliada.**
 - 1.1** Interferir con el manejo de la Competencia.
 - 2.2** Incitar a los espectadores o difundir falsos rumores.
- 2.** El Comité extraordinario de Sanciones podrá convocar a la persona involucrada para la confirmación de los hechos.
- 3.** Cuando Juzgue razonable, el Comité Extraordinario de Sanciones deliberará al respecto y tomará medidas disciplinarias con efecto inmediato. El resultado de la deliberación se dará a conocer al público, y después, reportarlo por escrito con hechos y fundamentos al presidente de la WTF y/o Secretaría General.
- 4.** Las decisiones de las acciones disciplinarias pueden variar dependiendo del grado de la violación. Las siguientes sanciones pueden ser otorgadas a los Atletas o a cualquier Funcionario Oficial del Equipo o Funcionario de la de la **MNA** o la **MNA.**
 - ✓ Advertencia.
 - ✓ Descalificación del Torneo.
- 5.** La decisión de la descalificación en el torneo automáticamente dará como resultado la suspensión para participar en el próximo campeonato promovido por la **WTF.**
- 6.** EL Comité Extraordinario de Sanciones, podrá recomendar a la **WTF** acciones disciplinarias adicionales incluyendo multa monetaria, suspensión a largo plazo o suspensión de la **MNA** pertinente.
- 7.** La Apelación para la acción disciplinaria tomada por el Comité Extraordinario de Sanciones, puede ser hecha ante el Presidente, la Secretaría General o al Delegado Técnico por escrito, dentro de veinticuatro (**24**) horas después del anuncio de la Sanción.
- 8.** Si la Apelación es recibida por Presidente o el Secretario General (En ausencia del Presidente), será objeto de un Panel de Revisión, para examinar el grado de la Sanción y responder a la Apelación. El Panel de Revisión responderá a la Apelación dentro de las doce (**12**) horas desde el momento de la recepción de la Apelación. La decisión del Panel de Revisión es Inapelable y futuras Apelaciones no serán admitidas dentro de la **WTF.**

9. El Panel de Revisión será nombrado por el Presidente o el Secretario general de la WTF (En ausencia del Presidente), de entre los Miembros de Consejo de la WTF o los Presidentes de las Asociaciones Nacionales Miembros.

(Interpretación)

“Interferir con el manejo de la Contienda”:

Se refiere a los comportamientos, incluidos pero no limitado a una conducta agresiva o inapropiada hacia cualquiera de los Oficiales Técnicos, no abandonar el Área de Contienda después del Combate o lanzar cualquier material y/o equipo, etc.

(Explicación #2)

El Comité Extraordinario de Sanciones:

Los procedimientos para la deliberación de una Sanción corresponderá a la del Arbitraje y los detalles de la Sanción cumplirán con el Reglamento de Sanciones.

Artículo 23. Otros Asuntos no Especificados en las Reglas de Competencia

- 1.** En caso de que cualquier asunto no especificado en las Reglas ocurra, deberán ser tratados de la siguiente manera:
 - 1.1** Asuntos relacionados con el Combate serán decididos por consenso con los Oficiales de Arbitraje del Combate correspondiente.
 - 1.2** Los asuntos que no estén relacionados con un Combate específico durante el Campeonato, tales como cuestiones Técnicas, asuntos de Competencia, etc. serán resueltos por el Delegado Técnico.
 - 1.3** El Comité Organizador deberá preparar los equipos de **Video** en cada cancha con el fin de conservar el contenido de los Combates.

Revisado Por la W.T.F. Diciembre 26 de 2012

Traducido: Enero 13 de 2013
POR: Yonny Nelson Arias Bonilla
I.R. 2^{da} Clase C.N. 7º DAN
yonnynelson@yahoo.com

Señales de Mano del Árbitro



Señales de Mano del Árbitro

1



2



1. Llamado a los Competidores

- 1) Levantar ambos puños apretados, con pulgar colocado sobre el dedo medio y los dedos índices extendidos, a la altura de los oídos.
- 2) Extender hacia abajo los brazos por turno, apuntando la Marca del **Competidor “Azul”** con el dedo índice derecho y dando la orden verbal de **“Chung”** y luego, apuntando la Marca del **Competidor “Rojo”** con el dedo índice izquierdo y dando la orden verbal **“Hong”**.

1



2



3



2. (Cha-ryeot / Kyeong-rye / Ponerse el Protector de Cabeza)

- 1) Elevar las palmas abiertas, mirándose unas a otras con los dedos pulgares doblados hacia el interior a la altura de las cejas. Manteniendo los brazos separados de ambos lados del tronco a 45° grados, dando la orden verbal de “**Cha-ryeot**” y seguidamente.
- 2) Llevar ambas manos, al frente de la parte media del tronco, justo debajo del esternón, con las palmas hacia abajo mientras da la orden verbal de “**Kyeong-rye**”. Mantenga una distancia del tamaño de un puño entre las puntas de los dedos de ambas manos y entre las manos y el tronco.
- 3) Después de dar la orden verbal “**Kyeong-rye**” hacer la señal de “ponerse el protector de cabeza” de la siguiente manera, elevar los brazos doblados a 45° grados con las palmas abiertas, a la altura de la cabeza.

1



2



3. “Joon-bi”

- 1) Doble el brazo derecho hacia arriba a **45°** grados hasta que la mano derecha y cerrada, este a la misma altura del oído derecho.
- 2) Extender los dedos de la mano derecha al momento de extender el brazo al fondo, a la altura del punto medio del tronco, justo debajo de esternón. En la posición de “**Wen-Apgubi**” (Un paso adelante con la pierna izquierda), dando la orden verbal de “**Joon-bi**”.
 - ◆ Mientras estas acciones se realizan, ponga el brazo izquierdo al lado del tronco, con la mano ligeramente empuñada.

1



2



4. “Shi-jak”

- 1) Desde la posición de "**Joon-bi**", Tome la posición de "**Boom-seogi**" arrastrando hacia atrás la pierna izquierda, abriendo ambos brazos a **45°** grados de los hombros con las palmas abiertas.
- 2) Rápidamente, lleve ambos brazos delante del pecho, a una distancia de **25cm** y con las palmas mirándose unas a otras, dando la orden verbal de "**Shi-jak**".

1



2



5. “Kal-yeo” / “Keu-man”

Extender el brazo derecho hacia abajo, con la palma abierta al punto medio del tronco , justo debajo del esternón, tomando la posición de “Wen-Abseogi” se puede dar la orden verbal de “Kal-yeo” / “Keu-man”.



6. “Kye-sok”

Tome la posición de “Wen-abseogi”, doblar hacia riba el brazo derecho hasta que la punta de los dedos y el índice estén cerca del oído derecho, dando la orden verbal de “**Kye-sok**”.

1



2



7. Final del Round

- 1) Después de la declaración “**Kal-yeo**” / “**Keu-man**”. al finalizar un **Round**, levante ambos brazos con los puños cerrados a la altura del punto medio del tronco justo debajo del esternón, seguidamente,
- 2) Extienda los brazos **180°** grados, el brazo derecho hacia el lado del **Entrenador “Chung”** y el brazo izquierdo hacia el lado del **Entrenador “Hong”** con las palmas abiertas mirando a cada lado de “**Chung**” y “**Hong**” respectivamente.

1



2



3



8. Final de la Contienda

Después de la declaración “**Kal-yeo**” / “**Keu-man**”, al final de una Contienda.

- 1) De la orden verbal de “**Cha-ryeot**” seguidamente.
- 2) Dar la señal de “quitar el protector de cabeza” luego.
- 3) Dar la orden verbal “**Kyeong-rye**”. Las señales serán las mismas que (El Numeral 2. “**Cha-ryeot**” / “**Kyeong-rye**” / “ponerse el protector de cabeza”)

2

1

3



9. Declara

- 1) En caso de que el **Competidor “Chung”** sea el **Ganador**.
- 2) Llevar el puño derecho cerrado a la mitad del tronco justo debajo del esternón y seguidamente.
- 3) Extender el brazo derecho hacia arriba a **45°** grados con la palma abierta hacia arriba, declarando **“Chung - Seung”**.
 - ◆ Mientras estas acciones se estén realizando, el brazo opuesto debe estar al lado del tronco con el puño ligeramente cerrado.
 - ◆ En caso de que el **Ganador** sea el **Competidor “Hong”**, siga el mismo procedimiento y declare **“Hong-Seung”** usando la mano izquierda.

1



2



3



10. “Woo-se girok”

En caso de que el **Ganador** no pueda ser determinar después del **Round de Muerte Súbita**

- 1) El Arbitro da dos pasos hacia atrás comenzando con la pierna izquierda y luego con la derecha.
- 2) Llevar el pie izquierdo al lado del pie al derecho a la posición de “**Charyeot**” y dar la orden verbal de “Woo-se-girok”



11. “Kye-shi”

Desde abajo, doblando el brazo derecho hacia riba y extendiéndolo con un ángulo interior del brazo de **135°** grados, señalando con el dedo índice hacia la Mesa del Apuntador, y dando la orden verbal de “Kye-shi”.



12. "Shi-gan"

Cruzar los dedos índices de ambas manos, con la izquierda por fuera, justo debajo de la nariz, señalando hacia la Mesa del Apuntador, con la orden verbal de “Shi-gan”



13. El Conteo

Comenzando con el brazo izquierdo relajado, ponga el pulgar de la mano derecha en el hombro izquierdo. Cuente desde "Hana" (1) hasta "Daseot" (5), extendiendo los dedos uno por uno desde el pulgar de la mano derecha con intervalos de un (1) segundo, al llegar a "Daseot" (5), gire la palma abierta hacia el **Competidor** pertinente. Repita el mismo procedimiento con la mano Izquierda, iniciando con el pulgar en el hombro derecho y elevándose de posición, contando de "Ya-seot" (6) hasta llegar a "Yeol" (10). Al llegar a "Yeol" (10), a la vez gire la palma abierta hacia el **Competidor** pertinente

(El conteo debe realizarse cerca de la cara del **Competidor** pertinente para asegurar que el **Competidor** pueda escuchar/ver el conteo y el **Árbitro** pueda comprobar su condición)

1



1.1



14. Llamar los Jueces a Reunión

En caso de que uno o más **Jueces** se levanten desde la posición de sentado. El **Árbitro** llamará a reunión de los **Jueces**. Para indicar a los **Jueces** de la reunión, se extienden los brazos con las palmas abiertas a 135° grados, seguidamente, llevar ambos brazos a la altura del punto medio del tronco, justo debajo del esternón.

1



2



15. Llamar por Ayuda, al Médico de la Comisión

Si el **Árbitro** Juzga que un **Competidor** está en peligro y necesita la ayuda del Médico de la Comisión, entonces, el **Árbitro** de inmediato extenderá su brazo derecho y lo traerá a la altura del oído derecho y pronunciará en voz alta “Médico, Médico”



16. Declaración de “Kyong-go”

- 1) Inicia en el oído derecho, con el brazo derecho doblad, puño cerrado y el dedo índice extendido.
- 2) Extienda el brazo derecho a **45°** grados apuntando con el dedo índice al **Competidor** pertinente y dando la orden verbal de “**Chong**” o “**Hong**”.
- 3) Coloque el brazo derecho doblado con el puño cerrado sobre el pecho izquierdo.
- 4) Extienda el brazo derecho apuntando con el dedo índice a la frente del **Competidor** pertinente y declarando “**Kyong-go**”

1

2

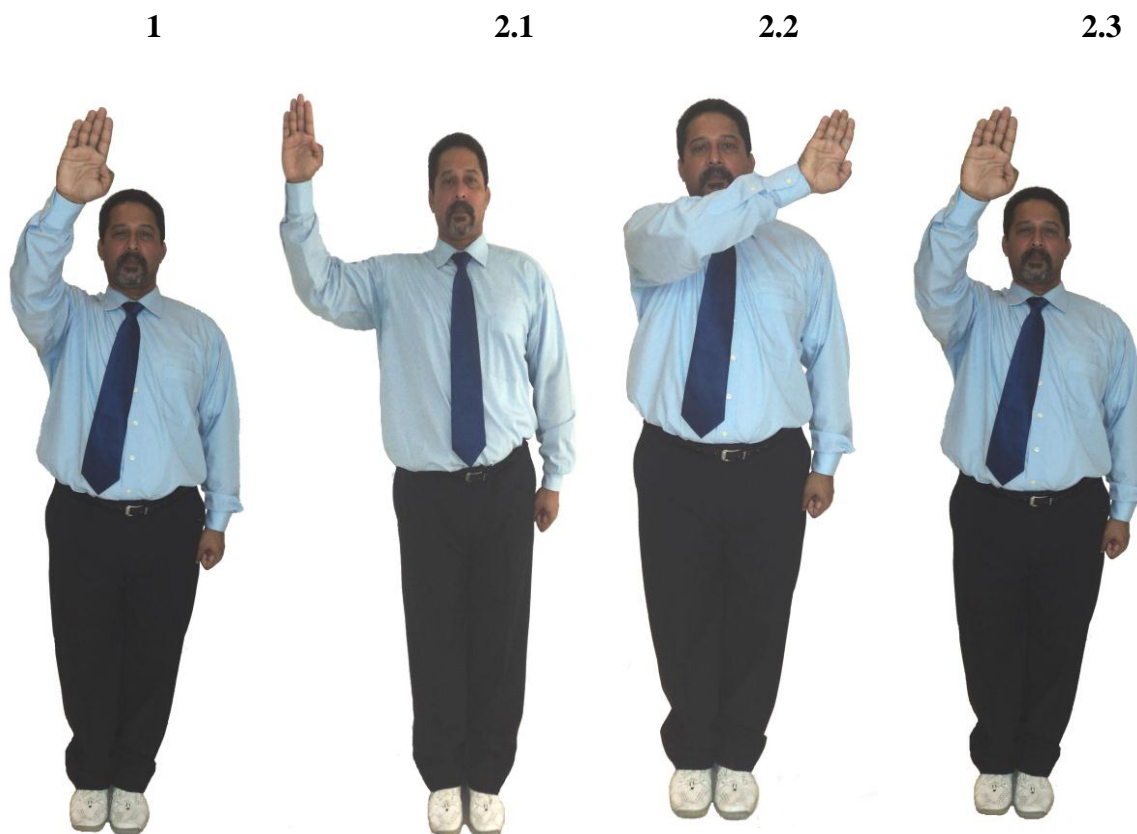
3.1

3.2



17. Declaración

- 1) Inicia en el oído derecho, con el brazo derecha doblado, puño cerrado y con el dedo índice extendido.
- 2) Extienda el brazo derecho a **45°** grados apuntando con el dedo índice hacia el **Competidor** pertinente y dando la orden verbal de **“Chong”** o **“Hong”**.
- 3) En la posición de **“Cha-ryeot”**, elevar verticalmente el puño derecho con el dedo índice derecho extendido y se declarando **“Gam-jeom”**.



18. Invalidación de Puntos Marcados

Esto es conforme al **Artículo 12.5** de las Reglas de Competencia, que establece la invalidación de los puntos obtenidos, inmediatamente después de la orden de “**Kal-yeo**”.

- 1) En la posición de “**Cha-ryeot**”, levante la palma derecha por delante de la frente y a una distancia de **20cm**.
- 2) Oscilar la palma derecha horizontalmente, de derecha a izquierda tan ancho como la espalda y los hombros, regresando a la posición inicial, para invalidar el punto (s) obtenido.
 - ◆ Después de la señal como se muestra en la foto 2-3, dar la orden de “**Shi-gan**” indicando la seña hacia la Mesa del Apuntador y declarar la falta mirando al **Competidor** pertinente. El tiempo será reanudado de nuevo en el momento de la declaración “**Kye-sok**” después de otorgada la falta.



19. Declaración de la Solicitud de Revisión Instantánea de Video

A la solicitud del **Entrenador**, el **Árbitro** declarará “**Revisión Instantánea de Video**”. Levante el brazo derecho exactamente sobre su cabeza la tarjeta de solicitud de **Revisión de Video** entregada por el **Entrenador(s)**, mirando hacia la Mesa del Jurado Revisor y dando la orden verbal de “**Chung**” o “**Hong**” “**Video Replay**” (**Revisión de Video**).

1.1



1.2



1.3



20. Declaración de Puntos Después de la Revisión Instantánea de Video

En caso de que un punto sea concedido después de la **Revisión de Video**, mirando la Mesa del Apuntador levante el brazo derecho a la altura de la cabeza como se muestra en las fotos anteriores, luego dar la orden verbal de **“Chung”** o **“Hong”**, **“Il-jeom”**, **“Eui-jeom”**, **“Sam-jeom”**.



1.4

1.5

21. Invalidación de Puntos Después de la Revisión Instantánea del Video

En caso de que un punto sea invalidado después de la **Revisión de Video**, mirando la Mesa del Apuntadora dar la orden verbal de **“Chung”** o **“Hong”**, **“Il-jeom”**, **“Eui-jeom”**, **“Sam-jeom”**, luego seguir el mismo procedimiento del (Numeral 18. Invalidación de Puntos Marcados)

1.1



1.2



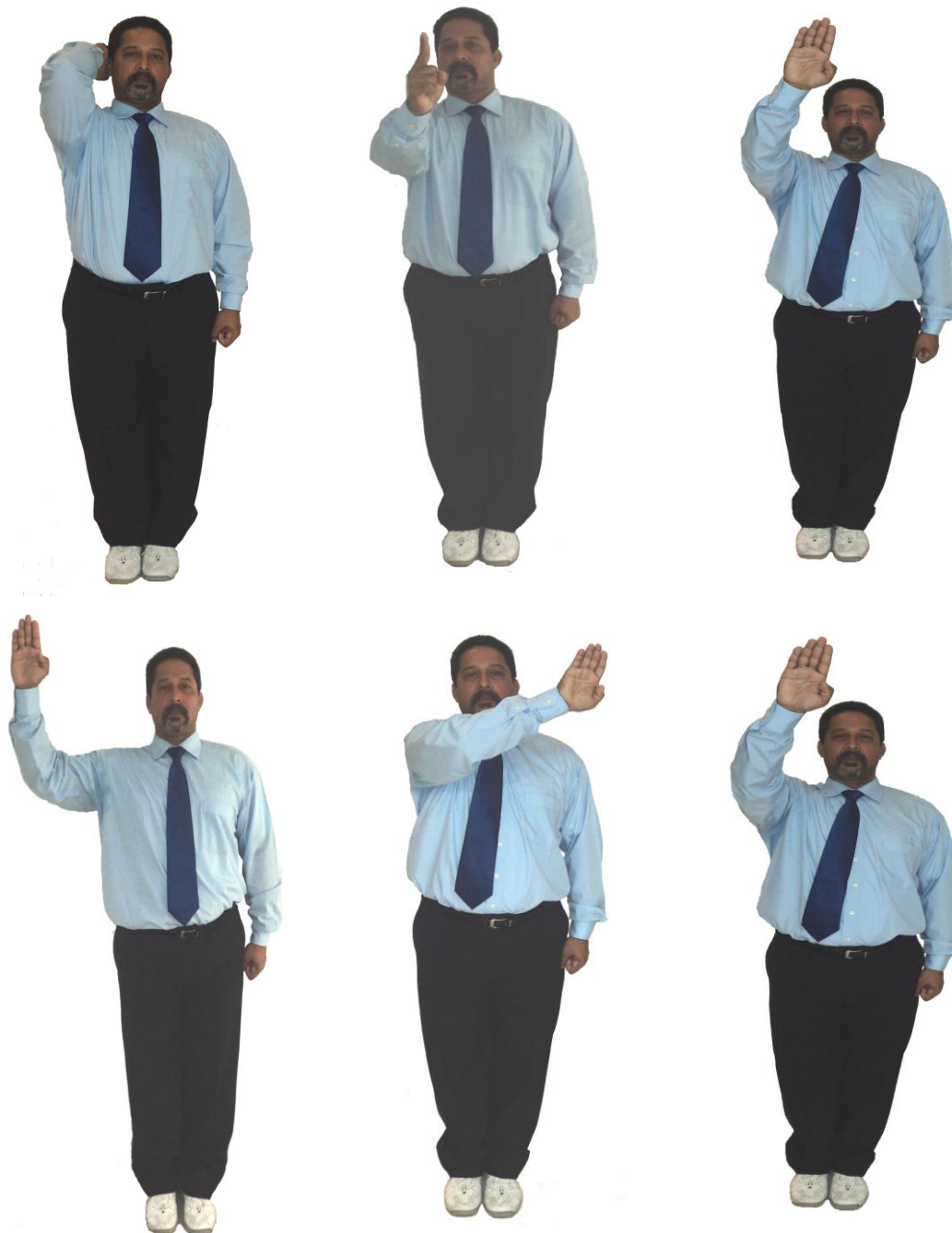
1.3



1.4

22. Declaración de “Kyong-go” Después de la Revisión Instantánea de Video

En caso de que un “Kyong-go” sea concedido después de la **Revisión de Video**, el **Árbitro** seguirá el mismo procedimiento del **(Numeral 16. Declaración de “Kyong-go”)**.



23. Invalidación de “Kyong-go” Después de la Revisión Instantánea de Video

En caso de que un “Kyong-go” sea invalidado después de la **Revisión de Video**, mirar hacia el **Competidor**, y dar la orden verbal de “**Chung**” o “**Hong**”, “**Kyong-go**” y seguir con el mismo procedimiento del (**Numeral 18. Invalidación de Puntos Marcados**).



24. Declaración de “Gam-jeom” Después de la Revisión Instantánea de Video

En caso de que un “Gam-jeom” sea concedido después de la **Revisión de Video**, el **Árbitro** seguirá con el mismo procedimiento del (Numeral 17. Declaración de “Gam-jeom”)



25. Invalidación de “Gam-jeom” Después de la Revisión Instantánea de Video

En caso de que un “Gam-jeom” sea invalidado después de la **Revisión de Video**, mirar hacia el **Competidor** pertinente, y dar la orden verbal de “**Chung**” o “**Hong**”, “**Gam-chong**” y seguir con el mismo procedimiento del (Numeral 18. **Invalidación de puntos Marcados**).



26. La Aceptación de la Razón del Entrenador (s) de la Solicitud de Revisión Instantánea de Video

El **Árbitro** debe caminar hacia la Marca del **Entrenador** y devolver la Tarjeta de **Solicitud de Revisión de Video** al **Entrenador**, cortésmente.



27. Rechazo de la Razón del Entrenador (s) de la Solicitud de Revisión Instantánea de Video

El **Árbitro** retornará a la Marca del **Árbitro** y guarda en el bolsillo de su camisa la Tarjeta de **Solicitud de Revisión de Video**. Seguidamente reanuda el Combate.

Ortografía y Fonética de los Término de TKD

TERMINOS	PRONUNCIACION	SIGNIFICADO
1. Chung	Chong	Azul
2. Hong	Hong	Rojo
3. Cha-ryeot	Cha-riot	Atención
4. Kyeong-rye	Kio-ñe	Saludo
5. Joon-bi	Chun-bi	Listos
6. Shi-jak	Si-chak	Comenzar
7. Kal-yeo	Kal-yo	Separarse
8. Keu-man	Keu-man	parar, no más
9. Kye-sok	Kye-sok	Continuar
10. Kye-shi	Kye-shi	Suspensión del encuentro debido a lesión
11. Shi-gan	Shi-gan	Suspensión del encuentro por otros casos
12. Kyong-go	Kyong-go	Advertencia de falta
13. Gam-jeom	Gam-chom	Deducción de falta
14. Chung Seung	Chong sung	Ganador azul
15. Hong Seung	hong sung	Ganador Rojo
16. Ha-nah	Ha-na	Uno
17. Duhl	Dul	Dos
18. Seht	Set	Tres
19. Neht	Net	Cuatro
20. Da-seot	Da-sot	Cinco
21. Yeo-seot	Yo-sot	Seis
22. Il-gop	Il-gop	Siete
23. Yeo-dul	Yo-dul	Ocho
24. A-hop	A-hop	Nueve
25. Yeol	Yol	Diez
26. Hyu-sik	Hyu-sik	Descansar
27. Joo-eui	Chu-i	Advertencia
28. Kye-soo	Ki-su	Punto adicional