

FEDERACIÓN MUNDIAL DE TAEKWONDO



REGLAMENTO E INTERPRETACIÓN DE ARBITRAJE EN COMBATE DE TAEKWONDO

(En vigencia a partir de Junio 24 de 2017)



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



Este Trabajo Va Dedicado A Todos Ellos, Mis Amigos



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 y que en todo momento me han apoyado en lo referente, demostrándome sus necesidades por la publicación de este Reglamento de Arbitraje en Combate de Taekwondo y a **LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER “UDES” SEDE BUCARAMANGA** por su gran apoyo en su edición..



FINALIDAD

Este trabajo lo presento, a La Federación Colombiana de Taekwondo como labor adelantada y requisito para obtener el grado **8° Dan**, y que a la vez sirva como guía de Arbitraje para todo El Equipo Arbitral de Colombia y en general a todos Los Árbitros de Taekwondo en El Mundo de habla Hispana.

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

Promulgado: 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
Modificada: 14 de Julio 2013
Modificada: 19 de Marzo 2014
Modificada: 30 de Octubre 2014
Modificada: 15 de Mayo 2015
Modificada: 15 de Noviembre 2016

Publicado por La
Federación Mundial de Taekwondo
Seúl, Corea

INDICE

Artículo 1.	Propósito.....	7
Artículo 2.	Aplicación.....	8
Artículo 3.	Área De Competición.....	9
Artículo 4.	El Competidor.....	13
Artículo 5.	División De Pesos.....	17
Artículo 6.	Clasificación Y Métodos De Competición.....	19
Artículo 7.	Duración De La Contienda.....	21
Artículo 8.	Sorteo De Los Participantes.....	22
Artículo 9.	Pesaje.....	23
Artículo 10.	Procedimiento Para La Contienda.....	24
Artículo 11.	Técnicas Y Áreas Permitidas.....	26
Artículo 12.	Puntos Válidos.....	27
Artículo 13.	Puntuación Y Publicación.....	28
Artículo 14.	Actos Prohibidos Y Sanciones.....	29
Artículo 15.	Punto De Oro Y Decisión De Superioridad.....	33
Artículo 16.	Decisiones.....	35
Artículo 17.	Derribo.....	38
Artículo 18.	Procedimiento En Caso De Derribo.....	39
Artículo 19.	Procedimiento Para Suspender La Contienda.....	42
Artículo 20.	Funcionarios Técnicos.....	45
Artículo 21.	Revisión Instantánea De Vídeo.....	49
Artículo 22.	Sordo-Taekwondo.....	52
Artículo 23.	Sanciones.....	53
Artículo 24.	Otros Asuntos No Especificados En Las Reglas.....	56
	Señales De Mano Del Árbitro.....	59
	Ortografía Y Fonética de Los Términos de TKD.....	80

Anexo:

REGLAS DE COMPETICIÓN E INTERPRETACION

Artículo 1. Propósito

1. El propósito de Las Reglas de Competición es de proporcionar reglas unificadas para todos los niveles en Los Campeonatos que sean organizados o reconocidos por La Federación Mundial de Taekwondo (en adelante, WTF), Uniones Continentales (en adelante UC) y/o, Asociaciones Nacionales Afiliadas de La WTF (en adelante MNAs): Las Reglas de Competición están destinadas a garantizar que todos los asuntos relacionados con las competiciones sean llevados a cabo de una manera justa y equilibrada.

(Interpretación)

El objetivo del Artículo 1 es el de asegurar la unificación de todas las competiciones de TKD en El Mundo. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de éstas reglas no será reconocida como una competencia de TKD.

Artículo 2. Aplicación

1. Las Reglas de Competencia serán aplicadas en todas las competencias que sean organizadas o reconocidas por La WTF, por cada CU o MNA. Sin embargo, cualquier MNA que desee modificar alguna o cualquier parte de Las Reglas de Competición debe obtener primero la aprobación previa de La WTF. En caso de que una CU y/o una MNA infrinjan Las Reglas de Competición, sin la aprobación previa de La WTF, La WTF podrá ejercer su discreción para desaprobado o rechazar la aprobación del Torneo Internacional pertinente. Además, La WTF podrá tomar acciones disciplinarias adicionales contra la CU o MNA pertinente.
2. Todas las competencias organizadas o reconocidas por La WTF, UC o MNA, deberán respetar Los Estatutos de La WTF, Las Normativas de las Resoluciones de Conflictos, Acción Disciplinaria y todas las demás Normas y Reglamentos pertinentes.
3. Todas las competencias organizadas o reconocidas por La WTF, UC o MNA, deberán cumplir con El Código Médico y El Reglamento Antidopaje de La WTF.

(Explicación # 1)

Primero Obtener La Aprobación:

Cualquier organización que desee realizar un cambio en cualquier parte de las reglas existentes debe presentar ante La WTF el contenido de la enmienda pertinente junto con las razones de los cambios deseados. La aprobación para cualquier modificación a 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 organizados, con la decisión del Delegado Técnico después de ser aprobadas por El Presidente.

Artículo 3. Área De Competición

1. El Área de Combate tendrá una superficie plana libre de obstáculos, 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. La parte exterior de la línea límite estará dispuesta con una inclinación de no menos de 30° grados para la seguridad de los competidores. Una de las siguientes formas puede ser utilizada como Área de Combate.

1.1 Forma Cuadrada

El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate de forma cuadrada será de 8m x 8m. al rededor del Área de Combate, aproximadamente equidistante de todos sus lados, será El Área de Seguridad. Las medidas del Área de Competencia (el cual incluye el Área de Combate y El Área de Seguridad) no debe ser menor de 10 x 10m y no mayor a 12m x 12m. Si El Área de Competición está sobre una plataforma, El Área de Seguridad puede ser incrementada de ser necesario para garantizar la seguridad de los competidores. El Área de Competencia y el Área de Seguridad deberán ser de colores diferentes, como está especificado en lo pertinente en el Manual Operativo de competición.

1.2 Forma Octagonal

El Área de Competencia estará compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competencia debe ser de forma cuadrada y las medidas no deben ser menor de 10m x 10m y no mayor a 12m x 12m. Desde el centro del Área de Competencia, los lados del Área de Combate serán de forma octagonal. El Área de Combate medirá aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octágono tendrá una longitud de aproximadamente 3,3m. Entre la línea exterior del Área de Combate y la línea límite del Área de Competencia está el Área de Seguridad. El Área de Combate y el Área de Seguridad deben ser de diferentes colores, como está especificado en lo pertinente en el Manual Operativo de competición.

2. Indicación De Las Posiciones

- 2.1 La línea exterior del Área de Combate será llamada la línea(s) límite y la línea límite del Área de Competencia serán llamadas la línea(s) exterior.

- 2.2 Al frente de la línea exterior adyacente al Escritorio del Registrador será llamada línea límite # 1, y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de la línea exterior #1, las otras líneas serán llamadas líneas límites # 2, # 3 y # 4. En caso de que el área sea de forma Octagonal, la línea limite adyacente a la línea exterior # 1 será llamada línea límite # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de la línea de límite # 1, las otras líneas limites serán llamadas líneas límite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 y # 8.

2.3 Posiciones De Árbitro Y Competidores Al comienzo Y Final Del Combate:

La posición de Los competidores serán dos puntos opuestos, a 1m del punto central del Área de Combate paralelo a la línea límite # 1. El Árbitro estará colocado en un punto a 1,5 m del centro del Área de Combate hacia la línea exterior # 3.

2.4 Posiciones De Los Jueces:

La posición del 1^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de la línea exterior # 2. La posición del 2^{do} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m hacia fuera desde el centro de la línea límite # 5. La posición del 3^{er} Juez estará localizada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de la línea exterior # 8. En caso de utilizarse dos Jueces la posición del 1^{er} Juez estará localizada en un punto a un mínimo de 2m desde el centro de la línea exterior # 1 y el 2^{do} Juez estará localizado en un punto a un mínimo de 2m desde el centro de la línea exterior # 5. Las posiciones de Los Jueces pueden ser modificadas para facilitar los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.5 Posición Del Cronometrador y Del Revisor De Video:

La posición del cronometrador y del revisor de video debe estar localizada en un punto a 2m de la línea exterior #1. La posición del cronometrador puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos para los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.6 Posiciones De Los Entrenadores:

La posición de los entrenadores estará marcada por un punto a 2m o más desde el punto central de la línea exterior del lado de cada el oponente. La posición de Los Entrenadores puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos de los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.7 Posición De La Mesa De Inspección:

La posición de la mesa de inspección estará cerca de la entrada del Área de Competición para la inspección de los equipos de protección de los competidores.

(Explicación # 1)

Lona Elástica

El grado de elasticidad y deslizamiento del tapizado, debe estar aprobada por La WTF antes de las competiciones.

(Explicación # 2)

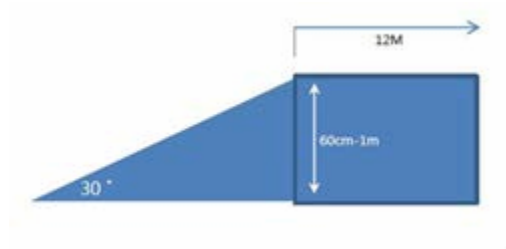
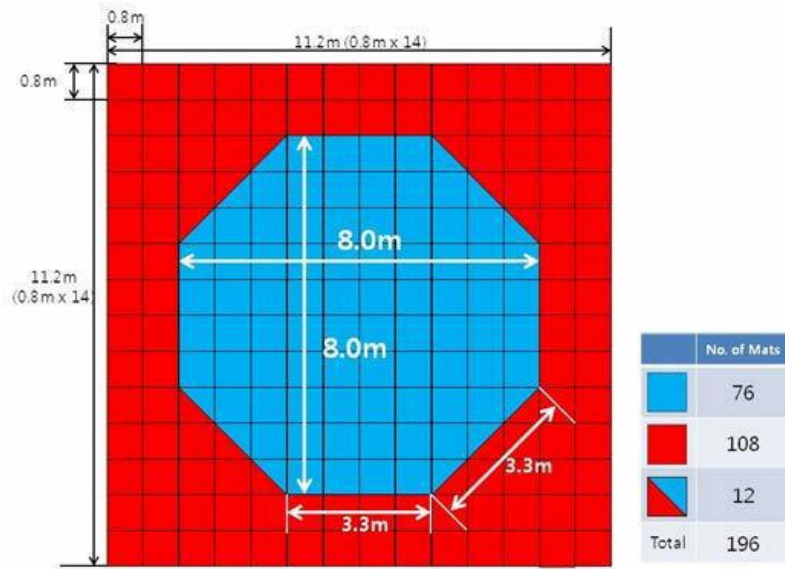
Color:

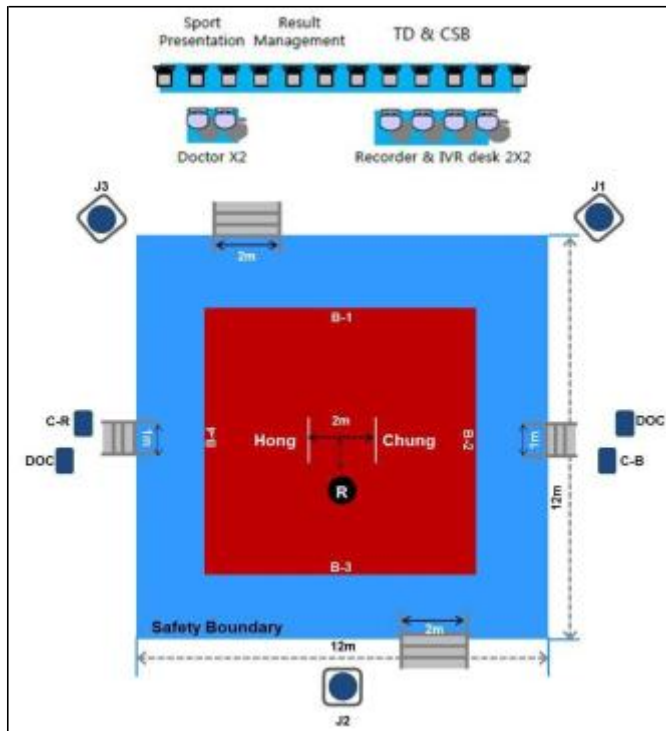
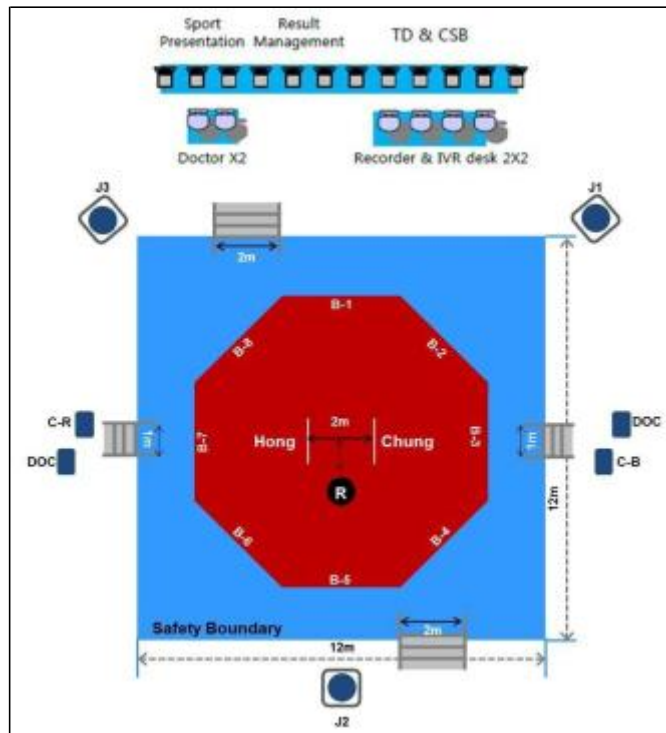
La combinación del color de la superficie del tapizado, debe evitar producir reflejos desagradables, o de cansar la vista de los competidores y de los espectadores. La combinación del color debe también ajustarse apropiadamente con los accesorios de los competidores, el uniforme y la superficie del Área de Competición.

(Explicación # 3)

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 le considere inadecuado, al competidor se le pedirá que cambie el equipo protector.





B	Boundary Line #1~#8	C	Coach (C-R: Red/Hong, C-B: Blue/Chung)
J	Corner Judges #1, #2, and #3	DOC	Team Doctor
R	Center Referee	IVR	Instant Video Replay Review Jury

Artículo 4. El Competidor

1 Requisitos Para Los Competidores

- 1.1 Tener La Nacionalidad del Equipo Por El Que participa.
- 1.2 Estar Recomendado Por La MNA De La WTF.
- 1.3 Tener El Certificado Del DAN / Poom 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 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 para Los Juegos Olímpicos de la Juventud, podría ser diferente dependiendo de la decisión del COI.

(Interpretación)

El límite de edad está basado en el año y no en la fecha. Por ejemplo, si El Campeonato Junior de TKD se celebra el 11 de Junio de 2017, aquellos Competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1999 y 31 de Diciembre de 2001 estarán aptos para participar.

(Interpretación)

Los artículos 4.1.1 y 4.1.2 no se aplicarán a los torneos abiertos.

2 Equipamiento De Competencia Y Uniforme 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 limitado a Tapiz, PSS, IVR y equipamiento de protección deben ser aquellos aprobados por La WTF.
- 2.2 El 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 firmemente sujetado debajo del brazo Izquierdo al ingresar al Área de Combate. El protector de cabeza debe colocarse antes de la señal de iniciar el combate dada por El Árbitro.
- 2.3 Los protectores de ingle, antebrazos y espinillas deben ser usados por debajo 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 será permitido. El protector de cabeza para Cadetes pueden estar equipados con escudo facial. Cualquier elemento religioso debe ser usado por debajo del protector de cabeza o por debajo del Dobok y estos no deben interferir o de causar daño al oponente.
- 2.4 Las especificaciones en los uniformes de competencia de Taekwondo (Dobok), equipos de protección, y todos los demás equipos será establecido por separado.

2.5 Responsabilidades Del Comité Organizador Por Los Equipos De La Competencia

2.5.1 El Comité Organizador de los campeonatos promovidos por La WTF, serán los responsables de la preparación de los siguientes equipos reconocidos por La WTF para el uso en los campeonatos y de sus propios gastos, por todos los materiales relacionados con el equipamiento y Los técnicos correspondientes para la instalación y operación.

- ◆ Los Artículos relacionados con PSS, cabezotes PSS y la escogencia de la empresa del PSS será decidido por La WTF. (para Los Campeonatos Mundiales de Cadetes de TKD, se utilizará un protector de cabeza convencional con protección facial)
- ◆ Tapizados.
- ◆ Otros equipos de protección como reserva (calcetines con sensores, protectores de manos, espinilleras, protectores de antebrazo, protectores genitales y uniformes).
- ◆ Sistema Instantáneo de Revisión de Video (IVR) y su relacionado, incluyendo pero no limitado a cámaras (no menos de 3 cámaras por Área o al menos de 4 cámaras, incluyendo una cámara aérea para las Semifinales y las Finales); Cuando se dispone de transmisión, la información de la emisión debe estar disponible en el escritorio de video replay para el propósito de revisión.
- ◆ Pantalla gigante (para la visualización del desarrollo del combate, perfil del atleta, etc.) dentro del lugar de competencia (FOP).
- ◆ Tableros de puntuación para los espectadores (mínimo 2 pantallas, para mostrar la visualización instantánea de vídeo).
- ◆ Los Tableros de puntuación por área (mínimo 4 por área, para la visualización de la puntuación).
- ◆ Sistema para llamados de los atletas en tiempo real (RTDS) en el área de calentamiento
- ◆ Sistema de llamados de Árbitro en tiempo real (RTRCS) en el salón de Árbitros o en el área de espera.
- ◆ Pantalla de televisión para mostrar la competencia en directo en el salón de Árbitros.
- ◆ Otros equipos de competencia que no están estipulados en este Artículo, si los hubiera, será descrito en El Manual de Operaciones de La WTF.

2.5.2 El Comité Organizador de Los Campeonatos promovidos por La WTF serán los responsables de la preparación de los siguientes equipos y materiales, etc. en el lugar de entrenamiento de sus propios gastos.

- ◆ PSS de Tronco y Cabeza los Artículos relacionados con el PSS y tapizado.
- ◆ Elementos Para Los Primeros Auxilios
- ◆ Cestas Con Hielo.
- ◆ Refrigeradores.

2.5.3 Es responsabilidad del Comité Organizador en obtener la aprobación de La

WTF sobre la cantidad de los equipos necesarios.

3 **Prueba Anti-Doping**

- 3.1 En los eventos de TKD promovidos o autorizados por La WTF, cualquier uso o administración de droga o sustancia química descrita en la lista de doping por La WADA están prohibidas. El Código Anti-doping de La WADA se aplicará para las competencias de TKD de Los Juegos Olímpicos y otros Multideportivos Juegos. Las reglas de Anti-doping de La WTF se aplicarán en los campeonatos promovidos y / o reconocidos por La WTF.
- 3.2 La WTF puede llevar a cabo cualquier prueba médica de dopaje que estime conveniente para determinar si un El oponente 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 en línea 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, será 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 está definida por la ciudadanía del País que esté representando, ante la presentación de la solicitud de participación. La verificación de la Ciudadanía es llevada a cabo por 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, en caso de haber un cambio de Nacionalidad se le permitirá representar a otro País solamente si han transcurrido treinta y seis (36) meses después que el competidor haya representado un País en tales eventos:

- I) Juegos Olímpicos
- II) Torneos De Clasificación Para Los Juegos Olímpicos
- III) Juegos Continentales Multideportivos De 4 años
- IV) Campeonatos Continentales De 2 años
- V) Campeonatos Mundiales Promovidos Por La WTF

Este período puede ser reducido o incluso cancelado, con el acuerdo de La NOCs y La WTF. La WTF puede tomar acciones disciplinarias en cualquier momento contra El Atleta y su MNA que infrinjan éste artículo, incluyendo pero no limitado a la privación de los logros. En el caso de un atleta de 16 años o menor, este artículo no se aplicará a menos que haya una demanda de cualquiera de los dos países. En caso de disputa, La WTF hará una evaluación y tomará una decisión final. Después de la decisión, ninguna otra apelación será aceptada.

(Explicación # 2)

Estar Recomendado Por Una MNA De LA WTF:

Cada MNA es responsable del control de no embarazo y género y debe asegurarse de que a todos los miembros del equipo les hayan realizado los exámenes médicos, que les certifiquen de que Ellos tienen una salud adecuada y están en forma física para participar. También de que cada MNA asume plena responsabilidad por el seguro contra accidente y de salud, así como las responsabilidades civiles de sus competidores y Funcionarios durante Los Campeonatos promovidos por La WTF.

(Explicación #3)

Protector Bucal:

El color del protector bucal está limitado a ser blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de utilizar el protector bucal puede ser eximida previa presentación de un diagnóstico médico que indique que el uso del protector bucal puede causar daño al competidor.

(Explicación # 4)

Protector De Cabeza:

El color del protector de cabeza distinto al azul o rojo, no será permitido para competir.

(Explicación # 5)

Sistema Instantáneo de Repetición De Video:

Es responsabilidad del Comité Organizador garantizar la señal de transmisión para que sea proporcionada para la opinión de la IVR de los combates solicitados por La WTF.

(Explicación # 6)

Cinta Adhesiva:

La cinta adhesiva de los pies y manos se verificará estrictamente durante el proceso de inspección del Atleta. El revisador podrá solicitar la aprobación del Doctor de La Comisión Médica de La WTF por un vendaje excesivo.

Artículo 5. División de Pesos

- 1 Las Divisiones De Pesos están divididas en Masculinas y Femeninas, y clasificadas de la siguiente forma.

División Masculina		División Femenina	
Menos de 54 kg	Sin exceder 54 kg	Menos de 46 kg	Sin exceder 46 kg
Menos de 58 kg	Más de 54 kg & Sin exceder 58 kg	Menos de 49 kg	Más de 46 kg & Sin exceder 49 kg
Menos de 63 kg	Más de 58 kg & Sin exceder 63 kg	Menos de 53 kg	Más de 49 kg & Sin exceder 53 kg
Menos de 68 kg	Más de 63 kg & Sin exceder 68 kg	Menos de 57 kg	Más de 53 kg & Sin exceder 57 kg
Menos de 74 kg	Más de 68 kg & Sin exceder 74 kg	Menos de 62 kg	Más de 57 kg & Sin exceder 62 kg
Menos de 80 kg	Más de 74 kg & Sin exceder 80 kg	Menos de 67 kg	Más de 62 kg & Sin exceder 67 kg
Menos de 87 kg	Más de 80 kg & Sin exceder 87 kg	Menos de 73 kg	Más de 67 kg & Sin exceder 73 kg
Más de 87 kg	Más de 87 kg	Más de 73 kg	Más de 73 kg

- 2 Las Divisiones De Pesos Para Los Juegos Olímpicos están clasificados de la siguiente forma.

División Masculina		División Femenina	
Menos de 58 kg	Sin exceder 58 kg	Menos de 49 kg	Sin exceder 49 kg
Menos de 68 kg	Más de 58 kg & Sin exceder 68 kg	Menos de 57 kg	Más de 49 kg & Sin exceder 57 kg
Menos de 80 kg	Más de 68 kg & Sin exceder 80 kg	Menos de 67 kg	Más de 57 kg & Sin exceder 67 kg
Más de 80 kg	Más de 80 kg	Más de 67 kg	Más de 67 kg

3. Las Divisiones De Pesos de La WTF para Los Campeonatos Mundiales de Taekwondo Junior están clasificados de la siguiente forma.

División Masculina		División Femenina	
Menos de 45 kg	Sin exceder 45 kg	Menos de 42 kg	Sin exceder 42 kg
Menos de 48 kg	Más de 45 kg & Sin exceder 48 kg	Menos de 44 kg	Más de 42 kg & Sin exceder 44 kg
Menos de 51 kg	Más de 48 kg & Sin exceder 51 kg	Menos de 46 kg	Más de 44 kg & Sin exceder 46 kg
Menos de 55 kg	Más de 51 kg & Sin exceder 55 kg	Menos de 49 kg	Más de 46 kg & Sin exceder 49 kg
Menos de 59 kg	Más de 55 kg & Sin exceder 59 kg	Menos de 52 kg	Más de 49 kg & Sin exceder 52 kg
Menos de 63 kg	Más de 59 kg & Sin exceder 63 kg	Menos de 55 kg	Más de 52 kg & Sin exceder 55 kg
Menos de 68 kg	Más de 63 kg & Sin exceder 68 kg	Menos de 59 kg	Más de 55 kg & Sin exceder 59 kg
Menos de 73 kg	Más de 68 kg & Sin exceder 73 kg	Menos de 63 kg	Más de 59 kg & Sin exceder 63 kg
Menos de 78 kg	Más de 73 kg & Sin exceder 78 kg	Menos de 68 kg	Más de 63 kg & Sin exceder 68 kg
Más de 78 kg	Más de 78 kg	Más de 68 kg	Más de 68 kg

4. Las Divisiones De Pesos para Los Juegos Olímpicos de La Juventud están clasificados de la siguiente forma.

División Masculina		División Femenina	
Menos de 48 kg	Sin exceder 48 kg	Menos de 44 kg	Sin exceder 44 kg
Menos de 55 kg	Más de 48 kg & Sin exceder 55 kg	Menos de 49 kg	Más de 44 kg & Sin exceder 49 kg
Menos de 63 kg	Más de 55 kg & Sin exceder 63 kg	Menos de 55 kg	Más de 49 kg & Sin exceder 55 kg
Menos de 73 kg	Más de 63 kg & Sin exceder 73 kg	Menos de 63 kg	Más de 55 kg & Sin exceder 63 kg
Más de 73 kg	Más de 73 kg	Más de 63 kg	Más de 63 kg

5 Las Divisiones De Pesos de La WTF para Los Campeonatos Mundiales de Taekwondo Cadetes están clasificados de la siguiente forma.

División Masculina		División Femenina	
Menos de 33 kg	Sin exceder 33 kg	Menos de 29 kg	Sin exceder 29 kg
Menos de 37 kg	Más de 33 kg & Sin exceder 37 kg	Menos de 33 kg	Más de 29 kg & Sin exceder 33 kg
Menos de 41 kg	Más de 37 kg & Sin exceder 41 kg	Menos de 37 kg	Más de 33 kg & Sin exceder 37 kg
Menos de 45 kg	Más de 41 kg & Sin exceder 45 kg	Menos de 41 kg	Más de 37 kg & Sin exceder 41 kg
Menos de 49 kg	Más de 45 kg & Sin exceder 49 kg	Menos de 44 kg	Más de 41 kg & Sin exceder 44 kg
Menos de 53 kg	Más de 49 kg & Sin exceder 53 kg	Menos de 47 kg	Más de 44 kg & Sin exceder 47 kg
Menos de 57 kg	Más de 53 kg & Sin exceder 57 kg	Menos de 51 kg	Más de 47 kg & Sin exceder 51 kg
Menos de 61 kg	Más de 57 kg & Sin exceder 61 kg	Menos de 55 kg	Más de 51 kg & Sin exceder 55 kg
Menos de 65 kg	Más de 61 kg & Sin exceder 65 kg	Menos de 59 kg	Más de 55 kg & Sin exceder 59 kg
Más de 65 kg	Más de 65 kg	Más de 59 kg	Más de 59 kg

(Explicación # 1)

Sin Exceder:

El límite de peso se define por el criterio de un decimal por fuera del límite establecido. Por ejemplo, que no exceda de 50 kg se establece como hasta 50.0 kg con 50.1 kg estar por encima del límite y el resultado es la descalificación.

(Explicación # 2)

Más De:

Más de 50,00 kg la marca se produce en la lectura 50.1 kg y 50.0kg está por debajo y es considerado como insuficiente, y el resultado es la descalificación.

Artículo 6. Clasificación Y Método De Competición

1 Las Competencias Están Clasificadas De La Siguiete Manera.

1.1 Competición Individual:

Que será normalmente entre competidores de la misma categoría de peso. Cuando sea necesario, adjuntar categorías de pesos, estas pueden ser combinadas para crear una sola categoría. A ningún competidor le será permitido participar en más de una (1) categoría de peso en el mismo evento.

1.2 Competencias Por Equipos:

El Método y las Divisiones de Peso para las competencias por equipos serán estipulados en los Procedimientos Establecidos por La WTF para Los Campeonatos Mundiales de Taekwondo por equipos.

2 Los Sistemas De Competencias Están Divididos De La Siguiete Manera.

2.1 Torneo Con El Sistema De Eliminación Individual.

2.2 Torneo Con El Sistema De Rondas

3 En las competencias de Taekwondo para Los Juegos Olímpicos y el ciclo continental de 4 años puede utilizarse en el torneo, el sistema individual de competencia o la combinación en el torneo de eliminación individual con repechaje.

4 Todas las Competiciones de Nivel Internacional reconocidos por La WTF deberán estar conformadas por la participación de al menos cuatro (4) Países con no menos de cuatro (4) competidores participando en cada categoría de peso, y cualquier torneo con menos de cuatro (4) países o las categorías de peso con menos de cuatro (4) competidores participando no pueden ser reconocidas en los resultados oficiales.

5 En la Serie Mundial de Taekwondo Gran Prix de La WTF, se organizará basado en los Procedimientos más recientes Establecidos por La WTF para La Serie Mundial de Taekwondo Gran Prix.

(Interpretación)

1. En este sistema de torneo, la competición está fundamentada sobre bases individuales. Sin embargo, la posición del equipo también puede ser determinada por la suma individual de las posiciones, de acuerdo con el método general de puntuación.

➤ Sistema De Puntuación:

La posición de los equipos será decidida por la puntuación total basadas en los siguientes lineamientos:

- Un (1) punto básico por cada competidor que haya ingresado al Área de Competición después de pasar el pesaje oficial.
 - Un (1) punto por cada victoria (incluyendo ganar directo por bye).
 - 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 será decidida por:

- 1) El número de Medallas de Oro, Plata o Bronce en este orden ganadas por El Equipo.
 - 2) El Equipo con mayor número de competidores participantes.
 - 3) El que tenga el mayor puntaje, iniciando desde la categoría de peso más pesada.
2. En el sistema de competición por equipos, el resultado de cada equipo competidor está determinado por los resultados individuales del equipo.

(Explicación # 1)

Divisiones De Los Pesos Consolidados:

El método de consolidación seguirá las divisiones de los pesos Olímpicos.

Artículo 7. Duración De La Contienda

- 1 La duración de la contienda será de tres rounds de dos minutos cada uno, con un periodo de descanso de un minuto entre round.

En caso de un empate en la puntuación después de finalizado el 3^{er} round, un 4^{to} round de un (1) minuto se llevará a cabo como el round de Punto de Oro, después del periodo de descanso de un minuto del 3^{er} round.

- 2 La duración de cada round puede ser ajustado con la aprobación del Delegado Técnico de la competición pertinente a:

- 3 Round de 1 minuto
- 3 Round de 1 minuto y 30 segundos
- 2 Rounds de 2 minutos

Artículo 8. Sorteo De Gráficas

1. La fecha del sorteo de gráficas será reglamentado en el boletín del campeonato. Al finalizar la fecha designada para la registraci3n El OC deber3 anunciar la lista de los participantes inscritos en cada categor3a de peso, que para este caso podr3a ser la p3gina web oficial de La OC / WTF. Los equipos participantes ser3n responsables de confirmar sus entradas antes del sorteo de las gr3ficas.
2. El sorteo de gr3ficas podr3 ser realizado mediante sorteo computarizado o manual de modo aleatorio. El M3todo y orden del sorteo de gr3ficas ser3 determinado por El Delegado T3cnico.
3. Un cierto n3mero de competidores deber3n ser sembrados basados en El Ranking de La WTF. El n3mero de competidores sembrados ser3 establecido en El Manual de Procedimientos para Los Campeonatos o en el sorteo del Campeonato. En todos los eventos reconocidos por La WTF, un m3nimo del 25 % de los competidores deber3 ser sembrado.

Artículo 9. Pesaje

1. El Pesaje de los competidores para el día de la competencia deberá finalizarse un día antes de la competición 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 realizará una sola vez, sin embargo, un pesaje más se concederá dentro del tiempo límite a cualquier competidor que no haya clasificado la primera vez.
4. Para no ser descalificado durante el pesaje oficial, una báscula idéntica a la oficial deberá ser proporcionada 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 es definida 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 momento para el pesaje será decidido por El Comité Organizador y a los participantes les será informado por Los Jefes de Equipo en reunión. La duración del pesaje será de dos (2) horas como máximo

(Explicación # 2)

Un sitio diferente para el pesaje deberá ser instalado para los competidores masculino y femenino, y el género de Los Oficiales del pesaje deberá 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 concedido. Si un competidor engaña en el proceso del pesaje, el competidor será descalificado por decisión del Delegado Técnico en consulta con el Oficial del pesaje.

(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 deben ser verificados antes de la competencia por El Comité Organizador.

Artículo 10. Procedimiento Para La Contienda

1. **Llamado A Los Competidores:**

El nombre de los competidores será anunciado desde el escritorio, llamando Al Atleta tres (3) veces, comenzando treinta (30) minutos antes del inicio del combate programado. Si un competidor no se presenta al escritorio después del tercer llamado, el competidor será descalificado, y esta descalificación será anunciada.

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 los revisadores nombrados por La WTF, el competidor no deberá mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material con el cual pudiera causar daño al otro competidor.

3. **Ingreso Al Área De Competición:**

Después de la revisión, el competidor ingresará al área de espera con El Entrenador y un Médico del equipo o Fisioterapeuta (si lo tiene).

4. **Procedimientos Antes De Iniciar Y Después De Finalizar El Combate:**

4.1 Antes de iniciar el combate El Árbitro 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 se presente o se presenta sin estar completamente vestido, esto incluye todos los equipos de protección, uniforme, etc. En la zona con entrenador en el momento en que El Árbitro llame “Chung, Hong” Él /Ella será considerado como retirados de la contienda y El Árbitro deberá declarar al oponente como el ganador.

4.2 Los competidores deberán 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 grados (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 El Combate en cada round comenzará con la orden del Árbitro de “Shi-jak” (comenzar)”.

4.5 El Combate en cada round terminará con la declaración de "Keu-man (finalizar)" dada por El Árbitro. Incluso si El Árbitro no ha declarado "Keu-man", el combate se considerará finalizado cuando el tiempo del reloj haya expirado.

4.6 El Árbitro puede hacer una pausa en el combate con la declaración de "Kal-yeo" (separarse) y reanudar el combate con la declaración de "Kye-sok"(continuar). Cuando El Árbitro declare "Kal-yeo", El cronometrista deberá parar inmediatamente el tiempo del combate; cuando El Árbitro declare "Kye-sok", El cronometrista deberá inmediatamente reiniciar el tiempo del combate.

4.7 Después de finalizar el último round, El Árbitro declarará el ganador elevando Él / Ella su propia mano del lado del ganador.

48 Retirada de los competidores.

5. **Procedimientos Del Combate En Competencias Por Equipos:**

- 5.1 Ambos equipos se formaran en línea mirándose entre sí y presentándose en el orden desde la marca del competidor hacia la 1^{ra} línea límite.
- 5.2 El procedimiento antes de iniciar y después de finalizar el combate se llevará a cabo como en la cláusula 4 de éste artículo.
- 5.3 Ambos equipos abandonarán El Área de Combate y esperar en el área designada para cada turno del combate.
- 5.4 Ambos equipos se alinearan 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 presentar la inscripción de los Oficiales del Equipo, se adjuntarán copias de los certificados pertinentes y licencias autorizadas de Los Médicos o Fisioterapeutas del Equipo escritas en inglés. Después de la verificación, tarjetas especiales de acreditación les serán expedidas para aquellos del Equipo Médico 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 deberá 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 agilizar el manejo de la competición.

Artículo 11. Técnicas Y Áreas Permitidas

1. Técnicas Permitidas

1.1 Técnica De Puño:

Es una técnica de un golpe recto, utilizando la zona de los nudillos del puño fuertemente cerrado.

1.2 Técnica Del Pie:

Técnicas asestadas usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2 Áreas Permitidas

2.1 Tronco:

Atacar con el puño y con las técnicas del pie sobre las áreas cubiertas por el protector de tronco está permitido. 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. Únicamente estarán permitidas las técnicas del pie.

Artículo 12. Puntos Válidos

1 Áreas De puntuación

1.1 Tronco:

La zona de color azul o roja del protector de tronco

1.2 Cabeza:

La cabeza entera por encima de la línea inferior del protector de cabeza

2 Criterios De Punto(s) Válidos:

- 2.1** El punto(s) será otorgado cuando una técnica permitida sea asestada en las áreas de puntuación del tronco con el nivel adecuado de impacto.
- 2.2** El punto(s) será otorgado cuando una técnica permitida sea asestada a las áreas puntuables de la cabeza.
- 2.3** Si se utiliza PSS, la determinación de la validez de la técnica, es el nivel de impacto y/o del contacto válido en la zona de puntuación que será efectuado por el sistema de puntuación electrónico. Estas valoraciones del PSS no estarán sujetas a Repetición Instantánea de Video.
- 2.4** El Comité Técnico de La WTF determinará el nivel de impacto y la sensibilidad requerida del PSS, usando diferentes escalas considerando las categorías de peso, sexo y grupos de edades. En ciertas circunstancias que se estime necesario El Delegado Técnico podrá recalibrar la validez del nivel de impacto.

3 Los Puntos Válidos Son Los Siguietes:

- 3.1** Un (1) punto por un puño válido al protector del tronco.
- 3.2** Dos (2) puntos por una patada válida al protector de tronco.
- 3.3** Tres (3) puntos por una patada válida con giro al protector de tronco.
- 3.4** Tres (3) puntos por una patada válida a la cabeza.
- 3.5** Cuatro (4) puntos por una patada válida con giro a la cabeza.
- 3.6** Un (1) punto se otorgará por cada “Gam-jeom” dado al oponente.

4 La puntuación del combate será la suma de los puntos de los tres rounds.

5 Invalidación De Punto(s):

Cuando un competidor registra puntos, con la utilización de acto(s) prohibidos:

- 5.1** Si el acto prohibido fue la clave para la obtención del punto(s), El Árbitro declarará la falta por el acto prohibido e invalidará el punto(s).
- 5.2** Sin embargo, si el acto prohibido no fue la clave para ganar el punto, El Árbitro puede penalizar el acto prohibido, más no invalidará el punto(s).

Artículo 13. Puntuación Y Publicación

- 1** La anotación de punto(s) válidos será determinada principalmente utilizando el sistema de puntuación electrónica instalada en el protector y el sistema de puntuación (PSS). Los puntos obtenidos por las técnicas de puño y los puntos adicionales obtenidos por las patadas con giro serán anotados por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación. Si no son usados los PSS (Protector con el Sistema de Puntuación), toda la puntuación será determinada por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.
- 2** Si no se utilizan PSS para la cabeza y si el PSS para el tronco, la puntuación para las técnicas de patada a la cabeza serán anotadas por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.
- 3** El punto adicional otorgado por una patada con giro será invalidado si la patada con giro no fue calificada como un punto válido(s) por el PSS.
- 4** En virtud de un ajuste a tres (3) Jueces de esquina, será necesario que dos o más Jueces confirmen para que la puntuación sea válida.
- 5** En virtud de un ajuste a dos (2) Jueces de esquina, será necesario que los dos Jueces confirmen para que la puntuación sea válida.
- 6** Si un Árbitro percibe que un competidor es tambaleado o derribado por una patada a la cabeza, y por esto inicia el conteo, pero el ataque no fue registrado por el PSS o Los Jueces, El Árbitro podrá solicitar IVR para tomar la decisión de adjudicar o no la asignación de puntos después del conteo.

Artículo 14. Actos Prohibidos Y Sanciones

1. Las Sanciones serán declaradas por El Árbitro.
2. Los actos prohibidos que se describen en el artículo 14 serán penalizados con "Gam-jeom (Faltas de deducción)" por El Árbitro.
3. Un "Gam-jeom" se contabilizaría como Un (1) punto adicional para el competidor oponente.
4. **Actos Prohibidos:**
 - 4.1 Los siguientes actos están clasificados como actos prohibidos, y un "Gam-jeom" será declarado.
 - 4.1.1 Cruzar La Línea Límite.
 - 4.1.2 Caerse.
 - 4.1.3 Evitar o Retrasar El Combate.
 - 4.1.4 Agarrar o Empujar Al Oponente.
 - 4.1.5 Levantar la rodilla para bloquear o/y patear la pierna del oponente para impedir los ataque de patadas del oponente, o levantar la pierna o pateando en el aire durante más de 3 segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del oponente, o patear apuntando por debajo de la cintura.
 - 4.1.6 Patear Por Debajo De La Cintura.
 - 4.1.7 Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo".
 - 4.1.8 Golpear La Cabeza Del Oponente Con La Mano.
 - 4.1.9 Embestir O Atacar Con La Rodilla.
 - 4.1.10 Atacar Al Oponente Caído.
 - 4.1.11 Las Sigüientes Malas Conductas Del Competidor o Entrenador:
 - a) No cumplir con las órdenes o las decisiones del Árbitro.
 - b) Comportamiento de protesta inapropiada en contra de las decisiones de Los Funcionarios.
 - c) Intentos inadecuados de perturbar o influenciar en el resultado del Combate.
 - d) Provocar o insultar al oponente o entrenador contrario.
 - e) Medico / Fisioterapeuta u otros Funcionarios del equipo que no esté acreditado se sienta en la posición de los doctores.
 - f) Cualquier otra mala conducta grave o conducta antideportiva de un competidor o entrenador.
 - 4.2 Cuando un Entrenador o un competidor cometa excesivas malas conductas o no siga la orden del Árbitro, El Árbitro puede declarar una solicitud de sanción elevando La Tarjeta Amarilla. En este caso, El Consejo de Supervisión de Competición investigará la conducta del Entrenador y determinará si una sanción es apropiada.
- 5 Si un competidor intencional y repetidamente se rehúsa a cumplir con Las Reglas de Competencia o las órdenes del Árbitro, El Árbitro puede finalizar el combate y declarar al competidor oponente ganador.

- 6 Si el Árbitro de la mesa de inspección o cualquier Funcionario en El Área de Competición determina, en consulta con El Técnico de los PSS, que un competidor o entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del sensor del PSS (s) y/o alterar inapropiadamente el PSS con el fin de modificar su rendimiento, este competidor de ser necesario, será descalificado.
 - 7 Cuando un competidor reciba diez (10) "Gam-jeom", El Árbitro declarará al competidor perdedor por penalizaciones del Árbitro (PUN).
 - 8 El Artículo 14.7 de "Gam-jeom" se contabilizará para la puntuación total de los tres rounds.
-

(Interpretación)

Objetivos En El Establecimiento De Los Actos Prohibidos y Las Sanciones Son Las Siguietes:

- (1) Para Garantizar La Seguridad Del Competidor.
- (2) Para Garantizar Una Competencia Justa.
- (3) Para El Fomento Apropriados De Las Técnicas.

(Explicación #1)

“Gam-jeom”

I. Cruzar La Línea Límite:

Un "Gam-jeom" será declarado cuando ambos pies de un competidor crucen la línea límite. El "Gam-jeom" no será declarado, si el competidor cruza la línea límite, como resultado de un acto prohibido del oponente.

II. Caerse:

Un "Gam-jeom" será declarado por caer. Sin embargo, si un competidor cae debido a un acto prohibido del oponente; la penalización de "Gam-jeom" no será otorgada al competidor caído, mientras que la sanción si será otorgada al oponente. Si ambos competidores caen como consecuencia de un choque accidental, la penalización no será otorgada.

III. Evitar o Retrasar El Combate:

- a) Este acto implica un estancamiento, sin intención de atacar. Un competidor que muestre continuamente un estilo de inactividad se le otorgará un "Gam-jeom". Si ambos competidores permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, El Árbitro señalará el comando "Combate". Un "Gam-jeom" será declarado, para ambos competidores si no hay actividad entre Ellos después de 10 segundos de haberse dado la orden; o sobre el competidor que retrocede desde la posición original, después de 10 segundos de haberse dado la orden.
 - b) Girarse de espalda para evitar el ataque del oponente debe ser castigado como lo expresa la falta de un espíritu de juego limpio ya que esto puede causar graves lesiones. La misma sanción también será otorgada por evadir el ataque del oponente por doblarse a un nivel más bajo de la cintura o por agacharse.
-

-
- c) Retrocediendo en el intercambio técnico sólo para evitar el ataque del oponente o agotando el tiempo, le será otorgado un "Gam-jeom" a este competidor pasivo.
 - d) "Fingir lesión" significa exagerar lesión o indicando el dolor en una parte del cuerpo no sujeta al golpe con el propósito de demostrar las acciones del oponente como una infracción, o también exagerando el dolor con el propósito de que el tiempo del combate transcurra. En este caso, Al Árbitro otorgará una sanción de "Gam-jeom"
 - e) Un "Gam-jeom" también será otorgado al competidor que pida Al Árbitro detener el combate con el fin de ajustarse la posición del equipo de protección.

IV. Agarrar o Empujar Al Oponente:

Esto incluye el agarre de cualquier parte del cuerpo del oponente, uniforme o equipo de protección con las manos. También incluye el acto de agarrar el pie o la pierna o el de enganchar la pierna con el antebrazo.

Por empujar, los siguientes actos serán penalizados:

- a) Empujar al oponente hacia fuera de la línea límite.
- b) Empujar al oponente de manera que evite movimientos de patada o de cualquier ejecución normal de movimientos de ataques.

- V. Levantar la rodilla para bloquear, o patear la pierna del oponente para impedirle los ataques de patadas, o levantar una pierna o patear en el aire por más de 3 segundos para impedir potenciales movimientos de ataques del oponente, o patear estando apuntando por debajo de la cintura.

Levantar la pierna o cortar el movimiento de una patada no será penalizado únicamente cuando sea seguida por la ejecución de técnicas de patadas en movimientos combinados.

VI. Atacar Por Debajo De La Cintura:

Esta acción se aplica por un ataque a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un golpe por debajo de la cintura es causado por el receptor en el transcurso de un intercambio de técnicas, no se dará ninguna penalización. Este artículo también se aplica a las patadas fuertes o acciones de pisotón a cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el propósito de interferir con la técnica del oponente.

VII. Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo":

- a) Atacar después de Kal-yeo requiere que los resultados del ataque tengan un verdadero contacto con el cuerpo del oponente.
 - b) Si la acción de ataque se inició antes del Kal-yeo, el ataque no será penalizado.
 - c) En la revisión de IVR, el momento del Kal-yeo se define en el instante en que El Árbitro completa la señal de Kal-yeo con la mano (con el brazo totalmente extendido); y el inicio del ataque se define como el momento en que el pie atacante está totalmente fuera del piso.
 - d) Si un ataque después de Kal-yeo no llegó al cuerpo del oponente, pero parece deliberado y malicioso El Árbitro puede penalizarlo como mala conducta con un "Gam-jeom".
-

VIII. Golpear La Cabeza Del Oponente Con Las Manos:

Este Artículo incluye golpear la cabeza del oponente con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, acciones inevitables derivadas debido a la falta de precaución del oponente tales como bajar excesivamente la cabeza o sin precaución gire el cuerpo, no puede ser penalizado por este artículo.

IX. Embestir o Atacar Con La Rodilla:

Este artículo se refiere a un cabezazo intencional o de ataque 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.

X. Atacar Al Oponente Caído:

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesionar al oponente. El peligro surge por lo siguiente:

- El oponente caído está en un estado de indefensión inmediata.
- El impacto de cualquier técnica, que golpea a un competidor caído será mayor, debido a la posición del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia un oponente caído no están en concordancia con El Espíritu del TKD y como tal no son apropiadas en las competencias de TKD. En este sentido, la penalización deberá ser otorgada por atacar intencionalmente al Oponente caído, independiente del grado de impacto.

Cuando una mala conducta sea cometida por un competidor o un entrenador durante el período de descanso, El Árbitro puede declarar inmediatamente “Gam-jeom” y el “Gam-jeom” será registrado en los resultados del próximo round.

Artículo 15 Punto De Oro Y Decisión De Superioridad

- 1 En caso de que el ganador no pueda ser decidido después del 3^{er} round, un 4^{to} (round Punto de Oro) de un (1) minuto se llevará a cabo.
 - 2 En caso de que un combate avance al round Punto de Oro, todos los puntos obtenidos durante los tres (3) primeros rounds serán anulados.
 - 3 El Competidor que primero anote un punto(s) o cuyo oponente reciba dos “Gam-jeom” en el round de Punto de Oro será declarado el ganador.
 - 4 En caso de que ningún competidor haya marcado un punto después de la finalización de round de Punto de Oro, el ganador será decidido por superioridad basados en los siguientes Criterios:
 - 4.1 El competidor que haya logrado el mayor número de impactos registrados por el PSS durante el round de Punto de Oro.
 - 4.2 Si el número de impactos registrados por el PSS está empatado, el competidor que haya ganado más round durante los tres primeros rounds.
 - 4.3 Si el número de round ganados está empatado, el competidor que haya recibido menos número de Gam-jeom durante todos los cuatro rounds.
 - 4.4 Si los tres criterios anteriores están igualados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad, basados en el contenido del round de Punto de Oro. Si la decisión de superioridad está empatada entre El Árbitro y Los Jueces, El Árbitro decidirá el ganador.
-

(Explicación # 1)

La Decisión De Superioridad Entre Los Jueces Está Basada En:

- a) El dominio técnico de un oponente a través del manejo agresivo del combate.
- b) El de mayor número de técnicas ejecutadas.
- c) El que use las técnicas más avanzadas, tanto en dificultad como en complejidad. O
- d) El que exhiba la mejor manera de combatir.

(Explicación #2)

En caso de no estar usando PSS de cabeza y un Atleta impacte con éxito una patada directa a la cabeza antes de que el ponente marque una patada al tronco, pero la última acción de patada al tronco fue la registrada, El Entrenador del Atleta que impactó la patada a la cabeza, puede solicitar la revisión del video. Si El Jurado de la 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 seguidamente declarar 3 o 4 puntos por patada a la cabeza, declarar al que impactó la patada a la cabeza como ganador.

(Guía Para El Arbitraje)

El Procedimiento Para La Decisión De Superioridad Será La siguiente:

- 1) Antes de los combates, todos Los Oficiales de Arbitraje llevaran la tarjeta de superioridad con ellos.
 - 2) Cuando un combate tenga que ser decidido por superioridad, El Árbitro declarará "Woo-se-girok (Anotación por Superioridad)".
 - 3) Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces deberán registrar al ganador antes de 10 segundos con la cabeza baja, firmarán la tarjeta y luego la entregarán Al Árbitro.
 - 4) El Árbitro debe recoger todas las tarjetas de superioridad, registrar el resultado final, y seguidamente declarar el ganador.
 - 5) Tras la declaración del ganador, El Árbitro debe entregar en la mano las tarjetas al registrador y el registrador enviará las tarjetas Al Delegado Técnico de La WTF.
-

Artículo 16. Las Decisiones

- 1 Ganar Porque El Árbitro Suspende El Combate (RSC).
 - 2 Ganar Por Puntuación Final(GPF).
 - 3 Ganar Por Diferencia de Punto (GDP).
 - 4 Ganar Por Punto de Oro (GPO).
 - 5 Ganar Por Superioridad(SUP).
 - 6 Ganar Por Abandono(AVAN).
 - 7 Ganar Por Descalificación(DSQ).
 - 8 Ganar Por las Faltas Declaradas Por El Árbitro (PUN).
-

(Explicación #1)

El Árbitro Suspende El Combate:

El Árbitro Declara RSC En Las Sigüientes Situaciones:

- I. Si un competidor ha sido derribado por una técnica legítima del oponente y no pueda reanudar el combate a la cuenta de "Yeo-dul"; o si El Árbitro determina que el competidor no puede reanudar el combate o independientemente en el transcurso del conteo;
- II. Si un competidor no puede continuar el combate después de un minuto de tratamiento médico;
- III. Si un competidor desatiende por tres veces la orden del Árbitro de continuar el combate;
- IV. Si El Árbitro reconoce la necesidad de parar el combate para proteger la integridad de un competidor;
- V. Cuando La Comisión Médica determine que el combate deberá ser detenido debido a una lesión de un competidor;

(Explicación # 2)

Ganar Por Diferencia De Puntos:

En caso haber veinte (20) puntos de diferencia entre los dos Atletas en el momento de la finalización del segundo round y/o en cualquier momento durante el tercer round, El Árbitro suspenderá el combate y declarará el ganador por diferencia de puntos.

Ganar por diferencia de puntos no será aplicado en Semi-finales & Finales en las divisiones de mayores debido al perfil del torneo.

(Explicación # 3)

Gana Por Abandono:

El Ganador es determinado por la retirada del oponente.

- Cuando un competidor se retira del combate debido a una lesión u otras razones.
- Cuando un competidor no hace por reanudar el combate después del período de descanso o no responde al llamado para comenzar el combate.
- Cuando El Entrenador lanza una toalla al Área de Competencia, que significa la pérdida del combate.

(Explicación # 4)

Ganar Por Descalificación:

Este resultado es determinado por el fracaso del competidor en el pesaje o cuando el competidor pierde su Estatus de competidor antes de comenzar la competición.

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

I. En Caso De Que Los Atletas Después Del Sorteo No Hayan Pasado O No Demostraron Su Peso:

El resultado se debe reflejar en la hoja de sorteo y la información debe ser proporcionada a Los Funcionarios Técnicos y a todas las personas pertinentes y no serán asignados Árbitros para este combate. Los oponentes de Los Atletas que no se pesaron o no demostraron su peso no tendrán que comparecer en El Área de Combate.

II. En Caso De Que Un Atleta Pase El Pesaje, Y No Se presente En La Zona Con El Entrenador:

El Árbitro y el oponente asignado deberán esperar en su posición hasta que El Árbitro declare al ponente ganador del combate. El procedimiento detallado está estipulado en el Artículo 10. Ítem 4.1.

(Explicación # 5)

Ganar Por Faltas Declaradas Por El Árbitro:

El Árbitro Declarará PUN En Las Sigüientes Situaciones:

- I.** Si un competidor acumula diez (10) "Gam-jeom".
 - II.** Si se determina que un competidor manipula el sensor (s) o el sistema de puntuación de los PSS.
 - III.** Si un competidor o un entrenador se rehúsa seguir las órdenes del Árbitro o de cumplir Las Reglas de Competencia o cometa otra grave infracción de mala conducta incluyendo protestas inapropiadas.
-

Artículo 17. Derribo

Un Knock-Down Será Declarado, Cuando Un Ataque Legítimo Sea Asestado Y:

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

(Explicación #1)

Derribo:

Esta es la situación en la que un competidor sea 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 de un competidor.

Artículo 18. Procedimiento En Caso De Un Derribo

- 1** Cuando Un competidor sea derribado como resultado de un 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 deberá primero comprobar el estado del competidor caído y contar en voz alta desde “Ha-nah (uno)” hasta “Yeol (diez)”, con intervalos de un segundo hacia el competidor caído, haciendo las señales de mano que indican 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 deberá continuar la cuenta hasta “Yeo-dul (ocho)” para la recuperación del competidor. El Árbitro deberá 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 ha 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 RSC (Arbitro suspende el combate).
 - 1.5** El conteo deberá 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** En caso de que ambos competidores estén derribados y estos competidores no logren recuperarse a la cuenta de “Yeol (diez)”, El Ganador será decidido por el resultado 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 bien sea 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 puede entrar a competir dentro de los treinta (30) días siguientes, sin la aprobación del Jefe Médico de La WTF, después de presentar una certificación 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 límite frente a la silla de Él / Ella su Entrenador.

(Guía Para Oficiar)

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

(Explicación #2)

En Caso De Que El Competidor Derribado Se Levante Durante El Conteo Del Árbitro Y Desea 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.

Cuenta Del Uno Al 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 deberá determinar la capacidad del competidor para continuar, mientras Él / Ella cuenta hasta ocho. La confirmación final de la condición del competidor después de contar ocho es únicamente procedimental y El Árbitro no debe innecesariamente perder tiempo para reanudar el combate.

(Explicación # 4)

Cuando Un Competidor Que Haya Sido Derribado Y No Pueda Expresar La Voluntad De Reanudar El Combate A La cuenta De “Yeo-dul”, El Árbitro Deberá Anunciar Al Otro Competidor Ganador Por RSC. Después De Contar Hasta “Yeol”:

El competidor expresará su voluntad de continuar el combate demostrándolo en todo momento y en posición de combate con los puños cerrados. Si el competidor no puede demostrar este gesto a la cuenta de “Yeo-dul”, El Árbitro declarará al otro competidor ganador después de contar primero “A-hop” (nueve) y “Yeol” (diez). El expresar la voluntad de continuar después de contar “Yeo-dul”, no puede ser considerado válido. Incluso si el competidor expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul”, El Árbitro puede continuar el conteo y puede declarar por encima del competidor si Él / Ella determina que el competidor no puede reanudar el combate.

(Explicación # 5)

Cuando un competidor sea derribado por un golpe puntuable 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 gastar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta “Yeo-dul” como consecuencia de no haber observado 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 percibe claramente las condiciones del competidor, pero la reanudación se ve impedida por la exigencia de un tratamiento médico, El Árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kye-sok” e inmediatamente después declarar “Kal-yeo”, “Kye-shi” y luego seguir los procedimientos del Artículo 19.

Artículo 19. Procedimiento Para Suspender La Contienda

- 1 Cuando un combate sea detenido debido a la lesión de uno o ambos competidores, El Árbitro tomará las medidas prescritas a continuación. Sin embargo, en una situación que justifica la suspensión del combate por razones distintas a una lesión, El Árbitro declarará "Shi-gan (tiempo)" y reanudar el combate declarando "Kye-sok (continuar)".
 - 1.1 El Árbitro suspenderá el combate con la declaración de "Kal-yeo" y ordenará Al Crono-metrista suspender el tiempo anunciando "Kye-shi" (suspender).
 - 1.2 El Árbitro le permitirá al competidor un minuto para recibir los primeros auxilios por El Médico de la Comisión; El Árbitro puede permitir que El Médico del equipo le de tratamiento de los primeros auxilios si El Médico de La Comisión no está disponible o si lo estima necesario.
 - 1.3 Si un competidor lesionado no puede retornar al combate después de un minuto, El Árbitro declarará al otro competidor ganador.
 - 1.4 En caso de que reanudar el combate después de un minuto sea imposible, el competidor causante de la lesión por un acto prohibido con "Gam-jeom" será declarado perdedor.
 - 1.5 En caso de que ambos competidores estén derribados y no puedan continuar el combate después de un minuto, el ganador será decidido sobre los puntos obtenidos antes de ocurridas las lesiones.
 - 1.6 Si El Árbitro determina que el dolor de un competidor es causado solamente por un golpe El Árbitro declarará "Kal-yeo" y dar la orden de reanudar el combate con la expresión de "Stand-Up". Si el competidor se niega a continuar el combate después de que El Árbitro dio la orden de "ponerse de pie" por tres veces, El Árbitro declarará el combate RSC "Árbitro suspende el combate".
 - 1.7 Si El Árbitro determina que un competidor ha recibido una lesión tales como un hueso roto(s), dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, El Árbitro permitirá que el competidor reciba tratamiento de los primeros auxilios durante un minuto después del "Kye-shi". El Árbitro puede permitir que el competidor reciba tratamiento de los primeros auxilios, incluso después de dar la orden de "Stand-Up" si al competidor se le determina estar lesionado por una de las categorías anteriores.
 - 1.8 **Suspensión Del Combate Debido A Una Lesión:**
Si El Árbitro determina que un competidor ha recibido una lesión como: hueso(s) roto, dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, El Árbitro deberá consultar con El Presidente de la Comisión Médica o El Médico asignado por El Presidente. Si se vuelve a lesionar de la misma manera, El Presidente de La Comisión de Medicina o El Médico asignado por El Presidente de La Comisión podrá decirle Al Árbitro que suspenda el combate y declare al lesionado perdedor.

(Explicación # 1)

Cuando El Árbitro Determina Que El Combate No Puede Continuar Debido A Una Lesión O Cualquiera Otra Situación De Emergencia, Él/Ella Tomarán Las Sigüientes Medidas:

- I** Si la situación es crítica, tales como un competidor perdiendo el conocimiento o que sufriendo una grave lesión y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben primero administrarse inmediatamente y el combate debe ser finalizado. En este caso, el resultado del combate será decidido como sigue.
- 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 consecuencia de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
 - Si el resultado no estuvo relacionado con el contenido del combate, el ganador se decidirá por el resultado de la contienda antes de la suspensión del combate. Si la suspensión se produce antes del final del primer round, el combate será invalidado.

II *Si se Requiere Tratamiento De Los Primeros Auxilios Para Una lesión, El Competidor Puede Recibir El Tratamiento Necesario Dentro De Un Minuto Después De La Declaración De "Kye-shi".*

a) *Orden Para Reanudar El Combate:*

Es la decisión del Árbitro, después de consultar con El Doctor de la Comisión, de si es o no es posible que el competidor reanude el combate. El Árbitro puede en cualquier momento ordenar al competidor reanudar el combate dentro del minuto. El Árbitro puede declarar a cualquier competidor que no cumpla la orden de reanudar el combate como perdedor de la contienda.

- b)** Mientras el competidor está recibiendo tratamiento médico o está en el proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kye-shi", El Árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo con intervalos de cinco segundos. Cuando el competidor no pueda retornar a la marca del competidor al final del período de un minuto, los resultados del combate será declarados.
- c)** Después de la declaración de "Kye-shi", el intervalo de tiempo de un minuto debe ser estrictamente cumplido independientemente de la disponibilidad de la Comisión Médica. Sin embargo, cuando un tratamiento médico sea requerido, pero El Médico está ausente o tratamiento adicional sea necesario, el tiempo límite de un minuto puede ser suspendido a juicio del Árbitro.
- d)** Si la reanudación del combate es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado en concordancia con el sub-Artículo "I" de este Artículo.

-
- III** Si ambos competidores se incapacitan y no pueden reanudar el combate después de un minuto o se presentan condiciones de urgencia, el resultado del combate se decidirá de acuerdo con los siguientes criterios:
- Si el resultado es por consecuencia de un de un acto prohibido " Gam-jeom " para un competidor esa persona será la perdedora.
 - Si el resultado no está relacionado con algún acto prohibido de ser penalizado con " Gam-jeom ", el resultado de la contienda será determinado por el resultado del combate en el momento de la suspensión de la contienda. Sin embargo, si la suspensión se produce antes de finalizar el primer round, el combate será invalidado y El Comité Organizador determinará el momento apropiado para volver a disputar la contienda. El competidor que no pueda reanudar el combate se considerará que se ha retirado de la contienda.
 - Si el resultado es por consecuencia de actos prohibidos de ser penalizado con "Gam-jeom" para los dos competidores, entonces ambos competidores perderán.

(Explicación # 2)

La Situación El Cual Justifica La Suspensión Del Combate Más Allá De Los Procedimientos Anteriormente Establecidos Deberá Ser Tratada De La Siguiente Manera:

- I.** Cuando circunstancias incontrolables requieran la suspensión del combate, El Árbitro suspenderá el combate y seguirá las instrucciones del Delegado Técnico.
 - II.** Si el combate se suspende después de la finalización del segundo round, el resultado será determinado de acuerdo con el resultado del combate en el momento de la suspensión.
 - III.** Si el combate es suspendido antes de concluir del segundo round, un nuevo combate en principio se llevará a cabo y deberá ser realizado en tres round.
-

Artículo 20. Funcionarios Técnicos

1 Delegado Técnico (DT)

Requisitos:

El Presidente del Comité Técnico de La WTF se desempeñará como DT en Los Campeonatos promovidos por La WTF, excepto en Los Campeonatos Mundiales de Poomsae y Campeonatos Mundiales Para-Taekwondo de La WTF, en caso de ausencia El 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.

Funciones:

- El DT es el responsable de garantizar que las Reglas de Competencia de La WTF sean aplicadas 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 las competencias en consulta con La Comisión Supervisora de Competencia.
- El DT tomará decisiones finales en cualquier asunto pertinente a las competencias no prevista en las Reglas de Competición.
- El DT se desempeñará como Presidente de La Comisión Supervisora de la competición.
- El DT es responsable de reportar la evaluación del evento.

2. Miembros De La Comisión Supervisora De La Competición (CSB)

2.1 Requisitos:

Los Miembros (CSB) serán nombrados por El Presidente de La WTF por recomendación de La Secretaría General, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento en las competiciones de TKD.

2.2 Composición:

La CSB estará compuesta por un Presidente y no más de 6 Miembros para Los Campeonatos promovidos por La WTF. Los Presidentes de La Comisión de Los Juegos, Comisión Arbitral WTF, Comisión Médica y La Comisión de Atletas de La WTF 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 competición y deben garantizar que las competencias se lleven a cabo de conformidad con el calendario.
- La 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 competición.

3. **Jurado Revisor (JR)**

3.1 **Requisitos:**

El JR será nombrado por El Presidente de La WTF por recomendación del Presidente de Árbitros de La WTF de aquellos que sean experimentados y altamente calificados Árbitros Internacionales.

3.2 **Composición:**

Serán asignados por cancha: Un (1) JR y un (1) asistente del JR.

3.3 **Funciones:**

El JR revisará la Repetición Instantánea del Video e informará Al Árbitro de la decisión dentro de treinta (30) segundos.

4. **Oficiales De Arbitraje**

4.1 **Requisitos:**

Tener el certificado de Árbitro 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, Sanciones 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 Él/Ella su mano, porque un punto no fue anotado, entonces El Árbitro convocará una reunión con Los Jueces. Si se establece que dos Jueces solicitan el cambio de la decisión, El Árbitro debe aceptar y corregir la decisión (En caso 1 Árbitro + 3 Jueces). En un ajuste con dos Jueces, el resultado puede ser revisado cuando dos personas entre los dos Jueces y El Árbitro así lo acuerdan.
- 4.2.1.5 En caso cuando sea necesario según lo definido por el artículo 15, la decisión de superioridad será hecha por Los Oficiales de Arbitraje después del final del cuarto (4) round.

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 sean solicitadas por El Árbitro.

4.2.3 Del 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 AT, 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 AT, registrará manualmente todos los puntos, sanciones y el resultado de IVR en la hoja para el AT.

4.3 Composición De Los Oficiales De Arbitraje Por Cancha:

- 4.3.1 El Equipo de Oficiales se compondrá de un (1) Árbitro y tres (3) Jueces
- 4.3.2 El Equipo de Oficiales se puede componer de un (1) Árbitro y dos (2) 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 este fijado.
- 4.4.2 Los Árbitros y Jueces con la misma Nacionalidad de cualquiera de los dos competidores, 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 Los Jueces serán definitivas, y Ellos serán responsables ante El Comité Supervisor de la 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 pudiere interferir con el combate. De ser necesario, el uso de teléfonos móviles por Los Oficiales de Arbitraje en el terreno de competencia 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/o las sanciones.

(Interpretación)

Los detalles de los requisitos de Los Oficiales de Arbitraje, Deberes, Organización, etc., se regirán por El Reglamento de La WTF, sobre la Administración de Los Árbitros Internacionales.

(Interpretación)

El DT puede sustituir o sancionar a Oficiales de Arbitraje en consulta con El CSB en caso de que Los Oficiales de Arbitraje hayan sido asignados erróneamente, o cuando se considere que cualquiera de Los Oficiales de Arbitraje asignados, haya dirigido injustamente un combate o hayan cometido errores injustificables repetidamente.

(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 punto, otro da dos puntos y el otro no da punto, entonces, ese punto no es reconocido como un punto valido, o en el caso que El Apuntador cometa un error en el momento de anotar sanciones, cualquiera de Los Jueces puede indicar el error y pedir la confirmación entre Los Jueces. Seguidamente, El Árbitro puede declarar “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 del video por el mismo caso en la que uno de Los Jueces solicitó la 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 del video, El Árbitro deberá tomar la solicitud del entrenador. Este artículo también se aplica para el caso en que El Árbitro cometa un 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. Revisión 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 un inmediato IVR. El Entrenador sólo puede solicitar IVR por lo siguiente:
 - I) **Sanciones Contra El Oponente En Caso De:**
 - ✓ Caídas.
 - ✓ Cruzar La Línea Límite.
 - ✓ Atacar Al Oponente Después De “Kalyeo” o.
 - ✓ Atacar Al Oponente Caído.
 - II) Puntos Técnicos.
 - III) Cualquier Sanción Contra Su Propio Competidor.
 - IV) Cualquier Mal Funcionamiento Del Sistema o Error En El Manejo Del Tiempo.

2. Cuando un Entrenador apela, El Árbitro se acercará Al Entrenador y le preguntará el motivo de la apelación. ningún recurso será admitido para cualquier punto registrado por los ataques del pie o del puño en el tronco o ataques de pie en el tronco o la cabeza cuando se esté usando PSS. En caso de no estar usando los PSS para la cabeza, el entrenador puede solicitar IVR por patadas a la cabeza. El alcance de la solicitud de IVR está limitado únicamente para 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 de IVR, se considerará que El Entrenador Él / Ella ha utilizado el recurso de apelación asignado bajo cualquier circunstancia a menos que la reunión de Los Jueces satisfaga al Entrenador.

- 3 El Árbitro solicitará Al Jurado Revisor, del IVR. 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 del IVR, El Jurado Revisor informará Al Árbitro de la decisión final dentro de treinta (30) segundos después de ser recibida la solicitud.

- 5 Al Entrenador le será asignara una (1) cuota de apelación por combate para la solicitud de un IVR. Sin embargo, basados en el tamaño y nivel de la competencia, el DT podrá decidir el número de cuotas de apelación durante la reunión con los Jefes de Equipos. Si la apelación es exitosa y el punto impugnado es corregido, El Entrenador conservará el derecho de seguir apelando en la contienda pertinente.

- 6 La decisión del Jurado Revisor es definitiva; futuras apelaciones durante el combate o protestas después del combate no serán aceptadas.

- 7 En caso de que haya un claro error en la decisión de Los Oficiales de Arbitraje como: de identificación de un competidor o errores en el sistema de puntuación, cualquiera de Los Jueces solicitará la revisión y corregirá la decisión en cualquier momento durante el combate. Una vez que Los Oficiales de Arbitraje abandonen El Área de Competencia, no será posible que alguien solicite una revisión para cambiar la decisión.
- 8 En caso de una apelación exitosa, El Comité Supervisor de Competición podrá investigar el combate al final del día de competición, y de ser necesario tomar medidas disciplinarias contra Los Oficiales de Arbitraje involucrados.
- 9 En los últimos diez (10) segundos del 3^{er} round o en cualquier momento durante el round del Punto de Oro, cualquiera de Los Jueces puede pedir una revisión para la corrección de punto, cuando el entrenador no tenga la cuota de apelación.
- 10 En un torneo, donde el sistema de revisión instantánea de video no esté disponible, el siguiente procedimiento de protesta será aplicado:
 - 10.1 En caso de que haya una objeción para 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 Competición) dentro de los diez (10) minutos después de la contienda pertinente.
 - 10.2 La deliberación de la re-evaluación se llevará a cabo excluyendo aquellos Miembros con la misma Nacionalidad que la de los competidores implicados, y la resolución de la deliberación será hecha por mayoría.
 - 10.3 Los Miembros de La Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de la Competencia) pueden citar a Los Oficiales de Arbitraje involucrados para la confirmación de los hechos.
 - 10.4 La resolución hecha por la Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de la Competencia) será definitiva y ningún recurso de apelación posterior serán admitidos.
 - 10.5 **Los Procedimientos Para La Deliberación Serán Los Siguietes:**
 - 105.1 Un entrenador o Jefe del equipo de la Nación que protesta, le será permitido hacer una breve presentación verbal breve ante La Comisión de Arbitraje, como soporte de su posición. Al entrenador o Jefe del equipo de la Nación demandada se le permitirá presentar una breve refutación escrita.
 - 105.2 Después de revisada la solicitud de protesta de la contienda protestada, será calificada de acuerdo al criterio de “Admitida” o “In-admitida”.
 - 105.3 De ser necesario, El Comité puede escuchar las opiniones del Árbitro o de Los Jueces.

- 1054** De ser necesario, El Comité puede revisar las pruebas materiales de la decisión, tales como escritos o datos visuales grabados.
- 1055** Después de la deliberación, El Comité proseguirá con la votación secreta para determinar la decisión por mayorías.
- 1056** El Presidente de La CSB hará un informe documentando el resultado de la deliberación y hará conocer públicamente este resultado.
- 1057** ***Procedimientos Posteriores A Seguir Después De La Decisión:***
- 10.5.7.1** 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** ***Error 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 Competición, el resultado del error será corregido y El Árbitro será sancionado.
- 10.5.7.3** ***Errores Al Juzgar 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, el tiempo de un acto con relación a una declaración o al área, la decisión no será cambiada y Los Oficiales identificados que hayan cometido el error serán amonestados.

Artículo 22. Sordo-Taekwondo

Este Artículo resume las modificaciones a las Reglas de Competición utilizados para Sordo-Taekwondo. Para los asuntos no previstos en El Artículo 22 Se deberá aplicar El Reglamento de Competición de La WTF.

1. Requisitos Del Atleta:

El competidor debió haber pasado por el procedimiento de clasificación como lo es esbozado en La WTF en el Para-Taekwondo y se le haya otorgado el código de clasificación de Sordo-Taekwondo en el cual este asignado la clase y status deportivo.

2. Categorías De Peso:

Las categorías de peso Olímpicos se aplican a las competiciones del Sordo-Taekwondo

3. En Los Campeonatos Mundiales para Sordo-Taekwondo de La WTF lo organizará basados en los más recientes procedimientos establecidos para Los Campeonatos Mundiales de Sordo-Taekwondo de La WTF.

Artículo 23. Sanciones

- 1 El Presidente de La WTF, El Secretario General o El Delegado Técnico, de ser conveniente, podrá solicitar una reunión en el acto Al Comité Extraordinario de sanciones para deliberar, cuando conductas inapropiadas sean cometidas por un entrenador, un competidor, un Oficial, y/o cualquier miembro de una MNA.
- 2 El Comité Extraordinario de sanciones deliberará al respecto y podrá convocar a las personas implicadas para la confirmación de los hechos.
- 3 El Comité Extraordinario de sanciones deliberará al respecto y tomará las medidas disciplinarias a imponer. El resultado de la deliberación será anunciado inmediatamente al público, y reportado por escrito, junto con los fundamentos y hechos relevantes Al Presidente de La WTF y/o Secretaría General.

3.1 Potenciales Infracciones De Conducta De Un Competidor;

- 3.1.1 Rehusar la orden del Árbitro para finalizar los procedimientos del combate, incluyendo no participar en la declaración del ganador.
- 3.1.2 Lanzar sus Él / Ella pertenencias (protector de cabeza, guantes, etc.) como una expresión de desacuerdo con la decisión.
- 3.1.3 No abandonar El Área de Competencia después de finalizado el combate
- 3.1.4 No retornar al combate después de una repetida orden del Árbitro
- 3.1.5 No cumplir con las reglas u órdenes de Los Oficiales de Competencia
- 3.1.6 Manipulación del equipo de puntuación, sensores o/y cualquier parte de Los PSS
- 3.1.7 Cualquier comportamiento antideportivo grave durante un combate o comportamiento agresivo hacia Los Oficiales de Competencia

3.2 Potenciales Infracciones en la conducta de un entrenador del equipo oficial u otros Miembros de una MNA:

- 3.2.1 Quejarse o/y discutir en contra de la decisión de un Oficial durante o después de un round.
- 3.2.2 Discutir con El Árbitro u otro Oficial(s).
- 3.2.3 Conducta violenta o comentarios hacia Los Oficiales, la parte contraria, adversario, o espectadores durante un combate.
- 3.2.4 Provocar a los espectadores o difundir falsos rumores.
- 3.2.5 Instruir al Atleta(s) para que participen de mal comportamiento, tales como permanecer en El Área de Competencia después de un combate.

- 3.2.6** Conductas violentas tales como lanzar o patear sus pertenencia(s) personales o materiales de competición.
- 3.2.7** No obedecer las instrucciones de Los Oficiales de Competencia para abandonar El Área de Competición o el coliseo.
- 3.2.8** Cualquier otro mal comportamiento grave hacia Los Oficiales de la competencia.
- 3.2.9** Cualquier intento de sobornar a Oficiales de la competición.

4. Acciones Disciplinarias:

Las Acciones Disciplinarias emitidas por El Comité Extraordinario de sanciones pueden variar de acuerdo al grado de infracción. Las siguientes sanciones pueden ser otorgadas:

- 4.1** Descalificación Del Atleta.
- 4.2** Advertencia u Ordenar Pedir Disculpas Pública.
- 4.3** Cancelación De La Acreditación.
- 4.4** Prohibición De La Permanencia En El Coliseo De La Competencia:
 - I.** Prohibición Por El Día
 - II.** Prohibición Durante Todo El Campeonato
- 4.5** Cancelación De Resultado:
 - I.** Cancelación del resultado del combate y todos los méritos relacionados
 - II.** Cancelación de los puntos en el ranking de La WTF
- 4.6** Suspensión del Atleta, entrenador, o/y Funcionarios del equipo de todas las actividades de La WTF (incluyendo actividades a nivel de CU y MNA).
 - I.** Suspensión Por 6 meses
 - II.** Suspensión Por 1 año
 - III.** Suspensión Por 2 año
 - IV.** Suspensión Por 3 años
 - V.** Suspensión Por 4 año
- 4.7** Prohibición a La MNA de participar en Los Campeonatos organizados o autorizados por La WTF.
 - I.** Determinados Campeonatos
 - II.** Todos Los Campeonatos por un período determinado de tiempo (hasta de cuatro (4) años)
- 4.8** Multa monetaria entre los \$ 100- a - \$ 5,000 dólares por la Infracción.

5. El Comité Extraordinario de Sanciones podrá recomendar a La WTF que se tomen medidas disciplinarias adicionales contra Los Miembros involucrados, incluyendo pero no limitado a la suspensión a largo plazo, suspensión de por vida, y/o multas monetarias adicionales.
6. Las apelaciones de la acciones disciplinarias tomada por El Comité Extraordinario de Sanciones puede hacerse en concordancia con El Artículo 6 de los estatutos de La WTF de Resolución de Conflictos y Acción Disciplinaria.

Artículo 24. Otros Asuntos No Especificados En Las Reglas De Competición

- 1** En caso de que cualquier asunto no especificado en las reglas ocurran, ellos serán tramitados de la siguiente manera:
 - 1.1** Asuntos relacionados con un combate serán decididos en consenso por Los Oficiales de Arbitraje del combate pertinente.
 - 1.2** Asuntos no relacionados con un combate específico durante El Campeonato tales como cuestiones técnicas, asuntos de competición, etc. serán resueltos por el Delegado Técnico.

**Revisado Por La W.T.F.
Noviembre 15 de 2016**

Traducido: Enero 17 de 2017
POR: Yonny Nelson Arias Bonilla
I.R. 2da Clase C.N. 7º Dan kukkiwon
yonnynelson@yahoo.com



Señales de Mano del Árbitro

WORLD TAEKWONDO FEDERATION
COMPETITION RULES &
INTERPRETATION

**EN VIGENCIA A PARTIR DE
24/07/17**

CONTENIDO
1. Inicio
2. Declaración De Kalyeo-Kesok
3. Kye-shi
4. Shi-gan
5. Declaración Keuman
6. Conteo Hasta 8
7. Conteo Hasta 10
8. Conteo
9. Pasividad
10. Cruzar La Línea Límite
11. Agarrar - Empujar
12. Atacar Con La Rodilla
13. Atacar Por Debajo De La Cintura
14. Atacar Después De Kalyo, Al oponente Caído, Elevar La Rodilla
15. Golpear La Cabeza Del Oponente Con La Mano
16. Mala Conducta
17. Declaración De Ganador
18. Invalidación
19. IVR Aceptado
20. IVR Rechazado
21. Tarjeta Amarilla

1. Iniciando



1



2



3



4



5

2. Declaración de Kalyo-Kyesok



1



2



3



4

3. Kye-shi



1

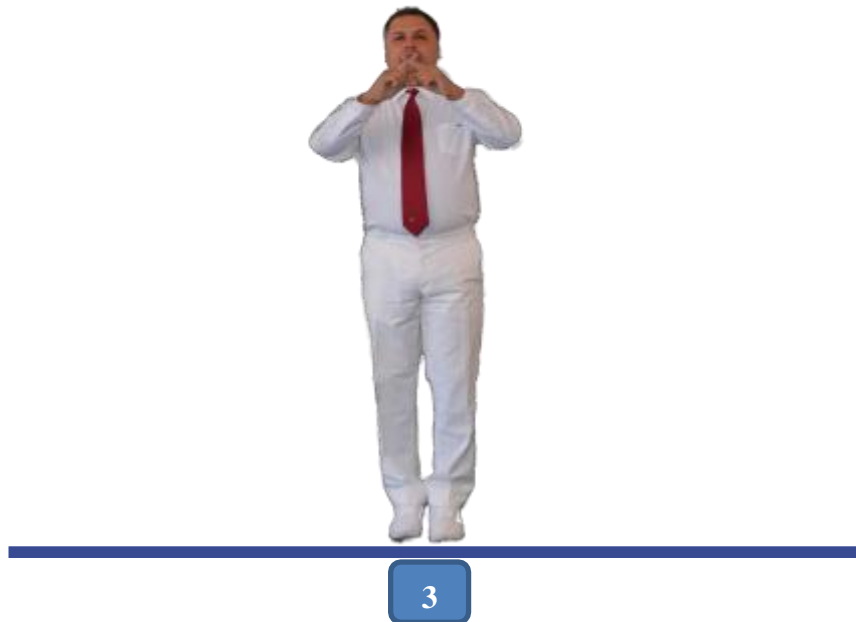
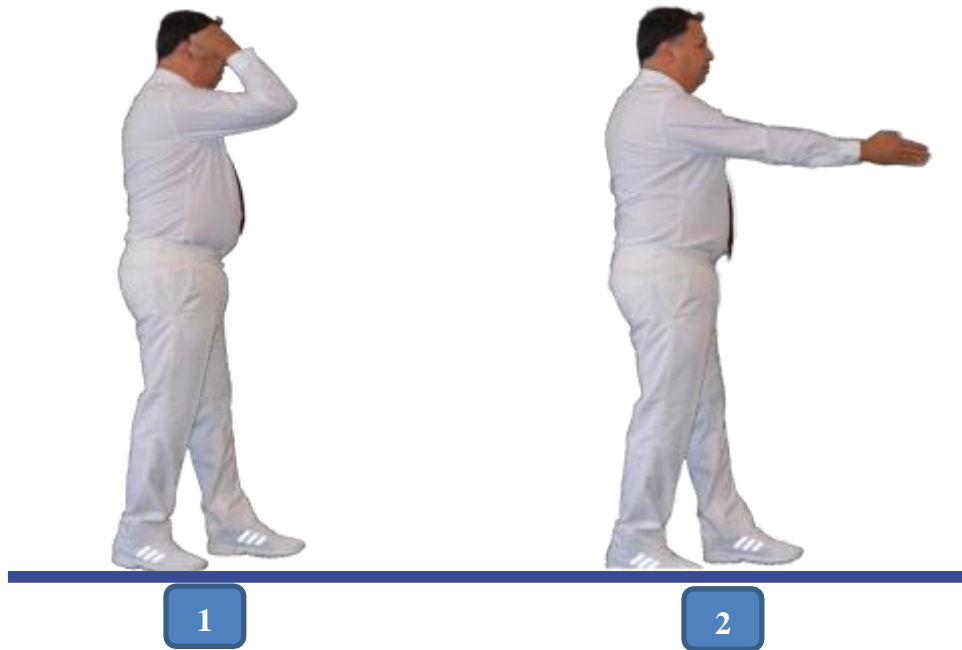


2



3

4. Shi-gan



5. Declaración De Keu-man



1



2



3



4

6. Contar Hasta 8



7 Contar Hasta 10



1



2



3



4



5

8. Conteo



1



2



3



4

9. Pasividad



1



2

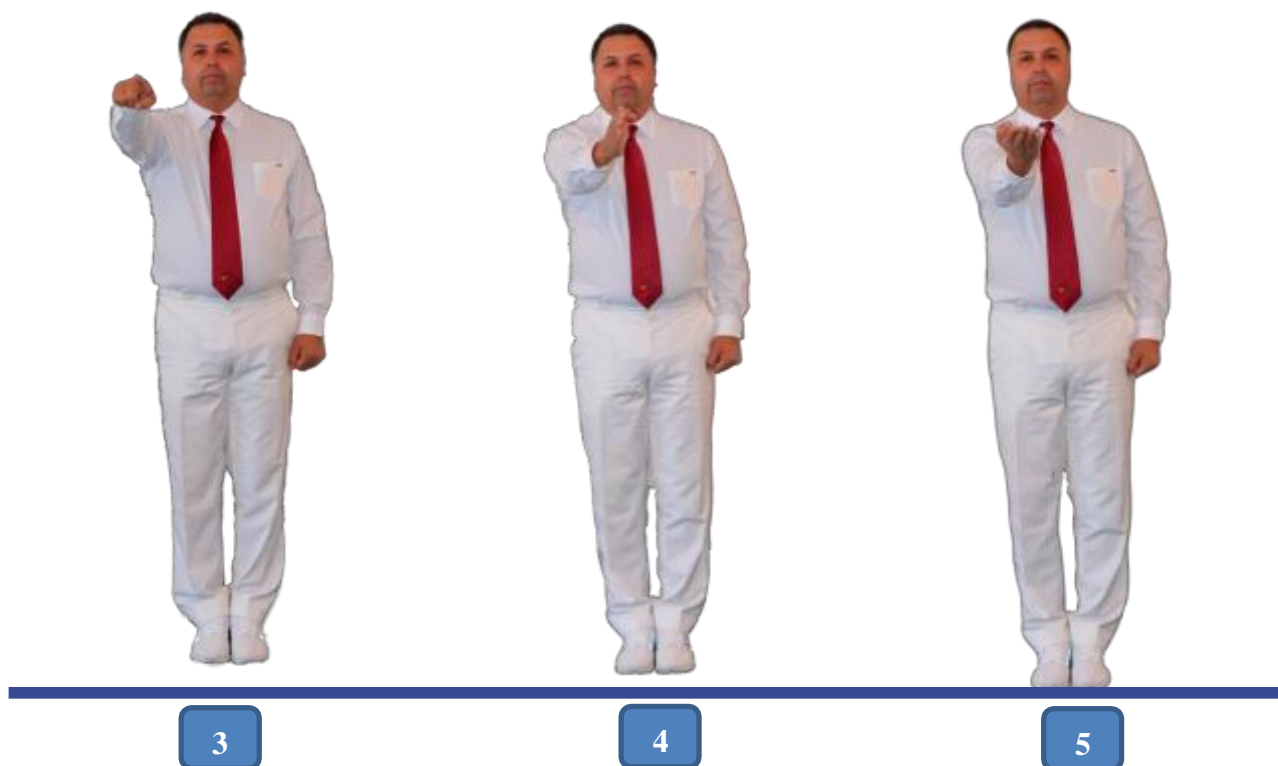
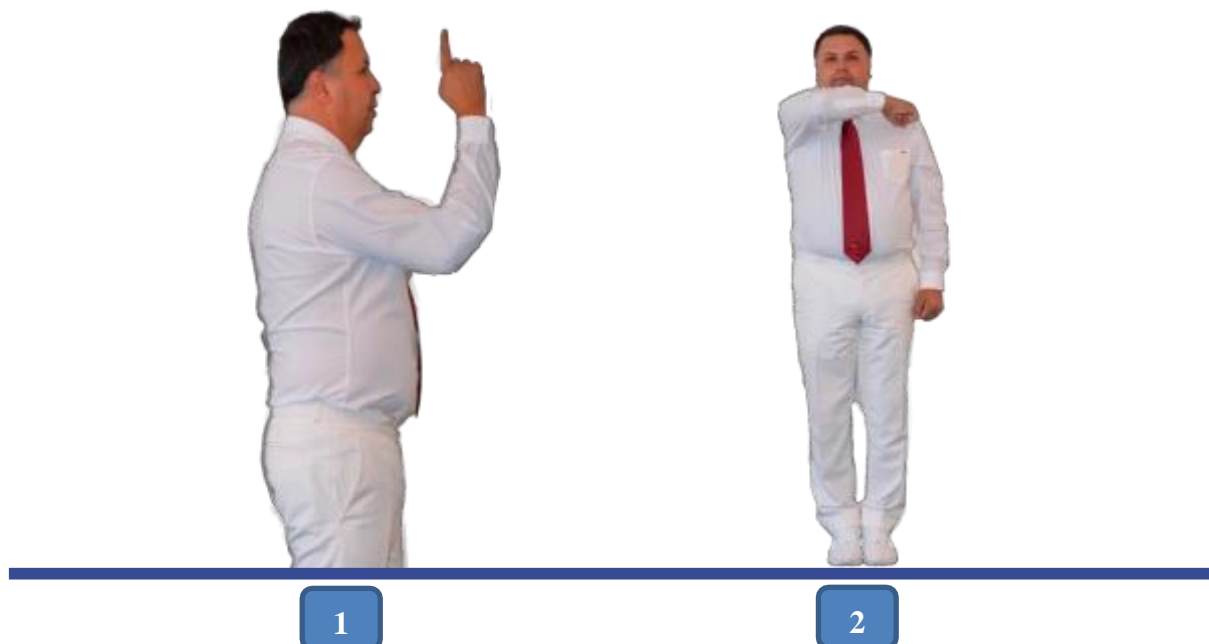


3



4

10. Cruzar La Línea Límite



11. Agarrar - Empujar



1



2



3



4



5

12. Atacar Con La Rodilla



1



2



3



4

13. Atacar Por Debajo De La Cintura



1



2



3



4

14. Atacar después de Kalyo, al oponente caído, bloquear con la rodilla o elevar la pierna por más de 3 segundos. La misma señalización de mano para todas ellas.



15. Golpear La Cabeza Del Oponente Con Las Manos



1



2



3



4

16. Mala Conducta



1



2



3



4

17. Declaración De Ganador



1



2



3



4

18. Invalidación



1



2



3



4



5

19. IVR Aceptado



1



2



3



4

20. IVR Rechazado



1



2



3



4

21. Tarjeta Amarilla



1



2



3



4



5



6

Ortografía y Fonética de los Términos de TKD

TERMINOS	PRONUNCIACION	SIGNIFICADO
1. Chung	Chong	Azul
2. Hong	Hong	Rojo
3. Cha-ryeot	Cha-ryeot	Atención
4. Kyeong-rye	Kiones	Saludo
5. Jon-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	Kam-chum	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