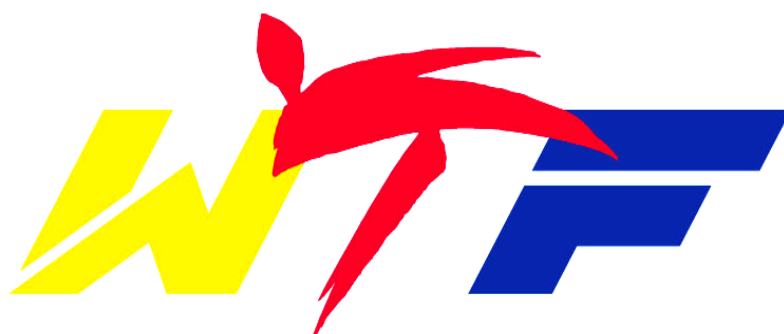


REGLAMENTO DE COMPETICIÓN E INTERPRETACIÓN



Federación Mundial de Taekwondo

Traducción:
Fernando Akilian
Arbitro Internacional WTF
Profesor Nacional de Educación Física

CONTENIDOS

(Artículo 1. Propósito)	3
(Artículo 2. Aplicación)	3
(Artículo 3. Área de Competencia)	4
(Artículo 4. Competidores)	7
(Artículo 5. División por pesos)	9
(Artículo 6. Clasificación y Métodos de Competencia)	11
(Artículo 7. Duración de los combates)	13
(Artículo 8. Sorteo de Gráficas)	13
(Artículo 9. Pesaje)	13
(Artículo 10. Procedimiento de la Contienda)	14
(Artículo 11. Áreas y técnicas permitidas)	16
(Artículo 12. Puntos válidos)	18
(Artículo 13. Puntuación y publicación)	19
(Artículo 14. Actos prohibidos y Penalidades)	21
(Artículo 15. Muerte Súbita y Decisión de Superioridad)	27
(Artículo 16. Decisiones)	28
(Artículo 17. Knock Down)	29
(Artículo 18. Procedimiento en caso de Knock Down)	30
(Artículo 19. Procedimiento para suspender el combate)	32
(Artículo 20. Árbitros Oficiales)	35
(Artículo 21. Registrados)	36
(Artículo 22. Asignación de Árbitros Oficiales)	36
(Artículo 23. Otros asuntos no especificados en las Reglas)	37
(Artículo 24. Arbitraje y Sanciones)	37

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN E INTERPRETACIÓN

Artículo 1. Propósito

El propósito del reglamento de competencia es administrar de manera justa y fluida todos los asuntos concernientes a las competencias de todos los niveles que promueva y/u organice la WTF, uniones regionales y asociaciones nacionales miembros, asegurando la aplicación de reglas estandarizadas.

(Interpretación)

El objetivo del artículo 1 es asegurar la estandarización de todas las competencias de Taekwondo en el mundo. Cualquier competencia que no siga los principios fundamentales de este reglamento no puede ser reconocida como competencia de Taekwondo.

Artículo 2. Aplicación

El reglamento de competencia deberá aplicarse en todas las competencias que promueva y/u organice la WTF, cada unión regional y las asociaciones nacionales miembros. Sin embargo, cualquier asociación nacional miembro que desee modificar alguna parte del reglamento de competencia debe obtener primero el consentimiento de la WTF.

(Explicación #1)

Obtener primero el consentimiento.

Cualquier organización que desee cambiar alguna parte del reglamento de competencia debe enviar a la WTF el contenido del cambio deseado junto con las razones por las que quiere hacer esos cambios. La aceptación de cualquier cambio en el reglamento debe ser notificada por la WTF un mes antes de la fecha de la competencia.

(Explicación #2)

Cambio en la división por peso, aumento o disminución en el número de árbitros internacionales, cambio en las posiciones de la mesa de inspección y mesa médica, y duración del combate, son los puntos que pueden sufrir modificaciones después de haber obtenido la aceptación de la WTF. Sin embargo, temas como puntos válidos, amonestaciones, deducciones de punto y el área de competencia no pueden cambiarse por ningún motivo.

Artículo 3. Área de Competencia

El área de competencia deberá medir 10m x 10m según el sistema métrico decimal. El área de competencia tendrá una superficie uniforme libre de obstáculos y estará cubierta con un material elástico. El área de competencia puede ser instalada sobre una plataforma de 0.5m-0.6m de alto desde la base, en cuyo caso la parte externa a la línea límite observará una inclinación gradual descendente de menos 30 grados para seguridad de los competidores.

1. Demarcación del área de competencia

- 1) El área de 10m x 10m será llamada Área de Competencia, y la línea demarcadora del Área de Competencia será llamada Línea Límite. El escritorio del Registrador y la Comisión Médica adyacentes y cercanos estarán frente a la Línea Límite N° 1. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj desde la Línea Límite N°1, las otras líneas serán llamadas Línea Límite N°2, N°3, y N°4.

2. Indicación de Posiciones

- 1) Posición del árbitro

Deberá indicarse a una distancia de 1.5m hacia atrás del centro del área de combate hacia la 3ª línea límite y será designada como la marca del árbitro.

- 2) Posición de los jueces

La posición del 1er Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite N°1 y la Línea Límite N°2. La posición del 2º Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite #2 y la Línea Límite #3. La posición del 3er Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite #3 y la Línea Límite #4. La posición del 4º Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite #4 y la Línea Límite #1.

- 3) Posición del Registrador

La posición del registrador deberá estar marcada en un punto 2m atrás de la Línea Límite #1 de cara al área de Competencia 2m adyacente a la esquina de la Línea Límite #1 y la Línea Límite #2.

- 4) Posición de la Comisión Médica

La posición de la comisión de médicos será marcada a 3 metros a la derecha del centro de la línea límite.

5) Posición de los Competidores

La posición de los competidores deberá ser marcada en dos puntos opuestos, desde 1m partiendo de un punto en el centro del área de competencia, 5m desde la Línea Límite #1 (competidor rojo frente a la Línea Límite #2 y el azul frente a la #4).

6) Posición de los Entrenadores

La posición de los entrenadores será marcada en un punto a 1m hacia afuera de la línea límite enfrente del punto central del lado de cada competidor.

7) Posición de la Mesa de Inspección

La mesa de inspección deberá estar cerca de la entrada al área de competencia para la inspección del equipo de protección de los competidores.

(Explicación #1)

Lona Elástica: El grado de elasticidad de la lona deberá ser aprobado por la WTF antes de la competencia.

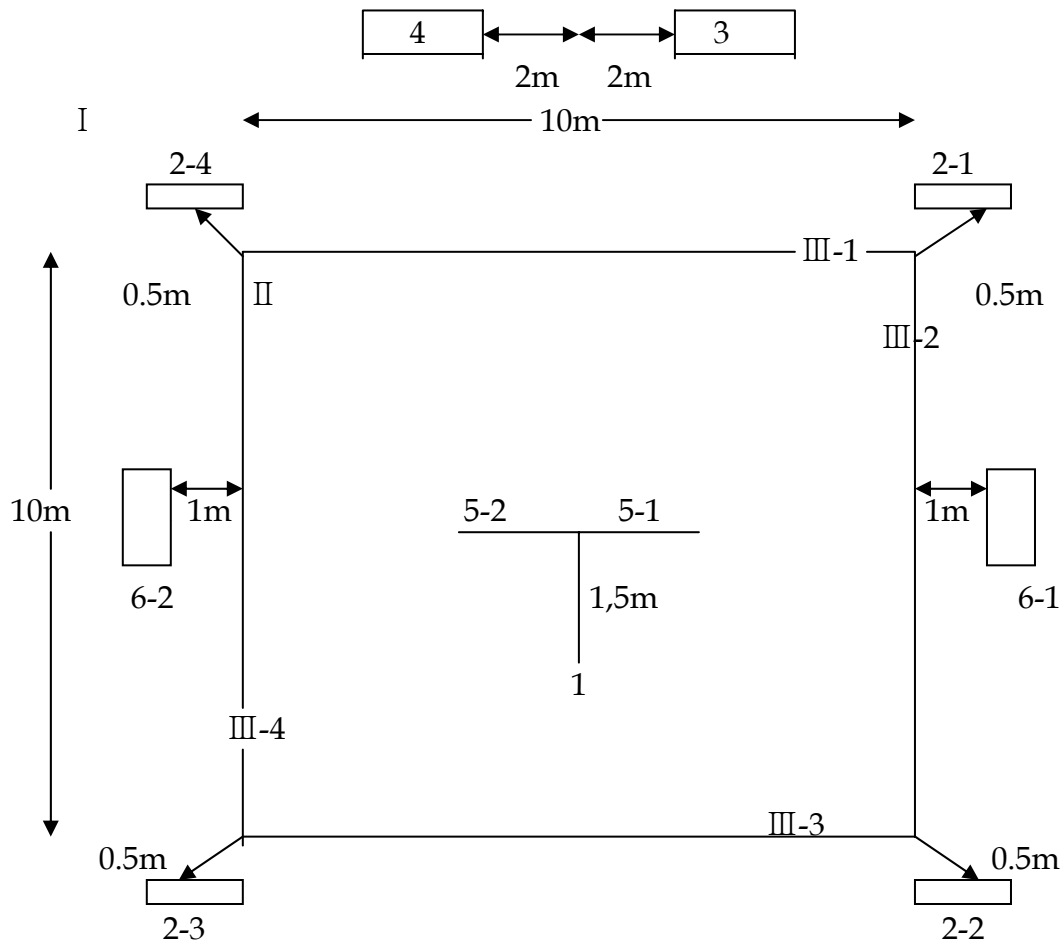
(Explicación #2)

Medidas del área de combate: El área de combate medirá 10m x 10m, mientras que habrá de 1-2m de ancho desde la línea límite donde deberá considerarse como área de seguridad. En consecuencia el área será de 12m x 12m o 14m x 14m.

(Explicación #3)

Plataforma de Competición: La plataforma será construida de acuerdo al siguiente diagrama:

Diagrama 1. Campo de Juego del Taekwondo



I . Campo de Juego del Taekwondo

II . Área de Competencia

III. Línea Límite

III-1. 1ª Línea Límite

III-2. 2ª Línea Límite

III-3. 3ª Línea Límite

III-4. 4ª Línea Límite

1. Marca del Árbitro

2. Marca de los Jueces

3. Marca del Registrador

4. Marca de la Comisión Médica

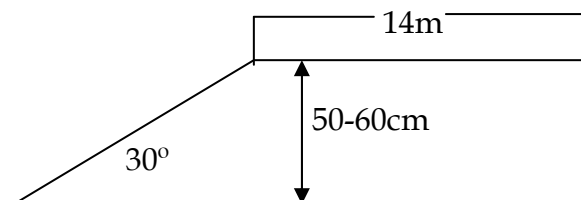
5.-1 Marca del Competidor Azul

5-2. Marca del Competidor Rojo

6-1. Marca del Entrenador Azul

6-2. Marca del Entrenador Rojo

Diagrama 2. Plataforma de Competencia



(Explicación #4)

Color: El tipo de color de la superficie del área de combate debe evitar un reflejo agudo que dañe la vista del competidor o espectador. El tipo de color debe combinar con el equipo de protección, uniforme de los competidores y la superficie de competición.

(Explicación #6)

Mesa de Inspección: En la mesa de inspección, el Inspector chequea si todos los materiales que usan los competidores es el aprobado por la WTF y se adecua al competidor. En caso de que ellos sean encontrados inapropiados, al competidor se le requerirá cambiar el equipo protector.

(Guía para el arbitraje-1)

El árbitro debe tener un completo entendimiento de las dimensiones del área de combate y de la aplicación de estas dimensiones, y al estar arbitrando utilice al máximo el área de competencia con el propósito de evitar excesivas interrupciones al combate.

(Guía para el arbitraje -2) Línea Límite

Cuando uno de los pies de un competidor se haya movido fuera de la línea límite, el árbitro deberá declarar inmediatamente "Kal-yeo", y penalizar con "Kiong-go". En caso de que los pies de ambos competidores se hayan movido fuera de la línea límite, el árbitro deberá penalizar con "Kiong-go" a los dos competidores.

Artículo 4. Competidores

1. Requisitos de los Competidores

- 1) Poseer la nacionalidad del equipo por el que participa
- 2) Estar designado por su Asociación Nacional de Taekwondo
- 3) Poseer el Certificado de Dan de Taekwondo extendido por la Kukkiwon/WTF y en el caso del Campeonato Mundial Juvenil poseer el certificado de Kukkiwon de Poom/Dan para las edades de 14 hasta 17 años basado en el año en que se celebra el Campeonato.

(Interpretación)

La edad límite para el Campeonato Mundial Juvenil está basado en el año en que se celebra, no en la fecha cuando los campeonatos son realizados, las edades estarán entre los 14 y 17 años. Por ejemplo, en caso de que el Campeonato sea llevado a cabo el 9 de Septiembre del 2004, aquellos competidores nacidos entre el 1º de Enero de 1987 y el 31 de Diciembre de 1990 son los elegibles para participar.

2. Uniforme de los Competidores y Equipamiento de protección

- 1) Los competidores deberán llevar el protector de tronco, protector de cabeza, protector de ingle, protector de brazos y canilleras, guantines y un bucal antes de entrar en el área del combate.

2) El protector de la ingle, protector de antebrazo y canilleras, tendrán que estar debajo del uniforme de Taekwondo. El competidor debe llevar los protectores aprobados por la WTF, al igual que los guantes y el protector bucal, para su uso personal. Usar otros accesorios en la cabeza que no sea el protector no será permitido.

3. Control Médico

- 1) Los eventos de Taekwondo promovidos o sancionados por la WTF, el uso o administración de cualquier droga o sustancias químicas descritas por las leyes antidopaje por la WTF, está prohibido. Sin embargo se aplicarán las leyes antidoping del COI a las competencias de Taekwondo, Juegos Olímpicos y otros Juegos Deportivos Multideportes.
- 2) La WTF puede efectuar cualquier control médico para detectar si algún competidor ha cometido alguna infracción a esta norma, y cualquier ganador que niegue someterse a dicho control, si se demuestra que ha cometido dicha infracción será descalificado y el registro deberá ser transferido al siguiente competidor dentro de la clasificación en la competencia.
- 3) El Comité organizador será responsable de los arreglos para aplicar las pruebas médicas.
- 4) Los detalles de la regulación antidopaje de la WTF será promulgadas como parte de las leyes.

(Explicación #1)

Poseer la nacionalidad del equipo participante:

Cuando un competidor está representando a su equipo nacional, la nacionalidad es decidida por la ciudadanía del país que él/ella está representando antes de la presentación de su solicitud a participar. La verificación de la ciudadanía se hace por medio de la inspección del pasaporte. El hecho de que un competidor/a cause conflicto al poseer más de una nacionalidad para el evento, el/la competidor/a deberá elegir el equipo donde pertenecerá.

(Explicación -(2) Protector Bucal)

El color de protector bucal está limitado a blanco o transparente. Sin embargo, el competidor puede estar exento de usarlo debido al diagnóstico emitido por el médico, constanding que el protector puede causarle daño.

Artículo 5. División de Pesos

1. Los pesos son divididos masculino y femenino.
2. Las divisiones por peso son de la siguiente manera:

<u>Peso</u> <u>Categoría</u>	<u>División Masculina</u>	<u>División Femenina</u>
Fin	No excede 54kg	No excede 47 kg
Fly	Más de 54 kg & No excede 58 kg	Más 47 kg & No excede 51 kg
Bantam	Más 58 kg & No excede 62 kg	Más 51 kg & No excede 55 kg
Feather	Más 62 kg & No excede 67 kg	Más 55 kg & No excede 59 kg
Light	Más 67 kg & No excede 72 kg	Más 59 kg & No excede 63 kg
Welter	Más 72 kg & No excede 78 kg	Más 63 kg & No excede 67 kg
Middle	Más 78 kg & No excede 84 kg	Más 67 kg & No excede 72 kg
Heavy	Más 84 kg	Más 72 kg

3. Las divisiones por peso para los Juegos Olímpicos son las siguientes:

<u>División Masculina</u>	<u>División Femenina</u>
No excede 58kg	No excede 49kg
Más 58kg & No excede 68kg	Más 49kg & No excede 57kg
Más 68kg & No excede 80kg	Más 57kg & No excede 67kg
Más 80kg	Más 67kg

4. Las divisiones por peso para el Campeonato Mundial Juvenil son las siguientes:

<u>Peso</u> <u>Categoría</u>	<u>División Masculina</u>	<u>División Femenina</u>
Fin	No excede 45kg	No excede 42 kg
Fly	Más 45 kg & No excede 48 kg	Más 42 kg & No excede 44 kg
Bantam	Más 48 kg & No excede 51 kg	Más 44 kg & No excede 46 kg
Feather	Más 51 kg & No excede 55 kg	Más 46 kg & No excede 49 kg
Light	Más 55 kg & No excede 59 kg	Más 49 kg & No excede 52 kg
Welter	Más 59 kg & No excede 63 kg	Over 52 kg & No excede 55 kg
Light Middle	Más 63 kg & No excede 68 kg	Más 55 kg & No excede 59 kg
Middle	Más 68 kg & No excede 73 kg	Más 59 kg & No excede 63 kg
Light Heavy	Más 73 kg & No excede 78 kg	Más 63 kg & No excede 68 kg
Heavy	Más 78 kg	Más 68 kg

(Interpretación)

1. Un torneo de Taekwondo es una competencia que se decide, de acuerdo a las reglas, por tener contacto físico directo y fuertes colisiones físicas entre competidores. Con el fin de reducir el impacto de la desigualdad en los distintos factores entre competidores y asegurar seguridad, además de crear igualdad de condiciones para el intercambio de técnicas, es por eso que fue establecido el sistema de división de pesos.

2. Las divisiones de hombres y mujeres en categorías separadas, hombres compitiendo contra hombres y mujeres compitiendo contra mujeres es una regla fundamental.

3. Las divisiones de peso para los Juegos Olímpicos son decididas en consulta con el Comité Olímpico Internacional.

(Explicación #1)

Sin exceder: El límite de peso se define con el criterio de dos lugares decimales de límite (en centésimas). Por ejemplo, sin exceder 50 kg. se establece como hasta 50.00kg inclusive 50.009 pero 50.01 sobrepasa el límite, lo que resulta en la descalificación.

(Explicación #2)

Más de:

Más de 50.00kg. ocurre con la lectura de 50.01kg. y 49.99kg se considera como insuficiente, resultando en la descalificación.

Artículo 6. Clasificación y Métodos de Competencia

1. Las competencias se dividen de la siguiente forma.
 - 1.1. La competencia individual será normalmente entre competidores de la misma categoría de peso. Cuando es necesario se pueden combinar categorías próximas de peso para crear una categoría única. Ningún competidor tiene permitido participar en más de una categoría de peso por evento.
 - 1.2. Competencia por Equipos – Sistema de Competencia
 - (1) Cinco (5) competidores por clasificación de peso, con las siguientes categorías:

<u>División Masculina</u>	<u>División Femenina</u>
No excede 54kg	No excede 47kg
Más 54kg & No excede 63kg	Más 47kg & No excede 54kg
Más 63kg & No excede 72kg	Más 54kg & No excede 61kg
Más 72kg & No excede 82kg	Más 61kg & No excede 68kg
Más 82kg	Más 68kg
 - (2) Ocho (8) competidores por divisiones de peso.
 - (3) Cuatro (4) competidores por divisiones de peso (fusiones de ocho divisiones de peso en cuatro, con combinación de dos categorías adyacentes).
2. Los sistemas de competencia se dividen como sigue:
 - 2.1. Torneo de Sistema de Eliminación Simple.
 - 2.2. Sistema Round robin.
3. La Competencia de Taekwondo en los Juegos Olímpicos deberá realizarse con el sistema de competencia individual entre competidores.
4. Todas las Competencias de nivel internacional reconocidas por la WTF deben realizarse con la participación de al menos 4 países con no menos de 4 competidores en cada categoría de peso; no podrán incluirse dentro de los resultados oficiales las categorías con menos de 4 competidores.

(Interpretación)

1. En el sistema de torneo, la competencia es individual. Sin embargo el resultado por equipos también se puede determinar por la suma de los resultados individuales de acuerdo al método global de puntuación.

***Sistema de puntos**

El ranking por equipos se decidirá por el total de puntos basados en los siguientes linamientos:

- Un punto (1) básico por cada participante que ingresa al área de competencia después de pasar el pesaje oficial.
- Un (1) punto por cada triunfo (incluido el triunfo por bye).
- Siete (7) puntos adicionales por una medalla de oro.
- Tres (3) puntos adicionales por una medalla de plata.
- Un (1) punto adicional por una medalla de bronce.
- En el caso de haber más de dos equipos empatados, el ranking se decidirá por: 1) número de medallas de oro, plata y bronce ganadas por el equipo, en ese orden; 2) el número de competidores participantes y 3) Mayor puntaje en las categorías de peso pesado.

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

(Explicación #1)

Consolidación de las divisiones por peso.

El método de consolidación y los nombres de las divisiones fusionadas se describen a continuación

<u>División</u>	<u>Designación</u>
Fin/Fly	Fly (Fusionado)
Bantam/Feather	Feather (Fusionado)
Light/Welter	Welter (Fusionado)
Middle/Heavy	Heavy (Fusionado)

(Explicación #2)

Modalidad de ocho categorías de peso: De acuerdo con la competencia con ocho categorías de peso, el equipo que gane en cinco o más divisiones será el ganador. En caso que no se pueda decidir el resultado debido a un empate (cuatro a cuatro), cada equipo designará un representante para efectuar un combate que rompa el empate, en esta modalidad no puede haber sustitución de competidores.

(Interpretación)

3. En la modalidad anterior, si antes que terminen todos los combates, un equipo acumula una mayoría de victorias, deben llevarse a cabo, en principio, los combates restantes. Si el equipo que está perdiendo no desea terminar sus combates restantes, el resultado deberá registrarse como perdedor por descalificación sin considerar el resultado acumulado.

Artículo 7. Duración de los Combates

La duración del combate será de tres rounds, de dos minutos con un minuto de descanso entre round. En caso de empate en la puntuación después de completar el 3º round, se realizará un 4º round de dos minutos a muerte súbita luego de que haya pasado un minuto de haber finalizado el 3º round.

Artículo 8. Sorteo de Gráficas

1. El sorteo de gráficas debe ser realizado un día antes de la competencia en presencia de los oficiales de la WTF y de los representantes de las naciones participantes. El sorteo debe ser hecho desde la Categoría Fin (Minimosca) hacia arriba y en orden alfabético de acuerdo a los nombres oficiales de las naciones participantes en idioma inglés.
2. Si los delegados de un país están ausentes en un sorteo, se designará un oficial que los represente.
3. El orden del sorteo puede modificarse si así se decide en la Junta de Jefes de Equipo.

Artículo 9. Pesaje

1. El pesaje de los competidores para el día de la competencia debe ser realizado un día previo de la competencia pertinente.
2. Durante el pesaje, los competidores masculinos y las competidoras femeninas usarán ropa interior. Sin embargo, el pesaje puede realizarse con los competidores desnudos en el caso que así lo deseen.
3. El pesaje será llevado a cabo una vez, sin embargo un pesaje más es admitido dentro del tiempo límite para el competidor que no calificó la primera vez.
4. Para evitar ser descalificado durante el pesaje oficial, antes de la competencia, el comité organizador deberá asegurarse de proveer la balanza para la verificación del peso igual a la oficial el cual deberá estar ubicado en el alojamiento del competidor o en un recinto para el pre-pesaje.

(Explicación #1)

- Los competidores en el día de la competencia:

Esto se define como aquellos competidores anotados para competir el día programado por el Comité Organizador o la WTF.

- El día previo a la competencia pertinente:

El tiempo para el pesaje será decidido por el Comité Organizador y será informado a los participantes en la reunión de los Jefes de Equipo. La duración del pesaje deberá ser de 2 horas como máximo.

(Explicación #2)

Deberá instalarse un sitio separado para el pesaje femenino y deberá ser llevado a cabo por un árbitro mujer.

(Explicación #3)

Descalificación durante el pesaje oficial:

Cuando un competidor es descalificado durante el pesaje oficial, el competidor participante no recibirá ningún punto.

(Explicación #4)

Balanza, la misma a la oficial:

La balanza de práctica debe ser del mismo tipo y calibre que la balanza oficial y estos datos deben ser verificados previamente a la competencia por el Comité Organizador.

Artículo 10. Procedimiento del Combate

1) Llamado a los competidores

Deberá anunciarse tres veces el nombre de los competidores, empezando tres minutos antes del inicio programado del combate. Si un competidor no acude al área de competencia dentro del minuto siguiente al inicio programado del combate, se considerará que ha abandonado la competencia.

2) Inspección Física y de Uniformes

Después de que se los llame, los competidores deben someterse a una revisión física y de equipo, por un inspector designado por la WTF en la mesa de inspección. Los competidores no deben mostrar ningún signo de hostilidad y tampoco deben portar material alguno que pueda causarle daño al otro competidor.

3) Ingreso al Área de Competencia

Después de la revisión, el competidor deberá entrar al área de espera con su entrenador.

4) Inicio y Fin del Combate

El combate en cada asalto se empezará con la declaración de "Siyak" (comenzar) por parte del árbitro y terminará con la declaración de "Kuman" (final), por el mismo árbitro. Sin embargo aunque el árbitro no haya declarado "kuman", el combate queda concluido si el tiempo establecido ha terminado.

5) Procedimiento antes del Inicio y Después del final del Combate

5.1. Los competidores deben ponerse uno frente al otro y realizar el saludo a la orden de "Chariot" (atención) y "Kiongye" (saludo) por parte del árbitro, inclinándose desde la cintura con un ángulo de unos 30 grados con la cabeza inclinada con un ángulo de unos 45 grados y con los puños apretados al lado de las piernas.

5.2. El árbitro dará comienzo del combate con la orden de "Chumbi" (preparados), y "Siyak" (empezar).

5.3. Después del final del último round los competidores deberán quedarse de pie en sus respectivos lugares, uno frente a otro e intercambiarán un saludo con la orden de “Chariot” y “Kyongye” por parte del árbitro y esperarán de pie a que el árbitro declare la decisión del resultado.

5.4. El árbitro declarará al ganador levantando su propia mano del lado del ganador.

5.5. Retirada de los competidores

6) Procedimiento para la Competencia por Equipos

6.1. Ambos equipos se deben formar alineados en el orden previamente entregado con la vista hacia la primera línea límite desde la marca de los competidores.

6.2. Los procedimientos para antes del inicio y después del fin del combate será el mismo que se describió en el punto cinco de este artículo.

6.3. Ambos equipos deberán retirarse del área del combate y esperar el turno de cada combate en un área designada.

6.4. Ambos equipos se formarán frente a frente en el área de competencia inmediatamente después de que termine el último combate.

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

(Guía para el arbitraje)

Al completar el combate, los competidores deberán hacer el saludo con el protector cabezal puesto y luego quitárselo cuando el árbitro declare el ganador.

Artículo 11. Áreas y Técnicas Permitidas

1. Técnicas Permitidas:

1) Técnicas de Puño

Asestar técnicas usando las partes frontales de los dedos índice y medio con el puño bien cerrado.

2) Técnicas de pié

Asestar técnicas usando la parte del pié por debajo del tobillo.

2. Áreas Permitidas

Tronco: Atacar con las técnicas de puño y pié en las áreas cubiertas por el protector de tronco son permitidas. Sin embargo los ataques no serán hechos sobre la parte de la columna.

Cara: Esta área es la cara excluyendo la parte posterior de la cabeza y solo es permitido atacar con las técnicas del pie.

(Explicación #1)

Técnicas de Puño:

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

(Explicación #2)

Técnicas de pié:

Cualquier técnica de golpe usando la parte inferior del pié desde el tobillo son legales, mientras que cualquier otra que use parte de la pierna por arriba del tobillo, por ejemplo: parte de la tibia o rodilla, etc. no son permitidas.

(Explicación #3)

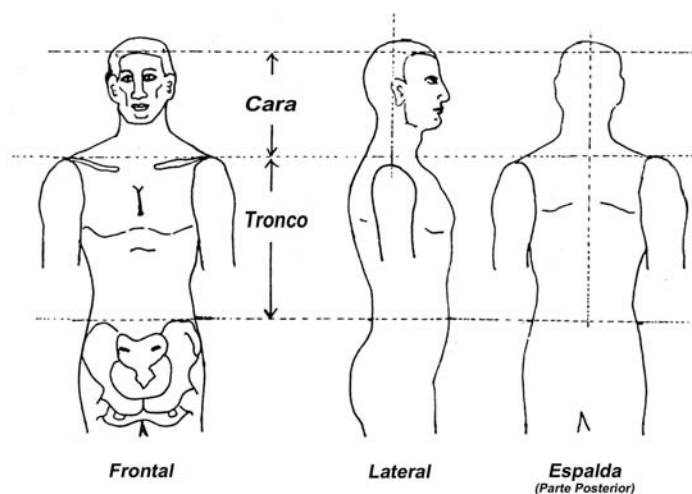
Tronco:

Como se muestra en la siguiente ilustración, el área cubierta por el protector de tronco entre la axila y la pelvis es el área legal de ataque. Por ello, el protector de tronco debe ser usado de acuerdo al tamaño a cada categoría de peso y el físico de cada competidor.

(Explicación #4)

Cara:

Como se muestra en la siguiente ilustración, éstas son aquellas partes de la cara, incluyendo ambos oídos, excepto la parte posterior de la cabeza.



Artículo 12. Puntos Válidos

1. Areas Legales de Puntuación

1.1. Sección Media del Tronco: La parte cubierta por el protector de tronco.

1.2. Cara: La parte completa de la cara incluyendo los oídos.

2. Se otorgarán puntos cuando las técnicas permitidas sean asestadas con precisión y fuerza sobre el área del cuerpo habilitadas para la puntuación.

3. Los puntos válidos se dividen de la siguiente manera:

1) Un (1) punto por ataque al protector de tronco.

2) Dos (2) puntos por ataque a la cara.

3) Un (1) punto adicional será otorgado en el combate, cuando el competidor está *Knocked down* y el árbitro cuenta.

4. El resultado del combate se obtendrá al sumar los puntos de los tres rounds.

5. Invalidación de Puntos

Cuando un competidor realiza un ataque para hacer punto y hace uso de acciones prohibidas, estos puntos ganados serán anulados.

(Explicación #1) Areas legales de puntuación

-Tronco: La parte cubierta por el protector pectoral excepto la columna vertebral (centro vertical de la espalda).

-Cara: La parte cubierta por la cara, incluyendo ambas orejas, pero sin incluir la parte de atrás de la cabeza.

(Guía para el arbitraje)

Cuando cualquier parte del pie toca la cara del oponente, se considerará el punto válido. Esto es para prevenir que el competidor pretenda simular una lesión como si él/ella fue atacado al cuello.

(Explicación #2)

Precisión: Esto significa el aspecto apropiado de una técnica legal de ataque, haciendo contacto dentro de los límites de las áreas permitidas del oponente.

(Explicación #3)

Potencia:

- a. Con el uso del protector de tronco con puntuación electrónica: El sensor electrónico del protector de tronco medirá la fuerza del impacto por el nivel de fuerza de quien realice cada punto dependiendo dicha puntuación por la categoría de peso y del sexo.
- b. Protector de tronco no equipado con sensor electrónico: La potencia suficiente se demuestra cuando el impacto de golpe desplaza abruptamente el cuerpo del oponente.

(Guía para el arbitraje)

-El criterio de "Kye-soo"

Cuando un participante es derribado por un *knocked down*, el árbitro debe primero chequear la condición del participante y luego contar. Después de contar, el árbitro debe instruir al Registrador a sumar un (1) punto adicional.

- El criterio del "Knock down" debe de ser en concordancia con el Artículo 17.

(Explicación #4)

Invaldación de un punto: Es una regla que los puntos ganados con técnicas o acciones ilegales no pueden ser válidos. En este caso el árbitro indicará la invaldación del punto con la señal de mano y declarará la sanción adecuada.

(Guía para el arbitraje)

En la situación anterior, el árbitro declarará inmediatamente "Kalyeo" y primero invalidará el punto mediante una señal con la mano y luego declarará la sanción apropiada.

Artículo 13. Puntuación y Publicación

1. Los puntos válidos serán inmediatamente publicados y registrados.
2. Cuando se usen protectores sin equipo electrónico, cada juez deberá marcar los puntos válidos con los pulsadores electrónicos o en las papeletas de juez
3. Cuando se use el protector de tronco electrónico.
 - 3.1. Los puntos válidos que se hagan sobre la parte media del tronco se registrarán automáticamente por medio del transmisor electrónico del protector del tronco.

3.2. Los puntos válidos que se hagan sobre la cara serán marcados por cada juez con el pulsador electrónico o en la papeleta del juez.

4. En caso de que se contabilice con el contador electrónico o en la papeleta del juez, los puntos válidos serán aquellos reconocido por tres o más jueces.

(Interpretación)

El protector de tronco electrónico debe ser examinado apropiadamente para su buen funcionamiento y así asegurar un juicio justo.

(Interpretación)

Es un principio de este reglamento que los puntos sean concedidos inmediatamente. Este principio debe respetarse sin importar el método que se utilice.

(Explicación #1)

Los puntos deberán registrarse de inmediato: La puntuación inmediata significa otorgar el punto inmediatamente después de que se ha asestado una técnica válida. No puede considerarse válido los puntos que se otorguen después de que ha transcurrido algún tiempo.

(Explicación #2)

Registración inmediata y publicación: Un punto que haya sido otorgado por los jueces debe publicarse de inmediato en el marcador.

(Explicación #3)

Uso de protectores de tronco no equipados con sensores electrónicos. Toda puntuación debe ser dada de acuerdo a la decisión personal del juez. Deberá disponerse de un equipo que sea capaz de transmitir inmediatamente el punto conseguido al marcador. Sin embargo, cuando no se disponga de equipamiento de publicación electrónica, los puntos serán inmediatamente anotados en las papeletas de los jueces y publicarse al final del round.

(Explicación #4)

El uso de protectores electrónicos de tronco: Las técnicas válidas para puntuación que golpeen en el protector pectoral serán registradas automáticamente. Los jueces otorgarán puntos que resulten de ataques a la cara o de ataques válidos para aquella puntuación que se haga fuera de las áreas legales para la puntuación en el protector pectoral.

(Guía para el arbitraje)

Los jueces se guiarán por el principio de la anotación inmediata sin importar el sistema de puntuación que se use. El otorgar un punto al final del round constituye una violación de esta regla.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalidades

1. Las penalizaciones sobre cualquier acto prohibido será declarado por los árbitros.

2. Las penalidades son divididas entre “Kyong-go (amonestación)” y “Gam-jeom (deducción de punto)”.

3. Dos “Kyong-go” serán contabilizados con la deducción de un (1) punto. Sin embargo, el “Kyong-go” impar no será contabilizado en la suma total.

4. Un “Gam-jeom” será contabilizado como menos un (-1) punto.

5. Actos Prohibidos

1) Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos y deben ser declarado “kyong go”:

a.- Cruzar la línea límite.

b.- Evadir al oponente dando la espalda.

c.- Caer al piso

d.- Evitar el combate.

e.- Agarrar, asir o empujar al oponente.

f.- Atacar por debajo de la cintura.

g.- Fingir lesión.

h.- Cabezazo o atacar con la rodilla.

i.- Golpear la cara del oponente con la mano.

j.- Hacer comentarios indeseables o alguna mala conducta por parte del competidor o del entrenador.

2) Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos y debe ser declarado “Gam-jeom”.

a.- Atacar al oponente después de “kal yeo”.

b.- Atacar al oponente caído.

c.- Derribar al oponente, sujetando con el brazo el pié que está realizando una patada o empujando al oponente con la mano.

d- Atacar intencionalmente la cara del oponente con la mano.

e.- Interrumpir el desarrollo de combate por parte del competidor o entrenador.

f.- Comentarios o comportamiento violento o extremo de parte del competidor o entrenador.

6. Cuando un competidor se rehúse a cumplir con el reglamento de competencia o con una orden del árbitro, éste podrá declarar al competidor perdedor por sanciones, después de un minuto.
7. Cuando un competidor acumule cuatros puntos negativos (- 4), el árbitro deberá declararlo perdedor por sanciones.
8. Las sanciones “Kyong go” y “Gam-jeom” serán contabilizados en el puntaje total de los tres rounds.
9. Cuando el árbitro suspende una contienda para declarar “Kyong go” y “Gam-jeom” el tiempo de combate no debe ser contado, desde el momento que el árbitro declara “shi gan” o “kye shi” (según corresponda) hasta “kye sok” que es declarado para reanudar el combate.

(Interpretación)

Objetivos para establecer las acciones prohibidas:

- 1) Proteger al competidor
- 2) Asegurar el manejo justo de la competencia
- 3) Fomentar las técnicas apropiadas o ideales

(Explicación #1)

Dos “Kyong go” serán contados como una deducción de un punto (-1) Sin embargo al “Kyong go” adicional final no tendrá valor en el puntaje total.

Cada dos “Kyong go” se contarán como un punto menos sin tener en cuenta si las violaciones cometidas son los mismos actos o diferentes y sin considerar en el round que haya ocurrido.

(Explicación #2)

Actos prohibidos penalizado con Kyong go

a. Cruzar la línea límite

Aunque uno de los pies cruce la línea limite, debe ser declarado “kyong go”. En caso de cruzar la línea limite sin intención durante un intercambio de técnicas, deberá primero ser dado “Joo eui” (advertencia verbal) y “Kyong go” deberá declararse por un acto repetido.

b. Evadir al oponente dando la espalda.

Este acto involucra dar la espalda para evitar el ataque del oponente; la razón para penalizar este acto es la falta de “fair play” (juego limpio) y el hecho trae peligros inherentes que pudieran causar lesiones serias. También se debe penalizar de la misma manera evitar el ataque del oponente encogiéndose o agachándose.

c. Caerse

“kyong go” debe declararse inmediatamente en caso de caída intencional. En caso de que un competidor se caiga debido a los actos prohibidos del oponente, la penalidad del “kyong go” no debe ser dada al competidor caído, la penalidad debe ser dada al oponente. En caso de una caída accidental del oponente, “Joo eui” (advertencia verbal) debe ser dada al competidor caído y deberá darse “kyong go” si el acto es repetido. Por caídas no intencionales durante el intercambio de técnicas, éstas no deben ser penalizadas.

d. Evitar el combate

Estos actos implican evitar el combate con la intención de no atacar y el que es más defensivo y da pasos hacia atrás mas frecuentemente se le dará la penalidad. No obstante, el árbitro debe distinguir entre la intención de evitar y una táctica defensiva, pues los casos debidos a una táctica defensiva no deben penalizarse.

e. Agarrar, retener o empujar al oponente

Esto incluye agarrar cualquier parte del cuerpo, uniforme o del equipo de protección del oponente con las manos. También se incluye en este acto la acción de agarrar el pié o la pierna o enganchar cualquiera de las dos con el antebrazo. Retener incluye apresar el hombro del oponente con la mano o brazo, enganchar el cuerpo del oponente con el brazo con la intención de dificultar sus movimientos. Si durante el combate, el brazo se pasa por detrás del hombro o de la axila para lograr los propósitos arriba mencionados, debe ser declarada la penalidad. Actos de empujar incluyen empujones para hacer perder el equilibrio del oponente con el propósito de lograr una ventaja en ataque, para obstaculizar los ataques del oponente o una ejecución normal de técnicas y empujar utilizando la palma, codo, hombro, tronco o cabeza, etc.

f. Atacar debajo de la cintura

Este artículo se refiere a un ataque intencional a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando el golpe por debajo de la cintura es causado por el competidor que fue golpeado u ocurre durante un intercambio técnico, no se declara ninguna penalidad. Este artículo también se aplica por fuertes patadas o pisotones a cualquier parte del muslo, rodilla o tibia con el propósito de interferir con las técnicas del oponente.

g. Fingir lesión

La intención de este sub artículo es sancionar la ausencia de espíritu de juego limpio. Esto significa exagerar una lesión o indicar dolor en una parte del cuerpo que no ha sido golpeada con el fin de demostrar que el oponente cometió una violación, y también se incluye el exagerar el dolor con el propósito de que transcurra el tiempo del combate. En este caso, el árbitro dará la indicación a los competidores para continuar el combate dos veces con cinco (5) segundos de intervalo, y luego se aplicará la sanción de “Kyong-go” a menos que los competidores sigan las instrucciones del árbitro.

h. Cabezazo o atacar con las rodillas

Este artículo se refiere a un cabezazo intencional o atacar con la rodilla cuando se está a una distancia corta del oponente. Sin embargo, las acciones de atacar con la rodilla que suceden en la situación siguiente no se pueden castigar por este artículo:

- Cuando el oponente se acerca abruptamente en el momento de realizar técnicas con el pié.
- Inadvertidamente, o como resultado de una discrepancia en la distancia al atacar.

i. Golpear la cara del oponente con la mano

Este artículo incluye golpear la cara del oponente con la mano (puño), muñeca, brazo o codo. Sin embargo, las acciones inevitables provocadas debido al descuido del oponente, tales como bajar excesivamente la cabeza o girar el cuerpo sin precaución no deben sancionarse por este artículo.

j. Manifestar observaciones indeseables o cualquier mala conducta por parte del competidor o entrenador.

En esta instancia, el comportamiento indeseable incluye acciones físicas o actitudes que no pueden aceptarse de un competidor o entrenador como deportista amateur o taekwondista. Detalles de estas acciones son las siguientes

- Cualquier acción que interfiera con el progreso del combate.
- Cualquier acción o comportamiento severo que critique las decisiones del árbitro o cualquier oficial de la contienda utilizando métodos irregulares.
- Comportamiento físico o verbal en donde se insulte al competidor contrario o su entrenador.
- Indicaciones del entrenador ruidosas o excesivas.
- Cuando cualquier acto innecesario o indeseable con respecto al combate o cualquier comportamiento con respecto al mismo competidor es cometido las cuales no están aceptados dentro de los límites normales.

-
** Este artículo debe ser entendido en relación al “Gam-joem” sub-artículo 4 con respecto al grado de ilegalidad e intención de la acción. En casos severos, el sub-artículo 4 es aplicado y en casos menos severos, este artículo es usado. Sin embargo, en los casos menos severos que son repetidamente vistos, el sub-artículo 4 debe ser usado para penalizarlos. Distinguir los casos de arriba mencionados es exclusivo de la autoridad del árbitro. Cuando la mala conducta es cometida por un competidor o entrenador durante el periodo de descanso, el árbitro puede declarar inmediatamente la penalidad y esa penalidad debe ser anotada en el resultado del próximo round.

(Explicación #3)

Actos prohibidos penalizados con Gam-jeom

a. Atacar al oponente después del “Kal yeo”

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a una alta probabilidad de lesionar al oponente. El peligro se debe a:

- Después del "Kal Yeo", el oponente puede encontrarse en ese momento en un estado de desprotección.
- El impacto de cualquier técnica que golpea a un competidor después del "Kal-yeo" sería mayor. Este tipo de acciones agresivas hacia un competidor no se encuentran de acuerdo con el espíritu de las competencias de Taekwondo. Por tanto, las penalizaciones deben ser declaradas por atacar al oponente intencionalmente después del "Kal-yeo" independientemente de la gravedad del impacto. "Gam-jeom" debe declararse en caso que un competidor pretenda atacar al oponente después del "Kal yeo".

b. Atacar al oponente caído

Este acto es extremadamente peligroso debido a la alta probabilidad de lesionar al oponente.

El peligro proviene de:

- El oponente caído está en un inmediato estado de desprotección.
- El impacto de cualquier técnica que golpee a un competidor caído será más grande debido a la posición de ese competidor. Este tipo de actos de agresividad en contra del oponente caído no está en concordancia con el espíritu del Taekwondo y por lo tanto no son apropiadas para las competencias de Taekwondo.

c. Derribar al oponente sujetando con el brazo, el pié que está realizando una patada o empujando al oponente con la mano.

Acción de interferir con el ataque del oponente sujetando su pié en el aire o empujándolo con la mano.

d. Atacar intencionalmente la cara del oponente con la mano

Se sancionará con Gam-jeom a aquel que haya cometido alguna de las siguientes faltas según el criterio del árbitro:

- Cuando el punto de inicio del ataque con el puño fue por encima del hombro.
- Cuando el ataque del puño fue hecho de abajo hacia arriba.
- Cuando el ataque fuese hecho en una distancia corta con el propósito de causar lesión, no como parte del intercambio de técnicas.

e. Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador

- Cuando un entrenador sale de su posición asignada durante el combate creando un disturbio o abandona intencionalmente el área de combate.
- Cuando un entrenador camina alrededor del área de competencia con el propósito de interferir con el progreso del combate o protestar en contra de las decisiones del árbitro.
- Cuando un entrenador o competidor amenaza a los árbitros oficiales o infringe la autoridad de los árbitros.
- Cuando un entrenador o competidor protestan en forma ilegal e interrumpen el progreso del combate.

f. Observaciones violentas o comportamientos extremos de parte de un competidor o entrenador.

Se refiere al sub artículo “j” de las penalidades de Kyong-go.

(Explicación #4)

El árbitro puede declarar al competidor perdedor por sanción. El árbitro puede declarar a un competidor como perdedor sin la acumulación de cuatro puntos menos (-4) de sanción cuando el competidor o entrenador ignore o viole los principios básicos de conducta en la competencia de Taekwondo o los principios fundamentales de las reglas de competencia o directivas del árbitro. Particularmente, si el competidor muestra la intención de infringir o cometer una violación flagrante a pesar de las directivas precautorias del árbitro, de modo tal que el competidor deberá ser declarado perdedor inmediatamente por sanciones.

(Explicación #5)

Cuando un competidor acumule cuatro puntos negativos (-4), el árbitro deberá declararlo perdedor por sanciones. Cuatro puntos negativos significan una acumulación total de -4 puntos sin tomar en cuenta si se trata de “Kyong go” o “Gam-jeom”. Cuando un competidor acumula menos cuatro (-4) puntos negativos, éste pierde automáticamente. En este caso, el árbitro debe declarar al otro competidor ganador, incondicionalmente.

Artículo 15. Muerte Súbita y Decisión de Superioridad

1. En caso de haber finalizado con el marcador empatado al completar el 4º round, el ganador será decidido por superioridad por todos los árbitros oficiales. La decisión final será basada en la iniciativa demostrada durante el 4º round.

(Explicación #1)

La decisión de superioridad se basará en la iniciativa mostrada durante el combate. La iniciativa es juzgada por el dominio técnico sobre el oponente a través de un manejo agresivo del combate, el mayor número de técnicas ejecutadas, el uso de técnicas más avanzadas tanto en dificultad como en complejidad y la mejor manera competitiva.

(Guía para el arbitraje)

El procedimiento para las decisiones de superioridad deben ser las siguientes:

- 1) Previo al combate, todos los árbitros oficiales (árbitro y jueces) deben de llevar la tarjeta de superioridad con ellos.
- 2) En caso de decisión de superioridad, el árbitro debe declarar “Woo-se-girok” (récord de superioridad).
- 3) A la indicación del árbitro, las/los jueces bajarán sus cabezas para registrar el ganador en el plazo de 10 segundos y el/ella firmarán, y se la darán al árbitro.

- 4) El árbitro debe de recibir todas las tarjetas de superioridad y registrar el resultado final. Luego, declarar el ganador.
- 5) A la indicación del ganador, el árbitro debe entregar en mano las tarjetas al registrador y el registrador debe remitir las tarjetas al Delegado Técnico de la WTF.

Artículo 16. Decisiones

1. Ganar por K.O.
2. Ganar por ASC (Árbitro Suspende el Combate)
3. Ganar por puntuación o superioridad
 - (1) Ganar por la puntuación final
 - (2) Ganar por diferencia de puntos
Cuando son 7 puntos de diferencia el combate será parado y se declarará un vencedor.
 - (3) Ganar por límite de puntos
Cuando un competidor anota 12 puntos, el combate será parado y se declarará un ganador.
4. Ganar por abandono
5. Ganar por descalificación
6. Ganar por las sanciones declaradas por el árbitro

(Explicación #1)

Ganar por K.O:

El árbitro declarará este resultado cuando un competidor que ha sido derribado por una técnica legítima no pueda demostrar la voluntad para reanudar la competencia a la cuenta de *Yeodul* (8), y cuando el árbitro determine que el competidor no está apto para reanudar el combate, este resultado puede ser declarado antes de que hayan transcurrido los 10 segundos.

(Explicación #2)

Árbitro suspende el combate:

Si es determinado por el juicio del árbitro o la Comisión Médica que un competidor no pueda continuar, incluso después del período de recuperación de un minuto, o cuando un competidor desatiende la orden del árbitro para continuar, el árbitro deberá declarar el combate por finalizado y al otro competidor como ganador.

(Explicación #3)

Ganar por diferencia de puntos o límite de puntos

En este caso, la puntuación entre los competidores, o el límite de la puntuación de un competidor determinará el ganador.

(Explicación #4)

Ganar por abandono:

El ganador es determinado por abandono del oponente.

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

(Explicación #5)

Ganar por descalificación:

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

(Explicación #6)

Ganar por las sanciones declaradas por el árbitro:

El árbitro declara este resultado cuando un competidor acumula cuatro puntos negativos (-4 puntos) o cuando toma la decisión de acuerdo con el punto 8 del Artículo 14 del Reglamento de Competencia.

Artículo 17. Knock Down

1. Cuando cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies, toca el suelo debido a la fuerza de una técnica realizada por el oponente.
2. Cuando un competidor se tambalea demostrando no tener intención o capacidad para continuar el combate.
3. Cuando el árbitro juzga que el competidor no puede continuar a causa de un golpe técnico contundente que haya recibido.

(Explicación #1)

Un derribo (*knock down*):

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

Artículo 18. Procedimientos en caso de un Knock Down

1. Cuando un competidor derriba a su oponente con una técnica legítima, el árbitro debe tomar las siguientes medidas.
 - 1) Declarar Kalyeo para mantener al atacante alejado del competidor caído.
 - 2) Contar con voz alta desde Hanna (1) hasta Youl (10) con intervalos de un segundo, dirigiéndose al competidor caído y señalando con las manos como transcurre el tiempo.
 - 3) En caso de que el competidor caído se incorpore durante la cuenta del árbitro y desee continuar el combate, el árbitro deberá continuar la cuenta hasta “Yodol” (8) para que se recupere.
El árbitro deberá entonces determinar si el competidor se ha recuperado y, si es así, continuar el combate con la orden de “Kesok” (continuar).
 - 4) Cuando un competidor que ha sido derribado no demuestra que desea reanudar el combate al llegar a la cuenta de “Yodol” (8), el árbitro deberá anunciar que el otro competidor ha ganado por Knock-out.
 - 5) La cuenta deberá continuarse aún después del final del round o si el tiempo del combate ha terminado.
 - 6) En caso de que ambos competidores estén derribados, el árbitro continuará con la cuenta hasta que uno de los competidores se haya recuperado lo suficiente para seguir el combate.
 - 7) Si ninguno de los competidores se recupera antes de la cuenta de “Youl” (10), el ganador se determinará por la puntuación del combate antes de que ocurriera el derribo (Knock Down).
 - 8) Cuando el árbitro juzgue que un competidor no puede continuar, el árbitro puede decidir al ganador ya sea sin contar o durante la cuenta.

2. Procedimientos que se deben seguir después del combate
No se permitirá competir durante los 30 días siguientes a ningún competidor que haya sufrido un Knock-out por un golpe a la cabeza. Antes de entrar a una nueva competencia después de haber transcurrido los 30 días, el competidor será examinado por un médico designado por la Asociación Nacional de Taekwondo, quien certificará si se ha recuperado ese competidor y está apto para competir.

(Explicación #1)

Mantener al atacante alejado:

En esta situación el competidor que está de pie debe regresar a su respectiva marca de competidor, sin embargo, si el competidor derribado está sobre o cerca de la marca del otro competidor, el oponente esperará en la línea de atención frente a la silla de su entrenador/a.

(Guía para el arbitraje)

El árbitro debe estar constantemente preparado por si ocurre de repente una situación de derribo o tambaleante, que usualmente se caracteriza por un golpe contundente acompañado de un peligroso impacto. En esta situación, el árbitro debe declarar "Kalyeo" y empezar la cuenta sin ninguna vacilación.

(Explicación #2)

En el caso de que el competidor caído se incorpore durante la cuenta del árbitro y desee continuar el combate:

El propósito principal de la cuenta es proteger al competidor. Aún si el competidor desea continuar el combate antes de que la cuenta llegue a ocho, el árbitro debe contar hasta "Yodol" (8) antes de reanudar el combate. Contar hasta "Yodol" (8) es obligatorio y el árbitro no puede alterar esto.

* Cuenta del uno al diez: *Hana, Dul, Set, Net, Dasot, Yosot, Ylgop, Yodol, Ahop, Yol.*

(Explicación #3)

El árbitro deberá entonces determinar si el competidor se ha recuperado, y si es así, continuar el combate con la orden de "Kye-sok":

El árbitro debe asegurarse que el competidor está apto para continuar al mismo tiempo que él/ella cuenta hasta ocho. La confirmación final de la condición del competidor después de la cuenta de ocho es solamente parte del procedimiento y el árbitro no debe dejar pasar tiempo innecesario antes de reanudar el combate.

(Explicación #4)

Cuando un competidor que ha sido derribado no puede demostrar el deseo de reanudar el combate al llegar a la cuenta de "Yodol" (8), el árbitro deberá anunciar que el otro competidor ha ganado por Knock-out, después de contar hasta "Youl" (10):

El competidor expresa su deseo de continuar el combate gesticulando varias veces en posición de combate y con los puños cerrados. Si el competidor no puede demostrar esta posición antes de llegar a la cuenta de "Yodol" (8), el árbitro deberá contar "A-hop" (9) y "Yeol" (10) y después declarar ganador al otro competidor. No puede considerarse válido expresar el deseo de continuar el combate después de la cuenta de "Yodol" (8). Aún si el competidor expresa su deseo de querer reanudar antes de que se llegue a la cuenta de "Yodol" (8), el árbitro puede continuar la cuenta y declarar el fin del combate si determina que el competidor está incapaz de reanudar el combate.

(Explicación #5)

Cuando a juicio del árbitro, un competidor es incapaz de continuar...:

Cuando un competidor ha recibido un golpe aparentemente peligroso y ha caído en una situación de urgencia, el árbitro puede suspender la cuenta y llamar a los primeros auxilios o hacer esto mientras cuenta.

(Guía para el arbitraje)

a. El árbitro no debe dejar pasar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta "Yodol" (8) como resultado de no poder observar la condición del competidor durante la administración de la cuenta.

b. Cuando un competidor se recupera claramente antes de la cuenta de "Yodol" (8) y expresa el deseo de continuar y el árbitro puede discernir claramente la condición del competidor, y aún si la reanudación es impedida por la necesidad de un tratamiento médico, el árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de "Kesok", inmediatamente después declarar "Kalyo" y "Kyeshi" y seguir los procedimientos del Artículo 19.

Artículo 19. Procedimientos para Suspender el Combate

Cuando un combate deba detenerse porque uno o ambos competidores están lesionados, el árbitro debe tomar las siguientes medidas, mientras que en caso que, de la situación que autoriza suspender la competencia más allá del procedimiento prescrito, el árbitro debe declarar "Shi-gan (tiempo)" y reanudar la contienda declarando "Kye-sok (continuar)".

- 1) El árbitro debe suspender el combate declarando "Kalyeo" y ordenar al registrador que detenga el tiempo mediante la declaración de "Kyeshi" (suspender).
- 2) Permitir que el competidor reciba los primeros auxilios durante un minuto.
- 3) El competidor que no demuestre la voluntad de continuar el combate después de un minuto, aún en caso de lesión leve, será declarado perdedor por el árbitro.
- 4) En caso de que la reanudación de la competencia sea imposible después de un minuto, el competidor que haya causado una lesión por un acto prohibido penalizado por "Gam-jeom" será declarado perdedor.
- 5) En caso de que ambos competidores estén derribados y no estén aptos para continuar el combate después de un minuto, se decidirá el ganador según la puntuación que se tuviera antes de que ocurrieran las lesiones.
- 6) Cuando se juzgue que está en riesgo la salud de un competidor debido a que haya perdido la conciencia o esté en un estado aparentemente peligroso, el árbitro suspenderá el combate de inmediato y ordenará que se le administre los primeros auxilios. El árbitro declarará perdedor al competidor que cause

la lesión si se considera que éste resultó de una acción prohibida que se sancione con “Gam-jeom”, o en caso de que no se considere que el ataque deba sancionarse con “Gam-jeom”, deberá decidirse el ganador con base a la puntuación del combate antes de la suspensión del tiempo.

(Explicación #1)

Cuando el árbitro determine que el combate no puede continuar debido a una lesión o cualquier otra situación de emergencia, el árbitro debe tomar las siguientes medidas:

- 1) Si la situación es crítica como cuando un competidor está inconsciente o sufre una lesión grave y el tiempo es crucial, debe de ordenarse los primeros auxilios inmediatamente y cerrar el combate. En este caso, el resultado del combate se decidirá como sigue:
 - a. El causante deberá ser declarado perdedor si el resultado fue consecuencia de una acción prohibida que se sancione con “Gam-jeom”.
 - b. El competidor incapacitado deberá ser declarado perdedor si la lesión fue consecuencia de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
 - c. Si la lesión no está relacionada con el contexto de la competencia o del combate, el ganador será decidido por la puntuación del combate antes de la suspensión del mismo. Si la suspensión ocurre antes del final del primer round, el combate deberá invalidarse.

- 2) Cuando la lesión no sea grave, el competidor tiene un minuto después de la declaración de “Kyeshi” para recibir el tratamiento necesario.
 - a. Permiso para recibir tratamiento médico: Cuando el árbitro determina que se necesita tratamiento médico, él/ella puede autorizar el tratamiento directo por parte del médico comisionado.
 - b. Orden para reanudar el combate: Es decisión del árbitro si el competidor puede o no reanudar el combate. El árbitro puede en cualquier momento ordenar al competidor que reanude el combate dentro del minuto. El árbitro puede declarar como perdedor a cualquier competidor que no obedezca la orden de reanudar el combate.
 - c. Mientras el competidor esté recibiendo tratamiento médico o esté en proceso de recuperación, el árbitro deberá empezar a anunciar en voz alta el tiempo transcurrido en intervalos de 5 segundos, a partir de los 40 segundos posteriores a la declaración de “Kyeshi”. Cuando el competidor no pueda regresar a su marca al terminar el período de un minuto, debe declararse el resultado del combate.

- d. Después de la declaración de “Kyeshi” el intervalo de un minuto debe respetarse estrictamente, sin importar la disponibilidad del médico comisionado. Sin embargo, cuando sea requerido un tratamiento médico pero el doctor no se encuentra o sea necesario un tratamiento adicional, se puede suspender el tiempo límite de un minuto a juicio del árbitro.
 - e. Si reanudar el combate resulta imposible después de un minuto, la decisión del combate se determina de acuerdo con el sub artículo 1) a. de este artículo.
- 3) Si ambos competidores resultan incapacitados y no están aptos para reanudar el combate después de un minuto o presentan condiciones urgentes, el resultado del combate debe decidirse con base a los siguientes criterios:
- a. Si la lesión es el resultado de una acción prohibida que se sancione con “Gam-jeom” por parte de uno de los competidores, éste deberá ser el perdedor.
 - b. Si el resultado no tiene relación con ninguna acción prohibida sancionable con “Gam-jeom”, el resultado se determinará por la puntuación en el momento de la suspensión del combate. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes de que termine el primer round, el combate deberá invalidarse y el Comité Organizador determinará una hora apropiada para repetir el combate.
 - c. Si el resultado es producto de acciones prohibidas sancionables con “Gam-jeom” por parte de los dos competidores, ambos perderán.

(Explicación #2)

Las situaciones que justifiquen la suspensión del combate más allá de los procedimientos prescritos anteriormente deberán tratarse como siguen:

- 1) Cuando se requiere la suspensión del combate debido a circunstancias incontrolables, el árbitro suspenderá el combate y seguirá las instrucciones del Comité Organizador.
- 2) Si el combate se suspende después de que se ha completado el segundo round, el resultado se determinará de acuerdo con la puntuación en el momento de la suspensión, si el combate no puede ser concluido.
- 3) Si el combate se suspende antes de que concluya el segundo round, en principio, debe repetirse el combate y llevarse a cabo en tres rounds.

Artículo 20. Árbitros Oficiales

1) Calificación

Poseer el Certificado de Árbitro Internacional registrado por la WTF.

2) Obligaciones

1) Árbitro:

- (1) El árbitro tendrá control sobre el combate.
- (2) El árbitro deberá declarar "Siyak", "Kuman", "Kalyo", "Kyesok", y "Kyeshi", ganador y perdedor, deducciones de punto, amonestaciones y retiradas. Todas las declaraciones del árbitro deberán hacerse cuando los resultados son confirmados.
- (3) El árbitro tiene el derecho de tomar decisiones independientes de acuerdo con las reglas prescritas.
- (4) El árbitro no otorga puntos.
- (5) En caso de empate o sin puntuación, la decisión de superioridad será decidida por todos los árbitros oficiales después de finalizar el cuarto round.

2) Jueces:

- (1) Los jueces deberán marcar los puntos válidos inmediatamente.
- (2) Los jueces deberán dar una opinión franca cuando sea requerida por el árbitro.

3. Responsabilidad para el juzgamiento

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

4. Uniforme de los árbitros oficiales

- 1) Los árbitros y jueces deberán llevar el uniforme designado por la WTF.
- 2) Los árbitros oficiales no deberán llevar o portar ningún material al área de competencia que pueda interferir con el combate.

(Interpretación)

El Presidente del Consejo de Arbitraje puede solicitar al Delegado Técnico el reemplazo de árbitros oficiales del evento que hayan sido erróneamente asignados o, cuando se juzgue que cualquiera de los árbitros oficiales asignados haya conducido injustamente en el combate o cometido errores irrazonables.

(Guía para el arbitraje)

En el caso que cada juez otorgue una anotación diferente respecto al ataque legal hacia la cara, por ejemplo, un juez otorga un punto, otro otorga dos puntos y el otro ningún punto, y ningún punto esta reflejado como válido, cualquiera de los árbitros oficiales puede indicar el error y pedir una confirmación entre los árbitros oficiales. Entonces, el árbitro puede declarar “Shi-gan” (tiempo) parando el combate y solicitar la aclaración de los jueces. Después de la discusión, el árbitro tiene que publicar la resolución. Este artículo también se aplica en caso que el árbitro cometa un error en la cuenta de protección y los jueces puedan dar una opinión diferente al árbitro mientras cuenta “Seht (tres)” o “Neht (cuatro)”.

Artículo 21. Registrador

El registrador medirá el tiempo de la competencia y de los períodos del descanso, suspensión, y también registrará y publicará los puntos otorgados, y/o la deducción de puntos.

Artículo 22. Asignación de los Árbitros Oficiales

1. Composición de árbitros oficiales

1) Cuando se usan protectores pectorales sin equipo electrónico, los oficiales requeridos son: un (1) árbitro y cuatro (4) jueces.

2) Cuando se usan protectores pectorales con equipo electrónico, los oficiales requeridos son: un (1) árbitro y dos (2) jueces

1. Asignación de árbitros oficiales

1) La asignación de los árbitros y jueces deberá hacerse después de que se fije el horario de la competencia.

2) Los árbitros y jueces que tengan la misma nacionalidad que uno de los competidores no deberán asignarse a tal combate. Sin embargo, se hará una excepción con los jueces cuando el número de árbitros y jueces sea insuficiente, según sea el caso.

(Interpretación)

Los detalles de los requisitos, obligaciones, organización, etc., se encuentran en el Reglamento Administrativo de los Árbitros Internacionales de la WTF.

Artículo 23. Otros Asuntos no Especificados en las Reglas

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

1. Los asuntos relacionados con la competencia deberán ser decididos mediante el consenso de los árbitros oficiales del combate en cuestión.
2. Los asuntos que no estén relacionados con un combate específico serán decididos por el Consejo Ejecutivo o su representante.
3. El Comité Organizador deberá preparar una cámara de video en cada área para grabar y preservar el proceso del combate.

Artículo 24. Arbitraje y Sanciones

1. Composición del Comité de Supervisión de la Competencia

- 1) Requisitos de los miembros para estar calificados como supervisores del Comité de Competición. Deberán ser miembros del comité ejecutivo de la W.T.F. o personas con suficiente experiencia en el Taekwondo y quienes sean recomendadas por el Presidente de la WTF o el Secretario General. Un Delegado Técnico será miembro extra-oficial.
- 2) Composición del comité supervisor de la competición: un Jefe y menos de seis miembros más el Delegado Técnico.
- 3) El Presidente, bajo la recomendación del Secretario General, designará al Jefe y a los miembros del Comité Supervisor de la competición.

2. Responsabilidad: El Comité de Supervisión de la Competencia deberá hacer correcciones por juicios incorrectos de los árbitros o jueces según sus decisiones en cuanto a protestas y deberán tomar medidas disciplinarias ante los árbitros oficiales que cometan juicios incorrectos o cualquier conducta ilegal. Los resultados de tales medidas disciplinarias serán enviados al Secretario de la WTF.

El Comité Supervisor de la Competición evaluará las actuaciones de los árbitros y jueces. El Comité Supervisor de la competición también actuará concurrentemente como Comité Extraordinario de disciplina durante la competición con los asuntos relacionados con el manejo de la competición.

3. Procedimiento de Protesta

- 1) En caso de haya una objeción a un juicio del árbitro, un delegado oficial del equipo debe presentar una solicitud para re evaluar una decisión (Solicitud de Protesta) junto con la cuota prescrita al Comité Supervisor de la Competición dentro de los diez minutos posteriores al combate pertinente.

- 2) La deliberación de la re evaluación se llevará a cabo excluyendo a aquellos miembros que tengan la misma nacionalidad que algunos de los dos competidores involucrados, y la resolución de la deliberación debe hacerse por mayoría.
- 3) Los Miembros del Comité Supervisor de la Competición pueden llamar a los árbitros oficiales para confirmar los sucesos.
- 4) La resolución hecha por el Comité Supervisor de la Competición será definitiva y no podrá aplicarse ningún medio de apelación.

4. Procedimiento de Sanción

- 1) El Presidente de la WTF o el Secretario General (en caso de ausencia, el Delegado Técnico) puede solicitar al Comité Extraordinario de Sanción para deliberar cuando cualquiera de las siguientes conductas sean cometidas por un competidor o entrenador:
 - a) Interferencia con el manejo del combate.
 - b) Excitación de los espectadores o crear rumores falsos.
- 2) Cuando se juzgue razonable, el Comité Extraordinario de Sanción deberá deliberar sobre el asunto y tomará acciones disciplinarias inmediatamente. El resultado de la deliberación será anunciada al público y reportada posteriormente a la Secretaria de la WTF.
- 3) El Comité Extraordinario de Sanción puede convocar a la persona involucrada para la confirmación de los sucesos.

(Interpretación)

El Comité Supervisor de la Competición deberá estar compuesto por no menos de cinco miembros elegibles y el número de miembros del Consejo debe tener un número impar.

(Interpretación #1)

Excluyendo a aquellos miembros con la misma nacionalidad...: "Si hay oficiales con la misma nacionalidad que la de cualquiera de los competidores involucrados en el Comité Supervisor de la Competición esos miembros deben ser excluidos del Comité. En todos los casos, el número de miembros del Comité debe ser impar. Si el Presidente es el que no es elegible, los miembros restantes elegirán un Presidente temporal.

(Interpretación #2)

El Presidente del Comité Supervisor de la Competición puede recomendar al Delegado Técnico para reemplazar a los árbitros oficiales: El Delegado Técnico puede instruir al Jefe de Arbitros para reemplazar a los árbitros oficiales involucrados siguiendo la solicitud del Presidente del Comité Supervisor de la Competición.

(Explicación #3)

Procedimiento de deliberación

- 1) Después de la revisión de las solicitudes de protesta, la competencia debe arreglarse de acuerdo al criterio de “Aceptable” o “Inaceptable”.
- 2) Si es necesario, el Comité puede escuchar las opiniones del árbitro o de los jueces.
- 3) Si es necesario, el Comité puede revisar la evidencia material de la decisión, como las papeletas o el material visual grabado.
- 4) Después de la deliberación, el Comité llevará a cabo una votación secreta para determinar una decisión mayoritaria
- 5) El Presidente elaborará un informe que documente el resultado de las deliberaciones y lo dará a conocer públicamente.
- 6) Tratamiento de la decisión
 - (1) La decisión se revertirá cuando existan errores al determinar el resultado del combate, errores al calcular la puntuación del combate o cuando se identifique incorrectamente a un competidor.
 - (2) Error en la aplicación de las reglas: Cuando el Comité determine que el árbitro cometió un claro error al aplicar el Reglamento de Competencia, deberá corregir el resultado y sancionar al árbitro.
 - (3) Errores al juzgar hechos: Cuando el Comité decida que claramente existió un error al juzgar hechos como el impacto de un golpe, la gravedad de una acción o conducta, la intención, lo oportuno de una acción con relación a una declaración o al área, entonces el resultado no se cambiará y se sancionará a los oficiales que hayan cometido el error.

(Explicación #4)

Comité Extraordinario de Sanción: El procedimiento de deliberación de la sanción correspondiente al arbitraje, y los detalles de la sanción obedecerá a los Reglamentos sobre Sanciones.

Creado: 28 de mayo de 1973

Revisado: 1º de octubre de 1977

Revisado: 23 de febrero de 1982

Revisado: 19 de octubre de 1983

Revisado: 1º de junio de 1986

Revisado: 7 de octubre de 1989

Revisado: 28 de octubre de 1991

Revisado: 17 de agosto de 1993

Revisado: 18 de noviembre de 1997 (Entró en vigor el 1º de julio de 1998)

Revisado: 31 de octubre de 2001 (Entró en vigor el 1º de julio de 2002)

Revisado: 23 de septiembre de 2003 (Entró en vigor el 4 de diciembre de 2003)

Revisado: 12 de abril de 2005 (Impreso el 27 de abril de 2005)