



# MUNDIAL DE TAEKWONDO



## ***REGLAMENTO E INTERPRETACIÓN DE ARBITRAJE EN COMBATE DE TAEKWONDO***

**경기규칙 및 해설**

*(En vigencia a partir de Junio 01 de 2018)*



***Traducido Por:  
YONNY NELSON ARIAS BONILLA  
Federación Colombiana de Taekwondo  
C.N. 7º DAN WT Árbitro Internacional 1ª 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 Liga de Taekwondo del Cesar, 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.

**YONNY NELSON ARIAS BONILLA**



## ***FINALIDAD***

Este trabajo lo presento, a La Federación Colombiana de Taekwondo como labor adelantada y requisito para obtener el grado 9º Dan, y que a la vez sirva como guía de actualización del Arbitraje en combate de Taekwondo 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*



*Promulgada: 28 de Mayo 1973*  
*Modificada: 01 de Octubre 1977*  
*Modificada: 23 de Febrero 1982*  
*Modificada: 19 de Octubre 1983*  
*Modificada: 01 de Junio 1986*  
*Modificada: 07 de Octubre 1989*  
*Modificada: 28 de Octubre 1991*  
*Modificada: 17 de Agosto 1993*  
*Modificada: 18 de Noviembre 1997*  
*Modificada: 31 de Octubre 2001*  
*Modificada: 23 de Septiembre 2003*  
*Modificada: 12 de Abril 2005*  
*Modificada: 13 de Febrero 2009*  
*Modificada: 02 de Marzo 2010*  
*Modificada: 07 de Octubre 2010*  
*Modificada: 30 de Abril 2011*  
*Modificada: 04 de Octubre 2011*  
*Modificada: 03 de Abril 2012*  
*Modificada: 26 de Diciembre 2012*  
*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*  
*Modificada: 05 de Abril 2018*

*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.	1 Competidor.....	16
Artículo 5.	Categorías De Pesos.....	21
Artículo 6.	Clasificación Y Métodos De Competición .....	23
Artículo 7.	Duración De La Contienda.....	25
Artículo 8.	Sorteo De Los Participantes.....	26
Artículo 9.	Pesaje.....	27
Artículo 10.	Procedimiento Para La Contienda.....	29
Artículo 11.	Técnicas Y Áreas Permitidas.....	31
Artículo 12.	Puntos Válidos.....	32
Artículo 13.	Puntuación Y Publicación.....	33
Artículo 14.	Actos Prohibidos Y Sanciones.....	34
Artículo 15.	Round De Oro Y Decisión De Superioridad.....	39
Artículo 16.	Decisiones.....	41
Artículo 17.	Derribo.....	44
Artículo 18.	Procedimiento En Caso De Derribo.....	45
Artículo 19.	Procedimiento Para Suspender La Contienda.....	48
Artículo 20.	Funcionarios Técnicos.....	51
Artículo 21.	Revisión Instantánea De Vídeo.....	55
Artículo 22.	Sordo-Taekwondo.....	58
Artículo 23.	Sanciones.....	59
Artículo 24.	Otros Asuntos No Especificados En Las Reglas.....	62
	Señales De Mano Del Árbitro.....	65
	Ortografía Y Fonética de Los Términos de TKD.....	103



# ***REGLAS DE COMPETICIÓN & INTERPRETACION***

## ***Artículo 1. Propósito***

### **제 1 조            목적**

1. El propósito de Las Reglas de Competición es la de proporcionar reglas unificadas para todos los niveles de los campeonatos promovidos y/o organizados por La Federación Mundial de Taekwondo (en adelante, WT), Uniones Continentales (en adelante UCs) y/o, Asociaciones Nacionales Afiliadas de La WT (en adelante MNAs) de La WT: 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 garantizar la unificación de todas las competiciones de TKD en El Mundo. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas no será reconocida como una competencia de TKD.

---



## **Artículo 2. Aplicación**

### **제 2 조 적용범위**

1. Las Reglas de Competencia serán aplicadas en todas las competencias que sean organizadas o reconocidas por La WT, 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 WT. En caso de que una CU y/o una MNA infrinjan Las Reglas de Competición, sin la aprobación previa de La WT, La WT podrá ejercer su discreción para desaprobar o rechazar su autorización del Torneo Internacional pertinente. Además, La WT podrá tomar futuras acciones disciplinarias adicionales contra La UC o MNA pertinente.
2. Todas las competencias organizadas o reconocidas por La WT, UC o MNA, deberán respetar Los Estatutos de La WT, Las Normativas de Las resoluciones de Conflictos, acción disciplinaria y todas las demás normas y reglamentos pertinentes.
2. Todas las competencias organizadas o reconocidas por La WT, UC o MNA, deberán cumplir con El Código Médico y El Reglamento Antidopaje de La WT.

---

#### **(Explicación # 1)**

##### **Primero Obtener La Aprobación:**

Cualquier organización que desee realizar un cambio en cualquier parte de las reglas existentes debe presentar ante La WT el contenido de la enmienda pertinente junto con las razones de los cambios deseados. La aprobación para cualquier modificación a estas reglas debe ser recibida por La WT, al menos un mes antes de la competencia programada. La WT 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

### 제 3 조

### 경기장

1. El Área de Combate tendrá una superficie plana libre, sin obstáculos, sin resaltos, y estar cubierta con un material elástico no resbaladizo. El Área de Competencia puede también 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 para 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**. alrededor del Área de Combate, aproximadamente equidistante en todos sus lados, estará 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 diferentes colores, 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 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<sup>er</sup> Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de La Línea Exterior # 2. La posición del 2<sup>do</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> Juez estará localizada en un punto a un mínimo de 2m desde el centro de La Línea Exterior # 1 y el 2<sup>do</sup> 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 & IVR:**

La posición del cronometrador & IVR 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 un mínimo de 2m o más desde el punto central de La Línea Exterior del lado de cada 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 WT antes de las competiciones.

---

**(Explicación # 2)**

**Color:**

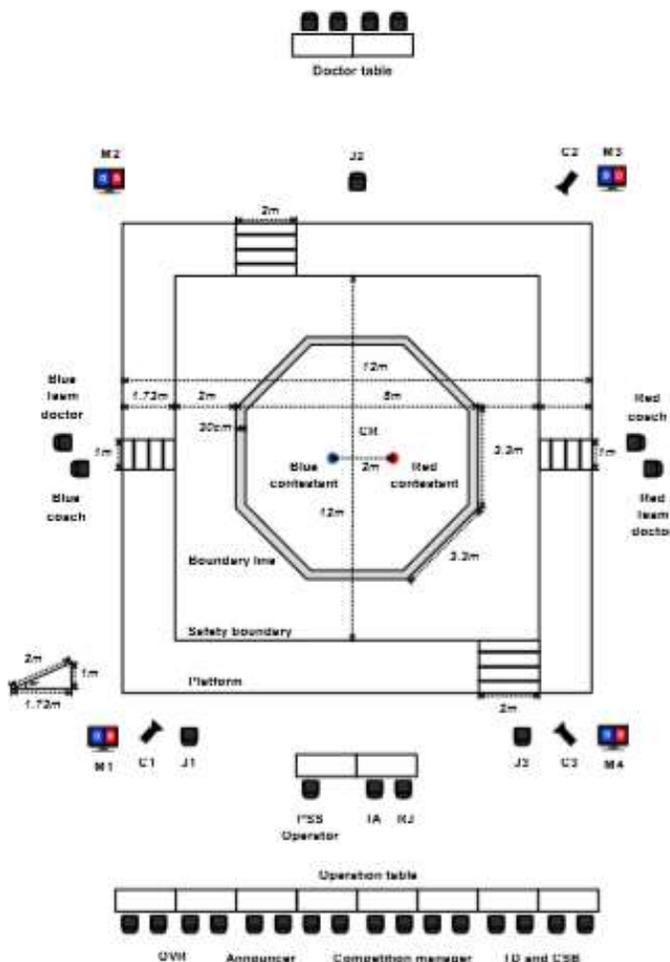
La combinación del color de la superficie del tapizado, debe evitar producir reflejos desagradables, o de cansar la vista de los competidores y de los espectadores. La combinación del color debe también ajustarse apropiadamente con los accesorios de los competidores, el uniforme y la superficie del Área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

**(Explicación # 3)**

**Mesa De Inspección:**

En la mesa de inspección, El Inspector revisará que todos los materiales utilizados por El Competidor sean los aprobados por La WT y si le calzan correctamente. En caso de que se le considere inadecuado, al competidor se le pedirá que cambie el equipo protector.

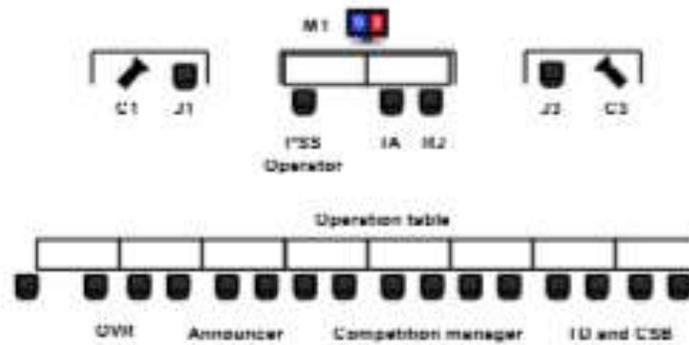
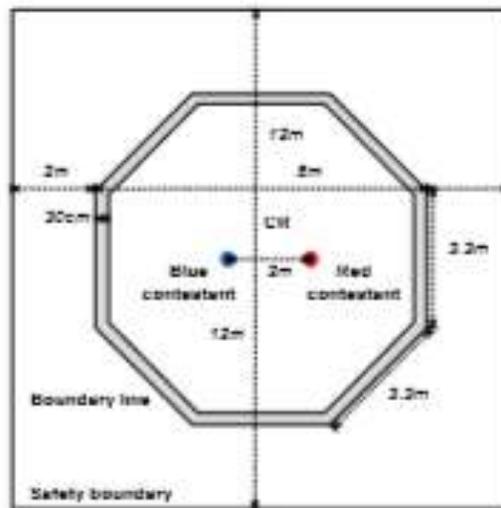
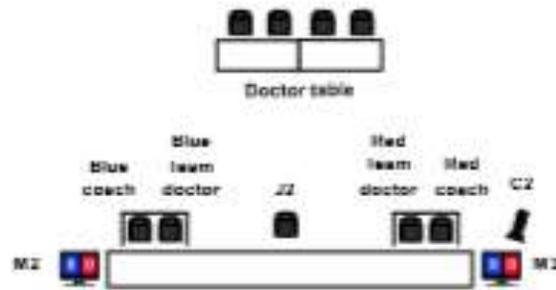
**TAPIZADO OCTOGONAL EN PLATAFORMA**



- TD:** Delegado Técnico
- CSB:** Comisión Supervisora de Competición
- OVR:** Resultado en el lugar
- CR:** Árbitro
- J1 - J2 - J3:** Jueces 1, 2 y 3
- RJ:** Jurado de Revisión



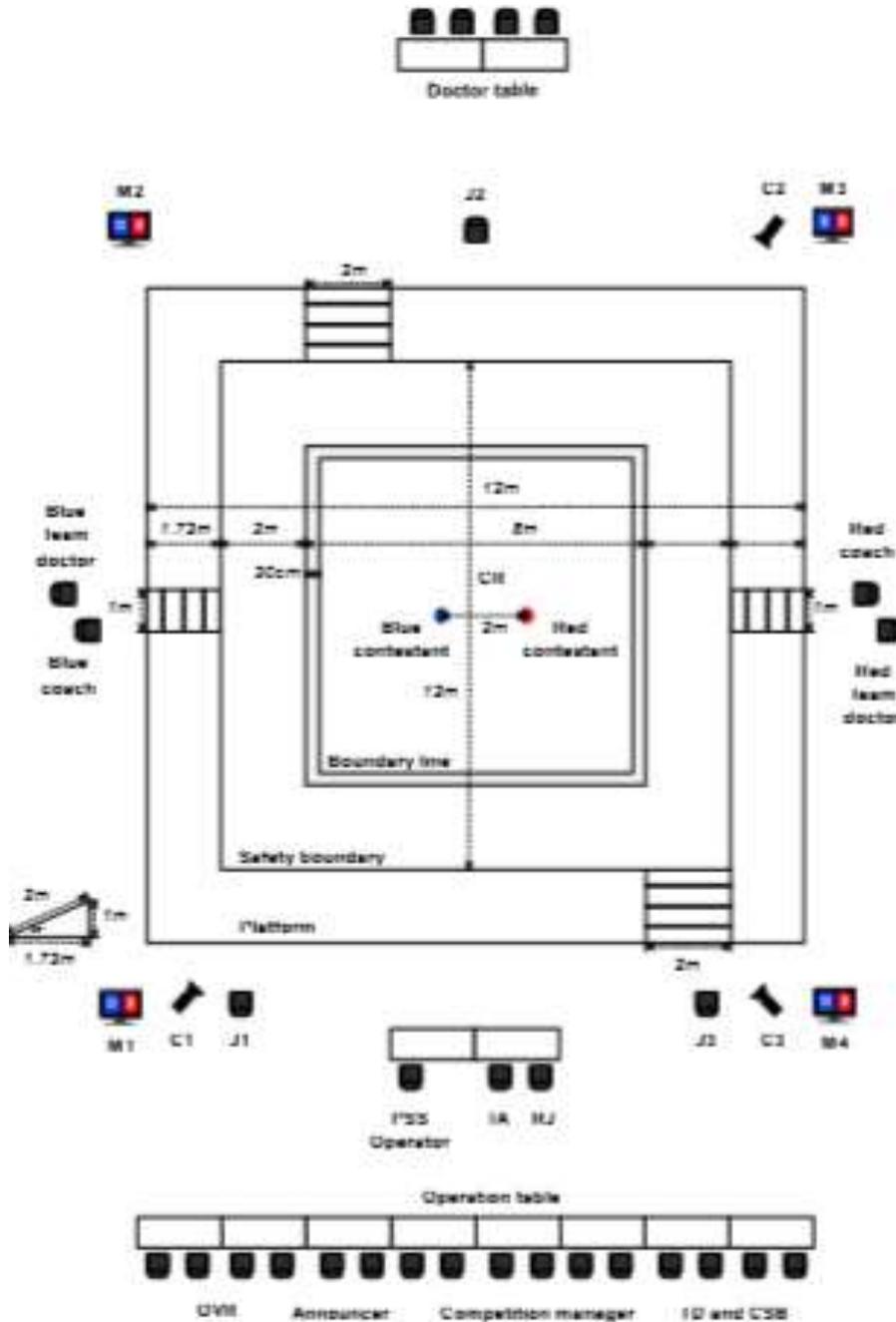
## TAPIZADO OCTOGONAL EN PISO



- TA:** Asistente Técnico
- C1 - C2 - C3:** Cámara 1, 2 y 3
- M1 - M2 - M3:** Monitor de Puntuación 1, 2, 3 y 4

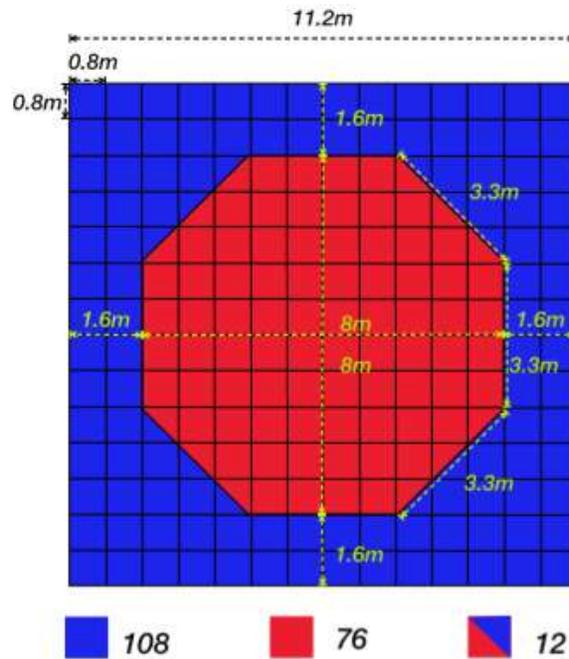


## TAPIZADO CUADRADO EN PLATAFORMA



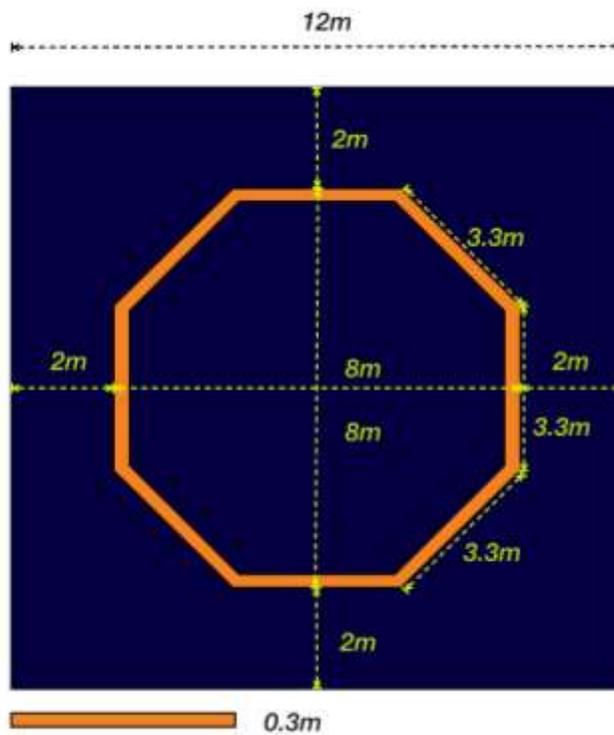


### TAPIZADO OCTOGONAL (Piezas 0.8m)



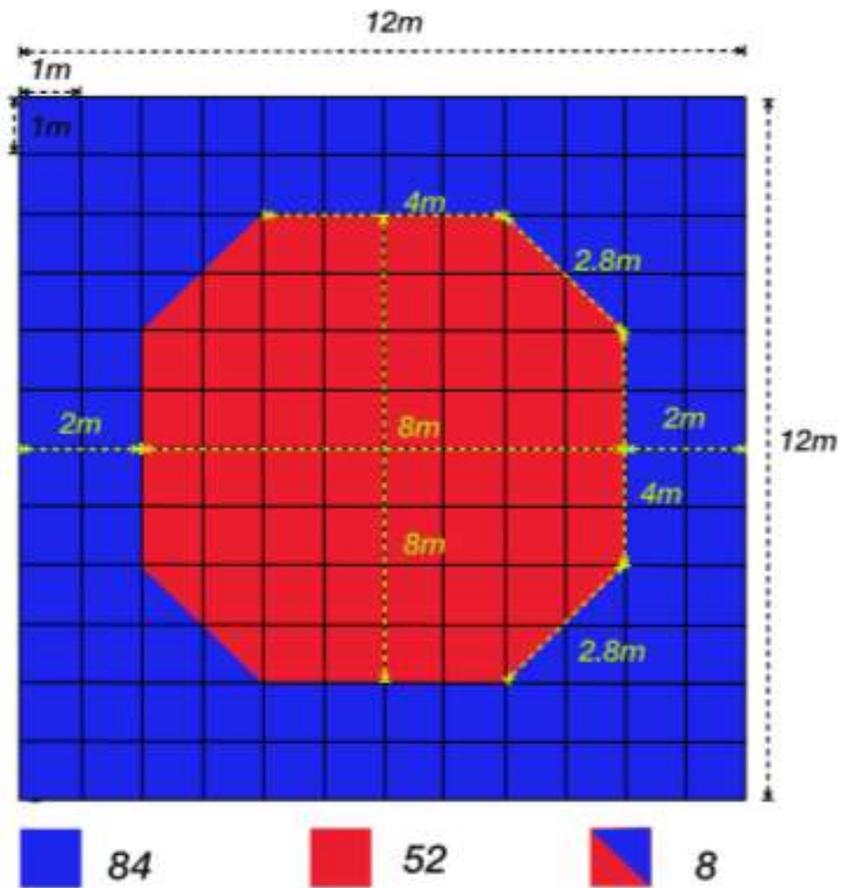
Total:196

### ROLLO DE TAPIZADO OCTOGONAL





## TAPIZADO OCTOGONAL (Pieza 1m)



Total: 144



## **Artículo 4. El Competidor**

### **제 4 조 선수**

#### **1 Requisitos Para Los Competidores**

- 1.1** Tener La Nacionalidad del Equipo participante.
- 1.2** Estar recomendado Por La MNA De La WT.
- 1.3** Tener El Certificado Del DAN / Poom expedido Por La Kukkiwon o La WT.
- 1.4** Tener La Licencia Internacional de Atletas (GAL) de La WT
- 1.5** Los Competidores con la edad de por lo menos 17 años para mayores, en el año en que sea celebrado 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 es celebrado el 11 de Junio de 2017, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 2000 y 31 de Diciembre de 2002 estarán aptos para participar.

#### **(Interpretación)**

##### **Requisitos Del Competidor Artículo 4.1:**

Se aplica en Los Campeonatos Organizados por La WT, Campeonatos Organizados por Las UCs, Juegos Multideportivos y Eventos Autorizados de Abiertos Internacionales de Taekwondo reconocidos por La WT.

#### **(Interpretación)**

Los artículos 4.1.1 & 4.1.2 no serán aplicados en Los Torneos Internacionales Abiertos de Taekwondo reconocidos por La WT.

---

#### **2. Equipo De Competencia Y Uniforme Del Competidor:**

- 2.1** En las competencias listadas en El Calendario de Eventos de La WT, El Dobok o el uniforme de competencia y todo el equipo de competición, tales como, pero no limitado a Tapizado, PSS, IVR y equipos de protección deben ser aquellos aprobados por La WT.
  - 2.1.1** Las especificaciones del Dobok o el uniforme de competencia, el equipo de protección y todos los demás equipos deberán establecerse por separado.



- 2.2** En caso de usar Dobok, los protectores de antebrazo y espinilleras deben ser usados por dentro de la prenda.
- 2.3** Para ambos casos: En caso de usar uniforme de competición, los protectores de antebrazos y espinilleras deben ser usados por dentro del vestido. Los protectores de ingle deben ser usados por debajo de la prenda.
- 2.4** El competidor debe llevar el equipo protector aprobado por La WT, tales 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 Los Atletas Cadetes puede estar equipado con escudo facial. Cualquier elemento religioso debe ser usado por debajo del protector de cabeza, por debajo del Dobok o del uniforme de competencia y estos no deben interferir o de causar daño al competidor oponente.

## **2.5 Responsabilidades Del Comité Organizador Por Los Equipos De La Competencia**

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

- ◆ Los Artículos relacionados como PSS de tronco, PSS de cabeza y la escogencia de la empresa del PSS será decidida por La WT. (para Los Campeonatos Mundiales de Cadetes de Taekwondo, se utilizará un protector de cabeza convencional con protección facial).
- ◆ Tapizados.
- ◆ Otros equipos de protección como reserva (calcetines con sensores, guantes, espinilleras, protectores de antebrazo, de genitales y Dobok o uniformes de competencia).
- ◆ Sistema Instantáneo de Reproducción de Video (IVR) y su equipo relacionado, incluyendo, pero no limitado a cámaras (Mínimo 3 cámaras por Área o mínimo 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, El sistema de repetición IVR en 4D, será utilizado para todos los campeonatos de grado G-1. 2. y superiores.
- ◆ 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 12 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 de visualización en tiempo real (RTDS) en el área de llamados del Atleta y el área de calentamiento.
- ◆ 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 competición no estén establecidos en este artículo, si los hubiera, se describirá en El Manual de Operaciones de la competencia de La WT.

**2.5.2** El Comité Organizador de los campeonatos organizados por La WT 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 PSS de Cabeza y los artículos y equipos relacionados.
- ◆ Tapizado.
- ◆ Bicicletas estacionarias.
- ◆ Máquinas de correr
- ◆ Equipo de emergencia (consulte el código médico para obtener información detallada)
- ◆ Cestas Con Hielo.
- ◆ Refrigeradores.
- ◆ Agua embotellada

**2.5.3** Es responsabilidad del Comité Organizador en obtener la aprobación de La WT sobre el número de los equipos a ser preparados.

### **3 Prueba Anti-Doping**

**3.1** En los eventos de TKD organizados o autorizados por La WT, cualquier uso o administración de droga o sustancia química descrita prohibidas por La WADA están prohibidas. El Código Anti-doping de La WADA será aplicado en las competencias de TKD de Los Juegos Olímpicos y otros Multideportivos Juegos. Las reglas de Anti-doping de La WT se aplicarán en los campeonatos organizados y/o autorizados por La WT.

**3.2** La WT puede llevar a cabo cualquier prueba médica de dopaje que estime conveniente para determinar si un competidor ha cometido una infracción a estas reglas, y cualquier competidor que rehúse someterse a esta prueba o a quien se le pruebe haber cometido tal infracción será eliminado de su posición final y la puntuación será transferida al siguiente competidor en línea de la 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 WT, será reglamentado como parte de Los Estatutos.

---

### **(Explicación #1)**

#### **Tener La Nacionalidad Del Equipo Participante:**

Cuando un competidor es 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 se llevará a cabo mediante la inspección del pasaporte. Un competidor nacionalizado en dos o más Países, al mismo tiempo, puede representar a uno de ellos a su elección. Sin embargo, en caso de haber un cambio de Nacionalidad, a Él/Ella se le permitirá representar a otro País solamente si han transcurrido treinta y seis (36) meses después de que el competidor haya representado un País en tales eventos:

- I)** Juegos Olímpicos.
- II)** Torneos De Clasificación Para Los Juegos Olímpicos.
- III)** Multideportivos Juegos Continentales Con Ciclos De 4 años.
- IV)** Campeonatos Continentales Con Ciclos De 2 años.
- V)** Campeonatos Mundiales Organizados Por La WT.

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

### **(Explicación # 2)**

#### **Estar Recomendado Por Una MNA De LA WT:**

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 Organizados por La WT.

---



---

### **(Explicación #3)**

#### **Protector Bucal:**

El color del protector bucal está limitado a blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de usar protector bucal puede estar exenta al presentar el diagnóstico médico que indique que el uso de protector bucal puede causar daño al competidor. Los Atletas con aparatos dentales que necesiten usar un protector bucal especial para la ortodoncia recomendadas por su dentista deben enviar la carta de su dentista indicando que El Atleta puede competir con el protector bucal que el dentista le ha recomendado.

### **(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 WT.

### **(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 WT por un vendaje excesivo. Los competidores deben quitarse la cinta en el pesaje general, para ver si hay alguna cortadura, herida abierta o sangrante.

---



## Artículo 5. Categorías De Pesos

### 제 5 조 체급

1. Las Categorías de Pesos Mundiales están separadas en Divisiones Masculinas y Femeninas, y clasificadas de la siguiente manera.

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 Categorías De Pesos Olímpicos están Divididas de la siguiente manera.

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 Categorías de Pesos Junior están clasificadas de la siguiente manera.

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 Categorías de Pesos Olímpicos Juvenil están clasificados de la siguiente manera.

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 Categorías De Pesos Cadetes están clasificados de la siguiente manera.

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 lugar 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 estará por encima del límite y el resultado es la descalificación.

**(Explicación # 2)**

**Más De:**

Más de 50,00 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**

### **제 6 조**

### **경기의 종류와 방식**

#### **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 un mismo evento.

##### **1.2 Competencias Por Equipos:**

El Método y las Categorías de Peso para las competencias por equipos serán estipulados en los procedimientos establecidos 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 El Sistema De Rondas**

**3** En las competencias de Taekwondo para Los Juegos Olímpicos y los de Cielo Continental de 4 años de Juegos Multi-deportivos, puede utilizarse en El Torneo el sistema de eliminación individual o la combinación para el torneo, de eliminación individual con repechaje.

**4** Todas las competiciones de nivel internacional reconocidas por La WT 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, se organizará basado en los más recientes Procedimientos Establecidos para La Serie de Grand Prix de la Mundial de Taekwondo.



---

### **(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.

➤ **Posición de Equipo:**

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

- Un (1) punto básico por cada competidor que haya ingresado al Área de Competición después de pasar el pesaje general.
- Un (1) punto por cada victoria (incluido ganar por bye).
- Adicionar Ciento veinte (120) puntos por Medalla de Oro.
- Adicionar Cincuenta (50) puntos por Medalla de Plata.
- Adicionar Veinte (20) puntos por 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 de mayor número de competidores participando.
- 3) El que tenga mayor puntuación, iniciando desde la categoría 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)**

#### **Categorías De Peso Consolidados:**

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

---



## ***Artículo 7. Duración De La Contienda***

### **제 7 조**

### **경기시간**

- 1 La duración de la contienda será de tres rounds de dos minutos cada uno, con un periodo de descanso de un minuto entre rounds. En caso de un empate en la puntuación después de finalizado el 3<sup>er</sup> round, un 4<sup>to</sup> round de un (1) minuto será llevado a cabo como Round de Oro, después del periodo de descanso de un minuto del 3<sup>er</sup> round.
- 2 La duración de cada round puede ser ajustado por decisión del Delegado Técnico del campeonato pertinente a:
  - 3 Rounds de 1 minuto
  - 3 Rounds de 1 minuto y 30 segundos
  - 2 Rounds de 2 minutos, o
  - 1 Round de 5 minutos (con 1 tiempo de espera de 30 segundos para cada competidor) por decisión del Delegado Técnico para los campeonatos pertinentes.



## **Artículo 8. Sorteo De Gráficas**

### **제 8 조**

### **추첨**

1. La fecha del Sorteo de Gráficas será reglamentada en el boletín del campeonato. Al menos un representante de cada equipo debe asistir al sorteo y los equipos participantes serán los responsables de confirmar que estén inscritos antes del Sorteo de Gráficas. En caso de que ningún representante pueda estar en El Sorteo de las Gráficas, el equipo debe designar un representante e informar al Delegado Técnico o al Comité Organizador antes del Sorteo de Gráficas.
2. El sorteo de gráficas puede ser realizado por sorteo de gráficas aleatorio computarizado o sorteo de graficas aleatorio manual. El Método y orden del sorteo de gráficas será determinado por El Delegado Técnico.
3. Un cierto número de competidores deberán ser sembrados basados en El Ranking de La WT. El número de participantes sembrados serán seguidamente expuestos en Los Procedimientos Establecidos del Campeonatos o en el Esquema del campeonato. En todos los eventos reconocidos por La WT, será sembrado un mínimo del 25% de concursantes



## **Artículo 9. Pesaje**

### **제 9 조 계체**

1. El pesaje general de los competidores para el día de la competencia será organizado un día antes de la competencia. El tiempo para el pesaje general será decidido por El Comité Organizador y será informado por El Jefe en la reunión del equipo. La duración del pesaje general será de dos (2) horas como máximo.
2. El pesaje aleatorio tendrá lugar por la mañana en el sitio de la competencia. Todos los competidores que aprueben el pesaje general deben estar presentes para el pesaje aleatorio máximo dos (2) horas antes del inicio de la competencia. Si un competidor no aparece para el pesaje aleatorio, Él/Ella será descalificado. El pesaje aleatorio debe ser finalizado como máximo treinta (30) minutos antes del comienzo de la competencia de cada día.
  - 2.1 El porcentaje de selección para el pesaje aleatorio será establecido en el esquema de los campeonatos o por El Jefe en reunión del equipo y los sujetos serán seleccionados al azar por sistema computarizado, máximo dos (2) horas antes del inicio de la competencia.
  - 2.2 El pesaje aleatorio será realizado, con el 5% más de tolerancia de la categoría de peso del competidor. El peso insuficiente no sería sometido al pesaje aleatorio.
3. Durante el pesaje, el competidor masculino usaría ropa interior y las competidoras femeninas usarían ropa interior y sujetadores. Sin embargo, el pesaje puede ser realizado en desnudo si el competidor(a) así lo desea.
  - 3.1 Los competidores Cadetes y Juveniles deben ser pesados con ropa interior y 100 gramos le serán permitidos para compensar.
4. El Pesaje general será realizado una sola vez, sin embargo, un pesaje más será concedido dentro del tiempo límite para cualquier competidor que no haya clasificado la primera vez. El pesaje aleatorio se realizará solo una vez por competidor, y allí no habrá un segundo pesaje.
5. 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 lugar de la competencia para pesajes previos.

---

#### **(Explicación n. ° 1)**

#### **Los competidores En El Día De La Competencia:**

Esto es definido como aquellos competidores listados para competir en el día programado por El Comité Organizador o La WT.

---



---

**(Explicación # 2)**

Se debe instalar sitios separados para el pesaje de los competidores masculinos y femeninos. El género de los oficiales del pesaje deberá ser del mismo que el de los competidores.

**(Explicación # 3)**

**Descalificación Durante El Pesaje:**

Cuando un competidor sea descalificado en el pesaje, al competidor no se le otorgará ningún punto en El Ranking.

**(Explicación # 4)**

**Una Báscula, Idéntica A La Oficial:**

Las básculas de prácticas deben ser del mismo tipo y calibradas como la báscula oficial y este hecho debe ser verificado antes de la competencia por El Comité Organizador.

---



## **Artículo 10. Procedimiento Para La Contienda**

### **제 10 조**

### **경기진행절차**

#### **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 Uniforme Y Accesorios:**

Después de ser llamados, los competidores se someterán a la inspección física, de uniforme y accesorios, en la mesa de inspección designada para los revisadores nombrados por La WT, y 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 del Entrenador con un entrenador un médico del equipo o un 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 Combate 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 del entrenador en el momento en que El Árbitro llame "Chung, Hong" Él /Ella será considerado como retirados de la contienda y El Árbitro declarará al oponente como el ganador.

**4.2** Los competidores se mirarán entre sí y realizarán 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 en posición erguida de "Cha-ryeot" doblando la cintura a un ángulo de más de treinta grados (30°), con una inclinación de cabeza con un ángulo de más de cuarenta y cinco grados (45°). Después del saludo, los competidores deberán ponerse su protector de cabeza.

**4.3** El Árbitro iniciará el combate ordenando "Joon-bi (listo)" y "Shi-jak (inicio)".

**4.4** El combate en cada ronda iniciará con la declaración de "Shi-jak (inicio)" por parte del Árbitro.

**4.5** El Combate en cada round finalizará 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 combate expire. Sin embargo, un "Gam-jeom" puede ser otorgado y registrarse en la puntuación incluso después de la expiración del tiempo del combate.



- 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 inmediatamente parar el tiempo del combate; cuando El Árbitro declare "Kye-sok", el cronometrista inmediatamente deberá 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.
- 4.8 Retirada de los competidores.

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

- 5.1 Ambos equipos deberán pararse mirándose uno frente al otro en línea, el orden del equipo presentado desde la 1<sup>era</sup> Línea límite hacia las marcas de los competidores.
- 5.2 El procedimiento antes de iniciar y después de finalizar el combate se llevará a cabo como en la cláusula 4 de este 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 alinearán en El Área de Combate inmediatamente después de finalizado el combate mirándose uno a otro.
- 5.5 El Árbitro declarará al equipo ganador, levantando Él / Ella su propia mano del lado del equipo ganador.

---

### **(Explicación # 1)**

#### **Médico Del Equipo, Quiropráctico, Entrenador De Atletas O Fisioterapeuta:**

En el momento de presentar la inscripción para los funcionarios del equipo, se adjuntarán copias pertinentes y licencias apropiadas del médico del equipo quiropráctico, entrenador de atletas o fisioterapeuta, escritos en inglés. Después de verificadas, tarjetas de acreditación especiales serán expedidas para aquellos médicos de los equipos, quiroprácticos, entrenadores de atletas o fisioterapeutas. Solo aquellos que hayan obtenido la debida acreditación les será permitido ingresar al área de competencia con el entrenador.

### **(Guías Para Oficiar)**

#### **En El caso De Utilizar PSS:**

El Árbitro deberá comprobar si el sistema PSS y los sensores de los calcetines usados por ambos Atletas 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**

### **제 11 조**

### **허용기술과 부위**

#### **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 las técnicas del pie están permitidas.



## **Artículo 12. Puntos Válidos**

### **제 12 조 득점**

#### **1 Áreas De puntuación**

##### **1.1 El Tronco:**

El área de color azul o roja del protector de tronco

##### **1.2 La Cabeza:**

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

#### **2 Criterios De Punto(s) Válido(s):**

**2.1** Punto(s) será(n) otorgado(s) cuando una técnica permitida sea asestada en las áreas de puntuación del tronco con el nivel adecuado de impacto.

**2.3** Punto(s) será(n) otorgado(s) cuando una técnica permitida sea impactada a las áreas de puntuación de la cabeza.

**2.4** La determinación de la validez de la técnica, el nivel de impacto y/o del contacto válido en las áreas de puntuación será efectuado por el sistema de puntuación electrónico exceptos las técnicas de puño. Estas valoraciones del PSS no estarán sujetas a Repetición Instantánea de Video.

**2.5** El Comité Técnico de La WT determinará el nivel de impacto y la sensibilidad requerida del PSS, usando diferentes escalas en consideración de 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** Cuatro (4) 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** Cinco (5) puntos por una patada válida con giro a la cabeza.

**3.6** Un (1) punto se otorgará por cada “Gam-jeom” dado al competidor 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).



## **Artículo 13. Puntuación Y Publicación**

### **제 13 조**

### **채점과 표출**

- 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 & Sistema de Puntuación), toda la puntuación será determinada por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.
- 2 Si no se utiliza El PSS para la cabeza y si El PSS del tronco, la puntuación para las técnicas de patada a la cabeza será 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 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 con una patada a la cabeza, y por esto inicia el conteo, pero el ataque no fue registrado por El PSS, El Árbitro solicitará IVR para tomar la decisión de otorgar o no otorgar los puntos después del conteo.



## **Artículo 14. Actos Prohibidos Y Sanciones**

### **제 14 조**

### **금지행위와 벌칙**

1. Las Sanciones serán declaradas por El Árbitro.
2. Los Actos Prohibidos el cual se describen en el artículo 14 serán penalizados por El Árbitro con "Gam-jeom (Faltas de deducción)".
3. Un "Gam-jeom" será contabilizado como Un (1) punto adicional para el competidor oponente.
4. **Actos Prohibidos:**
  - 4.1 Los siguientes actos están calificados 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 pierna para bloquear o/y patear la pierna del oponente para impedir los ataques de patadas del oponente, o levantar la pierna o patear en el aire por 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 Golpear O Atacar Con La Rodilla.
    - 4.1.10 Atacar Al Oponente Caído.
    - 4.1.11 Atacar El PSS de tronco con el lado o la planta del pie estando con la rodilla apuntando hacia afuera en posición de clich
    - 4.1.12 Sigüientes son Malas Conductas Del Competidor o Entrenador:
      - a) No cumplir con las órdenes o decisiones del Árbitro.
      - b) Comportamiento de protesta inapropiada por las decisiones de Los Oficiales.
      - c) Intentos inadecuados de perturbar o influenciar en el resultado del Combate.
      - d) Provocar o insultar al oponente o entrenador contrario.
      - e) Medico / Facultativo u otros funcionarios del equipo que no estén acreditados se sienten en la posición del médico.
      - f) Cualquier otra severa mala conducta o conducta antideportiva de un competidor o de un 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 Comité Supervisor de Competición investigará la conducta del Entrenador y/o conducta del Competidor 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 elevando La Tarjeta Amarilla y declarando al competidor oponente ganador.
- 6** Si El Árbitro de la mesa de inspección u Oficiales en El Área de Competición determinan, en consulta con El Técnico de Los PSS, de ser necesario de que un Competidor o Entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del sensor(s) del PSS y/o alterar inapropiadamente El PSS con el fin de modificar su rendimiento, este competidor será descalificado.
- 7** Cuando un competidor reciba diez (10) "Gam-jeom", El Árbitro declarará al competidor perdedor por penalizaciones declaradas por El Árbitro (PUN).
- 8** El Artículo 14.7 de los "Gam-jeom" será contabilizado para la puntuación total de los tres rounds.
- 

### **(Interpretación)**

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

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

### **(Explicación #1)**

#### **“Gam-jeom”**

##### **I. Cruzar La Línea Límite:**

Un "Gam-jeom" será declarado cuando un pie de un competidor cruce La Línea Límite. El "Gam-jeom" no será declarado, si una competidor cruza La Línea Límite, como resultado de un Acto Prohibido del competidor oponente.

##### **II. Caerse:**

Un "Gam-jeom" será declarado por caída. 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 resultado 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 demuestre 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 5 segundos de haberse dado la orden; o sobre el competidor que se mueva hacia a tras desde la posición original, después de 5 segundos de haberse dado la orden.
- b) Girarse de espalda para evitar el ataque del oponente debe ser penalizado 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) Retroceder en el intercambio técnico sólo para evitar el ataque del oponente o agotando el tiempo un "Gam-jeom" le será otorgado 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, El Árbitro otorgará un "Gam-jeom", sin embargo, antes de la declaración un "Gam-jeom" por fingir lesión, El Arbitro puede solicitar IVR para clarificar.
- e) Un "Gam-jeom" también será otorgado al Atleta que pida Al Árbitro detener el combate con el fin de ajustar/fijar el equipo de protección.

### **IV. Agarrar o Empujar Al Oponente:**

Esto incluye agarrar cualquier parte del cuerpo del oponente, uniforme o equipo de protección con las manos. También incluye el acto de agarrar el pie, 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 pierna para bloquear, o patear la pierna para impedir los ataques de patadas del oponente, levantar una pierna o patear en el aire por más de 3 segundos para impedir potenciales movimientos de ataques del oponente, o patear dirigiéndola por debajo de la cintura. Levantar la pierna o el movimiento de una patada corta no será penalizado únicamente cuando sea seguida por la ejecución de un puño o una técnica de patada con 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 será otorga penalización. Este Artículo también se aplica a las patadas fuertes o acciones de pisotón en 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 se requiere que el ataque resulte en un verdadero contacto con el cuerpo del oponente.
- b) Si el movimiento de ataque se inició antes del Kal-yeo, el ataque no será penalizado.
- c) En la Repetición Instantánea de Video, el tiempo del Kal-yeo está definido en el instante en que sea completada la señal de Kal-yeo con la mano (con el brazo totalmente extendido) por El Árbitro; y el inicio del ataque está definido en el instante 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 de Mala Conducta con un "Gam-jeom".

## **VIII. Golpear Con Las Manos La Cabeza Del Oponente:**

Este Artículo incluye golpear la cabeza del oponente con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, acciones inevitables debido a 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. Cabezazo 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 inmediato estado de indefensión.
  - El impacto de cualquier técnica, que golpee 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 será 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 inmediatamente declarar “Gam-jeom” y el “Gam-jeom” será registrado inmediatamente.
-



## **Artículo 15 Round De Oro Y Decisión De Superioridad**

### **제 15 조**

### **골든포인트와 우세의 판정**

- 1 En caso de que el ganador no pueda ser decidido después de 3<sup>er</sup> round, un 4<sup>to</sup> round (Round de Oro) será realizado en una en un round de un minuto.
- 2 En caso de que un combate pase al Round de Oro, todos los puntos obtenidos durante los tres (3) primeros rounds serán anulados.
- 3 El primer competidor que marque dos (2) puntos o cuyo oponente recibe dos "Gam-jeom" en El Round de Oro será declarado el ganador.
4. En caso de que ningún competidor haya marcado dos (2) puntos después de la finalización del Round de Oro, el ganador será decidido por superioridad basados en los siguientes Criterios:
  - 4.1 El competidor que haya recibido un punto por puño en El Round de Oro.
  - 4.2 Si ninguno de los competidores recibió un punto por un puño o ambos concursantes recibieron un punto por puño cada uno en la ronda dorada, el concursante que logró un mayor número de golpes registrados por El PSS durante la ronda de oro.
  - 4.3 Si el número de impactos registrados por El PSS está empatado, el competidor que haya ganado más Rounds de los primeros tres rounds
  - 4.4 Si el número de la rounds ganados está empatado, el competidor que recibió menos números de Gam-jeom durante los cuatro rounds.
  - 4.5 Si los tres criterios anteriores están empatados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad basado en el contenido del Round de Oro. Si la decisión de superioridad entre El Árbitro y Los Jueces está empatada, El Árbitro decidirá el ganador.

---

#### **(Explicación # 1)**

#### **La Decisión De Superioridad Entre Los Jueces Estará 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. y
  - d) El que exhiba la mejor manera de combatir.
-



---

### **(Explicación #2)**

En caso de que un Atleta realice una patada directa a la cabeza exitosa justo antes de la patada al cuerpo del oponente, pero se registró la última patada al cuerpo, El Entrenador del Atleta que realizó la patada directa puede solicitar la Repetición del Video. Si El Jurado de Revisión determina que la patada fue válida y se realizó antes que la patada al cuerpo, El Árbitro anulará los puntos anotados por patada al cuerpo, después otorgará los puntos de la patada a la cabeza y seguidamente declarará al ganador. quien polpeó con la patada directa a la cabeza.

### **(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 dentro de 10 segundos con la cabeza baja, firmando 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 entregará en la mano del Registrador las tarjetas y El Registrador enviará las tarjetas Al Delegado Técnico de La WT.
-



## **Artículo 16. Las Decisiones**

### **제 16 조 경기결과판정**

- 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 El Round 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).
  - 9 Gana Por Descalificación De Conducta Antideportiva (DQB)
- 

#### **(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 desatiende la orden del Árbitro por tres veces de continuar el combate;
- III. Si El Árbitro reconoce la necesidad de parar el combate para proteger la integridad de un competidor;
- IV. Cuando El Médico de La Comisión determine que el combate debe ser detenido por la lesión de un competidor;

#### **(Explicación # 2)**

##### **Ganar Por Diferencia De Puntos:**

En caso de haber veinte (20) puntos de diferencia entre los dos Atletas en el momento de la finalización del segundo 2<sup>do</sup> round y/o en cualquier momento durante el tercer 3<sup>er</sup> 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 El Entrenador lanza una toalla dentro de la cancha, 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 un competidor no se presenta en la mesa del Atleta después del tercer llamado.

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. Árbitros no serán asignados 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, Pero No Se presente En La Mesa de Llamados Del Atleta:**

El Árbitro asignado y el oponente ingresarán al FOP y esperar en su posición hasta que El Árbitro declare al oponente ganador del combate. Los detalles del procedimiento están estipulados 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".**
-



---

### **(Explicación # 6)**

#### **Ganar Por Descalificación De Una Conducta Antideportiva DBQ:**

##### **El DQB Se Declarará En Las Siguietes Situaciones:**

- Cuando un competidor o cualquiera de sus miembros Él/Ella de su equipo se encuentra manipulando el sensor(s) o el sistema de puntuación del PSS
- Cuando un competidor engañe el proceso del pesaje
- Cuando un competidor infrinja Reglas Anti-Dopaje de La WT
- Cuando un competidor o entrenador cometa una grave infracción de mala conducta descrita en el artículo 23.3.1 & 23.3.2.

Todos los resultados del competidor que pierda por DQB le serán cancelados, y el resultado será reasignado al otro competidor que se vea afectado por El DQB.

### **(Explicación # 7)**

#### **Registros De Resultado No válido (IRM):**

- Descalificación doble (DDQ)
  - Retiro doble (DWR)
  - Doble descalificación por comportamiento antideportivo (DDB)
-



## **Artículo 17. Derribo**

### **제 17 조 위험한 상태**

#### **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 con una técnica legítima de puntuación.

---

#### **(Explicación #1)**

##### **Derribo:**

Esta es la situación en la que un competidor se cae al piso, sea tambaleado o sea 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 donde, como resultado del contacto, sería peligroso de continuar o cuando exista cualquier duda acerca de la seguridad de un competidor.

---



## **Artículo 18. Procedimiento En Caso De Un Derribo**

### **제 18 조**

### **위험한 상태에 대한 조치**

- 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)”. El cronometrista detendrá el reloj del combate siguiendo la orden del "Kal-yeo (break)" del Árbitro.
  - 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 indicando el paso del tiempo.
  - 1.3 En caso de que el competidor caído se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el combate, El Árbitro deberá continuar el conteo 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 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 los competidores no logren recuperarse a la cuenta de “Yeol (diez)”, El Ganador será decidido por los resultados del combate, antes de haber ocurrido el derribo.
  - 1.8 Cuando sea juzgado por El Árbitro que un competidor es incapaz de 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 WT, después de presentar una certificación del médico designado por La Federación Nacional pertinente.

- 2.1 Excepto por emergencias médicas, cualquier competidor con cualquier lesión grave debe ser evaluado por el médico del lugar y confirmado por El Presidente Médico (MC) en la sala médica inmediatamente después del combate.



- 2.2 Cualquier concursante que haya tenido un K.O. debido a una lesión en la cabeza debe ser revisado por un doctor en la sala médica de acuerdo con las normas médicas de La WT. Un médico del lugar debe realizar SCAT5 en el competidor lesionado para el diagnóstico de conmoción cerebral en caso de una lesión en la cabeza dentro de los 30 minutos posteriores a la lesión en la cabeza.
- 2.3 Cualquier concursante que haya tenido un diagnóstico de conmoción cerebral basado en una evaluación con SCAT5 tendrá:
- 30 días de suspensión (Si es Mayor).
  - 45 días de suspensión (Si es Junior).
  - 60 días de suspensión (Si es Cadete).

---

### **(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 donde 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, Reiniciar 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 después, para reanudar el combate.

### **(Explicación # 4)**

#### **Cuando Un Competidor Que Ha 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 debe expresar la voluntad que continuará 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 debe declarar 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 de Él / Ella competidor, si determina que el competidor no es capaz de 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 puede percibir 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” y “Kye-shi” y luego seguir los procedimientos del Artículo 19.



## **Artículo 19. Procedimiento Para Suspender La Contienda**

### **제 19 조**

### **경기중단 상황의 처리**

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 justifique la suspensión del combate por razones distintas a una lesión, El Árbitro declarará "Kal-yeo (Separarse)" y reanudará el combate con la declaración de "Kye-sok (continuar)".
  - 1.1 El Árbitro suspenderá el combate con la declaración de "Kal-yeo".
  - 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.
    - 1.1.1 El Médico de La Comisión puede solicitar más tiempo (Hasta 2 minutos) si es necesario
    - 1.1.2 Si no hay un Médico de La Comisión, un médico del equipo o un Jefe Médico disponible, cualquier médico (O un colega médico) cerca del tapizado de la competencia puede ser solicitado para que le brinde al Atleta los primeros auxilios.
  - 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 de ser penalizado con "Gam-jeom" será declarado el 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, esquinca 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 comisionado, designado por El Presidente. Si un competidor vuelve a reincidir en la misma lesión, 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 Cualquier 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 el perdedor si el resultado fue por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con "Gam-jeom".
  - El competidor incapacitado será declarado perdedor si el resultado fue por consecuencia de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
  - Si el resultado no estuvo relacionado con el contenido del combate, el ganador será decido por el resultado de la contienda antes de la suspensión del combate. Si la suspensión ocurre antes de finalizar el primer round, el combate será invalidado.
- II 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".

#### **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 siga la orden de reanudar el combate como perdedor del combate.
- Mientras el competidor esté 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 finalizar del período de un minuto, los resultados del combate serán declarados.



- 
- Después de la declaración de "Kye-shi", el minuto de intervalo de tiempo debe ser contabilizado desde el momento en que El Médico de La Comisión ingresa al área o después de esperar hasta 10 segundos al Médico de La Comisión si no está disponible. Sin embargo, cuando el tratamiento médico sea requerido, pero el médico está ausente o tratamiento adicional sea necesario, el minuto de tiempo médico puede ser suspendido a juicio del Árbitro.
  - 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 será decidido de acuerdo con los siguientes criterios:
- Si el resultado es por consecuencia de un de un Acto Prohibido de ser penalizado por " 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 será determinado por la puntuación 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 el combate. El competidor que no pueda reanudar el combate se considerará que se ha retirado del combate.
  - Si el resultado es por consecuencia de Actos Prohibidos de ser penalizado con "Gam-jeom" para ambos competidores, entonces ambos competidores perderán.

### **(Explicación # 2)**

#### **La Situación El Cual Justifique Suspender El Combate Más Allá De Los Procedimientos Anteriormente Establecidos serán Tratados De La Siguiete 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 es suspendido 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 finalizar el segundo round, un nuevo combate en principio deberá ser llevado a cabo y será realizado en tres rounds.
-



## **Artículo 20. Funcionarios Técnicos**

### **제 20 조**

### **기술임원**

#### **1 Delegado Técnico (DT)**

##### **1.1 Requisitos:**

El Presidente de La WT nombrará DT de entre Los Miembros del Comité Técnico de La WT para los campeonatos promovidos por La WT o por recomendación del Secretario General de La WT.

##### **1.2 Funciones:**

El DT es el responsable de garantizar que Las Reglas de Competición de La WT sean aplicadas correctamente y preside la reunión de Los Jefe de Equipo y la sesión del sorteo de gráficas. El DT aprueba los resultados del sorteo, el pesaje y las competencias antes de ser oficializadas. El DT tiene el derecho de tomar decisiones finales en el área de competencia y en general sobre todos los asuntos técnicos de las competencias en consulta con El Comité Supervisor de la Competencia. El DT tomará las decisiones finales sobre cualquier asunto relacionado con competencias no establecidas en Las Reglas de Competencia. El DT se desempeñará como Presidente del Comité Supervisor de La Competencia. El DT es responsable de informar de 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 WT o por recomendación del Secretario General, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento de las competencias de TKD.

##### **2.2 Composición:**

La CSB estará compuesta por un Presidente y no más de 4 Miembros para Los Campeonatos promovidos por La WT. Los Presidentes de Los Comités de Los Juegos, La Comisión Arbitral de La WT, La Comisión Médica y La Comisión de Atletas de La WT serán 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 ayudará al DT en las competencias y en los asuntos técnicos y garantizará para que las competencias se realicen de acuerdo con el cronograma. La CSB evaluará las actuaciones del Jurado de Revisión y Los Oficiales de Arbitraje. La CSB también actuará simultáneamente como El Comité Extraordinario de Sanciones durante las competencias con respecto a los asuntos administrativos de la competencia.



### **3 Oficiales De Arbitraje**

#### **3.1 Requisitos:**

Tener el certificado de Árbitro Internacional registrado por La WT.

#### **3.2 Deberes:**

##### **3.2.1 Del Árbitro**

**3.2.1.1** El Árbitro debe tener el control sobre el combate.

**3.2.1.2** 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.

**3.2.1.3** El Árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientes en concordancia con las reglas establecidas.

**3.2.1.4** En principio, El Árbitro no otorgará puntos. Sin embargo, si uno de Los Jueces levanta Él/Ella su mano, porque un punto no fue registrado, entonces El Árbitro convocará una reunión con Los Jueces. Si se establece (En caso de 1 Árbitro + 3 Jueces) que dos Jueces solicitan el cambio de la decisión, El Árbitro debe aceptar y corregir la decisión. En un ajuste con dos Jueces, el resultado de la puntuación puede ser revisado cuando dos personas entre Los Jueces y El Árbitro acuerdan hacerlo.

**3.2.1.5** En caso como es definido por el artículo 15, cuando sea necesario la decisión de superioridad será hecha por Los Oficiales de Arbitraje después de finalizado el cuarto (4) round.

##### **3.2.2 De Los Jueces:**

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

**3.2.2.2** Los Jueces deben expresar sus opiniones con franqueza, cuando sean solicitadas por El Árbitro.

##### **3.2.3 Del Jurado Revisor (JR)**

###### **3.2.3.1 Funciones:**

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



### **3.2.4 Del Asistente Técnico:**

- 3.2.4.1** El AT monitoreará el tablero de la puntuación durante el combate: de si la puntuación, las penalizaciones y el tiempo están publicados correctamente, e inmediatamente notificará al Árbitro sobre cualquier duda problemática en este aspecto.
- 3.2.4.2** El AT notificará al Árbitro del inicio o detención del combate en estrecha comunicación con El Operador del Sistema y El Registrador.
- 3.2.4.3** El TA registra manualmente toda la puntuación, penalizaciones y resultados del IVR en la hoja del TA.

### **3.3 Composición De Los Oficiales De Arbitraje Por Cancha:**

- 3.3.1** El Equipo de Oficiales se compondrá de un (1) Árbitro y tres (3) Jueces
- 3.3.2** El Equipo de Oficiales se puede componer de un (1) Árbitro y dos (2) Jueces

### **3.4 Asignación de Los Oficiales de Arbitraje:**

- 3.4.1** La asignación de Los Árbitros y Jueces se hará después de que el horario del combate este fijado.
- 3.4.2** Los Árbitros y Jueces con la misma Nacionalidad de cualquiera de los dos competidores no será asignado para dicho combate. Sin embargo, una excepción puede ser hacer con Los Jueces cuando el número de Árbitros Oficiales es insuficiente.

### **3.5 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.

### **3.6 Uniformes:**

- 3.6.1** Los Árbitros y Jueces usarán el uniforme designado por La WT.
- 3.6.2** 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.

## **4 El Registrador:**

El Registrador, llevará el tiempo de la contienda, períodos de espera, suspensiones, y también registrará y publicará los puntos obtenidos y/o las sanciones.



---

### **(Explicación n. ° 1)**

Los Árbitros deben permanecer en un hotel separado para evitar cualquier contacto con Los Oficiales del Equipo. El hotel debería estar ubicado a menos de 20 minutos del lugar en auto.

### **(Interpretación)**

Los detalles de los requisitos, Deberes, Organización, etc., de Los Oficiales de Arbitraje, se registrarán por El Reglamento de La WT, 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 será reconocido como un punto valido, o en el caso que El Apuntador cometa un error en el tiempo, en la puntuación, o en anotar sanciones, cualquiera de Los Jueces puede indicar el error y pedir la confirmación entre Los Jueces. luego, El Árbitro puede declarar “Shigan” (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 tener una opinión diferente a la del Árbitro mientras El Árbitro cuenta “Seht” (tres) o “Neht” (cuatro).

---



## **Artículo 21. Revisión Instantánea De Video**

### **제 21 조**

### **비디오판독**

- 1 En caso de que haya una objeción al juicio de un Oficial de Arbitraje durante el combate, El Entrenador del equipo puede hacer una solicitud Al Árbitro para una inmediata IVR. El Entrenador sólo puede solicitar IVR por lo siguiente.
  - I) Penalizaciones contra El Oponente por los casos de:
    - Caída
    - Cruzar La Línea Límite
    - Atacar al Oponente después de "Kal-yeo" o
    - Atacar al oponente caído
  - II) Punto Técnico
  - III) Cualquier sanción contra su propio competidor
  - IV) Cualquier mal funcionamiento mecánico o error en la gestión del tiempo
  - V) Cuando El Árbitro se le olvidó invalidar el (los) punto (s) después de que diera un "Gam-jeom" por un Acto Prohibido
  - VI) Identificación incorrecta por El Juez, de un competidor atacante de un puño
2. Cuando un Entrenador apela, El Árbitro se acercará Al Entrenador y le preguntará el motivo de la apelación. Ningún Apelación será admitida 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 las 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 entre el momento de la solicitud del Entrenador. Una vez que El Entrenador eleva la Tarjeta Azul o Roja para una solicitud de IVR, esto será considerado de que El Entrenador Él / Ella ha utilizado el recurso de apelación asignado bajo cualquier circunstancia al menos de que la reunión de Los Jueces satisfaga al Entrenador.
- 3 El Árbitro solicitará Al Jurado Revisor que revise la Repetición Instantánea del Video. El Jurado Revisor, quien no debe ser de la misma Nacionalidad de uno de los competidores, revisará la reproducción del video.
- 4 Después de la revisión 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 asignada una (1) cuota de apelación para solicitar un IVR por cada combate. Sin embargo, basados en el tamaño y nivel de la competencia, El DT puede decidir el número de cuotas de apelación, durante la reunión con Los Jefes de Equipos. Si la apelación es exitosa y la solicitud impugnada es corregida, El Entrenador conservará el derecho de seguir apelando en el combate pertinente.
- 6 La decisión del Jurado Revisor es definitiva; y 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 sobre la identificación errónea de un competidor o errores en el sistema de puntuación, cualquiera de Los Jueces Oficiales puede solicitar para revisión y corregir la decisión en cualquier momento durante el combate. Una vez que El Árbitro y los Jueces abandonen El Área de Combate, no será posible que alguien solicite una revisión o 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 competencia, y de ser necesario tomará medidas disciplinarias contra Los Oficiales de Arbitraje involucrados.
- 9 |En los últimos diez (10) segundos del 3<sup>er</sup> round o en cualquier momento durante el round del Round de Oro, cualquiera de Los Jueces puede solicitar agregar o eliminar puntos técnicos cuando un coach 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, del combate 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 Son Los Siguietes:**

- 10.5.1** 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 le será permitido presentar una breve refutación escrita.
- 10.5.2** Después de revisada la solicitud de protesta, el combate protestado, será calificada de acuerdo al criterio de “Admitida” o “In-admitida”.
- 10.5.3** De ser necesario, El Comité puede escuchar las opiniones del Árbitro o de Los Jueces.
- 10.5.4** De ser necesario, El Comité puede revisar las evidencias materiales de la decisión, tales como escritos o datos visuales grabados.
- 10.5.5** Después de la deliberación, El Comité proseguirá con la votación secreta para determinar la decisión por mayorías.
- 10.5.6** El Presidente de La CSB hará un informe documentando el resultado de la deliberación y hará de público conocimiento este resultado.
- 10.5.7 Procedimientos A Seguir Posteriores A La Decisión:**
- 10.5.7.1** Errores en determinar los resultados del combate, error en la sumatoria de puntuación del combate o 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**

### **제 22 조           농아인 태권도 경기**

Este Artículo resume las modificaciones a Las Reglas de Competición usadas para Sordo-Taekwondo. Para los asuntos no previstos en El Artículo 22 Se aplicará El Reglamento de Competición de La WT.

#### **1. *Requisitos Del Atleta:***

El competidor debe haber pasado a través de los procedimientos de clasificación como se describe en El Código Mundial del Para-Taekwondo y Sordo Taekwondo y se le haya asignado La Clase Deportiva y El Status de Clase Deportiva.

#### **2. *Categorías De Peso:***

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

#### **3. Los Campeonatos Mundiales para Sordo-Taekwondo serán organizados basados en los más recientes procedimientos establecidos para Los Campeonatos Mundiales de Sordo-Taekwondo.**



## **Artículo 23. Sanciones**

제 23 조

징계

- 1 El Presidente de La WT, El Secretario General o El Delegado Técnico, de ser conveniente podrán solicitar una reunión Al Comité Extraordinario de Sanciones en el acto para deliberación, cuando comportamientos de conductas inapropiados sean cometidas por un Entrenador, un competidor, un oficial, y/o cualquier miembro de una Asociación Nacional.
- 2 El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará al respecto y podrá convocar a la(s) persona(s) implicada(s) para la confirmación de los hechos.
- 3 El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará al respecto y determina las medidas disciplinarias a imponer. El resultado de la deliberación será inmediatamente anunciado para el público, y reportado por escrito, junto con los fundamentos y hechos relevantes Al Presidente de La WT y/o Secretario 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 Competencia después de finalizado el combate
- 3.1.4 No retornar al combate después de repetida orden del Árbitro
- 3.1.5 No cumplir en la competencia con la orden o decisión del Oficial
- 3.1.6 No cumplir con las instrucciones razonables de los Oficiales de Administración de la Competencia relacionadas con la gestión ordenada del evento
- 3.1.7 Manipulación del equipo de puntuación, sensores o/y cualquier parte de Los PSS
- 3.1.8 Cualquier grave comportamiento Antideportivo durante una conducta agresiva hacia Los Oficiales de la competencia

### **3.2 Potenciales Infracciones En La Conducta De Un Entrenador, De Un Oficial Del Equipo, 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, oponentes, opositores de la parte contraria, 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 pertenencias 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 sitio.
- 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 del lugar 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 WT
- 4.6 Suspensión del Atleta, Entrenador, o/y Funcionarios del Equipo de todas las actividades de La WT (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 WT.**
  - 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 podre recomendar a La WT 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(s) acción(es) disciplinarias tomadas por El Comité Extraordinario de Sanciones pueden ser hachas en concordancia con El Artículo 6 de Los Estatutos de La WT de Resolución de Conflictos y Acción Disciplinaria.



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

### **제 24 조**

### **본 규칙에 명시되지 않은 사태**

- 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 con 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.  
Abril 05 de 2018**

*Traducido: Junio 05 de 2018*  
*POR: Yonny Nelson Arias Bonilla*  
*I.R. 1<sup>RA</sup> Clase C.N. 7<sup>o</sup> Dan Kukkiwon*  
[yonnynelson@yahoo.com](mailto:yonnynelson@yahoo.com)  
*celular: 57 301 228 1728*





# *Mundial de Taekwondo*



## Señales de Mano del Árbitro

**EN VIGENCIA A PARTIR DE  
01/06/18**

*Traducido: Junio 05 de 2018  
POR: Yonny Nelson Arias Bonilla  
I.R. 1<sup>RA</sup> Clase C.N. 7<sup>º</sup> Dan Kukkiwon*



## ***TABLA DE CONTENIDO***

1. Llamado a Los Competidores.....	
2. Inicio del Combate.....	
3. Declaración de Kal-yeo.....	
4. Declaración de Kye-shi.....	
5. Declaración de Shi-gan.....	
6. Final del Round.....	
7. Knock Down (Conteo hasta 8).....	
8. Knock Out (RSC, conteo hasta 10).....	
9. Cruzar La Línea Límite.....	
10. Caerse.....	
11. Evitar o Retrasar El Combate.....	
12. Agarrar.....	
13. Empujar.....	
14. Levantar la pierna más de 3 segundos.....	
15. Atacar por debajo de la cintura.....	
16. Atacar después de Kal-yeo.....	
17. Golpear la cabeza del Oponente con la mano.....	
18. Atacar, Golpear o bloquer con la rodilla.....	
19. Atacar al Oponente caído.....	
20. Mala Conducta.....	
21. Invalidación.....	
22. Invalidación del nivel de impacto (solo durante El Round de Oro).....	
23. Otorgar el nivel de impacto (solo durante El Round de Oro).....	
24. Declaración de ganador del competidor azul.....	
25. Declaración de ganador del competidor rojo.....	
26. Video Replay Tarjeta Azul.....	
27. Video Replay Tarjeta Roja.....	
28. Tarjeta Amarilla.....	
29. Adicionar Un (1) punto.....	
30. Adicionar Tres (3) puntos.....	
31. Adicionar Cuatro (4) puntos.....	
32. Llamado Médico.....	
33. Declaración de Gam-jeom.....	
34. Solicitud de Tiempo de Espera (Para la competencia).....	



# 1. *Llamando a Los Competidores*



---

1



2



3



## 2. Inicio Del Combate



1



2



3



4



5



5



### *3. Declaración De Kal-yeo*



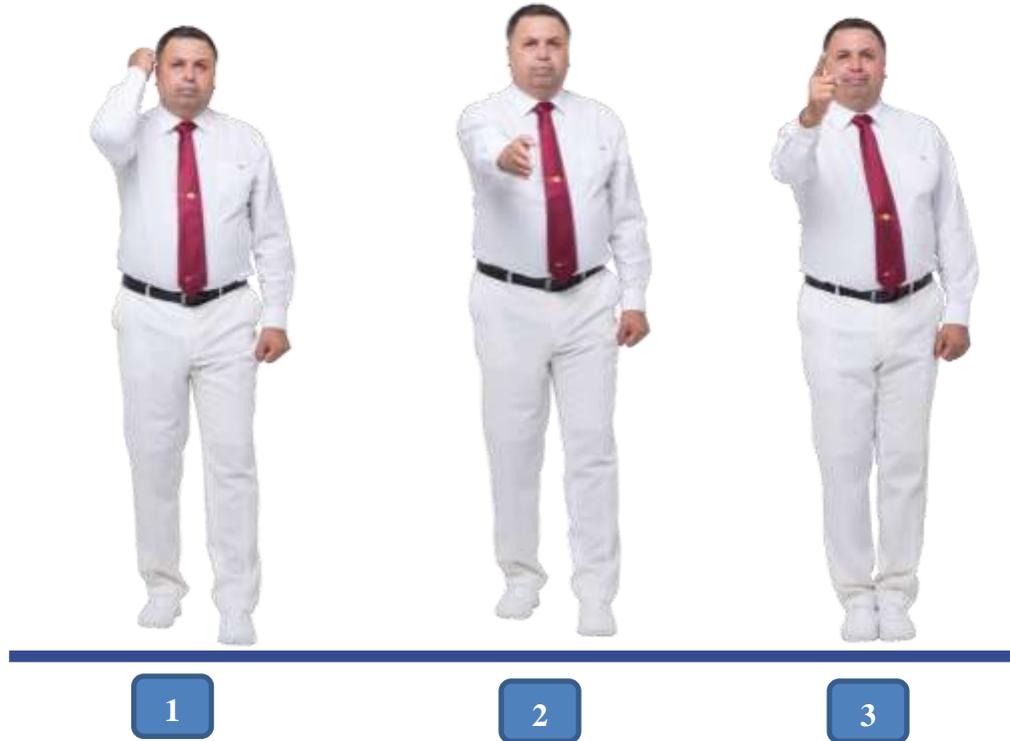
1



2



## 4. Declaración De Kye-shi





## 5. Declaración De Shi-gan





## 6. *Final del round*



1



2



3



3



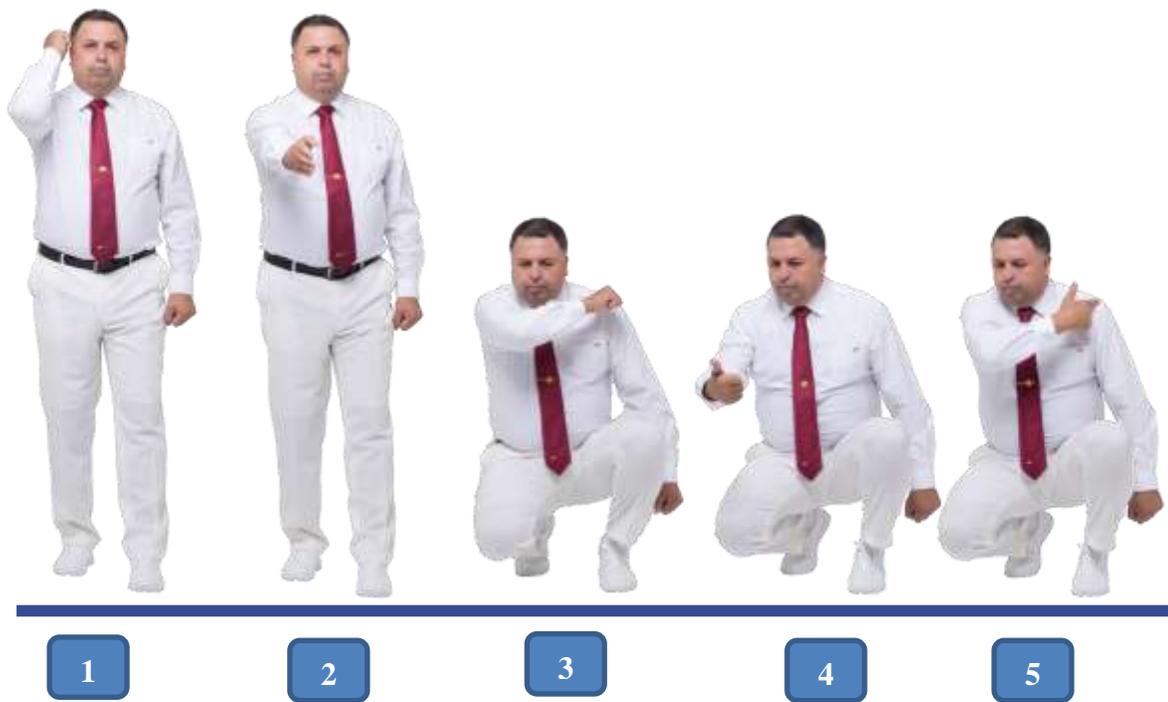
## 7. Knock Down (Conteo Hasta 8)



1



2





11

12

13

14

15



16

17

18

19

20



## 8. *Knock Out (RSC, Conteo hasta 10)*



1

2

3

4

5



6

7

8

9

10



1

2

3

4



5

6

7

8



9

10

11

12



## 9. Cruzar La Línea Límite



1

2

3

4



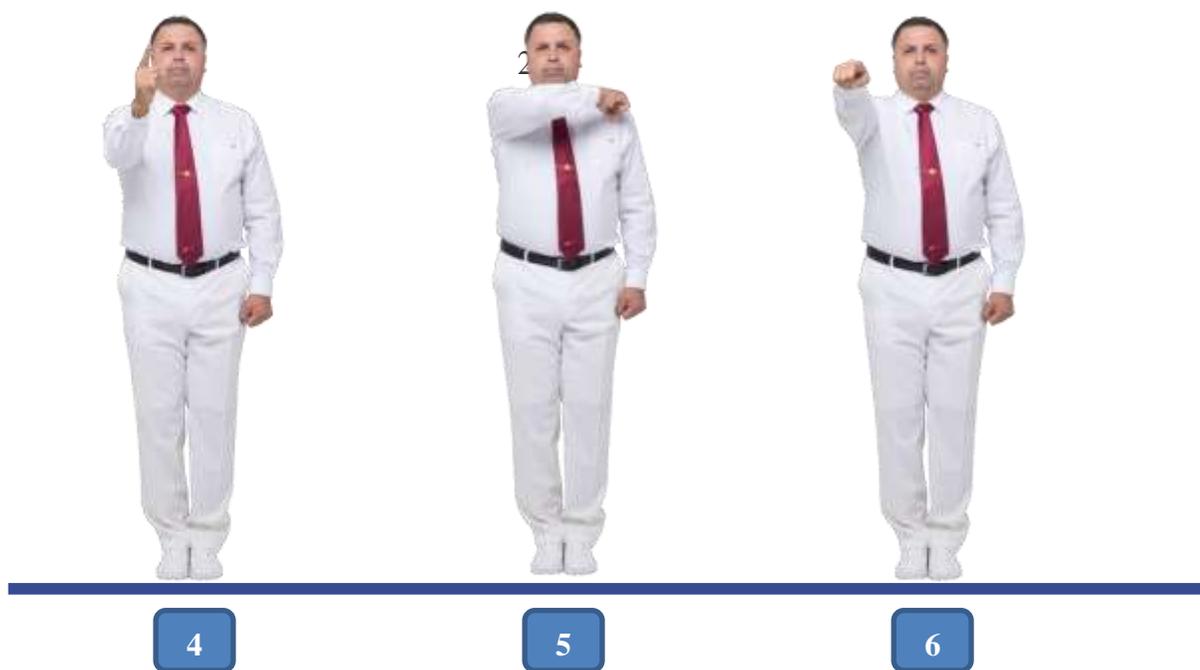
5

6

7



## 10. Caerse





## 11. Evitar o Retrasar El Combate



1

2

3

4

5



6

7

8

9



## 12. Agarrar “El Puño debe llegar a la línea del plexo”



1

2

3

4



5

6

7



### 13. Empujar



1

2

3

4



5

6

7



## *14. Levantar la pierna más de 3 segundos*



1



2



3



4



5



6



## 15. Atacar por debajo de la cintura



1



2



3



3



4



5



## 16. Atacar después de Kal-yeo



1



2



3



4



5



6



7



## *17. Golpear la cabeza del oponente con la mano*



1



2



3



3



4



5



## *18. Golpear atacar o bloquear con la rodilla*



1



2



3



3



4



## *19. Atacar al oponente caído*



1



2



3



4



5



6



**20. Mala conducta, fingir ser empujado fuera del Área, intento de ataque al caído y cabezazo**



1



2



3



4



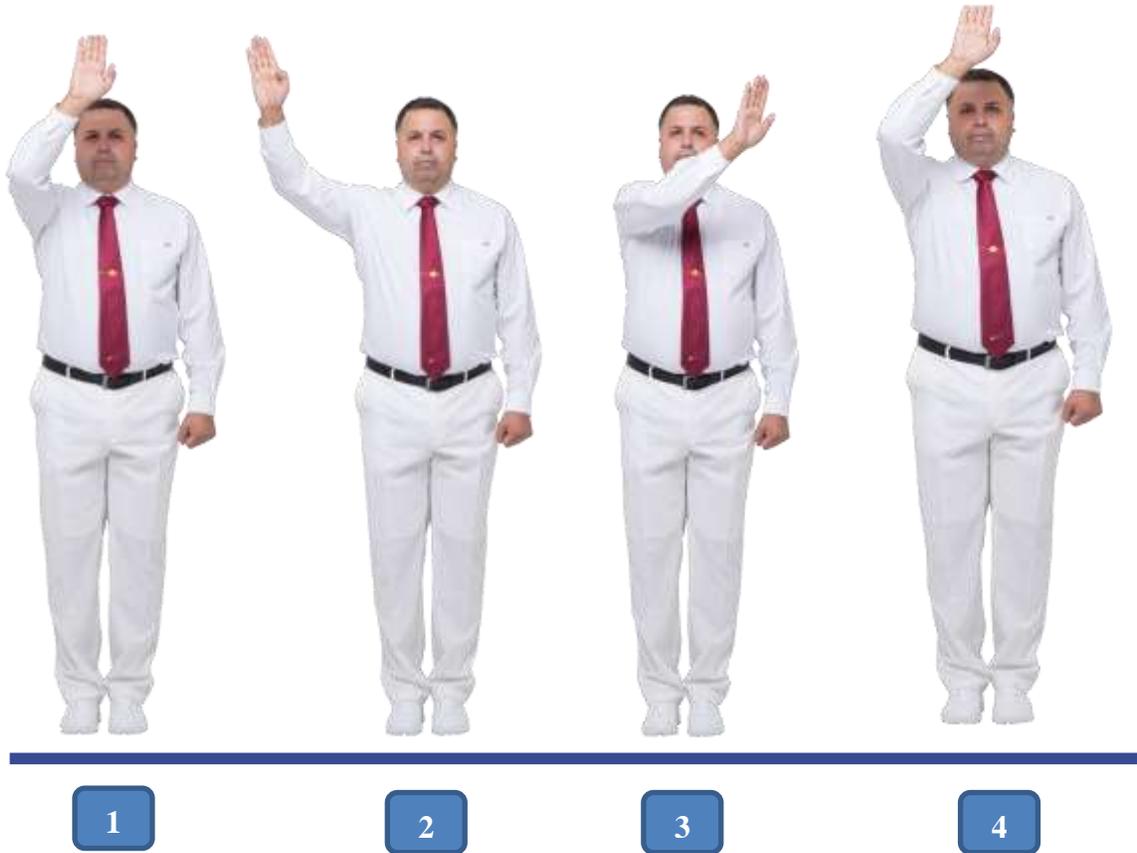
5



6

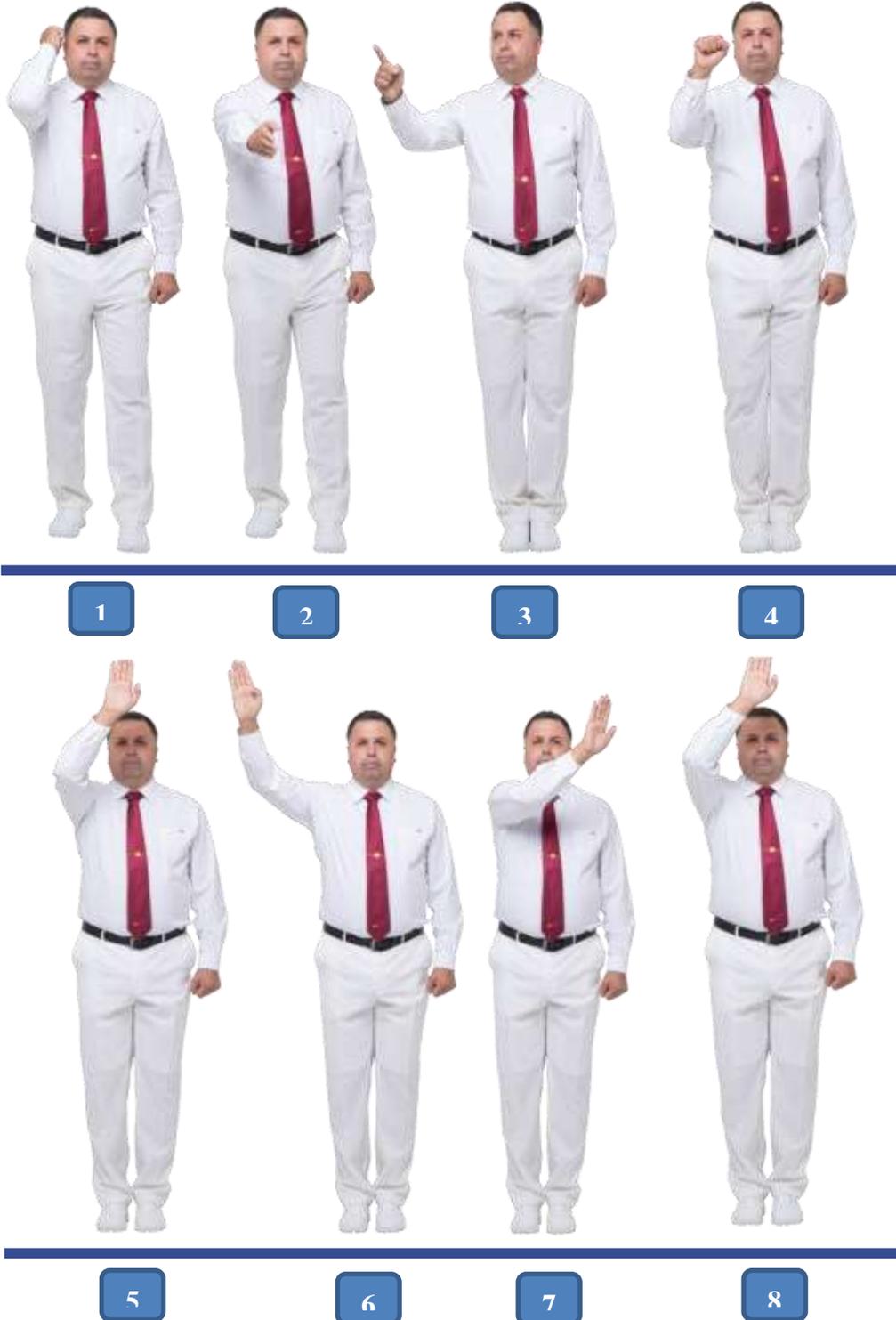


## 21. Invalidación





## 22. *Invalidación del nivel de impacto (solo durante El Round de Oro)*





## ***23. Otorgar nivel de impacto (solo durante El Round de Oro)***





## *24. Declaración de ganador del competidor azul*



---

1



---

2



## *25. Declaración de ganador del competidor rojo*



1



2



## 26. *Video Replay tarjeta azul*



---

1



---

2



## ***27. Video Replay tarjeta roja***



---

1



---

2



## 28. Rechazar IVR



---

1



---

2



## 29. Tarjeta Amarilla



---

1



---

2



### 30. Adicionar Un (1) punto



1

2



3

4



### ***31. Adicionar Tres (3) puntos***



1

2



3

4



## 32. Adicionar Cuatro (4) puntos



1



2



3



4



### 33. *Llamado Médico*



1



2



3



4



## 34. Declaración de Gam-jeom



1



2



3



## ***35. Solicitud de tiempo de espera (Para la competencia)***



1



2



3



## 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-sook	Ki-su	Punto adicional



***Revisado Por La W.T.  
Abril 05 de 2018***

*Traducido: Junio 05 de 2017  
POR: Yonny Nelson Arias Bonilla  
I.R. 1<sup>ra</sup> Clase C.N. 7<sup>o</sup> Dan Kukkiwon  
[yonnynelson@yahoo.com](mailto:yonnynelson@yahoo.com)  
celular: 57 301 228 1728*



***YONNY NELSON ARIAS BONILLA  
C.N. 7<sup>o</sup> DAN WT***