



REGLAMENTO PARA EL ARBITRAJE DE TAEKWONDO



José L. Gonzalo Morales
Director Nacional de Arbitraje
Federación Española de Taekwondo

Febrero de 2010

ÍNDICE

Reglas de competición

Artículo 1 Propósito.....	<i>Página 5</i>
Artículo 2 Aplicación.	<i>Página 5</i>
Artículo 3 Área de competición.	<i>Página 5</i>
Artículo 4 Los competidores.	<i>Página 8</i>
Artículo 5 División de pesos.	<i>Página 9</i>
Artículo 6 Clasificación y métodos de competición.	<i>Página 11</i>
Artículo 7 Duración del combate.	<i>Página 13</i>
Artículo 8 Sorteo.....	<i>Página 13</i>
Artículo 9 Pesaje.....	<i>Página 13</i>
Artículo 10 Procedimiento de combate.	<i>Página 14</i>
Artículo 11 Técnicas y zonas permitidas.....	<i>Página 15</i>
Artículo 12 Puntos válidos.	<i>Página 16</i>
Artículo 13 Puntuación y publicación.	<i>Página 18</i>
Artículo 14 Actos prohibidos y penalizaciones.....	<i>Página 19</i>
Artículo 15 Muerte súbita y decisión de superioridad... ..	<i>Página 24</i>
Artículo 16 Decisiones	<i>Página 24</i>
Artículo 17 Derribo.	<i>Página 25</i>
Artículo 18 Procedimiento en caso de derribo.	<i>Página 26</i>
Artículo 19 Procedimientos para suspender el combate.....	<i>Página 28</i>
Artículo 20 Árbitros y jueces.	<i>Página 30</i>
Artículo 21 Juez Cronometrador.....	<i>Página 31</i>
Artículo 22 Asignación de árbitros y jueces.....	<i>Página 31</i>
Artículo 23 Otros asuntos no especificados en el reglamento.....	<i>Página 31</i>
Artículo 24 Arbitraje y apelación.....	<i>Página 31</i>
Terminología	<i>Página 36</i>
Señales arbitrales	<i>Página 38</i>
Uniformes y protectores	<i>Página 46</i>

Artículo 1

Propósito

El propósito de las Reglas de Competición es el de regular sencilla e imparcialmente todos los asuntos referentes a las competiciones de todos los niveles, que sean promovidas y/u organizadas por la WTF, por Federaciones Continentales y por Federaciones Nacionales afiliadas a la WTF, garantizando la aplicación de las reglas unificadas.

INTERPRETACIÓN

El objetivo del artículo 1 es asegurar la unificación de las competiciones de Taekwondo en todo el mundo. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como competición oficial de Taekwondo.

Artículo 2

Aplicación

Las Reglas de Competición serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por la WTF, por cada Federación Continental y Federación Nacional afiliada.

No obstante, cualquier Federación Nacional afiliada que desee modificar algún punto de las normas de competición, puede hacerlo siempre que obtenga primero la aprobación de la WTF.

(EXPLICACIÓN 1)

Obtener la aprobación: Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar a la WTF el contenido de la enmienda deseada así como las razones que justifiquen dicho cambio. La aprobación de la WTF para realizar cualquier cambio deberá obtenerse un mes antes de la fecha de competición.

(EXPLICACIÓN 2)

El cambio de las categorías de pesos, el aumento o disminución del número de árbitros internacionales, el cambio de ubicación de la mesa de inspección, del Juez Cronometrador o de la comisión médica, etc., así como la duración de los combates son factores que podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de la WTF. No obstante, lo referente a puntos válidos, advertencias (Kyong-go), deducciones de puntos (Gam-jeom) y área de competición no podrá ser modificado bajo ninguna circunstancia.

Artículo 3

Área de competición

El área de competición medirá 8m x 8m, según el sistema métrico y tendrá una superficie lisa sin obstáculos, recubierta con una lona elástica.

(Nota: actualmente la lona elástica suele sustituirse por la superficie tipo “puzzle”).

El área de competición puede instalarse sobre una plataforma de 1m de alto desde la base, si fuera necesario. La parte externa de la línea límite tendrá que estar inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.

1. Demarcación del área de competición.

La superficie comprendida entre los 8m x 8m se denominará Área de Competición, y la línea que demarca el margen del área de competición se llamará Línea Límite. La línea límite adyacente frente a la mesa del Juez Cronometrador y la mesa de la comisión médica se considerará como línea límite N° 1, y las siguientes líneas, en el sentido de las agujas del reloj, se llamarán línea límite N° 2, N° 3 y N° 4.

2. Indicación de las posiciones.

1. Posición del árbitro.

La posición para el árbitro se marcará a una distancia de **1,5m** desde el punto central del área de competición, hacia la 3ª línea límite y se designará como la marca o posición del árbitro.

2. Posición de los jueces.

La posición del **1^{er} Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 1ª y la línea límite 2ª. La posición del **2º Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 2ª y la línea límite 3ª. La posición del **3^{er} Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 3ª y la línea límite 4ª. La posición del **4º Juez** se marcará a 0,50m de la esquina formada por la línea límite 4ª y la línea límite 1ª.

3. Posición del Juez Cronometrador .

La posición del Juez Cronometrador se marcará en un punto a **2m** por detrás de la 1ª línea límite, mirando hacia el área de competición y a 2m de la esquina formada por la 1ª y la 2ª líneas límites.

4. Posición de la comisión médica.

La posición del médico se marcará **a más de 3m** hacia la derecha de la 1ª línea límite.

5. Posición de los competidores.

La posición de los competidores se marcará en dos puntos opuestos a 1m del centro del área de competición y a 4m desde la línea límite N° 1 (el competidor azul situado entre el centro y la línea límite N° 2, encarado hacia la línea N° 4, y el competidor rojo situado entre el centro y la línea límite N° 4, encado hacia la línea N° 2).

6. Posición de los entrenadores.

La posición para los entrenadores se marcará en un punto a **1m** desde el punto central de la línea límite del lado de cada competidor.

7. Posición de la mesa de inspección.

La posición de la mesa de inspección deberá estar situada cerca de la entrada del área de competición para la inspección del equipamiento de protección de los competidores.

(EXPLICACIÓN 1)

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

(EXPLICACIÓN 2)

Medidas del área de competición: El área de competición medirá 8m x 8m, con un área de seguridad alrededor de al menos 2m de ancho. Por consiguiente, la pista (área de competición + área de seguridad) tendrá al menos 12m x 12m o 14m x 14m de ancho.

(EXPLICACIÓN 3)

Plataforma de competición: La plataforma deberá ser distribuida de acuerdo con el siguiente diagrama:

Diagrama 1: Pista de competición de Taekwondo

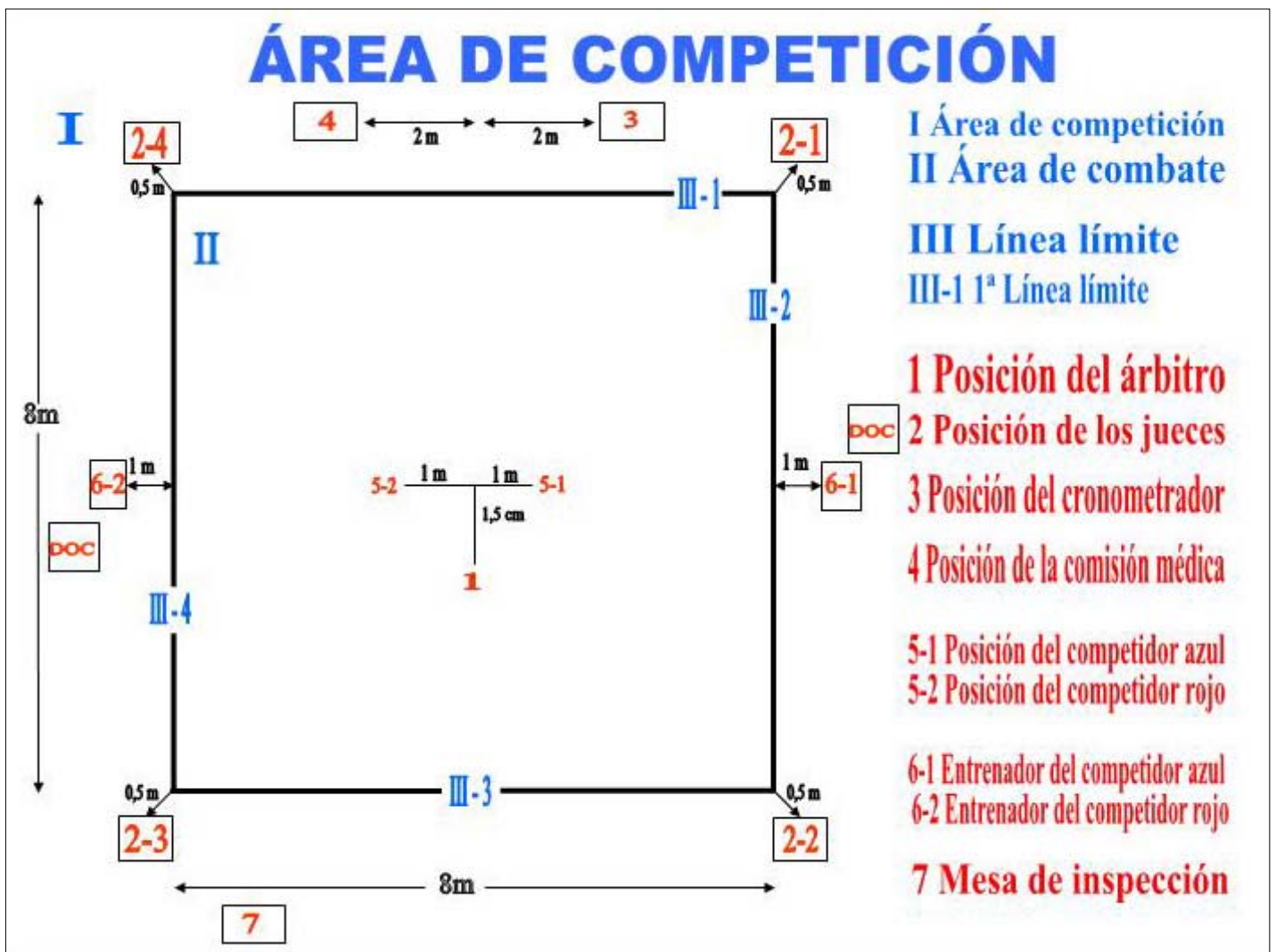
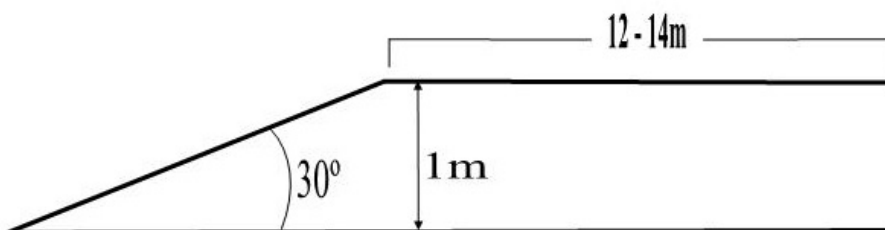


Diagrama 2: Plataforma de Competición



(EXPLICACIÓN 4)

Color: La disposición de colores de la superficie de la lona debe evitar un reflejo agudo, que dañe la vista del competidor o espectador. La disposición de colores debe combinarse con las protecciones del competidor, su uniforme y la superficie de competición.

(EXPLICACIÓN 5)

La Mesa de Inspección: En la mesa de Inspección, el inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la WTF, si es de la talla adecuada y está correctamente ajustado. En caso de que no sea así, el competidor deberá cambiarlo.

(GUÍA PARA EL ARBITRAJE-1)

El árbitro ha de tener un conocimiento completo de las dimensiones del área de combate y de la aplicación de estas dimensiones durante el arbitraje. El árbitro deberá utilizar al máximo los límites del área de combate para evitar excesivas interrupciones.

Artículo 4

Los competidores

1. Requisitos para los competidores.

- 1) **Poseer la nacionalidad del equipo con el que participa.**
- 2) **Estar designado por la Federación Nacional de Taekwondo.**
- 3) **Poseer el certificado del DAN de Taekwondo extendido por la Kukkiwon/WTF y en el caso de Campeonato Mundial Júnior, poseer el certificado de la Kukkiwon de Poom/Dan para las edades de 14-17 años, basado en el año en el que se celebra el campeonato.**

(INTERPRETACIÓN)

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

Por ejemplo, en el caso de que el Campeonato se celebre el día 9

22 de Febrero de 2010, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1.993 y el 31 de Diciembre de 1.996, se considerarán aptos para participar.

2. El uniforme de los competidores y protectores.

- 1) **Los competidores tienen que llevar el protector del cuerpo (peto), protector de cabeza (casco), protector de la ingle (coquilla), protector de antebrazo, espinilleras, guantes y protector bucal antes de entrar en el Área de Combate.**

- 2) **El protector de la ingle, los protectores de antebrazo y las espinilleras deben llevarse debajo del uniforme de Taekwondo. El competidor debe llevar estas protecciones aprobadas por la WTF, así como el protector bucal y los guantes, para uso personal. No está permitido llevar nada en la cabeza excepto el casco. En el caso de objetos relacionados con la religión, deberán llevarse bajo el casco o el dobok.**

3. Control médico.

- 1) **En los eventos promovidos o dirigidos por la WTF, se prohíbe el uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en el reglamento antidoping de la WTF. Sin embargo, en los Juegos Olímpicos y otros eventos similares se aplicará el Reglamento del Comité Olímpico Internacional.**
- 2) **La WTF puede efectuar cualquier control médico para averiguar si algún competidor ha cometido alguna infracción a esta norma. Cualquier ganador que se niegue a someterse a dicho control o que se demuestre que ha cometido alguna infracción será descalificado, en cuyo caso el registro se transferirá al competidor que haya quedado en el siguiente puesto de la clasificación.**
- 3) **Es responsabilidad del Comité Organizador realizar los preparativos necesarios para poder efectuar pruebas o controles médicos.**
- 4) **Los detalles del Reglamento Antidoping de la WTF serán ratificados como parte de dicha legislación.**

(EXPLICACIÓN 1)

Poseer la nacionalidad del equipo participante:

Cuando un competidor está representando a su equipo nacional, el criterio de la nacionalidad, es poseer la ciudadanía del país que el/ella está representando antes de la petición para participar. La verificación de la ciudadanía se hace por medio de la inspección del pasaporte. En el caso de que un competidor posea más de una nacionalidad la elección de ésta será decisión del competidor.

(EXPLICACIÓN 2 - protector bucal)

El color del protector bucal sólo podrá ser blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de usarlo puede estar exenta si el médico, mediante certificado escrito, diagnostica que el uso del protector bucal puede dañar al competidor.

Artículo 5

División de pesos

- 1. Los pesos están divididos entre las categorías masculina y femenina.**

2. Las categorías de pesos están clasificadas como sigue:

Categoría	Pesos masculinos	Pesos femeninos
Mini-mosca	menos de 54Kg.	menos de 46Kg.
Mosca	54 hasta 58Kg.	46 hasta 49Kg.
Gallo	58 hasta 63Kg.	49 hasta 53Kg.
Pluma	63 hasta 68Kg.	53 hasta 57Kg.
Ligero	68 hasta 74Kg.	57 hasta 62Kg.
Súper-ligero	74 hasta 80Kg.	62 hasta 67Kg.
Medio	80 hasta 87Kg.	67 hasta 73Kg.
Pesado	más de 87Kg.	más de 73Kg.

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

<u>Categoría masculina</u>	<u>Categoría femenina</u>
menos de 58Kg.	menos de 49Kg.
de 58 hasta 68Kg.	de 49 hasta 57Kg.
de 68 hasta 80Kg.	de 57 hasta 67Kg.
más de 80Kg.	más de 67Kg.

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

<u>Categoría masculina</u>	<u>Categoría femenina</u>
menos de 48Kg.	menos de 44Kg.
de 48 hasta 55Kg.	de 44 hasta 49Kg.
de 55 hasta 63Kg.	de 49 hasta 55Kg.
de 63 hasta 73Kg.	de 55 hasta 63Kg.
más de 73Kg.	más de 63Kg.

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

<u>Categoría</u>	<u>Pesos masculinos</u>	<u>Pesos femeninos</u>
Mini-mosca	menos de 45Kg.	menos de 42Kg.
Mosca	de 45 hasta 48Kg.	de 42 hasta 44Kg.
Gallo	de 48 hasta 51Kg.	de 44 hasta 46Kg.
Pluma	de 51 hasta 55Kg.	de 46 hasta 49Kg.
Ligero	de 55 hasta 59Kg.	de 49 hasta 52Kg.
Súper-ligero	de 59 hasta 63Kg.	de 52 hasta 55Kg.
Semi-medio	de 63 hasta 68Kg.	de 55 hasta 59kg.
Medio	de 68 hasta 73Kg.	de 59 hasta 63Kg.
Semi-pesado	de 73 hasta 78Kg.	de 63 hasta 68Kg.
Pesado	más de 78Kg.	más de 68Kg.

(INTERPRETACIÓN)

1. Un torneo de Taekwondo es una competición que está basada, dentro de unas reglas, en el contacto físico directo y en fuertes colisiones físicas entre competidores. El sistema de división de pesos se ha establecido con el fin de reducir el impacto de la desigualdad en los factores relativos entre competidores y garantizar la seguridad, además de crear igualdad de condiciones para el intercambio de técnicas.
2. La división de hombres y mujeres en categorías separadas es una regla fundamental: los hombres compiten contra hombres y las mujeres compiten contra mujeres.
3. La división de los pesos para los Juegos Olímpicos será decidida tras consultar con el Comité Olímpico Internacional.

(EXPLICACIÓN 1)

No superar: El peso límite se define según el criterio de dos decimales a partir del límite establecido en centenas. Por ejemplo, “no superar los 50kg” se establece como hasta 50,00kg inclusive 50,009, de manera que 50,01 superaría el límite y resultaría en descalificación.

(EXPLICACIÓN 2)

Por encima de: la marca “por encima de 50,00kg” por ejemplo se alcanzaría con una lectura de 50,01kg, de manera que 49,99kg se consideraría insuficiente y por lo tanto resultaría en descalificación.

Artículo 6 **Clasificación y métodos de competición**

1. Las competiciones se dividen de la siguiente forma:

- 1) **La competición individual será normalmente entre competidores de la misma categoría de peso. Cuando sea necesario, se podrán combinar categorías próximas para crear una clasificación única. Ningún competidor estará autorizado para participar en más de una categoría de peso en el mismo evento.**
- 2) **Competición por equipos – Sistemas de competición:**
 - (1) **Cinco (5) competidores por clasificación de peso con las siguientes categorías:**

<u>Pesos masculinos</u>	<u>Pesos femeninos</u>
menos de 54Kg.	menos de 47Kg.
De 54 hasta 63Kg.	de 47 hasta 54Kg.
De 63 hasta 72Kg.	de 54 hasta 61Kg.
De 72 hasta 82Kg.	de 61 hasta 68Kg.
más de 82Kg.	más de 68Kg.
 - (2) **Ocho (8) competidores por clasificación de peso.**
 - (3) **Cuatro (4) competidores por clasificación de peso (la consolidación de los ocho pesos en cuatro categorías se realiza combinando dos pesos adyacentes).**

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

- 1) **Sistema de competición individual de eliminación.**
- 2) **Sistema de competición en el que los participantes se enfrentan todos contra todos (liguillas).**

- 3. La competición de Taekwondo en los Juegos Olímpicos debe realizarse mediante el sistema de competición individual entre competidores.**
- 4. Todas las competiciones de nivel internacional reconocidas por la WTF deben estar formadas por al menos cuatro países con no menos de 4 competidores en cada categoría de peso. Cualquier categoría con menos de 4 participantes no se reconocerá en los resultados oficiales.**

(INTERPRETACIÓN)

1. En el sistema de torneo, la competición estará basada en los resultados individuales. Sin embargo, la clasificación por equipos también se puede determinar por la suma de los resultados individuales de acuerdo con el método de puntuación general.

***Sistema de puntos**

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

- Un (1) punto por cada competidor que entre en la competición, superado el pesaje.
- Un (1) punto por cada combate ganado (incluyendo si se gana por haber librado).
- Siete (7) puntos adicionales por cada medalla de oro.
- Tres (3) puntos adicionales por cada medalla de plata.
- Un (1) punto adicional por cada medalla de bronce.

En el caso de que más de dos (2) equipos estén empatados, la clasificación se decidirá, 1) por número de oros, platas y bronce, en este orden, ganados por cada equipo, 2) número de participantes y 3) mayor cantidad de puntos en las categorías de pesos superiores.

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

(EXPLICACIÓN 1)

Consolidación de la división de pesos

El método de consolidación de pesos deberá seguir la clasificación de pesos olímpicos.

(EXPLICACIÓN 2)

Equipo de ocho (8) pesos:

De acuerdo con la competición de ocho (8) pesos, el equipo ganador debe conseguir 5 o más victorias. En el caso de que la competición no pueda decidirse debido a un empate (a cuatro), cada equipo designará a un representante para hacer el combate de desempate. En este modelo de competición un participante no puede ser sustituido por otro.

(INTERPRETACIÓN)

3. En el caso anterior, si antes de que todos los combates hayan tenido lugar, un equipo alcanza la mayoría de las victorias, los combates restantes, en principio, también deberán celebrarse. Si el equipo perdedor desea renunciar a realizar los combates restantes, el resultado se registrará como “perdedor por descalificación”, sin consideración de los combates ganados.

Artículo 7

Duración del combate

La duración de los combates será de tres asaltos de dos minutos, con un minuto de descanso entre asaltos.

En el caso de empate después de finalizado el 3^{er} asalto, se llevará a cabo un 4^o asalto de dos minutos considerado como “asalto de muerte súbita”, después de un minuto de descanso tras el 3^{er} asalto.

Artículo 8

Sorteo

1. El sorteo se realizará un día o dos antes de la primera competición, en presencia de los delegados de la WTF y de los representantes de los países participantes. El método y el orden utilizados en el sorteo serán determinados por el Delegado Técnico.
2. El Delegado Técnico sorteará o designará a un representante que tomará parte en el sorteo en nombre de las naciones participantes que no puedan estar presentes durante la sesión de sorteo.

Artículo 9

Pesaje

1. El pesaje de los competidores debe ser realizado el día anterior al inicio de la competición.
2. En el pesaje, los competidores deben ir en ropa interior. No obstante, el pesaje puede realizarse estando desnudos en caso de que el competidor así lo desee.
3. El pesaje debe realizarse una sola vez, pudiéndose realizar una segunda vez, siempre que sea dentro del tiempo límite del pesaje oficial, para los competidores que no den el peso la primera vez.
4. Para evitar ser descalificado durante el pesaje oficial, una báscula igual que la oficial debe estar disponible en el lugar de alojamiento de los competidores o en el lugar de la competición, para que los competidores puedan hacer un pesaje previo al oficial.

(EXPLICACIÓN 1)

- Los competidores en el día de la competición

Se considerarán competidores aquellos que estén en la lista para competir en el “programa del día” por el Comité Organizador o la WTF”.

- El día anterior al de la competición

El horario del pesaje lo decidirá el Comité Organizador de la competición e informará del mismo a los participantes en la reunión de Jefes de Equipo. La duración del pesaje será de 2 horas como máximo.

(EXPLICACIÓN 2):

El pesaje femenino se llevará a cabo en un lugar separado del pesaje masculino y estará dirigido por un árbitro femenino.

(EXPLICACIÓN 3):

Descalificación durante el pesaje

Cuando un competidor es descalificado en el pesaje oficial, no se podrá recibir el punto de participación por dicho competidor.

(EXPLICACIÓN 4):

Una báscula igual que la oficial

La báscula utilizada para los pesajes previos al pesaje oficial debe ser de la misma clase y calibre que la utilizada en el pesaje oficial y esto debe ser verificado antes de la competición por el Comité Organizador.

Artículo 10

Procedimiento de combate

1. Llamada de los competidores.

El nombre de los competidores se anunciará tres veces, empezando tres minutos antes del inicio programado para la competición. Los competidores que no aparezcan en el área de combate en el tiempo de un minuto después del inicio programado para la competición, se considerarán retirados (abandono).

2. Inspección física y de uniformes.

Después de que hayan sido llamados, los competidores se someterán a la inspección física y de los uniformes en la mesa de inspección que les ha sido asignada. El competidor no debe mostrarse hostil y además no debe llevar materiales que puedan causar daño al otro competidor.

3. Entrada en el área de competición.

Después de la inspección, los competidores entrarán en el lugar de espera con un entrenador y un médico del equipo (si lo hubiera).

4. Procedimiento del combate.

1) Antes de empezar el combate, el árbitro central llamará a los competidores “Chung, Hong”. Ambos competidores entrarán al Área de Competición con el casco bajo el brazo izquierdo.

2) Los competidores deben ponerse uno al frente del otro y realizar un saludo a la orden de “Cha-ryeot” (atención) y “Kyeong-re” (saludo) por parte del árbitro, inclinándose desde la posición de “Cha-ryeot” doblando la cintura con un ángulo de unos 30° con la cabeza inclinada con un ángulo de unos 45°. Después del saludo, los competidores se deberán poner el casco.

3) El árbitro deberá empezar el combate con la declaración de “Joon-bi (preparados)” y “Sijak (comenzar)”

4) El combate en cada asalto comenzará con la declaración de “Shi-jak (comenzar)” por parte del árbitro y terminará con la declaración de “Keu-man (final)” por el árbitro. Aunque el árbitro no haya declarado “Keu-man”, el combate se considerará terminado cuando el tiempo establecido finalice.



5) Después del final del último asalto, los competidores se colocarán uno frente al otro en sus posiciones designadas. Los competidores se quitarán el casco y saludarán cuando el árbitro ordene “Cha-ryeot”, “Kyeong-rye”. Los competidores esperarán de pie a que el árbitro declare la decisión del resultado.

6) El árbitro declarará el vencedor levantando su propia mano del lado del competidor vencedor.

7) Retirada de los competidores.

5. Procedimiento de los combates en competiciones por equipo.

1) Los dos equipos se alinearán uno enfrente del otro en orden sometido del equipo mirando hacia la 1ª línea límite desde las marcas de los competidores.

2) El procedimiento antes del inicio y después del final de los combates se realizará según lo establecido en el subartículo 5 de este artículo.

3) Los dos equipos deberán abandonar el área de combate y esperar en el área designada el turno de cada combate.

4) Ambos equipos se alinearán en el área de combate inmediatamente después del último combate, encarándose unos frente a los otros.

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

Artículo 11

Técnicas y zonas permitidas

1. Técnicas permitidas.

1) **Técnicas de puño:** Técnica de ataque utilizando el puño apretado.

2) **Técnicas de pie:** Técnica de ataque utilizando la parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2. Zonas permitidas.

1) **Tronco:** Ataques con técnicas de puño y pie están permitidos en la zona cubierta por el protector del tronco. No obstante, no se puede atacar en la parte de la espina dorsal.

2) **Cabeza:** El área por encima de la clavícula. Estarán permitidas técnicas con los pies.

(EXPLICACIÓN 1)

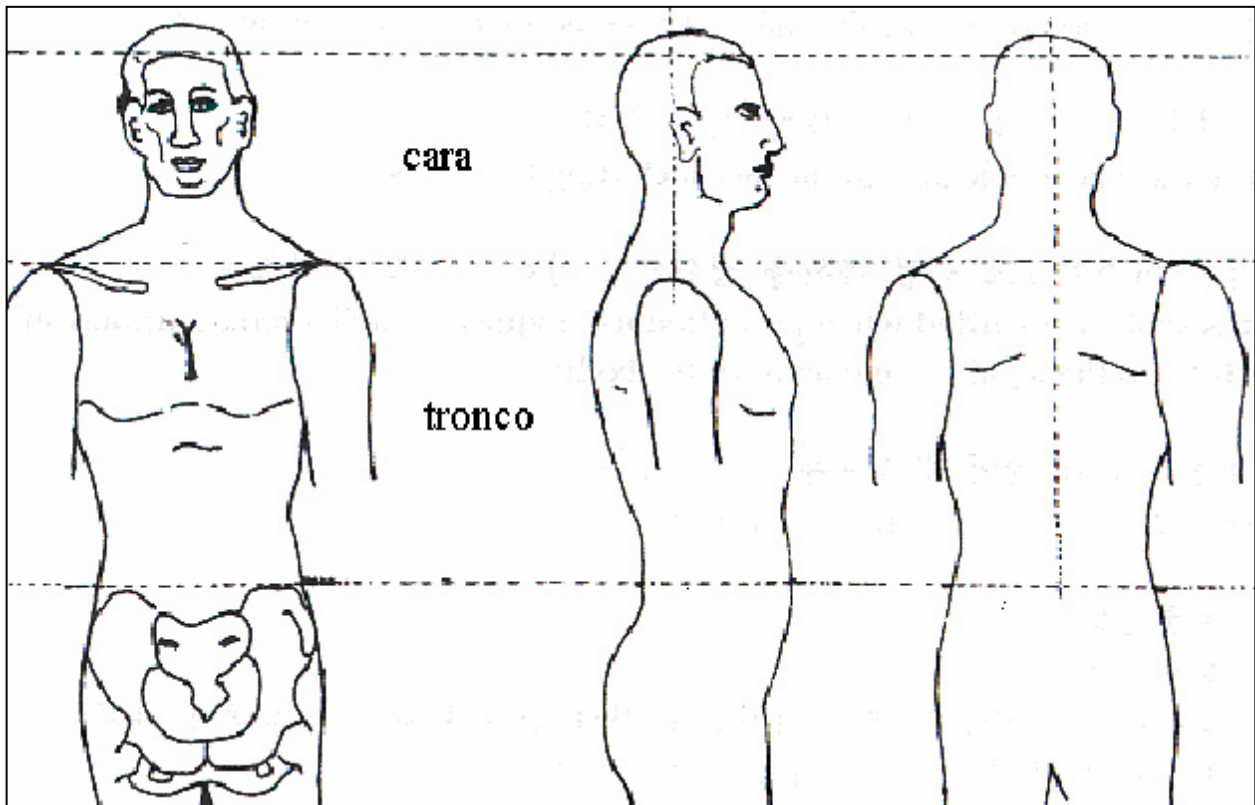
En la terminología original coreana de técnicas, el término “Pa-rum-chumok” puede ser interpretado como un golpe correcto con el puño cerrado. Por lo tanto, golpeando con la parte de los nudillos de los dedos índice y medio con el puño cerrado correctamente es permitido sin consideración del ángulo,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

(EXPLICACION 2)

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

(EXPLICACIÓN 3)

Tronco: Como señala en la siguiente ilustración, El área cubierta por el protector de tronco entre la zona de las axilas y la pelvis es el área de ataque legal. De esta manera, la talla del peto, será de acuerdo con la categoría de peso y la constitución del competidor.



Artículo 12

Puntos válidos

1. Zona de puntos válidos.

- 1) **La parte media del tronco: El Área coloreada de azul o rojo del peto.**
- 2) **Cabeza: El área por encima de la clavícula (incluyendo toda la parte de de la cara, ambas orejas y la parte de atrás de la cabeza.**

2. Los puntos serán válidos cuando técnicas permitidas sean ejecutadas correctamente, con precisión y potencia, en las zonas permitidas de puntuación.

3. Los puntos válidos se dividen como sigue:

- 1) Un (1) punto por ataque en el peto.**
- 2) Dos (2) puntos por ataques con giros en el peto.**
- 3) Tres (3) puntos por ataques validos en la cabeza.**

4. La puntuación final será la suma de los tres asaltos.

5. Invalidación de puntos. Cuando un competidor actúa atacando para puntuar a través del uso de actos prohibidos, los puntos deben ser anulados.

(GUIA PARA EL ARBITRAJE)

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

(EXPLICACIÓN 1):

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

(EXPLICACION 2):

Potencia:

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

(GUIA PARA EL ARBITRAJE)

El criterio de “Kye-soo”.

Cuando un competidor es derribado, Knocked down, el árbitro deberá primero comprobar las condiciones del competidor y después, si procede, contar.

- El criterio de “Knock down” (derribo) se hará de acuerdo a lo estipulado en el Art. 17

EXPLICACIÓN (3):

Invalidación de puntos: Es una regla en la que los puntos conseguidos por medio de técnicas o acciones ilegales no pueden ser válidos. En esta situación el árbitro debe indicar la anulación del punto mediante la señal de la mano y declarar la falta apropiada.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

En la situación de invalidación de punto, el árbitro declarara “Kal-yeo” inmediatamente y primero anulara el punto haciendo la señal manual correspondiente y después sancionara la falta adecuada.

- 1. Los puntos serán inmediatamente registrados y dados a conocer públicamente.**
- 2. En el uso de protectores no equipados electrónicamente, los puntos válidos serán marcados inmediatamente por cada Juez, utilizando un pulsador electrónico o una hoja de papel de Juez.**
- 3. Uso de los protectores electrónicos:**
 - 1) Los puntos válidos en medio de la zona del torso serán marcados automáticamente por el transmisor de protectores electrónicos.**
 - 2) Los puntos válidos en la cara serán marcados por el juez mediante el uso del pulsador electrónico o de una hoja de papel de Juez.**
- 4. En el caso del uso de instrumentos electrónicos de puntuación u hoja de Juez, los puntos válidos serán aquellos reconocidos por tres o más jueces.**

(INTERPRETACIÓN)

En el caso del uso de protectores electrónicos deberán ser examinados apropiadamente su buen funcionamiento para asegurar un combate justo.

(INTERPRETACIÓN)

Es un principio de estas reglas que los puntos sean marcados inmediatamente. Este principio debe ser seguido sin tener en cuenta el método de puntuación utilizado.

(EXPLICACIÓN 1)

Los puntos deben ser inmediatamente marcados: Puntuación inmediata significa dar el punto inmediatamente después de conseguir una técnica válida. Los puntos dados después de que haya transcurrido un período de tiempo no pueden ser considerados válidos.

(EXPLICACIÓN 2)

Anotación y publicación inmediatamente: Un punto que ha sido dado por los jueces será inmediatamente publicado en el marcador.

(EXPLICACIÓN 3)

Uso de los protectores de tronco no equipados electrónicamente: Toda puntuación debe ser dada de acuerdo a la decisión personal del juez. Habrá equipamiento disponible el cual estará capacitado para transmitir inmediatamente el punto conseguido en el marcador. Sin embargo, cuando el equipamiento de publicación electrónica no es posible, los puntos serán inmediatamente anotados en las hojas de puntuación de los jueces y publicados en el final del asalto.

(EXPLICACIÓN 4):

El uso de protectores electrónicos: Los golpes de técnicas puntuables en el protector de tronco serán automáticamente anotados. Los jueces darán puntos como resultado de ataques a la cara o ataques válidos en zonas fuera de las zonas de punto del protector de tronco.

(GUÍA PARA EL ARBITRAJE)

Los jueces deberán guiarse por el principio de registro inmediato de los puntos, independientemente del sistema. La concesión de un punto al final del asalto, es una violación a esta regla.

Artículo 14 **Actos prohibidos y penalizaciones**

- 1. Las penalizaciones por cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.**
- 2. Las faltas se dividen entre “Kyong-go” (amonestación) y “Gam-jeom” (deducción de punto).**
- 3. Dos amonestaciones “Kyong-go” se contarán como un punto adicional (+1) para el otro competidor. Sin embargo, la última amonestación “Kyong-go” impar no se contará en el total general.**
- 4. La deducción de un punto “Gam-jeom” se contará como un punto adicional (+1) para el otro competidor.**
- 5. Actos prohibidos. Penalizaciones con “Kyong-go”:**
 - 1). Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de Kyong-go.**
 - a. Cruzar la Línea Límite.**
 - b. Evitar el combate dando la espalda al adversario.**
 - c. Caerse.**
 - d. Evitar el combate.**
 - e. Agarrar, retener o empujar al oponente.**
 - f. Atacar por debajo de la cintura.**
 - g. Simular lesión.**
 - h. Cabezazo o atacar con la rodilla.**
 - i. Golpear la cara del oponente con las manos o puños.**
 - j. Actos indeseables, de mala conducta, por parte del competidor o entrenador.**
 - k. Levantar la rodilla para evitar un ataque o impedir el progreso del combate.**
 - 2) Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de “Gam-jeom”**
 - a- Atacar al oponente después de Kal-yeo.**
 - b- Atacar al oponente caído.**
 - c- Tirar o proyectar al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.**
 - d- Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.**
 - e- Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador.**
 - f- Actos violentos o extremos de mala conducta por parte del competidor o del entrenador.**

6. **Cuando un competidor se opone intencionadamente a cumplir con las normas de la competición o con las órdenes del árbitro, éste podrá declarar al competidor perdedor por penalizaciones, después de un minuto.**
7. **Cuando un competidor recibe ocho (8) “Kyong-go” o cuatro (4) “Gam-jeom”, o incluso cualquier combinación de “Kyong-go” y “Gam-jeom” que sumen menos cuatro puntos (-4), el árbitro deberá declarar al competidor perdedor por penalizaciones.**
8. **Los “Kyong-go” y los “Gam-jeom” deberán ser incluidos dentro de la puntuación total de los tres asaltos.**
9. **Cuando el árbitro suspende el combate para declarar “Kyong-go” o “Gam-jeom”, el tiempo del combate no contará desde el momento que el árbitro declare “Shi-gan” hasta que el árbitro reinicie el combate con la declaración de “Kye-sok”.**

INTERPRETACIÓN:

Objetivos por los que se establecen los actos prohibidos:

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

EXPLICACIÓN (1):

Dos amonestaciones “Kyong-go” serán contadas como un punto positivo (+1) para el otro competidor, sin embargo, el último “Kyong-go” impar no será válido en la puntuación total. Siempre dos “Kyong-go” se contarán como un punto positivo (+1) para el otro competidor, sin tener en cuenta si las faltas cometidas son en los mismos o en diferentes actos, y sin tener en cuenta el asalto en que ocurra.

EXPLICACIÓN (2):

Actos prohibidos, amonestaciones “Kyong-go”.

a. Cruzar la Línea Límite

Cuando los dos pies del competidor salen fuera de la Línea Límite, el árbitro deberá sancionar con “Kyong-go”. No se sancionará con “Kiong-go” cuando un competidor cruza la Línea Límite como consecuencia de un acto ilegal del otro competidor.

b. Evitar el combate dando la espalda al adversario

Este acto implica dar la espalda para evitar el ataque del oponente, y las razones para castigar esta acción son la carencia de espíritu deportivo y juego limpio. Este acto conlleva peligros inherentes los cuales podrían resultar en lesiones serias. También se debe penalizar el evadir el ataque del oponente agachando el cuerpo por debajo del nivel de la cintura o en cuclillas.

c. Caerse

Se sancionará inmediatamente con “Kyong-go” en el caso de caída intencionada. En el caso de que un competidor caiga debido a un acto prohibido realizado por su oponente, la penalización (Kyong-go) no será para él, sino para su oponente. En el caso de caerse accidentalmente como consecuencia de un contacto accidental con el oponente, se

sancionará con “Kyong-go” al oponente caído y en el caso de repetir la caída. Para las caídas no intencionadas durante el intercambio de técnicas, no se sancionará.

d. Evitar el combate o **Inactividad**

Estos actos se refieren a los casos en los que se evita el combate sin intención de atacar.

En el caso de que un competidor evite el combate sin intención de atacar se sancionará. Sin embargo, el árbitro deberá distinguir entre la evasión intencional de la defensa táctica, la sanción no se concederá para la defensa táctica. **Si ambos contendientes permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, el árbitro señalará “Fight”. Un “Kyong-go” será declarado: a ambos competidores, si permanecen inactivos 10 segundos después de haber declarado “Fight”, o bien al competidor que ha retrocedido después de la declaración de “Fight”.**

e. Agarrar, retener o empujar al oponente

Esto incluye agarrar cualquier parte del uniforme, del cuerpo del oponente o del protector del tronco con las manos. Además está incluido el acto de agarrar el pie o pierna o enganchar algo con el antebrazo. Retener incluye presionar los hombros del oponente con las manos o brazos, sujetando el cuerpo del oponente con el brazo, con la intención de impedir el movimiento del oponente. Si durante el combate el brazo pasa por encima del hombro o por la axila del oponente con el propósito anteriormente mencionado, debe ser declarada la sanción. Empujar: Estos actos incluyen, empujar para desplazar y hacer perder el equilibrio del oponente, con el propósito de conseguir una ventaja en el ataque. Empujar para impedir el ataque del oponente o impedir la ejecución normal de una técnica, empujar con las manos, codo, hombro, cuerpo o cabeza etc.

f. Atacar por debajo de la cintura

Este artículo se aplicará a los ataques intencionados o reincidentes a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un ataque por debajo de la cintura está causado por un encontronazo accidental u ocurre accidentalmente en el intercambio de técnicas no se penalizará. Este artículo se aplica también a patadas fuertes o pisotones a cualquier parte del muslo, la rodilla o espinilla con el propósito de interferir en las técnicas del oponente.

g. Simular lesión

La intención de este artículo es castigar la ausencia del espíritu de juego limpio. Esto significa exagerar la lesión o indicación de dolor en una parte del cuerpo no derivada de un golpe con el propósito de demostrar que la acción del contrario es una infracción, también incluye exagerar el dolor con el propósito de perder tiempo. En este caso, el árbitro dará al competidor la indicación de continuar el combate dos veces, con cinco (5) segundos de intervalo, y después sancionará con “Kyong-go” si el competidor no sigue las indicaciones del árbitro.

h. Cabezazo o atacar con la rodilla

Este artículo se refiere al ataque intencional con la cabeza o la rodilla en una proximidad con el oponente. Sin embargo, acciones de ataque con la rodilla, tales como las siguientes, no deben ser sancionadas:

A) Cuando el oponente arrolla con violencia para iniciar un ataque de pierna.

B) Como resultado de una contradicción en distancia y el golpe ocurre involuntariamente.

i. Atacar la cara del oponente con la mano o puño

Esta acción incluye golpear la cara del adversario con la mano (puño), muñeca, brazo o codo. Sin embargo acciones debido a la falta de cuidado del contrario, tales como agachar excesivamente la cabeza o girar el cuerpo sin cuidado, no pueden ser castigados por este artículo.

j. Expresar observaciones incorrectas o cualquier acción de mala conducta por parte del competidor o del entrenador

Este artículo se refiere a expresiones de conducta incorrecta, incluye las acciones o actitudes físicas las cuales no pueden ser aceptadas de parte del competidor o entrenador, como deportistas.

Los detalles de estas acciones son los siguientes:

- Cualquier acción que interfiera en el desarrollo de la competición.
- Cualquier acción o mala conducta que critique la decisión del árbitro o el arbitraje del combate, se considerará como procedimiento irregular.
- Conducta física o verbal insultando al competidor contrario o al entrenador.
- Dirección del entrenador en voz alta o excesiva.
- Cualquier acto o conducta innecesaria e indeseable con relación al combate, las cuales no estén dentro de los límites aceptados.

** Este artículo puede ser entendido con relación a la deducción de un punto “Gam-jeom”, dependiendo del grado o la intensidad de la acción. En los casos graves el “Gam-jeom” será aplicado y en los casos menos graves se usará este artículo, “Kyong-go”. Sin embargo si los casos menos graves son muy reincidentes puede ser penalizado con “Gam-jeom”, (subartículo 4)

- Para la distinción de los casos anteriores es el árbitro el que tiene la autoridad para hacerlo y no puede ser contestado. Cuando la mala conducta es realizada por un competidor o entrenador, durante el periodo de descanso, el árbitro puede declarar inmediatamente la falta y ésta será anotada en los resultados del próximo asalto.

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

EXPLICACIÓN (3):

Actos prohibidos. Penalización con “Gam-jeom”

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

Esta acción es extremadamente peligrosa, dada la alta probabilidad de lesionar al oponente, el peligro proviene de:

- Después de “Kal-yeo”, el oponente puede estar en un inmediato estado de desprotección.
- El impacto de cualquier técnica que golpee al oponente después de “Kal-yeo” será mayor debido al estado de indefensión del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia el competidor no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo de competición, si esto ocurre se debe penalizar al competidor que ataque después de “Kal-yeo” intencionadamente, sin tener en cuenta la gravedad del impacto. Se deberá penalizar con Gam-jeom también en el caso que un competidor intente atacar después de “Kal-yeo”.

b. Atacar al oponente caído:

Esta acción es extremadamente peligrosa, dada la alta probabilidad de lesionar al oponente, el peligro proviene de:

- El oponente caído está en un inmediato estado de desprotección.
- El impacto de cualquier técnica que logra un competidor caído será mayor debido a la posición del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia el oponente caído no está con el espíritu del Taekwondo, y no es apropiado con el Taekwondo de competición.

c. Tirar o proyectar al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.

Proyectar como resultado de sujetar con las manos o piernas.

- Tirar intencionadamente al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.
- Acción interfiriendo con el ataque del oponente, cogiendo el pie o pierna de éste o empujándolo con la mano.

d. Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.

Un Gam-jeom debe ser dado al competidor que haga lo siguiente, según el criterio del árbitro:

- Cuando el inicio del ataque del puño es por encima del hombro.
- Cuando el ataque de puño fue realizado de abajo hacia arriba.
- Cuando el ataque es realizado a distancia muy corta con el propósito de lesionar y no como parte de un intercambio de técnicas.

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

- Cuando el entrenador abandona su silla, durante el combate, alterando el proceso del mismo o abandona intencionadamente el área de competición.
- Cuando el entrenador camina alrededor del área de competición con el propósito de interferir en el progreso del combate o haciendo protestas en contra de las decisiones arbitrales.
- Cuando el competidor o entrenador amenazan a los árbitros o infringen la autoridad arbitral.
- Cuando un competidor o entrenador protestan de forma ilegal e interrumpen el progreso del combate.

f. Observaciones o conducta violenta por parte del competidor o entrenador:

Se refiere al subartículo “j” de “Kyong-go”, que dependiendo de la gravedad de los actos se podrá penalizar con “Kyong-go” o “Gam-jeom”.

El árbitro puede declarar al competidor perdedor por faltas; el arbitro puede declarar a un competidor perdedor sin la acumulación de menos ocho (8) “Kyong-go” o cuatro (4) “Gam-jeom” cuando el competidor o entrenador ignoran o violan los principios básicos de conducta en competición de Taekwondo o los principios fundamentales del reglamento o a los directivos de arbitraje. Particularmente si el competidor demuestra la intención de infringir o cometer una violación escandalosa a pesar de la prohibición del árbitro, tal competidor debe ser declarado perdedor inmediatamente por faltas.

Cuando un competidor recibe ocho (8) “Kyong-go” o cuatro (4) “Gam-jeom”, el/ella perderá automáticamente. En este caso el árbitro declarará al oponente ganador.

Artículo 15

Muerte súbita y decisión de superioridad

1. En el caso de que el ganador no pueda decidirse después de 3 asaltos, un 4º asalto se llevará a cabo.
2. El primer competidor que puntúe en la ronda extra será declarado el ganador.
3. En el caso de que ninguno de los competidores marque un punto, después de la finalización del 4º asalto, el ganador será decidido por la superioridad por todos los jueces y el árbitro. La decisión final se basará en el criterio de la superioridad del 4º asalto.

EXPLICACIÓN (1):

La decisión de superioridad es hecha sobre la base del resultado de la **iniciativa demostrada durante el 4º asalto**. La iniciativa se juzgará por:

- El dominio técnico de un competidor demostrando mayor agresividad en el manejo del combate.
- El mayor número de técnicas realizadas.
- El uso de técnicas de alto nivel en dificultad y complejidad.
- Demostrar mejores maneras para la competición.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

El procedimiento para la decisión de superioridad será como sigue.

- 1) Antes del combate, todos los jueces y árbitro llevarán con ellos su tarjeta de superioridad.
- 2) En el caso que se deba decidir superioridad, el árbitro declarará “Woo-se-girok” (rellenar tarjeta de superioridad).
- 3) Cuando el árbitro hace la declaración de “Woo-se-girok” los jueces deberán rellenar la tarjeta, en un máximo de 10 segundos y la firmarán, después se la entregarán al árbitro.
- 4) El árbitro recogerá todas las tarjetas de superioridad, registrando el resultado final, entonces declarará el vencedor.
- 5) Después de la declaración de vencedor, el árbitro entregará al Juez cronometrador (recorder) las tarjetas y éste las entregará al Delegado Técnico de la WTF.

Artículo 16

Decisiones

1. Ganar por K.O.
2. Ganar por interrupción del combate por parte del árbitro (RSC “Referee Stop Contest”).
3. Ganar por la puntuación final o por superioridad.
4. Ganar por abandono.
5. Ganar por descalificación.
6. Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D. “Referee’s Punitive Declaration”).

(EXPLICACIÓN 1)

Ganar por K.O.: El árbitro declara este resultado cuando un competidor ha sido derribado mediante una técnica legítima no pudiendo reanudar la competición a la cuenta de “Yeo-dul” (8), y cuando el árbitro determine que un competidor no puede continuar la competición, este resultado puede ser declarado antes de que hayan transcurrido 10 segundos.



(EXPLICACIÓN 2)

El árbitro suspende el combate

Ganar por interrupción del combate por parte del árbitro (R.S.C.)

Si es decidido a juicio del árbitro o el médico oficial de la competición que un competidor no puede continuar, incluso después del período de recuperación de un minuto, o cuando un competidor no obedece la orden del árbitro para continuar, el árbitro dará el combate por finalizado y al otro competidor como ganador.

(EXPLICACIÓN 4)

Ganar por abandono

El ganador es determinado por abandono del oponente.

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

(EXPLICACIÓN 4)

Ganar por descalificación

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

(EXPLICACIÓN 5)

Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D.)

Este es el resultado declarado por el árbitro después de la acumulación de ocho (8) "Kyong-go" o cuatro (4) "Gam-jeom" por la decisión del árbitro según el apartado del artículo 14.6 de estas Reglas de Competición.

Artículo 17

(Knock Down) Derribo

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

(EXPLICACIÓN 1)

Un derribo (Knock Down)

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

Artículo 18

Procedimiento en caso de derribo (Knock Down)

1. Cuando un competidor es derribado a causa de algún ataque legítimo del adversario, el árbitro tomará las siguientes medidas:

- 1) El árbitro debe mantener al atacante apartado del competidor derribado mediante la declaración de “Kal-yeo” (parar).**
- 2) El árbitro deberá contar en voz alta desde “Ha-nah” (uno) hasta “Yeol” (diez), con intervalos de un segundo, dirigiéndose al competidor derribado, señalando con la mano el paso del tiempo.**
- 3) En caso de que el competidor derribado se levante durante la cuenta del árbitro y decida continuar el combate, el árbitro seguirá la cuenta hasta “Yeo-dul” (ocho) para la recuperación del competidor caído.
El árbitro decidirá entonces si el competidor está recuperado y, si es así, continuará el combate mediante la declaración de “Kye-sok” (continuar).**
- 4) Cuando un competidor que ha sido derribado no demuestra estar listo para continuar el combate al contar “Yeo-dul”, el árbitro anunciará al otro competidor ganador por K.O. (Knock Out).**
- 5) La cuenta deberá continuar también después del final del asalto o habiendo acabado el combate.**
- 6) En caso de que los dos competidores sean derribados, el árbitro deberá seguir contando mientras uno de los dos no se haya recuperado suficientemente.**
- 7) En caso de que ninguno de los dos competidores estén recuperados con la cuenta de “Yeol” (10), el ganador se decidirá según los puntos obtenidos por cada uno, antes del derribo.**
- 8) Cuando el árbitro juzga que uno de los dos competidores no está en condiciones de continuar el combate, podrá decidir el ganador sin contar o durante la cuenta.**

2. Procedimientos a seguir después del combate

Cualquier competidor que haya sufrido un K.O., a consecuencia de un golpe en la cabeza, no podrá competir en los siguientes 30 días.

Antes de ir a cualquier competición pasados los 30 días, el competidor deberá ser examinado por un médico designado por la Federación Nacional de Taekwondo, que deberá certificar que el competidor está recuperado y en condiciones para competir.

(EXPLICACIÓN 1)

Mantener al atacante apartado:

En este caso el competidor que está de pie se pondrá en su respectiva marca de competidor, sin embargo, si el competidor derribado está sobre o cerca de la marca del competidor, el oponente esperará en la línea de atención enfrente de la silla del entrenador.

(GUÍA PARA EL ARBITRAJE)

El árbitro debe estar constantemente preparado por si ocurre de repente una situación de derribo, tambaleo o incapacidad de seguir el combate (Knock down o Standing down), la cual se caracteriza por un golpe contundente acompañado de un peligroso impacto.

En esta situación, el árbitro debe declarar “Kal-yeo” y empezar la cuenta sin ninguna vacilación.

(EXPLICACIÓN 2)

En caso de que un competidor caído se levante durante la cuenta del árbitro y desea continuar el combate:

El propósito principal de la cuenta es proteger al competidor. Incluso si el competidor desea continuar el combate, antes de llegar a la cuenta de ocho, el árbitro debe contar hasta “Yeo-dul” (ocho) antes de reanudar el combate. Es obligatorio contar hasta “Yeo-dul” (ocho) y no puede ser alterada por el árbitro.

* Cuenta del uno al diez: Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop y Yeol.

(EXPLICACIÓN 3)

El árbitro, entonces, determinará si el competidor se ha recuperado y si es así, continuará la competición con la declaración de “Kye-sok” (continuar):

El árbitro debe asegurarse si el competidor puede continuar a la vez que hace la cuenta hasta ocho. La confirmación final de la situación del competidor, después de la cuenta de ocho, es el único procedimiento y el árbitro no debe perder tiempo en reanudar el combate.

(EXPLICACIÓN 4)

Cuando un competidor, que ha sido derribado, no puede expresar el deseo de reanudar el combate a la cuenta de “Yeo-dul” (8), el árbitro declarará al otro competidor ganador por K.O., después de contar hasta “Yeol” (10).

El competidor expresa el deseo de continuar la competición varias veces con gestos en una posición de combate con los puños cerrados. Si el competidor no puede mostrar este gesto a la cuenta de “Yeo-dul” (8), el árbitro deberá contar “A-hop” (9) y “Yeol” (10) y después declarará al otro competidor ganador. Expresar el deseo de continuar después de la cuenta de “Yeo-dul” (8) no puede ser considerado válido.

Incluso si el competidor expresa el deseo de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul” (8), el árbitro puede seguir contando y puede declarar finalizado el combate si él/ella determina que el competidor está incapacitado para reanudar la competición.

(EXPLICACIÓN 5)

Cuando un competidor ha recibido un golpe peligroso y cuyo estado parece grave, el árbitro puede suspender la cuenta y llamar a los primeros auxilios o llamarlos mientras cuenta.

(GUÍA PARA EL ARBITRAJE)

- a. El árbitro no debe dejar pasar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta “Yeo-dul” (8) como resultado de observar la situación del competidor, durante la realización de la cuenta.
- b. Cuando un competidor se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeodul” (8) y expresa el deseo de continuar, y el árbitro puede ver claramente la situación del competidor, y aún así la reanudación es impedida por la necesidad de un tratamiento médico, el árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kye-sok” (continuar) seguido inmediatamente por las declaraciones de “Kal-yeo” (separarse) y “Kye-shi” (tiempo) y seguir con los procedimientos del artículo 19.

Cuando un combate ha de ser suspendido a causa de lesión de uno o ambos competidores, el árbitro tomará las siguientes medidas, aunque cuando en los casos en los que el tiempo deba ser suspendido por razones distintas a una lesión, el árbitro declarará “Shi-gan” (tiempo) y reanudará el combate a la declaración de “Kye-sok” (continuar):

- 1.1 El árbitro suspenderá el combate mediante la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al Juez Cronometrador (recorder) suspender el registro del tiempo anunciando “Kye-shi” (controlar el tiempo durante un minuto).
- 1.2 El árbitro permitirá al competidor recibir primeros auxilios en el tiempo de un minuto.
- 1.3 El competidor que no demuestra disposición a continuar el combate pasado el minuto de tiempo, incluso en caso de lesión leve, será declarado perdedor por parte del árbitro.
- 1.4 En caso de imposibilidad de continuar el combate pasado el minuto de tiempo, el competidor que haya causado la lesión con un acto prohibido que se debiera penalizar con un “Gam-jeom”, será declarado perdedor.
- 1.5 En caso de que ambos competidores sean derribados y no puedan continuar el combate, pasado el minuto de tiempo, el ganador se decidirá basándose en los puntos obtenidos antes de las lesiones.
- 1.6 Si se juzga que la salud de uno de los competidores se haya en peligro pudiéndose caer en condiciones peligrosas, pudiendo perder la conciencia, el árbitro deberá suspender el combate inmediatamente y ordenar la atención de primeros auxilios. El árbitro deberá declarar perdedor al competidor causante de la lesión, si es debida a un ataque prohibido, que se debiera penalizar por “Gam-jeom”. Si la lesión no ha sido el resultado de un acto ilegal que debiera ser penalizado por “Gam-jeom”, se decidirá el ganador basándose en la puntuación del combate, antes de la suspensión del tiempo.

(EXPLICACIÓN 1)

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

- 1) Si la situación es crítica tal que un competidor pierde el conocimiento o sufre una lesión grave y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben ser inmediatamente administrados y finalizar el combate. En este caso el resultado del combate será decidido como sigue:
 - a. El competidor que ha causado la lesión será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una falta grave “Gam-jeom”.
 - b. El competidor incapacitado será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
 - c. Si la lesión no está relacionada con el contexto de la competición, el ganador será decidido por la puntuación del combate antes de la suspensión. Si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será invalidado.
- 2) Cuando la lesión no es grave, el competidor puede recibir el tratamiento necesario dentro de un minuto después de la declaración de “Kye-shi”.

- a. Permiso para el tratamiento médico: Cuando el árbitro determina que el tratamiento médico es necesario, él/ella puede ordenar la asistencia del médico de la Competición.
 - b. Orden para reanudar la competición: Es decisión del árbitro, después de consultar con la Comisión Médica, si es posible o no que el competidor puede reanudar el combate. El árbitro puede, en cualquier momento, ordenar al competidor reanudar la competición dentro del minuto. El árbitro puede declarar como perdedor a cualquier competidor que no siga la orden de reanudar el combate.
 - c. Mientras el competidor está recibiendo la asistencia del médico o está en proceso de recuperación, el árbitro deberá empezar a anunciar en voz alta el tiempo transcurrido en intervalos de cinco (5) segundos, a partir de los 40 segundos después de la declaración de “Kye-shi” (tiempo). Cuando el competidor no puede retornar a la marca del competidor al final del periodo de un minuto, debe declararse el resultado del combate.
 - d. Después de la declaración de “Kye-shi” (tiempo), el intervalo de tiempo de un minuto debe respetarse estrictamente, sin importar la disponibilidad del médico de la Competición. Sin embargo, cuando se requiera tratamiento médico y el médico está ausente o es necesario tratamiento adicional, el límite de tiempo de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.
 - e. Si la reanudación de la competición es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado de acuerdo con la explicación 1, apartado 1, de este artículo.
- 3) Si ambos competidores llegasen a estar incapacitados y no es posible reanudar el combate después de un minuto u ocurre en condiciones urgentes, el resultado del combate es decidido de acuerdo a los siguientes criterios:
- a. Si la decisión es el resultado de una falta grave “Gam-jeom” para un competidor, este será el perdedor.
 - b. Si el resultado no está relacionado con cualquier falta grave “Gam-jeom”, el resultado del combate será determinado por la puntuación del combate en el instante de la suspensión de la competición. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será anulado y el Comité Organizador decidirá el momento apropiado para volver a realizar el combate.
 - c. Si la decisión es el resultado de una falta grave “Gam-jeom” para ambos competidores, ambos competidores perderán.

(EXPLICACIÓN 2)

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

- 1) Cuando circunstancias incontrolables requieren la suspensión del combate, el árbitro suspenderá el combate y seguirá las directrices del Comité de Organización de la competición.
- 2) Si el combate es suspendido después de finalizado el segundo asalto será determinado de acuerdo a la puntuación del combate en el momento de la suspensión, si el combate no puede ser concluido.
- 3) Si el combate es suspendido antes de la conclusión del segundo asalto, en principio, un nuevo combate será realizado y será hecho a tres asaltos.

1. Requisitos.

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

2. Obligaciones.**1) Árbitro:**

- (1) El árbitro deberá controlar el combate.
- (2) El árbitro deberá declarar “Shi-jak”, “Keu-man”, “Kal-yeo, “Kye-sok” y “Key-shi”, ganador y perdedor, deducciones de puntos (Gam-jeom), amonestaciones (Kyong-go) y retiradas. Toda declaración del árbitro deberá llevarse a cabo habiendo sido confirmados los resultados.
- (3) El árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientemente según las normas establecidas.
- (4) En principio, el árbitro no deberá adjudicar puntos. No obstante, si uno de los jueces de esquina levanta su mano porque un punto no subió al marcador, el árbitro se reunirá con los jueces. Si dos jueces de esquina dieron punto y los otros dos no lo dieron, el árbitro central tiene la autoridad para deshacer el empate decidiendo si fue punto.
- (5) En caso de empate, la decisión de superioridad deberá ser tomada por todo el equipo arbitral, después del cuarto (4º) asalto, de acuerdo con el artículo 15.2.

2) Jueces

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

3. Responsabilidad de las decisiones.

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

4. Uniforme de los árbitros oficiales.

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

INTERPRETACION:

El Presidente del Comité de Arbitraje y Apelación puede, si es necesario, pedir al Delegado Técnico de la WTF que ordene reemplazar a algún árbitro en el caso de que haya sido asignado incorrectamente a un combate, o cuando se juzgue que un árbitro tiene una conducta incorrecta o errores irrazonables.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

En el caso de que cada juez dé una puntuación diferente para un ataque legal, en la cara, por ejemplo, un juez da un punto, otro da 2, y el tercero no da ninguno, de forma que ningún punto es reconocido como válido en el marcador, en este caso cualquiera de los jueces o el mismo árbitro puede indicar el error y pedir una confirmación entre los jueces. Entonces el árbitro puede declarar “Shi-gan” (tiempo) para parar el combate y reunir a los jueces y preguntar sobre la validez de ese punto. Después de la breve discusión, el árbitro publicará la resolución. Este artículo también se aplicará en el caso de que el árbitro cuente por error o haga una cuenta impropia, los jueces pueden tener una opinión contraria a la del árbitro, en este caso deberá levantar su mano, a la cuenta de “Seht” (tres) o “Neht” (cuatro).

Artículo 21

Juez Cronometrador (recorder)

El Juez Cronometrador deberá cronometrar el tiempo del combate y los periodos de descanso, suspensiones y también deberá anotar y publicar los puntos obtenidos, y/o deducciones de puntos.

Artículo 22

Asignación de árbitros y jueces

1. Composición del equipo de arbitraje:

- 1) Si no se utilizan protectores electrónicos: El equipo de arbitraje estará compuesto por un (1) árbitro y cuatro (4) jueces.
- 2) En caso de utilizar protectores electrónicos: El equipo de arbitraje estará compuesto por un (1) árbitro y dos (2) jueces.

2. Asignación del equipo de arbitraje:

- 1) La asignación de los árbitros y jueces se realizará después de haber fijado el programa de la competición.
- 2) Los árbitros y jueces con la misma nacionalidad que la de los competidores no deberán ser asignados para ese combate. No obstante, se hará una excepción para los jueces, en caso de que el número sea insuficiente.

INTERPRETACIÓN:

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

Artículo 23

Otros asuntos no especificados en el reglamento

En caso de que ocurran otros asuntos no especificados en el Reglamento, deberán ser tratados como sigue.

1. Los asuntos relacionados con la competición deberán ser decididos mediante consenso del equipo de arbitraje del combate en cuestión.
2. Los asuntos que no estén relacionados con la competición, serán decididos por el Consejo Ejecutivo o su delegación.
3. El Comité Organizador deberá estar preparado con aparatos de vídeo en cada zona de combate para grabar y preservar el contenido del combate.

Artículo 24

Arbitraje y apelación

1. Composición del comité supervisor de la competición.

- 1) Requisitos de los miembros. El comité de Supervisión de la Competición estará compuesto por un jefe y no más de seis (6) miembros. El Comité de Supervisión de la Competición estará compuesto de un jefe, subjefes o miembros de los Comités Técnicos, de Arbitraje, Juegos o Educación; o personas con suficiente experiencia en el Taekwondo que tengan la recomendación del presidente o el secretario general de la W.T.F.

- 2) El Delegado Técnico actuará como jefe del Comité de Supervisión de la Competición.
- 3) El jefe del Comité Técnico de la WTF actuará como Delegado en los Juegos Olímpicos y en los campeonatos promovidos por la WTF (es decir: Campeonato Mundial de Taekwondo WTF, Campeonato Mundial Junior de Taekwondo WTF, Copa del Mundo por Equipos WTF, Campeonato Mundial de Poomsae WTF). En ausencia del jefe del Comité Técnico de la WTF, el presidente de la WTF podrá nombrar a un Delegado Técnico pertinente para el campeonato promovido por la WTF.

2. Responsabilidad

- 1) El Comité de Supervisión de la Competición evaluará las actuaciones de los árbitros oficiales. El Comité de Supervisión de la Competición asistirá al Delegado Técnico en la gestión global de las competiciones. El Comité de Supervisión de la Competición también al mismo tiempo actuará como el Comité Extraordinario de Sanción durante la competición con respecto a cuestiones de gestión de la competición.
- 2) En cada área habrá un (1) Review Jury (Juez de Revisión) que deberá de ser un Árbitro Internacional con clase "S" o con "1ª" clase. El Review Jury (Juez de Revisión) también puede servir como Juez Cronometrador del combate correspondiente. Es responsabilidad del Review Jury (Juez de Revisión) revisar una repetición instantánea con el pertinente miembro del Comité de Supervisión de la Competición e informar al árbitro central de la decisión.

3. Procedimiento de repetición instantánea.

- 1) En caso que haya una objeción a una decisión arbitral durante el combate, el entrenador del equipo puede hacer una petición al árbitro central para una revisión inmediata de la reproducción de vídeo.
- 2) Cuando el entrenador presenta una reclamación, el árbitro central se aproximará al entrenador y le preguntará el motivo de la misma. La reclamación de la repetición del vídeo estará limitada a errores en decisiones tales como impacto de un golpe, severidad de una acción o conducta, intención, momento de una acción en relación con una declaración o área.
- 3) El árbitro deberá solicitar al Juez de Video la revisión del vídeo. Un miembro del Comité de Supervisión de la Competición, que no sea de la misma nacionalidad que los competidores, se dirigirá al área para revisar la repetición del vídeo.
- 4) Después de la revisión de la repetición instantánea de vídeo, el Juez de Video deberá informar al árbitro central de la decisión final. En el caso de que el Juez de Video y el miembro del Comité de Supervisión de la Competición no puedan tomar una decisión, la determinación final será tomada por el Delegado Técnico.
- 5) La decisión del Juez de Video se efectuará en los dos (2) minutos después de la petición de la revisión que fue comunicada al Juez de Video.



6) Cada entrenador dispondrá de una (1) oportunidad de reclamar por combate. Si la reclamación es aceptada y el punto impugnado se corrige, el entrenador conservará su cuota de reclamaciones para el combate pertinente.

7) En el transcurso de un (1) campeonato, no hay límite en el número total de apelaciones de un entrenador que pueda hacer por combate. Sin embargo, si el entrenador ha tenido tres (3) reclamaciones rechazadas por un competidor, perderá el derecho a cualquier petición de revisión posterior.

8) La decisión del Juez de Vídeo es definitiva, no se aceptará una nueva reclamación ni durante ni después del combate, excepto que se trate de errores en la determinación del resultado, en el cálculo de la puntuación del combate o en la identificación de un competidor. En tales casos, se podrá presentar una protesta oficial de acuerdo con el "Procedimiento de protesta después del combate" descrito en el artículo 24 (Explicación N° 2).

9) En el caso de una apelación exitosa, el Comité de Supervisión de la Competición deberá investigar el combate al final del día de la competición y tomar medidas disciplinarias contra los oficiales de arbitraje que se trate, si fuese necesario.

4. Procedimiento de Sanción

1) El Presidente de la WTF o Secretario General (en caso de su ausencia, el Delegado Técnico) podrá solicitar que el Comité Extraordinario de Sanción se reúna para tratar cualquiera de las siguientes conductas que sean cometidas por un entrenador o un competidor:

- a. Interferir en el desarrollo de un combate**
- b. La agitación de los espectadores o propagar rumores falsos**

2) Cuando se considere razonable, el Comité Extraordinario de Sanción deliberará al respecto y tomará medidas disciplinarias de inmediato. El resultado de las deliberaciones se dará a conocer al público e informará después al Secretario de la WTF.

3) El Comité Extraordinario de Sanción puede convocar a la persona en cuestión para la confirmación de los hechos.

(Interpretación)

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

(Interpretación #1)

El Presidente del Comité de Supervisión de la Competición podrá recomendar que el Delegado Técnico sustituya a los árbitros oficiales: El Delegado Técnico puede instruir al Presidente de Arbitraje para sustituir a los árbitros oficiales en cuestión a raíz de la petición del Presidente del Comité de Supervisión de la Competición.

(Explicación #2)

Procedimiento de protesta después del combate: En el caso de errores en el cálculo de la puntuación del combate o en la identificación de un competidor, se podrá presentar una protesta de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- 1) El entrenador pertinente podrá presentar una solicitud de reevaluación de la decisión (solicitud de protesta), junto con la "no reembolsable" tasa de protesta de 200 dólares EE.UU. al Comité de Supervisión de la Competición, en los 10 minutos después del combate pertinente.
- 2) La deliberación de la reevaluación se efectuará con exclusión de los miembros de la misma nacionalidad que la de cualquier competidor en cuestión, o la resolución de la deliberación se hará por decisión mayoritaria.
- 3) Los miembros del Comité de Supervisión de la Competición podrán citar a los árbitros oficiales para la confirmación de los hechos, y revisar las pruebas materiales de la decisión, como los datos registrados por escrito o ver los datos grabados.
- 4) El Comité dará a conocer los resultados de la deliberación en los 15 minutos posteriores al momento en que se presentó la protesta.
- 5) Cuando se determina que los funcionarios de árbitros cometieron errores claros en la determinación del resultado, cálculo erróneo de la calificación o identificación de un competidor, el resultado deberá ser cambiado.
- 6) La resolución hecha por el Comité es definitiva, y ningún medio de apelación se podrá aplicar.
- 7) La Parte que reciba un fallo adverso tendrá la opción de presentar una apelación al Tribunal de Justicia de la Arbitraje para el Deporte, según lo dispuesto en la Carta Olímpica.

(Interpretación #3)

Con excepción de los miembros de la misma nacionalidad...: "Si hay oficiales en el Comité de Supervisión de la Competición de la misma nacionalidad, ya sea como competidor en cuestión, los miembros deben ser excluidos de la Comité. En todos los casos, el número de miembros del Comité debe ser un número impar. Si el Presidente es el que no es apto, un Presidente temporal debe ser elegido por los miembros restantes.

(Explicación #4)

Comité Extraordinario de Sanción: Los procedimientos de deliberación de una sanción se ajustarán a los de arbitraje, y los detalles de la sanción estarán regulados según el Reglamento de Sanciones.

Disposición complementaria

Edición y modificaciones de las reglas de competición de Taekwondo:

- Editado 28 Mayo 1.973**
- Modificado 01 Octubre 1.977**
- Modificado 23 Febrero 1.982**
- Modificado 19 Octubre 1.983**
- Modificado 01 Junio 1.986**
- Modificado 07 Octubre 1.989**
- Modificado 28 Octubre 1.991**
- Modificado 17 Agosto 1.993**
- Modificado 18 Noviembre 1.997 (Efectivo 01 Julio 1.998)**
- Modificado 31 Octubre 2.001 (Efectivo 1 Julio 2.002)**
- Modificado 23 Septiembre 2.003 (Efectivo 4 Diciembre 2.003)**
- Modificado 12 Abril 2.005 (Efectivo 4 Mayo 2.006)**

TERMINOLOGÍA DEL ARBITRAJE

INICIO DEL COMBATE

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

INICIO 2º y 3º ASALTO

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

SUSPENSION Y REANUDAR

KAL-YEO	Separarse
KYE-SOK	Continuar

SANCIONES

KYONG-GO	Amonestación
GAM-JEOM	Deducción de Punto

TIEMPO

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

TARJETA DE SUPERIORIDAD

WOO-SE-GIROK	Rellenar la tarjeta de superioridad
--------------	-------------------------------------



VENCEDOR

CHUNG SUNG	Vencedor Azul
HONG SUNG	Vencedor Rojo

CUENTA DE PROTECCIÓN

HA-NAH	Uno
DUHL	Dos
SEHT	Tres
NEHT	Cuatro
DA-SEOT	Cinco
YEO-SEOT	Seis
IL-GOP	Siete
YEO-DUL	Ocho
A-HOP	Nueve
YEOL	Diez
KYE-SOO	Punto adicional

OTROS TERMINOS RELACIONADOS CON LA COMPETICION

SIMPAN JYONG	Reglas de competición
WOO-SE-GIROK	Rellenar la tarjeta de superioridad
DEUK JUM	Punto Válido
HOE JUM	Asalto
YU SHIM	Árbitro
BU SHIM	Juez
KYUNGKI-YANG	Área de competición
DOBOK	Traje de Taekwondo
TI	Cinturón
JOGU	Peto
NANSIM POHODE	Coquilla
PAL POHODE	Antebrazos
CHUNGENG POHODE	Espinillera
MORI POHODE	Casco
I PAL POHODE	Protector bucal

SEÑALES ARBITRALES

Llamada de los competidores:



- 1) Con los puños cerrados y el dedo índice estirado.
- 2) Extender el brazo desde el pecho hacia las posiciones de los competidores.
- 3) La marca del competidor "Chung" será señalada en primer lugar con el dedo índice de la mano derecha
- 4) Seguida de la marca del competidor "Hong", con el dedo índice de la mano izquierda.

Cha-ryeot / Kyeong-rye (atención, firmes / saludo):



- 1) Levantando las palmas de las manos, encarándose una a otra, con los brazos a 45° del costado, dando la orden de "Cha-ryeot".
- 2) Bajando las manos con las palmas mirando hacia abajo, a la altura del pecho, dando una orden verbal de "Kyeong-rye"

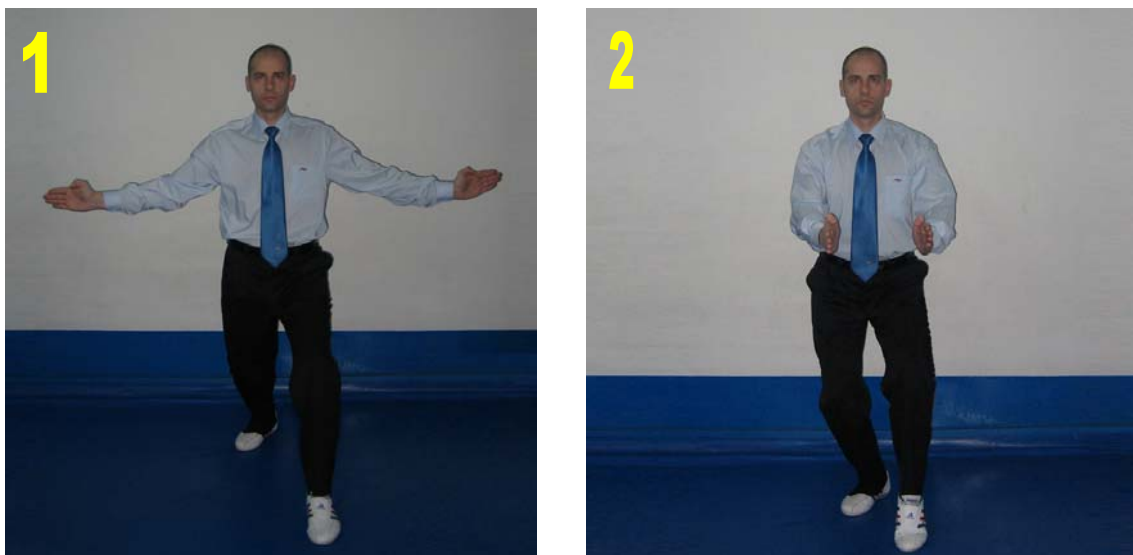
Chumbi (preparados)



- 2) Levantar el brazo derecho doblado, por encima del hombro derecho.
- 3) Estirar el brazo derecho a la altura de la boca del estómago en posición "Uen Ap Kubi" (un paso al frente con la pierna izquierda) dando la orden verbal de "Chumbi".

*Mientras se realiza esta acción, el brazo izquierdo, permanece estirado junto al costado con el puño ligeramente cerrado.

Shi-jak (empezar)



- 1) Tomando la posición de "Bom Sogui" desde la postura de "Joon-bi" llevando el pie izquierdo hacia atrás, ambos brazos deben estar abiertos y estirados.
- 2) Cerrando los brazos rápidamente dar la orden de "Shi-jak".

Kal-yeo / Keu-man (separarse / final)



- 1) Tomando la posición de paso corto con la pierna izquierda delante.
- 2) La mano derecha abierta con el brazo estirado debe ser bajada rápidamente hasta la altura de la boca del estómago dando la orden de "Kal-yeo / Keu-man".

Kye-sok (continuar)



- 1) Desde la posición con el brazo estirado.
- 2) Se mueve el pie derecho hacia atrás.
- 3) Levantando la mano derecha abierta hasta la altura de la oreja derecha, dando la orden de "Kye-sok"

Declaración del vencedor



- 1) Si el vencedor es "Chung", el árbitro llevará el puño derecho a la boca del estómago e inmediatamente levantará la mano derecha abierta con un ángulo de 45° declarando "Chung Sung"



- 2) En caso de que el ganador sea "Hong", el árbitro deberá declarar "Hong Sung" utilizando la mano izquierda abierta de la misma manera.

Kye-shi (tiempo, 1 minuto)



Bajando la mano derecha con el brazo inclinado con un ángulo de 135°, el árbitro deberá señalar al Juez Cronometrador con el dedo índice de la mano derecha.

Shi-gan (tiempo indefinido)



Se formará una "X" cruzando los dos dedos índices, con el izquierdo en la parte exterior, a la altura del surco perpendicular del labio superior.

Cuenta



La cuenta deberá realizarse empezando con el pulgar derecho, estirando los dedos uno por uno a partir del puño cerrado, con un intervalo de un segundo contando verbalmente. Si la cuenta llega hasta “Da-seot” (cinco) y “Yeol” (diez), la palma de la mano se girará hacia el competidor en cuestión.



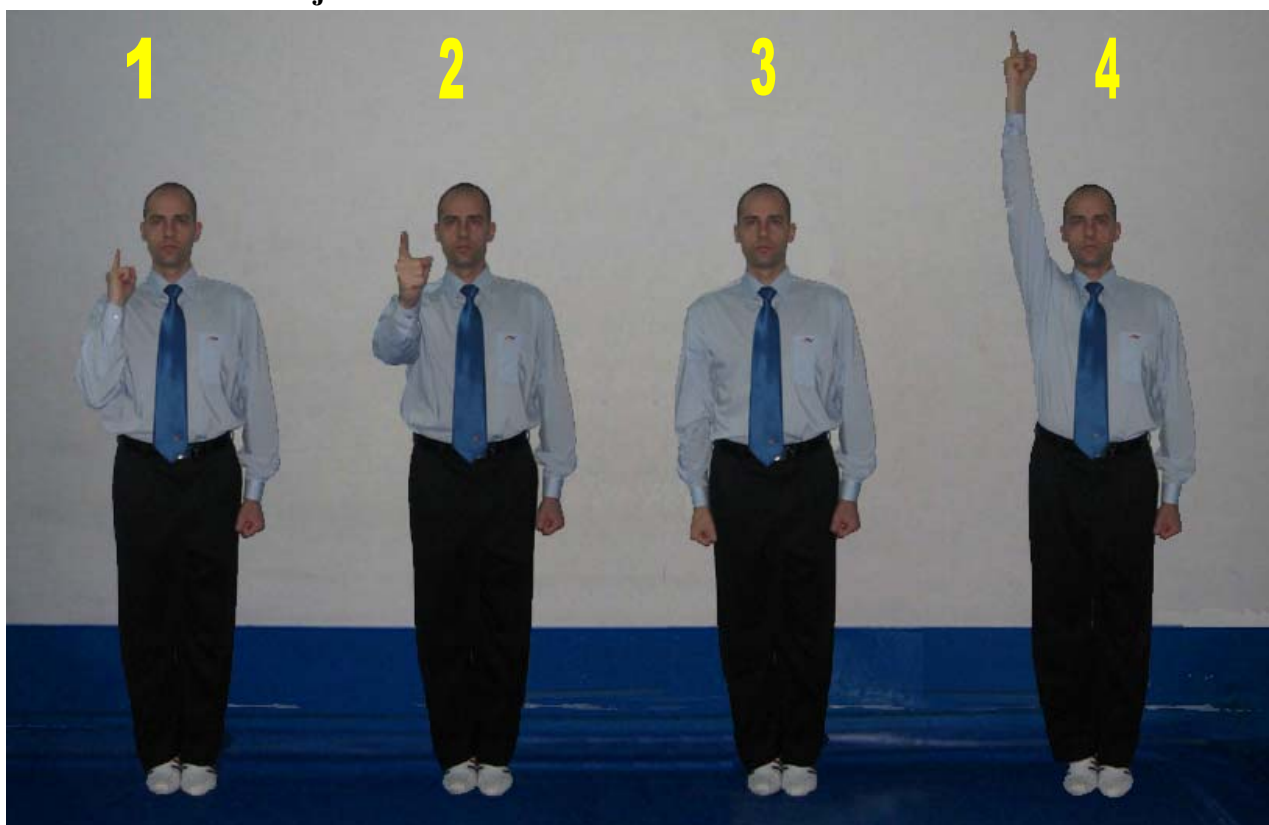
En el caso de que el competidor esté en el suelo, la cuenta de protección se deberá realizar agachado sin apoyar las rodillas en el suelo.

Declaración de "Kyong-go"



- 1) Subir la mano derecha hacia el hombro, con el dedo índice estirado.
- 2) Señalar al competidor.
- 3) Dirigir el puño derecho, con el dedo índice estirado, hasta el hombro izquierdo.
- 4) Señalar con el dedo índice al competidor, estirando el brazo, declarando "Kyong-go".

Declaración de "Gam-jeom"



- 1) Subir la mano derecha hacia el hombro, con el dedo índice estirado.
- 2) Señalar al competidor.
- 3) Bajar el brazo.
- 3) Levantar el puño derecho verticalmente, estirando el brazo, con el dedo índice estirado declarando "Gam-jeom".

Movimientos para anular puntos



En la posición de “Cha-ryeot”, se moverá el brazo derecho horizontalmente levantando la palma de la mano abierta a la altura de la cabeza. Mover la mano en sentido horizontal.

UNIFORMES Y PROTECTORES

UNIFORME DEL ÁRBITRO

NACIONAL

- Chaqueta azul marino
- Corbata azul marino
- Camisa blanca
- Pantalón gris
- Zapatillas blancas

INTERNACIONAL

- El designado por la W.T.F.

UNIFORME Y PROTECTORES DEL COMPETIDOR



DOBOK



CINTURÓN



PETO



ANTEBRAZOS



CASCO



ESPINILLERAS



COQUILLA FEMENINA



COQUILLA MASCULINA



GUANTES



PROTECTOR BUCAL