



WORLD PARA TAEKWONDO

REGLAS DE COMPETENCIA DE KYORUGI EN PARA-TAEKWONDO

(En Vigencia a Partir de mayo 02 de 2023)



*Traducido Por:
YONNY NELSON ARIAS BONILLA
Federación Colombiana de Taekwondo*





La Presente traducción del archivo PDF adjunto es propiedad exclusiva del Traductor y/o de sus respectivos Propietarios Legales. La traducción y su contenido se proporcionan únicamente para el uso exclusivo del Destinatario que lo solicite. Queda estrictamente prohibido cualquier uso comercial de esta traducción sin el previo consentimiento por escrito del Traductor y/o de sus respectivos Propietarios Legales. Además, queda prohibida la distribución, copia, reproducción o cualquier otro uso de esta traducción sin la autorización expresa del Traductor y/o de sus respectivos Propietarios Legales.





Venezuela

Maria Chacin

Kyorugi
027-0202
Rank: S

Poomsae
007-0031
Rank: 1

PARA TI MI GRAN AMIGA

Este trabajo va dedicado a Mi Gran Amiga María Nelly Chacín Árbitro Internacional de Poomsae & Combate, 7^{mo} Dan Kukkiwon, quien me ha motivado por su gran interés y empeño en esta rama del Arbitraje en Para-Taekwondo, es digno de admirar su trabajo debido a la crisis que atraviesa su País en estos momentos y no le ha sido fácil pero tampoco difícil debido a su formación férrea de luchadora, iniciar una nueva vida junto con su familia en otro entorno, es duro, por eso te admiro compañera, mis respetos hacia Usted.

Yonny Arias





FINALIDAD

Este trabajo lo presento a La Federación Colombiana de Taekwondo como labor adelantada como requisito para obtener El Grado 9^{no} Dan y que a la vez sirva como Guía de Arbitraje en Para-Taekwondo a todo El Equipo Arbitral de Colombia que son muy pocos y en general a todos Los Árbitros de Para-Taekwondo en El Mundo de Habla Hispana.

Yonny Nelson Arias Bonilla
yonnynelson@yahoo.com





Reglas E Interpretación De La Competencia De Para-Taekwondo De La WT

TABLA DE CONTENIDO

Artículo 1.	Propósito
Artículo 2.	Aplicación
Artículo 3.	Área De Competencia
Artículo 4.	El Competidor
Artículo 5.	División De Pesos Y Clases Deportivas
Artículo 6.	Sistema Y Métodos De Competencia
Artículo 7.	Duración Del Combate
Artículo 8.	Sorteo De Grupos
Artículo 9.	Clasificación Internacional Del Atleta
Artículo 10.	Pesaje
Artículo 11.	Procedimientos Para El Combate
Artículo 12.	Técnicas Y Áreas
Artículo 13.	Puntos Válidos
Artículo 14.	Puntuación Y Publicación
Artículo 15.	Actos Prohibidos Y Sanciones
Artículo 16.	Round De Oro Y Decisión De Superioridad
Artículo 17.	Decisiones
Artículo 18.	Derribo
Artículo 19.	Procedimiento En Caso De Derribo
Artículo 20.	Procedimiento En Caso De Golpe En La Cabeza
Artículo 21.	Procedimiento En La Suspensión De Un Combate
Artículo 22.	Oficiales Técnicos
Artículo 23.	Reproducción Instantánea De Video (IVR)
Artículo 24.	Sanciones
Artículo 25.	Otros Asuntos No Especificados En El Reglamento



Preámbulo

El Taekwondo originario de Corea, es un arte marcial de contacto completo convertido en deporte. El Taekwondo ha sido adaptado para Atletas con alguna discapacidad y se le conoce como "Para-Taekwondo". El Para-Taekwondo garantiza la seguridad de Los Atletas, con reglas justas y transparentes con un Arbitraje como base para La Competencia. Los Atletas deberán protegerse así mismo lo mejor que puedan en todo momento y no involucrarse en juegos peligrosos o inseguros.





REGLAMENTO DE LA MUNDIAL DE TAEKWONDO PARA LA COMPETENCIA DE COMBATE EN PARA-TAEKWONDO

Artículo 1. Propósito

- 1.1** El Propósito de Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo es la de proporcionar reglas normadas para todos los niveles de Los Campeonatos organizados y / o promovidos por La Mundial de Taekwondo (WT), Las Uniones Continentales (UCs) y / o, Asociaciones Nacionales Miembros (ANMs) de La WT; Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo tienen como objetivo garantizar que todos los asuntos relacionados con las competencias sean llevados a cabo de una manera justa, transparente, segura y organizada.

(Interpretación # 1.1)

El objetivo del **Artículo 1** es el de garantizar la normatividad de todas Las Competencias de Para-Taekwondo a nivel mundial. Cualquier competencia que no siga Los Principios Fundamentales de Estas Reglas no puede ser reconocida como una Competencia de Para-Taekwondo.





Artículo 2. Aplicación

- 2.1** Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo serán aplicadas en todas Las Competencias que sean promovidas y / u organizadas por La WT, cada UC o ANM. Sin embargo, cualquier ANM que desee modificar alguna o cualquier parte de Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo debe obtener primero la aprobación previa de La WT. En caso de que una UC y / o ANM infrinjan Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo, sin la aprobación previa de La WT, La WT podrá ejercer a su discreción desaprobar o revocar su aprobación del Torneo pertinente. Además, La WT podrá tomar acciones disciplinarias adicionales contra La UC o ANM pertinente.
- 2.2** Todas Las Competencias de Para-Taekwondo promovidas, organizadas, reconocidas o autorizadas por La WT, UC y/o ANM, deberán respetar Los Estatutos de La WT, Las Normativas de Resoluciones de Conflictos y Acciones Disciplinarias y todas las demás reglas y regulaciones.
- 2.3** Todas Las Competencias de Para-Taekwondo promovidas, organizadas, reconocidas o autorizadas por La WT y / o cada Unión Continental y/o Asociación Nacional Miembro, deberán cumplir con El Código Médico, Las Reglas Antidopaje y Las Reglas de Clasificación de Atletas de La WT.

(Explicación # 2.1)

Primero Obtener La Aprobación

Cualquier organización que desee realizar un cambio en cualquier parte de las reglas existentes debe enviar a La WT el contenido de la enmienda deseada junto con las razones de los cambios deseados. La aprobación para cualquier cambio en Estas Reglas debe ser recibida por La WT al menos un mes antes de la competencia programada. La WT puede aplicar modificaciones a Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo en sus Campeonatos promovidos con la decisión del Comité de Para-Taekwondo y la aprobación del Presidente.





Artículo 3. Área De Competencia

3.1 El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate y El Área de Seguridad deberán tener una superficie plana libre de salientes que obstruyan y estar cubierta con un tapizado elástico antideslizante reconocida por La WT. De es necesario El Área de Combate también podrá ser instalada sobre una plataforma a **60 - 100 cm** de altura desde el piso. La Línea Exterior del Área de Seguridad estará dispuesta con una inclinación de no menos de 30° grados, para la seguridad de Los Competidores.

3.1.1 Forma Octagonal

El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competencia será de forma cuadrada y las medidas no deben ser menor de 10m x 10m y no mayor a 12m x 12m. En el centro del Área de Competencia estará El Área de Combate de forma octagonal. El Área de Combate medirá aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octágono tendrá una longitud de aproximadamente 3,3m. Se colocará una línea de 60 cm de ancho llamada Línea de Alerta, medida desde el límite de 8 x 8 metros hacia el centro. 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 serán de diferentes colores, como está especificado en lo pertinente en El Manual Técnico de Competencia.

3.1.2 Forma Cuadrada

El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competencia de forma cuadrada será de 8m x 8m incluyendo La Línea Límite de 60cm. Rodeando El Área de Combate, aproximadamente equidistante en todos los lados, estará El Área de Seguridad (que envuelve El Área de Competición y El Área de Seguridad) no será menor de 10m x 10m y no mayor a 12m x 12m. Si El Área de Competencia está sobre una plataforma, El Área de Seguridad puede ser incrementada según la necesidad para garantizar la seguridad de Los Competidores. El Área de Competencia podrá ser de diferentes colores, como está especificado en lo pertinente en El Manual Operativo de La Competencia pertinente.

3.2 Indicación De Las Posiciones

3.2.1 La Línea Exterior del Área de Combate serán llamadas Línea(s) Límite(s) y La Línea Exterior del Área de Competencia serán llamadas Línea(s) Exterior(es).





3.2.2 La Línea Frontal Exterior adyacente al Escritorio del Registrador será llamada Línea Exterior # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de La Línea Exterior #1, las otras Líneas serán llamadas Líneas Exteriores # 2, # 3 y # 4. En caso de que El Área de Combate sea de forma Octagonal, La Línea Límite adyacente a La Línea Exterior # 1 será llamada Línea Límite # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de La Línea Límite # 1, Las otras Líneas Límites serán llamadas Líneas Límite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 y # 8.

3.2.3 Posiciones Del Árbitro Y Competidores Al Comienzo Y Final Del Combate:

La Posición de Los Competidores serán dos puntos opuestos a 1m. desde el punto central del Área de Combate y paralelo a La Línea Exterior # 1. El Árbitro estará colocado en un punto a 1,5 m del centro del Área de Combate hacia La Línea Exterior # 3.

3.2.4 Posiciones De Los Jueces:

La Posición del 1^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m por fuera del centro de La Línea Exterior #1. La Posición del 2^{do} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m por fuera del centro de La Línea Exterior # 5. Las Posiciones de Los Jueces podrán ser modificadas para facilitar los medios de comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte. En caso de una configuración de tres (3) Jueces, La Posición del 1^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de La Línea Límite #2. La Posición del 2^{do} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m por fuera del centro de La Línea de Límite #5. La Posición del 3^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2 m de la esquina de La Línea Límite #8.

3.2.5 Posición Del Registrador Y Del IVR:

La Posición del Registrador e IVR estará localizada en un punto a 2m de La Línea Exterior #1. La Posición del Registrador podrá ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos para los medios de comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte.

3.2.6 Posiciones De Los Entrenadores:

Por lo general La Posición de Los Entrenadores estará marcada en un punto a 1m o más desde el punto central de La Línea Exterior del lado de cada Competidor. La Posición de Los Entrenadores podrá ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos de los medios de comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte.





3.2.7 Posición De La Mesa De Inspección:

La Posición de La Mesa de Inspección estará cerca de la entrada del Área de Competencia (FOP) para la inspección de los equipos de protección de Los Competidores.

(Interpretación # 3.1)

Tapizado Elástico:

El grado de elasticidad y deslizamiento del tapizado debe ser aprobado por La WT antes de la competencia.

(Interpretación # 3.1)

Color:

La combinación de color de la superficie del tapizado debe evitar producir reflejos desagradables o de cansar la vista de Los Competidores o de Los Espectadores. La combinación de color debe también contrastarse apropiadamente al equipamiento de Los Competidores, el uniforme y la superficie del Área de Competencia.

(Interpretación # 3.2.7)

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 al Competidor. En caso de que se le considere inapropiados, al Competidor se le pedirá que cambie el equipo de protección. También serán verificadas las acreditaciones del Atleta, del Entrenador y del Médico.



Artículo 4. El Competidor

4.1 Requisitos Del Competidor

4.1.1 Tener La Nacionalidad Del Equipo Participante

4.1.1.1 Los Atletas con estado de refugiado emitidos por cualquier autoridad gubernamental en El País de residencia o El UNHCR podrán participar en Torneos y Campeonatos bajo bandera de La WT basados en la aprobación previa de La WT.

4.1.2 El Atleta debe estar recomendado por una Asociación Nacional Miembro reconocida por La WT.

4.1.3 Tener un DAN en Para-Taekwondo o El Grado de 5-1 Geup expedido y reconocido por La WT.

4.1.4 Tener una Licencia Mundial De Atleta (GAL) De La WT.

4.1.5 El Competidor deberá tener al menos 16 años, en el año del Torneo pertinente.

4.1.6 El Atleta debe pasar a través de La Clasificación Internacional de acuerdo con Las Reglas de Clasificación de Atletas de La WT y estar asignado a una Clase Deportiva y un Estado de Clase Deportiva antes del Torneo. Los Atletas encontrados No Elegibles (NE) o con una Clasificación No Completa (CNC) no podrán competir.

4.2 Uniforme Del Competidor Y Equipo De Competencia

4.2.1 En las competencias de Para-Taekwondo listadas en el calendario de Eventos de La WT, el uniforme o Dobok del Competidor, el protector de cabeza con escudo facial y todo el equipo de competencia, tales como, entre otros, tapizado, protector, sistema de puntuación (PSS), Reproducción Instantánea de Video (IVR) y equipos de protección, deben ser solo aquellos aprobados por La WT.

4.2.1.1 Las especificaciones del Dobok o del uniforme de competencia serán establecidos por separado.





4.2.2 Un Competidor usará un uniforme o Dobok aprobado por La WT, el protector de ingle, de espinillas, de antebrazos, de manos (si corresponde), calcetines con sensores y el protector bucal antes de ingresar al Área de Combate (FOP).

4.2.2.1 Los Atletas de Para-Taekwondo pueden usar equipo de protección adicional y personalizados basados en la aprobación previa de La WT. Los Atletas amputados podrán cubrir el extremo de su muñón con un equipo de protección que no tenga más de dos (2) cm de espesor. En caso de que no esté completamente especificado en las reglas, El Delegado Técnico tomará la decisión sobre el uso del equipo de protección en El Torneo pertinente.

4.2.2.2 El vendaje en los pies, manos, brazos, rodillas, piernas, etc., está permitido pero serán revisados durante el proceso de inspección del Atleta. El Árbitro Internacional que realiza la inspección podrá solicitarle la aprobación al Médico encargado de la competencia por un vendaje excesivo. Los Atletas necesitan quitarse el vendaje en el pesaje para que El Oficial de pesaje pueda ver si hay alguna herida abierta, cortadura o sangrado.

4.2.3 El Competidor es responsable de suministrar sus propios equipos de protección aprobados por La WT. Los protectores de ingle, antebrazo y espinilleras serán usados por debajo del Dobok de Taekwondo. Los calcetines con sensor, protectores de mano y protector bucal. también serán suministrados por El Atleta.

4.2.3.1 Una lista de los equipos de protección aprobados por La WT se pueden encontrar en El Sitio Web de La WT.

4.2.3.2 Los artículos religiosos podrán ser usados por debajo del protector de cabeza y por dentro del uniforme y no deberán interferir al Competidor Oponente ni presentarle ningún problema de seguridad.

4.2.3.3 Las mangas del uniforme de Taekwondo (Dobok) para Las Clases K40 serán cortadas y cosidas para que no brinden cobertura adicional de sensores, ni restrinjan el movimiento del Atleta ni tengan un efecto negativo en la presentación estética del deporte.

4.2.4 Los equipos de competencia reconocidos por La WT que serán proporcionados por El Comité Organizador (CO) de la competencia es a sus propios gastos, así como los técnicos relacionados para la instalación y operación.





- 4.2.4.1** Los protectores de tronco, el sistema de puntuación (PSS) y equipos relacionados con PSS, tales como protector de pecho (Hogu).
 - 4.2.4.1.1** En el caso de Los Torneos de Ranking Mundial G-6 y superiores La WT decidirá la elección de la compañía de Los PSS.
 - 4.2.4.1.2** El Delegado Técnico tiene el derecho de decidir si un Atleta debería usar un protector de tronco más grande o más pequeño que el establecido.
 - 4.2.5.1.3** Los Atletas llevarán los brazos por fuera del Hogu por razones de seguridad
- 4.2.4.2** Tapizado
- 4.2.4.3** Protectores de cabeza con Escudo Facial
- 4.2.4.4** El sistema de reproducción instantánea de video (IVR) y su equipo relacionado incluido, entre otros, cámaras, cables, software, etc. El sistema de reproducción 4D debería ser usado para Los Eventos Grado G14 y G20 en Los Juegos Paralímpicos.
 - 4.2.4.4.1** Un mínimo de dos cámaras por cancha deberían ser utilizadas.
- 4.2.4.5** Tableros de puntuación en El Área de Competencia (para la visualización de la puntuación, mínimo 2 por cancha)
- 4.2.4.6** Sistema de visualización en tiempo real (RTDS) en el área de llamados de Los Atletas y en el área de calentamiento
- 4.2.4.7** Sistema de llamados de Árbitros en tiempo real (RTRCS) en el salón de Los Árbitros o en el área de espera.
- 4.2.4.8** Los equipos adicionales y requerimientos no establecidos en este Artículo, si los hubiere, serán descritos en El Manual Técnico de Para-Taekwondo de La WT.



4.3 Área De Entrenamiento

El Comité Organizador de un Torneo o Campeonato de Para-Taekwondo reconocido por La WT, será responsable de preparar un Área de Entrenamiento de tamaño apropiado basados en el número de Atletas. El Área de Entrenamiento también estará equipado con:

- 4.3.1** Tapizados.
- 4.3.2** Equipo de emergencia como está establecido en El Código Médico de La WT.
- 4.3.3** Hielo en recipientes apropiados.
- 4.3.4** Bicicleta estática (promocionada)
- 4.3.5** Máquina de correr (promocionada)
- 4.3.6** Refrigerador (promocionado)
- 4.3.7** Agua embotellada (promocionada)
- 4.3.8** Es responsabilidad del Comité Organizador obtener la aprobación de La WT del número de equipos a ser preparados.

4.4 Anti-Dopaje

- 4.4.1** En todos Los Eventos de Para-Taekwondo promovidos o autorizados por La WT, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en Las Reglas Antidopaje de La WT y en la lista de sustancias prohibidas por La WADA están prohibidas. El Código Antidopaje de La WADA será aplicado en Las Competencias de Para-Taekwondo de Los Juegos Paralímpicos y otros Juegos Multideportivos de Kyorugi en Para-Taekwondo.
- 4.4.2** La WT podrá llevar a cabo cualquier prueba de dopaje que estime conveniente para determinar si un Competidor ha cometido una infracción a Estas Reglas y cualquier Ganador que rehúse someterse a esta prueba o a quien se le pruebe haber cometido tal infracción será destituido de su posición final y el resultado será transferido al siguiente Competidor en línea de la clasificación en la competencia.
- 4.4.3** El Comité Organizador será responsable de llevar a cabo todos los preparativos necesarios para la realización de las pruebas de dopaje.





(Interpretación # 4.1)

El Artículo 4.1 Requisitos del Competidor serán aplicados en Los Campeonatos promovidos por La WT, Las UCs, Los Juegos Multideportivos y Los Evento(s) aprobado(s) de Los Torneos Internacionales Abiertos de Para-Taekwondo reconocidos por La WT.

(Interpretación # 4.1.1)

Tener La Nacionalidad Del Equipo Participante

Cuando un Competidor es un Representante de un Equipo Nacional, su ciudadanía está decidida por la nacionalidad del País que esté representando antes de la presentación de la solicitud de participación. La verificación de la ciudadanía se realizará mediante la inspección del pasaporte.

Un Competidor que esté nacionalizado en dos o más Países al mismo tiempo, podrá representar a cualquiera de ellos según su elección. Sin embargo, en caso de haber un cambio de nacionalidad se le permitirá representar a otro País solo si han transcurrido **treinta y seis (36) meses** después que El Competidor haya representado un País en tales Eventos como:

- I) Juegos Paralímpicos.
- II) Torneos Clasificatorios Para Los Juegos Paralímpicos.
- III) Juegos Multideportivos Continentales de Ciclo De 4 años.
- IV) Haber representado a un Equipo Nacional en un Evento De Ranking Mundial En Para-Taekwondo.

Este período puede ser reducido o incluso cancelado con el acuerdo de Las ANMs, CPN y La WT. La WT podrá tomar acciones disciplinarias en cualquier momento contra El Atleta y su Asociación Nacional Miembro que infrinjan Este Artículo, incluido, entre otros a la privación de los logros. En el caso de un Atleta de 16 años o menor, Este Artículo no será aplicado a menos que haya una Apelación de cualquiera de los dos Países. En caso de conflicto, La WT hará una evaluación y tomará una decisión final. Después de la decisión, no serán admitidos ningún otro recurso de apelación.

El Artículo 4.1.1 no será aplicado para Los Torneos Mundiales Abiertos con Grado G2 o menor.





(Interpretación # 4.1.1.1)

Los Atletas con Estado de Refugiado de un País que tiene una ANM reconocida por La WT podrá obtener una GAL y entrar en competencia de Para-Taekwondo bajo La Bandera de La WT. La ANM que proporcione La GAL es responsable de garantizar que una Atleta no esté en embarazo y que a La Atleta se le hayan realizado los exámenes médicos que demuestren que está con buena salud y condiciones físicas adecuadas para participar. También cada ANM asume completa responsabilidad por el seguro médico y de accidentes, así como también de las responsabilidades civiles del Atleta refugiado. Esto es parte del compromiso continuo de La WT para proporcionarle a todos Los Atletas un camino hacia La Competencia Internacional.

(Interpretación # 4.1.2)

Estar Recomendado Por Una ANM De La WT:

Cada Federación Nacional es responsable de garantizar que todos Los Miembros del Equipo hayan presentado los exámenes médicos que demuestren que tienen la salud y las condiciones físicas adecuadas para participar. Así como también el control de género y de no embarazo. Además, cada Federación Nacional asume total responsabilidad por accidentes y seguro médico, así como las responsabilidades civiles por sus Competidores y Oficiales durante un Campeonato promovido por La WT.

El Artículo 4.1.2 no será aplicado a Los Torneos Mundiales Abiertos de Grado G-2 o menor.

(Interpretación # 4.1.5)

El límite de edad está basado en el año, no en la fecha. Por ejemplo, si El Campeonato Mundial de Para-Taekwondo se lleva a cabo el 16 de septiembre de 2015, aquellos Competidores nacidos antes del 31 de diciembre de 1999 son elegibles para participar.

(Interpretación # 4.3.2)

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

(Interpretación # 4.2.5.3)

Protector De Cabeza:

Solo será permitido el protector de cabeza de color azul o rojo.





Artículo 5. Categorías De Pesos Y Clases Deportivas

5.1 Las Categorías de Pesos están divididas en Masculinas y Femeninas de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- 58 kg	Sin exceder 58 kg	- 47 kg	Sin exceder 47 kg
- 63 kg	Sin exceder 63 kg	- 52 kg	Sin exceder 52 kg
- 70 kg	Sin exceder 70 kg	- 57 kg	Sin exceder 57 kg
- 80 kg	Sin exceder 80 kg	- 65 kg	Sin exceder 65 kg
+ 80 kg	+ 80 kg	+ 65 kg	+ 65 kg

5.2 Clases Deportivas

En Kyorugi de Para-Taekwondo Las Clases Deportivas son las siguientes:

CLASES DEPORTIVAS MASCULINAS	CLASES DEPORTIVAS FEMENINAS
K41	K41
K44	K44

5.2.1 En el caso de que un Atleta sea el único ingresado en su División, un combate de demostración podrá ser arreglado con un Atleta de Taekwondo bajo las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo de La WT para el propósito de La Clasificación de Atletas.

(Interpretación # 5.1)

Que No Exceda

El límite de peso está definido por el criterio de un lugar decimal por fuera del límite establecido. Por ejemplo, no excederse de los 50 kg está establecido como hasta 50.00 kg, con 50.10 kg está por encima del límite y el resultado es la descalificación.

Más De:

Más de 50,00 kg, la marca ocurre en la lectura 50.10 kg y 50.00kg o menos es considerada como insuficiente y el resultado es la descalificación.





Artículo 6. Sistema Y Método De Competencia

6.1 Las Competencias Están Compuestas De La Siguiete Manera.

6.1.1 Competencia Individual

Serán realizadas entre Competidores de la misma Clase Deportiva y Categoría de Peso. Ningún Competidor podrá participar en más de una (1) Categoría de Peso en el mismo Torneo.

6.1.2 La Posición del Equipo será determinada por la cantidad y el valor de Las Medallas obtenidas por Los Miembros del Equipo.

6.1.2.1 El Equipo con el mayor número de Medallas de Oro será El Equipo Ganador.

6.2.3.2 En caso de un empate en Las Medallas de Oro ganadas, la clasificación será decida por:

- 1.** El número de Medallas de Plata y Bronce, ganadas por El Equipo.
- 2.** El número de Medallas de Oro (luego Plata, luego Bronce) en La Clase Deportiva y Categoría de Peso con el mayor número de Competidores participando.

6.2 Los Sistemas de Competencia están divididos de la siguiente manera:

6.2.1 Torneo con El Sistema de Eliminación Sencilla.

6.2.2 Torneo con El Sistema Todos contra Todos.

6.2.3 Torneo con El Sistema de Eliminación Sencilla con Repechaje.

6.3 Las Competencias de Para-Taekwondo de Los Juegos Paralímpicos y Los Juegos Multideportivos Continentales de ciclo de cuatro (4) años podrán utilizar en El Torneo El Sistema de Eliminación Sencilla o El Sistema de Eliminación Sencilla con Repechaje.

6.4 Todas Las Competencias Internacionales de Para-Taekwondo reconocidas por La WT serán formadas con la participación de no menos de tres (3) Países. Los resultados oficiales de Las Competencias de Para-Taekwondo con menos de tres (3) Países participando no serán reconocidos por La WT. Cualquier Clase Deportiva y Categoría de Peso con menos de tres (3) Atletas de dos (2) Países no será reconocida en los resultados oficiales.





Artículo 7. Duración Del Combate

7.1 La duración del combate será de un Round de cinco (5) minutos con un minuto de descanso para cada Atleta. En caso de un empate en la puntuación después de la finalización del Round de cinco (5) minutos, un Round de un (1) minuto será llevado a cabo como El Round de Oro, después de un período de descanso de un (1) minuto. No se puede solicitar tiempo de espera durante El Round de Oro.

7.1.1 A cada Entrenador le será permitido solicitar un tiempo de un (1) minuto de espera en cualquier momento durante el combate de un Round.

7.2 La duración del Combate podrá ser ajustado a cuatro (4) o tres (3) minutos por decisión del Delegado Técnico para Los Campeonatos pertinentes.

7.3 Duración Del Combate De Tres Rounds

7.3.1 La duración del combate será de tres (3) Rounds de dos (2) minutos cada uno, con un período de descanso de un minuto entre Rounds. En caso de empate en la puntuación después de finalizado El 3^{er} Round, un 4^{to} Round será llevado a cabo como Round de Oro, después de un período de un minuto de descanso después del 3^{er} Round.

7.3.1.1 En El Sistema al Mejor de Tres, la duración del combate será de tres (3) Rounds de dos (2) minutos cada uno con un período de descanso de un minuto entre Rounds. Sin embargo, En caso de empate en la puntuación en El Round correspondiente, El 4^{to} Round de un minuto no será llevado a cabo como Round de Oro. El Ganador del Round será decidido según **El Artículo 16.**

7.3.2 La duración de cada Round podrá ser ajustado a 1 minuto x 3 Rounds, 1 minuto 30 segundos x 3 Rounds o 2 minutos x 2 Rounds por decisión del Delegado Técnico de Los Campeonatos correspondientes.

(Interpretación #7.1.1)

Los Entrenadores pueden solicitar un tiempo de espera en cualquier momento durante el combate de un Round. El tiempo de espera no puede ser solicitado durante un Round de Oro.

El tiempo de espera de un minuto será contabilizado desde el momento en que El Árbitro da la orden de "Kalyeo".





Artículo 8. Sorteo De Grupos

- 8.1 La fecha límite de inscripción y la fecha del sorteo de los grupos serán establecidas en El Programa del Torneo o Campeonato. Al menos un Representante de cada equipo debe asistir al sorteo de los grupos. Cada Equipo participante debe confirmar sus inscripciones antes del sorteo de los grupos. En caso de que ningún Representante del Equipo pueda estar en el sorteo de los grupos El Equipo debe designar un Representante e informar a Para-Taekwondo de La WT.
- 8.2 El sorteo de los grupos podría ser realizado en general por sorteo aleatorio computarizado. En caso de que no esté disponible, el método y orden del sorteo será determinado por El Delegado Técnico.
- 8.3 El número de Competidores sembrados es establecido en El Reglamento por Ranking Mundial de Para-Taekwondo de La WT y en el esquema del Torneo.



Artículo 9. Clasificación Internacional De Atletas

9.1 La Clasificación Internacional de Atletas se lleva a cabo en conexión con Los Torneos y Campeonatos de Para-Taekwondo reconocidos por La WT y se realizan por lo general uno (1) o dos (2) días antes del inicio de la competencia.

9.2 Los **NUEVOS (N)** Atletas que no hayan pasado previamente por La Clasificación Internacional de Atletas están obligados a pasar por La Clasificación para que les sea asignada una Clase Deportiva y Estado de Clase Deportiva antes de la competencia de acuerdo con Las Reglas de Clasificación de Atletas de La WT:

9.2.1 Formulario De Diagnóstico Médico

Todos Los Atletas **NUEVOS (N)** de Para-Taekwondo están obligados a completar y enviar El Formulario de Diagnóstico Médico (MDF) antes de la competencia, para que pueda ser determinado que El Atleta cumple con Los Criterios Mínimos de Discapacidad (MIC) para participar en La Clase Deportiva “K” de Kyorugi.

9.2.2 No Elegible (NE) Y Clasificación No Completa (CNC)

Los Atletas que pasen por La Clasificación Internacional de Atleta y se les considere No Elegible (NE) o le sea asignada una Clasificación No Completa (CNC) no serán habilitados para competir en Kyorugi de Para-Taekwondo.

9.3 Primera Presentación

En caso de que La Clase Deportiva de un Atleta sea cambiada después de la primera presentación en competencia del Atleta, después de La Clasificación Internacional de Atletas, lo siguiente será aplicado para los resultados:

9.3.1 Cambiar A Una Clase Deportiva Más Alta

Si la Clase Deportiva de un Atleta cambia a una Clase Deportiva más alta después de la primera actuación en El Evento, entonces parece que la limitación de actividad del Atleta era menos severa que la de sus Competidores. Esto es una ventaja injusta y los resultados del Atleta en La Clase Deportiva inicial no serán reconocidos. Esto lo incluye en el cambio a La Clase Deportiva No Elegible (NE).





9.3.2 Cambiar A Una Clase Deportiva Más Baja

Si La Clase Deportiva de un Atleta cambia a una Clase Deportiva más baja después de la primera actuación en El Evento, entonces la limitación de actividad del Atleta parece ser más severa que la de sus Competidores. En esta situación Los Competidores del Atleta tenían una ventaja en El Evento. Como El Atleta ha estado en desventaja los resultados y las medallas obtenidas seguirán siendo reconocidas y otorgadas. No serán otorgados puntos de Ranking Mundial de Para-Taekwondo para El Torneo.

(Interpretación # 9.3.1)

El Atleta que haya estado clasificado en una Clase Deportiva más baja, pero es cambiado a una Clase Deportiva más alta después de la primera actuación, no podrá continuar compitiendo y se le darán los puntos en El Ranking de La Clase Deportiva más alta como El Perdedor en la primera ronda de combate. El Perdedor del combate contra El Atleta que tuvo el cambio en La Clase Deportiva después de su primera actuación pasará a la siguiente ronda.

En caso de ser No Elegible (NE) no se le darán los puntos de Ranking.



Artículo 10. Pesaje

- 10.1** El Pesaje de Los Competidores será realizado el día antes a la competencia de La Clase Deportiva y Categoría de Peso pertinente.
- 10.1.1** Todos Los Atletas que se pesen estarán de acuerdo con **Los Artículos 4.1.1 y 4.1.4**
- 10.2** El Pesaje para Los Eventos de Para-Taekwondo reconocidos por La WT serán llevados a cabo por Árbitros Internacionales (IRs) certificados por La WT. Los Atletas masculinos serán pesados por Los IRs masculinos y Las Atletas femeninas serán pesadas por Las IRs femeninas. Se asignarán dos salones por separado para el pesaje, uno (1) para Atletas masculinos y otro (1) para Atletas femeninas.
- 10.2.1** El Pesaje será realizado por dos (2) IRs masculinos y dos (2) femeninas IRs, respectivamente.
- 10.2.2** En el caso de que El Atleta tenga menos de 18 años, al Entrenador del Atleta le está permitido ingresar a la sala de pesaje, La Entrenadora femenina para Las Atletas femeninas y El Entrenador masculino para Los Atletas masculinos.
- 10.3** Durante el pesaje, Los Competidores masculinos usarán pantaloncillos y Las Competidoras femeninas usarán panty y brasier. La ropa interior será contabilizada como 100gr y será deducido del peso del Atleta.
- 10.4** El pesaje será realizado una vez, sin embargo, un pesaje más será concedido dentro del tiempo límite para cualquier Competidor que no haya calificado la primera vez.
- 10.4.1** El Pesaje en general será realizado en dos horas. De ser necesario, El Delegado Técnico tiene la autoridad de prolongar la duración del pesaje.
- 10.5 Descalificación Durante El Pesaje Oficial**
- Cuando un Competidor no cumpla con el peso durante el pesaje oficial para la categoría del peso en la que se registraron para El Torneo o Campeonato, El Competidor será descalificado.
- 10.6** Para no ser descalificado durante el pesaje oficial, básculas idénticas a la oficial serán proporcionadas en el lugar de alojamiento, de entrenamiento o del coliseo para pesajes de prueba de Los Competidores.





10.7 Control De Pesaje Aleatorio

La WT podrá llevar a cabo Pesaje Aleatorio de control a Los Atletas el día de la competencia. Podrá ser seleccionado del **5 al 50 %** de Los Atletas en una categoría de peso podrán ser seleccionados aleatoriamente para el pesaje. Los Atletas que tengan un incremento de peso de **más del 3 % por encima** de la categoría de peso donde se hayan pesado serán descalificados. El Pesaje Aleatorio de control será realizado solo una vez por Competidor, allí no habrá una segunda vez. Las Categorías “más pesadas” no están sujetas al pesaje aleatorio.

(Interpretación # 10.1)

El Pesaje será llevado a cabo el día anterior al día en que El Comité Organizador o La WT programe para competir una Clase Deportiva y una División de Peso.

(Interpretación # 10.5)

Descalificación Durante El Pesaje Oficial

Cuando un Competidor sea descalificado en el pesaje oficial, el punto de participación del Competidor no será otorgado. Si un Competidor hace trampa en el proceso del pesaje, El Competidor será descalificado por decisión del Delegado Técnico en consulta con El Oficial de pesaje.

(Interpretación # 10.6)

Básculas, Una Idénticas A La Oficial

Las básculas de prácticas deben ser del mismo tipo y calibradas como la báscula oficial y estos hechos deben ser verificados antes de la competencia por El Comité Organizador.



Artículo 11. Procedimiento Del Combate

11.1 Llamado De Los Competidores:

Los nombres de Los Atletas serán anunciados desde El Escritorio de llamados de Los Atletas tres (3) veces, comenzando treinta (30) minutos antes del inicio del combate programado. Si un Atleta no se presenta al escritorio después del tercer llamado, El Atleta será descalificado y esta descalificación será anunciada.

11.2 Inspección Física, De Uniforme Y Equipos:

Después de ser llamados, Los Atletas se someterán a la inspección física, de uniforme y equipos, en la mesa de inspección designada, la inspección será llevada a cabo por Los Árbitros Internacionales designados por La WT. El Atleta no deberá mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material el cual pudiera causar daño al Oponente.

11.3 Ingreso Al Área De Competencia

Después de la revisión, El Atleta se dirigirá al área del Entrenador con su Entrenador y un Médico del Equipo o un Fisioterapeuta, si corresponde.

11.4 Procedimientos Antes De Iniciar Y Después De Finalizar El Combate:

11.4.1 El Árbitro llamará “Chung, Hong”. Ambos Atletas ingresarán al Área de Combate usando su protector de cabeza y protector bucal.

11.4.2 Los Atletas deberán mirarse entre sí y realizar el saludo en posición de pie a la orden del Árbitro de “Cha-ryeot” (atención) y “Kyeong-rye” (saludo). La posición de saludo deberá ser efectuada de forma natural erguida de “Cha-ryeot” doblando la cintura con un ángulo de más de 30° grados con una inclinación de la cabeza de más de 45° grados.

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

11.4.4 El Combate iniciará con la orden dada por El Árbitro de “Shi-jak” (comenzar)”. Y finalizará con la orden dada por El Árbitro de “Keu-man (parar)”. Incluso, si El Árbitro no ha declarado "Keu-man", el combate será considerado finalizado cuando el tiempo del reloj del combate haya expirado. Un Gam-Jeom podrá ser otorgado después de que haya expirado el tiempo del combate.

11.4.5 El Árbitro declarará El Ganador elevando su propia mano del lado del Ganador.

11.4.6 Retirada de Los Competidores.





(Interpretación # 11.2)

En caso de usar PSS, El Árbitro comprobará si el sistema PSS y los sensores de los calcetines usados por ambos Atletas funcionan correctamente. Este proceso, sin embargo, podrá ser eliminado para ahorrar tiempo y agilizar el manejo de la competencia.

(Interpretación # 11.3)

En el momento de presentar la inscripción de Los Oficiales del Equipo, La Asociación Nacional Miembro de La WT presentará copias pertinentes y las licencias apropiadas de Los Médicos o Fisioterapeutas del Equipo escritas en inglés. Después de la verificación, tarjetas especiales de acreditación les serán expedidas para aquellos Médicos o Fisioterapeutas del Equipo. Solo aquellos que hayan obtenido la acreditación apropiada les será permitido ingresar al Área de Competencia con El Entrenador.

(Interpretación # 11.4.1)

El Árbitro comprobará que El Atleta esté usando protector bucal.

(Interpretación # 11.4.4)

En el caso de que haya un Acto Prohibido por uno de Los Atletas en los últimos segundos de un combate, El Árbitro podrá otorgar un Gam-Jeom, aunque el tiempo del reloj haya expirado.



Artículo 12. Técnicas Y Áreas

En el combate de Pará-Taekwondo, todas las técnicas a la cabeza han sido prohibidas para garantizar la seguridad de Los Atletas.

12.1 Técnicas Permitidas

12.1.1 Técnica De Puño:

Es la técnica de un puño recto utilizando la parte de los nudillos del puño fuertemente cerrado.

12.1.2 Técnica Del Pie:

Son las técnicas asestadas utilizando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

12.2 Áreas Permitidas

12.2.1 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.

12.3 Áreas Prohibidas

12.3.1 La Cabeza:

El área por encima de la clavícula es un área prohibida.

12.4 Técnicas De puntuación Y De No Puntuación

12.4.1 Técnica Del Pie:

Las técnicas asestadas utilizando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

12.4.2 Las técnicas de puño no serán puntuables.

(Interpretación # 12.1.1 & 12.5.2)

Las técnicas de puño están permitidas, pero no son técnicas de puntuación.

(Interpretación # 12.2)

Usar una técnica prohibida es un Acto Prohibido.

(Interpretación # 12.4)

La cabeza es un área prohibida para las técnicas permitidas.





Artículo 13. Puntos Válidos

13.1 Áreas De Puntuación

13.1.1 Tronco:

El área de color azul o roja del protector de tronco

13.2 Criterios Para Punto(s) Válido(s)

13.2.1 Los puntos serán otorgados cuando una técnica puntuable sea asestada en las áreas de puntuación del tronco con potencia y precisión.

13.2.2 Cuando sea utilizado el protector con el sistema de puntuación (PSS), la determinación de la validez de la técnica, el nivel de impacto y el contacto válido con el área de puntuación serán determinados por El PSS.

13.2.2.1 Estas determinaciones del PSS no estarán sujetas a Reproducción Instantáneas de Video (IVR), excepto en caso de que los puntos sean obtenidos en conexión con Actos Prohibidos como se describen en **El Art. 15.5**.

13.2.3 El Comité de Para-Taekwondo de La WT determinará el nivel de impacto requerido y la sensibilidad (nivel del impacto) del PSS, usando diferentes escalas en la observación y evaluación de la competencia en consideración con Las Categorías de Peso, Género y Clase Deportiva.

13.2.3.1 El nivel del impacto será comunicado en el programa del Torneo y será anunciado en la reunión con Los Jefes de Equipos.

13.2.3.2 El Delegado Técnico podrá recalibrar el nivel de impacto válido en caso de que el nivel de impacto no haya sido probado exhaustivamente.

13.3 Los Puntos Válidos Son Los Sigüientes

13.3.1 Dos (2) puntos para una técnica de patada válida al protector del tronco.

13.3.2 Tres (3) puntos por una técnica de patada valida con giro al protector de tronco.

13.3.3 Cuatro (4) puntos serán otorgados por una técnica de patada válida giratoria al protector de tronco.

13.3.4 Un (1) punto será otorgado por cada “Gam-Jeom” dado al Oponente.





13.4 La puntuación del combate será la suma de la puntuación final al finalizar el combate.

13.5 Invalidación De Punto(s):

Cuando un Competidor registre puntos a través de Actos Prohibidos:

13.5.1 Si el (los) punto (s) son obtenidos mediante un Acto Prohibido El Árbitro inmediatamente invalidará el punto y declarará una penalización.

13.5.2 Si el (los) punto (s) son obtenidos antes de un Acto Prohibido, el punto validado permanece y El Árbitro inmediatamente declarará una penalización.

(Interpretación # 13.3.2)

Una técnica de patada con giro se refiere a la patada trasera o "Dwit chagui" hacia el tronco". En caso de PSS, dos (2) puntos serán validados por El PSS y un (1) Punto Técnico será adicionado por Los Jueces.

(Interpretación # 13.3.3)

Una técnica de patada giratoria se refiere a la patada girando el cuerpo "Dolgae chagui". La técnica será realizada en un movimiento continuo. En caso de utilizar PSS, El PSS validará dos (2) puntos y Los Jueces adicionarán dos (2) Puntos Técnicos.



Artículo 14. Puntuación Y Publicación

- 14.1** La calificación de los puntos válidos serán determinados por el protector y los sistemas de puntuación (PSS). Los Puntos Técnicos logrados para las técnicas de patadas con giro serán anotados por Los Jueces usando dispositivos manuales de puntuación.
- 14.1.1** Si no son utilizados Los PSS (Protector y Sistema de Puntuación), todas las puntuaciones serán determinadas por Los Jueces utilizando dispositivos manuales de puntuación.
- 14.2** Un (1) Punto Técnico adicional otorgado por una técnica con giro o dos (2) puntos adicionales por una técnica girando al área permitida no serán validados si la técnica con giro o girando no fueron registrados como puntos válidos por El PSS.
- 14.3** Bajo la configuración de dos (2) Jueces, los dos Jueces será necesario que confirmen la adición de un (1) Punto Técnico por una técnica de patada válida con giro o dos (2) puntos adicionales por una técnica de patada válida girando.
- 14.4** Bajo la configuración de tres (3) Jueces, dos o más Jueces será necesario para confirmar una puntuación válida.
- 14.5** Los Puntos serán publicados automáticamente en los tableros de puntuación inmediatamente después de la validación.

(Interpretación # 14.2)

En caso de que El PSS no valide la técnica de patada con giro no serán otorgados puntos, incluso si Los Jueces presionan el botón técnico del joystick manual para un (1) Punto Técnico adicional.



Artículo 15. Actos Prohibidos Y Sanciones

- 15.1** Las Sanciones serán declaradas por El Árbitro.
- 15.2.** Los Actos Prohibidos que se describen en **El Artículo 15.4** serán sancionados con:

15.2.1 "Gam-Jeom" (deducción de una sanción).

- 15.3.** Un "Gam-Jeom" será contabilizado como Un (1) punto adicional para El Competidor Oponente. Todos Los "Gam-Jeom" serán contabilizados en la puntuación total del combate.

15.4 Actos Prohibidos:

Los siguientes actos están clasificados como Actos Prohibidos y un "Gam-Jeom" será declarado:

- 15.4.1** Cruzar La Línea Límite.
- 15.4.2** Caerse.
- 15.4.3** Evitar o Retrasar El Combate.
- 15.4.4** Agarrar o Empujar Al Oponente.
- 15.4.5** Elevación De La Pierna.
- a)** Levantar la pierna para bloquear
 - b)** Patear la pierna del Oponente para impedir ataques de patadas del Oponente
 - c)** Patada apuntando por debajo de la cintura.
 - d)** Levantar la pierna por encima de la cintura para patear en el aire por tres (3) veces o más
 - e)** Levantar una pierna o patear en el aire por más de tres (3) segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del Oponente
- 15.4.6** Golpear Por Debajo De La Cintura.
- 15.4.7** Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo".
- 15.4.8** Golpear la cabeza del Oponente con la mano
- 15.4.9** Juego Peligroso.
- 15.4.10** Juego Inseguro.





- 15.4.11** Cabezazo O Atacar Con La Rodilla.
- 15.4.12** Atacar al Oponente Caído.
- 15.4.13** Mala conducta del Competidor, del Entrenador o del Doctor/Médico del Equipo.
- a) No cumplir con la orden o decisión del Árbitro
 - b) Comportamiento de protesta inapropiada por la decisión de Los Oficiales
 - c) **Intentos inapropiados de perturbar o influenciar en los resultados del combate.**
 - d) Provocar o insultar al Entrenador o Competidor Oponente.
 - e) Doctor/Médicos no acreditados u otros Oficiales del Equipo que se encuentran sentados en la posición del Médico
 - f) Cualquier otra conducta grave o comportamiento antideportivo de un Competidor o Entrenador.
 - g) **Cuando un Competidor cometa un Acto Prohibido seguido de un (Ataque después de "Kal-yeo") (según **El Artículo 15.4.13**), El Árbitro podrá dar un segundo (2^{do}) "Gam-jeom" por 'Ataque después de "Kal-yeo"' o 'Mala Conducta'.**
- 15.4.14** Hacer contacto con El PSS del tronco con el costado o la parte inferior del pie con la rodilla apuntando hacia afuera en posición de clinch.
- 15.5** Cuando un Entrenador o un Competidor cometa una falta grave incluido Juego Peligroso intencional y no siga las órdenes del Árbitro, El Árbitro declarará una penalización y un requerimiento de sanción elevando una Tarjeta Amarilla. En este caso, El Consejo Supervisor de la Competición investigará el comportamiento del Entrenador y/o del Atleta y determinar si procede una sanción. **Esto no significa que El Competidor o El Entrenador sean descalificados.**
- 15.6** Si un Competidor intencional y repetidamente se rehúsa a cumplir con Las Reglas de Competencia u órdenes del Árbitro, El Árbitro podrá finalizar el combate y declarar al Competidor Oponente El Ganador.
- 15.7** Si El Árbitro de la mesa de inspección u Oficiales en El Área de Competencia determinan, en consulta con El Técnico de Los PSS, 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, El Competidor será descalificado.





15.8 Cuando un Competidor reciba diez (10) "Gam-Jeom", El Árbitro declarará al Competidor perdedor por faltas, declaración de (PUN) por El Árbitro.

15.8.1 En El Sistema al Mejor de Tres (3), cuando un Competidor recibe cinco (5) "Gam-Jeom" en un Round, El Oponente será declarado Ganador de ese Round.

15.9 En El Artículo 15.8, Los "Gam-Jeoms" serán contabilizados en la puntuación total de los tres Rounds.

(Interpretación # 15)

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

- (1) Para Garantizar La Seguridad Del Competidor.
- (2) Para Garantizar El Juego Limpio.
- (3) Para El Fomento De Las Técnicas Permitidas.
- (4) Para Garantizar Un Buen Espíritu Deportivo.

(Interpretación # 15.4)

Actos prohibidos "Gam-Jeom"

15.4.1 Cruzar La Línea Límite

Un "Gam-Jeom" será declarado cuando un pie del Competidor cruce La Línea Límite. No será declarado Gam-Jeom si un Competidor cruza La Línea Límite como resultado de un Acto Prohibido del Oponente.

15.4.2 Caída:

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 una sanción si será otorgada al Oponente. Si ambos Competidores caen como resultado de una colisión accidental o en el caso de que un Competidor logre puntos con técnica de giro o giratoria y caiga, no le será aplicada ninguna penalización.

Cuando un Atleta toca el tapizado con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies del Atleta esto será considerado que El Atleta ha "caído".





15.4.3 Evitar o Retrasar El Combate:

- a) Este acto implica un estancamiento, con la intención de no atacar. Un Competidor que continuamente demuestre un estilo de inactividad le será otorgado un "Gam-Jeom": Si ambos Competidores permanecen inactivos después de tres (3) segundos de que se haya dado la orden, o sobre El Competidor que retrocede desde la posición original, después de tres (3) segundos de haberse dado la orden.
- b) Girarse de espalda para evitar el ataque del Oponente será penalizado ya que esto expresa la falta de un Espíritu de Juego Limpio y esto podría causarle graves lesiones.
- c) Retirándose en un intercambio técnico sólo para evitar el ataque del Oponente o para agotar el tiempo, un "Gam-Jeom" será otorgado a este Competidor pasivo.
- d) **“Fingir Lesión”** significa exagerar una lesión o indicando un dolor en una parte del cuerpo no sujeta a un golpe con el propósito de demostrar como una infracción las acciones del Oponente o también exagerando el dolor con el propósito de que el tiempo del combate transcurra. En este caso, El Árbitro otorgará una sanción de "Gam-Jeom". El Árbitro podrá solicitar IVR para una clarificación del hecho antes de declarar un "Gam-Jeom" por fingir lesión.
- e) Un "Gam-Jeom" también será otorgado al Competidor que pida Al Árbitro detener el combate con el fin de ajustarse la posición / fijar del equipo de protección.
- f) Un “Gam-Jeom” será otorgado cuando El Competidor se mueva tres (3) pasos consecutivos hacia atrás o hacia los lados sin compromiso técnico.
- g) En caso de que un Atleta se ajuste su equipo perdiendo la concentración en el combate, El Árbitro inmediatamente detendrá el combate con la declaración de "Kalyeo" y otorgará una penalidad (Gam-Jeom) para El Competidor que se esté ajustando su equipo.
- h) En caso de que un Competidor ajuste su equipo perdiendo la concentración en el combate mientras El Oponente lanza una técnica permitida y golpea al Atleta. Esto no será considerado como un Acto Prohibido de parte del Oponente. La sanción será otorgada a este Competidor por evitar y / o retrasar el combate.
- i) En una situación de clinch cuando un Atleta está empujando con el cuerpo al Oponente con el fin de evitar el combate mientras El Oponente está activamente tratando de ejecutar técnicas permitidas y continuar el combate, El Atleta que está empujando con el cuerpo le será otorgada una penalidad de "Gam-Jeom" por evitar o retrasar el combate.



- j) Un Atleta que busque continuamente el clinch con el fin de evitar o retrasar el combate será penalizado con "Gam-Jeom".

15.4.4 Agarrar o Empujar Al Oponente:

El agarre está definido como agarrar y luego soltar cualquier parte del cuerpo del Oponente, uniforme o equipo de protección con las manos o brazos. Esto también incluye el acto de agarrar el pie o la pierna o el de enganchar la pierna del Oponente con el antebrazo. En una situación de clinch, si el brazo de un Competidor pasa la "línea vertical central" del Oponente, esto será considerado agarrar.

- a) Los Competidores deberán separarse siguiendo la orden de "Fight" del Árbitro en una posición de clinch y si no lo hacen dentro de los tres (3) segundos, un "Gam-Jeom" será otorgado al Competidor pasivo o para ambos Competidores. Un "Gam-Jeom" será otorgado al Competidor que esté agarrando, sujetando o cruzando la línea central vertical del cuerpo del Oponente con el brazo en posición de clinch.

Empujar está definido como empujando al Oponente con las manos, los puños, el hombro o cualquier parte superior del cuerpo. Para empujar, es permitido un impacto rápido y El Competidor debe retirarse del Oponente después de un empujón.

Por empujar, los siguientes actos serán penalizados:

- a) Empujar al Oponente hacia fuera de La Línea Límite.
- b) Empujar al Oponente de manera que le impida la ejecución de una técnica permitida o de cualquier ejecución normal de movimientos tácticos.
- c) Empujar al Oponente cuando no esté en una situación de clinch o no esté ejecutando una técnica permitida o cualquier ejecución normal de movimiento táctico.
- d) En situación de clinch cuando ambos Competidores se empujan hacia afuera y ejecutando una técnica permitida, no se otorgará sanción.
- e) En una situación de clinch cuando un Competidor está empujando con el cuerpo al Oponente con el fin de impedirle la ejecución de técnicas y continuar el combate El Competidor que empuja con el cuerpo se le dará una penalización por empujar. Incluso, si El Oponente está empujando al Competidor con sus brazos.



15.4.5 Elevación De La Pierna

La elevación de la pierna o el movimiento de patada corta no serán penalizados, solo cuando estas sean seguidas con la ejecución de una técnica de puño o de patada.

15.4.6 Golpear Por Debajo De La Cintura:

Esta acción se aplica por golpear cualquier parte por debajo de la cintura, Cuando un ataque por debajo de la cintura es causado por el receptor en el transcurso de un intercambio de técnicas, no será otorgada penalización. Este artículo también se aplica a acciones fuertes de patadas o pisotones en cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el propósito de interferir con la técnica del Oponente.

15.4.7 Atacar Al Oponente Después De “Kalyeo”

- a) La ejecución de técnica después de Kalyeo que resulte con un contacto real con El Oponente
- b) Si la ejecución de la técnica permitida ha iniciado antes del Kal-yeo, el ataque no será penalizado.
- c) En la revisión de La Repetición Instantánea de Video (IVR), el tiempo del Kal-yeo está definido como el momento en que El Árbitro ha completado la señal manual de Kal-yeo (con el brazo completamente extendido) y el inicio de la técnica de patada está definido como el momento en que el pie ejecutante de la técnica está totalmente fuera del piso. En el caso de una técnica de puño la técnica será considerada iniciada cuando el puño inicie su movimiento hacia El Oponente.
- d) Si una técnica después de Kal-yeo no llegó al cuerpo del Oponente pero parece deliberada y maliciosa, El Árbitro podrá penalizar esta conducta con un "Gam-Jeom".

15.4.8 Golpear La Cabeza Del Oponente Con La Mano

Este artículo incluye golpear la cabeza del Oponente con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, las acciones inevitables debido al descuido del Oponente, tales como bajar excesivamente la cabeza o girar el cuerpo sin cuidado, no pueden ser penalizadas por Este Artículo.



15.4.9 Juego Peligroso

El Juego Peligroso incluye golpear la cabeza del Oponente con las manos (puños), brazo, codo o cualquier parte del cuerpo, incluidas las técnicas permitidas enumeradas en **El Artículo 12.1**. El Juego Peligroso no intencional / accidental será penalizado con "Gam-Jeom". El Juego Peligroso no intencional/accidental repetido tres (3) veces dará lugar a la descalificación (DSQ) del Atleta.

El Juego Peligroso debido a un Juego Inseguro del Oponente no puede ser penalizado por Este Artículo. En caso de un golpe a la cabeza, El Árbitro inmediatamente suspenderá el combate de acuerdo con **El Artículo 21**.

En caso de que un Atleta intencionalmente cometa Juego Peligroso y tenga como resultado un golpe a la cabeza, El Árbitro solicitará una repetición de video de la situación y seguidamente decide si la situación fue intencional o no intencional / accidental.

El Juego Peligroso No Intencional / Accidental Es Definido Como:

- Golpear El Hogu, el hombro, etc. y la técnica se desliza hacia arriba golpeando la cabeza debido al movimiento del Oponente.

El Juego Peligroso Intencional Es Definido Como:

- Se muestra que El Atleta está apuntando claramente y golpea la cabeza con su técnica.
- Técnicas con giro o girando golpeando directamente la cabeza.
- El Juego Peligroso intencional está seguido de una sanción de “Gam-Jeom” y una Tarjeta Amarilla.
- En caso de que El Oponente no pueda continuar siguiendo la decisión del Doctor, El Competidor que cometió Juego Peligroso será descalificado (DSQ)

15.4.10 Juego Inseguro

El Juego Inseguro ocurre cuando un Atleta, intencionalmente o no, adopta una postura, evitando las técnicas del Oponente o juega con una táctica de juego en donde la cabeza se convierte en un objetivo e incrementa el riesgo de recibir un golpe en la cabeza. Bloqueando una técnica de manera que golpee la cabeza del Atleta es también considerado Juego Inseguro. Cuando haya un golpe en la cabeza, El Árbitro si no está seguro, solicitará IVR para determinar si la situación involucra un Juego Peligroso o Inseguro.





15.4.11 Cabezazo O Atacar Con La Rodilla:

Este Artículo se refiere a un cabezazo intencional o de atacar con la rodilla cuando se está muy cerca del Oponente. Sin embargo, contactos con la rodilla que ocurran en las siguientes situaciones 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.

15.4.12 Atacar Al Oponente Caído:

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

- El Oponente caído está en un estado inmediato de indefensión.
- El impacto de cualquier técnica que golpea a un Competidor caído será mayor debido a la posición del Competidor.

Este tipo de acciones agresivas hacia un Oponente caído no están de acuerdo con El Espíritu del Taekwondo y como tal, no son apropiadas para las competencias de Taekwondo.

15.4.13 Mala Conducta Del Competidor, Entrenador O Médico / Doctor Del Equipo

Cuando la mala conducta sea cometida por un Competidor o un Entrenador antes de un combate o en el período de descanso, después de los cinco (5) segundos de la finalización del Round, El Árbitro puede declarar inmediatamente la penalización y la penalización se registrará en los resultados del siguiente Round. Sin embargo, El "Gam-Jeom" será registrado en El Round anterior si la acción ocurrió dentro de los cinco (5) segundos de la finalización del Round.



Artículo 16 Round De Oro Y Decisión De Superioridad

- 16.1** En caso de que El Ganador no pueda ser decidido después de finalizado El Round de cinco (5) minutos, será llevado a cabo El Round de Oro de un (1) minuto.
- 16.1.1** Para el sistema de competencia de tres Rounds, en caso de que un Ganador no pueda ser decidido después del tercer (3^{er}) Round, un 4^{to} Round de un minuto será llevado a cabo.
- 16.2** Para la duración en el sistema de competencia de un Round que avance al Round de Oro, todas las puntuaciones obtenidas durante El Round de cinco (5) minutos serán invalidados.
- 16.2.1** En caso de que un combate bajo el sistema de tres (3) Rounds avance al Round de Oro, todas las puntuaciones anteriores obtenidas durante los primeros tres (3) Rounds serán invalidados.
- 16.3** El Primer Competidor en anotar un punto o cuyo Oponente reciba dos (2) "Gam-Jeom" en El Round de Oro será declarado El Ganador.
- 16.4** En caso de que ninguno de Los Competidores haya anotado un punto después de la finalización del Round de Oro, El Ganador será decidido por superioridad basados en los siguientes criterios:
- 16.4.1** El Competidor que haya logrado el mayor número de impactos registrados (pero por debajo del nivel de impacto establecido) por El PSS durante El Round de Oro.
- 16.4.2** Si el número de impactos registrados están empatados, El Atleta que haya anotado más técnicas de pie logrado con puntos técnicos durante El Round de cinco (5) minutos será declarado Ganador.
- 16.4.2.1** El número de técnicas puntuadas serán contabilizadas primero. En caso de que Los Atletas hayan puntuado igual número de técnicas, una técnica de cuatro (4) puntos será contabilizada más alta que una técnica de tres (3) puntos.
- 16.4.3** Si el número de técnicas del pie de tres y cuatro puntos están empatadas, El Competidor que recibió menos Gam-Jeom durante el combate será declarado Ganador.
- 16.4.4** Si los cuatro criterios anteriores están igualados, El Árbitro y Los dos (2) Jueces determinarán la superioridad basándose en el contenido del Round de Oro. **Si La Decisión de Superioridad está empatada entre El Árbitro y Los Jueces, El Árbitro decidirá El Ganador.**





- 16.5** En el caso de que ningún Competidor haya anotado dos (2) puntos después de finalizado El Round de Oro bajo El Sistema de Los tres (3) Rounds, El Ganador será decidido por:
- 16.5.1** El Competidor que haya logrado un mayor número de impactos registrados (pero por debajo del nivel de impacto establecido) por El PSS durante El Round de Oro.
 - 16.5.2** Si el número de impactos registrados por El PSS está empatado, El Competidor que haya ganado más Rounds de los tres primeros Rounds.
 - 16.5.3** Si el número de Rounds ganados está empatado, El Competidor que Haya obtenido el menor número de "Gam-Jeom" durante los cuatro (4) Rounds.
 - 16.5.4** Si Los Competidores están empatados después de los criterios anteriores, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad basados en el contenido del Round de Oro. Si la decisión de superioridad está empatada entre El Árbitro y Los Jueces, El Árbitro declarará al Ganador.
- 16.6** En El Sistema del Mejor de Tres (3), en caso de empate en la puntuación del Round correspondiente, El Ganador del Round será decidido por superioridad basados en los siguientes criterios:
- 16.6.1** El que haya anotado más puntos con patadas con giro o giratoria.
 - 16.6.2** Si tienen la misma puntuación técnica, El Competidor que haya obtenido más puntuación en el orden de mayor valor técnico de la siguiente manera (giratoria, giro, tronco y Gam-Jeom).
 - 16.6.3** Si los puntos de mayor valor están empatados, El Competidor que haya obtenido mayor número de impactos registrados por El PSS.
 - 16.6.4** Si los tres criterios anteriores están igualados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad:
 - a)** En el caso de ser dos (2) Jueces, El Ganador será decidido por El Árbitro y los dos (2) Jueces
 - b)** En el caso de ser tres (3) Jueces, El Ganador será decidido por los tres (3) Jueces excluyendo al Árbitro.



(Interpretación #16.3)

El Ganador será El Atleta que anote el primer punto o cuyo Oponente reciba dos "Gam-Jeom". Un solo "Gam-Jeom" no se contabilizará como un punto para El Oponente durante El Round de Oro. El PSS determinará quién anotó primero en caso de que Los Atletas impacten las técnicas de puntuación válidas al mismo tiempo.

(Interpretación #16.4.1)

En caso de que haya un golpe con un Acto Prohibido al PSS por debajo del nivel de impacto. El Árbitro debe sancionar una falta e invalidar el impacto para el propósito de la superioridad.

(Interpretación #16.4.4)

La Decisión de Superioridad de Los Jueces se basará en el dominio técnico de un Oponente a través del manejo agresivo del combate, el de mayor número de técnicas ejecutadas, el uso de las técnicas más avanzadas tanto en dificultad como en complejidad y la exhibición de la mejor de combatir.

Procedimiento:

El Procedimiento para la decisión de superioridad será el siguiente (excepto para El Sistema al Mejor de Tres (3)):

- 1) Antes del combate, todos Los Oficiales de Arbitraje llevarán con ellos La Tarjeta de Superioridad.
- 2) Cuando un combate se deba decidir por superioridad, El Árbitro declarará "Woo-se-girok (Anotación de Superioridad)".
- 3) Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces anotarán al Ganador dentro de los 10 segundos con la cabeza inclinada, firmarán La Tarjeta y seguidamente la entregarán al Árbitro.
- 4) El Árbitro recogerá todas Las Tarjetas de Superioridad, registrará el resultado final y luego declarará al Ganador.
- 5) Tras la declaración de Ganador, El Árbitro entregará Las Tarjetas al Registrador y El Registrador entregará Las Tarjetas al Delegado Técnico de La Mundial de Taekwondo.



Guía Para Sistema De Arbitraje Al Mejor De Tres (3)

- a) Cuando un Round se deba decidir por superioridad, El Árbitro declarará “Woo-se-girok (Anotación de Superioridad)”.
- b) Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces declaran al Ganador simultáneamente después de la cuenta de tres (3) del Árbitro mediante el uso de la señal de Ganador del Round con la palma de la mano mirando hacia la mesa principal.
 - En caso de haber dos (2) Jueces, El Ganador será decidido por El Árbitro y los dos (2) Jueces.
 - En el caso de haber tres (3) Jueces, El Ganador será decidido por los tres (3) Jueces excepto El Árbitro.
- c) El Jurado de Revisión registrará el resultado final y declarará al Operador del sistema El Ganador del Round.

Tras la declaración del Ganador, El Árbitro declarará Ganador del Round o del combate.



Artículo 17. Decisiones

- 17.1** Ganar Porque El Árbitro Suspende El Combate (RSC).
- 17.2** Ganar Por Puntuación Final (PTF).
- 17.3** Ganar Por Diferencia de Puntos (PTG).
- 17.3.1** En caso de haber treinta (30) puntos de diferencia entre los dos (2) Competidores en cualquier momento durante El Round de cinco (5) minutos, El Árbitro detendrá el combate y declarará al Ganador por Diferencia de Puntos (PTG).
- 17.3.2** El Delegado Técnico del Torneo tendrá derecho a decidir si El Ganar por Diferencia de Puntos (PTG) será implementado o no durante las etapas Eliminatorias, Semifinales y Finales.
- 17.4** Ganar Por Round de Oro (GDP).
- 17.5** Ganar Por Superioridad (SUP).
- 17.6** Ganar Por Abandono (WDR).
- 17.7** Ganar Por Descalificación (DSQ).
- 17.8** Ganar Por Cambio De Clase Deportiva Después De La Primera Actuación (CSC)
- 17.9** Ganar Por Las Faltas Declaradas Por El Árbitro (PUN).
- 17.10** Ganar Por Descalificación Por Comportamiento Antideportivo (DQB)
- 17.11** Ganar Por Exento (BYE)

(Interpretación # 17.1)

El Árbitro Suspende El Combate

El Árbitro Declara RSC En Las Siguietes Situaciones:

- Si un Competidor ha sido derribado con una técnica permitida 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.
- Si un Competidor no puede continuar el combate después de un minuto de tratamiento médico.





-
- Si un Competidor desatiende por tres veces la orden del Árbitro de continuar el combate.
 - Si El Árbitro reconoce la necesidad de parar el combate para proteger la integridad del Competidor.
 - Cuando El Médico Comisionado determine que el combate deba ser detenido debido a una lesión del Competidor que no sean de situaciones de Juego Peligroso o Inseguro.

Cuando un Atleta pierde un combate por RSC, los resultados anteriores en El Torneo serán contabilizados en los resultados del Torneo.

(Interpretación # 17.3.1)

El Atleta que primero logre **treinta (30) puntos** de diferencia sobre El Oponente será declarado Ganador por Diferencia de Puntos (PTG).

(Interpretación # 17.3.2)

Ganar Por Máxima Puntuación (PTS)

El Competidor que primero logre **cuarenta (40) puntos** será declarado El Ganador en cualquier momento durante el combate.

(Interpretación # 17.3.3)

El Delegado Técnico para El Torneo tendrá el derecho de decidir si será implementado ganar por Diferencia de Puntos (PTG) o ganar por Máxima Puntuación (PTS) durante las etapas Eliminatorias, Semifinales y Finales.

(Interpretación # 17.6)

Ganar Por Abandono:

El Ganador es determinado por la retirada del Oponente.

- Cuando un Atleta 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.
- Cuando un Atleta ha sido golpeado en la cabeza debido a un Juego Peligroso involuntario y El Médico encargado lo autoriza continuar, pero se niega a hacerlo.
- Cuando un Atleta ha sido golpeado en la cabeza por un Juego Peligroso no intencional / accidental y es decidido por El Médico Comisionado que El Atleta no puede continuar.





- Cuando un Atleta ha sido golpeado en la cabeza por Juego Inseguro y El Médico encargado decide que El Atleta no puede continuar.

Cuando un Atleta se retira (WDR) de un combate, los resultados de los combates anteriores del Torneo serán contabilizados en los resultados del Torneo.

(Interpretación # 17.7)

Ganar Por Descalificación:

Este resultado es determinado por el fracaso del Competidor en el pesaje o cuando un Competidor no se presenta en El Escritorio de llamados del Atleta después del tercer llamado.

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

- **En Caso De Que Los Atletas No Hayan Pasado O Demostraron Su Peso:**

El resultado será reflejado en la hoja de sorteo y la información será proporcionada a Los Oficiales Técnicos y a todas Las Personas pertinentes, no serán asignados Árbitros para este combate. Los Oponentes de Los Atletas que no se pesaron o no demostraron su peso no necesitarán presentarse al Área de Combate para competir.

- **En Caso De Que Un Atleta Pase El Pesaje, Pero No Se presenta Al Escritorio De Llamados De Atletas:**

El Árbitro asignado y El Oponente deberán ingresar al Área de Combate (FOP) y esperar en su posición hasta que El Árbitro lo declare ganador del combate. El procedimiento detallado está estipulado en **El Artículo 11.4**.

- Cuando un Atleta haya cometido Juego Peligroso involuntariamente por tres (3) veces en el mismo combate.

Cuando un Atleta haya sido DSQ en un combate, no le será permitido competir más en El Torneo. Los resultados de los combates anteriores, si los hubiere, en el mismo torneo le serán contabilizados.

(Interpretación # 17.8)

Ganar Por Cambio De Clase Deportiva Después De La Primera Presentación:

Cuando un Atleta tiene un cambio en su Clase Deportiva a una Clase Deportiva diferente después de la primera presentación, El Oponente pasará a la siguiente ronda. El Oponente será declarado ganador por cambio de Clase Deportiva después de su primera presentación (CSC).





(Interpretación # 17.9)

Ganar Por Las Declaraciones Punitivas Del Árbitro

El Árbitro declara PUN en la siguiente situación:

- Si un Competidor ha acumulado diez (10) "Gam-Jeom".

(Interpretación # 17.10)

Ganar Por Descalificación De Conducta Antideportiva (DQB)

La DQB será declarada en las siguientes situaciones:

- Cuando un Competidor hace trampa en el proceso del pesaje.
- Si se determina que un Competidor manipula el sensor(s) o el sistema de puntuación del PSS.
- Cuando un Competidor es hallado infractor de Las Reglas Antidopaje de La WT.
- En caso de que un Atleta intencionalmente haya cometido Juego Peligroso que resulte en que El Oponente no pueda continuar el combate. El Oponente ganará el combate por descalificación de Conducta Antideportiva (DQB). El Atleta también recibirá una sanción por Mala Conducta y una Tarjeta Amarilla por Juego Peligroso Intencional.
- En caso de que El Médico comisionado esté convencido de que un Atleta está fingiendo una lesión y/o un golpe en la cabeza para ganar el combate.
- Si un Competidor o Entrenador se niega a seguir las órdenes del Árbitro, a cumplir con Las Reglas de Competencia o comete otro comportamiento de conducta grave, incluida una protesta inapropiada.

Todos los resultados de un Competidor que pierda por DQB serán eliminados. En consecuencia, los resultados de cualquier otro Competidor que se vean afectados por La DQB serán corregidos.

Explicación Del Sistema Al Mejor De Tres (3)

En El Sistema al Mejor de Tres (3) las decisiones seguirán el procedimiento del **Artículo 17:**

- Ganar Porque El Árbitro detiene el combate (RSC)
- Ganar Por Puntuación Final (PTF)
- Ganar Por Abandono (WDR)
- Ganar Por Descalificación (DSQ)
- Ganar Por Descalificación De Conducta Antideportiva (DQB)





Artículo 18. Derribo

Un Derribo Será Declarado Cuando Una Técnica Permitida Sea Asestada En Un Área Permitida Y:

- 18.1** Cuando cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies toque el suelo debido al poder de una técnica permitida del Oponente en las áreas permitidas.
- 18.2** Cuando un Competidor sea tambaleado y no demuestre la intención o capacidad de continuar como resultado de la técnica legal del Oponente en las áreas permitidas.
- 18.3** Cuando El Árbitro juzgue que El Competidor no puede continuar como resultado de haber sido golpeado por una técnica permitida en un área permitida.

(Interpretación # 18)

Derribo:

Esta es la situación en la cual un Competidor cae al suelo, tambaleado, sangra o no puede responder adecuadamente a los requerimientos del combate debido a un golpe. Incluso, en ausencia de estas indicaciones, El Árbitro podrá interpretar un derribo, como la situación en la que, como resultado del contacto sería peligroso continuar o cuando haya una situación de dudas con la seguridad de un Competidor.



Artículo 19. Procedimiento En Caso De Un Derribo

- 19.1** Cuando Un Atleta sea derribado como resultado de una técnica permitida asestada por El Oponente en un área permitida, El Árbitro tomará las siguientes medidas:
- 19.1.1** El Árbitro mantendrá al Oponente alejado del Atleta derribado con la declaración de “Kalyeo (Separarse)”.
 - 19.1.2** El Árbitro primero deberá comprobar el estado del Atleta derribado y contar en voz alta desde “Ha-nah (uno)” hasta “Yeol (diez)” con un (1) segundo de intervalo hacia El Atleta derribado, realizando las señales de mano indicando el transcurrir del tiempo.
 - 19.1.3** En caso de que El Atleta derribado se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el combate, El Árbitro deberá continuar contando hasta “Yeo-dul (ocho)” para la recuperación del Atleta. El Árbitro seguidamente deberá determinar si El Atleta está recuperado y de ser así, continuará el combate con la declaración de “Kye-sok (Continuar)”.
 - 19.1.4** Cuando un Atleta que haya sido derribado no pueda demostrar la voluntad de reanudar el combate a la cuenta de “Yeo-dul (ocho)”, El Árbitro anunciará al Oponente Ganador por RSC (Árbitro Suspende El Combate).
 - 19.1.5** El conteo será continuado incluso después de haber finalizado El Round o expirado el tiempo del combate.
 - 19.1.6** En caso de que ambos Atletas estén derribados, El Árbitro seguirá contando mientras que uno de Los Atletas no se haya recuperado lo suficiente.
 - 19.1.7** En caso de que ambos Atletas estén derribados y ambos Atletas no logren recuperarse a la cuenta de “Yeol (diez)”, El Ganador será decidido por la puntuación del combate antes de haber ocurrido el derribo.
 - 19.1.8** Cuando sea determinado por El Árbitro que un Atleta no puede continuar, El Árbitro podrá decidir El Ganador sin contar o durante el conteo.



- 19.2** Cualquier Atleta que no pudiera continuar el combate como resultado de una seria lesión en cualquier parte del cuerpo no puede entrar en competencia dentro de treinta (30) días sin la aprobación del Comité Médico de La WT después de la presentación de una declaración del Médico designado por La Asociación Nacional Miembro correspondiente.
- 19.2.1** Excepto por una emergencia médica, cualquier Atleta con alguna lesión seria debe ser evaluado por El Médico del lugar y confirmado por El Presidente Médico (MC) de La Sala Médica inmediatamente después del combate.
- 19.2.2** Cualquier Atleta que haya tenido un Knock-Out debido a una lesión en la cabeza debe ser revisado por El Médico en la sala médica como es explicado en Las Reglas Médicas de La WT. Un Médico de la sala debe realizar un SCAT5 en El Competidor lesionado para el diagnóstico de una conmoción cerebral en caso de una lesión en la cabeza dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la lesión en la cabeza.
- 19.2.3** Cualquier Atleta que haya sido diagnosticado con una conmoción cerebral basado en la evaluación con SCAT5 recibirá una suspensión de cuarenta y cinco (45) días.
- 19.2.4** Cualquier Atleta que haya tenido dos (2) conmociones cerebrales dentro de un período de 90 días obtendrá automáticamente una suspensión de 90 días. Cualquier Atleta que sufriera tres (3) conmociones cerebrales dentro de los doce (12) meses (un año) recibirá una suspensión de doce (12) meses (un año).

(Interpretación # 19.1.1)

Mantener Al Oponente Alejado:

En esta situación, El Oponente de pie retornará a la marca respectiva del Atleta. Sin embargo, si El Atleta derribado está sobre o cerca de la marca del Atleta Oponente, El Oponente deberá esperar en La Línea Límite frente a la silla de su Entrenador.

El Árbitro debe estar preparado en todo momento para la ocurrencia repentina de un derribo o situación donde El Atleta sea tambaleado, el cual es caracterizado usualmente por un impacto acompañado de un golpe poderoso.



(Interpretación # 19.1.3)

En Caso De Que El Atleta Derribado Se Levante Durante El Conteo Del Árbitro Y Desea Continuar El Combate:

El propósito principal del conteo es el de proteger al Atleta. Incluso si El Atleta 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.

➤ **Contar Desde Uno Hasta diez:**

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

(Interpretación # 19.1.3)

El Árbitro Debe Seguidamente Determinar Si El Atleta Se Ha Recuperado Y De Ser Así, Reanuda El Combate Con La Declaración De “Kye-sok”:

El Árbitro deberá determinar la capacidad del Atleta para continuar mientras cuenta hasta ocho. La confirmación final de la condición del Atleta después de contar hasta ocho es únicamente procedimental y El Árbitro no debe innecesariamente perder tiempo antes de la reanudación del combate.

(Interpretación # 19.1.4)

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

El Atleta expresará la voluntad de continuar el combate haciendo los gestos varias veces en posición de combate con los puños cerrados. Si El Atleta no puede demostrar estos gestos a la cuenta de “Yeo-dul”, El Árbitro debe declarar al Oponente Ganador después de contar primero “A-hop” y “Yeol”. El expresar la voluntad de continuar después de contar “Yeo-dul” no puede ser considerado válido. Incluso, si El Atleta expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul”, El Árbitro puede continuar el conteo y podrá declarar por encima del Competidor si determina que El Atleta es incapaz de reanudar el combate.

(Interpretación # 19.1.4)

Cuando un Atleta sea derribado por un poderoso golpe puntuable 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 Atleta después de contar hasta “Yeo-dul” como consecuencia de fallar en la observación de esa condición durante la administración del conteo.
 - II. Cuando El Atleta se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeo-dul” y expresa la voluntad de continuar y El Árbitro percibe claramente las condiciones del Atleta, pero la reanudación se ve impedida por la exigencia de un tratamiento médico, El Árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kyesok” e inmediatamente después declarar “Kalyeo” y “Kyeshi” y luego seguir los procedimientos del **Artículo 21**.
-



Artículo 20. Procedimiento En Caso De Un Golpe En La Cabeza

En combate de Para-Taekwondo, todas las técnicas a la cabeza han sido prohibidas para garantizar la seguridad de Los Atletas. Un golpe en la cabeza está definido como impactar la cabeza con la mano (puño), brazo, codo o cualquier otra parte del cuerpo, incluidas las técnicas permitidas enumeradas en **El Artículo 12.1**.

20.1 Procedimiento En Caso De Un Golpe En La Cabeza

- 20.1.1 El Árbitro mantendrá al Oponente alejado del Atleta que fue golpeado en la cabeza con la declaración de "Kal-yeo" y "Kyeshi".
- 20.1.2 En caso de que El Árbitro determine que El Atleta puede continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok" (continuar) después de haber sancionado al Oponente de acuerdo con **El Artículo 15**.
 - 20.1.2.1 El Árbitro si no está seguro solicitará IVR para determinar si la situación se relaciona con un Juego Peligroso o Juego Inseguro.
- 20.1.3 En caso de que El Árbitro tenga cualquier duda sobre el estado del Atleta y su capacidad para continuar, El Médico encargado será llamado para que tome una decisión final.
- 20.1.4 En caso de que El Médico encargado decida que El Atleta puede continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok" (continuar) después de haber sancionado de acuerdo con **El Artículo 15**.
- 20.1.5 En caso de que El Médico encargado decida que no es seguro continuar para El Atleta que recibió el golpe en la cabeza por Juego Involuntario / accidental, El Atleta será retirado (**WDR**) después de haber sancionado al Oponente por Juego Peligroso de acuerdo con **El Artículo 15**.
- 20.1.6 En caso de un Atleta que haya sido golpeado en la cabeza y sea determinado por El Médico encargado como capaz de continuar pero se niega a hacerlo, será considerado retirado (WDR).
- 20.1.7 Si El Médico encargado está convencido de que El Atleta está fingiendo una lesión o un golpe a la cabeza, entonces El Atleta que fue golpeado en la cabeza será descalificado por conducta antideportiva (DQB) y El Oponente será declarado El Ganador.





- 20.1.8** En caso de que el golpe en la cabeza sea el resultado de un Juego Inseguro del Atleta que recibió el golpe en la cabeza la sanción no será otorgada al Oponente.
- 20.1.8.1** En caso de que El Médico encargado decida que no es seguro para El Atleta que recibió el golpe en la cabeza continuar como resultado de un Juego Inseguro, El Oponente será declarado El Ganador por abandono (WDR).
- 20.1.8.2** En caso de que El Médico encargado decida que El Atleta está capacitado para continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok" después de haber declarado la falta al Atleta por Juego Inseguro de acuerdo con **El Artículo 15**.
- 20.1.9** En caso de que un Atleta se caiga y se golpee su cabeza en el tapizado como el resultado de una acción normal, sin la participación de Actos Prohibidos por parte del Atleta o del Oponente, El Médico encargado determinará si El Atleta puede continuar.
- 20.1.9.1** En caso de que El Médico encargado decida que no es seguro para El Atleta continuar El Oponente será declarado El Ganador por abandono (WDR).
- 20.1.9.2** En caso de que El Médico encargado decida que El Competidor puede continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok".
- 20.2** El Médico encargado podrá tomar más tiempo que el tiempo prescrito de un (1) minuto para lesión para determinar si un Atleta puede continuar o no con seguridad el combate. Esto sólo se aplica para golpe a la cabeza.
- 20.2.1** Antes de que expire el tiempo para una lesión prescrito de un (1) minuto, El Árbitro deberá preguntarle al Médico encargado si necesita más tiempo.
- 20.2.2** En caso de que El Médico encargado necesite más tiempo El Árbitro declarará "Shigan" cuando expire el tiempo de lesión de un (1) minuto.
- 20.2.3** En caso de que El Médico encargado determine que El Atleta no puede continuar **Los Arts. 20.1.1 y 20.1.5** serán aplicados.
- 20.2.4** En caso de que El Médico encargado determine que El Atleta puede continuar **Los Arts. 20.1.2 y 20.1.4** serán aplicados.
- 20.3** Cualquier Atleta que haya sufrido un golpe en la cabeza está sujeto al **Artículo 19.2**.





(Interpretación # 20.1.4)

No está permitido que Médicos del Equipo determinen si El Atleta puede o no continuar. Esta decisión solo puede ser tomada por El Médico encargado del Torneo.



Artículo 21. Procedimiento De Suspensión Del Combate

- 21.1** Cuando un combate deba ser detenido debido a la lesión de uno o ambos Atletas, El Árbitro tomará las medidas prescritas a continuación.
- 21.1.1** El Árbitro suspenderá el combate con la declaración de “Kal-yeo” y ordenará Al Registrador suspender el tiempo anunciando “Kyeshi” (suspender).
- 21.1.2** El Árbitro le permitirá al Atleta un minuto para recibir los primeros auxilios por El Médico de La Comisión; El Árbitro podrá 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.
- 21.1.2.1** El Médico encargado puede solicitar más tiempo (hasta dos minutos), de ser necesario.
- 21.1.2.2** Si no hay un Médico Comisionado, El Médico del Equipo o un Jefe Médico disponible, cualquier Médico (o asociado Médico) cerca del Área puede ser solicitado para que le brinde al Atleta los primeros auxilios.
- 21.1.3** Si un Atleta lesionado no puede retornar al combate después de un minuto, El Árbitro declarará al Oponente Ganador.
- 21.1.4** En caso de que la reanudación del combate sea imposible después de un minuto, El Atleta causante de la lesión por un Acto Prohibido será penalizado con "Gam-Jeom" y será declarado Perdedor por Descalificación (DSQ).
- 21.1.5** 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.
- 21.1.6** Si El Árbitro determina que el dolor de un Atleta no es severo El Árbitro declarará "Kalyeo" y dará la orden de reanudar el combate con la expresión "Stand-up". Si El Atleta se rehúsa continuar el combate después de que El Árbitro le dé la orden de " Stand-up " por tres veces, El Árbitro declarará el combate (RSC) "Árbitro suspende el combate".
- 21.1.7** Si El Árbitro determina que el dolor de un Atleta es severo, El Árbitro le permitirá al Atleta recibir tratamiento de primeros auxilios durante un minuto después de "Kyeshi". El Árbitro podrá permitir que El Atleta reciba tratamiento de primeros auxilios incluso después de haber dado la orden de "Stand-up".





21.1.8 Detener El Combate Debido A Una Lesión

Un Atleta que continúe el combate con dolor y demuestre el dolor de la misma manera que la primera vez o más severo, El Árbitro consultará con El Médico encargado de La WT asignado para la competencia, quien podrá asesorar al Árbitro para detener el combate y declarar al lesionado Perdedor por Abandono (WDR).

- 21.2** En una situación que justifique la suspensión del combate por razones diferentes a una lesión, El Árbitro declarará "Shigan (Tiempo)" y reanudará el combate con la declaración de "Kyesok (Continuar)".

(Interpretación # 21.1)

Cuando El Árbitro Determina Que El Combate No Puede Continuar Debido A Una Lesión O Cualquier Otra Situación De Emergencia, Podrá Tomar Las Siguietes Medidas:

- I** Si la situación es crítica, tales como un Atleta perdiendo el conocimiento o que sufriendo una grave lesión y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben ser administrados inmediatamente de primero y el combate será finalizado. En este caso, el resultado del combate será decidido de la siguiente manera:
- El Atleta 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 Oponente 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 decidido por la puntuación antes de la suspensión del combate. Si la suspensión ocurre antes de finalizar El Primer Round, el combate será invalidado.
- II Si El Tratamiento De Primeros Auxilios Es Necesario Para Una lesión, El Atleta Puede Recibir Tratamiento Necesario Dentro De Un Minuto Después De La Declaración De "Kyeshi".**
- a) Orden Para Reanudar El Combate**
- Es la decisión del Árbitro, después de consultar con El Médico de La Comisión, si es o no posible que El Atleta reanude el combate. El Árbitro puede en cualquier momento ordenar al Atleta reanudar el combate dentro del minuto. El Árbitro puede declarar a cualquier Atleta que no cumpla la orden de reanudar el combate El Perdedor del combate por Abandono (WDR).
-



-
- b) Mientras El Atleta está recibiendo tratamiento médico o está en proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kyeshi", El Árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo con intervalos de cinco segundos. Cuando El Atleta no pueda retornar a La Marca del Competidor al final del período de un minuto, el resultado del combate debe ser declarado.
 - c) Después de la declaración de "Kyeshi", el intervalo de tiempo de un minuto debe ser contabilizado desde el momento en que El Médico encargado ingrese al Área o después de esperar al Médico Comisionado hasta por 10 segundos, si no está disponible para El Área. Sin embargo, cuando un tratamiento médico sea requerido, pero El Médico está ausente o un tratamiento adicional sea necesario, el tiempo límite de un minuto puede ser suspendido a criterio del Árbitro.
 - d) Si la reanudación del combate es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado de acuerdo con **El Sub-Artículo "I" de este Artículo.**

III Si Ambos Atletas quedan Incapacitados Y No Puedan Reanudar El Combate Después De Un Minuto O Se Presentan Condiciones De Urgencia, El Resultado Del Combate Será Decidido De Acuerdo Con Los Sigüientes Criterios:

- Si el resultado es por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con " Gam-Jeom " para un Atleta esa Persona será La Perdedora por Descalificación (DSQ).
 - Si el resultado no está relacionado con ningún Acto Prohibido de ser penalizado con "Gam-Jeom", el resultado del combate será determinado por la puntuación en el momento de la suspensión del combate. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes de finalizar el combate el combate será invalidado y El Delegado Técnico determinará el momento apropiado para reprogramar el combate. El Atleta que no pueda reanudar el combate será considerado de haberse retirado (WDR) del combate.
 - Si el resultado es por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizados con "Gam-Jeom" para ambos Atletas, entonces ambos Atletas perderán por Descalificación (DSQ).
-



(Interpretación # 21.2)

La Situación, La Cual Justifique La Suspensión Del Combate Más Allá De Los Procedimientos Prescritos Anteriormente, Serán Tratados De La Siguiete Manera:

- I.** Cuando circunstancias incontrolables requieran la suspensión del combate, El Árbitro suspenderá el combate de acuerdo con Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo de La WT.
 - II.** Si el combate es suspendido antes de finalizado el combate, el combate será reanudado cuando sea realizable y se llevará a cabo con el tiempo y el resultado desde el punto en que fue suspendió el combate.
 - III.** En caso de problemas técnicos, El Árbitro suspenderá el combate y solicitará IVR y solicitará al TA que verifique el archivo LOG para averiguar la situación y hora en que ocurrió el problema técnico para que el combate pueda ser reanudado desde la misma situación y hora.
-



Artículo 22. Oficiales Técnicos

22.1 Delegado Técnico (DT)

21.1.1 Requisitos

En general, El Presidente, Vicepresidente o Miembro del Comité de Para-Taekwondo de La WT será designado DT para Los Eventos promovidos por La WT. Sin embargo, El Presidente de La WT puede nombrar a otro DT calificado por recomendación del Secretario General de La WT en caso de que Los Presidentes no estén disponibles.

21.1.2 Funciones:

- El DT es el responsable de garantizar que Las Reglas de Competencia del Para-Taekwondo y El Manual Técnico de La WT sean aplicados correctamente.
- EL DT presidirá la reunión de Los Jefes de Los Equipos y la sesión de Los Sorteos de Los Grupos.
- El DT aprueba los resultados del sorteo y el pesaje de las competencias, antes de que ellas sean publicadas.
- El DT tiene el derecho de tomar decisiones finales en El Área de Competencia y en general sobre los asuntos técnicos de las competencias en consulta con La Comisión Supervisora de La Competencia (CSB).
- El DT tomará decisiones finales sobre cualquier asunto relacionado con las competencias no prescritas en Las Reglas de Competencia.
- El DT se desempeñará como Presidente de La Comisión Supervisora de La Competencia.

22.2 Miembros De La Comisión Supervisora De La Competencia (CSB)

22.2.1 Requisitos:

Los Miembros de La CSB serán nombrados por El Presidente de La WT bajo recomendación del Secretario General, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento de Para-Taekwondo y de las competencias de Taekwondo.





22.2.2 Composición:

La CSB estará compuesta por un Presidente y no más de cuatro (4) Miembros para Los Campeonatos promovidos por La WT. El Presidente y El Vicepresidente del Comité de Para-Taekwondo de La WT y un Representante Médico comisionado, así como 2 Oficiales recomendados por El Comité de Para-Taekwondo serán nombrados por El Presidente de La WT bajo recomendación del Secretario General. La composición, Sin embargo, podrá ser ajustada por El Presidente, de ser necesario.

22.2.3 Funciones:

- La CSB asistirá al DT en la competencia, en los asuntos técnicos y deben garantizar que las competencias se lleven a cabo de conformidad con la programación y las reglas de La WT.
- La CSB evaluará las actuaciones del Jurado Revisor y de Los Oficiales de Arbitraje.
- La CSB también al mismo tiempo actuará como Comité Extraordinario de Sanciones durante las competencias con respecto a los asuntos administrativos de la competencia.

22.3 Médico Comisionado (MC)

22.3.1 Requisitos:

El Miembro del Comité de Para-Taekwondo a cargo de los asuntos médicos o en caso de que no esté disponible, El Presidente o Miembro del Comité Médico de La WT, en caso de que sea Médico, será designado como Médico Comisionado para Los Eventos de La WT. Sin embargo, El Presidente de La WT podrá designar a otra Persona calificada como Médico Comisionado por recomendación del Secretario General de La WT en caso de que no haya ningún Miembro disponible del Comité Médico de La WT.

22.3.2 Funciones:

El CD. es responsable de garantizar que los servicios médicos y de emergencia funcionen de acuerdo con las reglas de La WT y que El Equipo Médico y Voluntariado estén entrenados en Los Procedimientos de La WT. El CD también será llamado para tomar decisiones finales si Los Atletas pueden o no continuar después de una lesión.





22.4 Jurado Revisor (JR)

22.4.1 Requisitos:

Tener El Certificado de Árbitro Internacional de Para-Taekwondo registrado por La Mundial de Para-Taekwondo. El JR será designado por El Presidente de Árbitros del Torneo entre aquellos Árbitros Internacionales experimentados y altamente calificados.

Composición:

Un (1) JR será asignado por cada cancha.

22.4.2 Funciones:

- El JR revisará La Repetición Instantánea del Video e informará Al Árbitro de la decisión dentro de los veinte (20) segundos.
- El JR mantendrá monitoreado el marcador durante el combate de si la puntuación, las penalizaciones y el tiempo están publicando correctamente y de notificar inmediatamente al Árbitro de cualquier problema en este sentido.
- Notificar al Árbitro del inicio o detención del combate en estrecha comunicación con El Operador del Sistema y El Registrador. Si es utilizado un TA, esta tarea será manejada por El TA.
- Registrar manualmente todos las puntuaciones, penalizaciones y los resultados del IVR. Si es utilizado un TA, esta tarea será manejada por El TA.

22.5 Oficiales De Arbitraje

22.5.1 Requisitos:

Tener El Certificado de Árbitro Internacional de Para-Taekwondo registrado por La Mundial de Para-Taekwondo.

22.5.2 Deberes:

22.5.2.1 Del Árbitro

22.5.2.1.1 El Árbitro tendrá el control sobre el combate.

22.5.2.1.2 El Árbitro declarará “Shi-jak”, “Keu-man”, “Kal-yeo”, “Kye-sok”, “Kye-shi”, "Shi-gan" Ganador, Perdedor, Deducción de Puntos, Sanciones, Avisos y retiradas. Todas las declaraciones del Árbitro serán hechas después de que los resultados estén confirmados.





22.5.2.1.3 El Árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientes de acuerdo con las reglas establecidas.

22.5.2.1.4 En principio, El Árbitro no otorgará puntos. Sin embargo, si El Árbitro o uno de Los Jueces levanta su mano porque un punto no fue anotado, entonces El Árbitro convocará a una reunión con Los Jueces y podrá solicitar IVR en caso de que El Entrenador no tenga una cuota de IVR. Si se establece que los dos Jueces están de acuerdo, el resultado puede ser revisado.

22.5.2.1.5 En el caso como está definido por **El Artículo 16**, la decisión de superioridad será tomada por Los Oficiales de Arbitraje después de finalizado El Round de Oro. En caso de una configuración de 3 Jueces, si se encuentra que dos (2) Jueces solicitan un cambio de la decisión, El Árbitro debe aceptar y corregir la decisión.

22.5.2.2 De Los Jueces:

22.4.2.2.1 Los Jueces anotarán inmediatamente los puntos válidos.

22.4.2.2.2 Los Jueces expresarán sus opiniones con franqueza cuando les sean solicitadas por El Árbitro.

22.5.2.3 Asistente Técnico (TA)

22.5.2.3.1 El TA mantendrá monitoreado el marcador durante el combate de si la puntuación, las penalizaciones y el tiempo estén correctamente publicitados y notificar inmediatamente al Árbitro de cualquier problema en este sentido.

22.5.2.3.2 El TA notificará al Árbitro el inicio o la detención del combate en estrecha comunicación con El Operador del sistema y El Registrador.

22.5.2.3.3 El TA registra manualmente todas las puntuaciones, penalizaciones y resultados de La IVR en la hoja del TA.





22.5.3 Composición De Los Oficiales De Arbitraje Por Área:

22.5.3.1 El Equipo de Oficiales estará compuesto de un (1) Árbitro y dos (2) Jueces.

22.5.3.2 El Equipo de Oficiales bajo un sistema de tres (3) Jueces estará compuesta por un (1) Árbitro y tres (3) Jueces.

22.5.4 Asignación de Los Oficiales de Arbitraje:

22.5.4.1 La asignación de Los Árbitros y Los Jueces será hecha después de que el horario del combate sea fijado.

22.5.4.2 Los Árbitros y Los Jueces con la misma Nacionalidad de cualquiera de los dos Competidores no serán asignados en dichos combates. Sin embargo, una excepción puede ser hecha con Los Jueces cuando el número de Oficiales de Arbitraje sea insuficiente.

22.5.5 Responsabilidad Por Las Decisiones:

Las decisiones tomadas por Los Árbitros y Jueces serán definitivas y Ellos serán responsables ante El Comité Supervisor de La Competencia por el contenido de tales decisiones.

22.5.6 Uniformes:

22.5.6.1 Los Árbitros y Los Jueces usarán el uniforme designado por La WT.

22.5.6.2 Los Árbitros Oficiando no pueden tomar ni portar ningún material en El Área de Combate que pudiere interferir con el combate. De ser necesario, el uso de teléfonos móviles por Los Oficiales de Arbitraje en el terreno de competencia podrá ser restringido.

22.6 Registradores:

EL Registrador, llevará el tiempo del combate, períodos de espera, suspensiones, y también registrará y publicará todos los puntos obtenidos y / o las sanciones.

(Explicación)

Los Oficiales de Arbitraje deben permanecer en un hotel separado para evitar cualquier contacto con Los Oficiales de Los Equipos. El hotel deberá estar localizado al menos a 20 minutos de distancia en automóvil al lugar de la competencia.





(Interpretación # 22.1 Y 22.2)

El DT podrá reemplazar o sancionar a Los Oficiales de Arbitraje en consulta con La CSB en caso de que Los Oficiales de Arbitraje hayan sido asignados erróneamente, cuando sea juzgado que cualquiera de Los Oficiales de Arbitraje asignados haya dirigido injustamente un combate o haya cometido repetidamente errores injustificables.

(Interpretación # 22.5)

Los detalles de los requisitos, deberes, organización, etc. de Los Oficiales de Arbitraje, seguirán Las Regulaciones de La WT sobre Los Árbitros Internacionales en Combate de Para-Taekwondo.

(Guía Para Oficiar # 22.5)

En caso de que cada Juez otorgue respectivamente diferente puntuación por una técnica permitida de patada en el área de puntuación, por ejemplo, un Juez da un punto, otro da dos puntos y el otro no da punto, ningún punto será reconocido como punto válido o en caso de que El Registrador cometa errores en el tiempo, en la puntuación o en las penalizaciones, cualquiera de Los Jueces podrá indicar el error y solicitar la confirmación entre Los Jueces. Entonces, El Árbitro puede declarar “Kalyeo” (Parar) seguido por “Shigan” (tiempo) para detener el combate y reunir a Los Jueces para solicitarles su opinión, tras deliberar, El Árbitro debe publicar la decisión. En caso de que un Entrenador solicite La Revisión de Video por el mismo caso en la que uno de Los Jueces solicitó para una reunión entre Los Oficiales de Arbitraje, El Árbitro deberá primero reunirse con Los Jueces antes de tomar la solicitud del Entrenador. Si se ha decidido corregir la decisión, El Entrenador deberá permanecer sentado sin utilizar La Cuota de Apelación. Si El Entrenador sigue de pie solicitando La Revisión de Video, El Árbitro tomará la solicitud del Entrenador.



Artículo 23. Reproducción Instantánea De Video (IVR)

- 23.1** En caso de que haya una objeción a un juicio de uno de Los Oficiales de Arbitraje durante el combate, El Entrenador de un Atleta puede hacerle una solicitud al Árbitro para una inmediata Revisión de Repetición del Video. El Entrenador puede solicitar una Revisión de Video para lo siguiente:
- 23.1.1** Penalización contra El Oponente por los casos de caídas, cruzar La Línea Límite, atacar al Oponente después de “Kal-yeo” o atacar al Oponente caído.
 - 23.1.2** Invalidación de la penalización otorgada al Atleta por Juego Peligroso debido a un caso de Juego Inseguro del Oponente o *viceversa*.
 - 23.1.3** Validación o invalidación de puntos técnicos.
 - 23.1.4** Cualquier penalización contra su propio Competidor.
 - 23.1.5** Cualquier mal funcionamiento mecánico o error en el manejo del tiempo.
 - 23.1.6** Cuando El Árbitro olvidó invalidar punto(s) después de que fue otorgado un "Gam-Jeom" por Acto Prohibido.
- 23.2** Cuando un Entrenador apela, El Árbitro se acercará Al Entrenador y le preguntará el motivo de la apelación. No será admitida ninguna apelación sobre los puntos obtenidos con las técnicas de puntuación válidas con los pies sobre El PSS de tronco. El alcance de la solicitud de Reproducción Instantánea de Video está limitado únicamente para una acción que haya ocurrido dentro de los cinco (5) segundos desde el momento de la solicitud del Entrenador. Una vez que El Entrenador eleva La Tarjeta Azul o Roja para solicitar una Reproducción Instantánea de Video, será considerado que El Entrenador ha utilizado El Recurso de Apelación asignado bajo cualquier circunstancia a menos que la reunión de Los Jueces satisfaga al Entrenador.
- 23.3** El Árbitro solicitará Al Jurado Revisor para que revise La Reproducción Instantánea del Video. El Jurado Revisor, quien no debe ser de la misma Nacionalidad de la de uno de Los Competidores, revisará La Reproducción del Video.
- 23.4** Después de revisar La Reproducción Instantánea del Video, El Jurado Revisor informará Al Árbitro de la decisión final dentro de los veinte (20) segundos después de recibida la solicitud.





- 23.5** Al Entrenador le será asignada una (1) cuota de apelación para la solicitud de una Reproducción Instantánea de Video por cada combate. Sin embargo, basados en el tamaño y nivel del Campeonato, El Delegado Técnico podrá 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 correcta, El Entrenador conservará el derecho de seguir apelando en el combate pertinente.
- 23.6** La decisión del Jurado Revisor es definitiva y no serán aceptadas más apelaciones durante el combate o protestas después del combate.
- 23.7** En caso de que haya un error claro en la decisión de Los Oficiales de Arbitraje sobre la identificación de un Competidor o errores en el sistema de puntuación, cualquiera de Los Jueces podrá solicitar la revisión y corregir la decisión en cualquier momento durante el combate. **Si es decidida la corrección, tiene que tener lugar antes del siguiente combate para El Ganador del combate en cuestión.**
- 23.8** En caso de una apelación exitosa, El Comité Supervisor de Competencia podrá investigar el combate al final del día de la competencia, y de ser necesario, tomará acciones disciplinarias contra Los Oficiales de Arbitraje involucrados.
- 23.9** En los últimos diez (10) segundos de la duración de un Round del combate y en cualquier momento durante El Round de Oro, cualquiera de Los Jueces puede pedir una revisión para la corrección de puntuación cuando un Entrenador no tenga La Cuota de Apelación.



Artículo 24. Sanciones

- 24.1** El Presidente, Secretario General o El Delegado Técnico de La WT podrán solicitar que sea convocado en el lugar al Comité Extraordinario de Sanciones, para deliberar, cuando conductas inapropiadas pudieran haber sido cometidas por un Entrenador, Atleta, Oficial y / o cualquier Miembro de una Asociación Nacional Miembro (ANM).
- 24.2** El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará el asunto y citará a La(s) Persona(s) implicada(s) para la confirmación de los hechos.
- 24.3** El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará el asunto y determinará las acciones disciplinarias a imponer. El resultado de la deliberación será inmediatamente anunciado al público. **Si hay un hallazgo de infracción, una decisión por escrito, incluidos los hechos relevantes, reglas, evidencia de soporte (tales como declaraciones de Testigos), la sanción impuesta y la justificación, será entregada a la parte sancionada a la mayor brevedad posible y una copia será incluida en el informe del Delegado Técnico.**
- 24.4 Posibles Violaciones Sobre La Conducta De Un Competidor**
- 24.4.1** Rehusar la orden del Árbitro para finalizar los procedimientos del combate, incluyendo, entre otros, saludar al Oponente al final del combate o de participar en la declaración del ganador.
- 24.4.2** Lanzar las pertenencias o equipamientos (Protector de cabeza, guantes, etc.) como una expresión de desacuerdo con el resultado del combate.
- 24.4.3** No abandonar El Área de Competencia después del combate.
- 24.4.4** No retornar al combate después de repetidas órdenes del Árbitro.
- 24.4.5** No cumplir con las reglas u órdenes del Oficial de la competencia.
- 24.4.6** Manipulación del Equipo de Puntuación, sensores o / y cualquier parte de un PSS.
- 24.4.7** Cualquier conducta antideportiva grave, incluido fingir una lesión para obtener una ventaja y Juego Peligroso Intencional durante un combate o conducta agresiva hacia Los Oficiales de la competencia
- 24.4.8** No cooperación durante La Clasificación del Atleta o de cometer falsedad intencional (IM).



24.4.9 Cualquier Atleta que se retire después del pesaje estará sujeto a una investigación sobre si el retiro fue de mala fe. (La mala fe incluye, entre otros, tener una enfermedad o lesión anterior tal que no era razonable esperar que El Atleta pudiera competir después del pesaje). La responsabilidad recaerá sobre El Atleta para demostrar que retirarse no fue de mala fe. Si El Panel de investigación determina que el retiro fue de mala fe, El Atleta será suspendido por hasta seis (6) meses y El Atleta y Los Miembros del séquito del Atleta podrán estar sujetos a una mayor investigación.

24.5. Potenciales Violaciones Sobre La Conducta De Un Entrenador, Un Oficial O Representante De Una ANM

24.5.1 Quejarse o discutir contra una decisión de un Oficial durante o después de un Round.

24.5.2 Discutir con El Árbitro u otro(s) Oficial(s).

24.5.3 Comentarios o conducta violenta hacia Los Oficiales, Atletas, o Espectadores durante un combate.

24.5.4 Provocar a Los Espectadores o difundir falsos rumores.

24.5.5 Instruir al Atleta(s) para que participen en mal comportamiento, tales como permanecer en El Área de Competencia después de un combate, rehusarse a saludar, simular una lesión o decirle a un Atleta que lesione al Oponente.

24.5.6 Comportamientos violentos tales como lanzar o patear las pertenencias personal(es) o material(es) de competencia.

24.5.7 No seguir las instrucciones de Los Oficiales de La Competencia, para salir del Área de Combate o del lugar.

24.5.8 Instruir a un Atleta a dar declaraciones falsas e intencionales (MI) durante La Clasificación y La Primera Presentación.

24.5.9 Intento de sobornar a Oficiales de la competencia.

24.5.10 Cualquier otra conducta grave hacia Los Oficiales de La Competencia.

24.5.11 Instruir a un Atleta para que no coopere durante La Clasificación del Atleta o para cometer declaraciones falsas e intencionales (MI).





24.6 Acciones Disciplinarias:

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

24.6.1 Descalificación Del Atleta.

24.6.2 Advertencia Y Orden de Pedir Disculpa oficial.

24.6.3 Cancelación De La Acreditación y/o Certificación del Entrenador.

24.6.4 Prohibición En El Lugar De La Competencia:

24.6.4.1 Prohibición Por El Día.

24.6.4.2 Prohibición por la duración del Torneo.

24.6.5 Cancelación Del Resultado:

24.6.5.1 Cancelación del resultado del combate y todos los méritos relacionados.

24.6.5.2 Cancelación de los puntos en El Ranking Mundial de Para-Taekwondo de La WT.

24.6.6 Multa monetaria entre los \$ 100 a \$ 5,000 dólares por Infracción.

24.7 El Comité Extraordinario de Sanciones podrá recomendar a La WT o La WT, por su propia iniciativa, podrá investigar y determinar que se tomen medidas disciplinarias adicionales contra Los Miembros/MNA involucrados, incluidas, entre otras, suspensión a largo plazo, prohibición de por vida y/ o multas monetarias adicionales. Dicha recomendación puede estar basada en la violación de Las Reglas de Competencia e Interpretaciones, así como violaciones del Código Ético u otras Reglas pertinentes de La WT.





Artículo 25. Otros Asuntos No Especificados En El Reglamento

25.1 En caso de que cualquier asunto no especificado en estas Reglas ocurran, serán tratadas de la siguiente manera:

25.1.1 Asuntos relacionados con un combate serán decididos en consenso por Los Oficiales de Arbitraje del combate pertinente.

25.1.2 Asuntos no relacionados con un combate específico durante El Campeonato tales como Asuntos Técnicos, Asuntos de Competencia, etc. serán decididos por El Delegado Técnico.

Traducido: mayo 22 de 2023
POR: **Yonny Nelson Arias Bonilla**
yonnynelson@yahoo.com
celular: 57 301 228 1728

