

REGLAMENTO DE ARBITRAJE



Artículo 1

Propósito

El propósito de las Reglas de Competición es el de regular llana e imparcialmente todos los asuntos referentes a las competiciones de todos los niveles, que sean promovidas y/u organizadas por la WTF, por Federaciones Regionales y miembros de la Asociación Nacional, garantizando la aplicación de las reglas unificadas.

INTERPRETACIÓN

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

Artículo 2

Aplicación

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

No obstante, cualquier asociación nacional afiliada que desee modificar algún punto de las Normas de Competición, puede hacerlo con la aprobación de la WTF.

INTERPRETACIÓN

Obtener la aprobación: Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar a la WTF el contenido de lo que desea enmendar explicando las razones para dicho cambio. Para su aprobación deben ser recibidas en la WTF un mes antes de la fecha de competición.

1) Cambio de peso en las categorías, 2) incremento o disminución en el número de árbitros internacionales, 3) cambio de ubicación de la mesa inspección o comisión médica, etc, 4) duración de los combates, etc.

Estos puntos podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de la WTF. No obstante, lo referente a: puntos válidos, advertencias (kyongo), deducciones de punto (canchon), y área de competición, no podrán ser modificados bajo ninguna circunstancia.

Artículo 3

Área de Competición

El área de competición medirá 10 x 10 m, según el sistema métrico (decimal). El área de competición será una superficie lisa sin obstáculos y estará cubierta por una lona elástica.

El área de competición también puede instalarse sobre una plataforma que no supere una altura de entre 50 a 60 cm desde la base, si fuese necesario, y la parte externa de la línea límite tendrá que ser inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.

1. Demarcación del área de combate.

1. Demarcación del área de competición.

La superficie comprendida entre los 10 x 10 m, será llamada área de competición, y la línea marginal del área de competición se llamará línea límite.

La línea límite adyacente enfrente de la mesa del juez - cronometrador y la mesa de la comisión médica se considerará como la línea límite 1, y en el sentido de las agujas del reloj las otras se llamarán línea límite 2, 3, 4

2. Indicación de las posiciones.

Posición para el árbitro.

La posición para el árbitro será marcada a una distancia de 1,5 m desde el punto central del área de combate, hacia la 3ª línea límite y será designada como la marca del árbitro.

Posición para los jueces.

La posición del 1er. Juez deberá estar marcada a 0,5m desde la esquina formada por la línea límite 1 y 2. La posición del 2º Juez deberá estar marcada a 0,5m desde la esquina formada por la línea límite 2 y 3. La posición del 3er. Juez deberá estar marcada a 0,5m desde la esquina formada por la línea límite 3 y 4. La posición del 4º Juez deberá estar marcada a 0,5m desde la esquina formada por la línea límite 4 y 1.

Posición para el cronometrador.

La posición del cronometrador deberá estar marcada a 2m, retirada de la línea límite 1 de cara al área de competición y situada a 2m de la esquina formada por la línea límite 1 y 2

Posición para el médico.

La posición del médico deberá estar marcada en un punto a más de 3m hacia la derecha de la posición del cronometrador.

Posición para los competidores.

La posición de los competidores será marcada en dos puntos opuestos, a 1m del centro del área de competición y a 5m desde la línea límite 1 (el competidor rojo encarado hacia la línea límite 2 y el competidor azul hacia la línea límite 4)

Posición para los entrenadores.

La posición para los entrenadores estará marcada en un punto distante 1 m fuera desde el centro de la línea límite de cada lado de los competidores.

Posición para la mesa de inspección.

La posición para la mesa de inspección tendrá que estar situada cerca de la entrada del área de competición para la inspección de los protectores de seguridad de los competidores.

EXPLICACIÓN:

Explicación 1. Lona elástica:

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

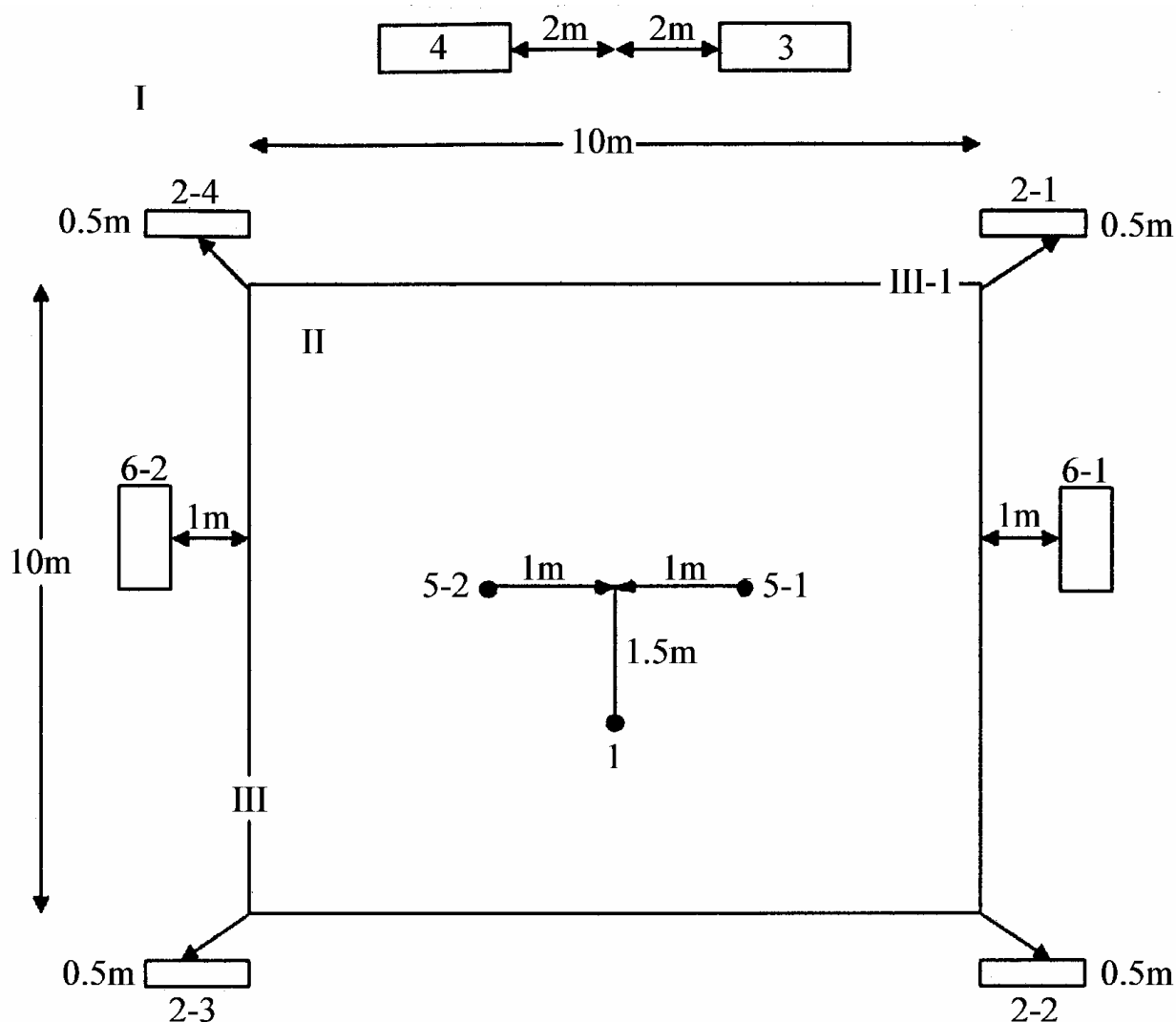
Explicación 2. Medidas del área de competición:

El área de combate medirá 10 x 10 m, sin embargo, uno o dos metros alrededor del área de combate deberán estar despejados por seguridad, de forma que una zona de competición podrá medir 12 x 12 ó 14 x 14 m.

Explicación 3. Plataforma de competición:

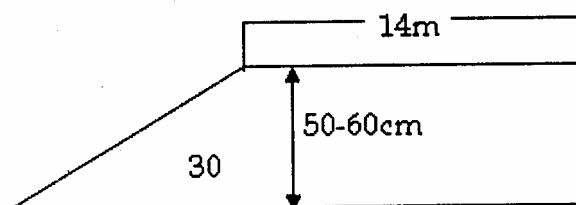
La plataforma deberá ser construida de acuerdo con el siguiente diagrama:

Diagrama 1 área de Competición



- | | |
|---|--|
| I . Zona Competición Taekwondo | 1. Posición del Árbitro |
| II . Área de Competición | 2. Posición de los Jueces |
| III. Línea Límite | 3. Posición Cronometrador |
| III-1. 1ª Línea Límite | 4. Posición Comisión Médica |
| 2ª, 3ª y 4ª en el sentido
las agujas del reloj | 5.1 Posición Competidor Azul |
| | 5.2 Posición Competidor Rojo |
| | 6.1 Posición Entrenador Competidor
Azul |
| | 6.2 Posición Entrenador Competidor
Rojo |

Diagrama 2. Plataforma Competición



Explicación 4. Color:

El tipo de la superficie de la lona debe evitar un reflejo, que dañe la vista del competidor o espectador. El tipo de color debe ser combinado con las protecciones del competidor, uniforme y superficie de competición.

Explicación 5. La Mesa de Inspección:

En la Mesa de Inspección, el inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la WTF y si se ajusta a éste apropiadamente. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cambiárselo por otro apropiado.

GUIA PARA EL ARBITRAJE (1)

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

GUIA PARA EL ARBITRAJE (2)

Línea Límite. Cuando uno o ambos pies de un competidor salen fuera de la línea límite, el árbitro debe declarar “Kalyo” inmediatamente y sancionar “Kyongo”. En el caso que ambos pies de ambos competidores salgan fuera sancionará aquel que lo hizo primero.

Artículo 4

Los Competidores

1. Requisitos para los competidores.

1.1 Poseer la nacionalidad del equipo con el que participa.

1.2 Estar designado por la Federación Nacional de Taekwondo.

1.3 Poseer el certificado del DAN de Taekwondo extendido por la Kukkiwon/WTF y en el caso de Campeonato Mundial Junior, poseer el certificado de la Kukkiwon de Poom/DAN para las edades de 14-17 años basado en el año en el que se celebra el campeonato.

INTERPRETACIÓN:

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

Por ejemplo: en el caso de que el Campeonato se celebre el día 9 de Septiembre de 2002, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1985 y el 31 de Diciembre de 1988, podrán ser elegibles para participar, lo que significa que estarán en el grupo de edades entre 14 y 17 años, el año en el que el Campeonato se celebre.

2. El uniforme de los competidores.

2.1 Los competidores deberán llevar el protector del cuerpo (Peto), protector de cabeza (Casco), protector de la ingle (Coquilla), protector de los antebrazos, espinilleras, guantes y protector bucal, antes de entrar en el área de competición.

2.2 El protector de la ingle, protector de antebrazo y espinilleras, tendrán que estar debajo del uniforme de Taekwondo.

El competidor llevará las protecciones aprobadas por la WTF para uso personal, tales como el protector bucal y guantes.

Llevar cualquier otra cosa en la cabeza, excepto el Casco, no está permitido.

EXPLICACIÓN (2):

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

3. Control Médico.

3.1 En los eventos promovidos o dirigidos por la WTF, el uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en el reglamento anti-doping de la WTF estará prohibido, sin embargo, el reglamento del comité olímpico internacional será aplicado para los juegos olímpicos y otros eventos similares.

3.2 La WTF puede efectuar cualquier control médico para averiguar si algún competidor ha cometido alguna infracción a esta norma, y cualquier ganador que niegue someterse a dicho control, si se demuestra que ha cometido alguna infracción será descalificado y el registro deberá ser transferido al siguiente competidor dentro de la clasificación en la competición.

3.3 El comité organizador debe ser responsable para realizar pruebas o controles médicos.

4. Reglamento anti-doping.

Los detalles y regulaciones del reglamento anti-doping de la WTF serán promulgadas y publicadas por la misma.

INTERPRETACIÓN:

Para poder participar, un competidor debe reunir los tres requisitos escritos en la sección 1 “Requisitos para los competidores”.

EXPLICACIÓN:

Poseer la nacionalidad del equipo participante:

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

Artículo 5

División de Pesos

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

2. Las categorías de pesos están clasificadas como sigue:

<u>Categoría</u>	<u>Pesos masculinos</u>	<u>Pesos femeninos</u>
Mini-mosca	menos de 54 kg	Menos de 47 kg
Mosca	54 hasta 58 kg	47 hasta 51 kg
Gallo	58 hasta 62 kg	51 hasta 55 kg
Pluma	62 hasta 67 kg	55 hasta 59 kg
Ligero	67 hasta 72 kg	59 hasta 63 kg
Super-ligero	72 hasta 78 kg	63 hasta 67 kg
Medio	78 hasta 84 kg	67 hasta 72 kg
Pesado	más de 84 kg	más de 72 kg

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

<u>Categoría masculina</u>	<u>Categoría femenina</u>
Menos de 58 kg	Menos de 49 kg
de 58 hasta 68 kg	de 49 hasta 57 kg
de 68 hasta 80 kg	de 57 hasta 67 kg
más de 80 kg	más de 67 kg

1.2 Competición por equipos – Sistema de competición:

(1) Cinco competidores siguiendo las siguientes divisiones de pesos:

Pesos masculinos

**Menos de 54 kg.
De 54 hasta 63 kg.
De 63 hasta 72 kg
De 72 hasta 82 kg
más de 82 kg**

Pesos femeninos

**Menos de 47 kg
de 47 hasta 54 kg
de 54 hasta 61 kg
de 61 hasta 68 kg
más de 68 kg**

(2) Ocho competidores según las divisiones de pesos.

(3) Cuatro competidores según las divisiones de pesos (la consolidación de los ocho pesos a cuatro categorías se realiza combinando dos pesos adyacentes).

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

1) Sistema de competición individual de eliminación.

2) Sistema de competición en el que todos los participantes se enfrentan uno a otro (liguilla).

3. La competición de Taekwondo en los Juegos Olímpicos debe realizarse mediante el sistema de competición individual entre competidores.

4. Todas las competiciones de nivel internacional reconocidas por la WTF deben estar formadas por al menos de cuatro países con no menos de 4 competidores en cada peso, y cada peso con menos de cuatro participantes no podrá ser reconocido en los resultados finales.

INTERPRETACIÓN:

1. En el sistema de torneo, la competición está fundamentada en las bases individuales. Sin embargo, la clasificación de equipos puede ser determinada por los resultados individuales de acuerdo a los resultados globales.

* Sistema de asignación de puntos en el ranking:

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

- Un punto por cada competidor que entre en la competición, superado el pesaje
- Un punto por cada combate ganado (incluyendo sí se gana por haber librado.)
- Siete puntos adicionales por cada medalla de oro.
- Tres puntos adicionales por cada medalla de plata.
- Un punto adicional por cada medalla de bronce
- En el caso de que más de dos equipos estén empatados, la clasificación se decidirá, 1) por número de oros, platas y bronces, ganados por cada equipo, 2)

- número de participantes y 3) mayor cantidad de puntos en las categorías superiores.
2. En el sistema de competición por equipos, los resultados de cada competición de equipo están determinados por los resultados individuales.

EXPLICACIÓN (1):

Agrupación de las divisiones de peso: el método de agrupación y los nombres de las divisiones son como sigue:

<u>División</u>	<u>Designación</u>
Minimosca y Mosca	Mosca (consolidado)
Gallo y Pluma	Pluma (consolidado)
Ligero y Superligero	Ligero (consolidado)
Medio y Pesado	Pesado (consolidado)

EXPLICACIÓN (2):

Equipo de ocho pesos: De acuerdo con la competición de ocho pesos, el equipo ganador debe conseguir 5 ó más victorias.

En el caso de que la competición no pueda decidirse debido a un empate (a cuatro), cada equipo designará a un representante para hacer el combate de desempate. En este modelo de competición un participante no puede ser sustituido por otro.

EXPLICACIÓN (3):

En el caso de arriba, si antes de que todos los combates hayan tenido lugar, un equipo alcanza la mayoría de las victorias, los combates restantes, en principio, deben también tener lugar. Si el equipo perdedor desea no realizar los combates restantes, el resultado será recogido como perdedor debido a descalificación sin consideración de los combates ganados.

Artículo 7

Duración del combate

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

En caso de empate después de finalizado el 3er asalto, un cuarto asalto de dos minutos se llevará a cabo como asalto de “Muerte Súbita” ó Punto de Oro, después de un minuto de descanso tras el 3er asalto.

Artículo 8

Sorteo

- 1. El sorteo se realizará un día antes de la primera competición, en presencia de los oficiales de la WTF y de los representantes de los países participantes. El sorteo de los grupos, desde el Peso Minimosca, se hará por orden alfabético inglés de los nombres oficiales de los países participantes.**
- 2. Los oficiales para el sorteo de los grupos sortearán los grupos en nombre de los delegados de los países participantes que no estén presentes en el sorteo.**
- 3. El orden del sorteo puede ser cambiado según la decisión de la reunión de jefes de equipo.**

Artículo 9

Pesaje

- 1. El pesaje de los competidores debe ser realizado el día anterior al inicio de la competición.**
- 2. En el pesaje, los competidores, deben ir en ropa interior. No obstante, el pesaje puede realizarse estando desnudos en caso de que el competidor así lo desee.**
- 3. El pesaje debe ser realizado una sola vez, pudiéndose realizarse una vez más siempre que sea dentro del tiempo límite del pesaje oficial, para los competidores que no den el peso la primera vez.**
- 4. Para evitar ser descalificado durante el pesaje oficial, la misma báscula que la que será utilizada en el pesaje oficial, debe hallarse en el lugar de acomodación de los competidores o en el lugar de la competición para el pre-pesaje.**

EXPLICACIÓN (1)

Los competidores en el día de la competición: Se consideran competidores aquellos que estén en la lista para competir en el “programa del día” por el Comité de Organización o la WTF”.

El día anterior al de la competición: El horario del pesaje lo decidirá el comité organizador de la competición e informará, en la reunión de Jefes de Equipo, el horario decido. La duración del pesaje será de dos horas como máximo.

EXPLICACIÓN (2)

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

EXPLICACIÓN (3)

Descalificación durante el pesaje: Cuando un competidor es descalificado en el pesaje oficial, la participación de ese competidor señalado no podrá ser admitida.

EXPLICACIÓN (4)

Una báscula igual a la oficial: la báscula utilizada para los pesajes previos al pesaje oficial debe ser de la misma clase y calibre que la utilizada en el pesaje oficial y esto debe ser verificado previamente, a la competición, por el Comité Organizador.

1. Llamada de los competidores.

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

2. Inspección física y de uniformes.

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

3. Entrada en el área de competición.

Después de la inspección los competidores entrarán en el lugar de espera con el entrenador.

4. Inicio y final del combate.

El combate, en cada asalto, se empezará con la declaración de “Sijak” (comenzar), por parte del árbitro y terminará con la declaración de “Kuman” (final) por el mismo árbitro. Aunque el árbitro no haya declarado “Kuman”, el combate se dará por terminado cuando el tiempo establecido finalice.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

El saludo de los competidores, al inicio y final del combate se hará con el casco puesto.

5. Procedimiento antes del inicio y después del final del combate.

5.1 Los competidores deben ponerse uno al frente del otro y realizar un saludo a la orden de “Chariot” (atención) y “Kyong-ye” (saludo) por parte del árbitro, inclinándose desde la cintura con un ángulo de unos 30° con la cabeza inclinada con un ángulo de unos 45° y con los puños cerrados junto a las piernas

5.2 El árbitro dará comienzo del combate con la orden de “Chumbi” (preparados) y “Sijak” (empezar)

5.3 Después del final del último asalto, los competidores deberán permanecer en sus respectivos lugares, uno frente al otro, e intercambiarán un saludo a la orden de “Chariot” y “Kyong-ye” por parte del árbitro y esperarán de pie a que el árbitro declare la decisión del resultado.

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

5.5 Retirada de los competidores.

6. Procedimiento de los combates en competiciones por equipos.

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

6.2 El procedimiento antes del inicio y después del final de los combates se realizará según lo establecido en el sub-artículo 5 de este artículo.

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

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

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

Artículo 11

Técnicas y zonas permitidas

1. Técnicas permitidas.

1.1 Técnicas de puño: Técnicas de ataque utilizando las partes frontales, del dedo índice y el dedo medio, del puño apretado muy fuerte.

1.2 Técnicas de pie: Técnica de ataque utilizando la parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2. Zonas permitidas.

2.1 Tronco: Ataques de puño y pie (puños y patadas) están permitidos en toda la zona cubierta por el protector del tronco. No obstante, no se puede atacar en la parte posterior (espina dorsal) no cubierta por el protector del tronco (peto).

2.2 Cara: Esta área es la cara, excluyendo la parte posterior de la cabeza, y sólo están permitidas las técnicas de ataque con los pies.

EXPLICACIÓN (1):

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

- *Las técnicas de puño serán punto con el brazo estirado, tanto en opo como en seuo jirugui.*

EXPLICACIÓN (2):

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

EXPLICACIÓN (3):

Tronco: como representa la siguiente ilustración el área entre el acromio y el arco iliaco de la pelvis es el área de ataque legal. El área de ataque es marcada en la competición actual por el área del cuerpo cubierta por el protector del tronco.

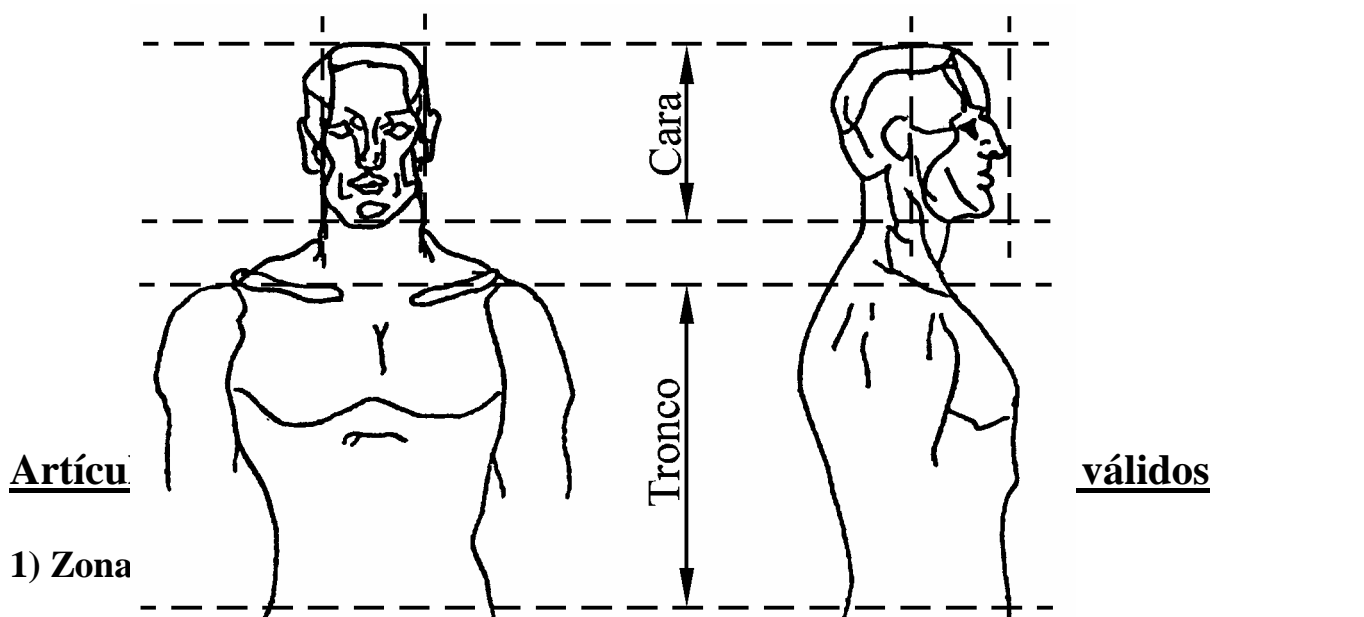
De acuerdo con el peso y la constitución del tronco del competidor, el uso de la talla del protector, para el tronco, debe ser estrictamente examinado por los oficiales.

- *Golpear en el brazo, aunque esté pegado al cuerpo y el oponente caiga, no es punto. Solo es punto cuando el pie atacante toca parte del peto.*

EXPLICACIÓN (4):

Cara: Como representa la siguiente ilustración, esta es la parte de la cara desde la línea vertical de ambas orejas. Esto excluye la garganta por encima de la clavícula como parte de la cara.

- *Si el pie atacante toca parte de la cara y del cuello, entonces el punto es válido.*



A: La l
excepto la espina dorsal.

protector del tronco

B: Cara: Las partes permitidas de la cara. Las zonas válidas de puntuación de la cara, son toda la cara, incluyendo las orejas, excepto la parte posterior de la cabeza.

2) Los puntos serán otorgados cuando las técnicas permitidas se realizan con la suficiente fuerza y exactitud sobre las zonas de puntuación del cuerpo. *Pero teniendo en cuenta tanto el peso como la categoría de los competidores (Seniors – Juniors, Chicos ó Chicas).*

3) Los puntos válidos se dividen como sigue:

3.1 La técnica válida sobre el protector del tronco puntúa (+1) un punto (puño o pie.)

3.2. La técnica válida a la cara vale dos puntos (+2)

3.3 Punto adicional (+1). Se deberá otorgar un punto en el caso de que un competidor sea derribado (Knocked Down, Art. 17) como consecuencia de un ataque válido, y el árbitro cuente. El árbitro tras la cuenta pedirá “Shi-gan” y ordenará al crono (recorder) “Chong o Hong” “Il Jeom”, añadir el punto adicional.

4) La puntuación final será la suma de los tres asaltos. *Aquí el árbitro es cuando debe mirar las deducciones de punto de ambos competidores.*

5) **Invalidación de puntos:** Cuando un competidor realiza un ataque para puntuar a través de los actos prohibidos, y los puntos suben al marcador, deben ser anulados.

EXPLICACIÓN (5)

INVALIDACIÓN DE UN PUNTO:

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

Criterio para anular puntos

Si el punto entra antes de cometer la falta, el punto es válido y la falta deber ser sancionada.

Sí se comete la falta antes que el punto, (ejemplo empujar y pegar) el punto debe ser anulado y la falta sancionada.

GUIA PARA EL ARBITRAJE: El árbitro declarará “Kalyo” - “Shi-gan”, entonces dirigiéndose al juez-crono dirá Chong ó Hong y anulará el punto con el gesto de la mano a la altura de la cabeza si procede, después sancionará el “Kyongo” al competidor, “Kye-sok” continuar.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

Cuando cualquier parte del pie golpea la cara del oponente con cierta potencia, se considerará como punto válido. Esto es para prevenir que los competidores simulen lesión, como si el golpe hubiera sido en el cuello.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

El criterio de la declaración de “kye-soo”

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

Después de contar, el árbitro ordenará al crono “Shigan” y añadir un punto adicional (Chong ó Hong “ Il Jeom”).

Artículo 13

Puntuación y publicación

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

INTERPRETACIÓN:

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

INTERPRETACIÓN:

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

EXPLICACIÓN (1):

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

EXPLICACIÓN (2):

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

EXPLICACIÓN (3):

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

EXPLICACIÓN (4):

El uso de protectores electrónicos: Los golpes de técnicas puntuables en el protector de tronco serán automáticamente anotados.

Los golpes de técnicas puntuables a la cara serán anotados por los jueces.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

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

Artículo 14 Actos prohibidos y penalizaciones

1. Las penalizaciones por cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.

Cuando un competidor comete dos faltas en una misma acción se sancionará la más grave y se avisará la falta leve.

2. Las faltas se dividen entre amonestaciones (Kyongo) y deducción de puntos (Canchon).

3. Dos amonestaciones (Kyongo) se contarán como deducciones de (-1) un punto. Sin embargo, la última amonestación (Kyongo) impar no se contará en el total general.

4. La deducción de un punto (Canchon) se contará como menos un punto (-1).

4.1 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de “Kyongo”.

a- Cruzar la Línea Límite.

b- Evitar el combate dando la espalda al adversario.

c- Caerse.

d- Evitar o eludir el combate.

e- Agarrar, retener o empujar al oponente.

f- Atacar por debajo de la cintura.

g- Simular lesión.

h- Cabezazo o atacar con la rodilla.

i- Golpear la cara del oponente con las manos o puños.

j- Actos indeseables, de mala conducta, por parte del competidor o entrenador.

4.2 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de “Canchon”.

- a- Atacar al oponente después de Kalyo.**
- b- Atacar al oponente caído.**
- c- Tirar o proyectar al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.**
- d- Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.**
- e- Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador.**
- f- Actos violentos o extremos, de mala conducta, por parte del competidor o del entrenador.**

5. Actos prohibidos:

6. Cuando un competidor se opone intencionadamente a cumplir con las normas de la competición o con las órdenes del árbitro, éste podrá declarar al competidor perdedor por penalizaciones, después de un minuto.

7. Cuando el competidor recibe menos cuatro (-4) puntos, el árbitro deberá declarar al competidor perdedor por penalizaciones.

8. Los “Kyongo” y los “Canchon” deberán ser incluidos dentro de la puntuación total de los tres asaltos.

9. Cuando el árbitro suspende el combate para declarar “Kyongo” o “Canchon”, el tiempo del combate no contará desde el momento que el árbitro declare “Shigan” hasta que el árbitro reinicie el combate con la declaración de “Kye-sok”.

INTERPRETACIÓN:

Objetivos por los que se establecen los actos prohibidos:

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

EXPLICACIÓN (1):

Dos amonestaciones (Kyongo) serán contadas como una deducción de un (-1) punto, sin embargo, el último “Kyongo” impar no será válido en la puntuación total.

Siempre dos “Kyongo” se contarán como menos un punto (-1) sin tener en cuenta si las faltas cometidas fueron el mismo o diferentes acto, y sin tener en cuenta el asalto en que ello ocurra.

EXPLICACIÓN (2):

Actos prohibidos, amonestaciones “Kyongo”.

a) Cruzar la Línea Límite:

- Se considerará cruzar la línea límite, cuando sea rebasada por un competidor, aunque sea con un solo pie.

- 1) Salirse intencionadamente, aunque sea hacia atrás en defensa, se otorgará un “Kyongo” inmediatamente.**
- 2) Salirse en intercambio de técnicas “Aviso” la primera vez y “Kyongo” a la segunda vez.**
- 3) Salirse por un ataque reglamentario del oponente, la primera vez el árbitro puede decidir “Aviso” y a la segunda vez “Kyongo”.**
- 4) En caso de salirse por actos prohibidos, se penalizará a quién realizó dicho acto con “Kyongo”.**
- 5) Cuando cruzan la línea límite ambos competidores, se penalizará al primero que cruza dicha línea.**

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

Para evitar las situaciones anteriores, el árbitro debe estar cerca de la línea límite de 10 x 10 m y evitar en lo posible con su presencia que los competidores crucen dicha línea límite.

- b) Evitar el combate dando la espalda al adversario: Este acto implica dar la espalda para evitar el ataque del oponente, y las razones para castigar esta acción son la carencia de espíritu deportivo y juego limpio. Este acto conlleva peligros inherentes los cuales podrían resultar en lesiones serias. También se debe penalizar el evadir el ataque del oponente agachando el cuerpo por debajo del nivel de la cintura agazapándose en exceso.**

c) Caerse:

- 1) El “Kyongo” se sancionará inmediatamente en el caso de caída intencionada.**
- 2) Caerse accidentalmente por un ataque del oponente “Aviso” la primera vez y “Kyongo” la segunda vez.**
- 3) Caerse sin intención en un intercambio de técnicas ó debido a un resbalón, no se penalizará.**
- 4) Caerse por actos prohibidos del oponente, un “Kyongo” será dado al competidor que realizó dicho acto.**

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

- Tocar con la mano al suelo para evadir un ataque del oponente, se penalizará con un “Kyongo”.
- Tocar con la mano al suelo para realizar un ataque al oponente se penalizará con un “Kyongo”.

d) Evitar ó eludir el combate:

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

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

- Sin embargo, el árbitro distinguirá entre evitar el combate (rehuir) intencionadamente y evitarlo por cuestiones de táctica defensiva, la penalización “kyongo” no se dará en los casos de táctica defensiva.
- El árbitro debe penalizar las pérdidas de tiempo cuando un competidor esta ganando.
- En el caso de que un competidor evite el combate sin intención de atacar, la penalización “Kyongo” se le dará a aquel que sea más defensivo y retroceda más frecuentemente.
- Si existe pasividad por ambos competidores, el árbitro primero les dará un “Aviso” y si continúan en la misma aptitud, otorgará un “Kyongo” a ambos competidores.
- Si un competidor hace el gesto de pedir tiempo para tomar ventaja en el combate, se le dará un “Kyongo”.

e) Agarrar, retener o empujar al oponente:

- **Agarrar:** Esto incluye agarrar cualquier parte del uniforme, del cuerpo del oponente o del protector del tronco con las manos. Además está incluido el acto de agarrar el pie o pierna o enganchar algo con el antebrazo.
- **Retener:** Presionando la espalda del oponente con las manos o brazos, sujetando el cuerpo del oponente con el brazo, con la intención de impedir el movimiento del oponente. Si durante el combate el brazo es pasado detrás de la espalda del oponente o con el propósito anteriormente mencionado debe ser declarado falta. También debe considerarse retener, pasar la pierna por detrás de la del oponente en el cuerpo a cuerpo.
- **Empujar:** Estos actos incluyen, empujar para desplazar y hacer perder el equilibrio del oponente, con el propósito de conseguir una ventaja en el ataque. Empujar para impedir el ataque del oponente o impedir la ejecución normal de una técnica. Empujar la pierna del oponente con las manos o brazos después de que la pierna ha sido

enganchada por el brazo o retenida por el hombro. Empujar con las manos, codo, hombro, cuerpo o cabeza etc.

f) Atacar por debajo de la cintura:

- Este artículo se aplicará a los ataques intencionados o reincidentes a cualquier parte por debajo de la cintura.
- Cuando un ataque por debajo de la cintura está causado por un encontronazo accidental u ocurre accidentalmente en el intercambio de técnicas no se penalizará.

g) Simular lesión:

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

h) Cabezazo o atacar con la rodilla:

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

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

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

i) Atacar con la mano o puño:

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

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

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

Detalles de estas acciones:

A- Cualquier acción que interfiera en el desarrollo de la competición.

B- Cualquier acción o mala conducta que critique la decisión del árbitro o el arbitraje del combate, se considerará como procedimiento irregular.

C- Conducta física o verbal insultando al competidor contrario o al entrenador.

D- Dirección del entrenador en voz alta o excesiva.

E- Cualquier acto o conducta innecesaria e indeseable con relación al combate, las cuales no estén dentro de los límites aceptados. Este artículo puede ser entendido con relación a la deducción de un punto (Canchon), dependiendo del grado de ilegalidad o la intensidad de la acción. En los casos graves el Canchon será aplicado y en los casos menos graves se usará este artículo, (Kyongo). Sin embargo si los casos menos graves son muy reincidentes puede ser penalizado con “Canchon”.

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

EXPLICACIÓN (3):

Actos prohibidos. Penalización con “Canchon”.

a) Atacar al oponente después de “Kalyo”:

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

- Después de “Kalyo”, el oponente puede estar en un inmediato estado de desprotección.

- El impacto de cualquier técnica que golpee al oponente después de “Kalyo” será mayor debido al estado de indefensión del competidor.

- Este tipo de acciones agresivas hacia el competidor no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo de competición, si esto ocurre se debe penalizar al competidor que ataque después de “Kalyo” intencionadamente, sin tener en cuenta el grado del impacto. Se deberá penalizar con “Canchon” también en el caso que un competidor intenté atacar después de “Kalyo” intencionadamente aunque no lo consiga.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

El árbitro debe ser enérgico a la hora de declarar “Kalyo”, para poder penalizar por esta acción, de lo contrario deberá sopesar la intencionalidad del ataque. Si no hay intencionalidad, no se penalizará dicha acción.

b) Atacar al oponente caído:

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

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

c) Proyectar al oponente:

Este sub-artículo incluye la acción de proyectar como resultado de sujetar con las manos o piernas.

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

d) Ataque intencional a la cara del oponente con el puño:

Un “Canchon” debe ser dado al competidor que haga lo siguiente, según el criterio del árbitro:

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

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

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

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

Se refiere al sub-artículo “j” de los “Kyongos”, que dependiendo de la gravedad de los actos se podrá penalizar con “Kyongos” o “Canchon”.

Tanto los “Kyongos” como los “Canchons” serán declarados en el sitio donde se realizan.

EXPLICACION (4):

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

EXPLICACION (5):

Cuando un competidor recibe menos cuatro (-4) puntos, el árbitro le declarará perdedor por infracciones.

Menos cuatro puntos significa una acumulación total de (-4) puntos sin tener en cuenta la clase de “Kyongos” o “Canchon”.

Cuando un competidor acumule (-4) puntos, este competidor es automáticamente perdedor. En este momento, el árbitro debe declarar al otro competidor ganador incondicionalmente.

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

“JOO-EUI” (AVISO)

- a) “Joo-eui” aviso será dado en las infracciones leves o actos no deseables.
- b) “Joo-eui” aviso no afectará a los puntos pero se deberá sancionar con “kyongo” si los actos se repiten.
- c) Se podrá avisar “Joo-eui” sólo una vez por falta en cada asalto.

Forma de dar el aviso “Joo-eui”: Señalar al competidor con el dedo y encarar la palma de la mano hacia su tronco moviéndola una vez de izquierda a derecha y volver al centro.

EL TIEMPO DEL COMBATE.

Será temporalmente parado cuando el árbitro declare “kalyeo” para declarar “kye-shi”. El tiempo del combate debe reanudarse cuando el árbitro declare “kye-sok”. El árbitro pedirá “kye-shi” en los casos de lesión para dejar que el competidor se recupere o reciba atención médica.

- a) Para sancionar: “kyongo”, “Canchon” ordenar añadir el punto adicional “Chong” ó “Hong”, “Il Jeom”, permitir que el competidor se coloque bien sus protecciones (peto, espinilleras, etc.), anular un punto o cualquier causa que pare el combate, el árbitro ordenará al crono (recorder) parar el tiempo “Shi-gan”.
- b) Para la cuenta de protección: el árbitro no pedirá tiempo “Shi-gan” para la cuenta de protección.
- c) Cuando se da un aviso, no es necesario pedir “Shi-gan”, en este caso queda a criterio del árbitro.

Artículo 15

Decisiones de superioridad

1. En caso de empate después de realizarse el cuarto asalto, el ganador será decidido por el árbitro y los jueces (equipo arbitral) basado en la superioridad manifiesta durante este cuarto asalto.

EXPLICACIÓN (1):

En el caso de que la decisión de los jueces sea **(2:2)**, el árbitro decidirá el vencedor. Mientras que el árbitro no necesitará ejercer su derecho a decidir el vencedor, cuando la decisión de los jueces sea **(3:1)**.

Cuando el combate haya finalizado en empate, el árbitro pedirá a los jueces que marquen al vencedor en la “tarjeta de superioridad”.

Los jueces entregarán al árbitro su “tarjeta de superioridad”, en el centro del área de competición, tras haber marcado su decisión de superioridad. Entonces el árbitro declarará el vencedor.

EXPLICACIÓN (3):

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

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

(GUIA PARA EL ARBITRAJE)

El procedimiento para la decisión de superioridad será como sigue:

- 1) Todos los jueces y árbitro llevarán con ellos su tarjeta de superioridad.
- 2) En el caso que se deba decidir superioridad, el árbitro llamará a los competidores a sus respectivas marcas. El árbitro dará dos pasos hacia atrás, empezando con la pierna izquierda, para declarar “Woo-se-kirok (rellenar tarjeta de superioridad)”, rellenará su tarjeta después de recoger las tarjetas de los jueces y entonces dará dos pasos hacia delante empezando con la izquierda, entonces dará la orden de “Chariot” “Kyong-ye” para declarar el ganador.
- 3) Cuando el árbitro hace la declaración de “Woo-se-kirok” los jueces inclinarán su cabeza hacia la tarjeta para rellenarla, en un máximo de 10 segundos y la firmarán, después se la entregarán al árbitro central, boca abajo.
- 4) El árbitro recogerá las tarjetas de superioridad de los jueces, registrando en la suya propia los resultados. Entonces declarará el vencedor, por mayoría.
- 5) Acerca de la declaración de vencedor, el árbitro entregará al crono (recorder) las tarjetas y éste las entregará al delegado de la WTF.

1. Ganar por K.O.
2. Ganar por interrupción del combate por parte del árbitro (RSC “Referee Stop Contest”).
3. Ganar por puntos o por superioridad.

(1)Ganar por puntuación (resultado) final.

(2)Ganar por diferencia de puntos (POINT-GAP), cuando hay 7 puntos de diferencia en el marcador (teniendo en cuenta los puntos negativos del oponente), el combate se debe parar y declarar el vencedor.

(3)Ganar por llegar a la puntuación máxima (POINT-CEILING), cuando un competidor llega al máximo de 12 puntos (descontando los puntos negativos que posea), el combate se debe parar y declarar al vencedor.

EXPLICACION:

Ganar por diferencia de puntos o por puntuación máxima.

En el caso de que haya una diferencia de 7 puntos entre competidores, o se llegue a la puntuación máxima de 12 puntos, el combate debe ser parado y decidir el vencedor.

4. Ganar por abandono.
5. Ganar por descalificación.
6. Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D. “Referee’s Punitive Declarati3n”).

EXPLICACI3N (1):

Ganar por K.O.: El árbitro declara este resultado, cuando un competidor no puede reanudar la competici3n dentro de 10 segundos despu3s de ser derribado por una t3cnica v3lida.

Cuando, como resultado de un golpe, el árbitro determina que una competidor no est3 en condiciones de reanudar la competici3n. Esta decisi3n puede ser declarada antes de que los 10 segundos hayan transcurrido.

EXPLICACI3N (2):

Ganar por interrupci3n del combate por parte del árbitro (R.S.C.): Si es decidido a juicio del árbitro o del m3dico oficial de la competici3n que un competidor no puede continuar, incluso despu3s del per3odo de recuperaci3n de un minuto, o cuando un competidor no obedece la orden del árbitro para continuar, el árbitro dar3 el combate por finalizado y al otro competidor como ganador.

EXPLICACIÓN (3):

Ganar por puntos o superioridad: En este caso el ganador se determina por la puntuación final o la decisión de superioridad en el cuarto asalto.

EXPLICACIÓN (4):

Ganar por abandono: El ganador es determinado por abandono del oponente.

Cuando un competidor abandona la competición debido a la lesión y otras razones.

Cuando un competidor no reanuda la competición después del período de descanso o falta a la llamada de empezar la competición.

Cuando el entrenador arroja la toalla significa la pérdida del combate.

EXPLICACIÓN (5):

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

EXPLICACIÓN (6):

Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D.): Este es el resultado declarado por el árbitro después de la acumulación de un total de menos cuatro (-4) puntos o por la decisión del árbitro según el apartado 14.7 de estas reglas de competición.

Artículo 17

(Knock Down) Derribo

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

EXPLICACIÓN:

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

- Cuando un competidor se resbala o cae debido a un desequilibrio aunque haya recibido un golpe no se considerará “knocked down” derribado, el árbitro

comprobará el estado del competidor “kye-soo” antes de iniciar la cuenta de protección, la cuenta se hará cuando el competidor está tocado.

Artículo 18 Procedimiento en caso de derribo (Knock Down)

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

1.1 El árbitro debe mantener al atacante apartado del competidor derribado mediante la declaración de “Kalyo” (parar) *haciendo el gesto de retirarlo hacia atrás con el brazo izquierdo.*

1.2 El árbitro deberá contar en voz alta desde “Hannah” (uno) hasta “Yeol” (diez), con intervalos de un segundo, dirigiéndose al competidor derribado, señalando con la mano el paso del tiempo.

1.3 En caso de que el competidor derribado se levante durante la cuenta del árbitro y decida continuar el combate, el árbitro seguirá la cuenta hasta “Yedoul” (ocho) para la recuperación del competidor caído. El árbitro decidirá entonces si el competidor está recuperado y, si es así, continuará el combate mediante la declaración de “Kye-sok” (continuar).

1.4 Cuando un competidor que ha sido derribado no demuestra estar listo para continuar el combate al contar “Yeodul”, el árbitro anunciará al otro competidor ganador por K.O.

1.5 La cuenta deberá continuar también después del final del asalto o habiendo acabado el combate.

1.6 En caso de que los dos competidores sean derribados, el árbitro deberá seguir contando mientras uno de los dos no se haya recuperado suficientemente.

1.7 En caso de que ninguno de los dos competidores esté recuperado con la cuenta de “Yeodul”, el ganador se decidirá según los puntos obtenidos por cada uno, antes del derribo.

1.8 Cuando el árbitro juzga que uno de los dos competidores no está en condiciones de continuar el combate, podrá decidir el ganador sin contar o durante la cuenta.

2. Procedimientos a seguir después del combate:

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

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

EXPLICACIÓN (1):

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

GUÍAS PARA EL ARBITRAJE:

El árbitro debe estar constantemente preparado por si ocurre de repente una situación de derribo, tambaleo o incapacidad de seguir el combate (Knock down o Standing down), la cual se caracteriza por un golpe contundente acompañado de un peligroso impacto. En esta situación, el árbitro debe declarar “Kalyo” y empezar la cuenta sin ninguna vacilación. El árbitro debe tener cuidado en determinar cuando un oponente se está tambaleando o se tropieza y también en diferenciar entre un oponente que ha sido derribado por el impacto contundente de un golpe y el que ha sido empujado o derribado hacia el suelo en una situación de desequilibrio.

En las situaciones anteriores, el árbitro debe tener la capacidad de determinar inmediatamente si es una situación de derribo o tambaleo (Knock Down) y debe declarar inmediatamente “Kalyo” y empezar la cuenta.

EXPLICACIÓN (2):

En caso de que un competidor caído se levante durante la cuenta del árbitro y desea continuar el combate: El propósito principal de la cuenta es proteger al competidor. Incluso si el competidor desea continuar el combate, antes de llegar a la cuenta de ocho, el árbitro debe contar hasta “Yeodul” (ocho) antes de reanudar el combate. Es obligatorio contar hasta “Yeodul” (ocho) y no puede ser alterada por el árbitro.

Cuenta uno a diez: Hanah, Duhl, Seht, Neht, Daseot, Yeoseot, Ilgop, Yeodul, Ahop y Yeol.

EXPLICACION (3):

El árbitro, entonces, determinará si el competidor se ha recuperado y si es así, continuará la competición con la declaración de “Kyesok” (continuar): El árbitro debe asegurarse si el competidor puede continuar a la vez que hace la cuenta. La confirmación final de la situación del competidor, después de la cuenta de ocho, es el único procedimiento y el árbitro no debe perder tiempo en reanudar el combate.

EXPLICACIÓN (4):

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

El competidor expresa el deseo de continuar la competición varias veces con gestos en una posición de combate con los puños cerrados. Si el competidor no puede mostrar este gesto a la cuenta de “Yeodul” (ocho), el árbitro debe declarar al otro competidor ganador, después de contar primero “Ahop” (nueve) y “Yeol” (diez). Expresar el deseo de continuar después de la cuenta de “Yeodul” (ocho) no puede ser considerado válido.

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

EXPLICACIÓN (5)

Cuando se juzga por el árbitro que un competidor no puede continuar: Cuando un competidor ha recibido un golpe aparentemente peligroso y ha caído en una situación rápida, el árbitro puede suspender la cuenta o llamar para los primeros auxilios a la vez que hace la cuenta.

GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

1. El árbitro no debe dejar pasar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta “Yeodul” (ocho) como resultado de observar la situación del competidor, durante la realización de la cuenta.

Si a la cuenta de “Yeodul” (ocho) el competidor está claramente recuperado, con los brazos arriba, en guardia, el árbitro pedirá tiempo “Shigan” dirigiéndose al juez-crono y añadirá un punto adicional al otro competidor con la declaración de “Chong ó Hong” Il Jeom.

Si un competidor no se recupera a la cuenta de “Yeol” (diez). El árbitro cruzará los brazos con las manos abiertas hacia fuera, seguido dirá “Kuman” y entonces señalará al ganador.

2. Cuando un competidor se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeodul” (ocho) y expresa el deseo de continuar, y el árbitro puede ver claramente la situación del competidor, y aún así la reanudación es impedida por la necesidad de un tratamiento médico, el árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kyesok” (continuar) seguido inmediatamente por las declaraciones de “Kalyo” (separarse) y “Kyeshi” (tiempo) y entonces los procedimientos del artículo 19 deben ser seguidos.

Artículo 19 Procedimientos para suspender el combate

1. Si un combate ha de ser suspendido a causa de lesión de uno o de los dos competidores, el árbitro tomará las siguientes medidas:

1.1El árbitro suspenderá el combate mediante la declaración de “Kalyo” y ordenará al cronometrador suspender el registro del tiempo anunciando “Kyeshi”.

1.2El árbitro permitirá al competidor recibir primeros auxilios en el tiempo de un minuto.

1.3El competidor que no demuestra disposición a continuar el combate pasado el minuto de tiempo, incluso en caso de lesión leve, será declarado perdedor por parte del árbitro.

1.4En caso de imposibilidad de continuar el combate pasado el minuto

de tiempo, el competidor que haya causado la lesión con un acto prohibido que se debiera penalizar con un “Canchon”, será declarado perdedor.

1.5 En caso de que ambos competidores sean derribados y no puedan continuar el combate, pasado el minuto de tiempo, el ganador será decidido basándose en los puntos obtenidos antes de las lesiones.

1.6 Si se juzga que la salud de uno de los competidores se haya en peligro pudiéndose caer en condiciones peligrosas, pudiendo perder la consciencia, el árbitro deberá suspender el combate inmediatamente y ordenar la atención de primeros auxilios. El árbitro deberá declarar perdedor al competidor causante de la lesión, si es debida a un ataque prohibido, que se debiera penalizar con un “Canchon”, o en el caso de que el ataque no debiera ser penalizado por “Canchon”, se decidirá el ganador basándose en la puntuación del combate, antes de la suspensión del tiempo.

EXPLICACIÓN (1):

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

1. Si la situación es crítica tal que un competidor pierde el conocimiento o sufre una lesión grave y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben ser inmediatamente administrados y el combate finalizado. En este caso el resultado del combate será decidido como sigue:

I- El que ha causado la lesión será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una falta grave “Canchon”.

II- El competidor incapacitado será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una acción legal o accidente de inevitable contacto.

III- Si la lesión no está relacionada con el contexto de la competición, el ganador será decidido por la puntuación del combate antes de la suspensión. Si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será invalidado.

2. Cuando la gravedad de la lesión no es seria, el competidor tiene un minuto después de la declaración de “Kyeshi” (tiempo) en el cual recibe el tratamiento necesario.

I- Permiso para el tratamiento médico. Cuando el árbitro determina que el tratamiento médico es necesario, él/ella puede ordenar la asistencia del médico de la competición.

II- Orden para reanudar la competición. Es decisión del árbitro si es posible o no que el competidor puede reanudar el combate. El árbitro, puede en cualquier momento, ordenar al competidor reanudar la competición dentro del minuto. El árbitro puede declarar como perdedor a cualquier competidor que no siga la orden de reanudar el combate.

III- Mientras el competidor está recibiendo la asistencia del médico o está en proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de “Kyeshi” (tiempo), el árbitro comienza la cuenta en voz alta anunciando el paso del tiempo a intervalos de cinco segundos. Cuando el competidor no puede retornar a la marca del competidor al final del periodo de un minuto, el resultado del combate será decidido.

IV- Después de la declaración de “Kyeshi” (tiempo), el intervalo de tiempo de un minuto es estrictamente observado sin tener en cuenta la ayuda del médico de la competición. Sin embargo, cuando se requiera tratamiento médico y el médico está ausente o es necesario tratamiento adicional, el tiempo límite de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.

V- Si la reanudación de la competición es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado de acuerdo con la explicación 1, apartado I, de este artículo.

3. Si ambos competidores llegasen a estar incapacitados y no es posible reanudar el combate después de un minuto u ocurre en condiciones urgentes, el resultado del combate es decidido de acuerdo a los siguientes criterios:

I- Si la decisión es el resultado de una falta grave “Canchon” para un competidor, este será el perdedor.

II- Si el resultado no está relacionado con cualquier falta grave “Canchon”, el resultado del combate será determinado por la puntuación del combate en el instante de la suspensión de la competición. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será anulado y el Comité Organizador decidirá el momento apropiado para volver a realizar el combate. Si un competidor todavía no puede competir, en el instante de volver a realizar el combate, este competidor será considerado como retirado.

III- Si la decisión es el resultado de una falta grave “Canchon” para ambos competidores, los dos competidores perderán.

EXPLICACIÓN (2):

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

1. Cuando circunstancias incontrolables requieren la suspensión del combate, el árbitro suspenderá el combate y seguirá las directrices del Comité Organizador de la competición.

2. Si el combate es suspendido después de finalizado el segundo asalto será determinado de acuerdo a la puntuación del combate en el momento de la suspensión, si el combate no puede ser concluido.

3. Si el combate es suspendido antes de la conclusión del segundo asalto, en principio, un nuevo combate será realizado y será hecho a tres asaltos.

1. Calificaciones.

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

2. Obligaciones.**- Árbitros:**

(1) El árbitro deberá controlar el combate.

(2) El árbitro deberá declarar “Sijak”, “Kuman”, “Kalyo”, “Kyesok” y “Keyshi”, al ganador y al perdedor, las deducciones de puntos “Canchon”, penalizaciones “Kyongo” y retirada. Toda declaración del árbitro deberá llevarse a cabo habiendo sido confirmados los resultados.

(3) El árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientemente según las normas establecidas.

(4) El árbitro no deberá adjudicar puntos (excepto en la cuenta, punto adicional).

(5) En caso de empate, la decisión de superioridad deberá ser tomada por todo el equipo arbitral, después del cuarto asalto, de acuerdo con el artículo 15, punto 2.

- Jueces:

(1) Los jueces deberán marcar los puntos válidos inmediatamente.

(2) Los jueces deberán dar su opinión honradamente siempre que sea requerida por el árbitro.

3. Responsabilidad para juzgar.

Las decisiones tomadas por los árbitros y por los jueces serán decisivas y ellos serán responsables de sus decisiones ante el Comité Supervisor de la Competición.

4. Uniforme de los árbitros y de los jueces.

(1) Los árbitros y los jueces deberán llevar el uniforme designado por la WTF.

(2) Los árbitros y los jueces no deberán llevar ningún material al área de combate que pueda interferir en el combate.

INTERPRETACIÓN:

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

GUIA PARA EL ARBITRAJE:

En el caso de que cada juez dé una puntuación diferente para un ataque legal, en la cara, por ejemplo, un juez da un punto, otro da 2, y el tercero no da ninguno, de forma que ningún punto es reconocido como válido en el marcador, en este caso cualquiera de los jueces o el mismo árbitro puede indicar el error y pedir una confirmación entre los jueces.

Entonces el árbitro puede declarar “Shi-gan” (tiempo), parar el combate y reunir a los jueces y preguntar sobre la validez de ese punto.

Después de la breve discusión, el árbitro publicará la resolución. Este artículo también se aplicará en el caso de que el árbitro cuente por error o haga una cuenta impropia, los jueces pueden tener una opinión contraria a la del árbitro, en este caso deberá levantar su mano, a la cuenta de “Seht” (tres) o “Neht” (cuatro).

Artículo 21

Crono (recorder)

El crono (recorder) deberá cronometrar el tiempo del combate y los periodos de descanso, suspensiones y también deberá anotar los puntos obtenidos, y/o deducciones de puntos. Añadir punto adicional a la orden del árbitro.

Artículo 22

Asignación de árbitros y jueces

1. Composición del equipo de arbitraje:

1) Si no se utilizan protectores electrónicos: el equipo de arbitraje estará compuesto por un árbitro y cuatro jueces.

2) En caso de utilizar protectores electrónicos: el equipo de arbitraje estará compuesto por un árbitro y dos jueces.

2. Asignación del equipo de arbitraje:

1) La asignación de los árbitros y los jueces se realizará después de haber fijado el programa de la competición.

2) Los árbitros y jueces con la misma nacionalidad que la de los competidores no deberán ser asignados para ese combate. No obstante, se hará una excepción para los jueces, en caso de que el número sea insuficiente.

INTERPRETACIÓN:

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

Artículo 23 Otros asuntos no especificados en el Reglamento

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

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

Artículo 24 Arbitraje y Apelación

1. Composición del Comité supervisor de la competición y apelaciones.

1) Calificaciones:

Requisitos de los miembros para estar cualificados como supervisores del Comité de Competición. Deberán ser miembros del Comité Ejecutivo de la W.T.F. o personas, con suficiente experiencia en el Taekwondo que tengan la recomendación del Presidente o el Secretario General de la W.T.F.

Además un delegado técnico será miembro extra oficial.

2) Composición del Comité Supervisor de la competición:

Un jefe “Leader” y menos de seis miembros, más el Delegado Técnico de W.T.F.

3) Procedimiento de designación:

El Presidente de la W.T.F. bajo la recomendación del Secretario General designará al jefe “Leader” y a los miembros del Comité Supervisor de la competición.

2. Responsabilidad del Comité Supervisor y Apelación de la competición.

- 1) El Comité Supervisor y de Apelación deberá hacer correcciones de juicios incorrectos según sus decisiones en cuanto a protestas y deberán tomar medidas disciplinarias ante los jueces o árbitros que cometen juicios incorrectos o cualquier conducta ilegal y los resultados de estos deberán ser enviados al Secretario de la W.T.F.**

2) El Comité Supervisor de la competición evaluará las actuaciones de los árbitros y de los jueces.

3) El Comité Supervisor de la competición también tendrá la potestad de actuar como Comité Extraordinario de disciplina durante la competición, con los asuntos relacionados con la competición.

3. Procedimiento en caso de protesta.

1) En caso de que haya alguna objeción al criterio de la decisión arbitral, el delegado técnico oficial del equipo debe someter una aplicación de protesta para la reevaluación de la decisión (aplicación de protesta) junto con la cuota prescrita por la Comisión de Apelación dentro de los 10 minutos después del combate pertinente.

2) La deliberación en una reevaluación se realizará excluyendo todos los miembros con la misma nacionalidad de los competidores afectados, y la resolución de la deliberación se realizará por mayoría.

3) Los miembros del Comité de Apelación podrán convocar al equipo de arbitraje para la confirmación de los eventos.

4) La resolución hecha por el Comité de Apelación será definitiva y no podrán ser aplicadas otras apelaciones.

4. Procedimiento de Sanción.

1) El Presidente de la W.T.F. o el Secretario General (en caso de ausencia de ambos el Delegado Técnico) pueden requerir al Comité Extraordinario de Disciplina cuando las siguientes conductas son cometidas por los coaches o competidores:

a) Interferir en el proceso del combate o incitar al público con el mismo propósito.

b) Interferir en la organización de la competición dirigida por la W.T.F. y el Comité Organizador.

c) Extender falsos rumores con el propósito de ejercer una influencia injustificada contra las decisiones de arbitraje.

2) Cuando se juzgue razonable, el Comité Extraordinario de Disciplina deliberará sobre los asuntos y tomará medidas disciplinarias inmediatamente. El resultado de las deliberaciones será anunciado públicamente y se hará un informe posteriormente al secretario de la W.T.F.

3) El Comité Extraordinario de Disciplina podrá añadir a las personas involucradas para confirmar los eventos.

INTERPRETACIÓN:

Cada Comité de Apelación estará compuesto de al menos cinco miembros elegidos y cualquier Comité compuesto de un número mayor que cinco será un número impar.

EXPLICACIÓN (1):

Excluir aquellos miembros con la misma nacionalidad:

Si hay miembros del Comité con la misma nacionalidad que los competidores involucrados, estos miembros deben ser excluidos del Comité. En todos los casos el número del Comité será impar. Si el Presidente es el que no se puede elegir, un Presidente temporal debe ser elegido por los miembros restantes.

EXPLICACIÓN (2):

El Presidente de la Comisión de Apelación puede recomendar al Delegado Técnico que reemplace a algún miembro:

El Delegado Técnico puede pedir al Director de Arbitraje que reemplace a árbitros o jueces involucrados, siguiendo el requerimiento del Presidente de la Comisión de Apelación.

EXPLICACIÓN (3):

Procedimiento para la deliberación:

1. Después de revisar la hoja de protesta, el contenido de la protesta debe ser dispuesto de acuerdo al criterio de “aceptable” o “inaceptable”.
2. Si es necesario, el Comité puede escuchar las opiniones del árbitro o jueces.
3. Si es necesario, el Comité puede volver a ver el material evidente de la decisión, tales como datos escritos y visuales registrados.
4. Después de la deliberación, el Comité lo someterá a votación para determinar una decisión por mayoría.
5. El Presidente hará un informe con el resultado de las deliberaciones y se hará conocer públicamente.

6. Procedimiento de la decisión:

- 1) Errores al decidir los resultados del combate, errores en el cálculo de la puntuación del combate o mala identificación de un competidor podrán ser cambiados.
- 2) Error en la aplicación de las reglas: cuando es decidido por el Comité que el árbitro ha cometido un error en la aplicación de las Reglas de Competición, el resultado del error será corregido y el árbitro será sancionado.
- 3) Errores en juicio de hecho: cuando el Comité decide que hubo claramente un error al juzgar los hechos tales como el impacto de un golpe, acción o conducta de gravedad, intencionalidad, en el momento relacionado de un acto para declaración o área, la decisión no será cambiada y los oficiales que se vean culpables serán sancionados.

EXPLICACIÓN (4):

Comité Extraordinario de Disciplina:

El proceso de Deliberación y Sanción le corresponderá a este Comité y los detalles de la sanción se cumplirán de acuerdo con el Reglamento de Disciplina.

PUNTUALIZACIONES (GUIAS PARA EL ARBITRAJE)

- MUERTE SÚBITA, (PUNTO DE ORO)

La regla del asalto de muerte súbita (cuarto asalto) se hará siempre que el resultado final sea empate después de los tres asaltos.

- a) Este cuarto asalto será de 2 minutos y comenzará después de 1 minuto de descanso al finalizar el 3er. asalto, en el cual el primer competidor en marcar un punto será el vencedor, aunque este quede K.O. por una acción seguida del otro competidor.
- b) En el caso de que finalice el tiempo establecido para el asalto de muerte súbita sin punto.
El vencedor se decidirá por el sistema de superioridad establecido en el art. 15 “woose ki rok” decisión arbitral por mayoría, basándose exclusivamente en la superioridad demostrada en este asalto.
- c) En el asalto de muerte súbita sólo se puede dar 1 punto (cuerpo) 2 puntos (cara) a un competidor, el primero en conseguirlo será el vencedor.
- d) Para perder por deducciones de punto deberá ser menos (-2), es decir que un competidor podrá tener hasta tres “kyongos” y ganar si es el primero en conseguir punto válido.
- e) En contra, si el asalto finaliza sin puntos perderá aquel que tenga punto negativo.

- JOO-EUI (AVISO)

En los avisos, es conveniente hacer el gesto de agarrar, empujar, etc..., antes de señalar el JOO-EUI con el dedo índice.

- PUNTUACION

- a) Tenemos que ver el peso y categoría de los competidores a la hora de puntuar, ya que varía su potencia.
- b) También debemos ser benévolo al puntuar, cuando las acciones son seguidas y los puntos existen, ejemplo: en las dobles acciones y puntos de puño.

- CUANDO UN ARBITRO SE EQUIVOCA

Hay algunas ocasiones en el que el árbitro se equivoca al hacer la cuenta de protección. En ese momento, cualquier juez de silla, debe levantar la mano y dar su opinión.

Los jueces también deben levantar la mano, cuando dan un punto a un competidor por error.

TERMINOLOGÍA DEL ARBITRAJE

INICIO DEL COMBATE:

CHONG	Llamada competidor azul
HONG	Llamada competidor rojo
CHARIOT	Atención, firmes (frene a frente)
KYONG-YE	Saludo
CHUMBI	Preparados, listos
SIJAK	Empezar

INICIO 2º Y 3er ASALTO

CHONG	Llamada competidor azul
HONG	Llamada competidor rojo
CHUMBI	Preparados, listos
SIJAK	Empezar

FIN DEL COMBATE

KUMAN	Alto, parar
CHONG	Llamada competidor azul
HONG	Llamada competidor rojo
CHARIOT	Atención, firmes (frene a frente)
KYONG-YE	Saludo

SUSPENSIÓN Y REANUDACIÓN

KALYO	Separarse
KYE-SOK	Continuar

ASALTO ADICIONAL

WOO-SE KIROK	Rellenar tarjeta de superioridad
--------------	----------------------------------

PUNTO ADICIONAL

IL JEOM

SANCIONES

KYONGO	Amonestación
CANCHON	Deducción de punto
JOO-EUI	Aviso

VENCEDOR

CHONG SUNG	VENCEDOR AZUL
HONG SUNG	VENCEDOR ROJO

TIEMPO

KYESHI	Tiempo médico (1 minuto)
SHIGAN	Tiempo indefinido

CUENTA

HANA	UNO	YOSOT	SEIS
DUL	DOS	ILGOP	SIETE
SET	TRES	YODOL	OCHO
NET	CUATRO	AHOP	NUEVE
DASOT	CINCO	YOL	DIEZ

PSICOLOGIA Y CUALIDADES DE UN BUEN ÁRBITRO

LAS CUALIDADES PSICOLÓGICAS DE UN BUEN ÁRBITRO SON:

- 1. CONSISTENCIA**
- 2. COMUNICACIÓN**
- 3. DECISIÓN**
- 4. CALMA – PACIENCIA**
- 5. INTEGRIDAD**
- 6. JUICIO**
- 7. CONFIANZA**
- 8. MOTIVACIÓN**

1) Consistencia: Las decisiones del árbitro deben ser las mismas en similares ó idénticas situaciones.

2) Comunicación: Los árbitros deben intentar establecer una buena relación con los competidores y coaches.

3) Decisión: Las decisiones de los árbitros deben ser lo más rápidas posibles, de acuerdo con las acciones observadas.

4) Calma: Los árbitros deben mantener la calma y el control de si mismos siempre, especialmente en las situaciones difíciles de alta tensión, insultos, comentarios violentos, etc...

5) Integridad: Debemos ser justos, imparciales y honestos con nosotros mismos y tener siempre el mismo criterio a la hora de puntuar, sin dejarnos influenciar por los gritos de los coaches ó público en general. Así como no cambiar las decisiones tomadas, por miedo, cuando somos llamados a declarar por los responsables del arbitraje.

6) Juicio: El principio de un buen juicio arbitral está en un completo entendimiento de las reglas y regulaciones arbitrales.

7) Confianza: El árbitro debe tener confianza en si mismo y su habilidad en el arbitraje para enfrentarse a las adversidades manteniendo el control.

8) Motivación: Para mantener un buen nivel arbitral debemos disfrutar de nuestro trabajo, teniendo una mentalidad y actitud positiva. Todo esto se consigue con dedicación y practica.

Edición y modificaciones de las reglas de competición de Taekwondo

Editado 28 de mayo de 1.973

Modificado 01 de octubre de 1.977

Modificado 23 de febrero de 1.982

Modificado 19 de octubre de 1.983

Modificado 01 de junio de 1.986

Modificado 07 de octubre de 1.989

Modificado 28 de octubre de 1.991

Modificado 17 de agosto de 1.993

Modificado 18 de noviembre de 1.997 (efectivo 1 julio de 1.998)

Modificado 31 de octubre de 2.001 (efectivo 1 de julio de 2.002)

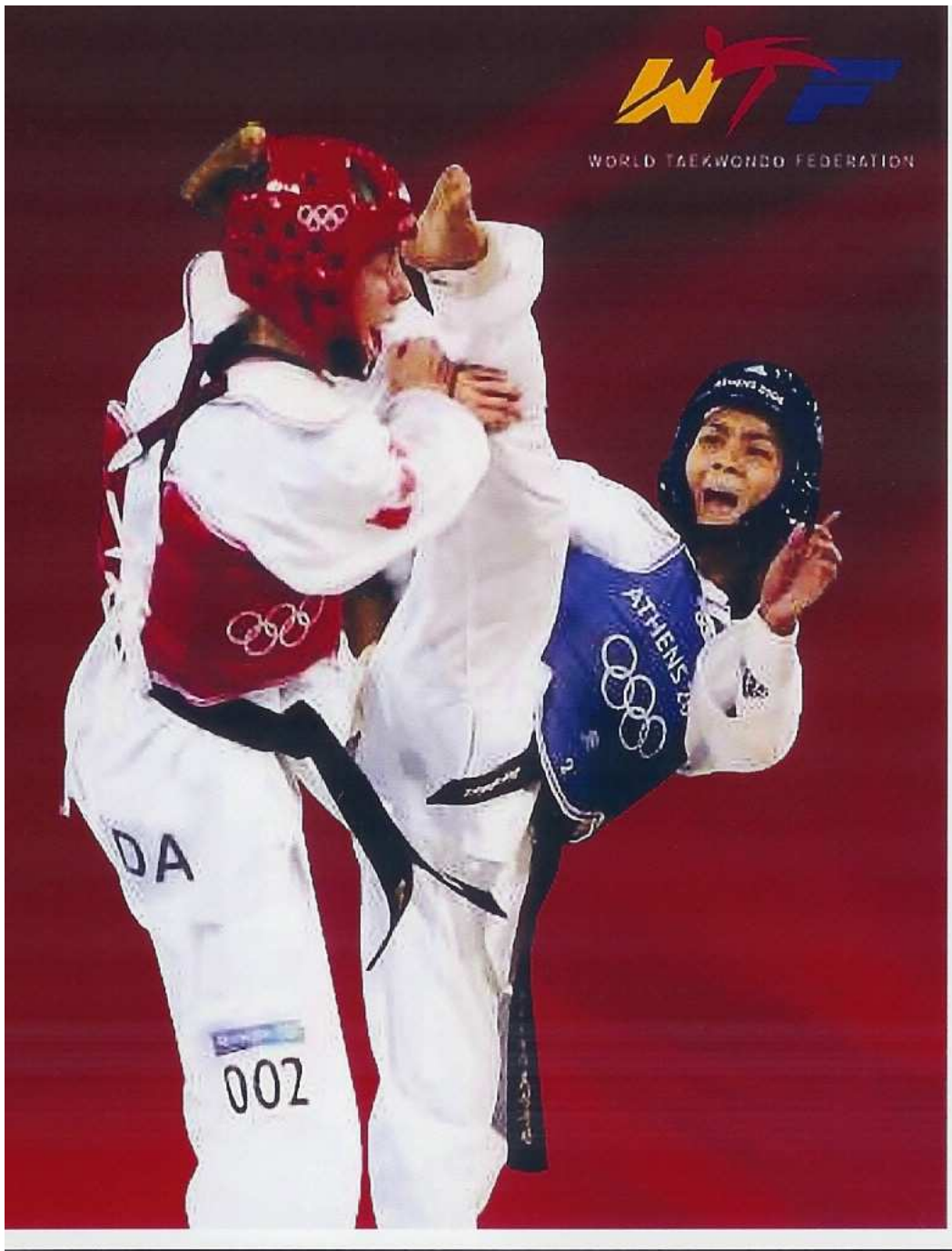
Modificado 23 de septiembre de 2.003

Modificado 12 de Abril de 2.005

ACTUALIZADO POR: José-Antonio Valín (Julio de 2.005)



REGLAMENTO PARA EL ARBITRAJE DE TAEKWONDO



FEDERACION VASCA DE TAEKWONDO