



acional de bitraje

ANA LÓPEZ



Índice

1.- NOVEDADES

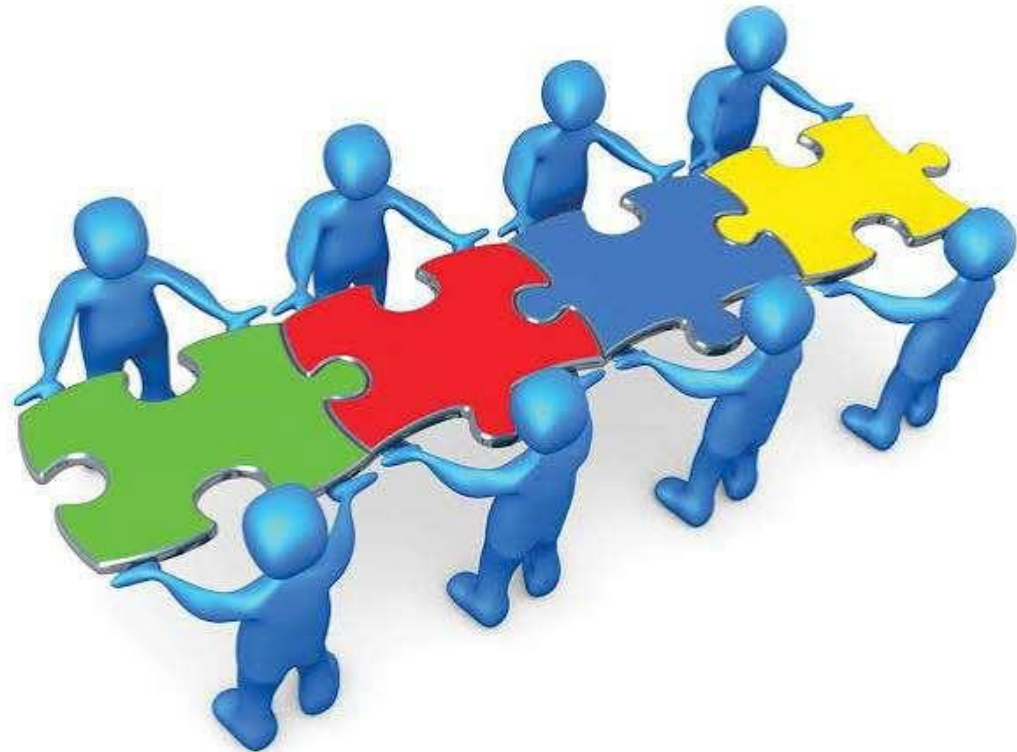
2.- ROLES Y RESPONSABILIDADES

- CR

-CJ

-IVR

TRABAJO EN EQUIPO



Propósito de la presentación

- ▶ - Conocer las novedades del reglamento.
- ▶ - Desglosar lo que las novedades representan en la práctica.
- ▶ - Aprender las responsabilidades en función de la posición que ocupamos (IVR,CR,CJ).
- ▶ - Resolver las dudas que puedan surgir.



NOVEDADES



03/09/2026

- ✓ POINT GAP (PTG)
- ✓ CRUZAR LA LÍNEA LÍMITE
- ✓ “GREEN CARD”: TARJETA TÉCNICA
- ✓ ÚLTIMOS 10” DEL ASALTO
- ✓ CRITERIOS DE SUPERIORIDAD
- ✓ CUENTA DE PROTECCIÓN
- ✓ PUNTO DE PUÑO
- ✓ SIMULAR LESIÓN: Campeonatos G6 o más.
- ✓ FIN DEL COMBATE: Saludo

+ GUÍAS PARA EL ARBITRAJE

POINT GAP



EL POINT GAP (PTG) PASA DE 12 A 15 PUNTOS



12 ptos  15 ptos



GUÍA PARA EL ARBITRAJE



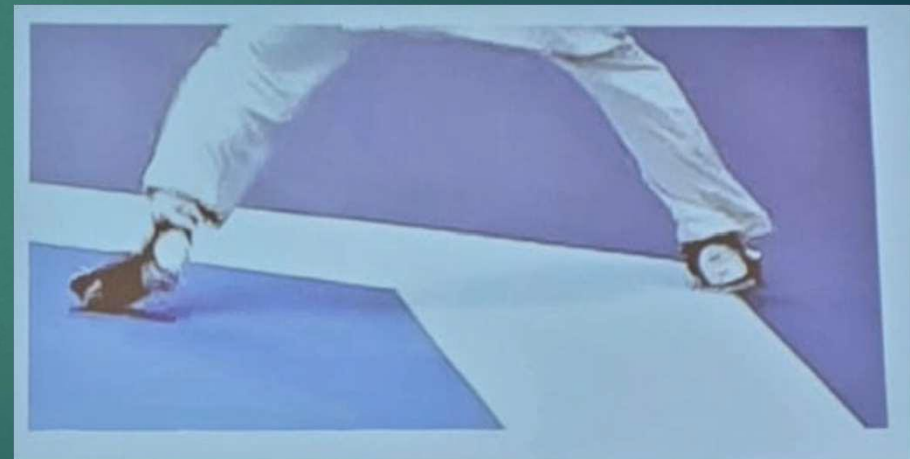
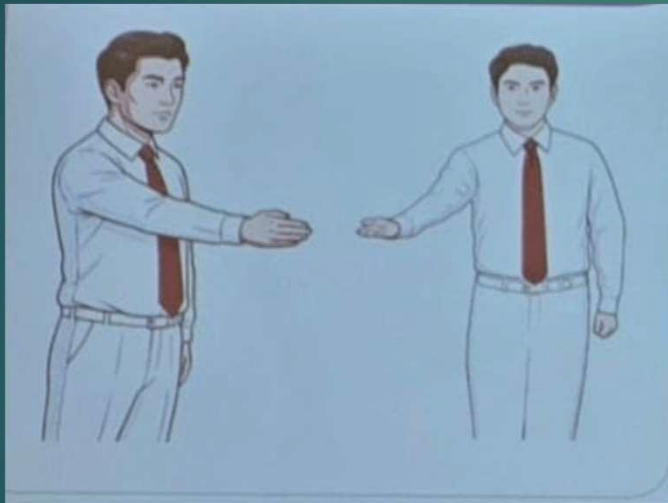
- ▶ **NO** hay Gam-Jeoms después de un PTG.
- ▶ Si el PTG ocurre mediante un acto prohibido → Gam-jeom y se invalidan los puntos. (Ya no habría PTG).
- ▶ Ej: CHUNG se cae y HONG le pega en el suelo, cuando el central le da Gam-jeom a CHUNG, hay PTG, pero debe darle Gam-jeom a HONG por pegar al oponente caído, con lo que NO habría PTG.



CRUZAR LA LÍNEA LÍMITE



Cualquier parte del pie que toque fuera de la línea límite, no es necesario que salga todo el pie. (Sigue sin haber plano vertical)



“GREEN CARD”: TARJETA TÉCNICA



- El **árbitro central** tendrá una tarjeta técnica, la **tarjeta verde**.
- Los coach no la tienen, cuando tienen que hacer una petición, el central usa la suya propia. La pueden utilizar el cualquier momento del combate.
- Si la petición de IVR es rechazada, el coach sigue teniendo cuota pero se sanciona con Gam-Jeom (Mala conducta) (Menos en los últimos 10”).

PROBLEMAS TÉCNICOS *(Technical Issues)*

- + *Tiempo del asalto (errores del operador)*
- + *Puntos fantasma*
- + *Problemas con el marcador (P.e: Gam-jeom puesto al competidor equivocado)*
- + *Test del PSS (en cualquier asalto)*



GUÍA PARA EL ARBITRAJE



Procedimiento a seguir por parte del coach:

- 1º Llamar al arbitro: "Árbitro" ("Referee")
- 2º Debe decir: "Problema técnico" (Technical Issue")
- 3º A continuación, debe concretar por cuál de las 4 razones ha pedido la tarjeta verde.
- 4º El CR dice: "Chong/Hong Vídeo replay" con la tarjeta verde.

ACEPTADO → Se fija el problema



RECHAZADO → Gam-jeoms por "mala conducta". (Excepto 10" últimos)



La "Green card" puede ser utilizada junto con la tarjeta del coach y pedir hasta 3 acciones a la vez (2 con la tarjeta de color azul/roja y otra con la tarjeta verde).

“TEST”

- ▶ Si el coach pide “TEST” (tarjeta verde), consideramos que si el competidor/a da 3 buenas patadas y no funciona, es que el equipamiento no funciona. No habría GJ y cambiaríamos el peto, petaca....



03/09/20

ÚLTIMOS 10" DEL ASALTO

- ▶ Durante los 10 últimos segundos del asalto, el GAM-JEOM por "comportamiento pasivo", **supondrá 2 puntos para el oponente.**
- ▶ Después de dar el Gam-Jeom, el central mostrará dos dedos al operador y dirá "Eo-jeom"

CASOS DEL COMPORTAMIENTO PASIVO

- + Pasividad
- +Caerse
- + Cruzar la línea límite
- + IVR rechazado por **"Green Card"** (GJ por "eludir el combate")

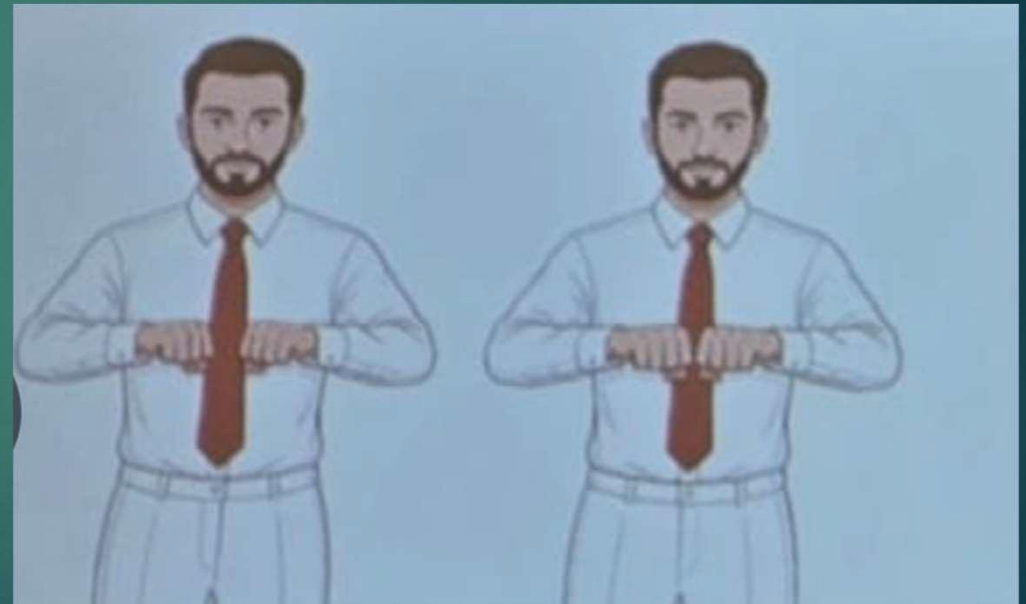


ÚLTIMOS 10" DEL ASALTO



¿ Qué consideramos **PASIVIDAD?**
(Gesto de “rehuir el combate”)

- + Salir corriendo
- + Entrar en clinch de manera reiterada
- + Saltar y entrar en clinch
- + Agarra en el clinch
- + Girar y dar la espalda
- + IVR rechazado por **“Green Card”**



ÚLTIMOS 10" DEL ASALTO



03/09/2026

00:10:00 se considera DENTRO de la regla de los últimos 10"

JUNIORS - Semifinals M -59KG			
CHUNG		HONG	
R1 10		R1 11	
R2 0		R2 0	
R3 0		R3 0	
0		1	
0 HITS		0 HITS	
GAM-JEOM 1		GAM-JEOM 0	

MATCH 1

Round 1

Time out

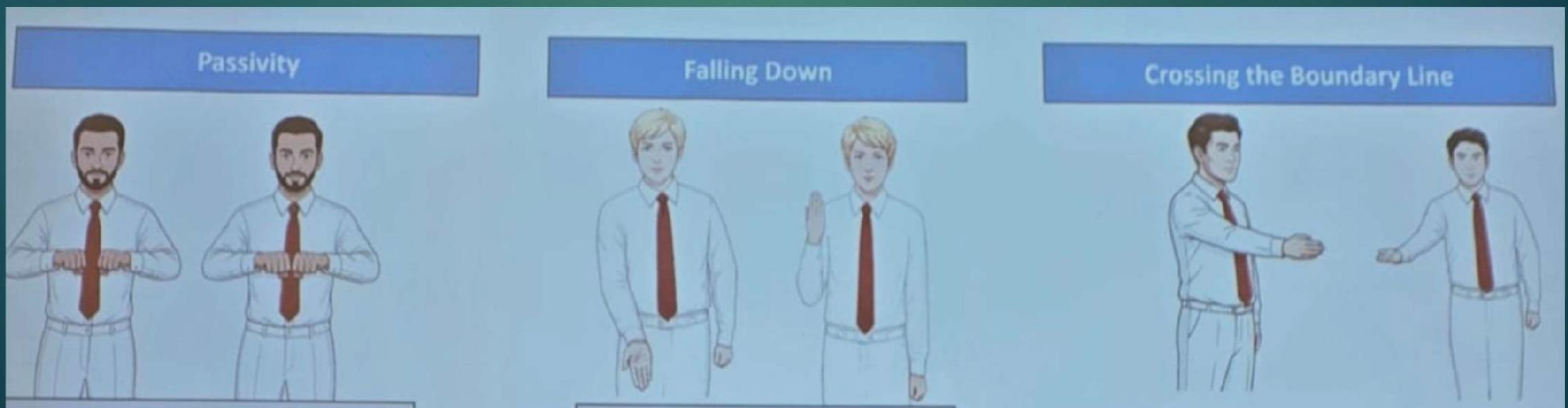
0:13

ROUND 1

GUÍA PARA EL ARBITRAJE

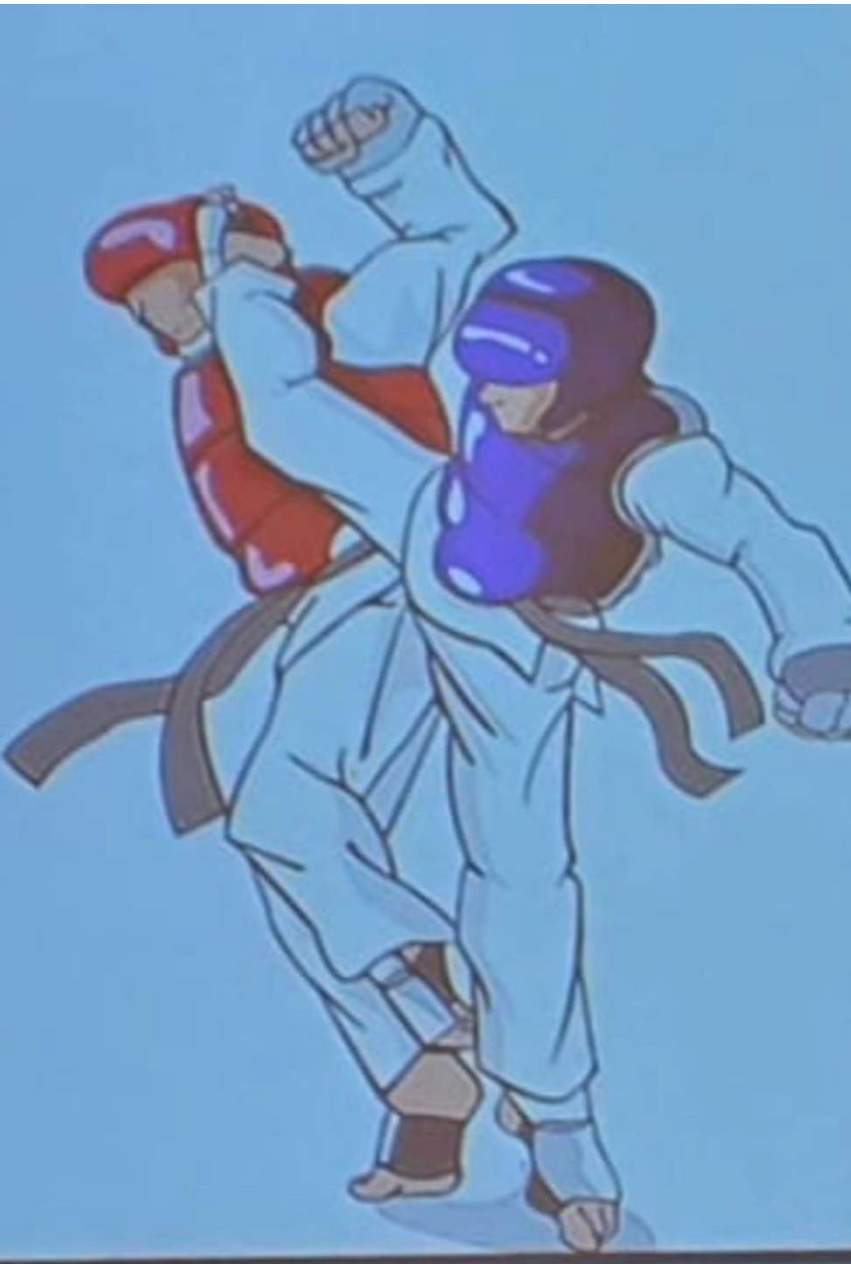


- ▶ No importa si la caída/salida es accidental, se debe dar el GAM-JEOM.
- ▶ El resto de Gam-Jeoms a excepción de esos 3 (caerse, salirse, pasividad), siguen valiendo 1 punto para el contrario.



-

[illegible]



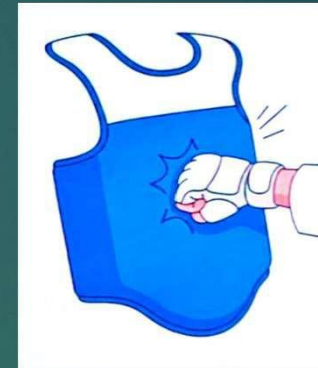
CUENTA DE PROTECCIÓN

Si estamos haciendo la cuenta de protección a un competidor y vemos que el competidor NO se recupera, NO paramos en la cuenta de 8 para hacer "Gon-giok", si no que seguimos contando hasta 10.



CRITERIO PARA PUNTUAR UN PUÑO (Con guantillas electrónicas, no DAEDO)

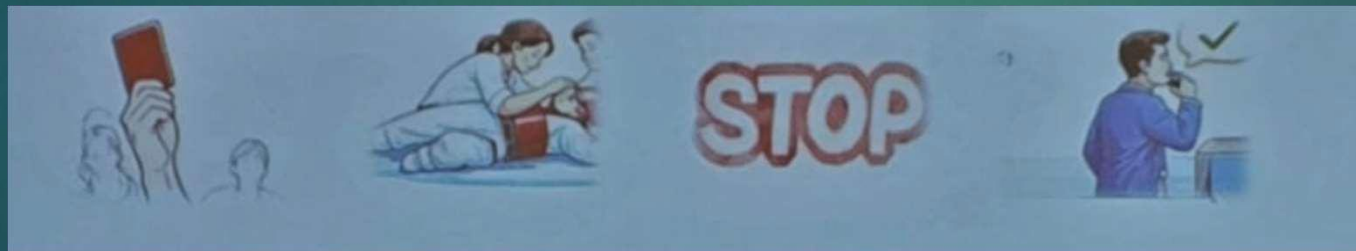
- ▶ Fuerte impacto: determinado por el UMBRAL del **PSS**.
- ▶ Correcta localización del impacto: Zona del **PSS**
- ▶ Ejecución correcta de la técnica en base a:
 - + Brazo delantero y trasero OK
 - + Brazo completamente estirado
 - + Parte frontal del puño



SIMULAR LESIÓN



En campeonatos G6 o superiores, el JUEZ DEL IVR debe llamar al TD/CSB si el médico determina, en un caso de simular lesión, que el competidor NO puede continuar, para revisar la acción.

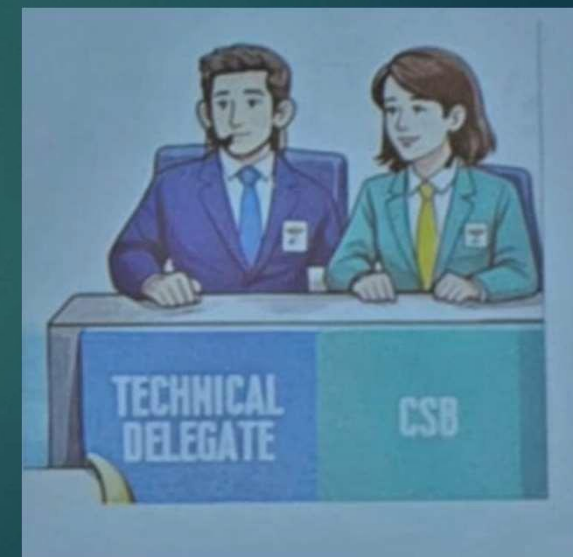


IVR por simular lesión

Llamada al
DOCTOR

El Doctor
dice que NO
puede continuar

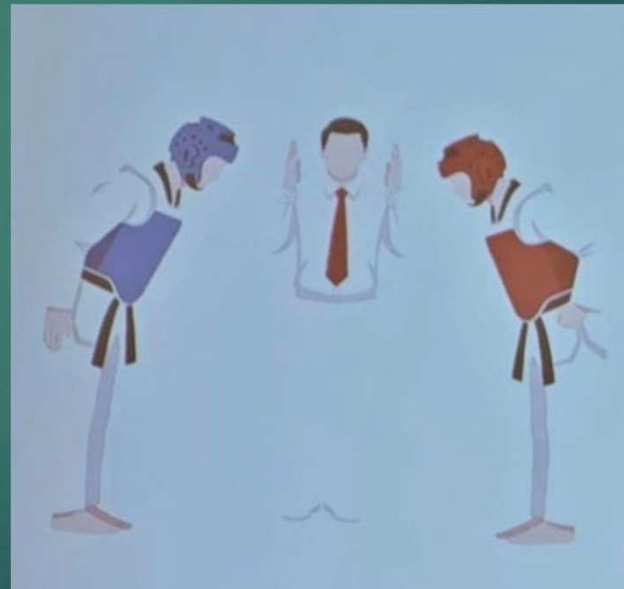
Llamada al TD/CSB



FIN DEL COMBATE



Después de que haya terminado el asalto que determinará al ganador del combate y antes de declarar al ganador, los competidores deben saludar.



GUÍA PARA EL ARBITRAJE



1º) El árbitro central llamará a los competidores al centro: “CHUNG”, “HONG”.

2º) Declarará: “CHA-RYEOT”

3º) Seguidamente: “KYEONG-RYE”

4º) Finalmente declarará al ganador del combate: “CHUNG-SEUNG” o “HONG-SEUNG”

(Pueden saludar sin el casco)

Puntos técnicos



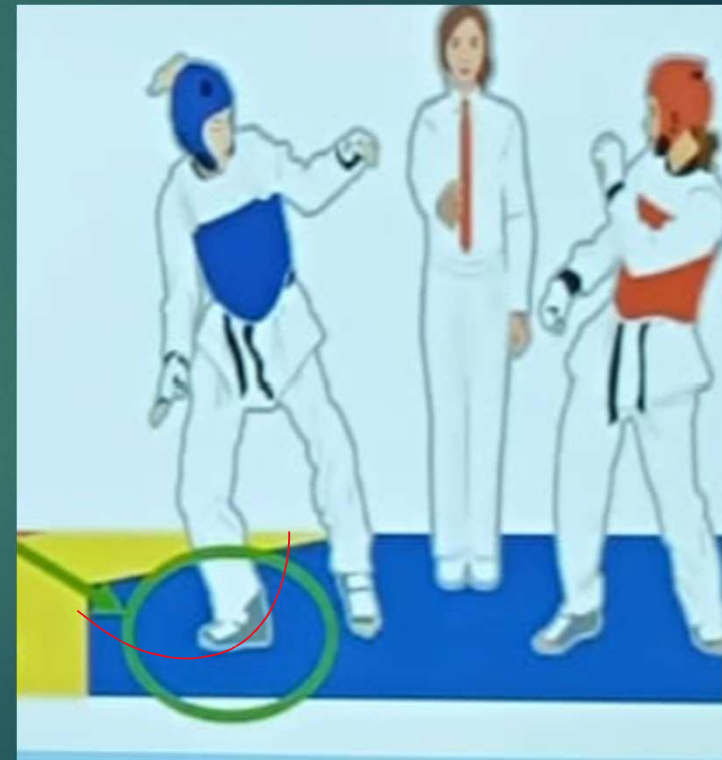
03/09/2026



4 ESCENARIOS EN LOS QUE SE RETOMA EL COMBATE CERCA DE LA LÍNEA LÍMITE

- ▶ - Después de un IVR que cuando se pidió, los competidores están cerca de la línea límite.
- ▶ - Gam-Jeom por “cruzar la línea límite”.
- ▶ - Gam-Jeom por “eludir el combate” (si está cerca de la línea límite).
- ▶ - Después del que el Juez de esquina haya pedido añadir punto(s) y los competidores están cerca de la línea límite.

NOTA: No permitir que, en estos casos, los competidores se muevan hacia el centro del tapiz.



[https://www.youtube.com/watch?
v=XYSYpLX8odQ&t=84s](https://www.youtube.com/watch?v=XYSYpLX8odQ&t=84s)

03/09/2026

ROLES Y RESPONSABILIDADES: EL ÁRBITRO CENTRAL

- ▶ - Gestionar sus propios movimientos en el tapiz.
- ▶ - Asegurarse que los competidores están listos para empezar/retomar el combate.
- ▶ - Declarar el ganador/a correcto.
- ▶ - Contacto permanente con el marcador:
 - ▶ Tiempo
 - ▶ El GJ va al competidor/a correcto.
 - ▶ Puntos que suben antes o después de un GJ.
- Criterio de aplicación de los GJ: Timing, lectura del combate, GJ innecesarios...



IVR del CR



- ▶ - Últimos 5". (Solo ante marcador muy igualado).
- ▶ - Simular lesión.
- ▶ - Cuenta de protección 8/10 que no ha subido.
- ▶ - Problema técnico.
- ▶ - Puntos fantasmas.
- ▶ - Entradas del marcador (GJ, puntos...)
- ▶ - Peticiones de IVR por parte de los jueces.

GREEN CARD



CRITERIO DEL ÁRBITRO CENTRAL para pedir IVR por acción a la cabeza que no ha puntuado



- ▶ El árbitro central, tras un golpe a la cabeza que no ha puntuado, procederá a iniciar la cuenta de protección solo si percibe que el competidor/a:
 - ▶ Recibe un golpe fuerte en la cabeza.
 - ▶ Sangra.
 - ▶ Ha recibido la patada en los ojos.
 - ▶ Se tambalea.
 - ▶ Cae al suelo.

(Si no se cumple, al menos, uno de los criterios, el combate debe continuar sin interrumpirlo).

EN RELACIÓN CON LO ANTERIOR

- ▶ Si hay cuenta de protección por acción a la cabeza que no ha subido y al árbitro central se le olvida pedir IVR, el juez de esquina se lo debe recordar.
- ▶ Si nadie se lo recuerda, EL COACH PUEDE PEDIR IVR y si éste fuera rechazado, la tarjeta se le devolvería al coach porque el error ha sido de los árbitros.



ROLES Y RESPONSABILIDADES: EL/LOS JUECES

03/09/20



- ▶ - Añadir punto de puño (1). (Levantarse si hemos presionado el botón equivocado)
- ▶ - Añadir puntos técnicos (2/3). (Levantarse si hemos presionado el botón equivocado)
- ▶ - Declarar el ganador WOO SE GIROK
- ▶ - Recordar al CR pedir IVR después de la cuenta ante patada a la cabeza que no ha subido.
- ▶ - Avisar al CR si un competidor/a se ha salido (o no) o caído CLARAMENTE si: el coach no tiene tarjeta, determina el resultado del asalto, es el 4º/5º GJ.
- ▶ - Pedirle al CR que pida IVR ante la duda de puntos técnicos. (Meeting)
- ▶ - Avisar al CR si han subido puntos después de un GJ.
- ▶ - Avisar al CR si ambos caen y uno ha puntuado de giro.



ROLES Y RESPONSABILIDADES: EL JUEZ DEL VR

03/09/2026

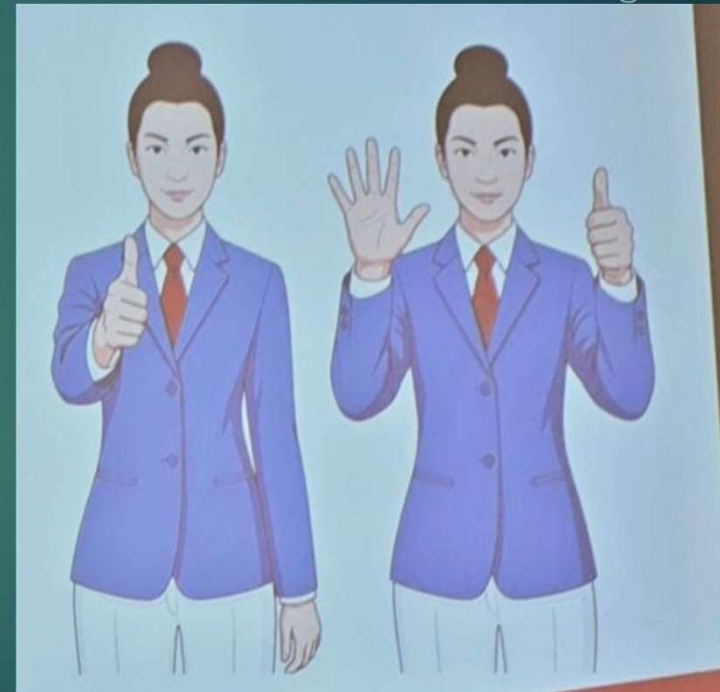


- ▶ - Aceptar/Rechazar las peticiones del coach/CR.
- ▶ - Controlar al operador.
- ▶ - Declarar el ganador WOO SE GIROK (Cuando hay solo un CJ).
- ▶ - Recordar al CR pedir IVR después de la cuenta ante patada a la cabeza que no ha subido.
- ▶ - Avisar al CR si han subido puntos después de un GJ.
- ▶ - Avisar al CR que ha habido una patada de giro.
- ▶ - Ver el combate en directo.
- ▶ - 30" para tomar la decisión (mostrar, al menos 2 ángulos)
- ▶ -Firmar y revisar la hoja de TA.



IVR: Notas

- ▶ - SOLO aceptar la petición si estamos totalmente seguros.
- ▶ - El coach puede pedir 2 acciones con su tarjeta, aunque no estén conectadas, y otra acción con la tarjeta verde.
- ▶ - Antes de añadir los puntos, mirar que no se den un de los 4 GJ (caerse, salirse, atacar después de Kalyo, atacar la oponente caído).
- ▶ - Antes de añadir los puntos, mirar que el tiempo no esté 00:00 o parado.
- ▶ - Comprobar que la acción no ocurre después de Kalyo.
- ▶ - Si ambos coach pide IVR a la vez, resolver uno por uno.





03/09/2026





¡GRACIAS!





CONTENTS

1. **PARA Taekwondo Competition Rules**

PARA Taekwondo Competiti

Rules





¿Son las mismas reglas?



Competition Rules & Interpretation Table of Contents

Article 1. Purpose	제 1 조 목적	1
Article 2. Application	제 2 조 적용범위	2
Article 3. Competition Area	제 3 조 경기장	3
Article 4. Contestant	제 4 조 선수	11
Article 5. Weight category	제 5 조 체급	17
Article 6. Classification and methods of competition	제 6 조 경기의 종류와 방식	22
Article 7. Duration of Contest	제 7 조 경기시간	25
Article 8. Drawing of Lots	제 8 조 추첨	26
Article 9. Weigh-in	제 9 조 계체	27
Article 10. Procedure of the Contest	제 10 조 경기진행절차	29
Article 11. Permitted techniques and area	제 11 조 허용기술과 부위	31
Article 12. Valid points	제 12 조 득점	32
Article 13. Scoring and publication	제 13 조 체점과 표출	34
Article 14. Prohibited acts and penalties	제 14 조 금지행위와 벌칙	36
Article 15. Golden Point and decision of superiority	제 15 조 골든포인트와 우세의 판정	42
Article 16. Decisions	제 16 조 경기결과판정	46
Article 17. Knock down	제 17 조 위험한 상태	48
Article 18. Procedure in the event of Knock down	제 18 조 위험한 상태에 대한 조치	49
Article 19. Procedure of suspending the match	제 19 조 경기중단 상황의 처리	53
Article 20. Technical Officials	제 20 조 기술임원	57
Article 21. Instant Video Replay	제 21 조 비디오관독	61
Article 22. Team Competition	제 22 조 단체전 경기	65
Article 23. Deaf-Taekwondo	제 23 조 농아인 태권도 경기	71
Article 24. Sanctions	제 24 조 징계	72
Article 25. Other matters not specified in the Rules	제 25 조 본 규칙에 명시되지 않은 사태	75



WT Para Taekwondo Competition Rules & Interpretation Table of Contents

Article 1	Purpose
Article 2	Application
Article 3	Competition Area
Article 4	Contestant
Article 5	Weight divisions and Sport Classes
Article 6	Competition System and method
Article 7	Duration of contest
Article 8	Drawing of lots
Article 9	International Athlete Classification
Article 10	Weigh-in
Article 11	Procedure of contest
Article 12	Techniques and areas
Article 13	Valid points
Article 14	Scoring and publication
Article 15	Prohibited acts and penalties
Article 16	Golden round and decision of superiority
Article 17	Decisions
Article 18	Knock down
Article 19	Procedure in the event of knock down
Article 20	Procedure in the event of hit to the head
Article 21	Procedures of suspending the contest
Article 22	Technical officials
Article 23	Instant Video Replay (IVR)
Article 24	Sanctions
Article 25	Other matters not specified in the Rules



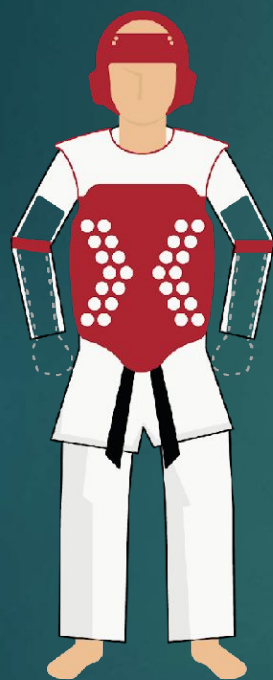


K41

+ SEVERO

K44

+ LEVE



Amputación
bilateral o
dismelia



Amputación
unilateral o dimelia
por encima del
codo(Sin articulación
del codo)



Amputación
bilateral o
dismelia por
debajo del codo



Deterioro muscular unilateral o
bilateral



Contractura articular unilateral o
bilateral



DIVISIONES DE PESO



HOMBRES

-58Kg

-63Kg

-70Kg

-80Kg

+80Kg

MUJERES

-47Kg

-52Kg

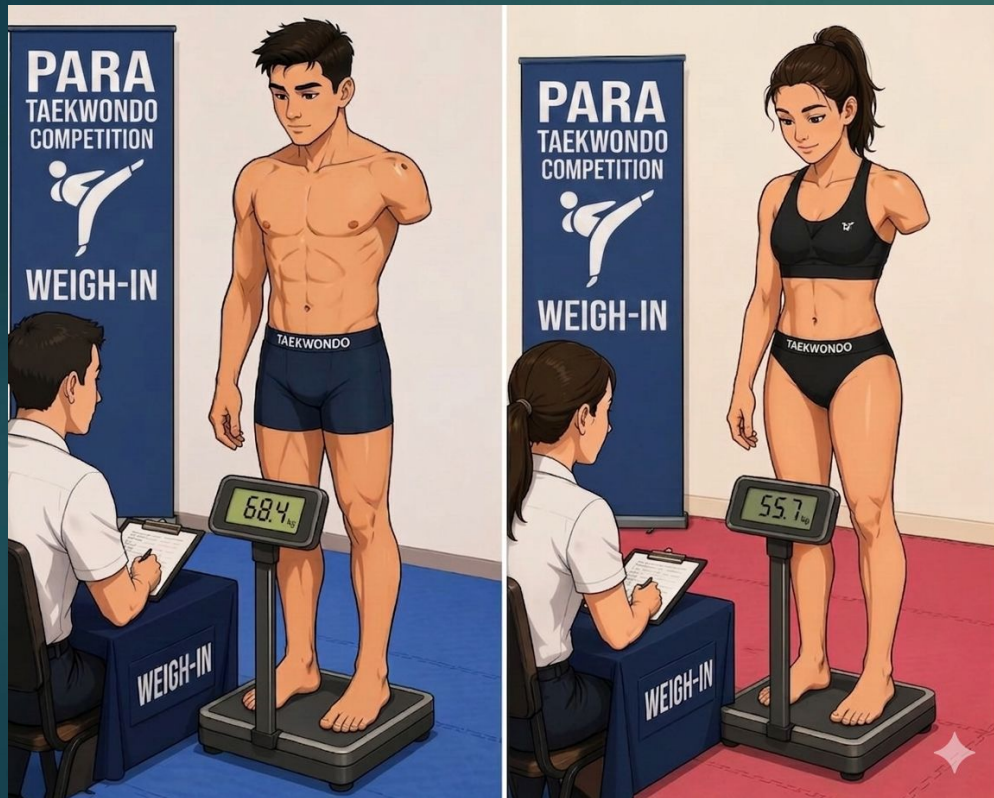
-57Kg

-65Kg

+65Kg



PROCEDIMIENTO PESAJE



No se pueden pesar desnudos*

*100gr tolerancia

M-58Kg

W-47Kg

58.10	=	✓	(qualified)	47.10	=	✓	(qualified)
58.11	=	✓		47.12	=	✓	
58.13	=	✓		47.14	=	✓	
58.18	=	✓		47.18	=	✓	
58.19	=	✓		47.19	=	✓	
58.20	=	✗	(descalificado)	47.20	=	✗	(descalificada)

Random weigh-in: 5%

PESAJE / INSPECCIÓN

1. ENROLLADAS LAS MANGAS



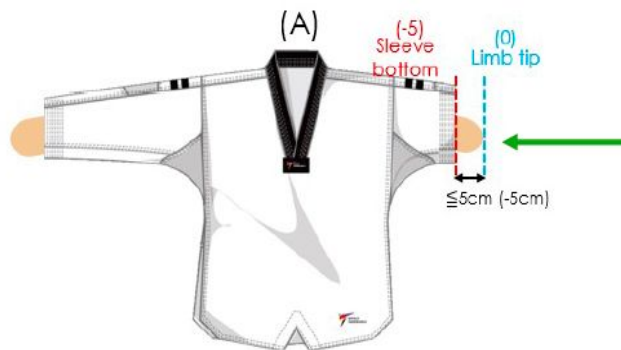
2. GRAPADAS



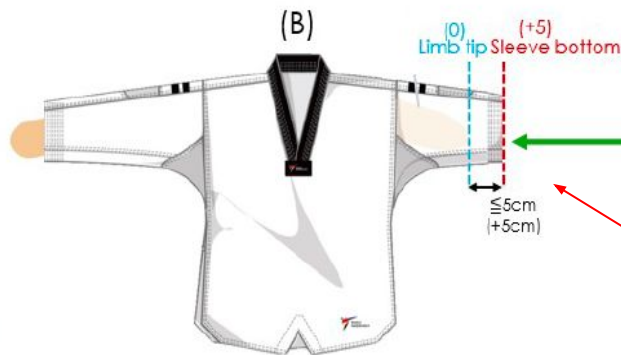
3- ATADAS



PESAJE / INSPECCIÓN



PUNTA DE LA EXTREMIDAD, MOSTRANDO UN MÁXIMO DE 5 CM DESDE EL FINAL DE LA MANGA



PUNTA DE LA EXTREMIDAD NO DEJA AL DESCUBIERTO UN MÁXIMO DE 5 CM DE LA EXTREMIDAD, CUBIERTA POR EL FINAL DE LA MANGA



DEBE SER COSIDO



PARA TAEKWONDO

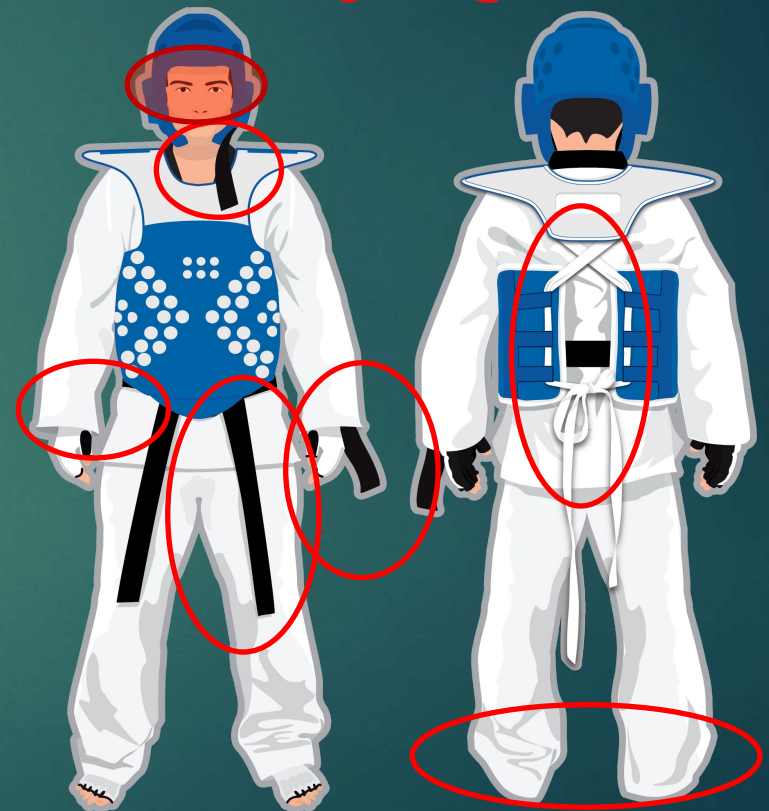
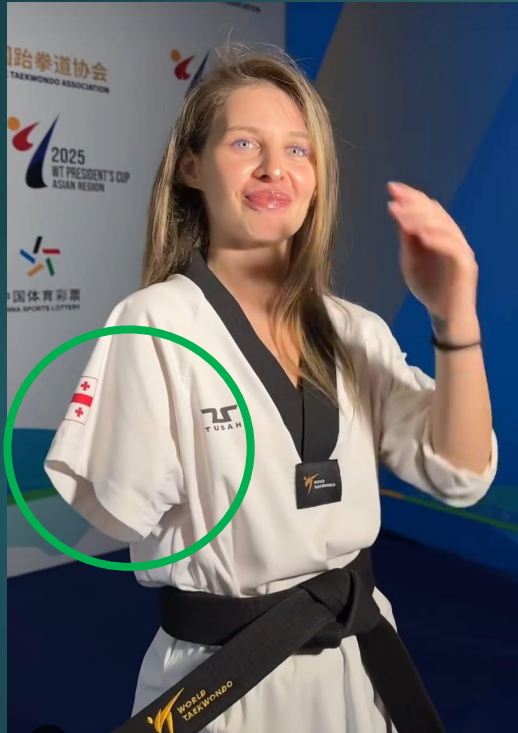


UNIFORM INSPECTION LIST

W-52 kg

NPC	Name	Result of Inspection	Inspection comments	Recheck (if applicable)	Contestant Signature
1	BRA MACHADO STUMPF RLE	☒ Pass ☐ Fail	☐ (R) cut ☒ (R) no cut ☐ (L) cut ☒ (L) no cut Comment:	☐ Pass ☐ Fail	Machado
2	CHN SHAO Q	☒ Pass ☐ Fail	☐ (R) cut ☒ (R) no cut ☐ (L) cut ☒ (L) no cut Comment:	☐ Pass ☐ Fail	邵青
3	DOM GERALDO DIAZ E	☒ Pass ☐ Fail	☒ (R) cut ☐ (R) no cut ☐ (L) cut ☒ (L) no cut Comment:	☐ Pass ☐ Fail	GERALDO DIAZ E

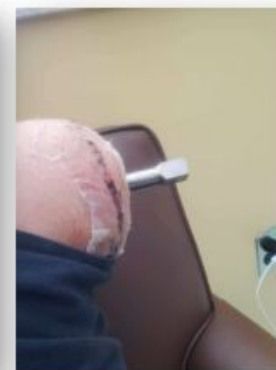
INSPECCIÓN



INSPECCIÓN



Asegurarse de que se retiran todas las prótesis artificiales



Si se lleva algún dispositivo externo, asegúrese de que este aprobado por el TD y es seguro competir con el !!

INSPECTION

Para atletas no está permitido colocar sus brazos debajo del peto.

El director técnico debe aprobar cualquier modificación que se realice debajo del peto, así como que el brazo del atleta paralímpico no quede dentro del peto.



INSPECCIÓN

OBLIGATORIO!!

Protector Bucal

Debe ser **blanco** o **transparente** , y tener al menos **3mm de grosor**.



Protector casco

Siempre se requiere protector facial.



Las mismas reglas que para personas sin discapacidad !!

Mismos gestos en las señales

No points gap durante semis & finales

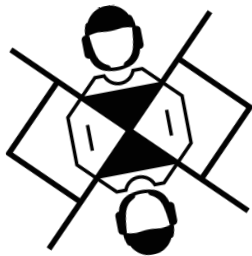
No patadas a la cabeza



El puño no es puntuable



Desde 1, hasta 3 jueces de esquina



DETALLES DE LA COMPETICIÓN

Puño está permitido, pero NO puntua

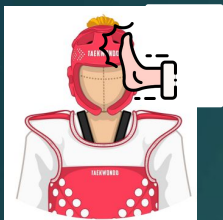
Lesion por un puño: Kye-Shi (1 min) – (No hacer cuenta hasta 8)

CRITERIO DE SUPERIORIDAD, EN CASO DE EMPATE

1. Más puntos conseguidos por patadas de giro al cuerpo.
2. Mayor numero de **técnicas de mayor valor** como sigue:
 - 2.1 Peto
 - 2.2 Puntos obtenidos por **Gam-Jeom** del oponente.
3. Mayor numero de **registros** en el PSS.
4. **Woo-sye-kirok** .

Cuando se produce un golpe en la cabeza...





Cuando se produce una patada a la cabeza...

El competidor se pone en riesgo

Unsafe play

El competidor golpea la cabeza del oponente

Dangerous play

Intentional / Directo

Accidental
(Unintentional)



Dangerous play

Dar una patada en la cabeza del oponente

IVR?

Intencional / Directo

– Ejemplo: Patada Directa a la cabeza, con o sin giro (turning/spinning)

x3 veces (en todo el combate) □

DQB*

- Competidor golpeado no puede continuar (decision médica) □ **DSQ (competidor que recibe GJ pierde)**
- Competidor golpeado no quiere continuar □ **WDR (competidor que no quiere continuar □ pierde)**

* NO ranking points

Accidental
(Unintentional)

– Ejemplo: Golpear el peto, hombro... y la técnica se desliza hacia arriba golpeando la cabeza

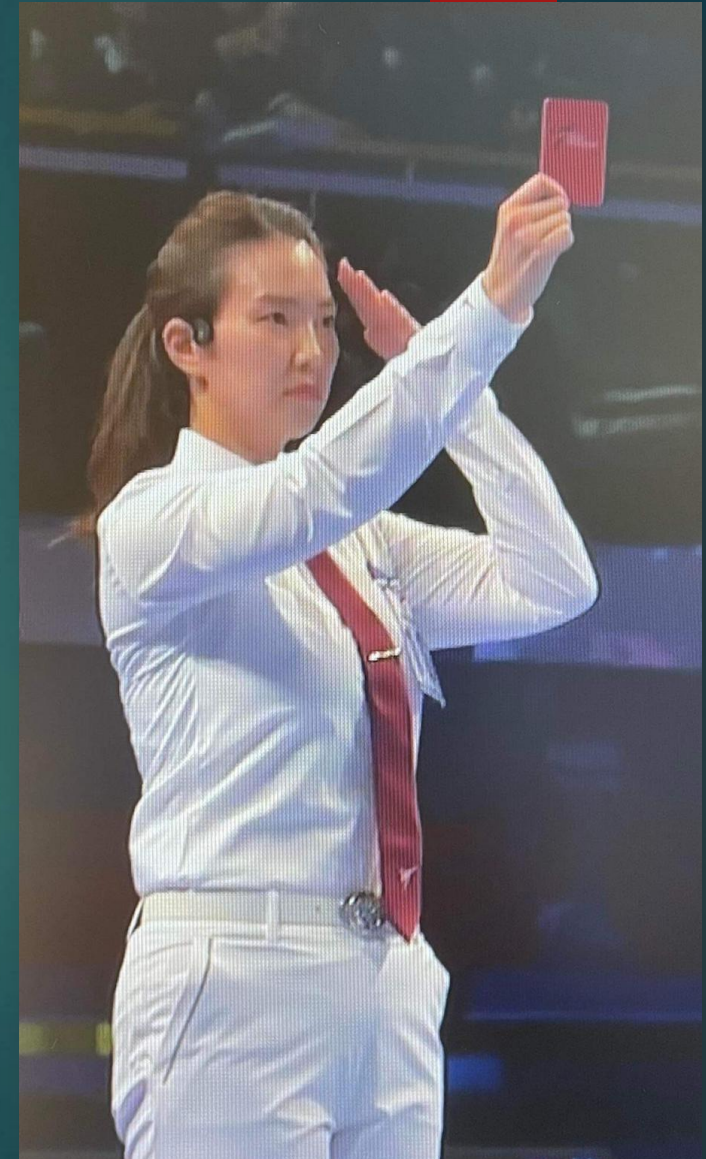
- Competidor golpeado no puede continuar (decision médica) □ **RSC (Competidor que recibe GJ □ pierde)**



GESTOS DEL ARBITRO

IVR patada a la cabeza(Dangerous or Unsafe):

- Usar el color de la tarjeta del competidor que “dió la patada”
- Preguntar desde el centro del tapiz



JUEZ DE VIDEO (posibles) RESPUESTAS

- Dangerous play:



+ (Tocar el cuerpo & cara)

aceptada

- Dangerous play + yellow card:



+ (Tocar la cara/cabeza)

aceptada

- Unsafe play:



+



+



aceptada

Señalar al
competidor
(Chung/Hong)

- NO patada a la cabeza:



rechazada

GESTOS DEL ÁRBITRO

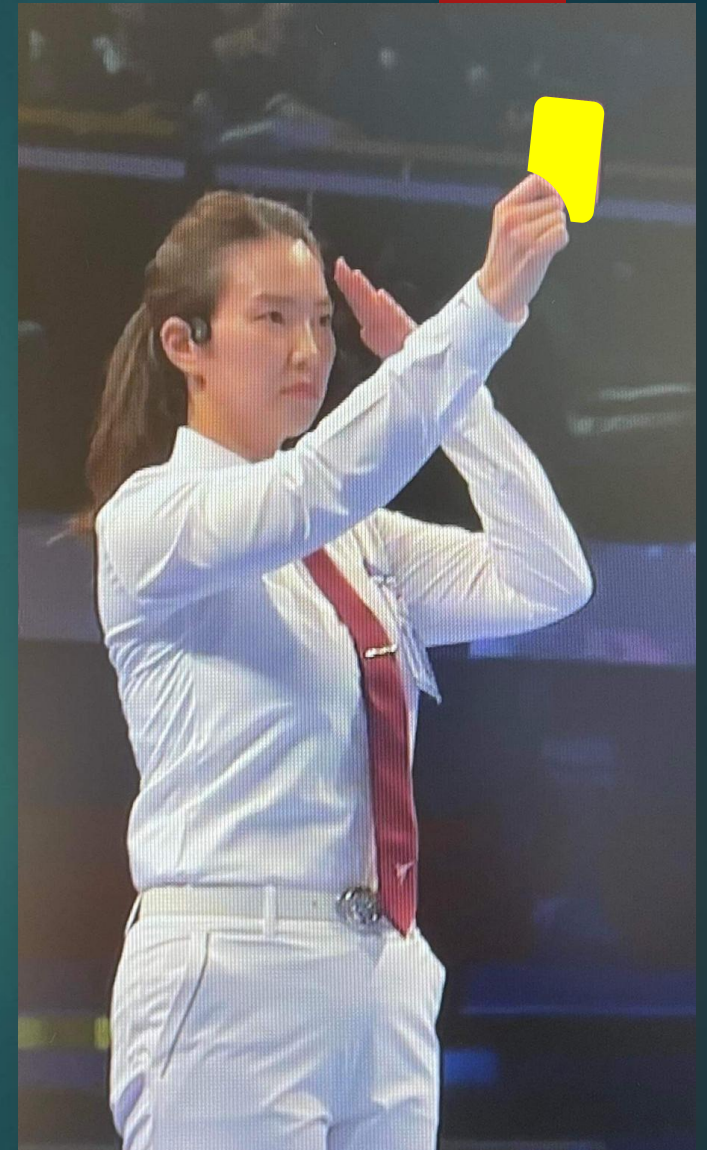
Chequeo (solo) para yellow card:

- Usar la tarjeta amarilla
- Tiene que existir un GJ por Dangerous Play antes
- Preguntar desde el medio del tapiz

JUEZ DE VIDEO (posibles)

- NO yellow card
(No hay patada directa)
- Patada DIRECTA (yellow card)

RESPUESTAS



Solicitudes IVR



PARA MI COMPETIDOR

-  Giros tecnicos faltantes (turning or spinning)

GAM-JEOM & YELLOW CARD

- Anulacion de cualquier GJ y restauracion de puntos.
- Invalidacion de cualquier tarjeta amarilla

GAM-JEOM AL COMPETIDOR EQUIVOCADO

- Caída
- Cruzar la linea limite
- **Dangerous/unsafe play**



PUNTOS

- GJ fue invalidado pero no se devolvieron puntos
- Devolver puntos porque fueron conseguidos antes de GJ.



TECHNICAL ISSUES

- Test PSS
- Tiempo
- Puntos fantasma
- Errores en el marcador



PARA EL Oponente

-  Anulacion de puntos tecnicos (turning or spinning)

GAM-JEOM and points related:

- Caer
- Cruzar la linea limite
- Atacar despues de Kalyo
- Atacar al oponente caído
- **Dangerous play**
- **Yellow card** 



PUNTOS

- Invalidacion de puntos (si se habia dado GJ)

PRETENDING INJURY

El arbitro central
revisa la accion
(patada en la
cabeza o
simulacion de
lesion)

El arbitro central
llama al doctor
para que revise al
competidor

El doctor dice que
el competidor NO
puede continuar

El juez de video
debe llamar al TD
y al jefe de
arbitros





**WORLD
PARA TAEKWONDO**

Gracias!

