

Revisado 09/06/2022 FINAL

Actualización 21 de mayo 2021

INTERNATIONAL TAEKWON-DO FEDERATION

- REGLAMENTO DE TORNEOS DE TAEKWON-DO I.T.F.

- REGLAMENTO DE ÁRBITROS

Introducción

La Federación Internacional de Taekwon-Do fomenta la participación deportiva de todas las naciones que la integran, promoviendo competencias internacionales con el fin de alcanzar altos niveles de participación y desarrollo deportivo. El circuito internacional de competencia está compuesto por tres eventos de diferentes niveles y características, en orden de importancia están, El Campeonato Mundial de Taekwon-Do I.T.F., La Copa del Mundo y Los Campeonatos Continentales. El Taekwon-Do I.T.F. deportivamente, está dividido en cuatro facetas: Formas, Combate, Rotura de Poder y Técnica Especial. Son diferentes tipos de competencias que nos permiten desarrollar distintos tipos de capacidades. Promoviendo además el encuentro y la amistad entre los competidores, la recreación, el esparcimiento, la salud física y mental. Apuntando siempre a promover la diversidad y el intercambio entre los países que la integran.

La disciplina más considerada por los atletas de todo el mundo es **el Combate**. Ésta se basa en la capacidad de sumar puntos aplicando diferentes tipos de técnicas sobre un oponente móvil. Se trata de interactuar con el otro en un combate cuerpo a cuerpo basado en reglas que promueven el desarrollo de diferentes capacidades, dando una oportunidad igual a ambos contendientes de poner en juego lo mejor de sus técnicas, tácticas y estrategias. Es un juego en todo el sentido de la palabra que considera la distancia, el tiempo y el espacio y nos permite disfrutar, recrearnos e ir al límite de muchas de nuestras capacidades.

Las Formas ocupan el segundo lugar en importancia deportiva, están relacionadas con la búsqueda del desarrollo de las propias capacidades: balance, fuerza, velocidad, poder, todo sostenido por un delicado equilibrio. La cantidad de formas son 24, las primeras son simples y en la medida en que avanzamos, el nivel de complejidad va en aumento. Las formas avanzadas están compuestas por saltos con patadas, giros que alcanzan los 360°, patadas lentas y movimientos de diferentes características y extrema habilidad, que

embellecen su ejecución. Las formas tienen además una explicación lógica en el cómo y porqué de su desarrollo, ejecución y aplicación. El competidor de acuerdo a su graduación debe desarrollar las formas indicadas con un alto nivel de excelencia o perfección y es comparado con otro que las ejecuta en forma simultánea. Es una coreografía predeterminada, sus movimientos representan técnicas de ataques y defensas contra varios oponentes imaginarios. La competencia en realidad es un juego en comparación con el otro, donde todas nuestras habilidades físicas y técnicas se ponen de manifiesto. Donde lo artístico y lo creativo cumplen un rol fundamental, acompañando a estos aspectos una alta dosis de dramatismo.

La Rotura de Poder es un juego relativo al desarrollo del poder: los competidores intentan romper con cinco diferentes técnicas, una cantidad determinada de piezas de maderas o su símil en plástico, que sumadas llegan de 10 a 20 centímetros de grosor. Los ganadores son quienes, sumadas todas las técnicas, logran romper la mayor cantidad, obteniendo de esta manera los puntajes más altos. El ángulo y la distancia elegida para cada técnica en particular son determinantes a la hora de desarrollar el máximo poder, lo mismo que el foco, la fuerza, y la velocidad.

La Técnica Especial es un juego relativo al desarrollo de la habilidad, donde intervienen las roturas como un factor fundamental, pero en este caso es a través de técnicas especiales. Las roturas se producen realizando saltos en alto, largo y giros de 180° y 360°. Son pruebas de habilidad que involucran una rotura, donde la agilidad, flexibilidad, coordinación y foco juegan su papel principal.

Filosofía de la competencia

Los diferentes procesos deportivos posibilitan una infinidad de situaciones de aprendizaje en el que se destacan valores muy importantes como el compañerismo, la disciplina y el desarrollo de la voluntad, potenciando además las diferentes capacidades físicas, psicomotrices y humanas, utilizando el Arte Marcial, el deporte y el juego como un elemento altamente integrador. Por otra parte, la disciplina contiene un alto valor formativo, sostenido por una educación inclusiva que no está basada en el lenguaje sino en el modelo donde no es suficiente saber, sino ser y en la cultura moral y la ética, porque promueve la asunción personal de valores.

El Taekwon-Do educa, porque ayuda a descubrir valores y a desarrollar la capacidad de volverlos propios y compartirlos, comprenderlos y vivirlos. Además, tiende a formar un estilo de personalidad fuerte, que se compromete con alcanzar objetivos, sostener el

aprendizaje y vivir intensa y creativamente. Propone una cultura moral con una seria escala de valores, en un mundo que no acepta límites y que confunde libertad con cualquier cosa.

Educa, porque cree en el hombre como un ser perfectible capaz de transformar positivamente su propia realidad y lo compromete socialmente, alentando a ser verdaderos campeones de la justicia y la libertad. También despierta la conciencia de un mundo libre, responsabiliza sobre los propios actos y sobre la vida, enseñando que la libertad del otro termina o empieza, exactamente donde empieza o termina la propia y que la auténtica libertad es ser uno mismo. Finalmente, alienta a construir con el otro, un mundo mejor y más pacífico.

Estos documentos están basados íntegramente en las reglas que dieron origen al Taekwon-Do deportivo original, las cuales han sido organizadas y sistematizadas para la realización de estos reglamentos.

Con la intención de cualificar el desarrollo del Taekwon-Do estilo I.T.F., se ha confeccionado un trabajo claro y detallado con todas las actualizaciones. Con el fin de facilitar la comprensión, estandarizar y homogeneizar las reglas que rigen las competencias del Taekwon-Do estilo I.T.F. en todo el mundo.

Este reglamento apunta claramente a tres objetivos fundamentales:

- 1- Profesionalizar la organización de los eventos.
- 2- Elevar el criterio de evaluación de los árbitros, mediante un mejor entendimiento de las reglas y su aplicación.
- 3- Elevar la condición general del Taekwon-Do I.T.F. deportivo en todo el mundo.

Años de trabajo y experiencia de cientos de maestros, instructores y deportistas en todo el mundo, contribuyeron al desarrollo del sistema deportivo creado por el Gral. Choi Hong Hi (1918-2002). A todos ellos nuestro más sincero agradecimiento.

Realizado en Argentina por el Grand Master Néstor Galarraga, Director de Torneos de la International Taekwon-Do Federation desde el año 1997, quien ha trabajado contribuyendo a la I.T.F., a lo largo de todos estos años en el desarrollo de métodos de aprendizaje, entrenamiento y examinación, pero fundamentalmente, desarrollo de la

reglamentación y metodología deportiva con la que el Taekwon-Do I.T.F. compite en la actualidad.

INTERNATIONAL TAEKWON-DO FEDERATION

REGLAMENTO DE TORNEOS

SECCIÓN I

REGLAMENTACIÓN GENERAL

Artículo 1

PROPÓSITO

El propósito de estas reglas es el de elevar la calidad del Taekwon-Do teniendo en cuenta todos sus aspectos y proporcionar una oportunidad igual a todos los participantes de mostrar lo mejor de sus habilidades en una competencia amistosa.

Artículo 2

APLICACIÓN

Estas reglas son para ser aplicadas en todas las competencias oficiales de la I.T.F. nacionales e internacionales para competidores Danes, masculinos y femeninos, complementándose con las diferentes normativas dispuestas para los campeonatos Continentales y la Copa del Mundo.

Artículo 3

AUTORIDADES OFICIALES

A) Comité de torneos:

El comité de torneos (en adelante el C.T.) estará constituido por seis miembros: un Director de torneo, un Director de árbitros y jueces y cuatro miembros técnicos.

B) Oficiales:

Los jurados, árbitros y jueces serán seleccionados de los listados oficiales certificados por la I.T.F. Los oficiales para cada una de las competencias de Combate y Forma serán ocho, mientras que para Rotura de Poder y Técnica Especial serán cinco o como lo designe el C.T.

C) Representación Nacional:

Cada país participante deberá proveer 2 oficiales, salvo circunstancias excepcionales, las cuales deberán ser establecidas con la Administración de la I.T.F. antes del evento.

Artículo 4

OBLIGACIONES:

A) C.T. estará a cargo de organizar y llevar adelante todos los campeonatos oficiales de la I.T.F. Los miembros de este comité deben estar presentes en el área de la competencia durante todo el evento.

B) El jurado estará compuesto por un presidente y por dos miembros que estarán ubicados en el lugar de honor de frente al cuadrilátero.

C) El presidente del jurado será la autoridad máxima en el cuadrilátero.

D) Uno de los miembros del jurado oficiará como registrador y estará sentado junto al presidente para registrar y controlar los puntos de la competencia.

E) El otro de los miembros del jurado oficiará como cronometrista y estará sentado junto al presidente para chequear e indicar el comienzo, final y continuación de cada round en combate. Además, chequeará los tiempos de presentación y ejecución en Forma y Roturas.

F) El árbitro estará en el cuadrilátero para controlar el combate.

G) Los jueces para Forma serán 5 y estarán sentados en una línea de frente a los competidores.

H) Los jueces para Combate serán 4 y estarán sentados en las cuatro esquinas del cuadrilátero.

I) Los jueces para Rotura de Poder serán dos y para Técnica Especial tres y estarán en el área controlando las ejecuciones. Uno controla la ejecución técnica, el otro controla la herramienta de impacto para cada técnica en particular.

Nota: Los jueces otorgarán puntos de acuerdo con sus juzgamientos basados en el criterio que surge de este reglamento.

Artículo 5

COACH OFICIALES

Habrán 2 coaches o directores técnicos oficiales, ellos representan a los competidores individuales y a los equipos. Deberán ser mayores de 18 años, estar habilitados por sus organizaciones nacionales, deben estar certificados por la I.T.F y tener Status Card actualizada. Ellos participan de las reuniones oficiales, registran a los competidores, presentan sus documentos y la protesta oficial. Además, son responsables de que estén presentes en la inscripción, pesaje, competencia, premiación, ceremonia de apertura y cierre, si los competidores no se presentan en tiempo y forma serán sancionados. Los coaches oficiales cooperan con los otros coaches y con los oficiales que llevan adelante la competencia.

Artículo 6

COACH / FUNCIONES

A) Para la competencia de combate individual y equipo los competidores deben estar asistido por un solo coach, él debe estar sentado 2 metros fuera del cuadrilátero, durante la competencia él no debe interferir ni con acciones ni con palabras y no debe aconsejar o animar a sus competidores, no podrán filmar, ni sacar fotos, cumpliendo funciones dentro del área de la competencia.

B) En la competencia de Forma, Rotura de Poder y Técnica Especial, individual y por equipo, los competidores deberán estar acompañados por un solo coach quien permanecerá cerca del área, pero no podrá ingresar. Debiendo ocupar el lugar indicado por la organización.

C) El coach no debe hablar a los oficiales sobre las decisiones que se tomen durante la competencia, el incumplimiento de esta norma se penalizará con la descalificación de su posición.

C.1) El coach no debe hablar con los competidores y no debe ponerse de pie para dar indicaciones durante la competencia.

C.2) Si no cumple con esta reglamentación y es sancionado 3 veces será removido de su posición durante ese encuentro (en estos casos el competidor deberá continuar sin asistencia de su coach perdiendo el derecho a la protesta oficial)

C.3) Si un coach es removido de su posición en 3 oportunidades será expulsado de toda la competencia.

C.4) El coach debe ponerse de pie para solicitar que se detenga la competencia cuando el detecte que algún procedimiento es incorrecto y debe ser reparado en el momento, como es el caso de las advertencias invertidas.

D) En caso de lesiones de los competidores, el coach no puede interferir en la decisión del médico, como indica el Art. 39 del presente reglamento.

E) El procedimiento para presentar la protesta oficial es notificar verbalmente de forma inmediata al Presidente del Jurado cuando finaliza el encuentro y luego realizar la presentación oficial, para la cual cuenta con 5 minutos, como lo indica el Art. 50 del presente reglamento.

F) El coach debe conocer el Protocolo de presentación para la premiación como lo indica el Art. 19 del presente reglamento.

G) No habrá límites en la cantidad de Coaches por país, ellos deben ser mayores de 18 años, poseer cinturón negro y deberán estar habilitados por sus organizaciones nacionales y deben estar certificados por I.T.F. y tener Status Card actualizada.

H) Los coaches no pueden invocar el desconocimiento de las reglas que rigen la competencia. Los coaches que no hablan inglés deben presentarse con sus propios traductores.

Artículo 7

COMPETIDORES

Competirán en las divisiones fijadas en las siguientes reglas.

A. Los competidores deberán poseer de 1° a 6° Dan.

B. Deberán tener la edad comprendida entre 18 años y 35 años, cumplidos durante el año del evento (no durante la fecha de la competencia).

C. Deben estar certificados por la I.T.F. y tener la Status Card actualizada. Deben estar representados por un coach, quien lo acompañara en todas las instancias de la competencia (es obligatorio competir asistido por un coach).

D. Los competidores de todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus asociaciones nacionales.

E. La inscripción a los campeonatos mundiales será con pasaporte y Status Card que acrediten edad, nacionalidad y graduación y deberán contar con un seguro médico para ser aceptados en la competencia.

Nota: Interpretación de la edad de los competidores:

La edad límite de los competidores adultos para participar en los campeonatos mundiales será de 18 a 35 años cumplidos durante el año del evento, esta norma, está basada en el año en que se realice el evento (no en la fecha de nacimiento, no en la fecha de la competencia), por ejemplo: para un campeonato que se realiza en el año 2014, los competidores que intervienen en el evento, deberán haber nacido entre el 1 de enero de 1996 y el 31 de diciembre de 1979.

Artículo 8

INDUMENTARIA OFICIAL

A) Los oficiales deberán usar la indumentaria requerida como se especifica en el Art. 13 del Reglamento de Árbitros (salvo que se indique de otra manera).

B) Los competidores, deben usar el dobok oficial, solo con insignias / símbolos / emblemas también aprobados oficialmente por la I.T.F. A su vez, el cinturón negro deberá ser de las dimensiones oficiales, 5 cm de ancho y debe caer entre 30 y 40 cm y debe indicar la graduación y el nombre del competidor. Un número será entregado a todos los competidores y deberá ser usado en la parte inferior de la espalda del dobok durante toda la competencia. Mientras que, por encima del nivel del cinturón, deberán tener el nombre del país. Los sponsors pueden ser ubicados en la manga derecha del dobok y no pueden ser de mayor tamaño que 10 x 20 centímetros y en la pierna izquierda en la parte externa de un tamaño que no supere los 10 x 20 centímetros.

C) Los competidores tienen permitido usar ropa deportiva mientras no compitan, siempre que ésta sea aprobada por el C.T. Para la ceremonia de premiación, apertura y cierre todos los competidores deberán utilizar la indumentaria deportiva o el dobok oficial.

D) No está permitido para los oficiales, coaches y competidores tomar bebidas alcohólicas o fumar durante el desarrollo de toda la competencia.

E) Los coaches deberán vestir indumentaria deportiva con los colores y el nombre representativo de cada país (no pueden utilizar pantalones cortos, musculosas, calzas ni ojetas).

FOTOS CON INDUMENTARIA COMO EJEMPLO.

Artículo 9

PROTECCIONES

Todos los equipos de protección obligatorios u opcionales deben ser aprobados por el C.T. Los competidores deben contar con 2 equipos de protección obligatorios, 1 rojo y 1 azul de color uniforme (no multicolor). Los protectores de mano deben tener los dedos cubiertos y la palma descubierta. El material de las protecciones podrá ser de poliuretano expandido, PU, cuerina o cuero. Pero, responder a las condiciones, pesos y medidas oficiales.

A) Protecciones obligatorias:

1. Equipo de protectores de mano y pie.
2. Protector inguinal masculino (debe estar debajo del pantalón del dobok).
3. Protector bucal.

B) Protecciones opcionales:

4. Protectores de tibia.
5. Protectores de antebrazo.
6. Protector de pecho femenino (debe estar debajo del dobok).
7. Cabezal (debe ser autorizado).

FOTOS CON PROTECCIONES COMO EJEMPLO

Ejemplo: Peso....largo...superficie de contacto... profundidad.

Protector de mano: 8 onzas.

Protector de pie: 11 onzas.

C) Ningún otro protector o equipo de seguridad puede ser usado.

D) Todos los competidores con lesiones que requieran algún tipo de vendaje o protección especial (protector visual, cabezal especial, etc.), deberán obtener la aprobación del C.T. antes de competir. En el caso de usar vendaje, no se puede utilizar ningún pin o material duro, ni dar soporte extra como para que esto constituya una ventaja para ese competidor.

E) No se pueden usar relojes, anillos, pulseras o colgantes de ningún tipo. El pelo debe permanecer prolijo usando sólo una banda elástica suave, ningún clip o hebilla están

permitidos.

Artículo 10

CUADRILÁTERO

A) Las medidas del cuadrilátero serán de 7x7 metros de superficie, con una superficie adicional de 1 metro por lado en el nivel del piso generando una superficie de 9x9. Cuando el cuadrilátero esté elevado debe contar con una superficie adicional de 2 metros por lado. En el caso de la competencia de Forma se utilizará la superficie total 9x9 y en el caso particular de las formas que el diagrama supere las medidas estándar del área de competencia, los ajustes en las ejecuciones o las salidas no serán tenidas en cuenta por los jueces, en el caso de la competencia de Forma por equipo la superficie total será de 11x11 metros. En el caso de la competencia de Rotura de Poder o Técnica Especial las medidas son proporcionales a las necesidades técnicas de cada una de las competencias, como en el caso de la patada de costado saltando en largo, es necesario un corredor de aproximadamente 25 metros.

GRÁFICOS COMO EJEMPLO.

FORMA

COMBATE

ROTURA DE PODER

TÉCNICA ESPECIAL

- B) La elevación del cuadrilátero puede ser de un mínimo de 40 centímetros y un máximo de 80 centímetros.
- C) La iluminación no debe estar a menos de 5 metros de altura tomando como base el piso del cuadrilátero.
- D) La mesa principal donde se ubica el jurado estará de frente al cuadrilátero a 3 metros de distancia como mínimo.
- E) El material del piso del cuadrilátero debe ser de goma semidura y aprobada por el C.T. El color que representa al competidor rojo para Combate y Forma estará ubicado a la izquierda de la mesa central.

Artículo 11

CANTIDAD DE COMPETIDORES POR PAÍS

A) Individual:

El número de competidores individuales en cada ítem es restringido a 2 competidores por país, salvo que se indique de otra manera. Los competidores del mismo país no podrán enfrentarse en el primer encuentro, si esto sucede el sorteo deberá realizarse nuevamente. En el mismo sentido si dos competidores de un mismo país llegan a semifinal deberán enfrentarse entre ellos, de manera que un solo competidor por país alcance la final, salvo condiciones especiales o que se indique de otra manera. Éstos pueden ser miembros de los equipos o no, como lo decida el entrenador nacional de cada país.

B) Equipos:

El equipo masculino consistirá de 5 competidores + 2 suplentes. 5 deben competir en Combate, 5 deben competir en Forma, 5 en Rotura de Poder y 5 en Técnica Especial. El equipo femenino estará constituido por 5 competidoras + 2 suplentes. 5 deben competir en Combate, 5 deben competir en Forma, 3 en Rotura de Poder y 3 en Técnica Especial.

Nota: los nombres de los competidores que integran los equipos deben ser confirmados en el momento de la inscripción al campeonato.

C) El suplente:

El suplente podrá ser utilizado en todos los ítems de la competencia y de manera alternativa, pero, no podrá intervenir mientras una contienda se esté realizando. Esto quiere decir, que en el momento de iniciarse la competencia el coach presentara las 5 credenciales de los competidores que intervendrán en ese encuentro. El encuentro termina cuando uno de los equipos es decretado ganador. El suplente no podrá permanecer en el área junto a su equipo mientras el mismo este compitiendo.

Artículo 12

DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA

La competencia está dividida en las modalidades de individuales y equipo, y será resuelta por el sistema de eliminación directa.

A) Individual: la competencia individual se divide en:

- Forma Masculino / Femenino. Divisiones: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º Dan.
- Combate Masculino / Femenino. Divisiones de peso: Micro, Liviano, Medio Mediano, Mediano, Pesado y Súper.
- Rotura de Poder Masculino / Femenino.
- Técnica Especial Masculino / Femenino.

B) Equipo: la competencia está dividida en masculino y femenino. Cada equipo debe realizar Forma, Combate, Rotura de Poder y Técnica Especial. En Combate, los competidores, son libres de peso.

Artículo 13

ORDEN DE LA COMPETENCIA

El orden de la competencia es: Forma, Combate, Rotura de poder y Técnica Especial. Este orden debe ser seguido en lo posible, pero está sujeto a los requerimientos de tiempo, espacio y calendario de la organización del campeonato.

Artículo 14

SORTEO POR ORDEN DE COMPETENCIA

A) Para Combate y Forma los competidores serán sorteados públicamente, por medio de un sistema operativo, para ocupar un lugar en el organigrama (llaves). Los competidores ubicados en la parte superior de cada calle estarán identificados con el **color rojo**, los que estén ubicados en la parte inferior estarán identificados con el **color azul**.

B) Para Rotura de poder y Técnica especial serán listados por orden alfabético.

C) Ningún competidor o equipo podrá avanzar dos lugares en la llave sin competir. En estos casos el C.T. podrá realizar un nuevo sorteo.

Después que el sorteo del orden de la competencia esté completo, la registración será cerrada.

Artículo 15

PESAJE

El chequeo del peso de los competidores debe hacerse entre 24 h y 1 hora antes que comience la competencia. El lugar, la hora y la forma del mismo, será coordinado por el C.T.

Artículo 16

ANUNCIOS

Se anunciará en qué cuadrilátero tendrá lugar cada evento y es responsabilidad del coach, competidor o del equipo estar atento a los llamados para que se pueda competir sin retraso. En las competencias individuales se anunciará el nombre del competidor, el número y el país; mientras que, en equipos, sólo el nombre del país. Si no se presentan, serán llamados por segunda y tercera vez. Si el competidor individual o el equipo no se presenta, pasado 1 minuto después del tercer llamado será descalificado.

Artículo 17

CHEQUEO DEL EQUIPO

El árbitro chequeará a los competidores para asegurar que el dobok y los equipos de seguridad sean los aprobados oficialmente y que estén en buenas condiciones de uso. Si algún ítem no es satisfactorio, éstos deberán ser cambiados contando con un tiempo máximo de tres minutos para hacerlo, de no ser así el competidor será descalificado y los puntos de la competencia serán otorgados a su oponente.

Artículo 18

TERMINOLOGÍA OFICIAL

A) CHARYOT	ATENCIÓN
B) KYONG YE	HACER LA REVERENCIA
C) JUNBI	PREPARADO
D) SHIJAK	COMIENZO
E) HAECHYO	SEPARAR/PARAR
F) GAESOK	CONTINUAR

G) GEU MAN	FIN
H) JUUI	ADVERTENCIA
I) GAM JEOM	DESCUENTO DE PUNTO
J) SHIL GYZOK	DESCALIFICACIÓN
K) HONG	ROJO
L) CHZONG	AZUL
M) DONG CHON	EMPATE
N) IL HWE JEON	PRIMER ROUND
O) I HWE JEON	SEGUNDO ROUND
P) SAM HWE JEON	TERCER ROUND
Q) DUK JOM JON	PUNTO DE ORO
R) JEONG JI	DETENER EL RELOJ
S) SZUNG	GANADOR

Artículo 19

PROTOCOLO

A) Durante la ceremonia de apertura, se realizarán los actos protocolares que incluyen los discursos de rigor a cargo de la organización del evento y la declaración de inauguración de la competencia, a cargo del director de torneos de la ITF. Los juramentos serán realizados por los árbitros, competidores y entrenadores.

Competidores

A cargo de un competidor elegido del país organizador, quien frente a las banderas oficiales, lee el juramento y dice: “yo (...), en mi nombre y en el nombre de todos los competidores, juro que participaremos del Campeonato Mundial (...), respetando todos los reglamentos y regulaciones que rigen la competencia, como así también las decisiones de los árbitros y los jueces, promoviendo el verdadero espíritu deportivo, por la gloria del Taekwon-Do ITF y el honor de los países que representamos”.

Árbitros

A cargo de un árbitro elegido del país organizador, quien frente a las banderas oficiales lee el juramento y dice: “Yo (...), en mi nombre y en el nombre de todos los oficiales que llevan adelante el Campeonato Mundial (...), juro que oficiaremos este campeonato de

manera ejemplar, garantizando imparcialidad en todos nuestros actos, respetando y haciendo respetar todos los reglamentos y regulaciones, promoviendo los principios y valores propios del Taekwon-Do ITF y el verdadero espíritu deportivo”.

Entrenadores nacionales

A cargo del entrenador nacional del país organizador, quien frente a las banderas oficiales lee el juramento y dice: “Yo (...), en mi nombre y en el nombre de todos los entrenadores que participan en el Campeonato Mundial (...), juro respetar y hacer respetar todos los reglamentos y regulaciones que rigen esta competencia, promoviendo el juego limpio, los principios y valores fundamentales del Taekwon-Do ITF y el verdadero espíritu deportivo”.

Durante la ceremonia de cierre, se realizarán los actos protocolares que incluyen los discursos de rigor a cargo de la Organización del evento, la entrega de la bandera de ITF al representante del país organizador del próximo Campeonato Mundial, y la declaración del final de la competencia, a cargo del director de torneos de la ITF.

B) Los oficiales deben conocer el protocolo y los procedimientos para llevar adelante todos los ítems de la competencia.

C) Los competidores deben conocer los protocolos y los procedimientos de todos los ítems de la competencia, debiendo saludar correctamente al jurado y saludarse entre ellos al comienzo y al final de cada encuentro. Los competidores no pueden invocar el desconocimiento de las reglas que rigen la competencia.

D) Los coaches deben conocer el protocolo y los procedimientos de todos los ítems de la competencia.

Artículo 20

REGISTRO DE LOS RESULTADOS

A) Resultados generales: Los torneos deben contar con un display visual de resultados para que participantes y público puedan seguir las diferentes instancias de todo el evento.

B) Combate: Todos los torneos deberán contar en cada cuadrilátero con tableros manuales o electrónicos que indiquen los resultados del combate en tiempo real.

C) Forma: todos los torneos deberán contar con algún dispositivo o tableros electrónicos que indiquen el puntaje otorgado por cada juez y el resultado final.

Artículo 21

PREMIACIÓN

A) Premios individuales:

Forma: 12 oro / 12 plata / 24 bronce. Cada grupo y división 1º, 2º, 3º x 2

Combate: 12 oro / 12 plata / 24 bronce. Cada grupo y división 1º, 2º, 3º x 2

Rotura de Poder: 2 oro / 2 plata / 4 bronce. Cada grupo y división 1º, 2º, 3º x 2

Técnica Especial: 2 oro / 2 plata / 4 bronce. Cada grupo y división 1º, 2º, 3º x 2

Mejor competidor: 2 trofeos masculino y femenino.

Sólo las medallas de oro ganadas en eventos individuales serán contadas para el mejor competidor. De todos modos, en el caso en que dos o más competidores tengan el mismo número de medallas de oro, serán contadas las medallas de plata. Si persiste el empate, serán contadas las de bronce para determinar al mejor competidor. En el caso que esto también resulte un empate, ambos competidores recibirán el premio al mejor competidor.

Las medallas que se suman para los overall tienen que ser ganadas con un mínimo de 4 competidores por categoría.

B) Premios en equipos:

Forma: 14 oro / 14 plata / 28 bronce (masculino/ femenino) división 1º, 2º, 3º x 2.

Combate: 14 oro / 14 plata / 28 bronce (masculino/femenino) división 1º, 2º, 3º x 2.

Rotura de poder: 14 oro / 14 plata / 28 bronce (masculino/femenino) división 1º, 2º, 3º x 2.

Técnica especial: 14 oro / 14 plata / 28 bronce. (masculino/femenino) división 1º, 2º, 3º x 2.

Mejor equipo: 2 trofeos masculino y femenino.

Sólo las medallas de oro ganadas en eventos por equipos serán contadas para el mejor equipo. De todos modos, en el caso en que dos o más equipos tengan el mismo número de medallas de oro, serán contadas las medallas de plata. Si persiste el empate, serán

contadas las medallas de bronce para determinar el mejor equipo. En el caso que esto también resulte un empate, ambos equipos recibirán el premio al mejor equipo.

C) Mejor país:

Todas las medallas de oro de las modalidades individual y equipos serán contadas para determinar al mejor país, excepto las de mejor competidor y mejor equipo.

En el caso de equipos, la medalla de oro será contada como un oro simple y no multiplicada por 7. Por ejemplo, el equipo ganador en Forma tendrá un solo oro para sumar al trofeo por mejor país y no 7 oros.

En el caso de un empate en el puntaje para determinar el mejor país, se entregarán 2 trofeos.

Artículo 22

ATENCIÓN MÉDICA

Todos los torneos deben tener un médico y personal calificado en primeros auxilios, quienes deberán contar con todos los elementos necesarios (desfibrilador, camilla, sillas de ruedas, etc.) para la atención general y ambulancia para el traslado de los competidores en caso de lesiones que así lo requieran. Las recomendaciones de los médicos serán tenidas en cuenta por el C.T., como lo indica el Art. 39.

Artículo 23

RESPONSABILIDAD

Todos los competidores, coaches y oficiales deben firmar un formulario de ingreso a la competencia y tener un seguro de cobertura médica personal por cualquier eventualidad. Aquellos competidores que no pertenecen al país organizador deben contar con seguro médico de viajero.

Artículo 24

SEGURIDAD DEL TORNEO

A) La organización del torneo debe contar con personal de seguridad calificado que garantice el orden durante el desenvolvimiento de toda la competencia.

B) El C.T. debe asegurarse que todas las necesidades públicas de responsabilidad y seguridad estén contratadas, al igual que todos los seguros y licencias que los gobiernos requieran para realizar este tipo de eventos.

SECCIÓN II

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE FORMA

Artículo 25

DIVISIONES

- A) Masculino y Femenino.
- B) Los competidores deberán poseer de 1° a 6° Dan.

Artículo 26

ELIMINACIÓN

- A) Los competidores serán sorteados como lo indica el Art.14.
- B) Eliminación individual: será usado el sistema de eliminación directa. Competirán simultáneamente, realizarán una forma designada y otra opcional. El jurado elegirá al mejor para pasar a la siguiente ronda.
- C) Eliminación equipo: Será usado el sistema de eliminación directa. Los equipos competirán 1 a 1 y un sorteo decidirá qué equipo sale primero a competir. Realizará una forma designada y otra opcional, el primer equipo hará las dos formas y es facultativo de cada equipo salir o permanecer en el cuadrilátero durante la primera y la segunda forma. Luego el segundo equipo hará lo mismo. El jurado elegirá al mejor para pasar a la siguiente ronda.

Artículo 27

SISTEMA DE COMPETENCIA

A) Individuales:

- Un 1° Dan competirá con un 1° Dan con una forma designada entre Choong-Moo y Ge-Baek y una forma opcional entre Kwang-Gae y Ge-Baek.
- Un 2° Dan competirá con un 2° Dan con una forma designada entre Ge-Baek y Ko-Dang y una forma opcional entre Eui-An y Ko-Dang.
- Un 3° Dan competirá con un 3° Dan con una forma designada entre Ko-Dang y Choi-Yong y una forma opcional entre Sam-II y Choi-Yong.
- Un 4° Dan competirá con un 4° Dan con una forma designada entre Choi-Yong y Moon-Moo y una forma opcional entre Yong-Gae y Moon-Moo.

- Un 5° Dan competirá con un 5° Dan con una forma designada entre Moon-Moo y Se-Jong y una forma opcional entre So-San y Se-Jong.
- Un 6° Dan competirá con un 6° Dan con una forma designada entre So-San y Tong-IL y una forma opcional entre Se-Jong y Tong-IL.

B) Equipo:

Cada equipo (5 competidores) debe hacer en conjunto una forma designada desde Choong-Moo a Ge-Baek y una opcional, desde Kwang-Gae a Ge-Baek.

1. El equipo debe estar alineado de alguna manera que elija.
2. Puede realizar una coreografía que incluya hasta 3 cortes en los movimientos normales.
3. Ninguno de estos cortes se podrán realizar en los movimientos lentos, continuados, rápidos y conectados ni en aquellos movimientos donde se ejecutan los kiaps.
4. Ningún miembro del equipo podrá realizar más de dos movimientos sin el resto siguiéndolo.
5. La coreografía podrá incluir movimientos individuales o en conjunto, pero el desarrollo debe ser visto como un trabajo en equipo.
6. Los jueces otorgaran puntos desde la posición de Junbi a Junbi sin considerar las entradas y las salidas de los equipos.

Artículo 28

PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS

A) Puntuación para la competencia individual:

En competencia individual, se aplicarán las siguientes decisiones para determinar quién gana, pierde o empata:

1. Cuando 3 o más jueces toman una decisión a favor de un competidor, ese competidor es el ganador.
2. Cuando 3 jueces establecen un empate y 2 jueces toman una decisión a favor de un competidor, ese será el ganador.
3. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de 1 competidor, 1 juez a favor del otro y 2 jueces establecen empate, el competidor con 2 jueces a favor será el ganador.
4. Cuando 4 o más jueces establecen empate, el resultado será empate. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de un competidor, 2 jueces a favor del otro y 1 juez

establece empate, el resultado será empate.

5. En caso de empate, en eliminatorias y finales, el jurado por sorteo designará una nueva forma para ser ejecutada. Este procedimiento se repetirá hasta que se decida el ganador.

6. En caso de que los dos competidores se detengan en la ejecución de la forma en cualquier instancia, esto será considerado empate.

7. Las formas designadas por sorteo en el caso de los empates quedarán fuera de juego, de manera que los competidores que persistan en los empates harán cada vez una forma diferente.

Nota: En caso que dos competidores debido a las diferencias entre los diagramas, se crucen demasiado cerca o se detengan para no chocarse entre sí, el juez central detendrá la ejecución, reubicará a los competidores y dará comienzo nuevamente a esa competencia.

B) Puntuación para la competencia de equipos:

En competencia de equipo, se aplicarán las siguientes decisiones para determinar quién gana, pierde o empata:

1. Cuando 3 o más jueces toman una decisión a favor de un equipo, ese equipo es el ganador.

2. Cuando 3 jueces establecen un empate y 2 jueces una decisión a favor de un equipo, ese será el ganador.

3. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de 1 equipo, 1 juez a favor del otro y 2 jueces establecen empate, el equipo con 2 jueces a favor será el ganador.

4. Cuando 4 o más jueces establecen empate, el resultado será empate. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de un equipo, 2 jueces a favor del otro y 1 juez establece empate, el resultado será empate.

5. En caso de empate, en eliminatorias y finales, el jurado designará una nueva forma para ser ejecutada. Este procedimiento se repetirá hasta que se decida el equipo ganador.

6. En caso de que los dos equipos se detengan en la ejecución de la Forma en cualquier instancia, esto será considerado empate.

7. En caso que los equipos empaten, las formas designadas por sorteo quedarán fuera de juego, de manera que los equipos que persistan en los empates harán cada vez una forma diferente.

Artículo 29

OFICIALES

Un presidente del jurado, dos miembros del jurado, un juez central (será el encargado de dar los comandos) y 4 jueces de lado.

SECCIÓN III

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE COMBATE

Artículo 30

DIVISIONES

A) Grupos Masculino y Femenino.

B) Los competidores deben poseer de 1° a 6° Dan.

C) Pesos:

Masculino adultos: Micro hasta 58 kg, Liviano hasta 64 kg, Medio mediano hasta 70 kg, Mediano hasta 76 kg, Pesado hasta 82 kg y Súper más de 82 kg.

Femenino Adultos: Micro hasta 50 kg, Liviano hasta 55 kg, Medio mediano hasta 60 kg, Mediano hasta 65 kg, Pesado hasta 70 kg y Súper más de 70 kg.

Artículo 31

DURACIÓN DEL COMBATE

A) Individual

Cada combate (eliminatoryas y finales) será de 2 rounds de 2 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto de descanso entre los rounds.

B) Equipo

Cada combate (eliminatoryas y finales) será de 1 round de 2 minutos.

Artículo 32

PROCEDIMIENTO DE RESULTADOS

A) Puntuación para la competencia individual

En cada competencia individual, se aplicarán los siguientes procedimientos para determinar quién gana, pierde o empata:

1. Cuando 3 o 4 jueces toman una decisión a favor de 1 competidor, ese competidor será el ganador.
2. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de un competidor, 1 juez para el otro y 1

juez como empate o 2 jueces para un competidor y 2 jueces como empate, el competidor que obtuvo la decisión de los 2 jueces será el ganador.

3. Cuando 3 o 4 jueces dicen que es un empate, el resultado es empate.

4. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de un competidor y los otros 2 jueces deciden a favor del otro el resultado será empate.

EMPATE: en caso de empate, después de 30 segundos de descanso se realizará un nuevo round, de 1 minuto de duración. Si en esta instancia el resultado vuelve a ser empate, se realizará un round sin límite de tiempo, denominado Punto de Oro, en esta instancia no hay descanso, el competidor que marque el primer punto será decretado ganador. Para decretar un ganador en esta instancia, como mínimo deben coincidir 2 jueces. La puntuación es ascendente y descendente, esto significa que el competidor que tenga un punto en contra por suma de advertencias o directo, pierde automáticamente.

Nota: en caso de empate o en la instancia denominada punto de oro, el resultado vuelve a cero comenzando un nuevo juego.

B) Puntuación para la competencia en equipos.

En competencia por equipo, se aplicarán los siguientes procedimientos para determinar quién gana, pierde o empata:

1. Cuando 3 o 4 jueces toman una decisión a favor de un competidor, ese competidor será el ganador y serán otorgados 2 puntos a su equipo.

2. Cuando 3 jueces dicen que es un empate, el resultado es empate y será otorgado 1 punto a ambos equipos.

3. Cuando 2 jueces toman una decisión a favor de 1 competidor, 1 juez para el otro y 1 juez como empate, aquel competidor que obtuvo la decisión de los 2 jueces será el ganador y se otorgarán 2 puntos a su equipo,

4. Cuando 2 jueces toman una decisión para un competidor y 2 jueces por el otro, el resultado será empate y será otorgado 1 punto a cada equipo.

EMPATE: cuando los 5 combates han finalizado y el resultado es un empate, cada equipo seleccionara a su mejor competidor para realizar un round más de 1 minuto de duración (en esta instancia de la competencia no se pueden utilizar los suplentes). Si el resultado vuelve a ser empate, los mismos competidores realizarán un round sin límite de tiempo, denominado Punto de Oro, en esta instancia no hay descanso. El competidor que marque el primer punto será decretado ganador. Para decretar al ganador en esta instancia como mínimo deben coincidir 2 jueces. La puntuación es ascendente y

descendente, esto significa que el competidor que tenga 1 punto en contra por suma de advertencias o directo, pierde automáticamente.

Nota: en caso de empate o en la instancia denominada punto de oro, el resultado vuelve a cero comenzando un nuevo juego.

Artículo 33

ÁREA DEL BLANCO

A) Cabeza y cuello, de frente y a los costados, pero no atrás.

B) El tronco del cuerpo, desde el cuello hasta el ombligo verticalmente y en una línea vertical desde la axila a la cintura de cada lado (esto es área frontal solamente, excluyendo la espalda).

GRÁFICO COMO EJEMPLO

Artículo 34

PUNTOS OTORGADOS

A) **1 punto será otorgado por:**

- Técnica de mano dirigida a la sección media o alta.
- Técnica de pie dirigida a la sección media.
- Técnica de mano saltando a sección media.

B) **2 puntos serán otorgados por:**

- Técnica de pie dirigida a la sección alta.
- Técnica de pie con salto dirigida a la sección media.
- Técnicas de mano saltando a la sección alta.

C) **3 puntos serán otorgados por:**

Técnica de pie con salto dirigida a la sección alta.

Nota: Cuando las técnicas aplicadas no están dentro de las condiciones adecuadas, no se otorgan puntos.

Artículo 35

PROCEDIMIENTOS DEL PUNTAJE

Las técnicas serán consideradas válidas de acuerdo con la siguiente reglamentación.

A) **Ejecución correcta:** equilibrio, distancia apropiada, retroceso de la herramienta de ataque en el caso de las técnicas de mano.

B) **Toque Dinámico:** la técnica debe realizarse con poder, velocidad y precisión.

C) **Blanco adecuado:** La ejecución deber impactar en la zona permitida. Como lo indica el Artículo 33.

Nota: Cuando la técnica que denominamos toque dinámico esta aplicada a una zona permitida y produce un knock-out, el competidor que aplico la técnica será considerado ganador. Sin importar si se produce en condiciones de avance o retroceso, con mano o pie. No se otorgarán puntos por técnicas de aproximación.

Artículo 36

ADVERTENCIAS

A) Atacar a un blanco ilegal.

B) Salir del cuadrilátero (pisando completamente afuera del cuadrilátero con ambos pies o con un pie y el otro levantado).

C) Caerse intencionalmente o no (esto significa alguna parte del cuerpo, distinta al pie, tocando el piso).

D) Agarrar/empujar (si un competidor es empujado fuera del cuadrilátero, la advertencia por salida no será considerada).

E) Hablar o no escuchar y no seguir las órdenes del árbitro.

F) Darse vuelta, evadir el combate, festejar (pretender haber ganado un punto).

G) Simular haber recibido un golpe para perjudicar al oponente.

H) Avanzar sobre un competidor caído.

I) Hacer señas amedrentando al otro competidor (actitud antideportiva).

Nota: Durante el combate las advertencias se suman de un round al otro. Debido a que el resultado es el producto de los dos rounds.

Artículo 37

PUNTOS EN CONTRA

Un punto será descontado por cometer las siguientes faltas:

A) Pérdida de temperamento, manifestaciones verbales o gestuales que impliquen pérdida del control.

B) Insultar al oponente de cualquier manera.

C) Morder, arañar, golpear o defender con el codo, la rodilla o golpear con la frente.

D) Exceso de Contacto: Contacto desmedido a una zona no permitida.

E) La suma de tres advertencias por cualquier falta.

Artículo 38

DESCALIFICACIÓN

A) Conducta inapropiada, en cualquier situación, o con cualquier persona dentro del ámbito de la competencia, particularmente con los competidores, con los jueces y especialmente con el árbitro al ignorar sus instrucciones.

B) Contacto pleno: Contacto pleno a una zona y en condiciones no permitidas.

C) Tres puntos en contra directos (por cualquier causa).

D) Golpear a un competidor caído.

E) El competidor que esté bajo la influencia de haber consumido bebidas alcohólicas o drogas.

F) El competidor que no acepta la decisión del médico.

Nota: serán consideradas **contacto pleno** aquellas técnicas que impacten en una zona y/o en condiciones no permitidas y provoquen una lesión o knock-out.

Artículo 39

LESIONES

A) Cuando un competidor no está capacitado para continuar el combate debido a una lesión, el árbitro deberá detener el combate y solicitar asistencia médica. El médico debe diagnosticar, curar las heridas y decidir sobre la continuidad del competidor. Para tomar esta decisión hay un minuto de tiempo desde la llegada de médico. La decisión respecto a la continuidad de ese competidor es responsabilidad del médico.

B) Cuando un competidor no puede continuar debido a la decisión del médico, la responsabilidad de la acción determinará el ganador. El competidor que no puede continuar será el ganador si su oponente fue el responsable, en cambio, si él fuera el responsable, entonces será el perdedor.

C) Un competidor lesionado, incapacitado para combatir, hacer forma o rotura, no podrá competir nuevamente de acuerdo con la decisión del médico durante esa contienda, durante ese día o durante todo el evento.

D) El competidor que rehúsa la decisión del médico será descalificado de toda la competencia, como lo indica el punto F del art. 38.

E) Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y están imposibilitados para seguir por decisión del médico, el ganador será decidido por los puntos sumados hasta ese

momento. Si hubiera empate, el concejo del cuadrilátero (el árbitro y los cuatro jueces) decidirán el ganador. En esta instancia los jueces de esquina y el árbitro central no podrán utilizar el recurso de empate en su decisión.

Artículo 40

PROCEDIMIENTOS Y DECISIONES

A) Individual:

Los competidores entran al cuadrilátero, uno con protectores rojos y el otro con protectores azules. A la orden del árbitro los competidores hacen la reverencia hacia el jurado y luego entre ellos. El árbitro da comienzo al combate con el comando “**Sijak**” y los competidores continúan el combate hasta que el árbitro ordene el comando “**haechyo**”. Los competidores dejan de pelear al mismo tiempo y permanecen donde están para recomenzar. Al finalizar el tiempo, el cronometrista debe anunciarlo audiblemente al árbitro central, pero el combate sólo termina con el comando “**geuman**” dicho por el árbitro. A continuación, hacen la reverencia primero entre ellos y luego al jurado y el resultado será declarado. Si durante el combate un competidor sale del cuadrilátero, el encuentro deberá recomenzar 1 metro adentro del lugar donde se produjo la salida. En caso de las caídas de cualquiera de los competidores el combate continúa en el lugar donde se produjo la caída.

B) Equipo:

Para equipos, los procedimientos son iguales que para individual. En presencia de los coaches, el árbitro decide con un sorteo quién manda primero. El ganador tiene la decisión para comenzar, luego lo harán alternadamente

Artículo 41

TIEMPO

Al comando “**shijak**” del árbitro, el cronometrista accionará el reloj y esto continuará hasta que se complete el tiempo, a menos que el árbitro llame por una espera diciendo “**jeong ji**”. En ese momento, el cronometrista detiene el reloj hasta que se ordene el comando “**gaesok**”. El árbitro es el único que puede detener el combate.

Artículo 42

OFICIALES

Un Presidente del jurado y dos miembros del Jurado (un jurado como cronometrista y el otro como registrador), un Árbitro Central para dar las órdenes y cuatro Jueces de esquina para otorgar los puntos.

SECCIÓN IV

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE ROTURA DE PODER

Artículo 43

DIVISIONES

- A) Grupos Masculino y Femenino.
- B) Los competidores deben poseer de 1° a 6° Dan
- C) Hay 5 técnicas para competir en esta sección.
 1. Ap-Joomuk Jirugi (golpe de puño)
 2. Sonkal Taerigi (golpe con el canto de la mano)
 3. Yopcha Jirugi (patada de costado)
 4. Dollyo Chagi (patada circular)
 5. Bandae Dollyo chagi (giro talón)

Es facultativo de cada competidor intentar cada técnica de la lista correspondiente a su grupo. El puntaje de todas las técnicas realizadas será sumado para determinar un ganador.

MASCULINO: los competidores masculinos podrán realizar las 5 técnicas de esta sección = (1) + (2) + (3) + (4) + (5).

FEMENINO: las competidoras femeninas solo podrán realizar las tres técnicas siguientes de esta sección = (2) + (3) + (4).

Artículo 44

PROCEDIMIENTOS INDIVIDUAL Y EQUIPOS

INDIVIDUAL:

- A) El C.T. podrá decidir una técnica y la cantidad de piezas para la ronda de clasificación inicial para competidores individuales (siempre que el listado supere los 8 competidores). No habrá ronda de clasificación para equipos.

B) Si en la ronda de clasificación un solo competidor ejecuta la rotura de manera correcta, entonces ese será considerado el ganador. El resto de los competidores iniciara una nueva ronda hasta que todos los puestos estén decididos.

C) El C.T. previo al evento determinará la cantidad de piezas para cada ítem, por ejemplo:

ROTURA DE PODER - NÚMERO DE PIEZAS PARA CADA ITEM	
MASCULINO	FEMENINO
AP JOOMUK JIRUGI 5 PIEZAS	
SONKAL TAERIGI 5 PIEZAS	SONKAL TAERIGI 4 PIEZAS
YOPCHA JIRUGI 7 PIEZAS	YOP CHA JIRUGI 5 PIEZAS
DOLLYO CHAGI 5 PIEZAS	DOLLYO CHAGI 4 PIEZAS
BANDAE DOLLYO CHAGI 5 PIEZAS	
(PIEZAS DE 1")	(PIEZAS DE ¾ ")

Masculino (piezas de 1 pulgada de espesor).

Femenino (piezas de 3/4 pulgada de espesor).

Es optativo del C.T. que las PIEZAS sean de madera o su equivalente en plástico o que una máquina reemplace este sistema. Cada pieza debe ser de 30 cm x 30 cm.

D) Rotura de Poder:

Consideraciones generales

Será usada una máquina para dar soporte y resistencia uniforme al impacto que produce la ejecución de cada técnica.

Está permitido deslizarse, juntar pie con pie, dar hasta dos pasos, saltar no, esto significa que un pie mantiene contacto con el piso todo el tiempo. En el caso del golpe con el canto de la mano (Sonkal Taerigi), el golpe puede ejecutarse de las dos maneras, hacia adentro (Anuro Taerigi) o hacia afuera.

E) Protocolo:

1. Medición: será permitida una sola medición de distancia tocando la pieza una sola vez.

2. Ejecución: para cada ítem, cada competidor tendrá solamente un intento para romper. Al comando del juez, el competidor adoptará una posición de defensa de guardia preparatoria e intentará romper en un movimiento continuo; no es necesario terminar en la posición preparatoria con la que empezó el ejercicio.

3. Tiempo: después del comando del juez el competidor tiene 30 segundos para completar la técnica.

F) Los jueces deberán anular un intento por fallar en lo siguiente:

1. Si la ejecución técnica no es correcta. Es decir, postura inicial, desplazamiento (no está permitido saltar) y balance correcto deben mantenerse durante toda la ejecución.

2. Modificar la herramienta de impacto.

3. Tocar o golpear los soportes o las máquinas que sostienen las piezas.

G) Los jueces deben examinar las piezas antes y después de cada intento.

H) Cada pieza rota se contará como dos puntos y cada pieza rota parcialmente se contará como un punto.

I) EMPATE: en el caso de un empate en esta instancia entre dos o más competidores, después de que todas las técnicas fueron realizadas, el presidente del jurado seleccionará una técnica para que sea la rotura determinante. También decidirá cuántas piezas serán las usadas para el ítem seleccionado. Los competidores empatados continuarán hasta que los puestos estén decididos.

J) Los mejores competidores para la sección de premiación (1º, 2º y 3º x 2) son los competidores con el puntaje más alto, después de haber hecho todos los ítems de la lista de su grupo. Serán considerados respectivamente para la sección de mejor competidor.

EQUIPOS:

Equipo masculino: 5 competidores + 2 suplentes.

Equipo femenino: 3 competidoras + 2 suplentes.

La referencia en cuanto al procedimiento está en el Art. 43 y en las secciones (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) del presente artículo.

Artículo 45

OFICIALES

Un Presidente del Jurado, dos miembros del Jurado, dos jueces y asistentes por cada máquina de rotura (quienes trabajarán en las regulaciones de las máquinas y aportaran los elementos a romper).

SECCIÓN V

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE TÉCNICA ESPECIAL

Artículo 46

DIVISIONES

- A) Grupos Masculino y Femenino.
- B) Los competidores deben poseer de 1° a 6° Dan
- C) Hay 5 técnicas para competir en esta sección.
 1. Twimyo nopi ap cha busigi (Patada de frente saltando)
 2. Twimyo dollyo chagui (Patada circular saltando)
 3. Twimyo bandae dollyo chagui (Giro saltando 180 talón)
 4. Twimyo dolmyo yopcha jirugi (Giro saltando 360 de costado)
 5. Twimyo nomo yopcha Jirugi (Patada de costado saltando en largo)

Es facultativo de cada competidor intentar cada técnica de la lista correspondiente a su grupo. El puntaje de todas las técnicas será sumado para determinar el ganador.

MASCULINO: los competidores masculinos podrán realizar las 5 técnicas de esta sección = (1) + (2) + (3) + (4) + (5).

FEMENINO: las competidoras femeninas solo podrán realizar las tres técnicas siguientes de esta sección = (1) + (2) + (5)

Artículo 47

PROCEDIMIENTO INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

INDIVIDUAL:

- A) El C.T. podrá decidir una técnica y la cantidad de piezas para la ronda de clasificación inicial para competidores individuales (siempre que el listado supere los 8 competidores). No habrá ronda de clasificación para equipos.
- B) Si en la ronda de clasificación un solo competidor ejecuta la rotura de manera correcta, entonces ese será considerado el ganador. El resto de los competidores iniciara una nueva ronda hasta que todos los puestos estén decididos.

C) El C.T., previo al evento, determinará la altura o longitud para cada técnica en particular, por ejemplo:

TÉCNICA ESPECIAL – ALTURA Y LONGITUD PARA CADA ITEM (PIEZAS DE ¾")	
MASCULINO	FEMENINO
TWIMYO NOPI AP CHA BUSIGI 280 CM	TWIMYO NOPI AP CHA BUSIGI 220 CM
TWIMYO DOLLYO CHAGI 250 CM	TYIMYO DOLLYO CHAGI 220 CM
TWIMYO BANDAE DOLLYO CHAGI 240 CM	
TWIMYO DOLMYO YOPCHA JIRUGI 240 CM	
TWIMYO NOMO YOPCHA JIRUGI 70 X 320 CM	TWIMYO NOMO YOP CHA JIRUGI 50 X 200 CM

Cada pieza tendrá una superficie de 30 cm x 30 cm y de ¾ de espesor. Es optativo del C.T. que sea de madera o su equivalente en plástico o equipos que reemplacen este sistema.

D) Técnica Especial:

Consideraciones generales

- Será usada una máquina como receptáculo para darle soporte y resistencia uniforme a la rotura. En el caso de la patada de costado saltando en largo (twimyo nomo yopcha jirugi) el competidor tendrá la opción de ubicar la pieza a 45 grados, de manera que pueda seguir corriendo en línea después de ejecutar la técnica.

E) Protocolo

1. Medición: Los competidores tendrán la posibilidad de hacer una prueba, para medir la distancia, pero no podrán tocar la pieza.
2. Ejecución: Para cada ítem, cada competidor tendrá una sola oportunidad para ejecutar su técnica. Al comando del juez, el competidor deberá adoptar una posición de defensa de guardia preparatoria y ejecutar la rotura en un movimiento continuo. No es necesario terminar en la posición preparatoria con la que empezó el ejercicio.

3. Tiempo: Después de la señal del juez, el competidor tiene 30 segundos para completar la técnica.

F) Los jueces deben anular la rotura por fallar en lo siguiente:

1. Si la ejecución técnica no es correcta. Es decir, postura inicial y balance correcto deben mantenerse durante toda la ejecución.
2. Modificar la herramienta de impacto.
3. Golpear o tocar alguno de los obstáculos, soportes o las máquinas que sostienen las piezas. En el caso de la patada de costado saltando en largo el competidor debe superar con ambos pies los obstáculos.
4. Caída: se refiere a cualquier parte del cuerpo que toque el piso que no sean los pies.

G) Los jueces deben examinar las piezas antes y después de cada intento.

H) Cada pieza rota se contará como 2 puntos y cada pieza tocada se contará como 1 punto.

I) EMPATE: en el caso de un empate en esta etapa entre dos o más competidores, después que todas las técnicas fueron realizadas, el presidente del jurado seleccionará por sorteo una técnica del grupo para desempatar. También decidirá la altura o longitud para el ítem seleccionado. Los competidores empatados continuaran hasta que todos los puestos estén decididos.

J) Los mejores competidores para la sección de premiación (1º, 2º y 3º x 2) son los competidores con el puntaje más alto, después de haber hecho todos los ítems de la lista de su grupo. Serán considerados respectivamente para la sección de mejor competidor.

EQUIPOS:

Equipo masculino: 5 competidores + 2 suplentes.

Equipo femenino: 3 competidoras + 2 suplentes.

La referencia en cuanto al procedimiento está en el Art. 46 y en las secciones (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) del presente artículo.

Artículo 48

OFICIALES

Un Presidente del Jurado, dos miembros del Jurado, tres jueces y asistentes para cada máquina de rotura (quienes trabajarán en las regulaciones de las máquinas y aportaran los elementos a romper).

SECCIÓN VI

PROCEDIMIENTOS

Artículo 49

COMITÉ DE TORNEO

El C.T. estará constituido por: un Director de Torneos, un Director de árbitros y cuatro miembros técnicos que conforman el comité de torneo. Estos tendrán a su cargo el desarrollo de toda la competencia. Los miembros de este comité deben estar presentes en el área de la competencia durante todo el desarrollo del evento y tomar las decisiones finales siempre que se presente una protesta oficial.

Artículo 50

PROTESTA OFICIAL

A) Únicamente el coach oficial de cada delegación, puede presentar una protesta oficial cuando él considere que los procedimientos violan estos reglamentos.

B) En caso de una protesta oficial, la competencia en ese cuadrilátero / área no continuara hasta que el C.T. haya tomado una decisión.

C) PROCEDIMIENTOS:

1. El procedimiento para presentar la protesta oficial es: notificar verbalmente de forma inmediata al presidente del jurado, cuando finaliza el encuentro. Si el coach se retira del lugar, la protesta no será aceptada.
2. Debe solicitar la planilla oficial y completarla dentro de los 5 minutos de finalizado el encuentro. Si el tiempo supera los 5 minutos, la protesta no será aceptada.
3. La protesta debe precisar claramente las circunstancias, en que él considere, que los hechos o los procedimientos violan las normas de estos reglamentos. El único tema a tratar será, exclusivamente el INDICADO en la protesta. Si lo expuesto en la protesta no especifica claramente los hechos, la protesta no será aceptada.
4. Las imágenes de fotos o videos aportadas por el coach no pueden ser utilizadas para eventuales reclamos ni protestas.
5. La protesta debe estar acompañada del pago de la tasa previamente fijada por el C.T. Sólo en casos donde la protesta presentada por el coach sea válida, la tasa será devuelta.

D) El C.T. examinará las circunstancias de la protesta y decidirá:

1. Convalidar el combate.
2. Repetir el encuentro.
3. Cambiar el fallo.
4. Descalificar a uno o a ambos competidores.
5. Al llegar a una conclusión, el C.T. notificará su decisión a todas las partes intervinientes.
6. Las decisiones finales tomadas por el C.T. respecto de la protesta oficial son incuestionables.

Artículo 51

DECISIONES

A) El C.T., nombrará a dos coaches oficiales, quienes representarán a todos los coaches. Siempre que se tome una decisión en una protesta oficial o en caso de un conflicto durante el desarrollo del evento, ellos participarán como testigos, podrán opinar y darán evidencia de transparencia en todas las decisiones.

B) El C.T. en todo momento, basará sus decisiones en las reglas escritas en el reglamento de torneos y el reglamento de árbitros, las decisiones que se tomen no pueden estar en conflicto o contradecir estos documentos.

Artículo 52

DESCALIFICACION

Los coaches oficiales representantes de equipos o individuales que persistan en discutir contra las decisiones tomadas por el C.T. pueden, por decisión de este comité, tener una descalificación individual o de todo el equipo, a todos los eventos del torneo. De acuerdo con la gravedad de la situación, la cuestión será considerada por el Comité Ejecutivo de la I.T.F. en una fecha posterior para tomar una nueva decisión definitiva.

Artículo 53

RETIRADA

Si un competidor o un equipo en caso de individuales o equipos se retira del campeonato como protesta, se aplicará la siguiente determinación:

A) Descalificación automática de ese evento, lo que significa ningún puesto, por lo

tanto, ninguna medalla.

B) Descalificación automática de todos los eventos nuevos del campeonato.

C) Posterior descalificación de futuros eventos como sea decidido por el Comité Ejecutivo de la I.T.F.

Artículo 54

COPIAS DEL REGLAMENTO

En todos los torneos oficiales debe haber copias del Reglamento de Competencia y del Reglamento de Árbitros y deben estar disponibles para todos los coach y oficiales.

REGLAMENTACION GENERAL

AMPLIACION JUVENILES

Artículo 7

COMPETIDORES

Competidores Juveniles

Competirán en las divisiones fijadas en las siguientes reglas.

1. Los competidores deberán poseer de 1° a 3° Dan.
2. Deberán tener la edad comprendida entre 14 y 17 años, cumplidos durante el año del evento. (No durante la fecha de la competencia).
3. Deben estar certificados por la I.T.F. y tener la Status Card actualizada.
4. Los competidores en todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus organizaciones nacionales.
5. La inscripción a los campeonatos mundiales será con pasaporte y Status Card que acrediten edad, nacionalidad y graduación y deberán contar con un seguro médico para ser aceptados en la competencia.
6. Los competidores juveniles no podrán competir en la categoría adultos sin excepción.

Interpretación de la edad de los competidores juveniles.

La edad límite para los competidores juveniles para participar en los Campeonatos Mundiales estará basada en el año en que se realiza el evento (no en la fecha de la competencia). Por ejemplo: para un Campeonato que se realiza en el año 2014, los competidores que intervienen en el evento deberán haber nacido entre el 1° enero de 1997 y 31° diciembre de 2000.

Artículo 9

PROTECCIONES

B) Protección opcional:

7. Cabezal.

En aquellos países donde la ley exige el uso del protector cabezal para los competidores juveniles que realizan deportes de contacto, el uso de este protector será

OBLIGATORIO y el comité organizador deberá proveer los protectores aprobados por el C.T. azules y rojos para todos los competidores.

Artículo 12

DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA

La competencia estará dividida en las modalidades de individuales y equipos, y será resuelta por el sistema de eliminación directa.

A) Individual: la competencia individual se divide en:

Forma: Masculino y Femenino. Divisiones: 1º, 2º y 3º Dan.

Combate: Masculino y Femenino. Divisiones de peso: Micro, Liviano, Medio mediano, Mediano, Pesado y Súper.

Rotura de Poder: Masculino y femenino.

Técnica Especial: Masculino y femenino.

B) Equipo: la competencia está dividida en masculino y femenino. Cada equipo debe realizar Forma, Combate, Técnicas de Poder y Técnica Especial. En Combate, los competidores, son libres de peso y la edad estará comprendida entre los 14 y 17 años.

Artículo 21

PREMIACION

A) Premios Individuales

Forma: 6 oro, 6 plata y 12 bronce.

Artículo 30

DIVISIONES

B) Los competidores deberán poseer de 1º a 3º Dan.

C) Pesos:

Masculino: Micro hasta 50 kg, Liviano hasta 55 kg, Medio mediano hasta 60 kg, Mediano hasta 65 kg, Pesado hasta 70 kg, Súper más de 70 kg.

Femenino: Micro hasta 45 kg, Liviano hasta 50 kg, Medio mediano hasta 55 kg, Mediano hasta 60 kg, Pesado hasta 65 kg, Súper más de 65 kg.

Artículo 43

DIVISIONES

A) Los competidores deberán poseer de 1° a 3° Dan.

C) Hay 4 técnicas para competir en esta sección:

1. Sonkal Taerigi (golpe con el canto de la mano)
2. Yopcha Jirugi (patada de costado)
3. Dollyo Chagi (patada circular)
4. Bandae Dollyo Chagi (Giro talón)

Es facultativo de cada competidor intentar cada ítem de la lista correspondiente a su grupo. El puntaje de todas las técnicas realizadas será sumado para determinar el ganador.

MASCULINO (1) + (2) + (3) + (4).

FEMENINO (1) + (2) + (3).

REGLAMENTACION GENERAL

AMPLIACIÓN PRE JUVENILES

Artículo 7

COMPETIDORES

Competidores Pre Juveniles

Competirán en las divisiones fijadas en las siguientes reglas.

1. Los competidores deberán poseer 1° y 2° Dan.
2. Deberán tener la edad comprendida entre 12 y 13 años, cumplidos durante el año del evento. (No durante la fecha de la competencia).
3. Deben estar certificados por la I.T.F. y tener las Status Card actualizadas.
4. Los competidores en todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus organizaciones nacionales.
5. La inscripción a los Campeonatos Mundiales será con pasaporte y Status Card que acrediten edad, nacionalidad y graduación y deberán contar con un seguro médico para ser aceptados en la competencia.
6. Los competidores pre juveniles no pueden competir en las categorías juveniles y no podrán ser parte de los equipos, sin excepción.

Artículo 8

INDUMENTARIA OFICIAL

B) Los competidores, deben usar el dobok oficial, solo con insignias / símbolos / emblemas también aprobados oficialmente por la I.T.F. A su vez, el cinturón negro deberá ser de las dimensiones oficiales y estar dividido en blanco y negro, 5 cm de ancho y debe caer entre 30 y 40 cm y debe indicar la graduación y el nombre del competidor.

GRÁFICO CINTURÓN DIVIDIDO.

Interpretación de la edad de los competidores pre juveniles.

La edad límite para los competidores pre juveniles para participar en los Campeonatos Mundiales estará basada en el año en que se realiza el evento (no en la fecha de la competencia). Por ejemplo: para un Campeonato que se realiza en el año 2014, los competidores que intervienen en el evento deberán haber nacido entre el 1° enero de 2001 y 31° diciembre de 2002.

Artículo 12

DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA

La competencia estará dividida en la modalidad individual únicamente y será resuelta por el sistema de eliminación simple.

A) Individual: la competencia individual se divide en:

Forma: Masculino y Femenino. Divisiones: 1° y 2° Dan.

Combate: Masculino y Femenino. Divisiones de peso: Micro, Liviano, Medio mediano, Mediano, Pesado y Súper.

Artículo 21

PREMIACIÓN

A) Premios Individuales

Forma: 4 oro, 4 plata y 8 bronce.

Artículo 30

DIVISIONES

A) Los competidores Pre Juveniles deberán poseer 1° y 2° Dan.

B) Grupos Masculino y Femenino

C) Pesos:

Masculino: Micro hasta 40kg, Liviano hasta 45 kg, Medio mediano hasta 50 kg, Mediano hasta 55 kg, Pesado hasta 60 kg, Súper + de 60 kg.

Femenino: Micro hasta 35 kg, Liviano hasta 40 kg, Medio mediano hasta 45 kg, Mediano hasta 50 kg, Pesado hasta 55kg, Súper + 55 kg.

Artículo 31

DURACIÓN DEL COMBATE

A) Individual

Cada combate (eliminatoryas y finales) será de 2 rounds de 1.5 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto de descanso entre los rounds.

REGLAMENTACION GENERAL

AMPLIACIÓN SENIOR

Artículo 7

COMPETIDORES SENIOR

Competirán en las divisiones fijadas en las siguientes reglas.

1. Los competidores deberán poseer de 1° a 6° Dan.
2. Deberán tener 36 años en adelante.
3. Deberán estar certificados por la I.T.F. y tener la Status Card actualizada.
4. Los competidores en todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus organizaciones nacionales.
5. La inscripción a los campeonatos mundiales será con pasaporte y Status Card que acrediten edad, nacionalidad y graduación y deberán contar con un seguro médico para ser aceptados en la competencia.
6. No habrá competencia de equipos senior, pero estos competidores podrán completar los equipos adultos.

Interpretación de la edad de los competidores senior

La edad límite para los competidores sénior para participar en los Campeonatos Mundiales estará basada en el año en que se realiza el evento (no en la fecha del campeonato) por ejemplo: para un Campeonato que se realiza en el año 2014, los competidores que intervienen en el evento deberán haber nacido hasta 31 de diciembre de 1978.

Artículo 12

DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA

La competencia estará dividida en la modalidad individual únicamente y será resuelta por el sistema de eliminación simple.

A) Individual: la competencia individual se divide en:

Forma: Masculino y Femenino. Divisiones: 1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6° Dan.

Combate: Masculino y Femenino. Divisiones de peso: Micro, Liviano, Medio mediano, Mediano, Pesado y Súper.

Rotura de Poder: Masculino y Femenino, solo podrán competir en las divisiones de Adultos.

Técnica Especial: Masculino y Femenino, solo podrán competir en las divisiones de Adultos.

Artículo 31

DURACIÓN DEL COMBATE

A) Individual: Cada combate (eliminatoryas y finales) será de 2 rounds de 1.5 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto de descanso entre los rounds.

SECCIÓN IV

ROTURA DE PODER

Artículo 43

DIVISIONES

A) Los competidores deberán poseer de 1º a 6º Dan.

B) Grupos Masculino y Femenino, solo podrán competir en las divisiones de Adultos.

SECCIÓN V

TECNICA ESPECIAL

Artículo 46

DIVISIONES / TECNICA ESPECIAL

A) Los competidores deberán poseer de 1º a 6º Dan.

B) Grupos Masculino y Femenino, solo podrán competir en las divisiones de Adultos.

REGLAMENTO DE ÁRBITROS

Artículo 1

PROPÓSITO

El propósito de estas reglas es elevar el nivel del criterio del juzgamiento del jurado, árbitros y jueces, arbitrando y señalando los derechos y obligaciones de todos los oficiales para proteger la autoridad.

Artículo 2

APLICACIÓN

Esta reglamentación es para ser aplicada por los miembros del Comité de Torneos y todos los oficiales que forman parte de las competencias de la I.T.F.

Artículo 3

COMITÉ DE TORNEO

- A) El director del C.T. debe designar y convocar a todos los oficiales para los campeonatos de la I.T.F.
- B) El director del Comité de árbitros trabajara con los cuatro miembros técnicos que componen el C.T. Ellos estarán asignados a controlar y coordinar las diferentes áreas de la competencia.
- C) El C.T. es responsable de las siguientes obligaciones:
1. Dar los seminarios certificados por la I.T.F. de capacitación para oficiales, basado en el Reglamento de competencia y el Reglamento de árbitros.
 2. Mantener actualizados los archivos de los oficiales de la I.T.F.
 3. Preparar, si es necesario, folletos y/o boletines de información.
 4. Controlar estrictamente la indumentaria de los oficiales.
 5. Formar los equipos de oficiales que trabajarán en cada cuadrilátero.
 6. Planificar los cambios y la rotación de los Oficiales para dar una oportunidad igual a todos los competidores y asegurar la transparencia de los resultados en los eventos.
 7. Verificar el trabajo de los oficiales durante el desarrollo de las competencias.
 8. Tomará las decisiones respecto a la unificación de las diferentes categorías en caso de ser necesario y tomará la decisión final en los juicios por las protestas oficiales (esta decisión será inapelable).
 9. Tomar acciones disciplinarias en conjunto con el Comité de Disciplina de la I.T.F.
 10. Cooperar con los otros Comités.

11. Sugerir mejoras en las reglas que conforman el Reglamento de competencia y el Reglamento de árbitros.

Artículo 4

JUZGAMIENTOS

Todos los oficiales deben aplicar un juicio criterioso conforme al Reglamento de Torneos y el Reglamento de Árbitros.

Artículo 5

EVENTOS INESPERADOS

Todos los casos no contemplados en estas reglas se discutirán con el Comité de Torneos, buscando aplicar la decisión más apropiada. La decisión final no podrá estar en contradicción con estos reglamentos. Se tomará nota para implementaciones futuras.

Artículo 6

CONCEJO DEL CUADRILÁTERO

Cada cuadrilátero debe estar dirigido por un concejo formado de la siguiente manera:

- A) Forma: un presidente del jurado, dos miembros del Jurado, un juez central y cuatro jueces de lado.
- B) Combate: un presidente del jurado, dos miembros del jurado, un árbitro central, cuatro jueces de esquina.
- C) Rotura de poder: un presidente del jurado, dos miembros del jurado y dos jueces.
- D) Técnica especial: un presidente del jurado, dos miembros del jurado y tres jueces.

Artículo 7

DERECHOS Y DEBERES DEL PRESIDENTE DEL JURADO

- A) Debe estar actualizado con el Reglamento de Torneos y el Reglamento de Árbitros.
- B) Es el único oficial autorizado para descalificar a un competidor de acuerdo con el Art. 38 del Reglamento de Torneos, en común acuerdo con el árbitro central.
- C) Supervisará el round, el comportamiento de los árbitros y dará su opinión en todo momento a los miembros del C.T.
- D) Supervisará a los miembros del jurado, podrá sustituirlos en caso de ausencia o ineficacia.
- E) Forma:

1. Realizará el sorteo para designar la Forma.
2. Designará al juez central para dar las órdenes. En común acuerdo con el director de árbitros.
3. En caso de procedimientos incorrectos, él debe llamar al juez central y a los jueces.
4. Después de recibir los formularios, debe verificarlos siguiendo el criterio indicado en el Art. 28 del Reglamento de Torneos, y debe ponerse de pie indicando al competidor rojo o azul para dar al ganador. En caso de empate, debe ponerse de pie y cruzar los brazos delante de su pecho, siguiendo el criterio indicado en el Art. 28 del Reglamento de Torneos.
5. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará por sorteo una nueva forma para ser ejecutada. Este procedimiento se repetirá hasta que se decida un ganador.

F) Combate:

1. En caso de situaciones incorrectas, podrá solicitar al árbitro la detención del combate (poniéndose de pie), posteriormente podrá llamar al árbitro y a los jueces de esquinas en caso de ser necesario.
2. Designará al árbitro central y jueces de esquina. En común acuerdo con el director de árbitros.
3. Debe supervisar las advertencias y los puntos en contra otorgados por el árbitro central.
4. Después de recibir los formularios, debe verificar todos los puntos, las advertencias y los puntos en contra, siguiendo el criterio indicado en el Art. 32 del Reglamento de Torneos. Debe ponerse de pie indicando al competidor rojo o azul para dar al ganador.
5. En caso de empate, debe ponerse de pie cruzando los brazos delante de su pecho, siguiendo el criterio indicado en el Art. 32 del Reglamento de Torneos.

G) Rotura de poder y Técnica especial:

1. Designará dos jueces, uno principal y un segundo juez, en caso de técnica Especial un tercer juez, quienes controlaran la competencia y otorgaran los puntos, en común acuerdo con el director de árbitros.
2. En caso de empate, seguirá el criterio indicado en el Art. 44 del Reglamento de Torneos.

H) Es el único oficial autorizado para reemplazar a los jueces en caso de ineficacia.

I) Debe llenar y firmar los informes de la competencia, esta será la documentación oficial. Al finalizar cada división, estos informes se entregarán al C.T.

Artículo 8

DEBERES DE LOS MIEMBROS DEL JURADO

Uno de los miembros del jurado oficiará como registrador y estará sentado junto al presidente del jurado para registrar y controlar los puntos de la competencia.

El otro de los miembros del jurado oficiará como cronometrista y estará sentado junto al presidente para chequear e indicar el comienzo, final y continuación de cada round en combate. Chequeará los tiempos de presentación y ejecución en Forma, Rotura de Poder y Técnica Especial.

Artículo 9

DERECHOS Y DEBERES DEL ÁRBITRO CENTRAL EN COMBATE

A) Debe estar actualizado con el Reglamento de Torneos y el Reglamento de Árbitros.

B) Si se le requiere, debe tomar parte en las consultas entre el presidente del jurado y los jueces de esquina.

C) Debe verificar el Dobok, protectores obligatorios, opcionales y el cabello de los competidores (esta verificación puede ser ejecutada por un árbitro alternativo en el ingreso al área de competencia).

D) Debe dirigir el round, dar las órdenes, utilizar la terminología oficial y la señalización indicada en este reglamento.

E) Es el único oficial autorizado para asignar las advertencias, los puntos en contra, detener el combate y descalificar (en común acuerdo con el presidente del jurado). De acuerdo con el criterio que se aplica en este reglamento, el árbitro podrá descontar los puntos sumados por los jueces en las siguientes circunstancias:

1) Cuando un competidor se cae como consecuencia de la aplicación de una técnica.

2) Cuando un competidor marca un punto después de la orden del árbitro como consecuencia de una salida del cuadrilátero o en el final del combate.

(En estos 3 casos el árbitro deberá indicarles a los jueces de esquina que el punto no es válido)

F) Si el torneo se lleva adelante de manera manual, una vez que el juez de esquina le entrega el formulario, debe llevarlo al presidente del jurado a quien saludará protocolarmente. Si el torneo se lleva adelante de manera electrónica se mantendrá en el centro del cuadrilátero y ubicará a los competidores para otorgar el resultado después de la indicación del presidente del jurado.

G) Cuando un competidor ejecute una técnica (toque dinámico) aplicada a una zona permitida produciendo un knock-out o la imposibilidad de continuar con el combate, el árbitro central procederá de la siguiente manera:

- 1) Detendrá el combate de manera inmediata y enviará al competidor que ejecuto la técnica a su posición neutral.
 - 2) Chequeara al competidor y le pedirá que se incorpore para continuar con la competencia, luego de unos segundos de no poder hacerlo dará por concluido el combate.
 - 3) El competidor que aplico la técnica será considerado ganador. Sin importar si esta fue aplicada en condiciones de avance o retroceso.
- H) Puede requerir la opinión del presidente del jurado en todo momento.

Artículo 10

DERECHOS Y DEBERES DEL JUEZ EN COMPETENCIA DE FORMA

- A) Debe estar actualizado con el Reglamento de Torneos y el Reglamento de Árbitros.
- B) Si es requerido por el presidente del jurado, formará parte de las discusiones.
- C) No le está permitido hablar durante la competencia.
- D) Debe sentarse apropiadamente a 1,50 m. de sus colegas.
- E) Debe observar con atención las acciones de los competidores teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

FORMA INDIVIDUAL

Contenido Técnico

Poder

Ritmo

FORMA POR EQUIPO

Trabajo en quipo

Contenido técnico

Poder

Ritmo

- F) Después de cada presentación, él debe poner los puntos en su formulario, el cual será

solicitado por el juez central, quien lo entregará al presidente del jurado.

Artículo 11

DERECHOS Y DEBERES DEL JUEZ DE ESQUINA EN COMBATE

- A) Debe estar actualizado con el Reglamento de torneos y el Reglamento de árbitros.
- B) Si se le requiere, debe tomar parte en las consultas entre el presidente del jurado y el árbitro central.
- C) Debe sentarse apropiadamente y debe observar con atención las acciones de los competidores.
- D) Debe escribir en el formulario los puntos, advertencias y puntos en contra.
- E) Al final del round, debe deducir un punto cada tres advertencias.
- F) Debe entregar el formulario con el resultado firmado al árbitro central.
- G) Cuando los competidores están combatiendo al “**PUNTO DE ORO**”, el juez debe ponerse de pie con una bandera roja en la mano izquierda y una bandera azul en la mano derecha. Después que el árbitro central indique el comando “Szung”, únicamente si ven el punto, deberá otorgarlo como válido levantado la mano con el color de la bandera que represente a ese competidor.

Artículo 12

DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUECES EN ROTURA DE PODER Y TÉCNICA ESPECIAL

- A) Deben estar actualizados con el Reglamento de Torneos y el Reglamento de Árbitros.
- B) Si es requerido por el presidente del jurado, formará parte de las discusiones.
- C) Cuando es designado por el presidente del jurado, el juez principal dará las órdenes, controlará la correcta ejecución de cada técnica y anunciará los puntos de manera visible obtenidos por cada competidor, como lo indican los Arts. 44 y 47 del Reglamento de Torneos.
- D) Cuando es designado por el presidente del jurado, El segundo juez controlara la herramienta de impacto, que los competidores no toquen las máquinas ni los obstáculos durante las ejecuciones, después de cada técnica controlara las piezas para otorgar los puntos.
- E) Ellos deben verificar la cantidad de piezas, las alturas y longitud de los blancos, siguiendo el procedimiento indicado en los Arts. 44 y 47 del Reglamento de Torneos.

Artículo 13

INDUMENTARIA

La indumentaria de los oficiales consta de: blazer azul, camisa blanca manga larga, pantalón azul, corbata azul (sin otros colores), zapatillas blancas o negras y lapicera. Salvo que el C.T. lo indique de otra manera.

Artículo 14

PRESENTACIÓN ANTES DE LA COMPETENCIA

Todos los oficiales que intervienen en la competencia deben participar de las reuniones previas y finales, debiendo presentarse una hora antes del inicio durante todos los días que dure la competencia.

Artículo 15

COMPORTAMIENTO Y RECOMENDACIONES

Todos los oficiales deben observar las siguientes recomendaciones:

- A) Deben comportarse con conciencia y dignidad.
- B) Deben prestar la máxima atención durante la competencia.
- C) Deben ser imparciales al tomar sus decisiones y dar su veredicto.
- D) Deben mantener distancia con los competidores durante la competencia.
- E) Deben tener conocimientos básicos de primeros auxilios.

Artículo 16

ÁRBITROS, CLASES Y REQUERIMIENTOS

Clase A - Árbitros.

El criterio para árbitros Clase A es:

1. Edad mínima de 21 años.
2. Estar graduado de IV Dan en adelante.
3. Estar certificado por la I.T.F. como árbitro Clase A.
4. El C.T. ubicara a los oficiales clase A como: jurado, árbitro central o juez de acuerdo con la experiencia de los participantes en competencias de la I.T.F.
5. Es responsabilidad de los países miembros de la I.T.F. presentar árbitros clase A con experiencia regular en torneos locales.

Clase B - Árbitros

El criterio para árbitro Clase B es:

1. Edad mínima de 21 años.
2. Estar graduado de II o III Dan.
3. Estar certificado por la I.T.F. como árbitro Clase B.
4. El C.T. ubicara a los oficiales clase B como: asistentes dentro de la competencia.
5. Es responsabilidad de los países miembros de la I.T.F. presentar árbitros clase B con experiencia regular en torneos locales.

Comité de Torneos de la I.T.F., Barcelona, España, octubre de 2009

Enmienda octubre de 2009

Actualización de las Reglas

REGLAMENTO GENERAL

Sección I

Artículo 3

AUTORIDADES OFICIALES

C) Árbitros

Cada país participante deberá proveer 2 Árbitros, salvo circunstancias excepcionales, las cuales deben ser establecidas con la Administración de la I.T.F. antes del evento.

Artículo 4

OBLIGACIONES

A) C.T. estará a cargo de organizar y llevar adelante todos los campeonatos oficiales de la I.T.F. Los miembros de este comité deben estar presentes en el área de la competencia durante todo el evento.

Artículo 5

COACH OFICIALES

Habrá 2 coach o directores técnicos oficiales, ellos representan a los competidores individuales y equipos. Deben estar habilitados por sus organizaciones nacionales y tener Status Card actualizada, ellos registran a los competidores, presentan sus documentos, presentan la protesta oficial, son responsables que estén presentes en la inscripción, pesaje, competencia, premiación, ceremonia de apertura y cierre, si el competidor no se presenta en tiempo y forma será sancionado.

Artículo 6

COACH / FUNCIONES

G) no habrá límites en la Cantidad de coaches por país, ellos deben estar habilitados por sus organizaciones nacionales, deberán abonar una inscripción similar a la inscripción de un competidor y tener la Status Card actualizada, deberán ser de 1° a 6° Dan.

Artículo 7

COMPETIDORES

Se competirá en las divisiones fijadas en las siguientes reglas. Los competidores deberán ser 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º Dan y tener 18 años en adelante, cumplidos durante el año de la competencia, deben estar certificados por la I.T.F., los grados estarán en la Status Card actualizada. Los competidores que no tengan la Status Card podrán tramitarla en el evento a un costo mayor. Los competidores en todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus asociaciones nacionales. La inscripción a los campeonatos mundiales será con pasaporte, Status Card que acredite edad, nacionalidad y graduación.

Artículo 9

PROTECCIONES

Todos los equipos de protección obligatorios u opcionales deben ser aprobados por el C.T. de la I.T.F. Los competidores deben contar con 2 equipos de protección obligatorios, 1 rojo y 1 azul. Los protectores de mano deben tener los dedos cubiertos y la palma descubierta (el material de las protecciones podrá ser de poliuretano o PU cuerina o cuero).

A) Protecciones obligatorias:

1. Equipo de protectores de mano y pie
2. Protector inguinal masculino (debe estar debajo del pantalón del Dobok)
3. Protector bucal.

B) Protección opcional:

1. Protectores de tibia.
2. Protectores de antebrazo.
3. Protector de pecho femenino (debe estar debajo del Dobok).
4. Cabezal.

Artículo 10

CUADRILÁTERO

A) Las medidas del cuadrilátero serán de 7x7 metros de superficie, con una superficie adicional de 1 metro por lado en el nivel del piso. Cuando el cuadrilátero esta elevado debe contar con una superficie adicional de 2 metros por lado.

Artículo 11

CANTIDAD DE COMEPTIDORES POR PAIS

A) Individual:

El número de competidores individuales en cada ítem es restringido a 3 competidores por país, salvo que se indique de otra manera. Estos competidores pueden ser miembros de los equipos o no, como lo decida el entrenador nacional de cada país.

B) Equipos

Los Equipos Masculinos consistirán de 5 competidores + un suplente para el equipo de combate, 5 deben competir en Forma, 5 en rotura de poder y 5 en técnica especial.

Todos los equipos pueden estar formados por competidores diferentes, hasta un máximo 21 (6+5+5+5)

Los Equipos Femeninos consistirán de 5 competidoras + un suplente para el equipo de combate, 5 deben competir en Forma, 3 en rotura de poder y 3 en técnica especial.

Todos los equipos pueden estar formados por competidoras diferentes, (6+5+3+3) hasta un máximo de 17.

Nota: Los nombres de los competidores que integran los equipos deben ser confirmados en el momento de la inscripción.

Artículo 12

DIVISION DE LA COMPETENCIA

A) Individual. La competencia individual está dividida en: Forma Masculino/Femenino, divisiones 1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°. Lucha Masculino/Femenino. Divisiones de peso Micro, Liviano, Welter, Mediano, Pesado y Súper.

Sección II

FORMA

Artículo 25

DIVISIONES / FORMAS

A) Los competidores serán de 1° a 6° Dan.

Artículo 27

SISTEMA DE COMPETENCIA

A) Individuales

Un 1° Dan competirá con un 1° dan con una forma designada entre Chong-Ji a Ge-Baek y una forma opcional entre Kwang-Gae y Ge-Baek.

Un 2° Dan competirá con un 2° dan con una forma designada entre Chong-Ji a Ko-Dang y una forma opcional entre Eui-An y Ko-Dang.

Un 3° Dan competirá con un 3° dan con una forma designada entre Chong-Ji a Choi-yong y una forma opcional entre Sam-II y Choi-Yong.

Un 4° Dan competirá con un 4° dan con una forma designada entre Chong-Ji a Moon-Moo y una forma opcional entre Yong-Gae y Moon-Moo.

Un 5° Dan competirá con un 5° dan con una forma designada entre Chong-Ji a So-San y una forma opcional entre So-San y Se-Jong.

Un 6° Dan competirá con un 6° dan con una forma designada entre Chong-Ji a Tong-IL y una forma opcional So-Sang y Tong-IL.

Nota: El Comité de Torneos se reserva el derecho de amalgamar las divisiones de 5° y 6° Dan.

B) Equipo:

Cada equipo (5 competidores) deben hacer juntos una forma designada y una opcional, desde Do-San hasta Ge-Baek. El equipo debe estar alineado de alguna manera que elija y pueden realizar una coreografía que incluya 3 cortes, ninguno de estos cortes se podrán realizar los movimientos donde se ejecutan los kiaps, ningún miembro del equipo podrá realizar más de dos movimientos sin el resto siguiéndolo, el desarrollo debe ser visto como un trabajo en conjunto, la coreografía podrá incluir movimientos individuales, o juntos.

SECCION III

LUCHA

Artículo 30

DIVISIONES / LUCHA

A) Los competidores deberán ser de 1° a 6° Dan.

C) Pesos:

Masculino adultos y Seniors: Micro hasta 58 kg, Liviano hasta 64 kg, Welter hasta 70 kg, Mediano hasta 76 kg, Pesado hasta 82 kg y Súper más de 82 kg.

Femenino Adultos y Seniors: Micro hasta 50 kg, Liviano hasta 55 kg, Welter hasta 60 kg, Mediano hasta 65 kg, Pesado hasta 70 kg y Súper más de 70 kg.

SECCION IV

ROTURA DE PODER

Articulo 43

A) Los competidores deberán ser de 1° a 6° Dan.

Articulo 44

PROCEDIMIENTOS INDIVIDUAL Y EQUIPOS

A) El C.T. podrá decidir una técnica y la cantidad de maderas para la ronda de clasificación Inicial para competidores individuales, pero no abra ronda de clasificación para equipos.

C) Rotura de Poder

Está permitido deslizarse, dar un paso, saltar NO, esto significa que un pie mantiene contacto con el piso todo el tiempo. Para Sonkal Taerigi el golpe puede ejecutarse de dos maneras, hacia adentro o hacia afuera.

D) Protocolo

2. Ejecución: para cada ítem cada competidor tendrá solamente un intento para romper, al comando del árbitro el competidor adoptara una posición preparatoria e intentara romper en un movimiento continuo, no es necesario terminar en la posición preparatoria con la que empezó el ejercicio.

SECCION V

TÉCNICA ESPECIAL

Articulo 46

A) Los competidores deberán ser de 1° a 6° Dan.

Artículo 47

PROCEDIMIENTO INDIVIDUAL Y EQUIPO

A) En cada evento una madera estándar será usada, el grosor de la tabla, altura y longitud de la técnica lo dará el C.T. previo al evento, el C.T. podrá decidir una técnica para la ronda de clasificación Inicial para competidores individuales, pero no abra ronda de clasificación para equipos.

B) Para cada técnica, cada competidor tiene la posibilidad de prueba para medir la distancia, sin tocar la tabla y una posibilidad para ejecutar la técnica. Deberá adoptar una posición preparatoria y ejecutar la rotura en un movimiento continuo, no es necesario terminar en la posición preparatoria con la que empezó el ejercicio. Después de la señal de árbitro el competidor tiene 30 segundos para completar la técnica.

C) Los árbitros deben anular la rotura por fallar en lo siguiente:

1. Caída: se refiere a cualquier parte del cuerpo que toque el piso que no sean los pies. Balance y postura correcta deben mantenerse durante la ejecución de la técnica.

H) Será usada una maquina como receptáculo para darle soporte y resistencia uniforme a la rotura. En el caso de patada de costado saltando el largo (timyo nomo yop chagi) la madera será ubicada a 45 grados, de manera que el competidor pueda seguir corriendo en línea después de ejecutar la técnica.

AMPLIACIÓN JUVENILES

Artículo 7

Competidores Juveniles

Deberán tener edad comprendidas entre 14 y 17 años inclusive cumplidos durante el año del evento. Competirán en las categorías señaladas a continuación. Deberán poseer 1°, 2° y 3° dan, deben estar certificados por la I.T.F., los grados estarán en la Status Card actualizadas. Los competidores que no tengan la Status Card podrán tramitarla en el evento a un costo mayor. Los competidores en todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus organizaciones nacionales. La inscripción a los campeonatos mundiales será con pasaporte que acredite edad y nacionalidad. Los competidores Juveniles no podrán competir en la categoría adultos sin excepción.

Artículo 9

PROTECCIONES

En aquellos países donde la ley exige el uso del protector cabezal para los deportes de contacto, el cabezal será permitido. En este caso el comité organizador deberá proveer los protectores aprobados azules y rojos.

Artículo 30

DIVISIONES / COMBATE

Divisiones por peso - Juveniles 1°, 2° y 3° Dan.

Masculino: Micro hasta 50 kg, Liviano hasta 55 kg, Welter hasta 60 kg, Mediano hasta 65 kg, Pesado hasta 70 kg, Súper más de 70 kg.

Femenino: Micro hasta 45 kg, Liviano hasta 50 kg, Welter hasta 55 kg, Mediano hasta 60 kg, Pesado hasta 65 kg, Súper más de 70 kg.

AMPLIACIÓN SENIOR

Artículo 7

COMPETIDORES SENIOR

Deberán tener 36 años en adelante. Competirán en las categorías señaladas a continuación. Deberán poseer 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, y 6° dan, deben estar certificados por la I.T.F., los grados estarán en la Status Card actualizadas. Los competidores que no tengan la Status Card podrán tramitarla en el evento a un costo mayor. Los competidores en todas las divisiones deben estar saludables y estar registrados en sus organizaciones nacionales. La inscripción a los campeonatos mundiales será con pasaporte que acredite edad y nacionalidad. No Habrá competencia de equipos Seniors, pero estos competidores podrán formar parte los equipos Adultos.

PLANILLAS OFICIALES
PLANILLA DE FORMA INDIVIDUAL

CONTENIDO TECNICO: 5

PODER: 5

RITMO: 5

PLANILLA DE FORMA POR EQUIPOS

PRESENTACION/TRABAJO EN EQUIPO/COREOGRAFIA: 5

CONTENIDO TECNICO: 5

PODER: 5

RITMO: 5

Enmienda 6 de Julio de 2017 Argentina

Equipos: La Forma designada para los Campeonatos Mundiales será anunciada como mínimo 3 meses antes.

FORMA INDIVIDUAL

Artículo 27

INDIVIDUAL:

1er Dan competirá con otro 1er Dan con una forma designada entre Choong-Moo a Ge-Baek y una opcional entre Kwang-Gae y Ge-Baek.

2do. Dan competirá con otro 2do. Dan con una forma designada entre Ge-Baek a Ko-Dang y uno opcional entre Eui-An y Ko-Dang.

3er. Dan competirá con 3er.Dan con una forma designada entre Ko-Dang a Choi-Yong y una opcional entre SamII y Choi-Yong.

4to. Dan competirá con otro 4to. Dan con una forma designada entre Choi-Yong a Moon-moo y una opcional entre Yong-Gae a Moon-Moo.

5to. Dan competirá con otro 5to. Dan con una forma designada entre Moon-Moo a Se-Jong y una opcional entre So-San y Se-Jong.

6to. Dan competirá con otro 6to. Dan con una forma designada entre Se-Jong a Tong-il y la opcional de So-San a Tong-il.

Nota: El Comité del torneo se reserva el derecho de amalgamar las categorías de 5to y 6to Dan.

FORMA POR EQUIPO

1. El ring de lucha individual mantendrá las medidas de 7 x 7, y para las formas individuales y de equipo, la medida del área de competencia será de 11 x 11.
2. Durante la ejecución de las formas un equipo solo se pueden hacer tres cortes, éstas no pueden ejecutarse durante los movimientos lento, continuo, rápido o de conectados, ni en aquellos movimientos donde se ejecutan los kiaps.
3. El jurado otorgará puntos desde la posición de Chunbi a la posición de Chunbi sin considerar las entradas y salidas de los equipos.
4. Es opcional para cada equipo salir o permanecer en el área de competencia entre las formas designadas y opcionales.
5. La competencia de equipo será de Choong-Moo a Ge-Baek.
6. División de Maestros, los equipos estarán compuestos por tres competidores 7º Dan en adelante, competirán en forma por equipo únicamente, con una forma designada y una opcional, la forma patrón no admite ningún tipo de corte. Las formas serán So-Sam, Se-Jong y Tong-II.
7. El jurado para formas por equipo se ubicará de la siguiente manera, el juez principal se ubicará frente a los competidores, los otros cuatro se ubicarán en las 4 esquinas del área de competencia, para que la forma de equipo se observe desde todos los ángulos, otorgarán puntos de acuerdo con los criterios establecidos.
8. El competidor suplente se puede usar en todos los ítems de la competencia de manera alternativa. Los competidores suplentes no pueden permanecer en el área de competencia mientras el equipo compite. Y no se puede usar en combate en caso de empate, ni para reemplazar a un competidor en el medio de una forma designado y opcional.

Enmienda 1 de octubre de 2018

Actualizaciones de las Reglas I.T.F.:

2 competidores por categoría para los campeonatos mundiales. Los campeonatos continentales no estarán limitados.

Pre-Juveniles competirán en Tul y and Combate, pero NO en Técnica de Poder o Técnica Especial.

Combate Pre-Juvenil y Senior será de 2 round de 1min 30seg durante toda la competencia

Los Juveniles de 14 a 17 años competirán en una única categoría en: Combate, Tula, Rotura de Poder y Especial.

Los competidores Adultos y Seniors competirán en una división Rotura de poder y Técnica especial.

Rotura, cuando haya más de 8 competidores, habrá una ronda de Preclasificación.

Comité de Torneos de la I.T.F., Buenos Aires, Argentina, 3 de junio de 2019

Enmienda junio de 2019

ACTUALIZACIÓN DE LAS REGLAS

PROCEDIMIENTOS DEL PUNTAJE

Las técnicas serán consideradas válidas de acuerdo con la siguiente reglamentación.

- A) **Ejecución correcta:** equilibrio, distancia apropiada, retroceso de la herramienta de ataque.
- B) **Toque Dinámico:** es decir con poder, velocidad y precisión.
- C) **Blanco adecuados:** La ejecución debe impactar en la zona permitida. Como lo indica el Artículo 33.

Artículo 36

DESCALIFICACIÓN

- A) Conducta inapropiada, en cualquier situación, o con cualquier persona dentro del ámbito de la competencia, particularmente con los jueces, con los competidores y especialmente con el árbitro al ignorar sus instrucciones.
- B) Contacto pleno: Contacto pleno a una zona y en condiciones no permitidas.
- C) Tres puntos en contra directos. (Por cualquier causa).
- D) Golpear a un oponente caído.
- E) El competidor que esté bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.

Nota: serán consideradas contacto pleno aquellas técnicas que impacten en una zona no permitida y provoquen una lección o knock-out.

Artículo 37

PUNTO EN CONTRA

Un punto será descontado por cometer las siguientes faltas:

- A) Pérdida de temperamento. (Descontrol).
- B) Insultar al oponente de cualquier manera.
- C) Morder, arañar, golpear con la rodilla, el codo o la frente.
- E) Exceso de Contacto. Contacto desmedido a una zona no permitida.
- F) La suma de tres advertencias por cualquier falta.
- G) Defender con el codo o la rodilla.

Nota: Cuando la técnica que denominamos toque dinámico esta aplicada a una zona permitida y produce un knock-out, el competidor que aplico la técnica será considerado ganador. Sin importar si se produce en condiciones de avance o retroceso.

Artículo 38

ADVERTENCIAS

- A) Atacar a un blanco ilegal.
- B) Salir del ring (quedando completamente afuera del ring con ambos pies).
- C) Caerse intencionalmente o no (esto significa alguna parte del cuerpo, distinta al pie, tocando el piso).
- D) Agarrar/empujar (si un competidor es empujado fuera del ring, la advertencia por salida no será considerada).
- E) Darse vuelta, hablar o no escuchar las ordenes.
- F) Evadir la lucha.
- G) Festejar, pretender haber ganado un punto.
- H) Simular haber recibido un golpe para perjudicar al oponente.
- I) Avanzar sobre un competidor caído.

Nota: Durante la lucha, las advertencias se suman de un round a otro. Debido a que el resultado es la suma de los dos rounds.

REGLAMENTO DE ÁRBITROS

Artículo 10

DERECHOS Y DEBERES DEL ÁRBITRO CENTRAL EN LUCHA

A) Debe estar actualizado con el Reglamento de torneo y el Reglamento de árbitros.

B) Si se le requiere, debe tomar parte en las consultas entre el presidente del jurado y los jueces de esquina.

C) Debe verificar el Dobok, protectores obligatorios, opcionales y el cabello de los competidores, (esta verificación puede ser ejecutada por un árbitro alternativo en el ingreso al área de competencia).

D) Debe dirigir el round, dar las órdenes, utilizar la terminología oficial y la señalización indicada en este reglamento.

E) Es el único oficial autorizado para asignar advertencias, puntos en contra y detener el combate.

F) En un procedimiento manual una vez que los jueces de esquina le entregan el formulario, debe llevarlo al presidente del jurado a quien saludará protocolarmente. En caso de que el procedimiento se lleve adelante electrónicamente aguardará en el centro del ring para dar el resultado anunciado por el presidente del jurado.

G) Cuando un competidor ejecute una técnica (toque dinámico) aplicada a una zona permitida produciendo un knock-out o la imposibilidad de continuar con el combate, el árbitro central procederá de la siguiente manera:

1) Detendrá el combate de manera inmediata y enviará al competidor que ejecuto la técnica a su posición neutral.

2) chequeará al competidor y le pedirá que se incorpore para continuar con la competencia, luego de unos segundos de no poder hacerlo dará por concluido el combate.

3) El competidor que aplico la técnica será considerado ganador. Sin importar si se produce en condiciones de avance o retroceso.

H) Puede requerir la opinión del presidente del jurado.