



# **REGLAMENTO PARA EL ARBITRAJE DE TAEKWONDO**



**José Molero López  
Director de arbitraje  
Federación Española  
Enero de 2.006**

# ÍNDICE

## **Reglas de competición**

Artículo 1 Propósito.....	<i>Página 3</i>
Artículo 2 Aplicación.....	<i>Página 3</i>
Artículo 3 Área de Competición.....	<i>Página 3</i>
Artículo 4 Los Competidores.....	<i>Página 6</i>
Artículo 5 División de pesos.....	<i>Página 7</i>
Artículo 6 Clasificación y métodos de competición.....	<i>Página 8</i>
Artículo 7 Duración del combate.....	<i>Página 10</i>
Artículo 8 Sorteo.....	<i>Página 10</i>
Artículo 9 Pesaje.....	<i>Página 10</i>
Artículo 10 Procedimiento de combate.....	<i>Página 11</i>
Artículo 11 Técnicas y zonas permitidas.....	<i>Página 12</i>
Artículo 12 Puntos válidos.....	<i>Página 13</i>
Artículo 13 Puntuación y publicación.....	<i>Página 15</i>
Artículo 14 Actos prohibidos.....	<i>Página 16</i>
Artículo 15 Decisiones de superioridad.....	<i>Página 21</i>
Artículo 16 Decisiones.....	<i>Página 22</i>
Artículo 17 Derribo.....	<i>Página 23</i>
Artículo 18 Procedimiento en caso de derribo.....	<i>Página 23</i>
Artículo 19 Procedimientos para suspender el combate.....	<i>Página 25</i>
Artículo 20 Árbitros y Jueces.....	<i>Página 27</i>
Artículo 21 Cronometrador.....	<i>Página 28</i>
Artículo 22 Asignación de Árbitros y Jueces.....	<i>Página 28</i>
Artículo 23 Otros asuntos no especificados en el Reglamento.....	<i>Página 28</i>
Artículo 24 Arbitraje y Apelación.....	<i>Página 29</i>
<b>Terminología</b> .....	<i>Página 31</i>

## Artículo 1

## Propósito

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

### *INTERPRETACIÓN*

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

## Artículo 2

## Aplicación

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

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

### *INTERPRETACIÓN*

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

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

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

## Artículo 3

## Área de Competición

**El área de competición medirá 10m x 10m, según el sistema métrico (decimal) y tendrá una superficie lisa sin obstáculos y estará recubierta con una lona elástica.**

**No obstante, si fuera necesario, el área de competición puede instalarse sobre una plataforma que no supere una altura desde la base de 50-60cm. Y la parte externa de la línea límite tendrá que ser inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.**

### **1. Demarcación del área de combate.**

La superficie comprendida entre los **10m x 10m**, será llamada **área de competición**, y la línea marginal del área de competición se llamara línea límite. La línea límite adyacente enfrente de la mesa del operador - cronometrador y la mesa de la comisión médica se considerara como la línea límite N° 1, y en el sentido de las agujas del reloj las otras se llamaran línea límite N° 2, N° 3 y N° 4.

## 2. Indicación de las posiciones.

### 1. Posición del árbitro.

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

### 2. Posición de los jueces.

La posición del **1<sup>er</sup> Juez** deberá estar marcada a **0,50m** de la esquina formada por la línea límite 1ª y la línea límite 2ª. La posición del **2º Juez** deberá estar marcada a **0,50m** de la esquina formada por la línea límite 2ª y la línea límite 3ª. La posición del **3<sup>er</sup> Juez** deberá estar marcada a **0,50m** de la esquina formada por la línea límite 3ª y la línea límite 4ª. La posición del **4º Juez** deberá estar marcada a **0,50m** de la esquina formada por la línea límite 4ª y la línea límite 1ª.

### 3. Posición del cronometrador (recorder).

La posición del cronometrador deberá estar marcada en un punto **2m** por detrás de la línea límite 1ª, mirando hacia el área de competición y a 2m de la esquina formada por la línea límite 1ª y la línea límite 2ª.

### 4. Posición de la comisión médica.

La posición del médico deberá estar marcada **a más de 3m** hacia la derecha de la 1ª línea límite.

### 5. Posición de los competidores.

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

### 6. Posición de los entrenadores.

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

### 7. Posición de la mesa de inspección.

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

## EXPLICACIÓN

### Explicación 1. Lona elástica:

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

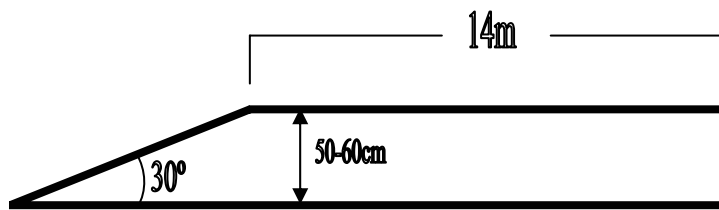
### Explicación 2. Medidas del área de competición:

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

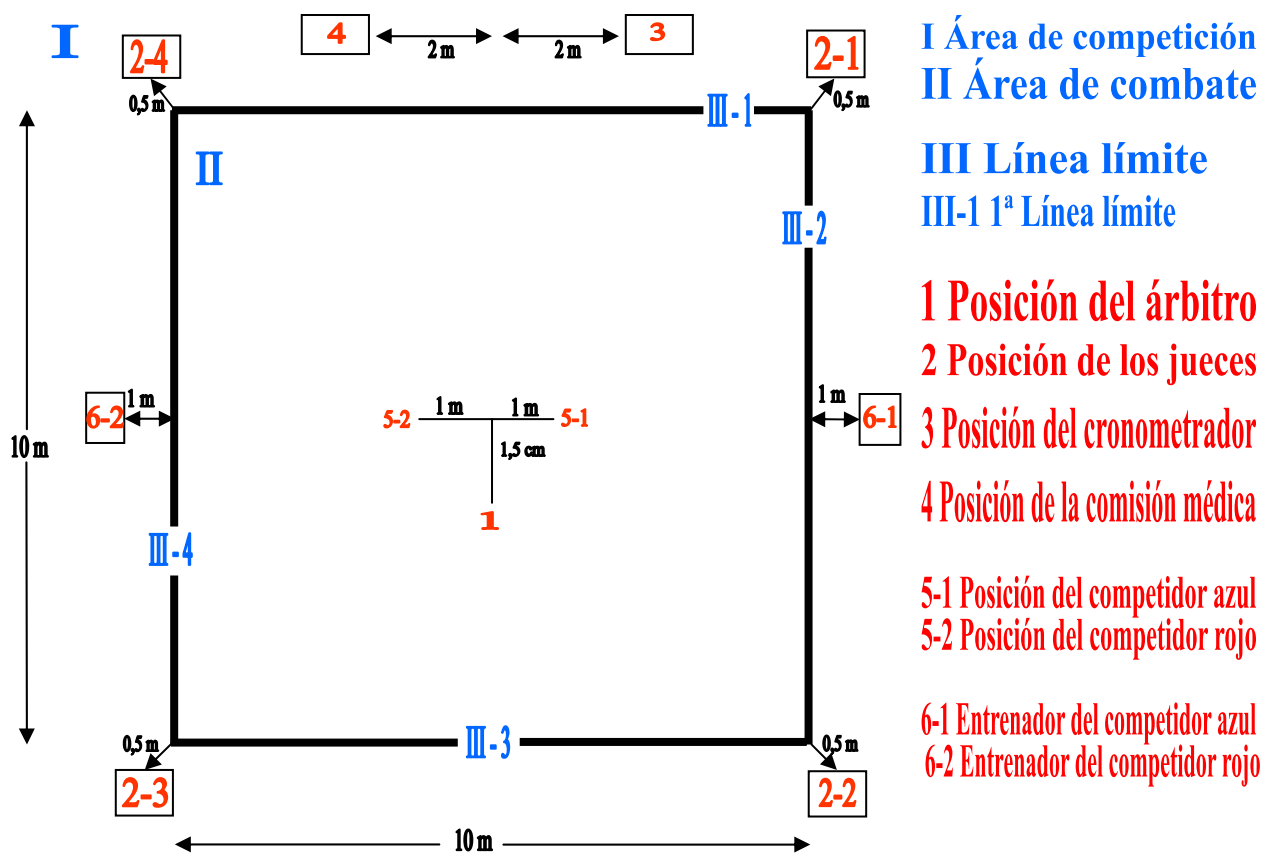
### Explicación 3. Plataforma de competición:

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

## Diagrama Plataforma de Competición



## ÁREA DE COMPETICIÓN



### Explicación 4. Color:

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

### Explicación 5. La Línea de Atención:

“La Línea de Atención” no tiene nada que ver con el criterio o juicio sobre la validez de las técnicas, es para llamar la atención a los competidores sobre el hecho de que están cerca de la línea límite.

#### Explicación 6. La Mesa de Inspección:

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

#### *GUÍA PARA EL ARBITRAJE (1)*

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

#### *GUÍA PARA EL ARBITRAJE (2)*

Línea Límite. Cuando uno de los pies de un competidor sale fuera de la línea límite, el árbitro debe declarar “Kalyo” inmediatamente y sancionar con “Kyongong”. En el caso que uno de los pies de ambos competidores salgan fuera sancionará a ambos competidores.

## **Artículo 4**

## **Los Competidores**

### **1. Requisitos para los competidores.**

**1.1 Poseer la nacionalidad del equipo con el que participa.**

**1.2 Estar designado por la Federación Nacional de Taekwondo.**

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

#### *INTERPRETACIÓN:*

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

*Por ejemplo:* en el caso de que el Campeonato se celebre el día 9 de Septiembre-2004, aquellos competidores nacidos entre el 1 de Enero de 1.987 y el 31 de Diciembre de 1.990, podrán ser elegibles para participar.

### **2. El uniforme de los competidores y equipamiento de protección.**

**2.1 Los competidores deberán llevar el uniforme de Taekwondo (Dobok) y las protecciones reconocidas por la WTF.**

**2.2 Los competidores deben llevar el protector del cuerpo (peto), protector de cabeza (casco), protector de la ingle (coquilla), protector de antebrazo, espinilleras, guantes y protector bucal antes de entrar en el Área de Combate. El protector de la ingle, protector de antebrazo y espinillera, deberán estar debajo del uniforme de Taekwondo.**

**El competidor debe llevar las protecciones aprobadas por la WTF para uso personal, tales como el protector bucal y guantes. Llevar cualquier otra cosa en la cabeza, excepto el caso, no está permitido.**

### **3. Control médico.**

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

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

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

#### 4. Reglamento antidoping.

Los detalles y regulaciones del reglamento antidoping de la WTF serán promulgadas y publicadas por la misma.

#### *EXPLICACIÓN (1):*

Poseer la nacionalidad del equipo participante:

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

#### *EXPLICACIÓN (2):*

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

### **Artículo 5**

### **División de pesos**

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

2. Las categorías de pesos están clasificadas como sigue:

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

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

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

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

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

**INTERPRETACIÓN:**

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

**EXPLICACIÓN (1)**

No exceder de: El peso límite es definido según el criterio de dos decimales fuera del límite establecido en centenas. Por ejemplo, más de 50Kg es establecido como hasta 50,00kg inclusive 50,009, con 50,01 sería más del límite, resultando descalificación.

**EXPLICACIÓN (2)**

Más de: Supongamos un peso de 50,00kg. Exceder este peso será cuando la balanza marque 50,01kg. Cuando la lectura sea 49,99Kg. será insuficiente y por tanto resultará descalificación.

**Artículo 6**

**Clasificación y métodos de competición**

**1. Las competiciones se dividen de la siguiente forma:**

**1.1 La competición individual será normalmente entre competidores de la misma clase de peso. Cuando es necesario, se pueden combinar clases próximas de peso para crear una clasificación única. Ningún competidor está autorizado a participar en más de un peso, en el mismo evento.**

**1.2 Competición por equipos – Sistema de competición:**

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

<u>Pesos masculinos</u>	<u>Pesos femeninos</u>
menos de 54Kg.	menos de 47Kg.
De 54 hasta 63Kg.	de 47 hasta 54Kg.
De 63 hasta 72Kg.	de 54 hasta 61Kg.
De 72 hasta 82Kg.	de 61 hasta 68Kg.
más de 82Kg.	más de 68Kg.

- (2) Ocho competidores según las divisiones de pesos.
  - (3) Cuatro competidores según las divisiones de pesos la consolidación de los ocho pesos a cuatro categorías se realiza combinando dos pesos adyacentes.
2. Los sistemas de competición están divididos de la siguiente forma:
    - 1) Sistema de competición individual de eliminación.
    - 2) Sistema de competición en el que todos los participantes se enfrentan uno a otro (liguillas)
  3. La competición de Taekwondo en los Juegos Olímpicos debe realizarse mediante el sistema de competición individual entre competidores.
  4. Todas las competiciones de nivel internacional reconocidas por la WTF deben estar formadas por al menos de cuatro países con no menos de 4 competidores en cada peso, y cada peso con menos de cuatro participantes no podrá ser reconocido en los resultados finales.

*INTERPRETACIÓN:*

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

\*Sistema de asignación de puntos en el ranking:

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

- Un punto por cada competidor que entre en la competición, superado el pesaje.
  - Un punto por cada combate ganado (incluyendo si se gana por haber librado)
  - Siete puntos adicionales por cada medalla de oro.
  - Tres puntos adicionales por cada medalla de plata.
  - Un punto adicional por cada medalla de bronce.
  - En el caso de que más de dos equipos estén empatados, la clasificación se decidirá, 1) por número de oros, platas y bronce, ganados por cada equipo, 2) número de participantes y 3) mayor cantidad de puntos en las categorías superiores.
2. En el sistema de competición por equipos, los resultados de cada competición de equipo están determinados por los resultados individuales.

*EXPLICACIÓN (1):*

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

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

*EXPLICACIÓN (2):*

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

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

### **EXPLICACIÓN (3):**

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

## **Artículo 7**

## **Duración del combate**

**La duración de los combates será de 3 asaltos de 2 minutos, con un minuto de descanso entre asaltos.**

**En el caso de empate después de finalizado el 3<sup>er</sup> asalto, un cuarto asalto de dos minutos se llevará a cabo como asalto de muerte súbita, después de un minuto de descanso tras el 3<sup>er</sup> asalto.**

## **Artículo 8**

## **Sorteo**

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

## **Artículo 9**

## **Pesaje**

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

### **EXPLICACIÓN (1):**

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

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

*EXPLICACIÓN (2):*

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

*EXPLICACIÓN (3):*

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

*EXPLICACIÓN (4):*

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

## **Artículo 10**

## **Procedimiento de combate**

### **1. Llamada de los competidores.**

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

### **2. Inspección física y de uniformes.**

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

### **3. Entrada en el área de competición.**

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

### **4. Inicio y final del combate.**

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

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

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

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

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

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

**5.5** Retirada de los competidores.

## **6. Procedimiento de los combates en competiciones por equipo.**

- 6.1 Los dos equipos se alinearán uno enfrente del otro en orden sometido del equipo mirando hacia la primera línea límite desde las marcas de los competidores.**
- 6.2 El procedimiento antes del inicio y después del final de los combates se realizará según lo establecido en el sub. artículo 5 de este artículo.**
- 6.3 Los dos equipos deberán abandonar el área de combate y esperar en el área designada el turno de cada combate.**
- 6.4 Ambos equipos se alinearán en el área de combate inmediatamente después del último combate, encarándose unos frente a los otros.**
- 6.5 El árbitro declarará el equipo ganador levantando su propia mano al lado del equipo ganador.**

### *GUIA PARA EL ARBITRAJE*

El saludo de los competidores, al inicio del combate se hará con el casco puesto y se lo quitarán cuando el árbitro declare al vencedor.

Los competidores realizarán el saludo entre ellos al inicio y al fin del combate, sin saludar a la mesa central. (JJOO).

## **Artículo 11**

## **Técnicas y zonas permitidas**

### **1. Técnicas permitidas.**

- 1.1 Técnicas de puño: Técnica de ataque utilizando las partes frontales, del dedo índice y el dedo medio, del puño apretado.**
- 1.2 Técnicas de pie: Técnica de ataque utilizando la parte del pie por debajo del hueso del tobillo.**

### **2. Zonas permitidas.**

- 2.1 Tronco: Ataques de puño y pie (puños y patadas) están permitidos en toda la zona cubierta por el protector del tronco.  
No obstante, no se puede atacar en la parte posterior (espina dorsal) no cubierta por el protector del tronco (peto)**
- 2.2 Cara: Esta área es la cara, excluyendo la parte posterior de la cabeza, y solo están permitidas las técnicas de ataque con los pies.**

### *EXPLICACIÓN (1):*

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

### *EXPLICACION (2):*

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

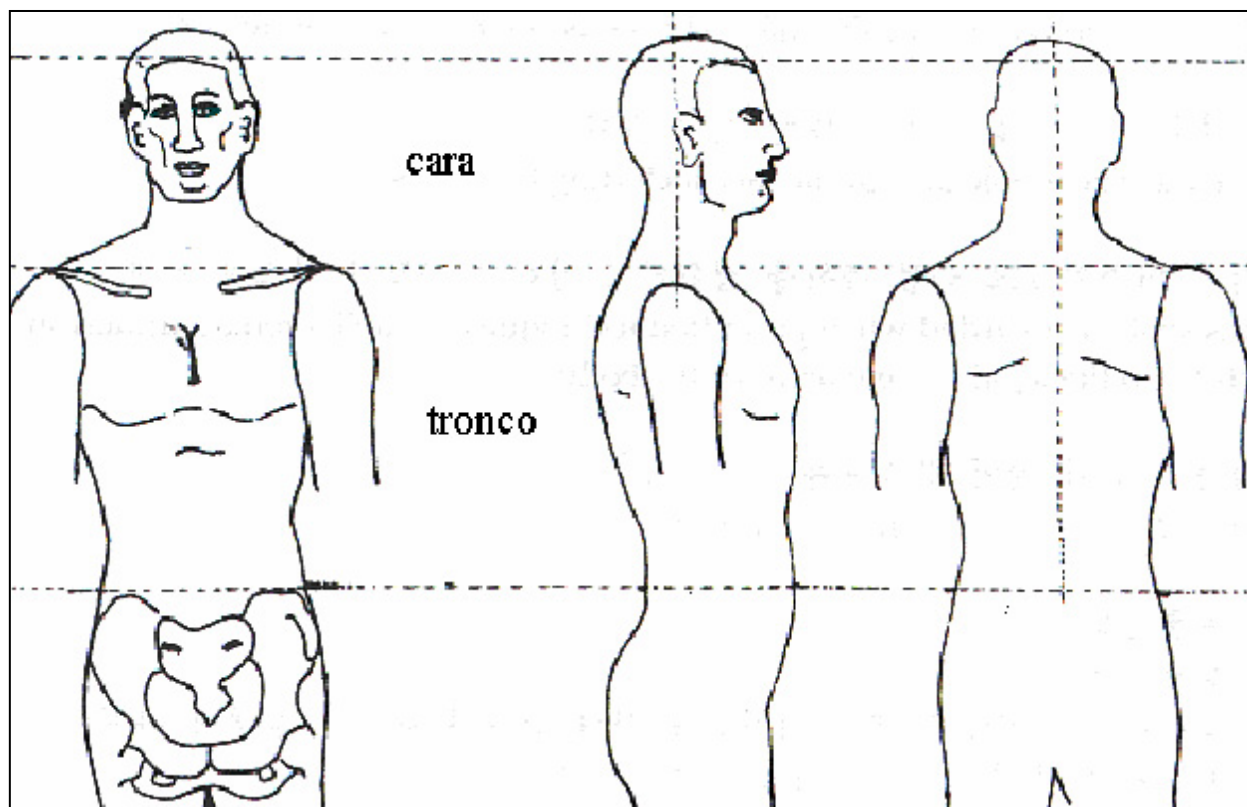
### *EXPLICACIÓN (3):*

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

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

**EXPLICACIÓN (4):**

Cara: Es toda la parte de la cara incluyendo ambas orejas, excepto la parte posterior de la cabeza.



## **Artículo 12**

## **Puntos válidos**

1. Zona de puntos válidos.
  - 1.1 La parte media del tronco: La parte cubierta por el protector del tronco.
  - 1.2 Cara: Toda la cara incluyendo las orejas.
2. Los puntos serán válidos cuando técnicas permitidas sean ejecutadas correctamente, con precisión y potencia, en las zonas permitidas de puntuación del cuerpo (tronco y cara)
3. Los puntos válidos se dividen como sigue:
  - 3.1 La técnica válida sobre el tronco puntúa (+1) un punto (puño o pie)
  - 3.2 La patada válida a la cara vale dos puntos (+2)
  - 3.3 Punto adicional (+1) Se deberá otorgar un punto adicional, en el caso de que un competidor sea derribado (Knocked Down, Art. 17) como consecuencia de un ataque válido, y el árbitro cuente.
4. La puntuación final será la suma de los tres asaltos.
5. Invalidación de puntos. Cuando un competidor actúa atacando para puntuar a través del uso de actos prohibidos, y los puntos suben al marcador, deben ser anulados.

#### *EXPLICACION (1):*

Zonas de puntuación válidas:

Tronco: La totalidad del protector, excepto la espina dorsal (centro vertical de la espalda)

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

#### *GUIA PARA EL ARBITRAJE:*

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

#### *EXPLICACIÓN (2):*

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

#### *EXPLICACION (3):*

Potencia:

A- En el uso de los protectores electrónicos del tronco: El criterio para la fuerza de impacto, según peso y sexo del competidor debe ser registrada por el método de puntuación electrónica con el fin de contabilizar un punto.

B- Protector de tronco no equipado electrónicamente: Se demuestra suficiente potencia cuando el cuerpo del oponente es contundentemente desplazado por el impacto del golpe.

#### *GUÍA PARA EL ARBITRAJE:*

- El criterio de declaración de “Kye-soo”

Cuando un competidor es derribado, Knocked down, el árbitro deberá primero ver y comprobar las condiciones del competidor y después, si procede, contar. Tras contar, el árbitro ordenará al crono, añadir un punto adicional (Chong o Hong il Jeom)

- El criterio de “Knock down” derribo: Estará de acuerdo a lo estipulado en el Art. 17

#### *EXPLICACIÓN (4):*

Invalidación de puntos:

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

#### *GUIA PARA EL ARBITRAJE:*

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

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

**INTERPRETACIÓN:**

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

**INTERPRETACIÓN:**

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

**EXPLICACIÓN (1):**

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

**EXPLICACIÓN (2):**

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

**EXPLICACIÓN (3):**

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

**EXPLICACIÓN (4):**

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

Los jueces darán puntos como resultado de ataques a la cara o ataques válidos en zonas fuera de las zonas de punto del protector de tronco.

**GUÍA PARA EL ARBITRAJE:**

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

1. Las penalizaciones por cualquier acto prohibido serán declaradas por el árbitro.
2. Las faltas se dividen entre amonestaciones (Kyongo) y deducción de puntos (Canchon).
3. Dos amonestaciones (Kyongo) se contarán como deducciones de (-1) un punto. Sin embargo, la última amonestación (Kyongo) impar no se contará en el total general.
4. La deducción de un punto (Canchon) se contará como menos un punto (-1).
5. **Actos prohibidos.** Penalizaciones con “Kyongo”:
  - 5.1 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de **Kyongo**.
    - a- Cruzar la Línea Límite.
    - b- Evitar el combate dando la espalda al adversario.
    - c- Caerse.
    - d- Evitar el combate.
    - e- Agarrar, retener o empujar al oponente.
    - f- Atacar por debajo de la cintura.
    - g- Simular lesión.
    - h- Cabezazo o atacar con la rodilla.
    - i- Golpear la cara del oponente con las manos o puños.
    - j- Actos indeseables, de mala conducta, por parte del competidor o entrenador.
  - 5.2 Los siguientes actos serán clasificados como prohibidos y se penalizarán con la declaración de **Canchon**.
    - a- Atacar al oponente después de Kalyo.
    - b- Atacar al oponente caído.
    - c- Tirar o proyectar al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.
    - d- Ataque intencionado a la cara del oponente con el puño.
    - e- Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador.
    - f- Actos violentos o extremos, de mala conducta, por parte del competidor o del entrenador.
6. Cuando un competidor se opone intencionadamente a cumplir con las normas de la competición o con las órdenes del árbitro, éste podrá declarar al competidor perdedor por penalizaciones, después de un minuto.
7. Cuando el competidor recibe menos cuatro (-4) puntos, el árbitro deberá declarar al competidor perdedor por penalizaciones.
8. Los “Kyongo” y los “Canchon” deberán ser incluidos dentro de la puntuación total de los tres asaltos.
9. Cuando el árbitro suspende el combate para declarar “Kyongo” o “Canchon”, el tiempo del combate no contará desde el momento que el árbitro declare **Shigan** hasta que el árbitro reinicie el combate con la declaración de “Kye-sok”

**INTERPRETACIÓN:**

Objetivos por los que se establecen los actos prohibidos:

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

### *EXPLICACIÓN (1):*

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

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

### *EXPLICACIÓN (2):*

Actos prohibidos, amonestaciones (Kyongo)

- a) Cruzar la Línea Límite: Cuando un pie del competidor sale fuera de la Línea Límite, el árbitro deberá sancionar con “Kyongo”. En caso de cruzar la Línea Límite, sin intención, durante el intercambio de técnicas, se declarará primero “Joo-eui” (aviso) y en el caso de repetir se penalizará con “Kyongo”.
- b) Evitar el combate dando la espalda al adversario: Este acto implica dar la espalda para evitar el ataque del oponente, y las razones para castigar esta acción son la carencia de espíritu deportivo y juego limpio. Este acto conlleva peligros inherentes los cuales podrían resultar en lesiones serias. También se debe penalizar el evadir el ataque del oponente agachando el cuerpo por debajo del nivel de la cintura agazapándose en exceso.
- c) Caerse:
  - El “Kyongo” se sancionará inmediatamente en el caso de caída intencionada.
  - En el caso de que un competidor caiga debido a un acto prohibido realizado por su oponente, la penalización (Kyongo) no será para él sino para su oponente.
  - En el caso de caerse por culpa del oponente accidentalmente, primero se avisará con “Joo-eui” al oponente caído y en el caso de repetir la caída se sancionará con “Kyongo”.
  - Para las caídas no intencionadas durante el intercambio de técnicas, así como resbalarse o tropezar, no se sancionará.
- d) Evitando el combate:

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

  - En el caso de que un competidor evite el combate sin intención de atacar, la penalización (Kyongo) se le dará a aquel que sea más defensivo y retroceda más frecuentemente.

Sin embargo, el árbitro distinguirá entre evitar el combate (rehuir) intencionadamente y evitarlo por cuestiones de táctica defensiva, la penalización (kyongo) no se dará en los casos de táctica defensiva.
- e) Agarrar, retener o empujar al oponente:
  - Agarrar: Esto incluye agarrar cualquier parte del uniforme, del cuerpo del oponente o del protector del tronco con las manos. Además está incluido el acto de agarrar el pie o pierna o enganchar algo con el antebrazo.
  - Retener: Presionando la espalda del oponente con las manos o brazos, sujetando el cuerpo del oponente con el brazo, con la intención de impedir el movimiento del oponente. Si durante el combate el brazo es pasado detrás de la espalda del oponente o con el propósito anteriormente mencionado debe ser declarado falta.
  - Empujar: Estos actos incluyen, empujar para desplazar y hacer perder el equilibrio del oponente, con el propósito de conseguir una ventaja en el ataque. Empujar para impedir el ataque del oponente o impedir la ejecución normal de una técnica. Empujar la pierna del oponente con las manos o brazos después de que la pierna ha sido engancheda por el

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

f) Atacar por debajo de la cintura:

Este artículo se aplicará a los ataques intencionados o reincidentes a cualquier parte por debajo de la cintura.

- Cuando un ataque por debajo de la cintura está causado por un encontronazo accidental u ocurre accidentalmente en el intercambio de técnicas no se penalizará.
- Dobles patadas donde una de ellas golpea por debajo del peto en la cadera o en la pierna, llevará sanción directa de Kiongo.
- Elevar la tibia o la pierna como respuesta del ataque del contrincante, colocado la tibia delante del ataque, generará un Kiongo.

g) Simular lesión :

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

h) Cabezazo o atacar con la rodilla:

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

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

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

i) Atacar con la mano o puño:

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

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

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

Detalles de estas acciones:

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

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

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

D- Dirección del entrenador en voz alta o excesiva.

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

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

### *EXPLICACIÓN (3):*

#### Actos prohibidos. Penalización con “Canchon”.

- a) Atacar al oponente después de “Kalyo”: Esta acción es extremadamente peligrosa, dada la alta probabilidad de lesionar al oponente, el peligro proviene de:
  - Después de “Kalyo”, el oponente puede estar en un inmediato estado de desprotección.
  - El impacto de cualquier técnica que golpee al oponente después de “Kalyo” será mayor debido al estado de indefensión del competidor.
  - Este tipo de acciones agresivas hacia el competidor no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo de competición, si esto ocurre se debe penalizar al competidor que ataque después de “Kalyo” intencionadamente, sin tener en cuenta el grado del impacto. Se deberá penalizar con “Canchon” también en el caso que un competidor intente atacar después de “Kalyo” intencionadamente aunque no lo consiga.
- b) Atacar al oponente caído: Esta acción es extremadamente peligrosa, dada la alta probabilidad de lesionar al oponente, el peligro proviene de:
  - El oponente caído está en un inmediato estado de desprotección.
  - El impacto de cualquier técnica, la cual golpea a un contrario caído, será mayor debido a la posición del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia el oponente caído no está con el espíritu del Taekwondo, y no es apropiado con el Taekwondo de competición.
- c) Proyectar al oponente:  
Este suba artículo incluye la acción de proyectar como resultado de sujetar con las manos o piernas.
  - Tirar intencionadamente al oponente al suelo empujando el pie del oponente que está realizando un ataque en el aire, con el brazo o empujándolo con las manos.
  - Acción interfiriendo con el ataque del oponente, cogiendo el pie o pierna de éste o empujándolo con la mano.
- d) Ataque intencional a la cara del oponente con el puño.  
Un “Canchon” debe ser dado al competidor que haga lo siguiente, según el criterio del árbitro:
  - Cuando el inicio del ataque del puño es por encima del hombro.
  - Cuando el ataque de puño fue realizado demasiado alto.

- Cuando el ataque es realizado a distancia muy corta con el propósito de lesionar y no como parte de un intercambio de técnicas.
- e) Interrumpir el progreso del combate por parte del competidor o entrenador:
- Cuando el entrenador abandona su silla, durante el combate, alterando el proceso del mismo o abandona intencionadamente el área de competición.
  - Cuando el entrenador va alrededor del área de competición con el propósito de interferir en el progreso del combate o haciendo protestas en contra de las decisiones arbitrales.
  - Cuando el competidor o entrenador amenazan a los árbitros o infringen la autoridad arbitral.
  - Cuando un competidor o entrenador protestan de forma ilegal e interrumpen el progreso del combate.
- f) Observaciones o conducta violenta por parte del competidor o entrenador:  
Se refiere al suba artículo “j” de los “Kyongos”, que dependiendo de la gravedad de los actos se podrá penalizar con “Kyongo” o “Canchon”.

*EXPLICACION (4):*

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

*EXPLICACION (5):*

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

Menos cuatro puntos significan una acumulación total de -4 puntos sin tener en cuenta la clase de “Kyongo” o “Canchon”.

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

## **Artículo 15 Muerte súbita y Decisión de superioridad**

**1. En el caso de empate, una vez finalizado el cuarto asalto, el vencedor se decidirá por todos los jueces y el árbitro. La decisión final se basará en la iniciativa demostrada en el cuarto asalto.**

*EXPLICACIÓN (1):*

La decisión de superioridad se basara en la **iniciativa demostrada** durante el **4º asalto**. La iniciativa se juzgará por:

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

## GUÍA PARA EL ARBITRAJE:

El procedimiento para la decisión de superioridad será como sigue:

- 1) Todos los jueces y árbitro llevarán con ellos su tarjeta de superioridad.
- 2) En el caso que se deba decidir superioridad, el árbitro declarará “Woo-se-kirok (rellenar tarjeta de superioridad)”.
- 3) Cuando el árbitro hace la declaración de “Woo-se-kirok” los jueces inclinarán su cabeza hacia la tarjeta para rellenarla, en un máximo de 10 segundos y la firmarán, después se la entregarán al árbitro central, boca abajo.
- 4) El árbitro recogerá las tarjetas de superioridad de los jueces, registrando en la suya propia los resultados. Entonces declarará el vencedor, por mayoría.
- 5) Acerca de la declaración de vencedor, el árbitro entregará al crono (recorder) las cuatro tarjetas y éste las entregará al delegado de la WTF.

## Artículo 16

## Decisiones

1. Ganar por K.O.
2. Ganar por interrupción del combate por parte del árbitro (RSC “Referee Stop Contest”)
3. Ganar por puntos o por superioridad.
  - (1) Ganar por el resultado final.
  - (2) Ganar por diferencia de puntos (POINT-GAP), cuando hay 7 puntos de diferencia, en el marcador, el combate se debe para y declarar el vencedor.
  - (3) Ganar por llegar a la puntuación máxima (POINT-CEILING) Cuando un competidor llega al máximo de 12 puntos, el combate debe ser parado y declarar al vencedor.
4. Ganar por abandono.
5. Ganar por descalificación.
6. Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D. “Referee’s Punitive Declaration”)

### EXPLICACIÓN (1):

**Ganar por K.O.:** El árbitro declara este resultado, cuando un competidor no puede reanudar la competición dentro de 10 segundos después de ser derribado por una técnica válida.

Cuando, como resultado de un golpe legítimo, el árbitro determina que un competidor no está en condiciones de reanudar la competición, ésta decisión puede ser declarada antes de que los 10 segundos hayan transcurrido.

### EXPLICACIÓN (2):

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

*EXPLICACIÓN (3):*

Ganar por diferencia de puntos o por puntuación máxima.

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

*EXPLICACIÓN (4):*

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

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

*EXPLICACIÓN (5):*

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

*EXPLICACIÓN (6):*

Ganar por penalizaciones por parte del árbitro (R.P.D.): Este es el resultado declarado por el árbitro después de la acumulación de un total de menos cuatro (-4) puntos o por la decisión del árbitro según el apartado 14.8 de estas Reglas de Competición.

## **Artículo 17**

## **(Knock Down) Derribo**

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

*EXPLICACIÓN:*

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

1. Cuando un competidor es derribado a causa de algún ataque legítimo del adversario, el árbitro tomará las siguientes medidas:
  - 1.1 El árbitro debe mantener al atacante apartado del competidor derribado mediante la declaración de “Kalyo” (parar).
  - 1.2 El árbitro deberá contar en voz alta desde “Hannah” (uno) hasta “Yeol” (diez), con intervalos de un segundo, dirigiéndose al competidor derribado, señalando con la mano el paso del tiempo.
  - 1.3 En caso de que el competidor derribado se levante durante la cuenta del árbitro y decida continuar el combate, el árbitro seguirá la cuenta hasta “Yedoul” (ocho) para la recuperación del competidor caído. El árbitro decidirá entonces si el competidor está recuperado y, si es así, continuará el combate mediante la declaración de “Kyesok” (continuar).
  - 1.4 Cuando un competidor que ha sido derribado no demuestra estar listo para continuar el combate al contar “Yeodul”, el árbitro anunciará al otro competidor ganador por K.O.
  - 1.5 La cuenta deberá continuar también después del final del asalto o habiendo acabado el combate.
  - 1.6 En caso de que los dos competidores sean derribados, el árbitro deberá seguir contando mientras uno de los dos no se haya recuperado suficientemente.
  - 1.7 En caso de que ninguno de los dos competidores esté recuperado con la cuenta de “Yeodul”, el ganador se decidirá según los puntos obtenidos por cada uno, antes del derribo.
  - 1.8 Cuando el árbitro juzga que uno de los dos competidores no está en condiciones de continuar el combate, podrá decidir el ganador sin contar o durante la cuenta.
2. Procedimientos a seguir después del combate:

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

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

*EXPLICACIÓN (1):*

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

*GUÍA PARA EL ARBITRAJE:*

El árbitro debe estar constantemente preparado por si ocurre de repente una situación de derribo, tambaleo o incapacidad de seguir el combate (Knock down o Standing down), la cual se caracteriza por un golpe contundente acompañado de un peligroso impacto. En esta situación, el árbitro debe declarar “Kalyo” y empezar la cuenta sin ninguna vacilación.

#### *EXPLICACIÓN (2):*

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

#### *EXPLICACION (3):*

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

#### *EXPLICACIÓN (4):*

Cuando un competidor, que ha sido derribado, no puede expresar el deseo de reanudar el combate a la cuenta de “Yeodul” (ocho), el árbitro declarará al otro competidor ganador por K.O., después de contar hasta “Yeol” (diez).  
El competidor expresa el deseo de continuar la competición varias veces con gestos en una posición de combate con los puños cerrados. Si el competidor no puede mostrar este gesto a la cuenta de “Yeodul” (ocho), el árbitro debe declarar al otro competidor ganador, después de contar primero “Ahop” (nueve) y “Yeol” (diez). Expresar el deseo de continuar después de la cuenta de “Yeodul” (ocho) no puede ser considerado válido.  
Incluso si el competidor expresa el deseo de reanudar a la cuenta de “Yeodul” (ocho), el árbitro puede seguir contando y puede declarar finalizado el combate si él/ella determina que el competidor está incapacitado para reanudar la competición.

#### *EXPLICACIÓN (5)*

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

#### *GUÍA PARA EL ARBITRAJE:*

1. El árbitro no debe dejar pasar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta “Yeodul” (ocho) como resultado de observar la situación del competidor, durante la realización de la cuenta.
2. Cuando un competidor se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeodul” (ocho) y expresa el deseo de continuar, y el árbitro puede ver claramente la situación del competidor, y aún así la reanudación es impedida por la necesidad de un tratamiento médico, el árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kyesok” (continuar) seguido inmediatamente por las declaraciones de “Kalyo” (separarse) y “Kyesi” (tiempo) y entonces los procedimientos del artículo 19 deben ser seguidos.

1. Si un combate ha de ser suspendido a causa de lesión de uno o de los dos competidores, el árbitro tomará las siguientes medidas, aunque en los casos en los que el tiempo deba ser suspendido y no sea para primeros auxilios, el árbitro declarará “Shigan” (tiempo) y reanudará el combate a la declaración de “Kye-sok” (continuar):
  - 1.1 El árbitro suspenderá el combate mediante la declaración de “Kalyo” y ordenará al crono (recorder) suspender el registro del tiempo anunciando “Kyeshi” (controlar el tiempo durante un minuto)
  - 1.2 El árbitro permitirá al competidor recibir primeros auxilios en el tiempo de un minuto.
  - 1.3 El competidor que no demuestra disposición a continuar el combate pasado el minuto de tiempo, incluso en caso de lesión leve, será declarado perdedor por parte del árbitro.
  - 1.4 En caso de imposibilidad de continuar el combate pasado el minuto de tiempo, el competidor que haya causado la lesión con un acto prohibido que se debiera penalizar con un “Canchon”, será declarado perdedor.
  - 1.5 En caso de que ambos competidores sean derribados y no puedan continuar el combate, pasado el minuto de tiempo, el ganador se decidirá basándose en los puntos obtenidos antes de las lesiones.
  - 1.6 Si se juzga que la salud de uno de los competidores se haya en peligro pudiéndose caer en condiciones peligrosas, pudiendo perder la conciencia, el árbitro deberá suspender el combate inmediatamente y ordenar la atención de primeros auxilios. El árbitro deberá declarar perdedor al competidor causante de la lesión, si es debida a un ataque prohibido, que se debiera penalizar por “Canchon”, o en el caso de que el ataque no debiera ser penalizado por “Canchon”, se decidirá el ganador basándose en la puntuación del combate, antes de la suspensión del tiempo.

**EXPLICACIÓN (1):**

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

1. Si la situación es crítica tal que un competidor pierde el conocimiento o sufre una lesión grave y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben ser inmediatamente administrados y el combate finalizado. En este caso el resultado del combate será decidido como sigue:
  - I- El que ha causado la lesión será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una falta grave “Canchon”.
  - II- El competidor incapacitado será declarado perdedor si la lesión fue el resultado de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
  - III- Si la lesión no está relacionada con el contexto de la competición, el ganador será decidido por la puntuación del combate antes de la suspensión. Si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será invalidado.
2. Cuando la gravedad de la lesión no es seria, el competidor tiene un minuto después de la declaración de “Kyeshi” (tiempo) en el cual recibe el tratamiento necesario.
  - I- Permiso para el tratamiento médico. Cuando el árbitro determina que el tratamiento médico es necesario, él/ella puede ordenar la asistencia del médico de la Competición.
  - II- Orden para reanudar la competición. Es decisión del árbitro si es posible o no que el competidor puede reanudar el combate. El árbitro puede, en

cualquier momento, ordenar al competidor reanudar la competición dentro del minuto. El árbitro puede declarar como perdedor a cualquier competidor que no siga la orden de reanudar el combate.

- III- Mientras el competidor está recibiendo la asistencia del médico o está en proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de “Kyeshi” (tiempo), el árbitro comienza la cuenta en voz alta anunciando el paso del tiempo a intervalos de cinco segundos. Cuando el competidor no puede retornar a la marca del competidor al final del periodo de un minuto, el resultado del combate será decidido.
- IV- Después de la declaración de “Kyeshi” (tiempo), el intervalo de tiempo de un minuto es estrictamente observado sin tener en cuenta la ayuda del médico de la Competición. Sin embargo, cuando se requiera tratamiento médico y el médico está ausente o es necesario tratamiento adicional, el límite de tiempo de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.
- V- Si la reanudación de la competición es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado de acuerdo con la explicación 1, apartado I, de este artículo.

- 3. Si ambos competidores llegasen a estar incapacitados y no es posible reanudar el combate después de un minuto u ocurre en condiciones urgentes, el resultado del combate es decidido de acuerdo a los siguientes criterios:
  - I- Si la decisión es el resultado de una falta grave (Canchon) para un competidor, este será el perdedor.
  - II- Si el resultado no está relacionado con cualquier falta grave (Canchon), el resultado del combate será determinado por la puntuación del combate en el instante de la suspensión de la competición. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes del final del primer asalto, el combate será anulado y el Comité Organizador decidirá el momento apropiado para volver a realizar el combate. Si un competidor todavía no puede competir, en el instante de volver a realizar el combate, este competidor será considerado como retirado.
  - III- Si la decisión es el resultado de una falta grave (Canchon) para ambos competidores, ambos competidores perderán.

#### *EXPLICACION (2):*

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

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

**1. Calificaciones.**

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

**2. Obligaciones.****Árbitro:**

- (1) El árbitro deberá controlar el combate.
- (2) El árbitro deberá declarar “Sijak”, “Kuman”, “Kalyo”, “Kyesok” y “Keyshi”, al ganador y al perdedor, las deducciones de puntos (Canchon), penalizaciones (Kyongo), avisos (Joo-eui) y retirada. Toda declaración del árbitro deberá llevarse a cabo habiendo sido confirmados los resultados.
- (3) El árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientemente según las normas establecidas.
- (4) El árbitro no deberá adjudicar puntos (excepto en la cuenta, punto adicional)
- (5) En caso de empate, la decisión de superioridad deberá ser tomada por todo el equipo arbitral, después del cuarto asalto.

**Jueces:**

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

**3. Responsabilidad para juzgar.**

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

**4. Uniforme de los árbitros y de los jueces.**

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

***INTERPRETACION:***

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

***GUÍA PARA EL ARBITRAJE:***

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

## Artículo 21

## Crono (recorder)

El crono (recorder) deberá cronometrar el tiempo del combate y los periodos de descanso, suspensiones y también deberá anotar los puntos obtenidos, y/o deducciones de puntos.

## Artículo 22

## Asignación de Árbitros y Jueces

### **1. Composición del equipo de arbitraje:**

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

### **2. Asignación del equipo de arbitraje:**

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

### *INTERPRETACIÓN:*

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

## Artículo 23

## Otros asuntos no especificados en el Reglamento

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

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

**1. Composición del comité supervisor de la competición y apelaciones.****1. Calificaciones:**

**Requisitos de los miembros para estar cualificados como supervisores del Comité de Competición. Deberán ser miembros del comité ejecutivo de la W.T.F. o personas, con suficiente experiencia en el taekwondo que tengan la recomendación del presidente o el secretario general de la W.T.F.**

**Además un Delegado Técnico será miembro extra-oficial.**

**2. Composición del comité supervisor de la competición:**

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

**3. Procedimiento de designación:**

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

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

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

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

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

**INTERPRETACIÓN:**

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

**EXPLICACIÓN (1):**

Excluir aquellos miembros con la misma nacionalidad:

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

**EXPLICACION (2):**

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

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

### *EXPLICACIÓN (3):*

Procedimiento para la deliberación:

1. Después de revisar la hoja de protesta, el contenido de la protesta debe ser dispuesto de acuerdo al criterio de “aceptable” o “inaceptable”.
2. Si es necesario, el Comité puede escuchar las opiniones del árbitro o jueces.
3. Si es necesario, el Comité puede volver a ver el material evidente de la decisión, tales como datos escritos y visuales registrados.
4. Después de la deliberación, el Comité lo someterá a votación para determinar una decisión por mayoría.
5. El Presidente hará un informe con el resultado de las deliberaciones y se hará conocer públicamente.
6. Procedimiento de la decisión:
  - 1) Errores al decidir los resultados del combate, errores en el cálculo de la puntuación del combate o mala identificación de un competidor podrán ser cambiados.
  - 2) Error en la aplicación de las reglas: cuando es decidido por el Comité que el árbitro ha cometido un error claro en la aplicación de las Reglas de Competición, el resultado del error será corregido y el árbitro será sancionado.
  - 3) Errores en juicio de hecho: cuando el Comité decide que hubo claramente un error al juzgar los hechos tales como el impacto de un golpe, acción o conducta de gravedad, intencionalidad, el momento relacionado de un acto para declaración o área, la decisión no será cambiada y los oficiales que se vean culpables serán castigados.

### *EXPLICACIÓN (4)*

Comité Extraordinario de Disciplina:

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

## **Disposición complementaria**

### **Edición y modificaciones de las reglas de competición de Taekwondo:**

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

# **TERMINOLOGÍA DEL ARBITRAJE**

## **INICIO DEL COMBATE**

CHONG	Llamada Competidor Azul
HONG	Llamada Competidor Rojo
CHARIOT	Atención, Firmes (frente a frente)
KYONG-YE	Saludo
CHUMBI	Preparados, Listos
SIJAK	Empezar

## **INICIO 2º y 3º ASALTO**

CHONG	Llamada del Competidor Azul
HONG	Llamada del Competidor Rojo
CHUMBI	Preparados, listos
SIJAK	Empezar

## **SUSPENSION Y REANUDAR**

KALYO	Separarse
KESOK	Continuar

## **SANCIONES**

KYONGO	Amonestación
CANCHON	Deducción de Punto
JOO-EUI	Aviso

## **TIEMPO**

KYESI	Tiempo Médico (1 minuto)
SHJGAN	Tiempo del Árbitro (indefinido)

## **FIN DEL COMBATE**

KUMAN	Alto, Parar
CHONG	Llamada Competidor Azul
HONG	Llamada Competidor Rojo
CHARIOT	Atención, Firmes (frente a frente)

KYONG-YE	Saludo
----------	--------

### **VENCEDOR**

CHONG SUNG	Vencedor Azul
HONG SUNG	Vencedor Rojo

### **LA CUENTA**

HANA	Uno
DUL	Dos
SET	Tres
NET	Cuatro
DASOT	Cinco
YOSOT	Seis
ILGOP	Siete
YODOL	Ocho
AHOP	Nueve
YOL	Diez
KIE-SOO	Punto adicional

### **OTROS TERMINOS RELACIONADOS CON LA COMPETICION**

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