REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO E INTERPRETAÇÃO

VERSÃO EM PORTUGUÊS

NO CASO DE DÚVIDAS A VERSÃO EM INGLÊS PREVALECE SOBRE TODAS AS OUTRAS

Tradução por:
Mestre Flávio S. Joo Bang

Índice Geral:

Artigo 1° - Proposta
Artigo 2° - Aplicação
Artigo 3° - Área de Competição
Artigo 4° - Competidores
Artigo 5° - Divisão de peso
Artigo 6° - Classificação e Métodos de Competição
Artigo 7° - Duração da Luta
Artigo 8° - Sorteio das Chaves
Artigo 9° - Pesagem
Artigo 10° - Procedimento do Combate
Artigo 11° - Técnicas e Áreas permitidas
Artigo 12° - Pontos Válidos
Artigo 13º - Marcação e Publicação
Artigo 14° - Atos Proibidos e Penalidades
Artigo 15° - Morte Súbita e Decisão por Superioridade
Artigo 16° - Decisões
Artigo 17° - Knock Down
Artigo 18° - Procedimentos no Caso de Knock Down
Artigo 19° - Procedimentos para Suspensão do Combate
Artigo 20° - Árbitros e Juízes
Artigo 21° - Registrador
Artigo 22° - Atribuição dos Oficiais e Juízes
Artigo 23° - Assuntos não Especificados nas Regras
Artigo 24° - Arbitragem e Sanções

REGRAS DE COMPETIÇÃO

ARTIGO 1º – Propósito

O objetivo das regras de competição é gerenciar com justiça e imparcialidade todos os assuntos referentes às competições de todos os níveis promovidos e/ou organizados pela WTF, uniões regionais e membros de associações nacionais, assegurando a aplicação das regras básicas padronizadas.

Interpretação

O objetivo do Artigo 1 é o de garantir a padronização de todas as competições de Taekwondo no mundo. Qualquer competição que não respeite os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como Taekwondo de competição.

ARTIGO 2º – APLICAÇÃO

As regras de competição devem ser aplicadas em todas as competições a serem promovidas e/ou organizadas pela WTF, uniões regionais e membros de associações nacionais. Porém, caso algum membro da associação nacional deseje modificar alguma parte das regras de competição deve primeiro obter a aprovação da WTF.

Explicação 1

Obter Aprovação. Qualquer organização que deseje efetuar alterações em algum ponto das regras existentes deve submeter à WTF o conteúdo da alteração desejada, juntamente com as razões para a mesma. A aprovação de quaisquer alterações nestas regras deve ser recebida na WTF um mês antes da referida competição.

Explicação 2

Alteração de categorias de peso, aumento ou diminuição do número de árbitros, alteração das posições da mesa de inspeção e mesa médica e duração dos combates, são elementos que devem ser incluídos na categoria de assuntos que podem ser modificados depois de obtida a provação da WTF. No entanto, assuntos como Pontos Válidos, Avisos e Deduções e Área de Competição não podem ser alterados em nenhuma circunstância.

ARTIGO 3º – ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição deve medir 10 metros X 10 metros usando-se o sistema métrico. A área de competição deve ter uma superfície lisa e sem obstáculos, e ser coberta por material elástico.

A área de competição pode também estar numa plataforma de 0,5 metros – 0,6 metros de altura desde a base, se necessário, e a parte externa da linha de limite deve ter uma inclinação inferior a 30 graus para a segurança dos competidores.

1. Demarcação da Área de Competição

A área de 10 metros X 10 metros deve ser chamada de "área de competição", e a linha externa da área de competição deve ser chamada de linha de limite. A linha de limite frontal, adjacente à mesa do registrador e da mesa de comissão médica, deverá ser a linha de limite nº 1. Sentido horário da linha nº 1, as outras linhas de limite devem ser denominadas linhas nº 2, nº 3 e nº 4.

2. Indicação de posições

1) Posição do Árbitro

A posição do árbitro deve ser marcada a um ponto 1,5 metros do centro da área de combate em direção à 3ª linha de limite e designada como marca do árbitro.

2) Posição dos Juizes

A posição do 1º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 1 e Linha Limite nº 2. A posição do 2º juiz deve ser marcada a um 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 2 e Linha Limite nº 3. A posição do 3º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 3 e Linha Limete nº 4. A posição do 4º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 4 e Linha Limite nº 1.

3) Posição do Registrador

A posição do registrador deve ser marcada a um ponto de 2 metros da Linha Limite nº 1 de frente para área de competição e 2 metros adjacentes do vértice da Linha Limite nº 1 e Linha Limite nº 2.

4) Posição da Comissão Médica.

A posição da comissão médica deve ser marcada a mais de 3 metros à direita da Linha Limite

5) Posição dos competidores

A posição dos Competidores deve ser marcada em dois pontos opostos, 1 metro do ponto central da Área de combate, a 5 metros da Linha Limite nº 1 (competidor

vermelho em direção à Linha Limite nº 2 e Competidor azul em direção a Linha Limite nº 4).

6) Posição dos Técnicos

A posição do técnico deve ser marcada em um ponto a 1 metro de distância do ponto central Linha Limite ao lado de cada competidor.

7) Posição da mesa de Inspeção

A posição da mesa de inspeção deverá ser próxima à entrada da área de competição para a inspeção do equipamento de proteção dos competidores.

Explicação 1.

Lona elástica: O grau de elasticidade da lona deve ser aprovado pela WTF antes do início da competição.

Explicação 2.

Medidas da área de competição: A área de combate terá 10 metros x 10 metros, e dever-se-á reservar uma área adicional de 1 a 2 metros de largura a toda a volta como medida de segurança, pelo que cada área de competição terá uma superfície de 12 metros x 12 metros ou 14 metros x 14 metros.

Explicação 3.

Plataforma de competição: A plataforma da competição deve ser construída de acordo com o seguinte diagrama:

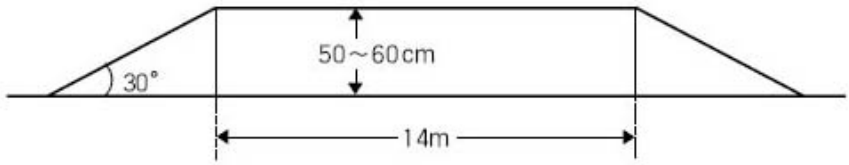
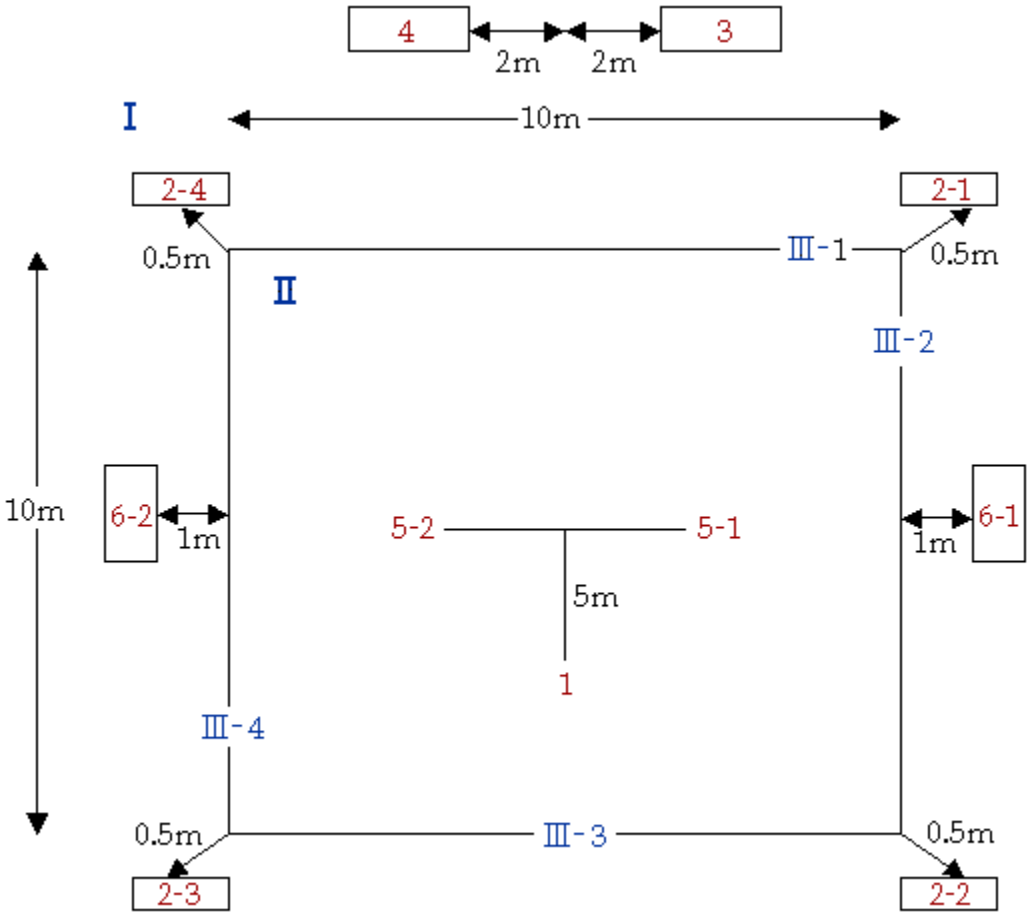


Diagrama 1. Área de Competição de Taekwondo



I. Área da Competição
II. Área de Competição
III. Linha Limite
III -1. 1ª Linha Limite
III -2. 2ª Linha Limite
III -3 3ª Linha Limite
III -4. 4ª Linha Limite

1. Posição do Árbitro
2. Posição dos Juízes
3. Posição do Registrador
4. Posição da Comissão Médica
5.-1 Posição do Competidor Azul
5-2. Posição do Competidor Vermelho
6-1. Posição do Técnico Azul
6-2. Posição do Técnico Vermelho

Explicação 4.
Cor: A cor da superfície da área de competição deve evitar reflexos, susceptíveis de perturbar a vista do competidor ou do público. O tipo de cor deve ser combinado com as proteções do competidor, uniforme e superfície de competição.

Explicação 5.
Mesa de inspeção: Na mesa de inspeção, o inspetor verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WTF e servem adequadamente ao competidor. No caso de serem considerados desapropriados, o competidor não deve ser autorizado a entrar na área de competição até a troca do equipamento protetor por um apropriado.

Guia para o árbitro 1.
O Árbitro deve ter um completo entendimento das dimensões da área de combate, utilizando esta na sua totalidade com o propósito de evitar interrupções desnecessárias durante o combate.

Guia para o árbitro 2.
Linha Limite: Quando um pé (ou ambos) do competidor ultrapassar a linha limite, o Árbitro deve declarar imediatamente "Kalhô" e penalizar o atleta com um "Kion-go". No caso de um ou mais pés, de ambos os atletas, terem ultrapassado a linha, o Árbitro deve penalizar com "Kion-go" a ambos os competidores.

ARTIGO 4º – COMPETIDORES

1) Qualificação dos competidores.
a) Ser possuidor da nacionalidade da equipe participante.
b) Recomendado pela Associação Nacional de Taekwondo.
c) Possuir o certificado de DAN emitido pela KUKKIWON - WTF. Em caso de Campeonato Mundial Júnior, ter o certificado - diploma de POOM/DAN com idade entre 14 e 17 anos, baseado no ano em que o campeonato for feito.

Interpretação.
A idade limite para os Campeonatos Mundiais de Juniores é baseada no ano, e não na data, em que os campeonatos são realizados, que deve ser entre 14 e 17 anos de idade. Por exemplo, se o campeonato se realizar em 30 de julho de 2006, os competidores nascidos entre 1 de janeiro de 1989 e 31 de dezembro de 1992, são elegíveis à participar.

2) Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção.
a) Os competidores devem vestir um protetor de tórax, protetor de cabeça, protetor genital, protetor de antebraço e o protetor de canela, luvas e bucal, antes de adentrar a área de competição.
b) Os protetores genitais, de antebraço e caneleira devem ser vestidos por dentro do uniforme de Taekwondo. O competidor deve trazer os protetores pessoais aprovados pela WTF, bem como luvas e protetor bucal, para seu uso pessoal. O uso de qualquer outro item na cabeça, exceto o protetor de cabeça, não será permitido.

3) Controle médico.

a) Nos eventos promovidos ou sancionados pela WTF, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na lei antidoping da WTF, é proibido. Contudo, a lei do COI para doping será aplicada para as competições de TAEKWONDO, nos Jogos Olímpicos e outras competições do COI.
b) A WTF pode aplicar vários testes antidoping se julgar necessário para detectar se um competidor teria cometido alguma infração a esta norma e qualquer vencedor que se recusar a fazer o teste ou provar que cometeu uma infração deve ser desclassificado e seu feito ser transferido para o próximo competidor na classificação.
c) O comitê de organização deve ser responsável pela aplicação desse teste antidoping.
d) Os detalhes da regularização do exame antidoping da WTF devem ser decretados como parte da regra.

Explicação 1.
Possuidor da nacionalidade da equipe participante: Significa ter a nacionalidade do país a que representa na data da inscrição na competição. A nacionalidade será verificada pela Carteira de Identidade ou pelo Passaporte. No caso de dupla nacionalidade, o competidor deverá escolher o país que quer representar.

Explicação 2.
Protetor bucal: As cores do protetor bucal estão limitadas ao branco ou transparente. Entretanto, é dispensável o uso do protetor bucal caso o atleta apresente atestado médico que comprova que o uso pode lhe causar algum risco ou dano.

ARTIGO 5º – DIVISÃO DE PESO

1) Os pesos são divididos entre masculino e feminino.
2) Os pesos estão divididos basicamente da seguinte maneira:

CATEGORIA	DIVISÃO MASCULINA	DIVISÃO FEMININA
FIN	Não exceder 54 kg	Nao exceder 47 kg
FLY	Mais de 54 kg e não exceder 58 kg	Mais de 47 kg e não exceder 51 kg
BANTAM	Mais de 58 kg e não exceder 62 kg	Mais de 51 kg e não exceder 55 kg
FEATHER	Mais de 62 kg e não exceder 67 kg	Mais de 55 kg e não exceder 59 kg
LIGTH	Mais de 67 kg e não exceder 72 kg	Mais de 59 kg e não exceder 63 kg
WELTER	Mais de 72 kg e não exceder 78 kg	Mais de 63 kg e não exceder 67 kg
MIDDLE	Mais de 78 kg e não exceder 84 kg	Mais de 67 kg e não exceder 72 kg
HEAVY	Mais de 84 kg	Mais de 72 kg

3) A divisão de pesos para os Jogos Olímpicos estão divididos da seguinte forma:

DIVISÃO MASCULINA	**DIVISÃO FEMININA**
Não exceder 58 kg	Não exceder 49 kg
Mais de 58 kg e não exceder 68 kg	Mais de 49 kg e não exceder 57 kg
Mais de 68 kg e não exceder 80 kg	Mais de 57 kg e não exceder 67 kg
Mais de 80 kg	Mais de 67 kg

4) A divisão de pesos para os Campeonatos Mundiais Júnior estão divididos da seguinte forma:

CATEGORIA	**DIVISÃO MASCULINA**	**DIVISÃO FEMININA**
FIN	Não exceder 45 kg	Não exceder 42 kg
FLY	Mais de 45 kg e não exceder 48 kg	Mais de 42 kg e não exceder 44 kg
BANTAM	Mais de 48 kg e não exceder 51 kg	Mais de 44 kg e não exceder 46 kg
FEATHER	Mais de 51 kg e não exceder 55 kg	Mais de 46 kg e não exceder 49 kg
LIGHT	Mais de 55 kg e não exceder 59 kg	Mais de 49 kg e não exceder 52 kg
WELTER	Mais de 59 kg e não exceder 63 kg	Mais de 52 kg e não exceder 55 kg
LIGHT MIDDLE	Mais de 63 kg e não exceder 68 kg	Mais de 55 kg e não exceder 59 kg
MIDDLE	Mais de 68 kg e não exceder 73 kg	Mais de 59 kg e não exceder 63 kg
LIGHT HEAVY	Mais de 73 kg e não exceder 78 kg	Mais de 63 kg e não exceder 68 kg
HEAVY	Mais de 78 kg	Mais de 68 kg

Interpretação

1. Um torneio de Taekwondo é uma competição que é decidida, dentro das regras, por contacto físico direto e fortes colisões entre os competidores. Com o objetivo de reduzir o impacto da desigualdade em distintos fatores entre os competidores e garantir a segurança, proporcionado a igualdade de condições para a troca de técnica, foi estabelecido o sistema de divisões de peso.
2. A separação de homens e mulheres em divisões diferentes, combatendo homens com homens e mulheres com mulheres é uma regra fundamental.
3. As categorias e divisões de peso para os Jogos Olímpicos são decididas em conjunto com o Comitê Olímpico Internacional.

Explicação 1.

Menos de: Um peso na categoria menos de 54,00 kg é considerado para leitura até 54,009 kg. Se a leitura feita for de 54,01 kg, é considerado acima do peso, o que resultará em sua desclassificação.

Explicação 2.

Mais de: Um peso na categoria mais de 84 kg, é considerado se a leitura for de 84,00 kg, sendo 83,99 kg é considerado insuficiente, resultando em sua desclassificação.

ARTIGO 6º – CLASSIFICAÇÃO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

1) As competições estão divididas da seguinte maneira:
1.1) A competição individual será normalmente entre competidores da mesma categoria de peso. Se necessário, combinar duas classes de pesos para criar uma única categoria. Nenhum competidor pode participar de mais de uma (1) categoria de peso no mesmo evento.

1.2) Sistema de Competição por Equipe
a) Cinco (5) competidores por categoria de peso segundo a seguinte categoria:

DIVISÃO MASCULINA	**DIVISÃO FEMININA**
Não exceder 54kg	não exceder 47 kg
Acima de 54kg e não exceder 63kg	acima de 47kg e não exceder 54kg
Acima de 63kg e não exceder 72kg	acima de 54kg e não exceder 61kg
Acima de 72kg e não exceder 82kg	acima de 61kg e não exceder 68kg
Acima de 82kg	acima de 68kg

2) oito (8) competidores por categoria de peso
3) quatro (4) competidores por categoria de peso (consolidação das oito categorias de peso em quatro categorias, combinando duas em duas das categorias de peso).

2) Os sistemas de competição estão divididos da seguinte maneira:
a) Sistema de eliminatória simples de torneio.
b) Sistema *Robin Round*.

3) A competição de TAEKWONDO nos Jogos Olímpicos deve ser feita no sistema de competição individual.

4) Todas as competições de nível internacional reconhecidas pela WTF devem ser realizadas com a participação de no mínimo quatro países e com não menos que quatro competidores em cada categoria de peso. Nenhuma categoria de peso com menos de quatro competidores poderá ser reconhecida no resultado oficial.

Interpretação.
1. No sistema de competição a competição é individual. No entanto o resultado por equipes pode ser determinada pela soma de pontos dos resultados individuais de acordo com o sistema geral de pontuação.

Sistema de Pontuação
A colocação da equipe deve ser decidida pelo total de pontos da seguinte maneira:
- um (1) ponto para cada competidor que entrar na competição após passar pela pesagem oficial.

- Um (1) ponto por cada vitória (inclusive vitória por WO)
- Adicional sete (7) pontos por uma medalha de ouro.
- Adicional três (3) pontos por uma medalha de prata.
- Adicional um (1) ponto por uma medalha de bronze.
- Em caso de mais de duas equipes empatarem, a colocação será decidida por: 1) número de medalha de ouro, prata e bronze obtido pela equipe na ordem; 2) número de competidores participantes; 3) maior número de pontos nas categorias mais pesadas.

2. No sistema de competição por equipes, os resultados de cada competição são determinados pelo desempenho da equipe.

Explicação 1.
Agrupamento das categorias de peso: O método e os nomes das categorias agrupadas são os seguintes:

DIVISÃO	**DESIGNAÇÃO**
Fin/Fly	Fly (Consolidado)
Bantam/Feather	Feather (Consolidado)
Light/Welter	Welter (Consolidado)
Middle/Heavy	Heavy (Consolidado)

Explicação 2.
Equipe de oito competidores: De acordo com a competição de oito pesos, a equipe vencedora é aquela que conseguir somar cinco ou mais vitórias. No caso em que a competição não se possa decidir devido a empate, quatro a quatro, cada uma delas deverá nomear um representante para fazer o combate de desempate. Neste modo de competição, um competidor não pode ser substituído por outro.

Interpretação.
No caso anterior, se uma equipe conseguir obter a vitória antes de se terem realizado todos os combates, os combates restantes, em princípio, devem também ser realizados. A equipe derrotada que não desejar participar dos combates restantes, é declarada perdedora por desclassificação, sem considerar os combates ganhos.

ARTIGO 7º – DURAÇÃO DO COMBATE

A duração do combate é de três (3) rounds de dois minutos com um minuto de descanso entre os rounds.
No caso de empate, após o término do terceiro round, um quarto round de dois minutos será realizado como tempo extra, utilizando o sistema de morte súbita. Esse round será realizado um minuto após o término do terceiro round.

ARTIGO 8º – SORTEIO DAS CHAVES

1) O sorteio das chaves deve ser conduzido um dia antes da primeira competição na presença de um representante oficial da WTF e das nações participantes. O sorteio das chaves deve ser feito a partir do peso pena (FIN) em ordem alfabética dos nomes das nações participantes do evento.
2) Oficiais devem ser designados para sortear as chaves no lugar das nações participantes ausentes no sorteio.
3) A ordem do sorteio pode ser alterada de acordo com a decisão da reunião dos delegados das equipes.

ARTIGO 9º – PESAGEM

1) A pesagem dos competidores no dia da competição deve ser finalizada no dia anterior da data de início da competição.
2) Durante a pesagem, os competidores masculinos devem vestir cuecas e as competidoras femininas devem vestir calcinhas e soutien. No entanto, a pesagem pode ser feita sem nenhuma roupa (nu) se o competidor assim desejar.
3) A pesagem pode ser feita uma vez. Porém, uma pesagem a mais é garantida com prazo para o competidor que não se qualificar na primeira vez.
4) Para não ser desclassificado durante a pesagem oficial, uma balança, igual a oficial, pode ser providenciada no local da acomodação do competidor ou na arena para a pré-pesagem.

Explicação 1.
Os competidores no dia da competição: Consideram-se como competidores, aqueles competidores inscritos para a competição, e reconhecido como tal pela organização.
O horário da pesagem deve ser previamente decidida pelo Comitê Organizador e anunciada aos participantes no Congresso Técnico. A duração da pesagem deverá ser de 2 horas no máximo.

Explicação 2.
Um local diferente para as pesagens deve ser providenciado para as competidoras femininas e deve ser dirigida por uma árbitra.

Explicação 3.
Desclassificação durante as pesagens: Quando um competidor é desclassificado nas pesagens, o seu ponto por participação não pode ser contabilizado para a pontuação da equipe.

Explicação 4.
Uma balança igual à oficial: A balança de pesagem livre deve ser igualmente calibrada como as oficiais e estes dados devem ser verificados antes da competição pelo comitê organizador.

ARTIGO 10º – PROCEDIMENTO DO COMBATE

1) Chamada dos competidores
O nome dos competidores deve ser anunciado três (3) vezes, começando três (3) minutos antes do horário do combate. O competidor que falta à apresentação na área de combate no prazo de um (1) minuto após o horário de início da luta, será considerado desclassificado.

2) Inspeção das condições físicas do atleta e do uniforme.
Após ser chamado, o competidor deve submeter-se a uma inspeção física e do uniforme junto à mesa de inspeção designada e pelo inspetor designado pela WTF. O competidor não deve mostrar nenhum sinal de hostilidade e também não deve carregar nenhum material que possa causar ferimentos ao oponente.

3) Entrando na área de competição.
Depois da inspeção, o competidor deve entrar com o técnico e ambos aguardarem o início do combate na área de espera.

4) Começo e fim do combate.
O combate em cada round deve começar com a declaração de SHI-JAK (começo) pelo árbitro e deve terminar com a declaração de KO-MAN (parar). Entretanto, mesmo que o árbitro não tenha declarado KO-MAN, o combate deve ser considerado encerrado quando o tempo estabelecido terminar.

5) Procedimento antes de começar e depois do final do combate.

5.1) Os competidores devem olhar um para o outro e se cumprimentarem ao comando do árbitro – TCHARIOT (sentido) e KIONHÊ (cumprimentar). O cumprimento deve ser feito de modo natural ficando na postura de Tchariot curvando o corpo a um ângulo de mais de 30 graus, a cabeça inclinada a um ângulo de 45 graus e os braços e punhos posicionados ao lado das pernas.

5.2) O árbitro pode começar o combate dando o comando JUMBI (preparar) e SHI-JAK (começar).

5.3) Depois do final do último round, os competidores devem voltar à suas respectivas posições olhando um no outro e cumprimentando-se ao comando do árbitro (tchariot e kionhê). Depois ambos devem aguardar pela declaração da decisão de pé.

5.4) O árbitro deve declarar o vencedor erguendo a sua mão para o lado do vencedor.

5.5) Em seguida, os competidores se retiram da quadra.

6) Procedimento de combate em competição por equipes.

6.1) Ambas as equipes podem ficar em pé uma de frente para a outra em linha. Ambas podem ficar na primeira linha de limite das marcas dos competidores.

6.2) Procedimentos antes do começo e depois do final do combate devem ser conduzidos conforme o item 5 deste artigo.
6.3) Ambas as equipes devem deixar a área de combate e aguardar numa área designada para cada competidor.

6.4) Ambas as equipes devem formar uma fila na área de competição imediatamente após o final do combate.

6.5) O árbitro deve declarar a equipe vencedora erguendo sua mão para o lado da equipe vencedora.

Guia para o árbitro.
No final do combate os competidores devem se cumprimentar usando o protetor de cabeça, retirando logo após para o árbitro declarar o vencedor.

ARTIGO 11º – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS

1) Técnicas permitidas
a) Técnica de punho (soco): efetuar ataques usando os nós do dedo indicador e o dedo do meio fechados e apertados com o punho fechado.
b) Técnica de pé: aplicar golpes usando as partes do pé abaixo do osso do tornozelo.

2) Áreas permitidas
a) Tórax: ataques com técnicas de mão e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região das costas que não são cobertas pelo protetor de tronco, a espinha dorsal.
b) Rosto: essa área é o rosto excluindo a parte de trás da cabeça (nuca) e somente ataques com os pés são permitidos.

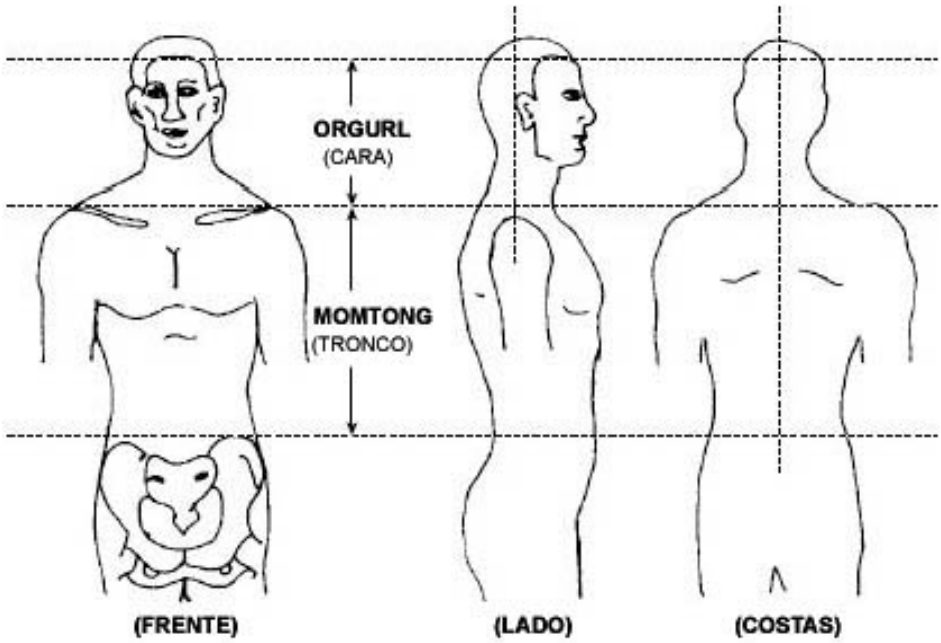
Explicação 1.
Técnicas de punho: Na terminologia original coreana de técnicas, o termo “Barun-jumok” pode ser interpretado como um punho corretamente fechado. Por isso,

golpear com os nós dos dedos indicador e médio com o punho corretamente fechado é permitido, sem considerar o ângulo, trajetória ou colocação do ataque.

Explicação 2.
Técnicas de pé: Quaisquer ataques usando a parte do pé, abaixo do tornozelo são legais, por outro lado, quaisquer outras usando a parte da perna acima do tornozelo, ou seja, parte da canela ou joelho, etc., não são permitidas.

Explicação 3.
Tronco: Como representa a figura seguinte, a área entre o acrômio e a crista ilíaca (abaixo da clavícula / ponta proximal do úmero e acima da bacia) é a área de ataque legal. A área de ataque legal é marcada na competição atual, pela área do corpo coberta pelo colete. O tamanho do colete usado deve ser estritamente de acordo com a categoria de peso e tipo de corpo do competidor.

Explicação 4.
Cara: Como representa a figura, esta zona é a parte da cabeça, da linha vertical de ambas as orelhas para frente. Esta zona inclui a garganta por cima das clavículas.



ARTIGO 12º – PONTOS VÁLIDOS

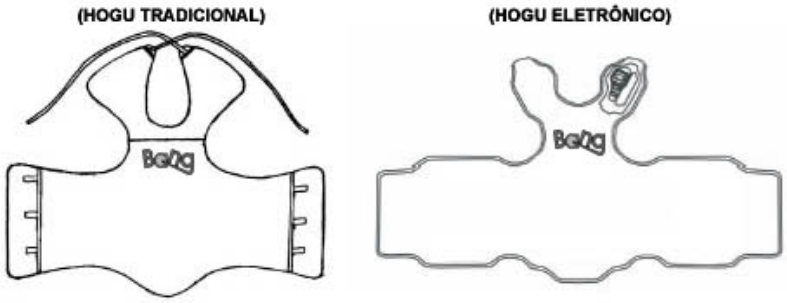
1) Áreas legais para pontuação:
a) Tronco: a parte coberta pelo protetor de tórax.
b) Rosto: todas as áreas permitidas, incluindo as orelhas.

2) Os pontos devem ser marcados quando as técnicas permitidas forem efetuadas com força e precisão nas partes permitidas do corpo.

3) Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:
1. Um (1) ponto para golpe no protetor de tórax.
2. Dois (2) pontos para golpe na cabeça.
3. Um (1) ponto adicional pode ser dado em uma situação onde o lutador tem a contagem de *knock down* feita pelo árbitro e o mesmo abrir contagem.

4) A contagem da luta deve ser a soma dos pontos dos três rounds.

5) Invalidação dos pontos: Quando o lutador realizar um ataque usando ações proibidas, os pontos serão anulados.



Explicação 1.
Área de pontuação legal:
Tronco: Toda a zona da proteção, com a exceção da zona da espinha.
Cara: A mesma das partes permitidas do rosto, incluindo as orelhas.

Guia para o árbitro.
Quando qualquer parte dos pés atingir o rosto do adversário é considerado o ponto. Esta medida é para prevenir simulações.

Explicação 2.
Precisão: Significa a correta execução de uma técnica de ataque legal com contacto completo dentro dos limites de uma área de ataque legal.

Explicação 3.
Potência:
- Usando coletes eletrônicos:
A força de impacto é medida pelo sensor eletrônico de acordo com o nível de força em que cada ponto é marcado e de acordo com a categoria de peso e sexo.
- Usando coletes não equipados eletronicamente:
Demonstra-se potência suficiente quando o corpo do competidor é contundentemente movimentado pelo impacto do golpe.

Guia para o árbitro.
Critérios para a declaração de “Kê-so”
Quando um competidor é derrubado (“knock down”), o árbitro deve em primeiro lugar verificar a condição deste e então iniciar a contagem. Quando o árbitro inicia a contagem (esta deve continuar sempre pelo menos até o 8). Depois de contar o árbitro declara ao registrador a adição mais um ponto válido ao atleta atacante (Ir Tchom).

Critério para considerar um atleta em “Knock down” (Ver artigo 17)

Explicação 4.
Invalidação de pontos:
Pontos ganhos através do uso de técnicas ou ações ilegais não podem ser validados. Nestes casos, o árbitro deve proceder à invalidação do ponto através de linguagem gestual e declarar a falta respectiva.

Guia para o árbitro.
Na situação anterior o árbitro declara imediatamente “kalhô” e primeiramente invalida o ponto com o gesto da mão e depois declara a falta apropriada.

ARTIGO 13º – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO

1. Os pontos válidos devem ser imediatamente registrados e publicados.
2. Se os protetores não forem equipados eletronicamente, os pontos válidos devem ser imediatamente anotados por cada árbitro usando placar eletrônico ou na súmula do juiz.
3. No uso de protetor de tórax eletrônico:

a. Os pontos válidos feitos no colete são registrados automaticamente pelo transmissor do protetor eletrônico.
b. Os pontos válidos registrados na cabeça devem ser marcados por cada árbitro usando o marcador eletrônico ou na súmula do juiz.

3. No caso de registro dos pontos usando marcador eletrônico ou súmula de juiz, os pontos válidos devem ser reconhecidos por três (3) ou mais árbitros.

Interpretação.
Os protetores eletrônicos devem ser testados apropriadamente para seu bom funcionamento e garantir um julgamento justo.

Interpretação.
É um princípio destas regras que os pontos deverão ser marcados imediatamente. Este princípio deve ser seguido sem ter em conta o método de pontuação utilizado.

Explicação 1.
Os pontos devem ser imediatamente marcados: Pontuação imediata significa dar o ponto imediatamente após ter sido aplicada uma técnica válida. Não podem ser considerados válidos pontos dados depois de um certo tempo da sua aplicação.

Explicação 2.
Registro e publicação imediata: Um ponto que tenha sido dado pelos juízes será imediatamente publicado no marcador.

Explicação 3.
Uso de coletes não equipados eletronicamente: Toda a pontuação deve ser dada de acordo com a decisão pessoal do juiz. Haverá equipamento disponível capaz de transmitir imediatamente o ponto conseguido para o marcador. No entanto, quando o equipamento de publicação eletrônica não está disponível, os pontos serão imediatamente anotados nas súmulas de pontuação de juiz e publicados no final de cada round.

Explicação 4.
Uso de coletes eletrônicos: Os golpes de técnicas válidas no colete serão registrados automaticamente. Os juízes darão pontos como resultado de ataques à cara ou ataques válidos em locais fora das zonas de pontuação do colete.

Guia para o árbitro
Os juízes deverão guiar-se pelo princípio do registro imediato dos pontos, independentemente do sistema utilizado. A concessão de um ponto depois do final de cada assalto é uma violação a esta regra.

ARTIGO 14º – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

1) As faltas por qualquer ato proibido serão declaradas pelo árbitro.
2) As faltas são divididas em KIONGO (aviso) e KAMTCHOM (dedução de um ponto).
3) Dois KIONGO correspondem à dedução de um ponto. Entretanto, o KIONGO ímpar não é contabilizado no total geral.
4) O KAMTCHOM deve ser contabilizado como menos 1 ponto.
5) Atos proibidos
1) os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o KIONGO deve ser declarado.

1. Ultrapassar a Linha Limite.
2. Fugir, dando as costas ao adversário
3. Cair
4. Evitar a luta
5. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário

6. Atacar abaixo da cintura
7. Fingir ferimento (Simular lesão)
8. Cabeçada ou atacar com o joelho
9. Atacar a cara do adversário com as mãos
10. Comentários indesejáveis ou má conduta por parte do atleta ou técnico.

2) Os seguintes atos devem ser classificados como proibidos e denominados "Kamtchom"

1. Atacar o adversário após o "kalhô"
2. Atacar o adversário caído
3. Derrubar o adversário agarrando o pé em suspensão com o braço ou mão, ou empurrando o adversário com o braço ou mão
4. Atacar intencionalmente a cara do adversário com a mão
5. Interromper o progresso da luta por parte do atleta ou técnico
6. Comentários ou comportamento violentos ou extremos por parte do técnico ou do competidor

6) Quando um atleta se recusar a cumprir as regras de competição ou ordem do árbitro, o árbitro pode declarar o competidor perdedor e dar a falta depois de 1 minuto.

7) Quando o atleta acumular menos quatro (4) pontos, o árbitro deve declará-lo perdedor por dedução de pontos.

8) KIONGO e KAMTCHOM devem ser contabilizados no total final dos três rounds.

9) Quando um árbitro suspende um combate declarando KIONGO ou KAMTCHOM o tempo de luta não deve ser contado do momento da declaração do árbitro de KÊ-SHI até ser declarado KÊ-SO, para a retomada da luta.

Interpretação

Objetivos do estabelecimento das ações proibidas:

1-Proteger os competidores

2-Assegurar a realização de uma competição limpa e honesta

3-Fomentar a técnica apropriada ou ideal.

Explicação 1.

Dois KIONGO serão contabilizados como dedução de um ponto, no entanto, o último KIONGO ímpar não será válido na pontuação total.

Dois KIONGO serão sempre contabilizados como menos um ponto (-1), sem considerar se as faltas cometidas são as mesmas ou diferentes ações proibidas, e sem considerar o round em que são aplicados.

Guia para o árbitro.
Faltas múltiplas cometidas simultaneamente: Neste caso, só pode ser aplicada a falta mais grave. Por exemplo, se um aviso (kiongo) e uma dedução de ponto (Kamtchom) ocorrem simultaneamente, deve ser aplicada a dedução de ponto.

Explicação 2.
Ações proibidas penalizadas com kiongo:
a) Cruzar a linha limite:
Mesmo que apenas um pé cruze a linha limite devemos marcar um "kiongo". No caso de passar a linha limite sem intenção durante a troca de técnicas devemos primeiro dar um "JU-I" (aviso verbal) e se o mesmo voltar a acontecer então penalizar com um "kiongo"
b) Fugir, dando as costas ao adversário:
Este ato implica virar as costas para evitar o ataque do oponente e as razões para punir esta ação são a falta de atitude *Fair Play* "Jogo Limpo" e o fato deste ato poder levar a lesões muito sérias. Deve-se aplicar esta falta a quem se incline abaixo da cintura ou se abaixe demasiadamente (agachar).
c) Cair:
Se houver intenção na queda devemos imediatamente punir com uma falta "kiongo". No caso de um competidor cair devido a um ato proibido efetuado pelo oponente, devemos sancionar o atleta que o fez cair. No caso de um atleta cair de forma acidental devemos dar um "JU-I" a esse atleta e se o mesmo voltar a cair punir com um "kiongo". Uma queda sem intenção durante a troca de técnicas não deve ser punida.
d) Evitar o combate:
Quando o competidor evita o combate, não mostrando intenção de atacar. A penalidade deve ser dada ao competidor mais defensivo ou ao que anda mais vezes para trás. Contudo o árbitro deve distinguir entre a intenção de evitar o combate e a conduta tática defensiva, não penalizando esta última.
e) Agarrar, segurar ou empurrar o adversário:
Inclui agarrar qualquer parte do oponente, uniforme ou equipamento deste, com as mãos. Inclui também o ato de agarrar o pé ou perna ou prender qualquer destes com o braço. Pressionar as costas do oponente com as mãos ou braços, enganchar o corpo do oponente com o braço com a intenção de impedir o seu movimento. Se durante o combate o braço é colocado por trás das costas do oponente ou com o propósito anteriormente mencionado, deve ser aplicada uma falta. Empurrar o oponente com a mão ou encostar o tronco ao oponente numa postura com os braços baixos ou encostados de forma a desequilibrar o adversário, ganhar vantagem para o ataque, impedir o mesmo ou a normal execução de técnicas. Inclui-se empurrar com as palmas da mão, ombro, cotovelo, peito ou cabeça.
f) Atacar abaixo da cintura:
Este artigo aplica-se a um ataque intencional abaixo da cintura (órgãos genitais, pernas, pés). Quando o golpe nesta região é provocado pelo competidor que o

recebe ou desfere no desenrolar de uma troca de técnicas, não é considerado falta.
g) Fingir ferimento (Simular lesão):
A intenção deste sub-artigo é punir a ausência de espírito de jogo limpo. Isto significa exagerar a lesão ou indicar dor numa parte do corpo, não derivada de um golpe, com a intenção de demonstrar que a ação do oponente é uma infração. Também inclui exagerar a dor com a intenção de fazer transcorrer o tempo de luta. Nestes casos o árbitro deve indicar a continuação do combate. Após chamar duas vezes com um intervalo de cinco (5) segundos, se o competidor não obedecer, deve então punir com um "kiongo".
h) Cabeçada ou atacar com os joelhos:
Este sub-artigo refere-se a uma cabeçada ou ataque intencional com o joelho em contato físico quando próximo do oponente. No entanto, as ações seguintes não podem ser sancionadas com este artigo:
- Quando o oponente avança brutalmente para iniciar um ataque de perna.
- Inadvertidamente como resultado da discrepância nas distâncias ocorre um golpe.
i) Atacar a cara do adversário com as mãos ou punhos:
Esta ação inclui golpear a cara do adversário com a mão (punho), pulso, braço ou cotovelo. No entanto, ações inevitáveis derivadas do descuido do oponente tais como abaixar a cabeça excessivamente ou girar do tronco sem precaução não podem ser penalizadas neste sub-artigo.
j) Comentários indesejáveis ou qualquer má conduta por parte do atleta ou técnico:
Incluem-se aqui atitudes ou gestos que não podem ser aceitos, por parte do treinador ou atleta, tais como:
a) Ações que interfiram com o progresso normal do combate.
b) Qualquer comportamento ou ação que critique uma decisão da arbitragem por métodos irregulares.
c) Comportamento verbal ou físico que insulte o competidor ou técnico adversário.
d) Comentários ou indicações ao atleta de forma desmedida.
e) Quando é cometido qualquer ato indesejável ou desnecessário em relação ao combate que não está dentro dos limites aceitáveis. Este ponto deve ser sempre avaliado em conjunto com o sub-artigo 4 "kamtchom" e consoante a gravidade e intenção da ação aplicar um ou outro. Contudo se os casos menos graves se repetirem devemos aplicar o sub-artigo 4 (kamtchom). Apenas o árbitro julgará a sanção a aplicar. Quando uma ação indesejável é praticada pelo atleta ou técnico durante o intervalo o árbitro deve declarar imediatamente essa falta e ela será publicada logo que iniciar o próximo round.

Explicação 3.
Ações proibidas kamtchom:
a) Atacar o adversário depois da voz de "Kalhô":

Esta ação é extremamente perigosa dada a alta probabilidade de lesionar o oponente. O perigo provém de:
• O oponente está num estado vulnerável nesse momento
• O impacto de qualquer técnica que golpeie um oponente nessa altura será maior.
Esse tipo de ação não está de acordo com o espírito do Taekwondo. Deve ser dada uma penalização independentemente da força do impacto. Mesmo que o atleta apenas demonstre intenção de atacar depois do Kalhô deve ser dada a falta.
b) Atacar o adversário caído:
Esta ação é extremamente perigosa dada a alta probabilidade de lesionar o oponente. O perigo provém de:
• O oponente caído está num estado vulnerável
• O impacto de qualquer técnica que golpeie um oponente caído será maior devido a posição do competidor.
Este tipo de ação agressiva em relação ao oponente caído não está de acordo com espírito do Taekwondo e não é apropriado para o Taekwondo de competição. Assim devemos penalizar esta ação quer seja feita de propósito ou não. Deve-se punir com um "kamtchom" quer o atleta ataque, quer mostre apenas intenção de atacar o oponente caído.
c) Derrubar intencionalmente o adversário, obstruindo o pé atacante no ar com o braço:
Esta ação inclui a ação de projetar como resultado de prender com as mãos ou pernas. Ação de interferir com o ataque do adversário obstruindo o pé atacante no ar.
d) Atacar propositadamente a cara do adversário com as mãos ou punhos:
Será punida uma falta "kamtchom" sempre que o árbitro decida que se está perante uma destas situações:
- Quando o ponto de partida do punho atacante estava localizado acima do ombro
- Quando o ataque foi feito no sentido ascendente
- Quando o ataque foi feito a curta distância com a intenção de causar lesão e não como parte de uma troca de técnicas.
e) Interromper o progresso da luta por parte do atleta ou técnico
- Quando o técnico sai do seu lugar.
- Quando o técnico interfere com o progresso do combate ou protesta contra uma decisão do árbitro.
- Quando o técnico ou o atleta ameaçam os árbitros ou juízes, ameaçando a autoridade dos mesmos.
- Quando o técnico ou o atleta protestam algo e interrompem o progresso normal do combate.
f) Comportamento violento ou má conduta extrema por parte do competidor ou treinador.
- ver sub-artigo "j" das penalidades "Kiongo"

Explicação 4.
O árbitro pode declarar um competidor perdedor por deduções de ponto: O árbitro pode declarar um competidor perdedor, sem a acumulação de menos quatro pontos (-4) por faltas, quando o competidor ou treinador ignora ou viola os princípios essenciais de conduta ou os princípios fundamentais das regras de competição ou as diretivas da arbitragem. Particularmente, se o competidor mostra a intenção de ofender ou cometer uma violação flagrante apesar das diretivas da arbitragem, este competidor deve ser declarado imediatamente perdedor por faltas.

Explicação 5.
Quando um competidor recebe menos quatro pontos (-4) o árbitro deve declará-lo perdedor por faltas. Menos quatro pontos (-4) significam uma acumulação total de (-4) pontos sem considerar se são kiongo ou kamtchom. Quando um competidor acumula (-4) pontos, este competidor é automaticamente perdedor. Neste momento, o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor, incondicionalmente.

ARTIGO 15º – MORTE SÚBITA OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE

1. No caso de empate após o 4º round, o vencedor será definido de acordo com a superioridade de todos os juizes oficiais. A decisão final deve ser baseada na iniciativa exibida durante 4º round.

Explicação 1.
A decisão de superioridade será realizada com base na iniciativa demonstrada:
1. O significado de iniciativa é o domínio técnico de um oponente através do controle agressivo do combate.
2. Se o domínio técnico de um competidor ou de outro não pode ser claramente determinado, o árbitro pode decidir sobre a superioridade com base maior número de técnicas executadas.
3. Se não existe clara diferença no número de técnicas executadas, a decisão de superioridade é baseada na utilização de técnicas de ataque mais avançadas em dificuldade e complexidade. Por exemplo, chute na cara, chute giratório ou em salto.
4. Se a superioridade não pode ser decidida por qualquer dos critérios anteriores, será decidida de acordo com o competidor que mostre a melhor forma competitiva.

Guia para o árbitro.
1) Antes do combate todos os árbitros levam um cartão de superioridade
2) Em caso de decisão de superioridade, o árbitro central declara “U-se-girok” (decisão de superioridade)

3) Após a declaração, os juízes preenchem o seu cartão em no máximo 10 segundos, assinam e entregam ao árbitro central
4) O árbitro central recebe os cartões de superioridade e anota o resultado final. Declara então o vencedor.
5) Após a declaração do vencedor o árbitro central entrega os cartões na mesa e estas serão entregues ao diretor técnico da WTF.

ARTIGO 16º – DECISÕES

1. Vencer por nocaute técnico (KO).
2. Vencer devido a paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).
3. Vencer devido a pontuação ou superioridade.
   3.1 Vencer pela soma total de pontos
   3.2 Vencer por diferença de pontos
   Quando a diferença entre os pontos atingir 7 pontos o árbitro deverá encerrar o combate e declarar o vencedor.
   3.3 Vencer por Limite de pontos
   Quando um competidor atingir 12 pontos o árbitro encerrará o combate e declarará o vencedor.
4. Vencer por abandono (desistência).
5. Vencer por desclassificação.
6. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro.

Explicação 1.
Ganhar por nocaute (KO): O árbitro declarará este resultado quando um competidor não puder reiniciar o combate nos 10 segundos seguintes após recebido uma técnica legítima. Quando, como resultado de um golpe, o árbitro determina que o competidor não está em condições de reiniciar o combate. Esta decisão pode ser tomada antes dos 10 segundos terem passado.

Explicação 2.
O árbitro suspende o combate (R.S.C.): Se for decidido, por intermédio do árbitro ou da comissão médica, que um competidor não pode continuar, mesmo depois do período de recuperação de um minuto, ou quando o competidor não obedece à ordem do árbitro para continuar, o árbitro dará o combate por finalizado e atribuirá a vitória ao outro competidor.

Explicação 3.
Ganhar por diferença de pontos ou limite de pontos: Neste caso a diferença de pontos ou o limite de pontos determinam o vencedor.

Explicação 4.
Ganhar por abandono: O vencedor é determinado pelo abandono do oponente:

a) Quando o competidor abandona a competição devido a lesão ou por outras razões.
b) Quando um competidor não reinicia a competição depois do período de descanso ou falta à chamada de inicio de combate.
c) Quando o técnico atira uma toalha para dentro da área de combate significa o abandono do combate.

Explicação 5.
Ganhar por desclassificação: Este resultado deve ser atribuído quando o competidor não se encontra dentro do peso regulamentar no qual se inscreveu, ou quando um competidor perde a sua posição de competidor antes do inicio da competição.

Explicação 6.
Ganhar por dedução de pontos: Este é o resultado declarado pelo árbitro quando acontece a acumulação de menos quatro pontos (-4) ou por decisão do árbitro de acordo com o ponto 8 do Artigo 14 das regras de competição (quando o competidor se nega intencionalmente a cumprir as normas de competição ou as ordens do árbitro, este pode declará-lo perdedor por dedução de pontos).

ARTIGO 17º – KNOCK DOWN

1. Quando qualquer parte do corpo além da sola do pé tocar o chão devido à força da técnica aplicada pelo adversário.
2. Quando o competidor estiver abalado mostrando falta de intenção ou habilidade para prosseguir no combate.
3. Quando o árbitro julga que o competidor não pode continuar devido ao resultado de uma técnica bem executada.

Explicação 1.
Uma queda define-se como a situação na qual o competidor é derrubado, atordoado ou não consegue responder adequadamente aos requisitos do combate devido a um golpe recebido. No entanto, mesmo não se verificando nenhuma destas situações, o árbitro pode interpretar como uma queda, a situação em que, como resultado de um contato, poderia ser perigoso continuar o combate ou quando há dúvidas quanto à segurança de um dos competidores.

ARTIGO 18º – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN

1. Quando um competidor sofre knock down como resultado de um ataque legítimo do adversário, o árbitro deve levar em consideração as seguintes medidas:
1) O árbitro deve manter o atacante longe do competidor nocauteado declarando KALHÓ.

2) O árbitro deve abrir contagem começando com raná (um) até Yol (dez), num intervalo de um segundo, dirigindo-se ao competidor deitado ou nocauteado, mostrando a contagem com a mão.
3) No caso do competidor nocauteado se levantar durante a contagem e desejar continuar o combate, o árbitro deve contar até iodor (oito) para a recuperação do adversário caído. O árbitro deve, então, determinar se o adversário está recuperado e se ele achar que sim continuar o combate declarando kesok (continuar).
4) Quando o competidor que foi nocauteado não puder demonstrar vontade de continuar após a contagem de iodol (oito), o árbitro deve anunciar o outro competidor como vencedor por desistência.
5) A contagem deve continuar mesmo após o final do round ou o término do tempo de combate.
6) No caso dos dois competidores estarem nocauteados, o árbitro deve continuar abrindo a contagem, enquanto um dos competidores não tiver se recuperado suficientemente.
7) Quando ambos os competidores não conseguirem se recuperar até a contagem de lhor (10), o vencedor deve ser decidido pelos pontos feitos antes da ocorrência do nocaute.
8) Quando o árbitro julgar que o competidor não tem condições de continuar no combate, o árbitro deve decidir quem será o vencedor mesmo sem a contagem ou durante a contagem.

2. Procedimentos a seguir após a luta
Qualquer competidor que sofre o nocaute como resultado de um golpe na cabeça, não tem autorização de participar de competições nos próximos 30 dias. Antes de entrar numa nova competição após os 30 dias, o competidor deve ser examinado por um médico designado pela Associação Nacional de Taekwondo, que deve se certificar que o competidor está recuperado e em condições de competir.

Explicação 1.
Manter o atacante afastado: Neste caso o competidor que está de pé deve colocar-se na respectiva marca de competidor. No entanto, se o competidor derrubado está sobre ou perto da marca de competidor, o oponente esperará na linha de segurança em frente ao local destinado ao seu técnico.

Guia para o árbitro.
O árbitro deve estar constantemente preparado para o caso de ocorrer de repente uma situação de *knock down* ou de *standing down*, que é normalmente caracterizada por um golpe contundente acompanhado de um impacto perigoso. Nesta situação o árbitro deverá declarar “kalhô” e começar a contagem sem nenhuma hesitação.

Explicação 2.
No caso em que um competidor derrubado se levante durante a contagem do árbitro e deseje continuar o combate: O objetivo principal da contagem é proteger o competidor. Mesmo que o competidor deseje continuar o combate antes do árbitro chegar a contar oito, este deve continuar, e apenas reiniciar o combate quando chegar a contar oito. É obrigatório contar até oito e esta regra não pode ser alterada pelo árbitro.
*Contar de um a dez: Há-ná, Dúr, Sêt, Nêt, Da-só, Yó-só, Ir-Gub, Lho-dór, Arrob, lhór.

Explicação 3.
O árbitro decidirá se o competidor recuperou, e neste caso, o combate continuará mediante a declaração de "kesô": O árbitro deve assegurar-se que o competidor pode continuar durante a contagem. A confirmação final da situação do competidor depois da contagem de oito é apenas um procedimento e o árbitro não deve perder tempo em reiniciar o combate.

Explicação 4.
Quando o competidor derrubado não estiver pronto para reiniciar o combate depois do árbitro contar até oito (iodor), este deverá declarar vencedor o outro competidor por K.O. depois de contar até dez (lhór). O competidor exprime a vontade de continuar o combate gesticulando várias vezes numa posição de combate com os punhos fechados. Se o competidor não conseguir demonstrar este gesto à contagem de oito (iodor), o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor, depois de contar nove (arrob) e dez (lhór). Exprimir o desejo de continuar depois da contagem de oito (iodor) não pode ser considerado válido. Mesmo que o competidor exprima o desejo de continuar o combate a contagem de oito (iodor), o árbitro pode continuar a contagem e declarar o fim do combate, se considerar que o competidor está incapacitado para reiniciar a competição.

Explicação 5.
Quando o árbitro ajuíza que um competidor não pode continuar: Quando um competidor tenha recebido um golpe aparentemente perigoso e tenha caído numa situação urgente, o árbitro pode suspender a contagem e chamar os primeiros socorros ou fazê-lo enquanto faz a contagem.

Guia para o árbitro.
a) Árbitro não deve deixar passar tempo adicional confirmando a recuperação do competidor depois de contar até oito (iodor) como resultado de não ter observado a situação do competidor durante a realização da contagem.
b) Quando um competidor recupera claramente antes da contagem de oito (iodor) e exprime o desejo de continuar e o árbitro pode ver claramente a situação do competidor e mesmo assim o reinicio é impedido pela necessidade de tratamento médico, o árbitro deve primeiro reiniciar o combate com a declaração de "ke-só",

em seguida imediatamente das declarações de “kalhô” e “Ke-shi” e então aplicar os procedimentos apresentados no Artigo 19.

ARTIGO 19º – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE

Quando o atleta precisar parar devido a um ferimento ou ambos competidores necessitarem parar, o árbitro deverá fazer o seguinte, enquanto que se o caso garantir suspensão além do procedimento prescrito, o juiz deve declarar SHI-GAN (tempo) e continuar o combate dizendo KE-SÔ (continue).

1) O árbitro deverá suspender o combate com a declaração de KALHÓ e ordenar que a contagem do combate seja suspensa anunciando keshi (suspensão).
2) O árbitro deverá permitir que o atleta receba tratamento médico dentro de um (1) minuto.
3) O atleta que não demonstrar vontade de continuar o combate depois de um minuto mesmo no caso de um machucado leve deve ser declarado perdedor pelo árbitro.
4) No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o atleta que causou o machucado devido a um ato proibido deve ser penalizado com a falta KAMTCHOM e será declarado perdedor.
5) No caso de ambos os atletas estarem nocauteados e sem condições de continuar o combate, depois de um minuto, o vencedor deve ser decidido pela contagem dos pontos feitos antes da ocorrência dos machucados.
6) Quando o árbitro julgar que as condições físicas do atleta podem levá-lo a perder a consciência por causa de uma queda em condições aparentemente perigosas, o árbitro deve suspender a luta imediatamente e solicitar os primeiros socorros. O árbitro deve declarar perdedor o competidor que causou o ferimento se for considerado que o ferimento foi causado por um ataque proibido e deve ser penalizado com a falta KAMTCHOM ou no caso do ataque não ser considerado com a falta KAMTCHOM deve decidir o vencedor baseado nos pontos do combate antes da suspensão do tempo.

Explicação 1.
Quando o árbitro determina que a competição não pode continuar devido a lesão ou a qualquer outra situação de emergência, deve tomar as seguintes medidas:
1. Se a situação é critica a ponto do competidor perder os sentidos ou se tiver sofrido uma lesão em que o tempo é crucial, os primeiros socorros e devem ser imediatamente aplicados e o combate finalizado. Neste caso o resultado do combate deve ser decidido como se segue:
a) O causador da lesão deve ser declarado perdedor se a lesão for resultado de uma falta grave “kamtchom”.

b) O competidor incapacitado será declarado perdedor se a lesão for resultado de uma ação legal ou acidente de contato inevitável.
c) Se a lesão não está relacionada com o contexto da competição, o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da suspensão. Se a suspensão ocorre antes do final do primeiro assalto o combate será invalidado.
2. Quando a gravidade da lesão não é séria, o competidor tem um minuto depois da declaração de "kêshi" durante o qual recebe o tratamento necessário:
a) Permissão para tratamento médico. Quando o árbitro determina que o tratamento médico é necessário, pode solicitar a intervenção do médico oficial da competição.
b) Ordem para reiniciar o combate. Compete ao árbitro decidir se o competidor pode ou não reiniciar o combate. O árbitro pode a qualquer momento, ordenar ao competidor que reinicie o combate dentro do minuto. O árbitro pode declarar perdedor qualquer competidor que não respeite a ordem de reiniciar o combate.
c) Quando o competidor está recebendo tratamento ou está se recuperando, 40 segundos depois da declaração de "kêshi", o árbitro começa anunciar em voz alta a passagem do tempo em intervalos de cinco segundos. Quando o competidor não consegue apresentar-se na marca de competidor no final do período de um minuto, o resultado do combate será decidido.
d) Depois da declaração de "kêshi", o intervalo de tempo de um minuto é estritamente respeitado, sem ter em conta a disponibilidade do médico oficial da competição. No entanto, quando se solicita tratamento médico e o médico está ausente ou é necessário tratamento adicional, o limite de tempo de um minuto pode ser suspenso por decisão do árbitro.
e) Se o reinicio da competição é impossível depois de um minuto, a decisão do combate será determinada de acordo com o sub-artigo 1 deste artigo.
3. Se ambos os competidores estiverem incapacitados e não for possível reiniciar o combate depois de um minuto, o resultado do combate é determinado de acordo com os seguintes critérios:
a) Se a decisão é o resultado de uma falta grave "kamtchom" para um competidor, este será o perdedor.
b) Se a decisão não está relacionada com qualquer falta grave "kamtchom", o resultado do combate será determinado pela pontuação do combate no momento da sua suspensão. No entanto, se a suspensão ocorre antes do final do primeiro assalto, o combate será anulado e a organização da competição decidirá o momento apropriado para voltar a realizar o combate. Se um competidor não pode de qualquer modo competir, na altura de voltar a realizar o combate será considerado como retirado.
c) Se a decisão é o resultado de uma falta grave "kamtchom" para ambos os competidores, ambos os competidores perderão.

Explicação 2.
As situações em que são necessários suspender o combate e não se encontram descritas nos casos anteriores, devem ser tratadas como se segue:

a) Quando a circunstâncias incontroláveis requerem a suspensão do combate o árbitro suspende o combate e segue as diretrizes da organização da competição.
b) Se a competição é suspensa depois do final do segundo round, o resultado final será determinado de acordo com a pontuação do combate no momento da suspensão, se o mesmo não puder ser determinado.
c) Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três assaltos. No caso de haver outras situações que levem à suspensão do combate, este será interrompido através da declaração de " Shigan" e recomeçará após a voz de "Kesô".

ARTIGO 20º – ÁRBITRO E JUIZ

1. Qualificações:
Possuir certificado de Árbitro Internacional registrado pela WTF.

2. Obrigações
1) Árbitro
a) O árbitro deve ter controle do combate.
b) O árbitro deve declarar SHIDJAK, KOMAN, KALHÓ, KESÔ e KESHI, vencedor ou perdedor, dedução de pontos, avisos e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas quando o resultado for confirmado.
c) O árbitro deve ter o direito de tomar decisões de forma independente, de acordo com as regras prescritas.
d) O árbitro não atribui pontos.
e) No caso de luta amarrada ou sem pontos, isto é, de empate, a decisão de superioridade deve ser feita pelo árbitro e juízes após o final do quarto round.

2) JUÍZES
a) Os juizes devem marcar imediatamente os pontos válidos.
b) O juízes devem dar suas opiniões imediatamente quando solicitadas pelo árbitro.

3. RESPONSABILIDADE PELO JULGAMENTO
As decisões tomadas por árbitros e juízes serão decisivas e estes serão responsáveis por elas perante a Comissão de Arbitragem.

4. UNIFORME DOS ÁRBITROS E JUÍZES
a) Os árbitros e juízes devem vestir o uniforme determinado pela WTF.
b) Os árbitros e juízes não devem levar para a quadra nenhum material que possa interferir no combate.

Interpretação
O Presidente da Comissão de Arbitragem poderá solicitar ao Diretor Técnico do evento a recolocação dos árbitros oficiais do evento que foram erroneamente escalados ou quando se julgue que qualquer um dos árbitros oficiais escalados tenha conduzido injustamente o combate ou tenha cometido erros sem justificativa.

Guia para o árbitro
No caso em que cada juiz registre de forma diferente um ataque válido na cara, por exemplo, um juiz registra um ponto, outro registra dois pontos, outro não registra ponto, e não é atribuído nenhum ponto válido, qualquer árbitro oficial poderá indicar o erro e solicitar uma confirmação entre os árbitros oficiais. Então, o árbitro pode declarar "shigan" parando o combate e solicitar o esclarecimento aos juizes. Após a discussão o árbitro deve publicar a resolução. Este artigo também se aplica no caso de erro na contagem de segurança, os juizes podem dar uma opinião diferente para o árbitro, durante a contagem set (três) ou net (quatro).

ARTIGO 21º – REGISTRADOR

O cronometrista deve marcar o tempo de duração do combate e períodos de tempo (parada), suspensão, e deve também registrará e publicará os pontos dados e/ou redução de pontos.

ARTIGO 22º – DESIGNAÇÃO DOS OFICIAIS

1. Composição dos juízes oficiais
a) No caso de não se usar o protetor de tórax eletrônico: os oficiais são compostos de um árbitro e quatro juízes.
b) No caso do protetor de tórax eletrônico ser usado: os oficiais são compostos de um árbitro e dois juízes.

2. Designação dos Juízes Oficiais
a) A designação dos árbitros e juízes terá início depois que o horário da competição for determinado.
b) Árbitros e juízes da mesma nacionalidade que o atleta não devem ser designados para o combate. Contudo, uma exceção poderá ser feita para os juízes quando o número de oficiais não for suficiente.

Interpretação.
Os detalhes dos requisitos, obrigações, organização, etc., encontram-se no Regulamento Administrativo dos Árbitros da WTF.

ARTIGO 23º – OUTROS ASSUNTOS NÃO ESPECIFICADOS NAS REGRAS

No caso de algum assunto não estar especificado nas regras, o procedimento deve-se proceder da seguinte maneira:

1) Assuntos relacionados competição devem ser decididos através do consenso entre os árbitros oficiais do combate pertinente.

2) Assuntos que não estão relacionados com o combate devem ser decididos pelo conselho executivo ou seu procurador ou substituto.

3) O comitê organizador deve preparar um vídeo em cada quadra para registrar e preservar o processo do combate.

ARTIGO 24º – ARBITRAGEM E SANÇÕES

1. Composição do quadro de supervisão de competição.

1) Requisitos dos membros para serem qualificados como supervisores do Comitê de Competição: Ser membro do conselho executivo da WTF ou pessoa com experiência suficiente de TAEKWONDO recomendado pela presidência da WTF ou do Secretário-Geral. Um delegado técnico será membro extra-oficial.

2) Composição: um presidente, menos de seis membros mais o delegado técnico.

3) O presidente e membros do Comitê de Supervisão da Competição devem ser nomeados pelo Presidente da WTF com recomendação do Secretário-Geral da WTF.

2. Responsabilidade.

O Comitê de Supervisão da Competição deve fazer correções de decisões injustas de acordo com sua decisão referente a protestos e aplicar ação disciplinar contra o oficial que cometeu a decisão injusta ou qualquer atitude ilegal e os resultados devem ser enviados para a secretaria da WTF. O Comitê de Supervisão da Competição deve avaliar a atuação de juizes e árbitros. O Comitê de Supervisão da Competição deve também ser intitulado Comitê Extraordinário de Disciplina ao mesmo tempo da competição, para assuntos relacionados com o gerenciamento da competição.

3. Procedimento de protesto.

1) Caso haja uma objeção ao julgamento de um árbitro, um delegado oficial da equipe deve submeter um pedido para uma reavaliação da decisão (pedido de protesto) junto com depósito da quantia prescrita para o Comitê de Supervisão da Competição, dentro de 10 minutos após o fim do combate.

2) Deliberação da reavaliação deve ser feita excluindo os membros de mesma nacionalidade que o atleta em questão e a resolução sobre a deliberação deve ser tomada pela maioria.

3) Os membros do Comitê de Supervisão da Competição podem intimar os árbitros oficiais para a confirmação do acontecimento.

4) A resolução tomada pelo Comitê de Supervisão da Competição será final (definitiva) e nenhuma outra apelação será possível.

4. Aplicação da Sanção

1) O Presidente ou Secretário Geral da WTF (no caso de sua ausência, o delegado técnico) pode solicitar ao Comitê Extraordinário de Sanção para que delibere quando um desses atos for cometido por técnicos ou atleta

a) Interferir na administração da competição

b) Agitar os espectadores ou espalhar falsos rumores

2) Quando julgado justamente, o Comitê Extraordinário de Sanção deve deliberar sobre a matéria e aplicar ação disciplinar imediatamente. O resultado da deliberação deve ser anunciado ao público e reportado posteriormente à secretaria da WTF.

3) O Comitê Extraordinário de Sanção pode intimar a pessoa interessada para a confirmação do acontecimento.

Interpretação

O Comitê de Supervisão da Competição deverá ser composta pelo menos por cinco membros eleitos e se composta por um número superior, será em número ímpar.

Explicação 1.

Excluir os elementos de mesma nacionalidade: Se houver árbitros com a mesma nacionalidade de algum dos dois competidores envolvidos, estes devem ser temporariamente excluídos da comissão. Em todos os casos o número de elementos deve ser ímpar. Se for o presidente que se encontre nesta situação deverá ser eleito um presidente temporário pelos membros restantes.

Explicação 2.

Procedimento para a deliberação:

1. Depois de ler a folha de protesto, o conteúdo do mesmo deve ser classificado de acordo com “aceitável” ou “não aceitável”.
2. Se for necessário, a comissão pode recolher as opiniões do Árbitro e Juízes do combate em causa.
3. Se for necessário, a comissão pode analisar as provas materiais da decisão, tais como as súmulas de pontuação e a gravação de vídeo.
4. Depois da deliberação, a comissão realiza uma reunião secreta submetendo a decisão à votação para determinar uma decisão por maioria.
5. O Presidente da comissão informará publicamente a decisão da mesma e elaborará um relatório com o conteúdo de tal decisão.
6. Procedimento da decisão:

1. Erros ao decidir os resultados do combate, erros de cálculo da pontuação do combate ou má identificação de um competidor poderão resultar em alteração de atribuição da vitória.

2. Erros na aplicação das regras: quando é decidido pela comissão de protestos que o árbitro cometeu um erro claro na aplicação das Regras de Competição, o resultado do erro será corrigido e o árbitro será punido.

3. Erros no juízo de fatos: quando a comissão decide que houve claramente um erro ao julgar os fatos como, por exemplo, o impacto de um golpe, gravidade de ação ou conduta, intencionalidade, o momento da ocorrência de uma ação em relação a uma declaração ou área, a decisão não será alterada e os árbitros que cometeram os erros serão punidos.

Explicação 4.
Comitê Extraordinário de Sanção. O procedimento de deliberação da sanção correspondente à arbitragem e os detalhes da sanção obedecerão ao regulamento sobre sanção.

Criado: 28 de maio de 1973
Revisado: 1º de outubro de 1977
Revisado: 23 de fevereiro de 1982
Revisado: 19 de outubro de 1983
Revisado: 1º de junho de 1986
Revisado: 7 de outubro de 1989
Revisado: 28 de outubro de 1991
Revisado: 17 de agosto de 1993
Revisado: 18 de novembro de 1997 (entrou em vigor em 1º de julho de 1998)
Revisado: 31 de outubro de 2001 (entrou em vigor em 1º de julho de 2002)
Revisado: 23 de setembro de 2003 (entrou em vigor em 4 de dezembro de 2003)
Revisado: 12 de abril de 2005 (impresso em 27 de abril de 2005)

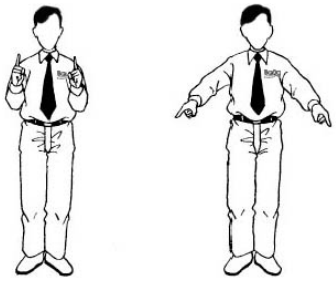
Gestos e posições do Árbitro

SINAL DE MÃO DO ÁRBITRO

1. Chamando os competidores

1) Levantar até a altura do peito ambas as mãos fechadas com o polegar sobre o dedo do meio e o dedo indicador esticado.

2) Esticar para baixo os braços em volta, indicando a marca do competidor "tchong" no chão com o dedo indicador direito e então para "hong" mostrar a marca do outro competidor no chão com o indicador esquerdo.



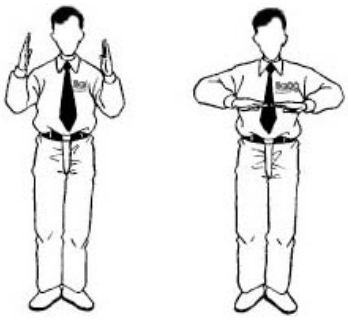
2. **Tchariot / Kiunhê**

1) Levante as mãos abertas mostrando os dedos para frente com o polegar dobrado na altura da sobrancelha. Mantenha os braços separados dos dois lados do tronco a 45 graus dando o comando verbal "tchariot".

2) Depois estique ambos os braços até a altura do ombro com a palma virada para baixo, dando o comando verbal "kionhê".

3) Levante as palmas abertas, uma palma virada para a outra com os dedos polegares dobrados na altura da sobrancelha. Mantenha os braços longe dos dois lados do tronco a 45 graus dando o comando verbal "tchariot".

4) Então traga ambas as mãos para frente do início da região do estômago com as palmas viradas para baixo enquanto se pronuncia o comando verbal "kionhê". Mantenha a distância dos punhos entre a ponta do dedo de ambas as mãos e entre as mãos e o tórax.

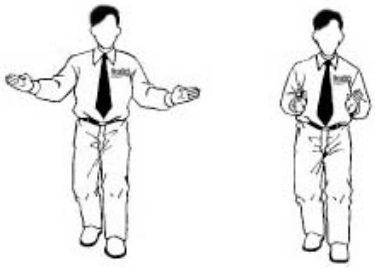


3. **Jumbi**

1) Dobre o braço direito para cima a mais ou menos 45 graus e mão fechada perto da orelha direita.
2) Estique o braço direito para baixo na altura do começo do estômago em base “uen apkubi” (um passo para frente com a perna esquerda) dando o comando verbal “jumbi”, a mão deve estar espalmada.
Enquanto essas ações são feitas, coloque o braço esquerdo ao longo do lado do tronco com a mão fechada levemente.

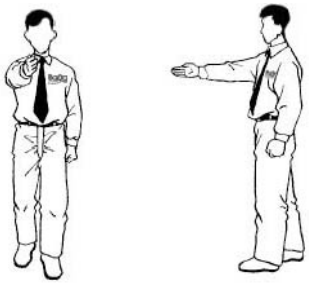
4. **Shijak**

1) Fazer base “bom sogui” a partir da postura “jumbi” trazendo para trás a perna esquerda abrindo ambos os braços a 45 graus do ombro com as palmas abertas.
2) Rapidamente traga ambos os braços em direção a região do peito a uma distância de 25 cm e com as palmas de frente uma para a outra dando o comando verbal “shijak” para iniciar o combate.



5. **Kalho / Koman**

1) Estique o braço direito com a palma aberta na posição de faca na altura do início da região do estômago. As pernas devem estar na posição “uen apsogui”. Logo em seguida, dar o comando verbal “KALHÓ/KOMAN”.



6. **Kesok**

1) Coloque a ponta dos dedos da mão direita na posição de faca perto da orelha e na postura “KALHÓ” dê o comando verbal “kesok”.

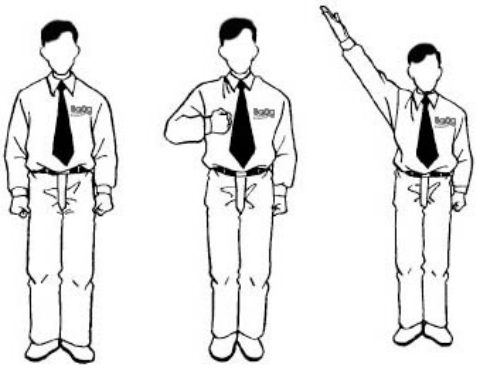
7. **Declaração do vencedor**

1) No caso do competidor “tchong” ser o vencedor, olhe o vencedor.

2) Trazer o punho direito fechado para a altura do estômago e depois esticar o braço direito a 45 graus com a palma aberta em posição de faca de mão para cima declarando “tchong sung”.

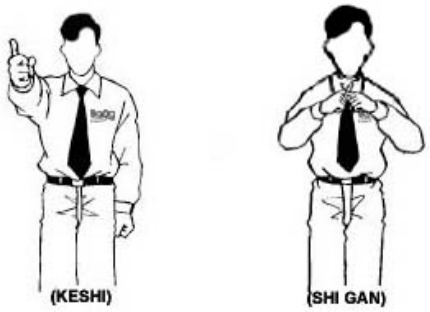
3) Enquanto faz essas ações, coloque o outro braço ao logo do tronco com o punho levemente fechado.

3) Em caso do competidor “hong” ser o vencedor, efetuar o mesmo procedimento e declarar “hong sung” usando a mão esquerda.



8. Keshi

1) Esticar o braço direito curvado com o ângulo interior do braço em 135 graus e depois apontar para a mesa de apuração com o dedo indicador.



9. **Shigan**

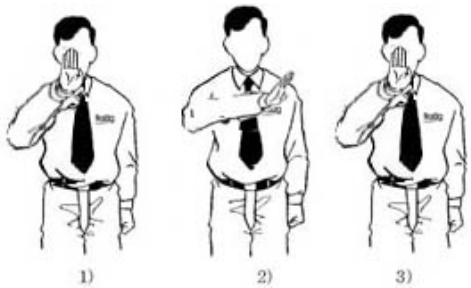
1) Cruzar os dedos indicadores de ambas as mãos com o do lado esquerdo para fora antes de posicioná-los na altura do tronco.

10. **Contagem**

1) Contar de haná (um) até lhór (dez) usando ambas as mãos
Estique os dedos um por um do polegar da mão direita com um segundo de intervalo. Quando a contagem chegar a dasôt (cinco) e lhór (dez), coloque a palma da mão aberta em direção ao competidor.

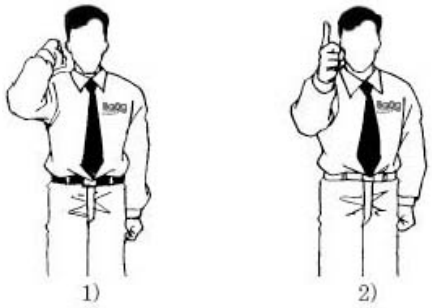
11. **Joo-eui (Atenção)**

1) Indicar com a mão direita a 135 graus e com o dedo indicador esticado apontar a frente para o competidor pertinente.
2), 3) Vire a palma da mão direita para frente e balance-a fazendo o movimento esquerda/direita/esquerda e então.



ATOS INDESEJÁVEIS

1) Coloque o punho direito fechado com o dedo indicador esticado atrás da orelha direita e depois aponte para o competidor pertinente que tenha executado um ato proibido com o dedo indicador direito com um ângulo interior do braço em 135 graus.

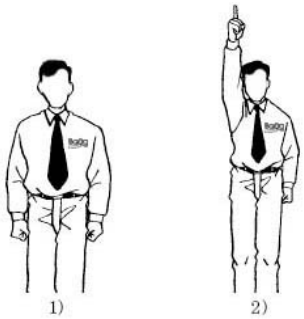


DECLARAÇÃO DE KIONGO (Advertência – equivale a meio ponto)

1) Coloque o punho direito cerrado com o dedo indicador esticado atrás da orelha direita.
Apontando para a testa do competidor pertinente esticando o braço direito e declarando KIONGO.

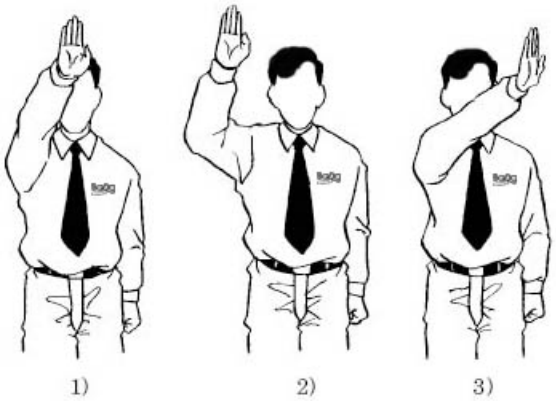
DECLARAÇÃO DE KAMTCHOM (Falta inteira – equivalente a um ponto negativo)

1) Deixe os dois adversários "tchong" e "hong" ficarem de pé em suas posições. Coloque-os em posição de "tchariot". Depois levante o punho direito verticalmente em direção ao teto com o dedo indicador esticado e, em seguida, declare KAMTCHOM.



AVISO

1) Esticar o braço direito com o ângulo interior em 135 graus e apontar para a testa do competidor pertinente com o indicador.
2) Vire a palma direita para frente e incline levemente uma vez da esquerda para direita e depois coloque o punho direito fechado somente com o indicador esticado (para deixar o competidor pertinente ciente que o árbitro deu um aviso).

CANCELAMENTO DE PONTOS FEITOS

Isso se refere ao artigo 12 das regras de competição que determina o cancelamento dos pontos feitos imediatamente após o comando de KALHÓ.
1) Na posição de "tchariot", levante a palma direita, coloque-a na frente da sua testa e mantenha a mão a uma distância de 20 cm da testa.
2) Mover a palma da mão direita duas vezes horizontalmente da direita para esquerda a uma largura maior que a do ombro para anular os pontos marcados.
3) Depois de gesticular, mostre o sinal de "shigan" para o registrador e declare a falta para o competidor pertinente. O tempo deve ser registrado outra vez a partir do ponto de declaração de "kesok" após dar a falta.