

Reglamento de Competencia Taekwondo Poomsae

(Documento de trabajo)

Juegos Deportivos Nacionales Escolares
de la Educación Básica
2022-2023

INDICE

Artículo 1. Participantes

Artículo 2. Participación Máxima por Estado

Artículo 3. Los Competidores

Artículo 4. Identificación del Estado

Artículo 5. Área de Competencia

Artículo 6. Clasificación de Las Competencias

Artículo 7. Métodos de Competencia

Artículo 8. Poomsaes

Artículo 9. Poomsae Estilo Libre

Artículo 10. Duración

Artículo 11. Sorteo de Gráficas

Artículo 12. Actos Prohibidos y Sanciones

Artículo 13. Procedimiento para la Presentación

Artículo 14. Criterios de Puntuación

Artículo 15. Métodos de Puntuación

Artículo 16. Decisión y Declaración de Ganador

Artículo 17. Definición de un ganador

Artículo 18. Otros Asuntos no especificados en Las Reglas

Artículo 1. Participantes

Podrán participar los 32 Estados, previo cumplimiento de la normatividad contemplada en la Convocatoria de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2022-2023.

Artículo 2. Participación Máxima por Estado

Con base al Anexo Técnico del deporte, la participación máxima por Entidad es:

Modalidad	Deportistas		Entrenadores
	Fem	Var	
Primaria Poomsae	2	2	1
Secundaria Poomsae	3	3	1

Participan cintas Poom (rojinegras).

Artículo 3. Los Competidores

- Todos los Competidores deberán estudiar en el Estado que representan en el periodo escolar 2022-2023.
- Tener la edad estipulada en la Convocatoria de Juegos Deportivos Nacionales de la Educación Básica.
- La edad límite está basada en el año y no en la fecha.
- Los competidores usarán únicamente uniformes para competencia de Poomsae (casaca blanca cuello negro, pantalón negro).

Artículo 4. Identificación del Estado

El escudo de la Entidad se situará 3.5 cm por debajo de la línea del hombro derecho de la prenda superior.

Las siglas de la Entidad son de tres o cuatro letras abreviadas de la Entidad, y estará impresa en la parte posterior en negro y centrada a 4 cm de la línea inferior de la prenda superior en el tamaño de 30 cm de ancho x 12 cm de altura. La fuente de las letras estará en negrita "Verdana".

Artículo 5. Área de Competencia

Para la organización de los campeonatos de Poomsae de Taekwondo, el área de competencia debe medir 10 x 10m. Para el Poomsae reconocido y 12 x 12m.

Para las competencias de Freestyle y deberá tener una superficie plana sin ninguna saliente que obstaculice el desarrollo de las actividades.

Artículo 6. Clasificación de Las Competencias

- Los deportistas podrán competir hasta en seis (6) pruebas en la competencia.
- Cada entidad solo podrá tener por prueba una sola participación.
- Competencias de Poomsae Reconocidas.
 - Individual Masculino.
 - Individual Femenino.
 - Parejas (mixta)
 - Tercia (mixta).
- Competencia de Poomsae Estilo Libre.
 - Individual Masculino.
 - Individual Femenino.
 - Parejas (mixta).
 - Tercia (mixta).

Artículo 7. Métodos de Competencia.

- Sistema de corte y eliminación directa como lo marca el reglamento de competencia de la WT.
- Las finales se realizarán por eliminación directa y ejecutarán dos Poomsaes obligatorias.

Artículo 8. Poomsaes.

Categoría	Pruebas	Poomsaes a Presentar
Primaria	Individual Femenil Individual Varonil Pareja Mixta Tercia Mixta	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8, Koryo, Keumgang.

Categoría	Pruebas	Poomsaes a Presentar
Secundaria	Tercia Femenil Tercia Varonil	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8, Koryo, Keumgang, Taebaek.

Artículo 9. Poomsae Estilo Libre.

- La Poomsae Estilo Libre: Es la ejecución de una Poomsae basada en las técnicas de TKD, compuesta de música y coreografía.
- Composición de La Poomsae Estilo Libre:
 - La línea Yeon-mu será a elección del competidor.
 - La música y coreografía será de elección del competidor.
 - Las técnicas realizadas deben estar dentro de los lineamientos del TKD.

Modalidad	Femenil	Varonil	Mixta	
Primaria	Individual	Individual	Pareja	Tercia

Artículo 10. Duración.

- Poomsae Reconocida: Las competencias: individual, de pareja y tercias es de 30 a 90 segundos.
- Poomsae Estilo Libre: Las competencias: individual, de pareja y tercias, es de 90 a 100 segundos

Artículo 11. Sorteo de Gráficas.

- El sorteo de gráficas se llevará a cabo en reunión con los responsables de los equipos, antes de la primera competencia en presencia del Coordinador Técnico Nacional.
- Los responsables de los equipos de los Estados participantes no presentes en la reunión, acatarán las decisiones adoptadas en la misma.
- Las Poomsaes Obligatoria que se asignarán para cada categoría, será decida en el momento del sorteo de graficas

Artículo 12. Actos Prohibidos y Sanciones.

- Las sanciones para cualquier acto prohibido dentro de la competencia serán declaradas por el árbitro.
- Las sanciones están definidas como “Gam-jeom” (deducción de puntos por sanciones).
- Un “Gam-jeom” será declarado para los siguientes actos prohibidos:
 - Proferir comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de un competidor o de un entrenador.
 - De acuerdo al juicio del árbitro, un entrenador, un competidor o practicante de TKD, deberán tener un buen comportamiento de acuerdo al Código de Conducta de este deporte.
 - Los atletas o entrenadores no deberán interrumpir ni obstaculizar las competencias.
 - En caso de que a un competidor se le sancione con dos (2) deducciones, el árbitro debe declarar al competidor perdedor por sanciones.

Artículo 13. Procedimiento para la Presentación

- Llamado para los competidores: Treinta (30) minutos antes del inicio de la presentación programada, los nombres de los competidores serán anunciados tres veces en la zona de calentamiento de los competidores, cualquier competidor que no se presente en el área de la competencia después de la orden de “chool-jeon” del coordinador de la competencia, será considerado como perdedor por haberse retirado de la competencia.
- Inspección física e inspección del uniforme: Después de ser llamados, los competidores se someterán a la inspección física y a la inspección del uniforme, en la mesa de inspección especificada con un revisador, designado por COL, el competidor no deberá mostrar ningún signo de oposición, y no podrá portar ningún objeto que pudiera causar daño a otro competidor.
- Ingreso al Área de Competencia: Después de la revisión, el competidor ingresará al área de espera de la competencia acompañado con el entrenador.
- Procedimientos de iniciación y finalización de la competencia.
- La presentación se iniciará después de la declaración de “Chool-jeon”, “Charyeot”, “Kyeong-ye”, “Joon-bi” y “Shi-jak” dada por EL Coordinador.

- Después de finalizar cada Poomsae, los competidores deberán y hacer el saludo a la orden del coordinador de “Ba-ro, Cha-ryeot y Kyeong-rye”. Los competidores deben esperar hasta que el coordinador declare “Pyo-chul”.
- El árbitro declarará al ganador de acuerdo a los resultados de los jueces.
- Retirada de los competidores.

Artículo 14. Criterios de Puntuación.

La puntuación debe estar hecha en concordancia con los siguientes parámetros:

- Poomsaes Reconocidas (10.0)
- Exactitud (4.0)
 - ✓ Exactitud de los movimientos básicos.
 - ✓ Balance.
 - ✓ Precisión de los detalles de cada Poomsae.
- Presentación (6.0).
 - ✓ Velocidad y poder.
 - ✓ Fuerza/velocidad/ritmo.
 - ✓ Expresión de la energía.
- Tabla de puntuación asignada para las Poomsaes Reconocidas
- Poomsae Estilo Libre (10.0)
- Habilidad técnica (6.0).
- Altura de la yop chagui
- Numero de patadas de ap chagui
- Numero de grado de giro en tecnica de patero girando
- Nivel de dificultad de tec. De patero consecutivas de combate
- Acciones acrobaticas
- Movimientos básicos y su ejecución
- Presentación (4.0)
 - ✓ Creatividad.
 - ✓ Armonía.
 - ✓ Expresión de la energía.
 - ✓ Música y coreografía.

Artículo 15. Métodos de Puntuación.

- Poomsaes Reconocidas
- El total de puntos es 10.0
- Exactitud Técnica
- Puntuación básica (4.0).

- Se deducirá (0.1) Punto: Cada vez que un competidor no realice el movimiento básico con exactitud técnica de la Poomsae pertinente.
- Se deducirá (0.3) puntos: Cada vez que un competidor cometa un grave error en la exactitud técnica de las acciones básicas, de la Poomsae pertinente:
 - Poomsae Estilo Libre
 - Habilidades Técnicas.
 - Nivel de dificultad de las Técnicas de pie
 - Altura del Salto patada yop chagui. Los puntos pueden ser adicionados dependiendo de la altura del salto en la misma posición
 - Número de Patadas en un Salto: Los puntos serán adicionados basados en el número de patadas ejecutadas en un salto. Mínimo 3
 - Grados del giro en una Patada con Giro: Los puntos pueden ser adicionados basados, en el número de giros (Por ejemplo: más de 360° grados, más de 540° grados o más de 720° grados).
 - Nivel de Eficiencia de las Patadas Consecutivas: Los puntos pueden ser adicionados basados en el nivel de efectividad de las patadas consecutivas. El número de patadas consecutivas eran mínimo cinco (5).
 - Acciones Acrobáticas: Los puntos pueden ser adicionados basados en la dificultad técnica de todas las acciones acrobáticas solo el mortal con pateo será contable.
 - Movimientos Básicos y Practicidad: Los puntos pueden ser adicionados desde 0 a 1 por la exactitud en los movimientos básicos de TKD y los movimientos técnicos designados del TKD, que tengan viabilidad en la Poomsae y la conexión entre los ataques y defensas (y / o viceversa) que estén en perfecta armonía, será evaluada en general la actuación del Estilo Libre.
 - En la presentación, los puntos pueden ser adicionados, basado en el desempeño general de la Poomsae Estilo Libre.
 - Creatividad: Los puntos pueden ser adicionados basados en la creatividad de las acciones y en los componentes de la Poomsae.
 - Armonía: Los puntos pueden ser adicionados basados en la armonía entre los diferentes componentes en general de la Poomsae (por ejemplo: música, coreografía y vestuario). La armonía entre los competidores (por ejemplo: La unidad). También se evaluará en caso de que la presentación sea por equipo o por pareja.
 - Expresión de La energía: Los puntos pueden ser adicionados de acuerdo con el patrón de evaluación en la expresión de la energía de las Poomsaes Reconocidas.

- Música y Coreografía: Los puntos pueden ser adicionados basados en como la música y la coreografía van bien entre sí, con el desempeño general de la Poomsae.

Artículo 16. Decisión y Declaración de Ganador.

- El ganador será el competidor que se le otorgue más puntos en el total.
- En caso de un empate en puntos, el ganador será el competidor que haya obtenido más puntos en la presentación (por la Poomsae Reconocida) o por las habilidades técnicas (por la Poomsae Estilo Libre).
- El desempate contará con una Poomsae obligatoria. La puntuación anterior no afectará la puntuación del desempate.
- En caso de un empate después de la revancha, el ganador será el competidor que haya obtenido más puntos en el total, incluyendo la puntuación máxima y mínima que no fueron incluidas en la sumatoria de los puntos.

Artículo 17. Definición de un ganador.

- Ganar por puntuación.
- Ganar por que el árbitro suspende la presentación (RSC).
- Ganar por retirada del oponente.
- Ganar por descalificación del oponente.
- Ganar por penalizaciones del oponente.

Artículo 18. Otros Asuntos no especificados en Las Reglas.

Asuntos no presentes en el presente Reglamento serán resueltos por el Comité Organizador.

Reglamento de Competencia

Taekwondo KyorugiTeam 5

Juegos Deportivos Nacionales Escolares
de la Educación Básica
2022-2023

ÍNDICE Kyorugi

Artículo 1. Área de Competencia

Artículo 2. Competidores

Artículo 3. Identificación del Estado

Artículo 4. División de pesos

Artículo 5. Clasificación y métodos de Competencia

Artículo 6. Duración de la contienda

Artículo 7. Pesaje

Artículo 8. Sorteo de gráficas

Artículo 9. Procedimiento para la contienda

Artículo 10. Técnicas y Áreas permitidas

Artículo 11. Puntos válidos

Artículo 12. Puntuación y publicación

Artículo 13. Actos Prohibidos y sanciones

Artículo 14. Round de Oro y decisión de superioridad

Artículo 15. Decisiones

Artículo 16. Derribo

Artículo 17. Procedimiento en caso de derribo

Artículo 18. Procedimiento para suspender la contienda

Artículo 19. Sanciones

Artículo 20. Revisión instantánea de video

Artículo 21. Otros asuntos no especificados en las reglas

Team 5

Artículo 22. Conformación de equipos

Artículo 23. Duración del combate

Artículo 24. Declaración del ganador

Artículo 25. Reemplazos

Artículo 26. Sustitutos

Artículo 27. Sistema de competencia

Artículo 28. Procedimiento del combate

Artículo 29. Identificación de la entidad

Artículo 30. Junta técnica y sorteo de gráficas

Artículo 31. Pesaje

APENDICE DOBOKS

Kyorugi

Artículo 1. Área de Competencia

El Área de Competencia tendrá una superficie plana libre de obstáculos, y debe estar cubierta con un material elástico no resbaloso. El Área de Competencia de ser necesario puede ser instalada, sobre una plataforma de 0.6 a 1m de altura desde su base. La parte exterior de la Línea Límite estará dispuesta con una inclinación de no menos de 30° grados para la seguridad de Los Competidores.

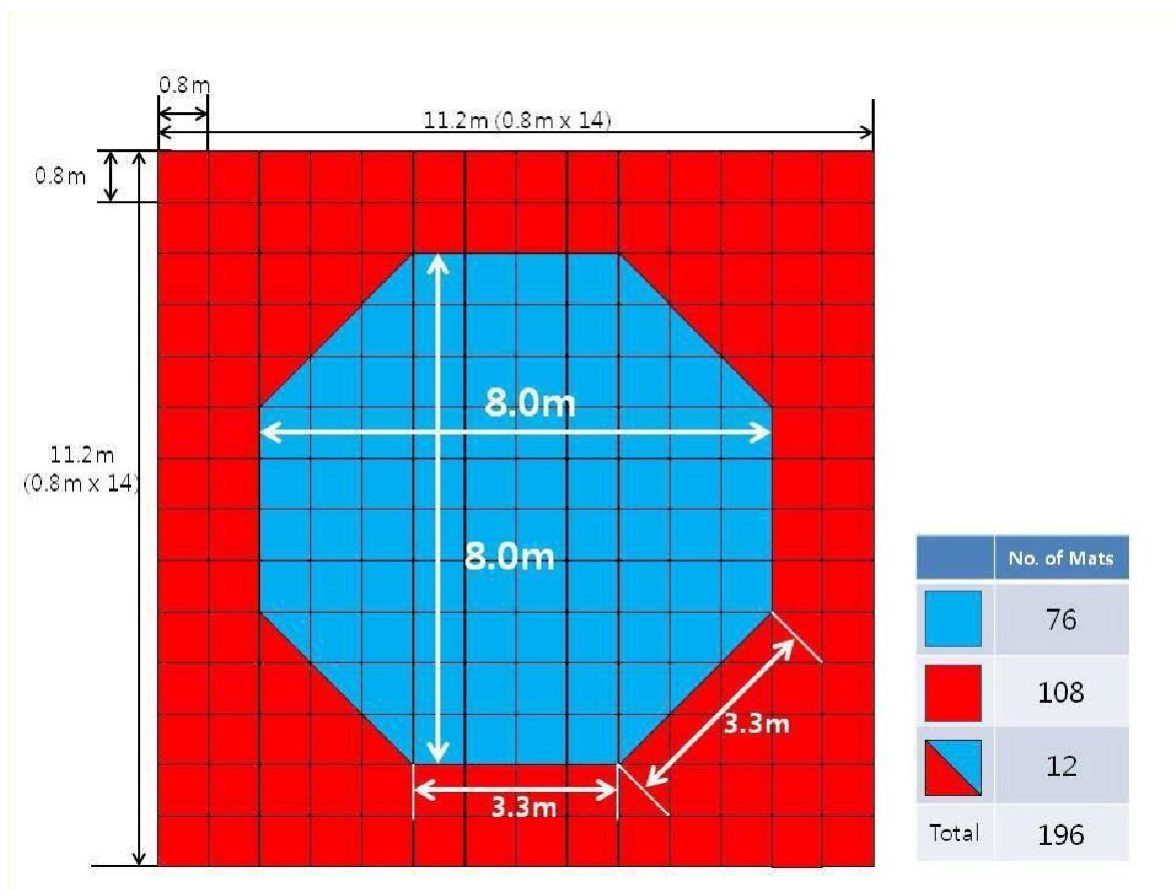
Una de las siguientes formas puede ser utilizada como Área de Combate:

✓ Forma Cuadrada

El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate de forma cuadrada será de 8m x 8m. Alrededor del Área de Combate, aproximadamente equidistante de todos sus lados, será El Área de Seguridad. Las medidas del Área de Competencia (el cual incluye El Área de Combate y El Área de Seguridad) no debe ser menor de 10 x 10m y no mayor a 12m x 12m. Si El Área de Competición está sobre una plataforma, El Área de Seguridad puede ser incrementada de ser necesario para garantizar la seguridad de los Competidores. El Área de Competencia y El Área de Seguridad deberán ser de colores diferentes.

✓ Forma Octagonal

El Área de Competencia estará compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competencia debe ser de forma cuadrada y las medidas no deben ser menor de 10m x 10m y no mayor a 12m x 12m. Desde el centro del Área de Competencia, los lados del Área de Combate serán de forma Octagonal. El Área de Combate medirá aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octágono tendrá una longitud de aproximadamente 3,3m. Entre la línea exterior del Área de Combate y la Línea Límite del Área de Competencia está El Área de Seguridad. El Área de Combate y El Área de Seguridad deben ser de diferentes colores.



Indicación de las Posiciones

- ✓ La Línea Exterior del Área de Combate será llamada la Línea(s) Límite y la Línea Límite del Área de Competencia serán llamadas la Línea(s) Exterior.
- ✓ Al frente de la Línea Exterior adyacente al Escritorio del Registrador será llamada Línea Límite # 1, y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de la Línea Exterior #1, las otras Líneas se llamarán Líneas Límites # 2, # 3 y # 4. En caso de que El Área sea de forma Octagonal, la Línea Límite adyacente a la Línea Exterior # 1 será llamada Línea Límite # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de la Línea de Límite # 1, las otras Líneas Límites serán llamadas Líneas Límite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 y # 8.

Posiciones del Árbitro y de Competidores al comienzo y al final del Combate:

La posición de Los Competidores serán dos puntos opuestos, a 1m del punto central del Área de Combate paralelo a la Línea Límite # 1. El Árbitro estará colocado en un punto a 1,5 m del centro del Área de Combate hacia la Línea exterior # 3.

Posiciones de Los Jueces:

La posición del 1er Juez estará localizada en un punto a 0.5m hacia afuera de la esquina de la Línea exterior # 1 y # 2. La posición del 2do Juez estará localizada en un punto a 0.5m hacia afuera desde el centro de la Línea Límite # 3. La posición del 3er Juez estará localizada en un punto a 0.5m hacia afuera de la esquina de la Línea Exterior # 1 y # 4. En caso de utilizarse dos Jueces la posición del 1er Juez estará localizada en un punto a 0.5m desde el centro hacia afuera de la Línea exterior # 3 y el 2do Juez estará localizada en un punto a 0.5m desde el centro hacia afuera de la Línea exterior # 1. Las posiciones de Los Jueces pueden ser modificadas para facilitar los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

Posición del Cronometrador y del Revisor de Video:

La posición del Cronometrador y del Revisor de Video debe estar localizada en un punto alejado a 2m de la Línea exterior #1. La posición del Cronometrador puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos para los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

Posiciones de los Entrenadores:

La posición de Los Entrenadores estará marcada por un punto a 1m o más desde el punto central de la Línea exterior del lado de cada Competidor. La posición de Los Entrenadores puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos de los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

Posición de la Mesa de Inspección:

La posición de la Mesa de Inspección estará cerca de la entrada del Área de Competición para la inspección de los equipos de protección de Los Competidores.

Posición para la Comisión Médica:

La posición para la Comisión Médica, estará marcada por seguridad con un punto a más de 3m, hacia el lado derecho de la Línea Límite.

(Explicación # 1)

Piso:

El grado de elasticidad y deslizamiento del piso, debe estar aprobado por la Coordinación Técnica antes de las Competiciones.

(Explicación # 2)

Color:

La combinación del color de la superficie del piso, debe evitar producir reflejos desagradables, o de cansar la vista de Los Competidores y de Los Espectadores. La combinación del color debe también ajustarse apropiadamente con los accesorios del Competidor, el Uniforme y la superficie del Área de Competición. (Explicación # 3)

Mesa de Inspección:

En la Mesa de Inspección, El Inspector revisará que todos los materiales utilizados por El Competidor estén aprobados por la Coordinación Técnica y si le calzan correctamente. En caso de que se le considere inadecuado, Al Competidor se le pedirá que cambie el Equipo Protector.

Artículo 2. Competidores

Requisitos para los Competidores

- Todos los Competidores deberán estudiar en la entidad que representan en el periodo escolar 2022-2023.
- Tener la edad estipulada en las respectivas convocatorias para los juegos Nacionales de la Educación Básica.
- La edad límite está basada en el año y no en la fecha.

Equipo de competencia y uniforme del competidor

- El Uniforme de competencia y todo el equipo de protección deben ser aquellos aprobados por la Coordinación Técnica.
- Las especificaciones en los Uniformes de Competencia de Taekwondo (Dobok), Equipos de Protección, y todos los demás equipos se establecerán por separado.
- Los protectores de antebrazo, espinilleras y protector de ingle deben ser usados por dentro del uniforme.
- El competidor debe llevar el equipo protector aprobado por la Coordinación Técnica, tales como guantes y protector bucal para su uso personal. El protector de la cabeza para los atletas Cadetes puede estar equipado con escudo facial. Cualquier elemento religioso debe ser usado por debajo del Protector de Cabeza o por dentro del Dobok y estos no deben interferir o de causar daño al Competidor Oponente

Artículo 3. Identificación del Estado

Las siglas de la Entidad, tres o cuatro letras abreviadas de la Entidad, y estará impresa en la parte posterior en negro y centrada a 4 cm de la línea inferior de la prenda superior en el tamaño de 30 cm de ancho x 12 cm de altura. La fuente de las letras estará en negrita "Verdana".

Artículo 4. División de pesos

Las categorías y divisiones de pesos están clasificadas de la siguiente forma.

Primaria		Secundaria	
Femenil	Varonil	Femenil	Varonil
- 27 kg	- 27 kg	- 29 kg	- 33 kg
- 30 kg	- 30 kg	- 33 kg	- 37 kg
- 33 kg	- 33 kg	- 37 kg	- 41 kg
- 36 kg	- 36 kg	- 41 kg	- 45 kg
- 39 kg	- 39 kg	- 44 kg	- 49 kg
- 42 kg	- 42 kg	- 47 kg	- 53 kg
- 46 kg	- 46 kg	- 51 kg	- 57 kg
- 50 kg	- 50 kg	- 55 kg	- 61 kg
- 54 kg	- 54 kg	- 59 kg	- 65 kg
+ 54 kg	+ 54 kg	+ 59 kg	+ 65 kg

(Explicación # 1)

Sin exceder:

El límite de peso se define por el criterio de un decimal por fuera del límite establecido. Por ejemplo, que no exceda de 50 kg se establece como hasta 50.0kg con 50.1kg estar por encima del límite y el resultado es la descalificación.

(Explicación # 2)

Más de:

Más de 50,00 kg la marca se produce en la lectura 50.1kg, 50.0kg está por debajo y es considerado como insuficiente, y el resultado es la descalificación.

Artículo 5. Clasificación y métodos de Competencia

El sistema de competencia en la etapa nacional será por eliminación sencilla en las respectivas ramas y en función a la cantidad de participantes.

Artículo 6. Duración de la contienda

La duración de la Contienda será de tres Rounds de un minuto y treinta segundos cada uno, con un periodo de descanso de treinta segundos entre Round. En caso de un empate en la puntuación después de finalizado el 3er Round, un 4to Round de un minuto y treinta segundos se llevará a cabo como el Round de Oro, después del periodo de descanso de treinta segundos del 3er Round.

Artículo 7. Pesaje

- El pesaje general de los competidores para el día de la competencia será organizado un día antes de la competencia. El tiempo para el pesaje general será decidido por El Comité Organizador y será informado por El Jefe en la reunión del equipo. La duración del pesaje general será de dos (2) horas como máximo.
- Durante el Pesaje, Los Competidores deben usar ropa interior masculina y Las Competidoras ropa interior femenina y sujetadores.
- El Pesaje se realizará una sola vez.

- Los competidores que rebasen el peso de la división en la que estaban registrados, se pasarán automáticamente a la división superior inmediata.

(Explicación # 1)

Un sitio diferente para el Pesaje deberá ser instalado para Los Competidores masculino y femenino, y el género de Los Oficiales del Pesaje deberá ser del mismo que el de Los Competidores.

(Explicación # 2)

Cambio de división por rebasar el peso:

Cuando un Competidor rebase el peso en el que estaba registrado se registrará en la división inmediata superior quedando esa división desierta y en caso de haber dos competidores de la misma entidad en una gráfica estos se eliminarán entre si y los puntos solo se le otorgaran al competidor que al final quede mejor posicionado en la gráfica.

Artículo 8. Sorteo de gráficas

- La fecha del Sorteo de Gráficas será reglamentada en el boletín del Campeonato. Al finalizar la fecha designada para la registración El CO deberá anunciar la lista de los Participantes inscritos en cada categoría de peso, que para este caso podría ser la página web oficial del CO Los Equipos Participantes serán responsables de confirmar sus entradas antes del Sorteo de las Gráficas.
- Aquellos competidores que hayan sido cambiados de división por no haber dado el pesaje se les enfrentará en la primera ronda con el titular de su misma entidad de esa división y solo se otorgaran puntos al competidor ganador del enfrentamiento.
- El Sorteo de Gráficas podrá ser realizado mediante sorteo computarizado o manual de modo aleatorio. El método y orden del Sorteo de Gráficas será determinado por el Coordinador Técnico Nacional.
- El Estado Sede tendrá derecho en caso de haberlo al primer pase bye

Artículo 9. Procedimiento para la contienda

- **Llamado a los Competidores:**
El nombre de Los Competidores será anunciado desde el Escritorio, llamando Al Atleta tres (3) veces, comenzando treinta minutos antes del inicio del Combate programado. Si un Competidor no se presenta al

Escritorio después del tercer llamado, El Competidor será descalificado, y esta descalificación será anunciada.

- **Inspección Física, de Uniforme y Accesorios:**

Después de ser llamados, Los Competidores se someterán a la inspección física, de vestuario y accesorios, en la Mesa de Inspección designada para Los Revisores nombrados por el Comité Organizador y El Competidor no debe mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material con el cual pudiera causar daño al otro Competidor.

- **Ingreso al Área de Competición:**

Después de la Revisión, El Competidor ingresará al Área con un Entrenador, médico del equipo o un Fisioterapeuta (si lo tiene)

- **Procedimientos Antes de Iniciar y Después de Finalizar el Combate:**

- Antes de iniciar El Combate El Árbitro llamará "Chung, Hong". Ambos Competidores ingresarán al Área de Contienda con su Protector de Cabeza firmemente sujetado bajo su brazo izquierdo. Cuando cualquiera de Los Competidores no esté presente o se presenta sin estar completamente vestido, esto incluye todos los equipos de protección, uniforme, etc. En la Zona de El Entrenador en el momento en que El Árbitro llame "Chung, Hong" Él /Ella será considerado como retirados de la Contienda y El Árbitro deberá declarar al Oponente como El Ganador.
- Los Competidores deberán mirarse entre sí y realizar el saludo en posición de pie a la orden del Árbitro de "Cha-ryeot" (atención) y "Kyeong-rye" (saludo). La posición de saludo será efectuada de forma natural erguida de "Cha-ryeot" doblando la cintura a un ángulo de más de treinta grados (30°), con una inclinación de cabeza de más de cuarenta y cinco grados (45°). Después del saludo, Los Competidores deberán de ponerse su Protector de Cabeza.
- El Árbitro iniciará el Combate con la orden de "Joon-bi" (Listos) y "Shi-jak" (comenzar).
- El Combate en cada Round comenzará con la orden del Árbitro de "Shi-jak" (comenzar)".
- El Combate en cada Round terminará con la declaración de "Keu-man (finalizar)" dada por El Árbitro. Incluso si El Árbitro no ha declarado "Keu-man", el Combate se considerará finalizado cuando el tiempo del reloj haya expirado.

- El Árbitro puede hacer una pausa en el Combate con la declaración de "Kal-yeo" (separarse) y reanudar el Combate con la declaración de "Kye-sok" (continuar). Cuando El Árbitro declare "Kal-yeo", El Cronometrista deberá parar inmediatamente el tiempo del Combate; cuando El Árbitro declare "Kye-sok", El Cronometrista deberá inmediatamente reiniciar el tiempo del Combate.
- Después de finalizar el último Round, El Árbitro dará la orden de "Cha-ryeot" (atención) y "Kyeong-rye" (saludo) seguidamente debe declarar al ganador levantando la mano del lado del Competidor ganador. Después de que se hayan saludado, Los Competidores intercambiarán saludos entre sí "Oponente y Entrenador".
- Retirada de los Competidores.

Artículo 10. Técnicas y Áreas permitidas

• Técnicas Permitidas

- Técnica de puño: Es una técnica de un golpe recto, utilizando la zona de los nudillos del puño fuertemente cerrado.
- Técnica de pie: Técnicas asestadas usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

• Áreas Permitidas

- Tronco: Atacar con el puño y con las técnicas del pie sobre las Áreas cubiertas está permitido. Sin embargo. Tales ataques no serán permitidos sobre las partes de la Columna Vertebral.
- La Cabeza: El Área que está por encima de la clavícula. Únicamente estarán permitidas las técnicas del pie.

Artículo 11. Puntos válidos

• Áreas de puntuación

- Tronco: La zona de color azul o rojo del Protector de Tronco
- Cabeza: La cabeza entera por encima de la línea inferior del protector de cabeza

• Criterios de Punto(s) válidos:

- El punto(s) será otorgado cuando una técnica permitida sea asestada en las Áreas de puntuación del tronco con un nivel adecuado de impacto.

- El punto(s) será otorgado cuando una técnica permitida sea asestada a las Áreas puntuables de la cabeza.
- Si se utiliza PSS, la determinación de la validez de la técnica, es el nivel de impacto y/o del contacto válido en la zona de puntuación que será efectuado por el Sistema de Puntuación Electrónico. Estas valoraciones del PSS no estarán sujetas a Repetición Instantánea de Video.
- El Comité Técnico determinará el nivel de impacto y la sensibilidad requerida del PSS, usando diferentes escalas considerando las categorías de peso, sexo y grupos de edades. En ciertas circunstancias que se estime necesario El Delegado Técnico podrá recalibrar el nivel de impacto.

- **Los puntos válidos son los siguientes:**

- Un (1) punto por un puño válido al Protector del Tronco.
- Dos (2) puntos por una patada válida al Protector de Tronco.
- Cuatro (4) puntos por una patada válida con giro al protector de tronco.
- Tres (3) puntos por una patada válida a la cabeza.
- Cinco (5) puntos por una patada válida con giro a la cabeza.
- Un (1) punto se otorgará por cada "Gam-jeom" dado al oponente.

La puntuación del Combate será la suma de los puntos de los tres Rounds.

- **Invalidación de punto(s):**

Cuando un Competidor registra puntos, con la utilización de Acto(s) Prohibidos:

- Si el Acto Prohibido fue la clave para la obtención del punto(s), El Árbitro declarará la falta por el Acto Prohibido e invalidará el punto(s).
- Sin embargo, si el Acto Prohibido no fue la clave para ganar el punto, El Árbitro puede penalizar el Acto Prohibido, pero no invalidará el punto(s).

Artículo 12. Puntuación y publicación

- La anotación de punto(s) válidos será determinada principalmente mediante el Sistema de Puntuación Electrónica instalada en el protector y el Sistema de Puntuación (PSS). Los puntos conseguidos por el impacto de las técnicas y los puntos adicionales obtenidos por las patadas con giro serán anotados

por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación. Si no son usados los PSS (Protector con el Sistema de Puntuación), toda la puntuación será determinada por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.

- Si no se utilizan PSS para la cabeza y PSS para el tronco, la puntuación para las técnicas de patada a la cabeza Serán anotadas por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.
- El punto adicional determinado por una patada con giro se invalidará si la patada con giro no fue calificada como un punto válido(s) por el PSS.
- En virtud de un ajuste a tres (3) Jueces de esquina, será necesario que dos o más Jueces confirmen para que la Puntuación sea válida.
- En virtud de un ajuste a dos (2) Jueces de esquina, será necesario que los dos Jueces confirmen para que la puntuación sea válida.
- Si un Árbitro percibe que un Competidor es derribado por una patada en la cabeza, y por esto inicia el conteo, pero el ataque no fue registrado por el PSS o Los Jueces, El Árbitro podrá solicitar IVR para tomar la decisión de adjudicar o no la asignación de puntos después del conteo.

Artículo 13. Actos Prohibidos y sanciones

- Las Sanciones serán declaradas por El Árbitro.
- Los actos prohibidos que se describen en el artículo 14 serán penalizados con "Gam-jeom (Faltas de deducción)".
- Un "Gam-jeom" se contabilizaría como Un (1) punto adicional para el competidor oponente.

- **Actos Prohibidos:**

Los siguientes actos están clasificados como actos prohibidos, y un "Gam-jeom" será declarado:

- Cruzar La Línea Límite.
- Caerse.
- Evitar o Retrasar El Combate.
- Agarrar o Empujar Al Oponente.
- Levantar la rodilla para bloquear o/y patear la pierna del oponente para impedir los ataque de patadas del oponente, o levantar la pierna o pateando en el aire durante más de 3 segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del oponente, o patear apuntando por debajo de la cintura.
- Patear Por Debajo De La Cintura.
- Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo".
- Golpear La Cabeza Del Oponente Con La Mano.
- Golea O Atacar Con La Rodilla.

- Atacar Al Oponente Caído.
- Atacar El PSS de tronco con el lado o la planta del pie estando con la rodilla apuntando hacia afuera en posición de clich

Las siguientes malas conductas del competidor o Entrenador:

- No cumplir con las órdenes o las decisiones del Árbitro.
- Comportamiento de protesta inapropiada en contra de las decisiones de Los Funcionarios.
- Intentos inadecuados de perturbar o influenciar en el resultado del Combate.
- Provocar o insultar al oponente o entrenador contrario.
- Medico / Fisioterapeuta u otros Funcionarios del equipo que no esté acreditado se sienta en la posición de los doctores.
- Cualquier otra mala conducta grave o conducta antideportiva de un competidor o entrenador.

Cuando un Entrenador o un competidor cometa excesivas malas conductas o no siga la orden del Árbitro, El Árbitro puede declarar una solicitud de sanción elevando La Tarjeta Amarilla. En este caso, El Consejo de Supervisión de Competición investigará la conducta del Entrenador o competidor y determinará si una sanción es apropiada.

Si un Competidor intencional o repetidamente se rehúsa a cumplir con las Reglas de Competencia o las órdenes del Árbitro, El Árbitro puede finalizar el Combate y declarar al Competidor Oponente ganador.

El Árbitro de la Mesa de Inspección o cualquier Funcionario en El Área de Competición podrá determinar en consulta con El Técnico de los PSS, si un Competidor o Entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del Sensor del PSS (s) y/o alterar inapropiadamente el PSS con el fin de modificar su rendimiento, El Competidor de ser necesario, será descalificado.

Cuando un Competidor recibe diez (10) "Gam-jeom", El Árbitro declarará al Competidor perdedor por sanciones declaradas por el arbitro (PUN).

• **Objetivos en el establecimiento de los Actos Prohibidos y las Sanciones son las siguientes:**

- Para garantizar la seguridad del Competidor.
- Para garantizar una Competencia justa.
- Para fomentar las técnicas apropiadas.

(Explicación #1)

"Gam-jeom"

I. Cruzar La Línea Límite:

Un "Gam-jeom" será declarado cuando un pie de un competidor cruce la línea límite. El "Gam-jeom" no será declarado, si el competidor cruza la línea límite, como resultado de un acto prohibido del oponente.

II. Caerse:

Un "Gam-jeom" será declarado por caer. Sin embargo, si un competidor cae debido a un acto prohibido del oponente; la penalización de "Gam-jeom" no será otorgada al competidor caído, mientras que la sanción si será otorgada al oponente. Si ambos competidores caen como consecuencia de un choque accidental, la penalización no será otorgada.

III. Evitar o Retrasar El Combate:

- Este acto implica un estancamiento, sin intención de atacar. Un competidor que muestre continuamente un estilo de inactividad se le otorgará un "Gam-jeom". Si ambos competidores permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, El Árbitro señalará el comando "Combate". Un "Gam-jeom" será declarado, para ambos competidores si no hay actividad entre Ellos después de 5 segundos de haberse dado la orden; o sobre el competidor que retrocede desde la posición original, después de 5 segundos de haberse dado la orden.
- Girarse de espalda para evitar el ataque del oponente debe ser castigado como lo expresa la falta de un espíritu de juego limpio ya que esto puede causar graves lesiones. La misma sanción también será otorgada por evadir el ataque del oponente por doblarse a un nivel más bajo de la cintura o por agacharse.
- Retroceder en el intercambio técnico sólo para evitar el ataque del oponente o agotar el tiempo, le será otorgado un "Gam-jeom" a este competidor pasivo
- "Fingir lesión" significa exagerar lesión o indicando el dolor en una parte del cuerpo no sujeta al golpe con el propósito de demostrar las acciones del oponente como una infracción, o también exagerando el dolor con el propósito de que el tiempo del combate transcurra. En este caso, Al Árbitro otorgará una sanción de "Gam-jeom". sin embargo, antes de la declaración un "Gam-jeom" por fingir lesión, El Arbitro puede solicitar IVR para clarificar.

- Un “Gam-jeom” también será otorgado al competidor que pida Al Árbitro detener el combate con el fin de ajustarse la posición del equipo de protección.

IV. Agarrar o Empujar Al Oponente:

Esto incluye el agarre de cualquier parte del cuerpo del oponente, uniforme o equipo de protección con las manos. También incluye el acto de agarrar el pie o la pierna o el de enganchar la pierna con el antebrazo.

Por empujar, los siguientes actos serán penalizados:

- Empujar al oponente hacia fuera de la línea límite.
- Empujar al oponente de manera que evite movimientos de patada o de cualquier ejecución normal de movimientos de ataques.

V. Levantar la rodilla para bloquear, o patear la pierna del oponente para impedirle los ataques de patadas, o levantar una pierna o patear en el aire por más de 3 segundos para impedir potenciales movimientos de ataques del oponente, o patear estando apuntando por debajo de la cintura.

VI. Levantar la pierna o cortar el movimiento de una patada no será penalizado únicamente cuando sea seguida por la ejecución de técnicas de patadas en movimientos combinados.

VII. Atacar Por Debajo De La cintura:

Esta acción se aplica por un ataque a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un golpe por debajo de la cintura es causado por el receptor en el transcurso de un intercambio de técnicas, no se dará ninguna penalización. Este artículo también se aplica a las patadas fuertes o acciones de pisotón a cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el propósito de interferir con la técnica del oponente.

VIII. Atacar Al Oponente Después De “Kal-yeo”:

- Atacar después de Kal-yeo requiere que los resultados del ataque tengan un verdadero contacto con el cuerpo del oponente.
- Si la acción de ataque se inició antes del Kal-yeo, el ataque no será penalizado.
- En la revisión de IVR, el momento del Kal-yeo se define en el instante en que El Árbitro completa la señal de Kal-yeo con la mano (con el brazo

totalmente extendido); y el inicio del ataque se define como el momento en que el pie atacante está totalmente fuera del piso.

- Si un ataque después de Kal-yeo no llegó al cuerpo del oponente, pero parece deliberado y malicioso El Árbitro puede penalizarlo como mala conducta con un "Gam-jeom".

VIII. Golpear La Cabeza Del Oponente Con Las Manos:

Este Artículo incluye golpear la cabeza del oponente con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, acciones inevitables derivadas debido a la falta de precaución del oponente tales como bajar excesivamente la cabeza o sin precaución gire el cuerpo, no puede ser penalizado por este artículo.

IX. Embestir o atacar con la rodilla:

Este Artículo se refiere a un cabezazo intencional o de ataque con la rodilla, cuando se está muy cerca del oponente. Sin embargo, contactos con la rodilla que ocurran en las situaciones siguientes no pueden ser penalizadas por este artículo:

- Cuando El oponente se precipita inesperadamente, en el momento en que una patada esté siendo ejecutada.
- Sin darse cuenta, o como resultado de una discrepancia en la distancia de un ataque.

X. Atacar Al Oponente Caído:

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesionar al oponente. El peligro surge por lo siguiente:

- El oponente caído está en un estado de indefensión.
- El impacto de cualquier técnica, que golpea a un competidor caído será mayor, debido a la posición del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia un Oponente caído no están en concordancia con El Espíritu del TKD y como tal no son apropiadas en las competencias de TKD. En este sentido, la penalización deberá ser otorgada por atacar intencionalmente al Oponente caído, independiente del grado de impacto.
- Cuando una mala conducta sea cometida por un competidor o un entrenador durante el período de descanso, El Árbitro puede declarar inmediatamente "Gamjeom" y el "Gam-jeom" será registrado en los resultados del próximo round.

Artículo 14. Round de Oro y decisión de superioridad

- En caso de que El Ganador no pueda ser decidido después del 3er Round, un cuarto Round se llevará a cabo.
- En caso de que un Combate avance a Round de oro, todos los puntos obtenidos durante los tres (3) primeros Rounds serán anulados.
- El Competidor que primero anote dos puntos o cuyo Oponente reciba dos Gam-jeom en el Round adicional será declarado El Ganador.
- En caso de que ningún Competidor haya marcado dos puntos después de la finalización del Round de oro, El Ganador será decidido por Superioridad basados en los siguientes criterios:
 - El competidor que haya recibido un punto por puño en El Round de Oro.
 - Si ninguno de los competidores recibió un punto por un puño o ambos concursantes recibieron un punto por puño cada uno en la ronda dorada, el concursante que logró un mayor número de golpes registrados por El PSS durante la ronda de oro.
 - Si el número de impactos registrados por El PSS está empatado, el competidor que haya ganado más Rounds de los primeros tres rounds
 - Si el número de los rounds ganados está empatado, el competidor que recibió menos números de Gam-jeom durante los cuatro rounds.
 - Si los tres criterios anteriores están empatados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad basado en el contenido del Round de Oro. Si la decisión de superioridad entre El Árbitro y Los Jueces está empatada, El Árbitro decidirá el ganador.

(Explicación # 1)

La Decisión De Superioridad Entre Los Jueces Estará Basada En:

- El dominio técnico de un oponente a través del manejo agresivo del combate.
- El de mayor número de técnicas ejecutadas.
- El que use las técnicas más avanzadas, tanto en dificultad como en complejidad.
- El que exhiba la mejor manera de combatir.

(Explicación #2)

En caso de que un Atleta realice una patada directa a la cabeza exitosa justo antes de la patada al cuerpo del oponente, pero se registró la última patada al cuerpo, El Entrenador del Atleta que realizó la patada directa puede solicitar la Repetición del Video. Si El Jurado de Revisión determina que la patada fue

válida y se realizó antes que la patada al cuerpo, El Árbitro anulará los puntos anotados por patada al cuerpo, después otorgará los puntos de la patada a la cabeza y seguidamente declarará al ganador. quien polpeó con la patada directa a la cabeza.

El Procedimiento Para La Decisión De Superioridad Será La siguiente:

- Antes de los combates, todos Los Oficiales de Arbitraje llevaran La Tarjeta de Superioridad con ellos.
- Cuando un combate tenga que ser decidido por superioridad, El Árbitro declarará "Woo-se-girok
- (Anotación por Superioridad)".
- Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces deberán registrar al ganador dentro de 10 segundos con la cabeza baja, firmando la tarjeta y luego la entregarán Al Árbitro.
- El Árbitro debe recoger todas Las Tarjetas de Superioridad, registrar el resultado final, y seguidamente declarar el ganador.
- Tras la declaración del ganador, El Árbitro entregará en la mano del Registrador las tarjetas y El Registrador enviará las tarjetas al Coordinador Técnico.

Artículo 15. Decisiones

1. Ganar porque El Árbitro Suspende el Combate (RSC).
2. Ganar por Puntuación Final (GPF).
3. Ganar por Diferencia de Punto (GDP).
4. Ganar por Punto de Oro (GPO).
5. Ganar por Superioridad (SUP).
6. Ganar por Abandono (AVAN).
7. Ganar por Descalificación (DSQ).
8. Ganar por Faltas Declaradas por El Árbitro (PUN).
9. Gana Por Descalificación De Conducta Antideportiva (DQB)

(Explicación #1)

El Árbitro Suspende El Combate:

El Árbitro Declara RSC En Las Sigüientes Situaciones:

- Si un competidor ha sido derribado por una técnica legítima del oponente y no pueda reanudar el combate a la cuenta de "Yeo-dul"; o

si El Árbitro determina que el competidor no puede reanudar el combate o independientemente en el transcurso del conteo;

- Si un competidor desatiende la orden del Árbitro por tres veces de continuar el combate;
- Si El Árbitro reconoce la necesidad de parar el combate para proteger la integridad de un competidor.
- Cuando El Médico de La Comisión determine que el combate debe ser detenido por la lesión de un competidor.

(Explicación # 2)

Ganar Por Diferencia De Puntos:

En caso de haber veinte (20) puntos de diferencia entre los dos Atletas en el momento de la finalización del segundo 2^{do} round y/o en cualquier momento durante el tercer 3^{er} round, El Árbitro suspenderá el combate y declarará el ganador por diferencia de puntos. Ganar por diferencia de puntos.

(Explicación # 3)

Gana Por Abandono:

El Ganador es determinado por la retirada del oponente.

- Cuando un competidor se retira del combate debido a una lesión u otras razones.
- Cuando El Entrenador lanza una toalla dentro de la cancha, que significa la pérdida del combate.

(Explicación # 4)

Ganar Por Descalificación:

Este resultado es determinado por el fracaso del competidor en el pesaje o cuando un competidor no se presenta en la mesa del Atleta después del tercer llamado. Las acciones anteriores deberán ser diferenciadas de acuerdo con el motivo de la descalificación:

- En caso de que los atletas después del sorteo no hayan pasado o no demostraron su peso:
El resultado se debe reflejar en la hoja de sorteo y la información debe ser proporcionada a Los Funcionarios Técnicos y a todas las personas pertinentes. Árbitros no serán asignados para este combate.

Los oponentes de Los Atletas que no se pesaron o no demostraron su peso no tendrán que comparecer en El Área de Combate.

- En caso de que un atleta pase el pesaje, pero no se presente en la mesa de llamados del atleta:
El Árbitro asignado y el oponente ingresarán al FOP y esperar en su posición hasta que El Árbitro declare al oponente ganador del combate.

(Explicación # 5)

Ganar por faltas declaradas por el árbitro:

El Árbitro declarará PUN en las siguientes situaciones:

Si un competidor acumula diez (10) "Gam-jeom".

(Explicación # 6)

Ganar por descalificación de una conducta antideportiva DBQ:

El DQB se declarará en las siguientes situaciones:

Cuando un competidor o cualquiera de sus miembros Él/Ella de su equipo se encuentra manipulando el sensor(s) o el sistema de puntuación del PSS

- Cuando un competidor engañe el proceso del pesaje
- Cuando un competidor infrinja Reglas Anti-Dopaje
- Cuando un competidor o entrenador cometa una grave infracción de mala conducta descrita en el artículo 20.3.1 & 20.3.2.
- Todos los resultados del competidor que pierda por DQB le serán cancelados, y el resultado será reasignado al otro competidor que se vea afectado por El DQB.

(Explicación # 7)

Registros De Resultado No válido (IRM):

- Descalificación doble (DDQ)
- Retiro doble (DWR)
- Doble descalificación por comportamiento antideportivo (DDB)

Artículo 16. Derribo

Un Knock-Down será declarado, cuando un ataque legítimo sea asestado y:

- Cuando cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies toquen el suelo debido al poder de la técnica puntuable del Oponente.
- Cuando un Competidor sea tambaleado o no demuestre la intención o capacidad de continuar como resultado de la técnica puntuable del Oponente.

- Cuando El Árbitro juzgue que El Competidor no puede continuar como resultado de haber sido golpeado por una técnica legítima de puntuación.

(Explicación #1)

Derribo:

Esta es la situación en la que un Competidor cae al suelo, es tambaleado o es incapaz de responder adecuadamente a los requerimientos del Combate debido a un golpe. Incluso, en ausencia de estas indicaciones, El Árbitro puede interpretar como derribo, la situación en la que, como resultado del contacto, sería peligroso continuar o cuando exista cualquier duda acerca de la seguridad de un Competidor.

Artículo 17. Procedimiento en caso de derribo

- Cuando un Competidor sea derribado como resultado de un ataque legítimo del Oponente, El Árbitro tomará las siguientes medidas:
 - El Árbitro mantendrá al atacante alejado del competidor derribado con la declaración de "Kal-yeo (Separarse)". El cronometrista detendrá el reloj del combate siguiendo la orden del "Kal-yeo (break)" del Árbitro.
 - El Árbitro deberá primero comprobar el estado del Competidor caído y contar en voz alta desde "Ha-nah (uno)" hasta "Yeol (diez)", con intervalos de un segundo hacia El Competidor caído, haciendo las señales de mano que indican el paso del tiempo.
 - En caso de que El Competidor caído se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el Combate, El Árbitro deberá continuar la cuenta hasta "Yeo-dul (ocho)" para la recuperación del Competidor. El Árbitro deberá seguidamente determinar si El Competidor está recuperado, y de ser así, reanudará el Combate con la declaración de "Kye-sok (Continuar)".
 - Cuando un Competidor que ha sido derribado y no pueda demostrar la voluntad de continuar el Combate a la cuenta de "Yeo-dul (ocho)", El Árbitro anunciará al otro Competidor Ganador por RSC (Arbitro Suspende el Combate).
 - El conteo deberá ser continuado incluso después de finalizado el Round o de expirado el tiempo del Combate.

- En caso de que ambos Competidores estén derribados, El Árbitro deberá seguir contando hasta que uno de Los Competidores no se haya recuperado lo suficiente.
 - En caso de que ambos Competidores estén derribados y ambos Competidores no logren recuperarse a la cuenta de "Yeol (diez)", El Ganador será decidido por el resultado del Combate, antes de haber ocurrido el derribo.
 - Cuando sea juzgado por El Árbitro que un Competidor no puede continuar, El Árbitro puede decidir al Ganador bien sea sin contar o durante el conteo.
- Procedimientos a seguir después del Combate:

Cualquier Competidor que no pudiese continuar el Combate como resultado de una lesión grave, independientemente de cualquier parte del cuerpo, no puede entrar a competir dentro de los cuarenta y cinco (45) días siguientes para juveniles y sesenta (60) para cadetes e infantiles, sin la aprobación del Jefe Médico, después de presentar una certificación del Médico designado por La Federación Nacional pertinente.

(Explicación # 1)

Mantener al atacante alejado:

En este caso El Oponente de pie debe retornar a la respectiva Marca del Competidor. Sin embargo, si El Competidor derribado se encuentra cerca de la Marca del Competidor Oponente, El Oponente deberá esperar en la Línea Límite frente a la silla de Él/Ella su Entrenador.

(Guía para oficial)

El Árbitro debe estar preparado en todo momento, para la aparición repentina de un derribo, o situación en la que El Competidor sea tambaleado, que se caracteriza usualmente por un impacto acompañado de un golpe poderoso.

(Explicación #2)

En caso de que El Competidor derribado se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el Combate:

El propósito principal del conteo es el de proteger al Competidor, incluso si El Competidor desea continuar el Combate antes de que el conteo llegue hasta ocho.

El Árbitro debe contar hasta "Yeo-dul" (Ocho) antes de reanudar el Combate. Contar hasta "Yeo-dul" es obligatorio y no puede ser alterado por El Árbitro.

Cuenta del uno al diez: Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop y Yeol.

(Explicación #3)

El Árbitro debe seguidamente determinar si El Competidor se ha recuperado, y de ser así, reiniciará el Combate con la declaración de "Kye-sok":

El Árbitro deberá determinar la capacidad del Competidor para continuar, mientras Él/Ella cuenta hasta ocho. La confirmación final de la condición del Competidor después de contar ocho es únicamente procedimental y El Árbitro no debe innecesariamente perder tiempo antes de reanudar el Combate.

(Explicación # 4)

Cuando un Competidor que ha sido derribado y no puede expresar la voluntad de reanudar el Combate a la cuenta de "Yeo-dul", El Árbitro deberá anunciar al otro Competidor Ganador por RSC. Después de contar hasta "Yeol":

El Competidor expresará su voluntad de continuar el Combate al expresarlo varias veces y en posición de Combate con los puños cerrados. Si El Competidor no puede demostrar este gesto a la cuenta de "Yeo-dul", El Árbitro debe declarar al otro Competidor Ganador después de contar primero "A-hop" (nueve) y "Yeol" (diez). El expresar la voluntad de continuar después de contar "Yeo-dul", no puede ser considerado válido. Incluso si El Competidor expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de "Yeo-dul", El Árbitro puede seguir contando y podrá declarar por encima del Competidor si Él/Ella determina que El Competidor no puede reanudar el Combate.

(Explicación # 5)

Cuando un Competidor sea derribado por un golpe poderoso, y sus condiciones parecen graves, El Árbitro puede suspender el conteo y llamar para los Primeros Auxilios o hacerlo conjuntamente con el conteo.

(Guías para Oficiar)

- El Árbitro no debe utilizar tiempo adicional confirmando la recuperación del Competidor después de contar hasta "Yeo-dul" como consecuencia de no haber observado las condiciones del Competidor durante la administración del conteo.
- Cuando El Competidor se recupera claramente antes de la cuenta de "Yeo-dul" y expresa la voluntad de continuar y El Árbitro puede percibir claramente las condiciones del Competidor, pero la reanudación se ve impedida por la exigencia de un tratamiento Médico, El Árbitro debe primero reanudar el Combate con la declaración de "Kye-sok" e inmediatamente después declarar "Kal-yeo", "Kye-shi" y luego seguir los procedimientos del Artículo 18.

Artículo 18. Procedimiento para suspender la contienda

- Cuando un Combate sea detenido debido a la lesión de uno o ambos Competidores, El Árbitro deberá tomar las medidas prescritas a continuación. Sin embargo, en una situación que justifica la suspensión del Combate por razones distintas a una lesión, El Árbitro declarará “Shi-gan (tiempo)” y reanudar el Combate declarando “Kye-sok (continuar)”.
- El Árbitro suspenderá el Combate con la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al Crono-metrista suspender el tiempo anunciando “Kye-shi” (suspender).
- El Árbitro le permitirá al Competidor un minuto para recibir los primeros auxilios por El Médico de la Comisión; El Árbitro puede permitir que El Médico del equipo le de tratamiento de los Primeros Auxilios si El Médico de La Comisión no está disponible o si lo estima necesario.
- Si un Competidor lesionado no puede retornar al Combate después de un minuto, El Árbitro declarará al otro Competidor ganador.
- En caso que reanudar el Combate después de un minuto sea imposible, El Competidor causante de la lesión por un Acto Prohibido de ser penalizado con “Gam-jeom” será declarado perdedor.
- En caso de que ambos Competidores estén derribados y no puedan continuar el Combate después de un minuto, El Ganador será decidido sobre los puntos obtenidos antes de ocurridas las lesiones.
- Si El Árbitro determina que el dolor de un Competidor es causado solamente por un golpe El Árbitro deberá declarar “Kal-yeo” y dar la orden de reanudar el Combate con la expresión de “stand-up”. Si El Competidor se niega a continuar el Combate después de que El Árbitro dió la orden de “ponerse de pie” por tres veces, El Árbitro declarará el Combate RSC “Árbitro suspende el Combate”.
- Si El Árbitro determina que un Competidor ha recibido una lesión tales como un hueso roto(s), dislocación, esquinces de tobillo(s), y/o sangrado, El Árbitro deberá permitir que El Competidor reciba tratamiento de los Primeros Auxilios durante un minuto después del “Kye-shi”. El Árbitro puede permitir que El Competidor reciba tratamiento de los Primeros Auxilios, incluso después de dar la orden de “stand-up” si al Competidor se le determina estar lesionado por una de las categorías anteriores.
- Suspensión del Combate debido a una lesión:

- Si El Árbitro determina que un Competidor ha recibido una lesión como: hueso(s) roto, dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, El Árbitro deberá consultar con El Presidente de la Comisión Médica o El Médico asignado por El Presidente.
- Si El Competidor se vuelve a lesionar de la misma manera, El Presidente de la Comisión de Medicina o El Médico asignado por El Presidente de la Comisión podrá decirle Al Árbitro que suspenda el Combate y declare al lesionado perdedor.

(Explicación # 1)

Cuando El Árbitro determina que el Combate no puede continuar debido a una lesión o cualquier otra situación de emergencia, Él/Ella puede tomar las siguientes medidas:

- I. Si la situación es crítica, tales como un Competidor perdiendo el conocimiento o que sufriendo una grave lesión y el tiempo es crucial, los Primeros Auxilios deben primero administrarse e inmediatamente el Combate debe ser finalizado. En este caso, el resultado del Combate será decidido como sigue:
 - El Competidor causante de la lesión será declarado perdedor si el resultado fue por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con "Gam-jeom". - El Competidor incapacitado será declarado perdedor si el resultado fue consecuencia de una acción legal o accidental, de inevitable contacto.
 - Si el resultado no estaba relacionado con el contenido del Combate, El Ganador se decidirá por el resultado de la Contienda antes de la suspensión del Combate. Si la suspensión se produce antes del final del primer Round, el Combate será invalidado.
- II. Si se necesita tratamiento de los Primeros Auxilios para una lesión, El Competidor puede recibir el tratamiento necesario dentro de un minuto después de la declaración de "Kye-shi".
 - Orden para reanudar el Combate: Es la decisión El Árbitro central, después de consultar con El Doctor de la Comisión, de si es o no es posible que El Competidor reanude el Combate. El Árbitro puede en cualquier momento ordenar al Competidor reanudar el Combate dentro del minuto. El Árbitro puede declarar a cualquier Competidor que no cumpla la orden de reanudar el Combate perdedor de la Contienda.
 - Mientras El Competidor está recibiendo tratamiento Médico o está en el proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kye-shi", El Árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo

con intervalos de cinco segundos. Cuando El Competidor no pueda retornar a la Marca del Competidor al final del período de un minuto, los resultados del Combate deben ser declarados.

- Después de la declaración de "Kye-shi", el intervalo de tiempo de un minuto debe ser estrictamente cumplido independientemente de la disponibilidad de la Comisión Médica. Sin embargo, cuando el tratamiento Médico sea requerido, pero El Médico está ausente o tratamiento adicional sea necesario, el tiempo límite de un minuto puede ser suspendido a juicio del Árbitro.

III. Si ambos Competidores se incapacitan y no pueden reanudar el Combate después de un minuto o se presentan condiciones de urgencia, el resultado del Combate se decidirá de acuerdo con los siguientes criterios:

- Si el resultado es por consecuencia de un de un Acto Prohibido de ser penalizado con " Gam-jeom " para un Competidor esa persona será la perdedora.
- Si el resultado no está relacionado con algún Acto Prohibido de ser penalizado con " Gam-jeom ", el resultado de la Contienda será determinado por el resultado del Combate en el momento de la suspensión de la Contienda. Sin embargo, si la suspensión se produce antes de finalizar el primer Round, el Combate será invalidado y El Comité Organizador determinará el momento apropiado para volver a disputar la Contienda. El Competidor que no pueda reanudar el Combate se considerará que se ha retirado de la Contienda.
- Si el resultado es por consecuencia de Actos Prohibidos de ser penalizado con "Gam-jeom" para los dos Competidores, entonces ambos Competidores perderán.

(Explicación # 2)

La situación el cual justifica la suspensión del Combate más allá de los procedimientos establecidos anteriormente deberá ser tratada de la siguiente manera:

- I. Cuando circunstancias incontrolables requieren la suspensión del Combate, El Árbitro suspenderá el Combate y seguirá las instrucciones del Delegado Técnico.
- II. Si el Combate se suspende después de la finalización del segundo Round, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado del Combate en el momento de la suspensión.
- III. Si el Combate es suspendido antes de concluir del segundo Round, un nuevo Combate, en Principio, se llevará a cabo y deberá ser realizado en tres Round.

Artículo 19. Sanciones

Serán aplicadas de conformidad al Anexo Técnico de la disciplina de Taekwondo, al Reglamento General de Participación y al Reglamento Disciplinario y de Sanciones del Sistema Nacional de Competencias.

Artículo 20. Revisión instantánea de video

1. En caso de que haya una objeción al juicio de un Oficial de Arbitraje durante el combate, El Entrenador del equipo puede hacer una solicitud Al Árbitro para una inmediata IVR. El Entrenador sólo puede solicitar IVR por lo siguiente.

I) Penalizaciones contra El Oponente por los casos de:

- Caída
- Cruzar La Línea Límite
- Atacar al Oponente después de "Kal-yeo" o
- Atacar al oponente caído

II) Punto Técnico

III) Cualquier sanción contra su propio competidor

IV) Cualquier mal funcionamiento mecánico o error en la gestión del tiempo

V) Cuando El Árbitro se le olvidó invalidar el (los) punto (s) después de que diera un

"Gam-jeom" por un Acto Prohibido

VI) Identificación incorrecta por El Juez, de un competidor atacante de un puño

2. Cuando un Entrenador apela, El Árbitro se acercará Al Entrenador y le preguntará el motivo de la apelación. Ningún Apelación será admitida para cualquier punto registrado por los ataques del pie o del puño en el tronco o ataques de pie en el tronco o la cabeza cuando se esté usando PSS. En caso de no estar usando Los PSS para la cabeza, El Entrenador puede solicitar IVR por las patadas a la cabeza. El alcance de la solicitud de IVR está limitado únicamente para una acción que haya ocurrido dentro de los cinco (5) segundos entre el momento de la solicitud del Entrenador.

Una vez que El Entrenador eleva la Tarjeta Azul o Roja para una solicitud de IVR, esto será considerado de que El Entrenador Él / Ella ha utilizado el recurso de apelación asignado bajo cualquier circunstancia al menos de que la reunión de Los Jueces satisfaga al Entrenador.

3. El Árbitro solicitará Al Jurado Revisor que revise la Repetición Instantánea del Video. El Jurado Revisor, quien no debe ser de la misma Nacionalidad de uno de los competidores, revisará la reproducción del video.
4. Después de la revisión del IVR, El Jurado Revisor informará Al Árbitro de la decisión final dentro de treinta (30) segundos después de ser recibida la solicitud.
5. Al Entrenador le será asignada una (1) cuota de apelación para solicitar un IVR por cada combate. Sin embargo, basados en el tamaño y nivel de la competencia, El DT puede decidir el número de cuotas de apelación, durante la reunión con Los Jefes de Equipos. Si la apelación es exitosa y la solicitud impugnada es corregida, El Entrenador conservará el derecho de seguir apelando en el combate pertinente.
6. La decisión del Jurado Revisor es definitiva; y futuras apelaciones durante el combate o protestas después del combate no serán aceptadas.
7. En caso de que haya un claro error en la decisión de Los Oficiales de Arbitraje sobre la identificación errónea de un competidor o errores en el sistema de puntuación, cualquiera de Los Jueces Oficiales puede solicitar para revisión y corregir la decisión en cualquier momento durante el combate. Una vez que El Árbitro y los Jueces abandonen El Área de Combate, no será posible que alguien solicite una revisión o para cambiar la decisión.
8. En caso de una apelación exitosa, El Comité Supervisor de Competición podrá investigar el combate al final del día de competencia, y de ser necesario tomará medidas disciplinarias contra Los Oficiales de Arbitraje involucrados.
9. En los últimos diez (10) segundos del 3^{er} round o en cualquier momento durante el round del Round de Oro, cualquiera de Los Jueces puede solicitar agregar o eliminar puntos técnicos cuando un coach no tenga la cuota de apelación.

Artículo 21. Otros asuntos no especificados en las reglas

- Asuntos relacionados con un Combate serán decididos en consenso por Los Oficiales de Arbitraje del Combate pertinente.
- Asuntos no relacionados con un Combate específico durante El Campeonato tales como cuestiones técnicas, asuntos de Competición, etc. serán resueltos por Coordinador Técnico Nacional de la disciplina.

Team 5

Artículo 22. Conformación de equipos

Para conformar un Equipo, cada Entidad debe contar con 5 Atletas como mínimo y un máximo de 7 incluidos los 2 suplentes. Los Atletas deberán numerarse del 1 al 5 (iniciando desde el más liviano al más pesado).

Artículo 23. Duración del combate

Primer Round

Se llevará a cabo con base en el formato de Combate por Equipos Tradicional con una duración CINCO MINUTOS, (1) minuto por Competidor. Esto significa que los atletas deberán competir contra su homólogo del equipo contrario, es decir, (el mismo Atleta numerado) en el orden del más ligero al más pesado.

Segundo y Tercer round

El 2do y 3er Round tendrá una duración de 3 minutos cada uno basado en el formato Tag-team, siempre y cuando un equipo no tenga 40 puntos de superioridad.

La puntuación final de cada equipo, será el total de los puntos anotados por todos los atletas del equipo que se irán acumulando round por round.

Roud de oro

En caso de empate, un Round de Oro se llevará a cabo en el formato Tag-team y el equipo que marque primero TRES puntos, será declarado como El equipo ganador.

Artículo 24. Declaración del ganador

El Equipo que acumule 30 "Gam-jeom" será declarado como perdedor en cualquier momento de la contienda.

El equipo que obtenga una diferencia de 40 puntos será declarado ganador en cualquier momento de la contienda.

Artículo 25. Reemplazos

Reemplazos

El número de reemplazos durante el segundo y tercer round, se admitirá como máximo 10 veces por Round, independientemente del orden y ya no será necesario atacar tres (3) veces como mínimos para su reemplazo.

Artículo 26. Sustitutos

Se permitirá ingresar a los dos suplentes en caso de tenerlos para cada Combate.

- Podrán sustituir a un competidor sólo en caso de lesión. La sustitución por lesión puede ser aprobado tanto por el Comité Organizador.
- En caso de lesión de un competidor durante el combate, la forma de cuatro (4) atletas se puede considerar como un equipo a partir de la segunda ronda y puede seguir compitiendo, sin embargo, 10 puntos serán otorgados al equipo contrario al inicio del primer round.
- En caso de knock Out el equipo deberá continuar con 4 competidores y en este caso no podrá ingresar el sustituto, además 10 puntos se adicionarán como producto de la técnica y el competidor noqueado no podrá seguir participando en la competencia.
- 5.4 Si un equipo se queda sólo con tres competidores, se deberá declarar ganador al otro equipo en cualquier momento de la contienda.
- 5.5 Los cinco (5) deportistas y uno o dos suplentes por cada equipo ingresarán junto con dos (2) entrenadores y un (1) médico o fisiatra si lo tienen.

Artículo 27. Sistema de competencia

Se aplicarán El Sistema de Eliminación Directa

Artículo 28. Procedimiento del combate

- A cada Equipo le serán llamados sus Atletas al Escritorio de Revisión, llamándolo tres veces comenzando treinta (30) minutos antes del Combate programado
- Cada Equipo presentará en orden a Los Competidores para el primer Round con base al peso de cada Atleta (del más liviano al más pesado) al Oficial Técnico responsable designado por el Director Técnico. El número del orden será puesto en el protector de tronco de cada Competidor para su identificación.
- El Arbitro central llamará "Chung, Hong." Ambos Equipos ingresarán al Área de Combate con sus Cascos firmemente sujetos bajo el brazo izquierdo mirándose uno al otro.
- Siguiendo la orden del Árbitro de "Cha-ryeot" y "Kyeong-rye", ambos Equipos deberán hacer el saludo de pie el uno al otro.
- El primer Competidor deberá quedarse en el Área de Combate para el 1er Round, y los otros permanecer en la zona del Entrenador.
- El Combate se iniciará con la orden del Árbitro central "Joon-bi" y "Shi-jak".
- Después de que el Árbitro declare "Keu-man", ambos Equipos ingresaran al Área de Combate con sus cascos firmemente sujetado bajo el brazo izquierdo mirándose uno al otro, y hacer el saludo de pie el uno al otro siguiendo la orden del Árbitro.
- El Árbitro declarará El Ganador levantando su propia mano del lado del Ganador.

Artículo 29. Identificación de la entidad

El escudo de la Entidad se situará 3.5 cm por debajo de la línea del hombro derecho de la prenda superior. El escudo de la entidad deberá tener no más de 10 cm. de alto y no mas de 7 cm. de ancho.

Las siglas de la Entidad, tres o cuatro letras abreviadas de la Entidad, y estará impresa en la parte posterior en negro y centrada a 4 cm de la línea inferior de la prenda superior en el tamaño de 30 cm de ancho x 12 cm de altura. La fuente de las letras estará en negrita "Verdana".

Artículo 30. Junta técnica y sorteo de gráficas

La reunión de delegados de Equipo y la reunión para el Sorteo de Gráficas se llevará a cabo un (1) día antes del inicio de las Competencias, en presencia del Comité Organizador.

El método del Sorteo será decidido por el Coordinador Técnico Nacional.

Artículo 31. Pesaje

El pesaje de todos los Competidores se realizará un día antes del día de la competencia programada.

Durante el Pesaje, Los Competidores deben ser pesados con ropa interior y 100 gramos serán permitidos para compensar.

APENDICE DOBOKS

TEAM 5 DOBOK ROJO Y AZUL Y CINTA POOM

