

# REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO EXPLICAÇÃO E INTERPRETAÇÃO



**A VERSÃO EM INGLÊS PREVALECE EM CASO DE DÚVIDA**



**EM VIGOR A PARTIR DE 1 DE JANEIRO DE 2015**

Milton Iwama - Coordenador Nacional de Arbitragem  
Nelson Myamoto - Coordenador Nacional de Arbitragem  
Dinamar Teixeira - Coordenadora Nacional de Arbitragem  
Tradução e revisão : Diego Lins - Arbitro Internacional WTF

Criado: 28 de maio de 1973

Alterado: 1º de outubro de 1977

Alterado: 23 de fevereiro de 1982

Alterado: 19 de outubro de 1983

Alterado: 1º de junho de 1986

Alterado: 7 de outubro de 1989

Alterado: 28 de outubro de 1991

Alterado: 17 de agosto de 1993

Alterado: 18 de novembro de 1997

Alterado: 31 de outubro de 2001

Alterado: 23 de setembro de 2003

Alterado: 12 de abril de 2005

Alterado: 13 de fevereiro de 2009

Alterado: 02 de março de 2010

Alterado: 07 de outubro de 2010

Alterado: 30 de Abril de 2011

Alterado: 4 de outubro de 2011

Alterado: 03 de abril de 2012

Alterado: 26 de dezembro de 2012

Alterado: 14 de julho de 2013

Alterado: 19 de março de 2014

Alterado: 30 de outubro de 2014

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 13 - 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 - Oficiais Técnicos

Artigo 21 - Revisão Imediata de Vídeo

Artigo 22 - Para – Taekwondo

Artigo 23 - Taekwondo para Deficientes Auditivos

Artigo 24 - Sanções

Artigo 25 - Assuntos não Especificados nas Regras

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO**

### **ARTIGO 1 – Propósito**

1. O objetivo das regras de competição é prever regras padronizadas para todos os níveis de campeonatos organizados e / ou promovida pela Federação Mundial de Taekwondo, Uniões Continentais WTF, e / ou Associações Nacionais Membros WTF; as Regras de Competição se destinam a assegurar que todas as questões relativas às competições sejam conduzidas de forma justa e ordenada.

(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 2 – APLICAÇÃO**

1. As regras de competição devem ser aplicadas em todas as competições a serem promovidas e/ou organizadas pela WTF, cada União Continental e Associações Nacionais. No entanto, qualquer Associação Nacional que desejem modificar alguns ou qualquer parte das regras de competição deve primeiro obter a aprovação prévia da WTF. No caso de uma união continental e / ou por uma Associação Nacional violar o Regulamento de Competição da WTF, sem aprovação prévia da WTF, a WTF pode exercer seu poder de reprovar ou revogar o torneio internacional em pauta. Além disso, o WTF pode tomar novas medidas disciplinares pertinentes à União Continental ou Associação Nacional.

2. Todos campeonatos promovidos, organizados ou sancionados pela WTF deverão observar o Estatuto WTF , o Estatuto Social da Resolução de Conflitos e Ação Disciplinar, e todas as outras regras e regulamentos pertinentes.

3. Todos os campeonatos promovidos, organizados ou sancionados pela WTF devem respeitar o Código Médico WTF e as Regras Anti-Doping 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. A WTF pode usar as regras de competição modificadas em seus campeonatos com a decisão do Delegado Técnico, após a aprovação do Presidente.

### **ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO**

1. A área de competição deve ter uma superfície plana sem qualquer projeção de obstrução, e ser coberto com um tapete elástico e não escorregadio. A Área de competição pode também ser instalada numa plataforma de 0,6-1m elevada a partir da base, se necessário. A parte exterior da linha limite deve ser sujeito a um ângulo de menos de 30 graus, para a segurança dos competidores. Uma das seguintes formas pode ser usada para Área de Competição.

### 1.1. Forma quadrada.

A área de competição é composta por uma Área de Combate e uma Área de Segurança. A Área de Combate em forma quadrada será 8m x 8m. Ao redor da Área de Combate, aproximadamente equidistante de todos os lados, deve ser Área de Segurança. O tamanho da Área de Competição (que envolve a área de combate e da área de segurança) não deverá ser menor do que 10m x 10m e não maior do que 12m x 12m. Se a Área de Competição está em uma plataforma, a Área de Segurança pode ser aumentada conforme necessário para garantir a segurança dos competidores. A Área de Competição e a Área de Segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual Técnico da competição relevante.

### 1.2. Forma Octogonal.

A área de Competição é composta por uma Área de Combate e uma Área de Segurança. A área de Competição deve ser quadrada e o tamanho não deve ser menor do que 10mx10m e não maior do que 12mX12m. No centro da Área de Competição estará a Área de Combate em forma octogonal. A Área de Combate terá de cerca de 8m de diâmetro, e cada lado do octógono terá um comprimento de cerca de 3,3 m. Entre a linha exterior da Área de Competição e da Linha Limite da Área de Competição é a Área de Segurança. A Área de Competição e a Área de Segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual Técnico da competição relevante.

## 2. Indicação de posições.

2.1. A linha exterior da Área de Combate deve ser chamado como Linha (s) Limite e a linha exterior da Área de Competição deve ser chamado como Linha (s) Exterior.

2.2 A linha em frente adjacente à mesa do Registrador será chamada Linha Exterior # 1, e no sentido horário a partir da Linha Exterior # 1, as outras linhas serão chamados Linha Exterior # 2, # 3 e # 4. A Linha Limite adjacente à Linha Exterior # 1 será chamada Linha Limite # 1 e no sentido horário a partir de Linha Limite # 1, as outras linhas serão chamados Linhas Limites # 2, # 3 e # 4. Em caso de Área de Combate em forma octogonal, A Linha Limite adjacente à Linha Exterior # 1 será chamada Linha Limite # 1 e no sentido horário a partir de Linha Limite #1, as outras linhas serão chamados de Linhas Limite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 e # 8.

2.3. Posições de Árbitro e dos Competidores no início e no final do combate: A posição dos competidores será nos dois pontos opostos, 1m a partir do ponto central da Área de Competição paralela à Linha Exterior # 1. O Árbitro deve ser posicionado em um ponto 1,5 m do centro da área de combate para a Linha Exterior # 3.

2.4. Posições dos Juizes: A posição do juiz 1 deve estar localizada em um ponto 0,5m a partir do vértice da linha exterior # 1 e # 2. A posição do segundo juiz deve estar localizada em um ponto 0,5 m para fora do centro da Linha Exterior # 3. A posição do terceiro juiz deve ser localizada em um ponto 0,5 m a partir do vértice da Linha Exterior # 1 e # 4. No caso de dois juizes o ajuste da posição do primeiro juiz deve estar localizado em um ponto 0,5 m do centro da Linha Exterior # 3 e do segundo juiz deve ser localizado em um ponto 0,5 m do centro da Linha Exterior #1. O posicionamento dos juizes pode ser alterado para facilitar a mídia de radiodifusão e / ou apresentação de esportes.

2.5. Posição do gravador e do Video Replay: a posição do gravador e do Video Replay deve estar localizada em um ponto a 2m a partir da linha exterior # 1. Posição do gravador pode ser alterada para atender a necessidade do local e requisitos de transmissão de mídia e / ou apresentação de esportes.

2.6. Posições dos Treinadores: A posição dos treinadores deve ser marcada em um ponto a 1m ou mais a partir do ponto central da linha exterior do lado de cada competidor. Posição dos treinadores pode ser alterada para atender a necessidade do local e requisitos de transmissão de mídia e / ou apresentação de esportes.

2.7. Posição da Mesa de Inspeção: A posição do Secretário de Inspeção deve ser perto da entrada da área de competição para inspeção de equipamentos de proteção dos competidores.

(Explicação 1).

Piso elástico: O grau de elasticidade e deslize do piso deve ser aprovado pela WTF antes do início da competição.

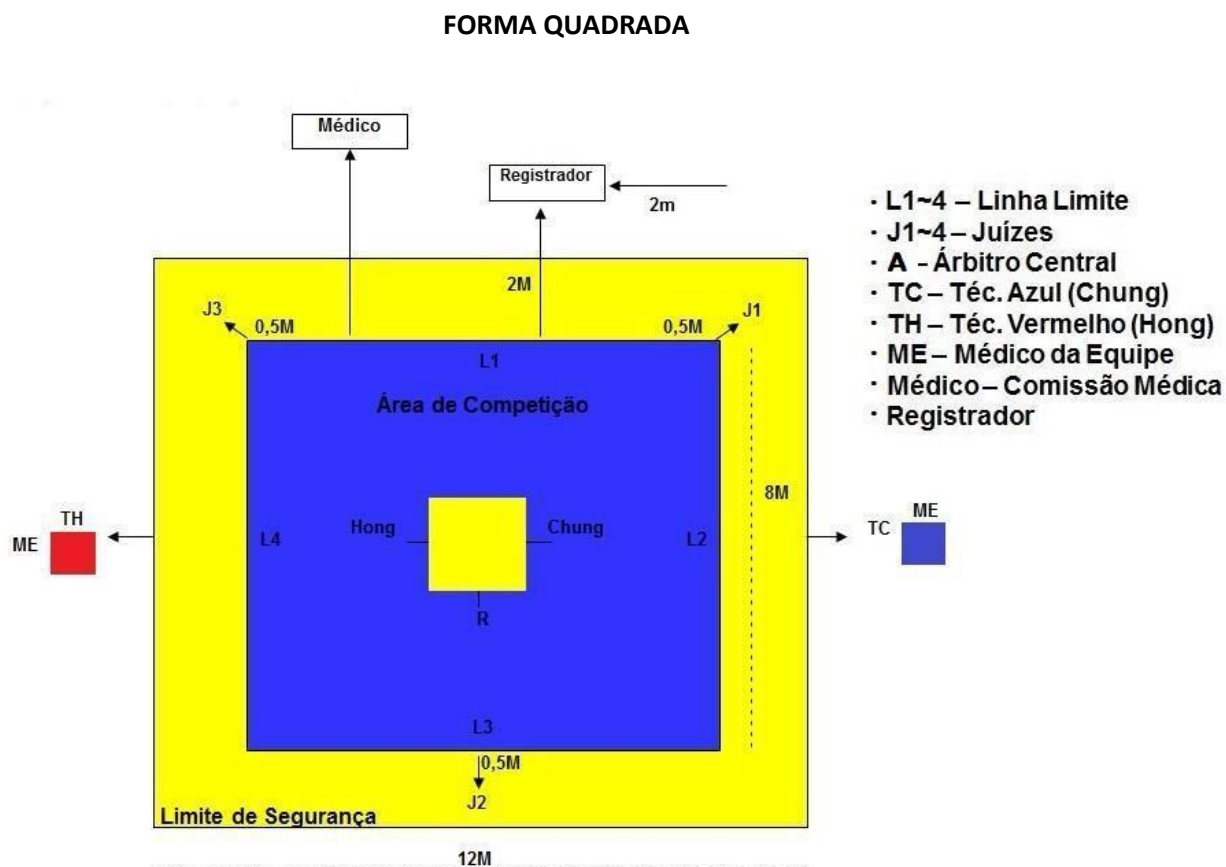
(Explicação 2)

Cor: O esquema de cores da superfície do piso deve evitar dar um reflexo forte, ou cansar a visão do espectador ou do competidor. O esquema de cores também deve ser apropriado ao equipamento do competidor, uniforme e da superfície da área de combate.

(Explicação 3)

Mesa de Inspeção: Na mesa de inspeção, o inspetor verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WTF e encaixar no competidor corretamente. No caso de serem considerados inadequados, o competidor é solicitado a trocar o equipamento de proteção.

**Diagrama 1 - Área de Competição de Taekwondo**



## FORMA OCTOGONAL

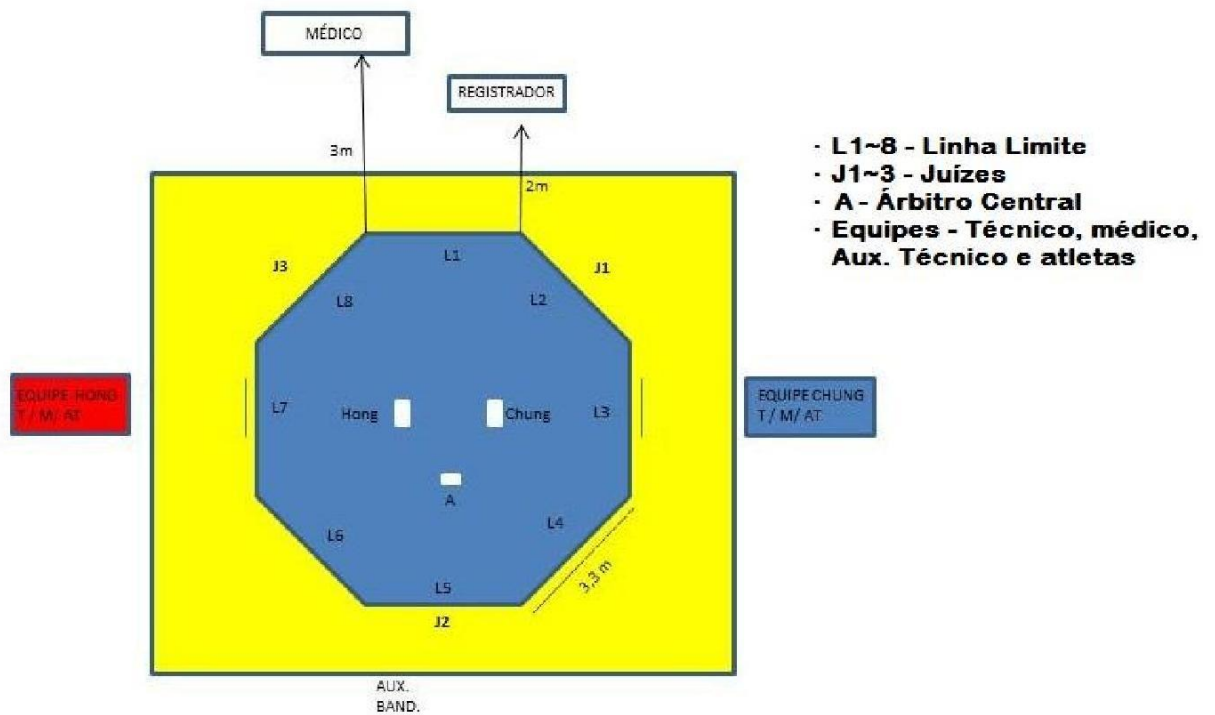
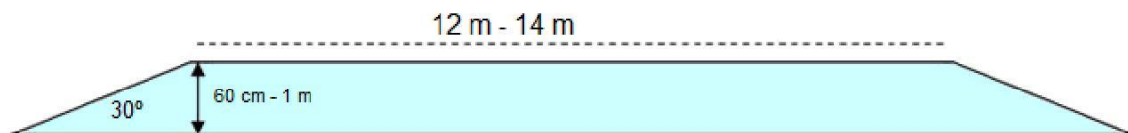


Diagrama 2 - Plataforma de Competição



### ARTIGO 4 – COMPETIDORES

1. Qualificação dos competidores.

1.1. Ser possuidor de nacionalidade da equipe participante.

1.2. Recomendado pela Associação Nacional de Taekwondo.

1.3. Possuir o certificado de Dan/Poom emitido pela KUKKIWON ou WTF.

1.4. Titular da Licença Global de Atleta WTF (GAL).

1.5. Participantes deverão ter pelo menos 17 anos de idade no ano da realização do torneio (15-17 anos de idade para Campeonatos categoria Junior de Taekwondo e 12-14 anos para Campeonatos categoria Cadete). As idades para Jogos Olímpicos da Juventude pode ser diferente dependendo da decisão do COI.

(Interpretação)

A idade limite para os Campeonatos categoria Junior é baseada no ano, e não na data, em que os campeonatos são realizados. Por exemplo, se o campeonato se realizar em 11 de Junho de 2013, os competidores nascidos entre 1 de janeiro de 1996 e 31 de dezembro de 1998, estão aptos a participar.

2. Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção.

2.1. Nas competições listadas no Calendário de Eventos WTF, o uniforme do competidor e todos os equipamentos de competição tais como: coletes, PSS, Sistema de Vídeo Replay e equipamentos de proteção devem ser aprovados pela WTF, sem exceções.

2.2. Um competidor deve usar protetor de tronco aprovado pela WTF, protetor genital, antebraço, caneleira, protetor de mão, meias de detecção (no caso de usar PSS) e estar equipados com um protetor de boca antes de entrar na área de combate. O protetor de cabeça deverá estar debaixo do braço esquerdo ao entrar na área de competição e deve ser colocado sobre a cabeça após o comando do árbitro antes do início da competição

2.3. O protetor genital, antebraço e caneleira deverão ser usados sob o uniforme de Taekwondo. O participante deverá trazer o equipamento de proteção aprovado pela WTF, bem como luvas e protetor bucal, para seu uso pessoal. A utilização de qualquer item na cabeça que não seja o protetor de cabeça, não deve ser permitida. Qualquer item religioso deve ser usado sob o protetor de cabeça e dentro do Dobok e não deve causar dano ou impedir o competidor adversário.

2.4. Especificações sobre os uniformes de Taekwondo (Dobok), equipamentos de proteção, e todos os outros equipamentos devem ser estabelecidas separadamente.

2.5. Responsabilidades do comitê organizador para equipamentos de competição

2.5.1. A Comissão Organizadora do Campeonato promovido pela WTF será responsável pela disponibilização do seguinte equipamento reconhecido WTF para o uso nos campeonatos, assumindo as despesas de todos os materiais relacionados, equipamentos e técnicos responsáveis pela instalação e operação.

- PSS e seus respectivos itens e equipamentos – a escolha da empresa do PSS será decidida pela WTF.
- Piso
- Capacetes
- Outros equipamentos de proteção como reserva (meias sensoras, protetores de mão, caneleiras, protetores de antebraço, coquilhas e uniformes).
- Sistema de revisão imediata de vídeo (IVR) e seu equipamento correspondente, incluindo, mas não limitado a câmeras (mínimo de 3 câmaras por área e 4 câmaras mínimas, incluindo uma câmera aérea para as semifinais e final); Quando a transmissão estiver disponível, a imagem de transmissão deve ser disponibilizados na mesa de vídeo replay para fins de revisão.
- Tela jumbo (para visualização do progresso do combate) dentro do local da competição.



- Placares para espectadores (para exibição de tela de vídeo replay instantâneo; mínimo 12).
- Painéis na quadra de luta (para exibição de pontuação; mínimo 4 por área).
- Outro equipamento de competição não prescrito neste artigo, se houver, deve ser descrito no Manual Técnico da WTF.

2.5.2. A Comissão Organizadora do Campeonato promovido pela WTF será responsável pela disponibilização dos seguintes equipamentos e materiais, no local de treinamento assumindo as despesas.

- PSS e seus respectivos itens e equipamentos.
- Pisos.
- Itens de primeiros-socorros.
- Gelo.

2.5.3. É de responsabilidade do Comitê Organizador de obter a aprovação da WTF do número de equipamento a ser disponibilizado.

### 3. Teste Anti-Doping.

3.1. Nos eventos promovidos ou sancionados pela WTF, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na lei antidoping da WTF, é proibido. O código da Agência Mundial Anti-doping (WADA) para doping será aplicada para as competições de Taekwondo nos Jogos Olímpicos e em outras competições esportivas.

3.2. 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.

3.3. O comitê de organização deve ser responsável pela aplicação desse teste antidoping.

3.4. Os detalhes da regularização do exame antidoping da WTF devem ser decretados como parte da regra.

(Explicação 1)

Possuidor da nacionalidade da equipe participante:

Quando um competidor é um representante de uma equipe nacional, a sua nacionalidade é decidida pela cidadania do país que ele/ela está representando, deve ser apresentado antes do pedido de participação. Verificação da cidadania é feito através da inspeção do passaporte.

No caso de dupla nacionalidade do competidor ele decidirá por qual equipe ele irá competir. No entanto, depois de ter representado um país nos Jogos Olímpicos, torneios de Qualificação para os Jogos Olímpicos, jogos continentais ou regionais, campeonatos mundiais ou regionais promovidos ou reconhecidos pela WTF, ele não pode representar outro país, a menos que tenha passado três anos desde a última competição. Este prazo poderá ser reduzido ou mesmo cancelado mediante acordo entre a WTF e os Comitês Olímpicos Nacionais. A WTF pode adotar medidas disciplinares a qualquer momento contra o atleta e sua Associação Nacional caso viole este artigo.

No caso de um atleta com 16 anos ou menos, este artigo não será aplicado a menos que haja um apelo de qualquer um dos dois países. Em caso de litígio, o WTF fará a avaliação e tomará uma decisão final. Após a decisão, nenhum outro recurso deve ser aceitável.

(Explicação 2)

Competidor representante da Associação Nacional: Cada Federação Nacional é responsável pelo controle de não-gravidez e gênero, e devem assegurar que todos os membros da equipe fizeram exames médicos que mostrem ter saúde e aptidão suficiente para participar. Também assumirá responsabilidades totais para acidentes e seguro de saúde, bem como a responsabilidade civil para os seus atletas e oficiais durante os campeonatos promovidos pela WTF.

(Explicação 3)

A cor do protetor bucal é limitada ao branco ou transparente. No entanto, a obrigação de usar o protetor pode ser dispensada mediante a apresentação do diagnóstico do médico, indicando que a utilização do protetor pode causar dano ao competidor.

(Explicação 4)

Capacetes: Não será permitido o uso de capacetes que não sejam da cor azul ou vermelho.

(Explicação 5)

Sistema de Revisão Imediata de Vídeo: É de responsabilidade do Comitê Organizador garantir obtenção dos vídeos de transmissão que serão fornecidos para revisão imediata de vídeo replay para os jogos solicitados pela WTF.

(Explicação 6)

Bandagem: o uso de bandagem nos pés nas mãos será rigorosamente verificado durante o processo de inspeção atleta. O inspetor pode solicitar a aprovação da Comissão Médica para uma bandagem excessiva.

## ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO

1. Os pesos são divididos entre masculino e feminino, e classificados basicamente da seguinte maneira:

<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
Até 54kg	Até 46kg
Acima de 54kg a 58kg	Acima de 46kg a 49kg
Acima de 58kg a 63kg	Acima de 49kg a 53kg
Acima de 63kg a 68kg	Acima de 53kg a 57kg
Acima de 68kg a 74kg	Acima de 57kg a 62kg
Acima de 74kg a 80kg	Acima de 62kg a 67kg
Acima de 80kg a 87kg	Acima de 67kg a 73kg
Acima de 87kg	Acima de 73kg

2. A divisão de pesos para os Jogos Olímpicos está classificada da seguinte forma:

<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
Até 58kg	Até 49kg
Acima de 58kg a 68kg	Acima de 49kg a 57kg
Acima de 68kg a 80kg	Acima de 57kg a 67kg
Acima de 80kg	Acima de 67kg

3. A divisão de pesos para os Campeonatos Mundiais Júnior está classificada da seguinte forma:

<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
Até 45kg	Até 42kg
Acima de 45kg a 48kg	Acima de 42kg a 44kg
Acima de 48kg a 51kg	Acima de 44kg a 46kg
Acima de 51kg a 55kg	Acima de 46kg a 49kg
Acima de 55kg a 59kg	Acima de 49kg a 52kg
Acima de 59kg a 63kg	Acima de 52kg a 55kg
Acima de 63kg a 68kg	Acima de 55kg a 59kg
Acima de 68kg a 73kg	Acima de 59kg a 63kg
Acima de 73kg a 78kg	Acima de 63kg a 68kg
Acima de 78kg	Acima de 68kg

4. A divisão de pesos para os Jogos Olímpicos da Juventude está classificada da seguinte forma:

<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
Até 48kg	Até 44kg
Acima de 48kg a 55kg	Acima de 44kg a 49kg
Acima de 55kg a 63kg	Acima de 49kg a 55kg
Acima de 63kg a 73kg	Acima de 55kg a 63kg
Acima de 73kg	Acima de 63kg

5. A divisão de pesos para os Campeonatos Mundiais Cadete está classificada da seguinte forma:

<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
Até 33kg	Até 29kg
Acima de 33kg a 37kg	Acima de 29kg a 33kg
Acima de 37kg a 41kg	Acima de 33kg a 37kg
Acima de 41kg a 45kg	Acima de 37kg a 41kg
Acima de 45kg a 49kg	Acima de 41kg a 44kg
Acima de 49kg a 53kg	Acima de 44kg a 47kg
Acima de 53kg a 57kg	Acima de 47kg a 51kg
Acima de 57kg a 61kg	Acima de 51kg a 55kg
Acima de 61kg a 65kg	Acima de 55kg a 59kg
Acima de 65kg	Acima de 59kg

(Explicação 1)

Menos de: O peso limite é definido pelo critério de uma casa decimal além do limite. Exemplo: não superior a 50 kg é estabelecido como até 50,0 kg, com 50,1 kg ter ultrapassado o limite, o que resulta em desclassificação.

(Explicação 2)

Acima de: na categoria mais de 50,0 kg, é considerado se a leitura for de 50,1 kg, sendo 50,0 kg considerado insuficiente, resultando em desclassificação.

## **ARTIGO 6 – 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. Competição Equipe: O método e as divisões de peso de competição por equipes serão estipulados nos Procedimentos permanentes para Copa do Mundo de Taekwondo por Equipes WTF.

2. Os sistemas de competição estão divididos da seguinte maneira:

2.1. Sistema de Torneio por eliminatória simples.

2.2. Sistema Robin Round (todos contra todos).

3. A competição de Taekwondo nos Jogos Olímpicos deve ser feita no sistema de competição individual entre os competidores. Combinando o sistema de eliminação simples e repescagem.

4. Todas as competições de nível internacional reconhecidas pela WTF devem ser realizadas com a participação de no mínimo 04 (quatro) países e com não menos que quatro competidores participantes em cada categoria de peso. Nenhuma categoria de peso com menos de quatro competidores participantes poderá ser reconhecida no resultado oficial.

5 O Grand Prix Mundial será organizados com base no Procedimento Permanente mais recente do WTF Taekwondo World Grand Prix Series.

(Interpretação)

1. No sistema de Torneio a competição é individual. No entanto o resultado por equipes pode ser determinado pela soma de pontos dos resultados individuais de acordo com o método de pontuação adotado.

\* 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.

No caso de mais de duas equipes empatarem, a colocação será decidida por: 1) número de medalha de ouro, prata e bronze obtido pela equipe nesta 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 por equipe serão determinados pelo desempenho individual da equipe.

(Explicação 1)

Consolidação das categorias de peso: O método de consolidação deverá seguir as categorias Olímpicas.

(Interpretação)

3. O Campeonato Mundial por Equipes será organizado com base no Procedimento Permanente mais recente do World Cup Team Championships.

#### **ARTIGO 7 – DURAÇÃO DO COMBATE**

1. 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 3º(terceiro) round, um 4º(quarto) round de dois minutos será realizado como tempo extra, utilizando o sistema de morte súbita (golden point) . Esse round será realizado um minuto após o término do 3º(terceiro) round.

2. A duração de cada round pode ser ajustada para 03 rounds de 01 minuto, 03 rounds de 01 minuto e 30 segundos, ou 02 rounds de 02 minutos por decisão do Delegado Técnico da Competição pertinente.

#### **ARTIGO 8 – SORTEIO DAS CHAVES**

1. A data do sorteio será estabelecida próxima aos campeonatos. No final da data de registro indicada, o Comitê Olímpico deverá anunciar a lista de competidores inscritos em cada categoria de peso no site oficial do Comitê Olímpico / WTF conforme o caso. As equipes participantes são responsáveis por confirmar suas inscrições antes do sorteio.

2. O sorteio deve ser conduzido de forma aleatória por computador ou manualmente. O método e ordem de sorteio serão determinados pelo Delegado Técnico.

3. Um certo número de competidores deverão ser gerados com base no Ranking WTF. O número de competidores gerados será estabelecido nos Procedimentos Permanentes dos campeonatos ou próximos aos campeonatos. Em campeonatos continentais e eventos WTF G2 um mínimo de 8 lutas deverão ser geradas.

#### **ARTIGO 9 – PESAGEM**

1. A pesagem dos competidores do dia da competição deve ser finalizada no dia anterior da mesma.

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 deve ser feita uma vez, entretanto, uma pesagem a mais é garantida até o limite de tempo para o competidor que não se qualificar na primeira vez.

4. Para não ser desclassificado durante a pesagem oficial, uma balança, igual a oficial, deve ser providenciada no local da acomodação do competidor ou na arena para a pré-pesagem.

(Explicação 1)

Os competidores no dia da competição:

Serão definidos os inscritos para a competição, os competidores listados para a mesma no dia marcado pela Comissão Organizadora ou pela WTF.

No dia anterior a competição:

O horário da pesagem deve ser decidido pelo Comitê Organizador, e anunciado 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 os competidores masculinos e femininos. O gênero dos oficiais da pesagem deve ser o mesmo dos competidores.

(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 do mesmo modelo e igualmente calibrada como as balanças oficiais, e estes dados devem ser verificados antes da competição pelo comitê organizador.

## **ARTIGO 10 – PROCEDIMENTO DO COMBATE**

### 1. Chamada dos competidores

O nome dos competidores serão anunciados 3 (três) vezes na Mesa de Chamada dos Atletas, sendo a primeira chamada com 30 (trinta) minutos antes do início previsto do combate. Se um competidor não se apresentar à Mesa após a terceira chamada, o competidor será desclassificado, e essa desqualificação deve ser anunciada..

### 2. Inspeção das condições físicas, do uniforme e dos protetores do atleta.

Após ser chamado, o competidor deve submeter-se a uma inspeção física, do uniforme e dos protetores junto à mesa de inspeção 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 deverá dirigir-se à “área do técnico” com o técnico e o médico/ fisioterapeuta da equipe (se tiver).

### 4. Procedimento para iniciar e terminar o combate.

4.1. Antes do início do combate, o árbitro central fará a chamada de "Chung, Hong" Ambos os competidores entrarão na área de competição com os seus capacetes firmemente debaixo do seu braço esquerdo. Quando um competidor não estiver presente ou presente sem estar totalmente vestido, incluindo todos os equipamentos de proteção, uniformes, etc., na zona do técnico quando o árbitro chama "Chung, Hong", ele/ela deve ser considerado como desistente do combate e o árbitro deve declarar o oponente como vencedor.

4.2. Os competidores devem olhar um para o outro e se cumprimentarem ao comando do árbitro “CHA-RYEOT” (atenção) e “KYEONG-RYE” (cumprimentar). O cumprimento deve ser feito de modo natural ficando na postura de Charyeot curvando o corpo a um ângulo de mais de 30 graus, a cabeça inclinada a um ângulo de 45 graus. Após o cumprimento os atletas devem colocar seus protetores de cabeça.

4.3. O árbitro deve começar o combate pelo comando "JOON-BI" (preparar) e "SHI-JAK" (começar).

4.4. Os atletas deverão iniciar o combate em cada round com a declaração de "SHIJAK" do árbitro central.

4.5. O combate em cada round termina com a declaração de "Keu-man (stop)" pelo árbitro. Mesmo que o árbitro não declare "Keu-man", o combate deve ser considerado como tendo terminado quando o relógio zerar.

4.6. O árbitro pode pausar um combate, declarando "Kal-yeo" (separar) e retomar a luta pelo comando de "Kye-sok" (continuar). Quando o árbitro declara: "Kal-yeo" o registrador deve parar imediatamente o tempo de luta; quando o árbitro declara "Kyesok" o registrador deve reiniciar imediatamente o tempo de luta.

4.7. Após o final do último round, o árbitro deve declarar o vencedor erguendo sua mão para o lado do vencedor. Os competidores devem se cumprimentar após a declaração do árbitro do vencedor.

4.8. Os competidores se retiram.

5. Procedimento de combate em competição por equipes.

5.1. 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.

5.2. Procedimentos antes do começo e depois do final do combate devem ser conduzidos conforme o item 4 deste artigo.

5.3. Ambas as equipes devem deixar a área de combate e aguardar numa área designada para cada competidor.

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

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

(Explicação 1)

Médico e Fisioterapeuta da Equipe

No momento da apresentação de entrada para os membros da equipe, cópias dos certificados relevantes e adequados de médico ou fisioterapeuta da equipe, escrito em Inglês, deverá ser anexado. Após a verificação, os cartões de credenciamento especial serão emitidos aos médicos da equipe ou fisioterapeutas. Somente aqueles que tenham obtido credenciamento devem ser autorizados a proceder à área de competição com o treinador.

(Orientação ao árbitro)

No caso de utilização do PSS, o árbitro deve verificar se o sistema de sensores PSS e meias sensoras usadas por ambos os atletas estão funcionando corretamente. Este procedimento, entretanto, pode ser descumprido para diminuir o tempo da competição.



## **ARTIGO 11 – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS**

### 1. Técnicas permitidas

1.1. Técnica de punho (soco): Uma técnica de soco em linha reta usando a parte da junta dos nós dos dedos de um punho cerrado..

1.2. Técnica de pé: aplicar golpes usando as partes do pé abaixo do osso do tornozelo. 2. Áreas permitidas

2.1. Tórax: ataques com técnicas de mãos e pés nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região da coluna vertebral.

2.2. Cabeça: toda a área acima da clavícula. Somente técnicas de pé são permitidas.

## **ARTIGO 12 – PONTOS VÁLIDOS**

### 1. Áreas legais para pontuação:

1.1. Tronco: a área azul ou vermelha do protetor de tórax.

1.2. Cabeça: Toda a cabeça acima da linha inferior do protetor de cabeça.

### 2. Critérios para pontos válidos:

2.1. Ponto (s) será atribuído quando uma técnica permitida é desferida nas áreas de pontuação do tronco com um nível adequado de impacto.

2.2. Ponto (s) será atribuído quando uma técnica permitida é desferida nas áreas de pontuação da cabeça.

2.3. No caso de uso do PSS, a determinação da validade da técnica, o nível de impacto e / ou contato válido na a área de pontuação será feita pelo sistema de pontuação eletrônico. Estas determinações do PSS não deverão estar sujeitas a Revisão Imediata de Vídeo.

2.4 O Comitê Técnico da WTF determinará o nível exigido de impacto e a sensibilidade do PSS, usando diferentes escalas em consideração a categoria de peso, sexo e grupos de idade. Em determinadas circunstâncias, se considerado necessário, o Delegado Técnico pode recalibrar o nível do impacto deste.

### 3. Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:

3.1. Um (1) ponto para golpe válido no protetor de tórax.

3.2. Três (3) pontos para chutes válidos com giro no tronco.

3.3. Três (3) pontos para chutes válidos na cabeça.

3.4. Quatro (4) pontos para chutes válidos com giro na cabeça.

3.5. Um (1) ponto atribuído para cada dois KYONG-GO ou cada um GAM-JEON dado ao competidor oponente.

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

5. Invalidação dos pontos: Quando um competidor registra pontos ao usar ato proibido (s):

5.1. Se o ato proibido foi fundamental para a obtenção do ponto (s), o árbitro deve declarar a penalidade para o ato proibido e invalidar do ponto (s).

5.2. No entanto, se o ato proibido não foi fundamental para obter o ponto, o juiz pode penalizar o ato proibido, mas não invalida o ponto (s).

### **ARTIGO 13 – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO**

1. Marcação de ponto (s) válido será determinada utilizando principalmente o sistema de pontuação eletrônico instalado no PSS. Pontos atribuídos para as técnicas de soco e pontos adicionais concedidos por chutes com giro devem ser marcados pelos juízes que usam dispositivos de pontuação manuais. Se PSS (Protector & Scoring System) não é usado, toda marcação de ponto será determinada pelos juízes que usam dispositivos de pontuação manuais..

2. Se o PSS para a cabeça não é usado com PSS para o tronco, a marcação de pontos com técnicas de chute na cabeça é feita pelos juízes, utilizando os dispositivos de pontuação manuais.

3. O ponto adicional dado por um chute com giro será invalidado se o chute girando não foi marcado como um ponto (s) válido pelo PSS.

4. Com 3 juizes, serão necessários dois ou mais juízes para confirmar a pontuação válida.

5. Com 2 juizes, serão necessários dois juízes para confirmar a pontuação válida.

6. Se um árbitro percebe que um competidor foi derrubado por um chute na cabeça, e assim começa a contagem, mas o ataque não foi marcado pelo PSS ou juízes, o árbitro poderá solicitar IVR para tomar a decisão de atribuição ou não atribuição de pontos após a contagem.

### **ARTIGO 14 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES**

1. As faltas serão declaradas pelo árbitro.

2. As faltas consistem em “KYONG-GO” (advertência) e “GAM-JEOM” (dedução de um ponto).

3. Dois “KYONG-GO” correspondem à adição de 01(um) ponto para o oponente. Entretanto, o “KYONG-GO” ímpar não é contabilizado no total geral.

4. O “GAM-JEOM” deve ser contabilizado como 01(um) ponto adicional para o oponente.

5. Atos proibidos

5.1. Os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o “KYONG-GO” deve ser declarado.

5.1.1. Ultrapassar a Linha Limite.

5.1.2. Cair (intencional).

5.1.3. Fugir ou evitar o combate.

5.1.4. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário.

5.1.5. Elevação do joelho para bloquear e / ou impedir ataque do adversário, ou levantar uma perna para mais de 3 segundos, sem a execução de qualquer técnica de ataque, para impedir os movimentos de ataque do adversário.

5.1.6. Chutar abaixo da cintura.

5.1.7. Atacar o oponente após o "Kal-yeo".

5.1.8. Bater na cabeça do adversário com a mão.

5.1.9. Cabeçada ou atacar com o joelho.

5.1.10. Atacar o adversário caído.

5.1.11. Má conduta do atleta ou técnico.

5.2. No caso de falta grave em relação aos atos proibidos por competidor ou treinador o árbitro deve declarar "Gam-jeom"

5.3. Quando um treinador ou competidor comete faltas excessivas e não segue a ordem do árbitro, este pode declarar um pedido sanção levantando um cartão amarelo. Neste caso, o Conselho de Supervisão da Competição deve investigar o comportamento do treinador e determinar se uma sanção é apropriada.

6. Se um competidor se recusa intencional e repetidamente a respeitar as regras do combate ou as ordens do árbitro, o árbitro pode terminar a luta e declarar o competidor adversário o vencedor.

7. Se o árbitro da mesa de Inspeção ou oficiais de arbitragem da área de competição determina, em consulta com o técnico de PSS, se necessário, que um competidor ou treinador tentou manipular a sensibilidade do sensor (s) PSS e / ou inadequadamente alterar o PSS para aumentar o seu desempenho, o competidor será desclassificado.

8. Quando um competidor recebe 10 (dez) "Kyong-go", ou cinco (5) "Gam-jeom", ou, em caso de qualquer combinação de Kyong-go e Gam-jeom que somam cinco pontos de penalidade, o árbitro deve declarar o competidor perdedor por faltas.

9. No artigo 14.8, "Kyong-go" e "Gam-jeom" será contado na pontuação total dos três rounds.

(Interpretação)

Objetivos do estabelecimento das ações proibidas e penalidades são os seguintes:

1- Para garantir a segurança dos competidores.

2- Para assegurar um combate leal.

3- Para incentivar técnicas apropriadas.

(Explicação 1)

"KYONG-GO".

1. Cruzar a linha limite:

Deve ser dado um "KYONG-GO" quando o atleta cruzar a linha limite com os 02(dois) pés. No caso de passar a linha limite por ato ilegal do oponente não devemos dar "KYONG-GO"

## 2. Cair:

“Kyong-go” serão declarados por cair. No entanto, se um competidor cair devido a atos proibidos do adversário; o “Kyong-go” não deve ser dado ao competidor caído, enquanto uma penalidade deve ser dada ao adversário. Se ambos os competidores caem como resultado da colisão incidental, não deve ser dada nenhuma penalidade.

## 3. Fugir ou evitar o combate:

2-1. Quando o competidor evita o combate, não mostrando intenção de atacar. Se os 02(dois) competidores permanecem por 05(cinco) segundos, o árbitro central dará o comando de

“FIGHT”, passados 10(dez) segundos do comando “FIGHT” e a inatividade perdurar será atribuído um “Kyong-go” para ambos ou para aquele que não saiu da inatividade.

2-2. Virar as costas para evitar o ataque do oponente, as razões para punir esta ação são a falta de atitude Fair Play “Jogo Limpo” e o fato deste ato poder levar a sérias lesões. Deve-se aplicar esta falta a quem se incline abaixo da cintura ou se abaixe demasiadamente (agachar).

2-3. Recuar a partir da movimentação técnica só para evitar o ataque do oponente e ficar passando o tempo, “Kyong-go” deve ser dado ao competidor passivo.

2-4. “Fingir lesão” significa exagerar uma lesão ou indicar dor em uma parte do corpo não sujeita a um golpe com a finalidade de demonstrar que o adversário cometeu uma violação, ou exagerar na dor com a finalidade de “gastar” o tempo de luta. Neste caso, o árbitro dará um “Kyong-go”.

2-5. “Kyong-go” deverá ser dado ao atleta que pedir ao árbitro para pausar o combate, (a fim de ajustar a posição ou o próprio equipamento de proteção).

## 4. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário:

Inclui agarrar qualquer parte do oponente, uniforme ou equipamento deste, com as mãos. Incluem também o ato de agarrar o pé ou perna ou prender qualquer destes com o braço. Para empurrar, os seguintes atos serão punidos:

- a) empurrar o adversário fazendo com que o adversário venha a cair,
- b) empurrar o adversário para fora da linha de limite,
- c) empurrar o adversário de uma forma que dificulte o seu movimento de chute ou qualquer execução normal de movimento técnico.

5. Elevação do joelho para bloquear e / ou impedir ataque do adversário, ou levantar uma perna para mais de 3 segundos, sem a execução de qualquer técnica de ataque, para impedir os movimentos de ataque do adversário.

## 6. Atacar abaixo da cintura:

Esta ação se aplica a um ataque intencional em qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque abaixo da cintura é causado pelo receptor de uma técnica no ato da troca de técnicas, nenhuma penalidade será dada. Este artigo aplica-se também a um forte chute ou ações em qualquer parte da coxa, joelho ou canela com o propósito de interferir na técnica do adversário.

## 7. Atacar o adversário após o “Kal-yeo”

- a) Atacar após Kal-yeo requer que os resultados de ataque tenha contato real com o corpo do adversário.
- b) Se o movimento de ataque for iniciado antes da “Kal-yeo”, o ataque não deve ser penalizado.
- c) Na avaliação do Vídeo Replay, o momento do “Kal-yeo” deve ser definido como o momento em que o sinal de mão “Kal-yeo” do árbitro foi concluído (com o braço totalmente estendido); e o começo do ataque deve ser definido como o momento em que o pé atacante está totalmente fora do chão.
- d) Se um ataque depois de “Kal-yeo” não tocou no corpo do adversário, mas pareceu deliberado e malicioso o árbitro pode penalizar o comportamento com um “Kyong-go” (falta).

## 8. Bater na cabeça do adversário com a mão:

Esta ação inclui golpear a cabeça 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.

## 9. Cabeçada ou atacar com os joelhos:

Este sub-artigo refere-se a uma cabeçada intencional ou ataque com o joelho quando próximo ao oponente. No entanto, se o contato com o joelho acontecer em uma dessas situações, não pode ser punido com este artigo:

- Quando o oponente avança abruptamente no momento em que o chute está sendo executado.
- Inadvertidamente ou como resultado da discrepância nas distâncias ocorridas em um golpe.

## 10. Atacar o adversário caído:

Esta ação é extremamente perigosa dada à 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 à 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. Deve ser dada uma penalização independentemente da força do impacto.

## 11. Má conduta do competidor ou treinador.

Os casos a seguir são “Má conduta de um competidor ou treinador”:

- a) Não cumprir com o comando do árbitro ou dirigente.
- b) Protesto impróprio ou criticar as decisões dos oficiais de arbitragem.
- c) Sair do banco designado ao treinador ou levantar-se.
- d) Comentários ou indicações ao atleta de forma desmedida durante os rounds.

- e) Provocar ou insultar oficiais de arbitragem, adversário, treinador, ou espectadores.
- f) Qualquer outro comportamento indesejável ou conduta anti-desportiva de um competidor ou treinador.

Má conduta do competidor e treinador pode estar sujeito a um (5.1.9) "Kyong-go" ou (5.2.5) "Gam-jeom". Quando a gravidade da conduta é leve "Kong-go" será dado, e quando for extrema "Gam-jeom" deve ser dado. A determinação da gravidade das faltas cometidas é feita exclusivamente a critério do árbitro. Se a má conduta se repete depois de "Kyong-go", o árbitro pode dar uma "Gam-jeom", mesmo que o comportamento seja o mesmo.

Quando falta for cometida por um competidor ou um treinador durante um período de descanso, o árbitro pode declarar imediatamente a pena e a mesma deve ser contabilizada nos resultados do próximo round.

(Explicação 2.)

“GAM-JEOM”

Má conduta grave de competidores ou treinadores.

Os seguintes casos são considerados má conduta grave por competidores ou treinadores.

- a) O não cumprimento de comando ou a decisão do árbitro.
- b) Protesto inapropriado ou criticar as decisões dos oficiais de arbitragem.
- c) Tentativas inadequadas de perturbar ou influenciar o resultado da luta.
- d) Fugir da área de competição para evitar a troca de técnicas. Se um competidor tenta evitar a troca normal de técnicas usando ações como cruzar a linha limite ou cair intencionalmente de forma repetida, o árbitro pode dar um Gam-jeom, depois de um Kyong-go.
- e) Soco claramente intencional ao rosto do adversário.
- f) Ataque claramente intencional ao adversário após o “kal-yeo”.
- g) Ataque claramente intencional ao adversário caído.
- h) Ataque claramente intencional abaixo da cintura.
- i) Provocar ou insultar o atleta ou técnico adversário.
- j) Somente equipe credenciada médico / fisioterapeuta está autorizado a sentar-se na posição do médico. Médicos / fisioterapeutas não credenciados ou outros funcionários da equipe que se verificou estar sentado na posição de médicos serão obrigados a deixar a área de técnico, e o atleta será penalizado com um "Gam-jeom".
- k) Qualquer outra má conduta grave ou conduta anti-desportiva de um competidor ou treinador.

Má conduta de um competidor ou treinador pode ser submetida a qualquer um (5.1.9) "Kyong-go" ou (5.2.5) "Gam-jeom". Quando a falta é menos grave um "Kong-Go" será dado e quando o caso é grave ou extremo um "Gam-jeom" deve ser dado. A determinação da gravidade da falta cometida é de critério unicamente do árbitro. Se a má conduta foi repetida após um "Kyong-go", o árbitro pode dar um "Gam-jeom" até para o mesmo comportamento.

Quando falta for cometida por um competidor ou um treinador durante o período de descanso, o árbitro pode declarar imediatamente a penalidade e mesma deverá ser registrada nos resultados do próximo round.

## **ARTIGO 15 – PONTO DE OURO OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE**

1. No caso de o vencedor não poder ser decidido após três rounds, o 4º round será realizado.

2. Em caso do combate avançar para um quarto round, todos os pontos e sanções impostas durante os primeiros 3 (três) rounds serão nulos, e a decisão deve ser feita apenas com o resultado do 4º round.

3. O primeiro competidor que marcar um ponto ou cujo adversário receba dois Kyong-gos ou um Gam-jeom na round extra será declarado o vencedor.

4. No caso de empate após o 4º round, o vencedor será definido por superioridade baseado nos seguintes critérios:

4-1. O competidor que obtiver o maior número de ataques registradas pelo PSS durante o 4ª round.

4-2. Se o número de ataques registrados pelo PSS é o mesmo, o competidor que recebeu menos “Kyong-go” e “Gam-jeon” (= 2“Kiong-gos”) durante todos os 4 rounds.

4-3. Se os dois critérios acima referidos são os mesmos, o árbitro e os juízes determinam a superioridade com base no conteúdo do 4ª round. Se a decisão de superioridade é empatada entre o árbitro e os juízes, o árbitro deve decidir o vencedor.

(Explicação 1)

Decisão de superioridade pelos juízes será baseada pelo domínio técnico de um adversário através de uma gestão agressiva do combate, o maior número de técnicas executadas, a utilização das técnicas mais avançadas, tanto em dificuldade e complexidade e exibição da melhor postura competitiva.

(Explicação 2)

No caso de um atleta aplicar um chute bem sucedido na cabeça antes de um chute do adversário no tronco, mas o chute do tronco ser registrado antes, o treinador do atleta que aplicou o chute na cabeça pode pedir revisão imediata de vídeo. Se júri de revisão determina que o chute na cabeça foi válido e realizado antes do que o chute no tronco, o árbitro deve invalidar o ponto marcado pelo chute no tronco, em seguida, declarar 3 ou 4 pontos do chute na cabeça e declarar quem chutou na cabeça como vencedor.

(Orientação para o árbitro)

O procedimento para a decisão de superioridade devem ser como se segue.

1. Antes do combate todos os oficiais de arbitragem levarão o cartão de superioridade com eles.

2. Em caso de decisão de superioridade, o árbitro deverá declarar “WOO-SE-GIROK” (decisão de superioridade)

3. Após a declaração do árbitro, os juízes devem registrar o vencedor dentro de 10 segundos com a cabeça baixa, assinar o cartão e depois dá-lo ao árbitro.

4. O árbitro recebe os cartões de superioridade e anota o resultado final. Declara então o vencedor.

5. Após a declaração do vencedor, o árbitro deverá entregar os cartões ao registrador e o registrador deverá apresentar os cartões para o Delegado Técnico da WTF.

## **ARTIGO 16 – DECISÕES**

1. Vencer devido à paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).
2. Vencer devido à pontuação final (PTF).
3. Vencer por diferença de pontos (PTG).
4. Vencer no Golden Point (GDP).
5. Vencer por Superioridade (SUP).
6. Vencer por desistência (WDR).
7. Vencer por desqualificação (DSQ).
8. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro (PUN).

(Explicação 1)

O árbitro suspende o combate (R.S.C.):

O árbitro declara R.S.C. nas seguintes situações:

- 1- Se um competidor foi derrubado por técnica legítima de um adversário e não pode retomar o combate até a contagem de "Yeo-dul"; ou se o árbitro determina o competidor não é capaz de retomar o combate, independentemente do progresso da contagem;
- 2- Se um competidor não pode continuar o combate após um minuto de tratamento médico;
- 3- Se um competidor desconsidera comando do árbitro para continuar o combate três vezes;
- 4- Se o árbitro reconhece a necessidade de parar o combate para proteger a segurança de um competidor;
- 5- Quando o médico do evento determina que o combate deva ser interrompido devido à lesão de um competidor.

(Explicação 2)

Ganhar por diferença de pontos: No caso de 12 pontos de diferença entre os competidores no término do 2º round e/ou a qualquer momento durante o 3º Round, o árbitro deverá parar o combate e deverá declarar vencedor o atleta com maior número de pontos.

(Explicação 3)

Ganhar por desistência: O vencedor é determinado pelo abandono do oponente:

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



(Explicação 4)

Ganhar por desqualificação: 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 início da competição.

O seguimento das ações deve ser diferente de acordo com o motivo da desclassificação:

(1) No caso de atletas que não passaram ou não mostram a pesagem após o sorteio: O resultado deve ser refletido nas chaves e as informações devem ser fornecidas aos Oficiais Técnicos e todas as pessoas interessadas. Um árbitro não será designado para este combate. O adversário dos atletas que não passaram ou não se apresentaram a pesagem não precisa aparecer na área de competição para competir.

(2) No caso de um atleta que passou na pesagem, mas não apareceu na mesa de inspeção e chamada:

O árbitro designado e seu adversário devem esperar em suas posições até que o árbitro declare o adversário o vencedor do combate. O procedimento detalhado está descrito no item 4.1 artigo 10.

(Explicação 5)

Vitória por declaração de punição dada pelo árbitro:

O árbitro declara PUN nas seguintes situações:

1. Se um competidor acumular dez (10) "Kyong-go", ou cinco (5) "Gam-jeom" ou sua combinação de cinco (5) pontos de penalização;
2. Se for determinado que um competidor manipulou o sensor (s) ou sistema de pontuação do PSS;
3. Se um competidor ou treinador se recusa a seguir os comandos do árbitro ou para cumprir as regras do combate, ou comete outro comportamento ilícito grave, incluindo protesto indevido.

## **ARTIGO 17 – KNOCK DOWN**

Um Knock Down deve ser declarado, quando um ataque legítimo é aplicado e;

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 como resultado de técnicas pontuadas do oponente.
3. Quando o árbitro julga que o competidor não pode continuar devido ao resultado de uma técnica legítima pontuada.

(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. Mesmo não se verificando nenhuma destas situações, o árbitro pode interpretar como uma queda, a situação onde, como resultado de um contato, poderia ser perigoso continuar o combate ou quando há dúvidas quanto à segurança de um dos competidores.

## **ARTIGO 18 – 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 tomar as seguintes medidas:

1.1. O árbitro deve manter o atacante longe do competidor nocauteado declarando KAL-YEO.

1.2. O árbitro deve primeiro verificar a condição do competidor e contar em voz alta começando com HA-NAH (um) até YEOL (dez), num intervalo de um segundo, dirigindo-se ao competidor deitado ou nocauteado, mostrando a contagem com a mão.

1.3. No caso do competidor nocauteado se levantar durante a contagem e desejar continuar o combate, o árbitro deve contar até YEO-DUL (oito) para a recuperação do competidor. O árbitro deve, então, determinar se o competidor está recuperado e então continuar o combate declarando KYE-SOK (continuar).

1.4. Quando o competidor que foi nocauteado não puder demonstrar vontade de continuar após a contagem de “Yeo-dul” (oito), o árbitro deve anunciar o outro competidor como vencedor por paralisação da competição solicitada pelo árbitro.

1.5. A contagem deve continuar mesmo após o final do round ou o término do tempo de combate.

1.6. No caso dos dois competidores estarem em knock down, o árbitro deve continuar abrindo a contagem, enquanto um dos competidores não tiver se recuperado suficientemente.

1.7. No caso em que ambos os competidores não conseguirem se recuperar até a contagem de YEOL (10), o vencedor deve ser decidido pelos pontos feitos antes da ocorrência da queda.

1.8. Quando o árbitro julgar que um competidor não tem condições de continuar no combate, o árbitro deve decidir quem será o vencedor mesmo sem a contagem ou durante a mesma.

### **2. Procedimentos a seguir após a luta**

Qualquer competidor que não puder continuar o combate como resultado de uma lesão grave, em qualquer parte do corpo, não pode entrar em competição pelo período de 30 (trinta) dias sem a aprovação do Presidente do Comitê Médico da WTF após a apresentação de uma declaração do médico designado pela federação nacional pertinente.

(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 Limite em frente a cadeira do seu técnico.

(Orientação ao árbitro)

O árbitro deve estar constantemente preparado para o caso de ocorrer de repente uma situação de queda (knock down) ou de quando o competidor está atordoado (standing down), que é normalmente caracterizada por um golpe potente acompanhado de um impacto perigoso.

(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 da contagem oito, o árbitro deve continuar, e

apenas reiniciar o combate quando chegar a contar oito. A contagem até oito é obrigatória e esta regra não pode ser alterada pelo árbitro.

\*Contar de um a dez: Há-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-Gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.

(Explicação 3)

O árbitro decidirá se o competidor se recuperou, e neste caso, o combate continuará mediante a declaração de “kye-sok”:

O árbitro deve assegurar-se que o competidor pode continuar durante a contagem até oito. 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 após o árbitro contar até oito (YEO-DUL), este deverá declarar vencedor o outro competidor por R.S.C. (Paralisação Solicitada pelo Árbitro). depois de contar até dez (Yeol).

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 (YEO-DUL), o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor, depois de contar nove (A-hop) e dez (Yeol). Expressar o desejo de continuar depois da contagem de oito (YEO-DUL) não pode ser considerado válido. Mesmo que o competidor expresse o desejo de continuar o combate após a contagem de oito (YEO-DUL), o árbitro pode continuar a contagem e declarar o fim do combate e declarar que o competidor está incapacitado para reiniciar a competição.

(Explicação 5)

Quando um competidor é derrubado por um golpe potente e pontuado e cuja condição parecer grave, o árbitro pode suspender a contagem e chamar os primeiros socorros ou fazê-lo em conjunto com a contagem.

(Orientação ao árbitro)

a) Árbitro não deve deixar passar tempo adicional para confirmar a recuperação do competidor depois de contar até oito (YEO-DUL) como resultado de não ter observado a situação do competidor durante a realização da contagem.

b) Quando um competidor se recupera claramente antes da contagem de oito (YEO-DUL) e exprime o desejo de continuar e o árbitro pode ver claramente a situação do competidor e mesmo assim, o reinício é impedido pela necessidade de tratamento médico, o árbitro deve primeiro reiniciar o combate com a declaração de “KEY-SOK”, em seguida imediatamente das declarações de “KAL-YEO” e “KYE-SHI” e então aplicar os procedimentos apresentados no Artigo 19.

## **ARTIGO 19 – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE**

1. Quando o atleta precisar parar devido a um ferimento ou ambos competidores necessitarem parar, o árbitro deverá tomar as medidas a seguir. No entanto se a situação não for provocada por uma lesão o árbitro deve declarar “SHI-GAN” (tempo) e continuar o combate dizendo “KEY-SOK” (continue).

1.1. O árbitro deverá suspender o combate com a declaração de "KAL-YEO" e ordenar que a contagem do combate seja suspensa anunciando "KYE-SHI" (suspensão).

1.2. O árbitro deve permitir ao competidor um minuto para receber os primeiros socorros pelo médico do evento; o árbitro pode permitir que o médico da equipe faça o atendimento de primeiros socorros, se o médico do evento não está disponível ou se for considerado necessário.

1.3. Se um competidor lesionado não pode retornar ao combate após um minuto, o árbitro deverá declarar o outro competidor vencedor.

1.4. No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o atleta que causou o machucado por um ato proibido a ser penalizado com a falta "GAM-JEOM" será declarado perdedor.

1.5. 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.

1.6. Se o árbitro determina que a dor de um competidor é causada apenas por uma contusão, o árbitro deve declarar "Kal-yeo" e dar um comando para reiniciar a luta com a chamada, "stand-up". Se o competidor se recusa a continuar o combate após o árbitro dar o comando "stand up" três vezes, o árbitro deverá declarar a partida "Paralisação Solicitada pelo Árbitro".

1.7. Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como um osso quebrado (s), luxação, entorse de tornozelo (s), e / ou sangramento, o árbitro deve permitir que o competidor receba tratamento de primeiros socorros por um minuto depois de "Kye-shi ". O árbitro pode permitir que o competidor receba o tratamento de primeiros socorros, mesmo depois de dar o comando "stand-up", se o competidor está ferido em uma das categorias acima.

1.8 Parar a luta devido a lesão.

Se o árbitro determina um competidor tem uma lesão, como um osso quebrado (s), luxação, entorse do tornozelo (s), e / ou sangramento, o árbitro deve consultar com o médico do evento ou médico indicado por ele. Se um competidor é re-lesionado da mesma forma, o médico do evento ou médico indicado por ele pode aconselhar o árbitro a interromper o combate e declarar o ferido o perdedor.

(Explicação 1)

Quando o árbitro determina que a competição não possa continuar devido à lesão ou a qualquer outra situação de emergência, deve tomar as seguintes medidas:

1. Se a situação é crítica a ponto do competidor perder os sentidos ou se tiver sofrido uma lesão em que o tempo é crucial, os primeiros socorros 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 um ato proibido sendo penalizado com "GAM-JEOM".

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 round o combate será invalidado.

2. Se o tratamento de primeiros socorros é necessário por uma lesão, o competidor pode receber este tratamento dentro de um minuto após a declaração de "Kye-shi":

2-1. Ordem para reiniciar o combate: Compete ao árbitro central após consulta ao médico da competição, 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.

2-2. Quando o competidor está recebendo tratamento ou está se recuperando, 40 segundos depois da declaração de "Kye-shi", o árbitro começa anunciar em voz alta a passagem do tempo em intervalos de 05(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.

2-3. Após a declaração de "Kye-shi", o intervalo de tempo de 01(um) minuto deve ser rigorosamente respeitado, independentemente da disponibilidade da Comissão Médica. No entanto, quando o tratamento médico é necessário, mas o médico está ausente ou tratamento adicional é necessário, o prazo de um minuto pode ser suspenso pela decisão do árbitro.

2-4. Se o reinício 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 tornem-se incapacitados e não for possível reiniciar o combate depois de um minuto ou por uma situação de urgência, o resultado do combate é determinado de acordo com os seguintes critérios:

a) Se a decisão é por resultado de um ato proibido e penalizado com "GAM-JEOM" para um competidor, este será o perdedor.

b) Se a decisão não está relacionada com qualquer ato proibido penalizado com "GAM-JEOM", 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 round, o combate será anulado e a organização da competição decidirá o momento apropriado para voltar a realizar o combate. O competidor que não for possível retomar a luta será considerado como tendo desistido da mesma.

c) Se a decisão é o resultado de um ato proibido penalizado com "GAM-JEOM" para ambos os competidores, ambos os competidores serão declarados perdedores.

(Explicação 2)

As situações em que é necessário suspender o combate e não se encontram descritas nos casos anteriores, devem ser tratadas como se segue:

1. Quando as circunstâncias incontroláveis requerem a suspensão do combate, o árbitro suspende o combate e segue as diretrizes do Delegado Técnico da competição.

2. 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.

3. Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três assaltos.

## **ARTIGO 20 – OFICIAIS TÉCNICOS**

### **1. Delegado Técnico (DT)**

1.1. Qualificação: Presidente do Comitê Técnico da WTF deverá servir de DT nos campeonatos promovidos pela WTF, exceto Campeonato Mundial de Poomsae e Campeonato Mundial de Para-Taekwondo. Em caso de ausência do Presidente do Comitê Técnico, O Presidente da WTF pode nomear DT sob recomendação do Secretário-Geral da WTF.

1.2. Funções: DT é responsável por garantir que o Regulamento de Competição da WTF seja devidamente aplicado e presidir o Congresso Técnico e o sorteio das chaves. O DT aprova o resultado do sorteio, pesagem e competição antes de ser oficializada. O DT tem o direito de tomar decisões finais na competição e em geral as questões técnicas em consulta ao Comitê de Supervisão da Competição. O DT deve tomar as decisões finais sobre quaisquer assuntos relativos às competições, não prescrito nas Regras de Competição. O DT atua como presidente do Comitê de Supervisão da Competição.

### **2. Membros do Comitê de Supervisão da Competição (CSC - CSB)**

2.1. Qualificação: membros da CSC serão nomeados pelo Presidente WTF sob recomendação do Secretário-Geral, serão pessoas quem tem experiência e conhecimento suficientes das competições de Taekwondo.

2.2. Composição: CSC é constituída por um presidente e não mais de 6 membros em campeonatos promovidos pela WTF. Presidentes dos Jogos WTF, Comitê de Arbitragem WTF, Comitê Médico WTF e Comitê dos Atletas WTF serão incluídos na CSC como membros extra-oficiais. A composição, no entanto, pode ser ajustada pelo Presidente da WTF, se necessário.

2.3. Funções: CSC deve dar suporte ao DT na competição e em matérias técnicas e garantir que as competições sejam realizadas em conformidade com o cronograma. O CSC deve avaliar os desempenhos do Júri de Revisão e oficiais de arbitragem. O CSC deve também ao mesmo tempo agir como o Comitê Disciplinar Extraordinário durante a competição no que diz respeito a questões de gestão da Competição.

### **3. Júri de Revisão (JR)**

3.1. Qualificação: JR será nomeado pelo Presidente da WTF sob recomendação do Presidente da Comissão de Arbitragem da WTF aqueles que são Árbitros Internacionais experientes e altamente qualificados.

3.2. Composição: Um (1) JR e 1 (um) assistente do JR serão atribuídas por área de luta.

3.3. Funções: JR deve rever uma Revisão Imediata de Vídeo e informar o árbitro da decisão no prazo de 01 (um) minuto.

### **4. Oficiais de Arbitragem**

#### **4.1. Qualificações:**

Possuir certificado de Árbitro Internacional registrado pela WTF.

#### **4.2. Deveres**

##### **4.2.1. Árbitro**

4.2.1.1. O árbitro deve ter controle do combate.

4.2.1.2. O árbitro deve declarar SHI-JAK, KEU-MAN, KAL-YEO, KYE-SOK e KYE-SHI, SHIGAN, vencedor e perdedor, dedução de pontos, avisos e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas quando o resultado for confirmado.

4.2.1.3. O árbitro deve ter o direito de tomar decisões de forma independente, em conformidade com as regras estipuladas.

4.2.1.4. Em princípio, o árbitro central não deve atribuir pontos. No entanto, se um dos juízes levanta sua mão, porque um ponto não foi marcado, então o árbitro central fará uma reunião com os juízes. Se se verificou que dois juízes concordaram na mudança do julgamento, o árbitro deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de um árbitro + 3 juízes). No caso de uso de dois juízes, o resultado da pontuação pode ser revisto quando duas pessoas entre os dois juízes e o árbitro concorda em fazê-lo.

4.2.1.5. No caso definido pelo artigo 15, a decisão de superioridade deve ser feita pelos oficiais de arbitragem após o fim dos quatro (4) rounds quando necessário.

#### 4.2.2. Juízes

4.2.2.1. Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

4.2.2.2. Os juízes devem dar suas opiniões imediatamente quando solicitadas pelo árbitro.

#### 4.2.3. Assistente Técnico

4.2.3.1. O AT deve monitorar placar durante o concurso, cuidar para que a pontuação, penalidades e tempo sejam corretamente divulgados, e notificar imediatamente o árbitro de qualquer questão problemática a este respeito.

4.2.3.2. O AT notificará o árbitro do começo ou parada do combate em comunicação próxima com o operador do sistema e o registrador.

4.2.3.3. O AT registrará manualmente todas as pontuações, penalizações e resultados do video replay na súmula do Assistente Técnico.

#### 4.3. Composição da Arbitragem na área de luta

4.3.1. O quadro de oficiais é composto por 01 (um) árbitro e 03(três) juízes.

4.3.2. O quadro de oficiais é composto por 01 (um) árbitro e 02(dois)

#### juízes. 4.4. Designação dos Juízes Oficiais

4.4.1. A designação dos árbitros e juízes será feita depois que o horário da competição for determinado.

4.4.2. 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.

4.5. Responsabilidade pelas decisões: As decisões tomadas por árbitros e juízes serão decisivas e eles serão responsáveis por elas perante a Comissão de Arbitragem.

#### 4.6. Uniformes

4.6.1. Os árbitros e juízes devem vestir o uniforme determinado pela WTF.

4.6.2. Os árbitros e juízes não devem levar para a quadra nenhum material que possa interferir no combate. Uso de telefones celulares por oficiais de arbitragem no área de competição pode ser restringido, se necessário.

5. Registrador: O registrador deve marcar o tempo de duração do combate e os períodos em que ocorrerão paradas de tempo (time-out), suspensão, e deve também registrar e publicar os pontos dados e/ou faltas.

(Interpretação)

Os detalhes das qualificações dos árbitros, funções, organização, etc devem seguir o Regulamento de a Administração de Árbitros Internacionais da WTF.

(Interpretação)

O DT pode substituir ou punir os oficiais de arbitragem em consulta com o CSC, no caso de oficiais de arbitragem que tiverem sido erradamente indicados, ou quando for considerado que qualquer um dos oficiais de arbitragem tenha conduzido injustamente o combate ou tenha cometido erros sem justificativa repetidamente.

(Orientação ao árbitro)

No caso em que cada juiz atribui pontuação diferente, respectivamente, para o ataque legal na cabeça, por exemplo, um juiz dá um ponto, outro dá três e o outro não dá qualquer ponto, e que nenhum ponto é reconhecido como um válido, *ou no caso em que o registrador comete erros na pontuação de tempo, ou penalidades*, qualquer um dos juízes pode indicar o erro e pedir a confirmação entre os juízes. Em seguida, o árbitro pode declarar "Shi-gan (tempo)" para parar o combate e chamar os juízes para pedir algumas declarações. Após discussão, o árbitro deverá divulgar a resolução. No caso de um treinador pedir uma revisão imediata de vídeo para o mesmo caso que um pedido de juízes para uma reunião entre oficiais de arbitragem, o árbitro deve primeiro reunir os juízes antes de tomar o pedido do treinador. Se foi decidido para corrigir a decisão, o treinador deverá permanecer sentado sem usar quota de recurso. Se o treinador ainda está de pé com o pedido de revisão imediata de vídeo, o árbitro deve receber o pedido do treinador. Este artigo também se aplica ao caso que o árbitro comete um erro no julgamento de knock-down, e os juízes podem demonstrar uma opinião diferente da do árbitro, durante a contagem do árbitro "Seht (três)" ou "Neht (quatro)".

## **ARTIGO 21 – REVISÃO IMEDIATA DE VIDEO**

1. No caso de uma objeção a decisão do árbitro ou dos juízes do combate, o técnico pode fazer uma solicitação para o árbitro central por uma imediata revisão de vídeo. O técnico só pode solicitar a revisão de vídeo para sanções contra o adversário para casos de queda ou de cruzar a linha de fronteira

2. Quando o treinador solicita, o árbitro central vai ao treinador e pergunta a razão para o recurso. O âmbito do recurso para a solicitação de revisão imediata de vídeo é limitada aos erros do árbitro central na aplicação das regras de combate, pontos marcados pelos juízes e penalidades. Não é admissível qualquer recurso para os pontos marcados por pé ou punho em ataques ao tronco, independentemente do uso do PSS, exceto os pontos técnicos dados aos ataques ao tronco. O âmbito do pedido da revisão imediata de vídeo está limitado à ação única que ocorreu dentro de cinco (5) segundo a partir do momento do pedido do técnico. Uma vez que o treinador sobe o cartão azul ou vermelho para solicitar replay instantâneo, será considerado que o treinador tem usado o seu recurso alocado em qualquer circunstância. A menos que a reunião dos juízes satisfaça o treinador.



3. O árbitro deverá requerer ao Júri de Revisão o atendimento da solicitação feita pelo técnico. Um membro do Júri de Revisão não deve ser da mesma nacionalidade do atleta.
4. Depois da revisão de vídeo, o Júri de revisão informará ao Árbitro a decisão final com 01 (um) minuto após receber a requisição.
5. Cada técnico tem apenas 01(uma) solicitação por combate. Se a solicitação for atendida com sucesso, ou seja, a contestação estiver correta, o técnico deverá ter sua cota de 01(uma) solicitação devolvida para ser utilizada no mesmo combate.
6. No decorrer de um campeonato, não existe limite de solicitações que um técnico pode fazer. Contudo, se um atleta tiver a solicitação de revisão de vídeo rejeitada por certo número de vezes, este atleta perderá o direito de solicitar revisão de vídeo nos futuros combates. Com base no tamanho e no nível do Campeonato, o Delegado Técnico pode decidir o número de recursos entre 01 (um) e 03 (três) por Campeonato.
7. A decisão do Júri de Revisão é final, nenhuma solicitação adicional será aceita durante a competição nem protesto depois da competição.
8. No caso em que há uma clara decisão errada da arbitragem sobre a identificação do competidor ou erros no sistema de pontuação, qualquer dos juízes deve pedir para rever e corrigir a decisão a qualquer momento durante o combate. Uma vez que os oficiais de arbitragem deixarem a área de competição, não será possível para qualquer pedido de revisão ou para alterar a decisão.
9. Nos casos de sucesso na solicitação, o Comitê de Supervisão da Competição deverá investigar o combate ao final do dia da competição e entrar com uma sanção disciplinar para os oficiais de arbitragem envolvidos, se for o caso.
10. Nos últimos 10 segundos do 3º round e em qualquer momento durante o golden point, qualquer um dos juízes pode pedir revisão e correção de pontuação quando um treinador não tiver mais a quota para recurso.
11. No torneio em que o sistema de vídeo replay não está disponível, o seguinte procedimento para protesto será aplicado.
  - 11.1.Caso haja uma objeção a um julgamento de arbitragem, um delegado oficial da equipe deve apresentar um pedido de reavaliação da decisão (aplicação de protesto), juntamente com a taxa de \$200 dólares, não reembolsáveis, prevista para o Conselho de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) no prazo de 10 minutos após o combate pertinente.
  - 11.2.Deliberação da reavaliação deve ser realizada com exclusão dos membros com a mesma nacionalidade que a do competidor em causa, e uma resolução sobre a deliberação será tomada por maioria.
  - 11.3.Os membros do Conselho de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) poderão convocar os árbitros para a confirmação dos eventos.
  - 11.4. A resolução feita pelo Conselho de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) será final e nenhum outro meio de recurso será aplicado.
  - 11.5. Os procedimentos para a deliberação são os seguintes:
    - 11.5.1. Ao treinador ou chefe de equipe da nação que fez o protesto será permitido fazer uma breve apresentação verbal ao Conselho de Arbitragem, em apoio da sua posição. O técnico ou chefe de equipe da nação em questão deverá ser autorizado a apresentar uma refutação

breve.

11.5.2. Depois de analisar o pedido de protesto, a solução do protesto deve ser classificada de acordo com o critério de "Aceitável" ou "Inaceitável".

11.5.3. Se necessário a Comissão poderá ouvir a opinião do árbitro e dos juízes.

11.5.4. Se necessário, o Conselho pode rever a prova material da decisão, como a escrita ou visual dos dados registrados.

11.5.5. Após deliberação, o Conselho deve manter o voto secreto para determinar uma decisão por maioria.

11.5.6. O presidente fará um relatório documentando os resultados da deliberação e deve fazer este resultado do conhecimento público.

11.5.7. Processo subsequente após a decisão:

11.5.7.1. Erros na determinação dos resultados do combate, os erros no cálculo do resultado do combate ou identificação falsa de um competidor deve resultar na decisão ser revertida.

11.5.7.2. Erro na aplicação das regras: Quando é determinado pelo Conselho de que o árbitro cometeu um erro evidente na aplicação das regras de competição, o resultado do erro deve ser corrigido e o árbitro deve ser punido.

11.5.7.3. Erros no julgamento de fato: quando o Conselho decidir que houve um erro claro de julgar os fatos tais como o impacto do golpe, a gravidade da ação ou conduta, intenção, momento de um ato em relação a uma declaração ou área, a decisão não deve ser mudada e os oficiais que cometeram o erro devem ser punidos.

## **ARTIGO 22 – PARA – TAEKWONDO**

Este artigo descreve as alterações às regras de combate utilizadas para Para-Taekwondo. Para as questões não abrangidas pelo artigo 22, as Regras de Competição da WTF serão aplicadas.

### **1. Qualificação dos Competidores.**

1.1. Detentor do 3º ao 1º Gub reconhecido pela Associação Nacional Membro WTF ou certificado Dan / Poom emitido pelo Kukkiwon ou WTF.

1.2. Competidores deverão ter pelo menos 16 anos de idade no ano da realização do torneio.

1.3. Competidor deve ter passado pelos procedimentos de classificação, conforme descrito no Regulamento de classificação de Para-Taekwondo WTF e ter sido atribuído sua Categoria Esportiva e seu Status.

### **2. Uniforme e equipamentos dos competidores.**

O competidor deverá usar uniforme e equipamentos aprovados pela WTF, o quanto for permitido pela deficiência do membro. No caso de amputação, a manga do uniforme tem de ser cortada não mais do que cinco (5) centímetros abaixo do membro.

3. As categorias de peso do Para-Taekwondo são divididas em masculina e feminina, da seguinte forma:

<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
Até 61 kg	Até 49 kg
Acima de 61kg até 75 kg	Acima de 49 kg até 58 kg
Acima de 75 kg	Acima de 58 kg

#### 4. Duração do Combate

A duração do combate será de três rounds de dois minutos cada, com um período de descanso de um minuto entre os rounds.

Em caso de empate após a realização da 3<sup>o</sup> round, um 4<sup>o</sup> round de dois minutos será realizado um round com Ponto de Ouro , depois de um período de descanso de um minuto após o terceiro round.

A duração de cada combate pode ser ajustado para 3 rounds de 1 minuto, 3 rounds de 1 minuto e 30 segundos ou 2 rounds de 2 minutos por decisão do Delegado Técnico. O Delegado Técnico deve levar em consideração a classificação ao decidir a duração da competição. Durações diferentes de competição podem ser usadas para diferentes classes.

#### 5. Técnicas e áreas permitidas.

##### 5.1. Técnicas permitidas.

Técnica de punho (soco): Uma técnica de soco em linha reta usando a parte da junta dos nós dos dedos de um punho cerrado. No caso em que o atleta seja incapaz de fazer um punho cerrado com uma ou ambas as mãos, o atleta não será capaz de marcar pontos de soco.

Técnica de pé: aplicar golpes usando as partes do pé abaixo do osso do tornozelo.

##### 5.2. Áreas permitidas.

Tronco: Ataques com técnicas de punho e pé sobre as áreas cobertas pelo protetor de tronco são permitidos. No entanto, tais ataques não devem ser feitos na coluna vertebral.

Cabeça: Não são permitidos ataques a cabeça.

##### 5.3. Área de pontuação.

Tórax: Área azul ou vermelha do protetor de tórax.

#### 6. Pontos válidos.

6.1. Ponto(s) será atribuído quando uma técnica permitida é desferida em áreas de pontuação do tronco com um nível adequado de impacto.

6.2. Pontos válidos serão atribuídos da seguinte forma;

Um (1) ponto para golpe válido no protetor de tórax.

Três (3) pontos para chutes válidos com giro no tronco.

## 7. Atos proibidos e penalidades.

No caso de um ataque não intencional à cabeça, “Kyong-go” deverá ser declarado.

No caso de um ataque intencional à cabeça, “Gam-jeon” deve ser declarado.

## 8. Decisão de Superioridade.

No caso de que ainda haja um empate após a conclusão do quarto round (ponto de ouro) o árbitro e os juízes devem levar em consideração o nível de deficiência na decisão de superioridade.

## 9. Mudanças de classe Esportiva após a primeira classificação.

### 9.1. Mudança para uma categoria superior.

Se a classe esportiva do atleta muda para uma classe superior após a primeira classificação, mostrando que limitação de atividade do atleta parece menos grave do que a de seus / suas concorrentes. Esta é uma vantagem injusta e resultados do atleta na classe esportiva inicial não deverá ser reconhecida. Isso inclui a mudança de classe esportiva “ Não Classificável”.

### 9.2. Mudança para uma categoria inferior.

Se a classe esportiva de um atleta muda para uma classe inferior após a primeira classificação, mostrando que a limitação de atividade do atleta parece ser mais grave do que a de seus / suas concorrentes. Nesta situação, os adversários do atleta tinham uma vantagem no combate. Os resultados obtidos pelo atleta prejudicado serão reconhecidos e as medalhas concedidas.

10. O Campeonato Mundial Para-Taekwondo WT será organizado com base no mais recente procedimento usado nas competições mundiais Para-Taekwondo WTF.

Os Jogos Paraolímpicos serão organizados com base no mais recente procedimento usado nas competições de Taekwondo nos Jogos Paraolímpicos.

## **ARTIGO 23 – TAEKWONDO PARA DEFICIENTES AUDITIVOS**

Este artigo descreve as alterações às regras de combate utilizadas para Taekwondo para Deficientes Auditivos. Para as questões não abrangidas pelo artigo 23, as Regras de Competição da WTF serão aplicadas.

### 1. Qualificação do atleta.

O competidor deve passar por procedimentos de classificação, conforme descrito no Código de classificação Para-Taekwondo WTF e Surdo-Taekwondo WTF e ter sido atribuída sua classe esportiva e seu status.

### 2. Categorias de peso.

Serão usadas as categorias olímpicas para o Taekwondo para Deficientes Auditivos.

3. O Campeonato Mundial de Taekwondo para Deficientes Auditivos serão organizados com base no mais recente procedimento usado nas competições mundiais de Taekwondo para Deficientes Auditivos .

## **ARTIGO 24 – SANÇÕES**

1. O Presidente WTF, ou Secretário-Geral ou o Delegado Técnico pode pedir a convocação de um Comitê de Sanções Extraordinárias para deliberação quando comportamentos inadequados são cometidos por um treinador, concorrente, oficial, e / ou qualquer membro de uma Associação Nacional Membro.

2. O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá deliberar o assunto, e pode convocar pessoa em causa para a confirmação dos fatos.

3. O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá deliberar o assunto e determinar ações disciplinares para impor. O resultado da deliberação deve ser imediatamente comunicado ao público e relatado por escrito, juntamente com os fatos e fundamentos relevantes, ao Presidente WTF e / ou secretário-geral posteriormente.

3.1 Violações potenciais sobre a conduta de um competidor;

3.1.1. Recusar-se a ordem do juiz para concluir os procedimentos de término do combate, incluindo mas não limitado, a se curvar a seu / sua oponente no final do combate ou participar na declaração do vencedor.

3.1.2. Jogando seus pertences (capacete, luvas, etc) como uma expressão de insatisfação com a decisão.

3.1.3. Não deixar a área de competição após o final de um combate.

3.1.4. Não voltar a um combate após repetidos comandos do árbitro .

3.1.5. Não cumprimento das regras oficiais ou comandos.

3.1.6. Manipulação de equipamentos de pontuação, sensores e / ou qualquer parte de um PSS.

3.1.7. Qualquer comportamento anti-desportivo grave durante um combate ou má conduta agressiva para com os oficiais de arbitragem da luta.

3.2. Violações potenciais sobre a conduta de um treinador, oficial de equipe, ou outros membros de uma Associação Nacional Membro;

3.2.1. Queixar-se sobre e / ou argumentar contra a decisão de um oficial de arbitragem durante ou depois de uma partida.

3.2.2. Discutir com o árbitro ou outro oficial de arbitragem.

3.2.3. O comportamento violento ou observação para com os oficiais de arbitragem, adversários no lado oposto, ou espectadores durante um combate.

3.2.4. Provocar espectadores ou espalhar falsos rumores.

3.2.5. Instruir atleta para participar de má conduta, como permanecer na área de competição depois de um combate ou de recusar a se curvar.

3.2.6. Comportamentos violentos, como atirar ou chutar pertencente pessoal ou material de competição.

3.2.7. Não seguir as instruções dos oficiais de arbitragem para deixar a área de competição ou local do evento.

3.2.8. Quaisquer outros comportamentos graves para com as autoridades da competição.

3.2.9. Qualquer tentativa de subornar oficiais de arbitragem.

4. Ações disciplinares: ações disciplinares expedidas pelo Comitê de Sanções Extraordinárias podem variar dependendo de acordo com o grau da infração. As seguintes sanções podem ser dadas:

4.1. Desclassificação do Atleta.

4.2. Aviso e ordem para emitir pedido oficial de desculpas.

4.3. Remoção de credencial.

4.4. Banimento da praça esportiva.

4.4-1. Banimento por um dia.

4.4-2. Banimento por toda a duração da competição.

4.5. Cancelamento do resultado.

4.5-1. Cancelamento do resultado do combate e de todos os méritos

relacionados. 4.5-2. Cancelamento dos pontos do Ranking WTF.

4.6. Suspensão de atleta, treinador, e / ou oficiais de equipe de todas as atividades WTF incluindo níveis continentais e nacionais).

4.6-1. Suspensão de 6 meses.

4.6-2. Suspensão de 1 ano.

4.6-3. Suspensão de 2 anos.

4.6-4. Suspensão de 3 anos.

4.6-5. Suspensão de 4 anos.

4.7. Banimento da Associação Nacional Membro de participar de campeonatos promovidos ou sancionados WTF.

4.7-1. Competições específicas.

4.7-2. Todos os campeonatos por um determinado período de tempo (até 4 anos).

4.8. Multa pecuniária de entre US\$ 100 e US\$ 5.000 dólares por violação.

5. O Comitê de Sanções Extraordinárias pode recomendar ao WTF que ações disciplinares adicionais sejam tomadas contra os membros envolvidos, incluindo, mas não limitado, a suspensão de longo prazo, banimento perpétuo, e / ou sanções pecuniárias adicionais.

6. Apelo à ação disciplinar tomada pelo Comitê de Sanções Extraordinárias pode ser feito de acordo com o artigo 6, do Estatuto Social da Resolução de Conflitos e Ação Disciplinar WTF.

## **ARTIGO 25 – OUTRAS MATÉRIAS NÃO ESPECIFICADAS NO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO**

1. No caso de ocorrer questões não especificadas no regulamento, elas serão tratadas como se segue.

1.1. Questões relacionadas com a competição serão decididas em consenso pelos oficiais de arbitragem da competição em questão.

1.2. As questões não relacionadas com um combate específico durante todo o Campeonato, como questões técnicas, questões de competição, etc devem ser decididas pelo Delegado Técnico.