



WORLD PARA TAEKWONDO

REGLAS DE COMPETENCIA DE KYORUGI EN PARA-TAEKWONDO

(En Vigencia a Partir de octubre 23 del 2025)



Traducido Por:
YONNY NELSON ARIAS BONILLA





La Presente traducción del archivo PDF adjunto es propiedad exclusiva del Traductor y/o de sus respectivos Propietarios Legales. La traducción y su contenido se proporcionan únicamente para el uso exclusivo del Destinatario que lo solicite. Queda estrictamente prohibido cualquier uso comercial de esta traducción sin el previo consentimiento por escrito del Traductor y/o de sus respectivos Propietarios Legales. Además, queda prohibida la distribución, copia, reproducción o cualquier otro uso de esta traducción sin la autorización expresa del Traductor y/o de sus respectivos Propietarios Legales.





PARA TI MI GRAN AMIGA

Este trabajo va dedicado a Mi Gran Amiga María Nelly Chacín Árbitro Internacional de Poomsae & Combate, **8º Dan Kukkiwon**, quien me ha motivado por su gran interés y empeño en esta rama del Arbitraje en Para-Taekwondo, es digno de admirar su trabajo debido a la crisis que atraviesa su País en estos momentos y no le ha sido fácil pero tampoco difícil debido a su formación férrea de luchadora, iniciar una nueva vida junto con su familia en otro entorno, es duro, por eso te admiro Compañera, mis respetos hacia Usted.

Yonny Arias



FINALIDAD

Este trabajo lo presento a La Federación Colombiana de Taekwondo como una labor que sirva como Guía de Arbitraje en Para-Taekwondo a todo El Equipo Arbitral de Colombia que son muy pocos y en general a todos Los Árbitros de Para-Taekwondo en El Mundo de Habla Hispana.

Yonny Nelson Arias Bonilla
yonnynelson@yahoo.com





Reglas E Interpretación De La Competencia De Para-Taekwondo De La WT

TABLA DE CONTENIDO

Artículo 1.	Propósito
Artículo 2.	Aplicación
Artículo 3.	Área De Competencia
Artículo 4.	El Competidor
Artículo 5.	División De Pesos Y Clases Deportivas
Artículo 6.	Sistema Y Métodos De Competencia
Artículo 7.	Duración Del Combate
Artículo 8.	Sorteo De Grupos
Artículo 9.	Clasificación Internacional Del Atleta
Artículo 10.	Pesaje
Artículo 11.	Procedimientos Para El Combate
Artículo 12.	Técnicas Y Áreas
Artículo 13.	Puntos Válidos
Artículo 14.	Puntuación Y Publicación
Artículo 15.	Actos Prohibidos Y Sanciones
Artículo 16.	Round De Oro Y Decisión De Superioridad
Artículo 17.	Decisiones
Artículo 18.	Derribo
Artículo 19.	Procedimiento En Caso De Derribo
Artículo 20.	Procedimiento En Caso De Golpe En La Cabeza
Artículo 21.	Procedimiento En La Suspensión De Un Combate
Artículo 22.	Oficiales Técnicos
Artículo 23.	Reproducción Instantánea De Video (IVR)
Artículo 24.	Sanciones
Artículo 25.	Otros Asuntos No Especificados En El Reglamento

World Para Taekwondo Competition Rules | October 23, 2025





Preámbulo

El Taekwondo originario de Corea, es un arte marcial de contacto completo convertido en deporte. El Taekwondo ha sido adaptado para Atletas con alguna discapacidad y se le conoce como "Para-Taekwondo". El Para-Taekwondo garantiza la seguridad de Los Atletas, con un Arbitraje riguroso de Reglas justas y transparentes como base para La Competencia. Los Atletas deberán protegerse así mismo lo mejor posible en todo momento y no involucrarse en juegos peligrosos o inseguros.



REGLAMENTO DE LA MUNDIAL DE TAEKWONDO PARA LA COMPETENCIA DE COMBATE EN PARA-TAEKWONDO

Artículo 1. Propósito

- 1.1** El Propósito de Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo es la de proporcionar Reglas Normadas para todos los niveles de Los Campeonatos organizados y / o promovidos por La Mundial de Taekwondo (WT), Las Uniones Continentales (UCs) y / o, Asociaciones Nacionales Miembros (ANMs) de La WT; Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo tienen como objetivo garantizar que todos los asuntos relacionados con las competencias sean llevados a cabo de una manera justa, transparente, segura y organizada.

(Interpretación # 1.1)

El objetivo del **Artículo 1** es el de garantizar **La Normatividad** de todas Las Competencias de Para-Taekwondo a Nivel Mundial. Cualquier Competencia que no siga Los Principios Fundamentales de Estas Reglas no puede ser reconocida como una Competencia de Para-Taekwondo.



Artículo 2. Aplicación

- 2.1** Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo serán aplicadas en todas Las Competencias que sean promovidas y / u organizadas por La WT, cada UC o ANM. Sin embargo, cualquier ANM que desee modificar alguna o cualquier parte de Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo debe obtener primero la aprobación previa de La WT. En caso de que una UC y / o ANM infrinjan Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo, sin la aprobación previa de La WT, La WT podrá ejercer a su discreción desaprobado o revocar su aprobación del Torneo pertinente. Además, La WT podrá tomar acciones disciplinarias adicionales contra La UC o ANM pertinente.
- 2.2** Todas Las Competencias de Para-Taekwondo promovidas, organizadas, reconocidas o autorizadas por La WT bien sean en cada UC y/o ANM, deberán respetar Los Estatutos de La WT, Las Normativas de Resoluciones de Conflictos y Acciones Disciplinarias y todas las demás Reglas y Regulaciones.
- 2.3** Todas Las Competencias de Para-Taekwondo promovidas, organizadas, reconocidas o autorizadas por La WT y / o cada Unión Continental y/o Asociación Nacional Miembro, deberán cumplir con El Código Médico, Las Reglas Antidopaje y Las Reglas de Clasificación de Atletas de La WT.

(Explicación # 2.1)

Primero Obtener La Aprobación

Cualquier Organización que desee realizar un cambio en cualquier parte de Las Reglas existentes debe enviar a La WT el contenido de la enmienda deseada junto con las razones de los cambios deseados. La aprobación para cualquier cambio en Estas Reglas debe ser recibida por La WT al menos un mes antes de la competencia programada. La WT puede aplicar modificaciones a Las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo en sus Campeonatos promovidos con la decisión del Comité de Para-Taekwondo y la aprobación del Presidente.



Artículo 3. Área De Competencia

- 3.1** El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate y El Área de Seguridad deberán tener una superficie plana libre de salientes que obstruyan y estar cubierta con un tapizado elástico antideslizante reconocida por La WT. De ser necesario El Área de Combate también podrá ser instalada sobre una plataforma a **60 - 100 cm** de altura desde el piso. La Línea Exterior del Área de Seguridad estará dispuesta con una inclinación de no menos de 30° grados, para la seguridad de Los Competidores.

3.1.1 Forma Cuadrada

El Área de Competencia estará compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate de forma cuadrada tendrá 8m x 8m incluyendo por dentro una línea divisoria de 60 cm. Alrededor del Área de Combate, aproximadamente equidistante en todos sus lados, estará el Área de Seguridad (que envuelva El Área de Competencia y el Área de Seguridad). Las dimensiones del Área de Competencia no deben ser menores de 10m x 10m ni mayores de 12m x 12m. Si El Área de Competencia se encuentra sobre una plataforma, El Área de Seguridad podrá incrementarse según sea necesario para garantizar la seguridad de Los Competidores. El Área de Competencia podrá ser de diferentes colores, según sea especificado en El Manual de Operaciones de La Competencia pertinente.

3.1.2 Forma Octagonal

El Área de Competencia estará compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competencia será de forma cuadrada y sus dimensiones no serán menores a 10m x 10m, ni mayores a 12m x 12m. En el centro del Área de Competencia estará El Área de Combate de forma octagonal. El Área de Combate medirá aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octágono tendrá una longitud de aproximadamente 3,3m. Se trazará una línea de 60 cm de ancho llamada Línea de Alerta, medida desde el límite de 8 x 8 metros hacia el centro. 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 serán de diferentes colores, como está especificado en lo pertinente en El Manual de Operaciones de Competencia.

3.2 Indicación De Las Posiciones

- 3.2.1** Las Líneas Exteriores del Área de Combate serán llamadas Línea(s) Límite(s) y La Línea Exterior del Área de Competencia serán llamadas Línea(s) Exterior(es).





3.2.2 La Línea Frontal Exterior adyacente al Escritorio del Registrador será llamada Línea Exterior # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de La Línea Exterior #1, las otras Líneas serán llamadas Líneas Exteriores # 2, # 3 y # 4. En caso de que El Área de Combate 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 Límite # 1, Las otras Líneas Límites serán llamadas Líneas Límite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 y # 8.

3.2.3 Posiciones Del Árbitro Y Competidores Al Comienzo Y Final Del Combate:

La Posición de Los Competidores serán dos puntos opuestos a 1m. desde el punto central del Área de Combate y paralelo a La Línea Exterior # 1. El Árbitro estará colocado en un punto a 1,5 m del centro del Área de Combate hacia La Línea Exterior # 3.

3.2.4 Posiciones De Los Jueces:

La Posición del 1^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m por fuera del centro de La Línea Exterior #2. Y la posición del 2^{do} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m por fuera del centro de La Línea Exterior #5. Las Posiciones de Los Jueces podrán ser modificadas para facilitar los medios de comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte. La Posición del 3^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de La Línea Límite #8. En caso de una configuración de dos (2) Jueces, La Posición del 1^{er} Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 3m por fuera de La Línea de Límite #1, a la izquierda del tapiz, y la del 2^{do} Juez se ubicará a un mínimo de 3 m de la línea exterior 3, a la derecha. Las Posiciones de Los Jueces podrán ser modificadas para facilitar los medios de comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte. En caso de la configuración de 1 Juez, su posición deberá estar ubicada a una distancia mínima de 3 m de la línea exterior # 1, a la izquierda del tapiz.

3.2.5 Posición Del Registrador Y Del IVR:

La Posición del Registrador e IVR estará localizada en un punto a 2m de La Línea Exterior #1. La Posición del Registrador podrá ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos para los medios de comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte.

3.2.6 Posiciones De Los Entrenadores:

Por lo general La Posición de Los Entrenadores estará marcada en un punto a 2m o más desde el punto central de La Línea Exterior del lado de cada Competidor. La Posición de Los Entrenadores podrá ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos de los medios de





comunicación, radiodifusión y / o presentación del deporte.

3.2.7 Posición De La Mesa De Inspección:

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

3.3 Requisitos Técnicos Y Ambientales Para Las Instalaciones De La Competencia

- La iluminancia mínima requerida en el recinto de competencia para Eventos retransmitidos será ≥ 1600 lux.
- La iluminancia en la instalación de entrenamiento estará entre 750 y 900 lux.
- La temperatura de la instalación de competición será mantenida entre 17 °C y 24 °C.
- Para Eventos de Categoría G14 o superior, el aforo mínimo de la instalación de competición será de 4000 asientos.

(Interpretación # 3.1)

Tapizado Elástico:

El grado de elasticidad y deslizamiento del tapizado debe ser aprobado por La WT antes de la competencia.

(Interpretación # 3.1)

Color:

La combinación de color de la superficie del tapizado debe evitar producir reflejos desagradables o de cansar la vista de Los Competidores o de Los Espectadores. La combinación de color debe también contrastarse apropiadamente con el equipamiento de Los Competidores, el uniforme y la superficie del Área de Competencia.

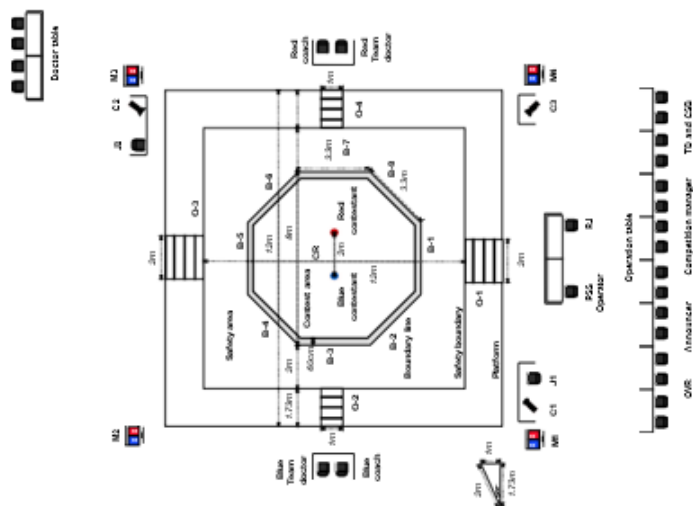
(Interpretación # 3.2.7)

Mesa De Inspección:

En La Mesa de Inspección, El Inspector revisará que todos los materiales utilizados por El Competidor sean los aprobados por La WT y si le calzan correctamente al Competidor. En caso de que se le considere inapropiados, al Competidor se le pedirá que cambie el equipo de protección. También serán verificadas las acreditaciones del Atleta, del Entrenador y del Médico.



Octogonal mat on platform

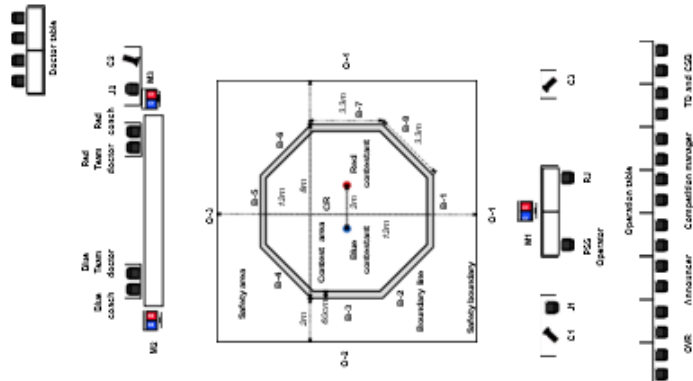


Classroom:

TD: Technical Delegate
C22: Competition Supervisory Board
OVR: On Versus Restart

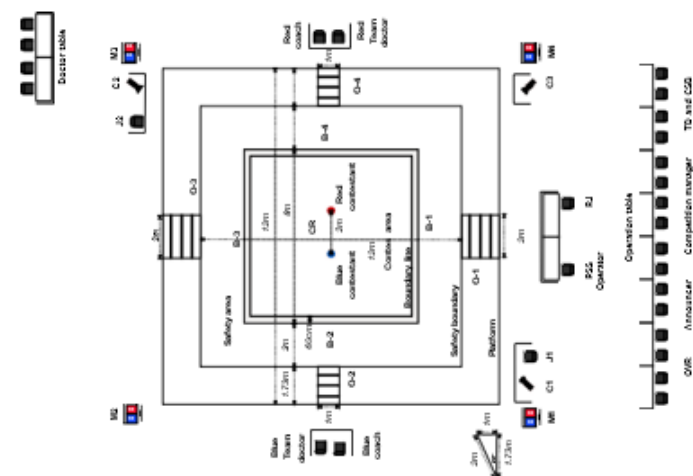
CR: Corner Referee
J1-J2-J3: Corner Judge 1, 2 and 3
R2: Referee Jury

Octogonal mat on floor



C1-C3-C2: Camera 1, 2 and 3
O-1: Outer line 1
B-1: Boundary line 1

Square mat on platform



M1-M2-M3: Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4
O-1: Outer line 1
B-1: Boundary line 1



Artículo 4. El Competidor

4.1 Requisitos Del Competidor

4.1.1 Tener La Nacionalidad Del Equipo Participante

4.1.1.1 Los Atletas con estado de refugiado emitidos por cualquier autoridad gubernamental en El País de residencia o El UNHCR podrán participar en Torneos y Campeonatos bajo bandera de La WT basados en la aprobación previa de La WT.

4.1.2 El Atleta debe estar recomendado por una Asociación Nacional Miembro reconocida por La WT.

4.1.3 Tener un DAN en Para-Taekwondo o El Grado de 5-1 Geup expedido y reconocido por La WT.

4.1.4 Tener una Licencia Mundial De Atleta (GAL) De La WT.

4.1.5 El Competidor deberá tener al menos 16 años, en el año del Torneo pertinente.

4.1.6 El Atleta debe pasar a través de La Clasificación Internacional de acuerdo con Las Reglas de Clasificación de Atletas de La WT y estar asignado a una Clase Deportiva y un Estado de Clase Deportiva antes del Torneo. Los Atletas encontrados No Elegibles (NE) o con una Clasificación No Completa (CNC) no podrán competir.

(Interpretación)

El límite de edad está basado en el año, no en la fecha. Por ejemplo, si El Campeonato Para-Senior se celebra el 11 de junio, podrán participar aquellos Competidores que cumplan 16 años ese año y que hayan nacido entre el 1 de enero y el 31 de diciembre.

(Interpretación)

Artículo 4.1. Clasificación del Competidor aplicable a Campeonatos promovidos por La WT, Campeonatos promovidos por La UC, Juegos Multideportivos y Evento(s) aprobados de Torneos Internacionales Abiertos de Para- taekwondo reconocidos por La WT.

(Interpretación)

Los Artículos 4.1.1 y 4.1.2 no serán aplicables a Los Torneos Internacionales Abiertos de Para-taekwondo reconocidos por La WT.





4.2 Uniforme Del Competidor Y Equipo De Competencia

4.2.1 En las competencias de Para-Taekwondo incluidas en El Calendario de Eventos de Para-Taekwondo de La WT, El Dobok o uniforme de competencia y todo el equipo de competencia, como entre otros, tatamis, Protectores, Sistema de Puntuación (PSS), Repetición Instantánea de Video (IVR) y equipo de protección deben ser aquellos aprobados por La WT.

4.2.1.1 Las especificaciones del Dobok o uniforme de competición, así como el resto del equipamiento, serán detalladas por separado.

4.2.2 Un Competidor deberá usar un Dobok o uniforme aprobado por La WT, PSS de tronco, protector de cabeza con escudo facial, protectores de ingle, de antebrazos, de espinillas, de manos (si corresponde), calcetines con sensor (en caso de usar PSS) y estar equipado con un protector bucal antes de ingresar al campo de juego.

4.2.2.1 Los Atletas de Para-Taekwondo podrán usar equipo de protección adicional y personalizados basados en la aprobación previa de La WT. Los Atletas amputados podrán cubrir el extremo de su muñón con un equipo de protección que no tenga más de dos (2) cm de espesor. En caso de que no esté completamente especificado en Las Reglas, El Delegado Técnico tomará la decisión sobre el uso del equipo de protección en El Torneo pertinente.

4.2.3 En caso de usar Dobok, las protecciones de antebrazo y espinilleras se usarán debajo de la prenda. En caso de usar uniforme de competencia, las protecciones de antebrazo y espinilleras se usarán dentro o debajo de la prenda. Las protecciones ingle se usarán por debajo de la prenda en ambos casos.

4.2.4 El Competidor deberá traer el equipo de protección aprobado por La WT, así como guantes y protector bucal, para su uso personal. El casco protector deberá estar equipado con una protección facial. Cualquier artículo religioso deberá llevarse debajo del casco protector y dentro del Dobok o uniforme de competencia y no deberá causar daño ni obstruir al Competidor Oponente.

4.2.4.1 Las mangas del uniforme de Taekwondo (Dobok) para Las Clases K40 deberán estar cortadas y cosidas de forma que no proporcionar cobertura adicional de los sensores, no restrinjan el movimiento del Atleta ni afectar negativamente a la estética del deporte.





4.2.5 Responsabilidades del Comité Organizador respecto al equipamiento de competencia.

4.2.5.1 El Comité Organizador de Los Campeonatos promovidos por La WT será responsable de sus propios gastos de preparar, el siguiente equipo reconocido por La WT en Los Campeonatos a sus propias costas, incluyendo todos los materiales, equipos y técnicos necesarios para su instalación y operación.

- Protector de Tronco PSS - artículos y equipo relacionados: la elección de la empresa PSS será decidida por La WT.
- Protector de cabeza con escudo facial aprobado por La WT.
- Tapizados.
- Otros equipos de protección como reserva (calcetines con sensores, guantes, espinilleras, protectores de antebrazos, ingle y dobok o uniformes de competencia).
- Sistema de Repetición de Video Instantánea (IVR) y su equipo relacionado, incluyendo, entre otros, cámaras (mínimo 3 cámaras o 4 por Área, incluyendo una cámara aérea para las semifinales y la final); Cuando haya transmisión disponible, la señal debe estar disponible en el mostrador de Repetición de Video para su revisión.
- Pantalla gigante (para visualizar el progreso de los combates, las llaves de los combates, el perfil del Atleta, etc.) dentro del Campo de Juego (FOP).
- Tablero de puntuación para Los Espectadores (mínimo 12 para la visualización de La Repetición de video).
- Tablero de puntuación en El Área (para visualizar la puntuación; mínimo 4 por Área).
- Sistema de Visualización en Tiempo Real (RTDS) en las zonas de llamados y de calentamiento de Los Atletas.
- Sistema de Llamado a Los Árbitros en Tiempo Real (RTRCS) en la sala de Árbitros o en la zona de espera.
- Pantalla de televisión para la transmisión en directo de las competencias en la sala de Árbitros.
- Detector de metales en la mesa de inspección (mínimo 2).





- Cualquier otro equipo de competencia no previsto en Este Artículo, si lo hubiera, será descrito en El Manual de Operaciones de La WT.

4.2.5.2 El Comité Organizador de los campeonatos promovidos por La WT será responsable de preparar el siguiente equipo y materiales, etc., en el sitio de entrenamiento, de sus propios gastos.

- PSS de Tronco: Elementos y equipos relacionados con el protector.
- Protector de cabeza con escudo facial aprobado por La WT.
- Tapizados.
- Bicicleta Estática.
- Máquina de Correr.
- Equipo de emergencia (consulte El Código Médico para obtener información detallada).
- Cestas con Hielo.
- Refrigeradores.
- Agua Embotellada.

4.2.5.3 Es responsabilidad del Comité Organizador obtener la aprobación de La WT sobre la cantidad de equipo que se preparará.

4.3 Anti-Dopaje

4.3.1 En todos Los Eventos de Para-Taekwondo promovidos o autorizados por La WT, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en Las Reglas Antidopaje de La WT y en la lista de sustancias prohibidas por La WADA están prohibidas. El Código Antidopaje de La WADA será aplicado en Las Competencias de Para-Taekwondo de Los Juegos Paralímpicos y otros Juegos Multideportivos de Kyorugi en Para-Taekwondo. Las Reglas Antidopaje de La WT serán aplicadas a los campeonatos promovidos y/o reconocidos por La WT.

4.3.2 La WT podrá llevar a cabo cualquier prueba de dopaje que estime conveniente para determinar si un Competidor ha cometido una infracción a Estas Reglas y cualquier Ganador que rehúse someterse a esta prueba o a quien se le pruebe haber cometido tal infracción será destituido de su





posición final y el resultado será transferido al siguiente Competidor en línea de la clasificación en la cCompetencia.

4.3.3 El Comité Organizador será responsable de llevar a cabo todos los preparativos necesarios para la realización de las pruebas de dopaje.

4.3.4 Los detalles de Las Reglas Antidopaje de La WT serán establecidos como parte de Los Estatutos.

(Interpretación # 1)

(Interpretación # 4.1.1)

Tener La Nacionalidad Del Equipo Participante

Un Competidor que esté nacionalizado en dos o más Países al mismo tiempo, podrá representar a cualquiera de ellos según su elección. Sin embargo, en caso de haber un cambio de nacionalidad se le permitirá representar a otro País solo si han transcurrido **treinta y seis (36) meses** después que El Competidor haya representado un País en tales Eventos como:

- I)** Juegos Paralímpicos.
- II)** Torneos Clasificatorios Para Los Juegos Paralímpicos.
- III)** Juegos Multideportivos Continentales de Ciclo De 4 años.
- IV)** Campeonatos Continentales con ciclo de 2 años.
- V)** Evento Mundial de Para-Taekwondo promovido por La WT,

Este período podrá ser reducido o incluso cancelado con el acuerdo de Las ANMs, El CPN y La WT. La WT podrá tomar medidas disciplinarias en cualquier momento contra El Atleta y su Asociación Nacional Miembro que infrinja Este Artículo, incluyendo, entre otras, la privación de los logros. En el caso de un Atleta de 16 años o menos, Este Artículo no será aplicado a menos que exista una apelación de cualquiera de los dos Países. En caso de conflicto, La WT hará una evaluación y tomará una decisión final. Después de la decisión, no serán admitidos ningún otro recurso de apelación.



(Explicación 2)

Los Atletas con Estado de Refugiado de un País que tiene una ANM reconocida por La WT podrá obtener una GAL y entrar en competencia de Para-Taekwondo bajo La Bandera de La WT. La ANM que proporcione La GAL es responsable de garantizar que una Atleta no esté en embarazo y que a La Atleta se le hayan realizado los exámenes médicos que demuestren que está con buena salud y condiciones físicas adecuadas para participar. También cada ANM asume completa responsabilidad por el seguro médico y de accidentes, así como también de las responsabilidades civiles del Atleta refugiado. Esto es parte del compromiso continuo de La WT para proporcionarle a todos Los Atletas un camino hacia La Competencia Internacional.

(Explicación 3)

Estar Recomendado Por Una ANM De La WT:

Cada Federación Nacional es responsable de garantizar que todos Los Miembros del Equipo hayan presentado los exámenes médicos que demuestren que tienen la salud y las condiciones físicas adecuadas para participar. Así como también el control de género y de no embarazo. Además, cada Federación Nacional asume total responsabilidad por accidentes y seguro médico, así como las responsabilidades civiles por sus Competidores y Oficiales durante un Campeonato promovido por La WT.

(Explicación 4)

El color del protector bucal está limitado a ser de color blanco o transparente. Debe tener al menos 3 mm de grosor y cubrir completamente los dientes superiores. Los Atletas con ortodoncia deben usar un protector bucal especial, recomendado por su Dentista, y presentar una carta de su Dentista que confirme que el protector bucal recomendado es seguro para competir. (Consulte las normas de La WT sobre protectores bucales, vendajes, ortodoncia y piercing para obtener información detallada).

(Explicación 5)

Protector De Cabeza

Solo será permitido el protector de cabeza de color azul y rojo. El protector de cabeza debe tener un escudo facial sin no es con El Sistema PSS.

(Explicación 6)

Sistema De Repetición Instantánea De Video

Es responsabilidad del Comité Organizador garantizar que se proporcione la señal de transmisión para La Repetición Instantánea de Video de los combates solicitados por La WT.





(Explicación 7)

Vendajes

El vendaje de pies y manos será revisado estrictamente durante la inspección de Los Atletas. El Inspector podrá solicitar la aprobación del Médico de La Comisión de La WT en caso de un vendaje excesivo. Los Competidores deberán quitarse el vendaje durante el pesaje general para verificar si presentan alguna herida abierta, cortadura o sangrado. (Consulte Las Normas de La WT sobre protectores bucales, vendajes, aparatos ortopédicos y piercing para obtener información detallada).

(Explicación 8)

Cualquier Atleta que no use el equipo de protección adecuado o que no se quite el material potencialmente dañino del cuerpo durante la inspección, como se indica a continuación (1) a (3), no podrá participar en la competencia. (Consulte Las Normas de La WT sobre protectores bucales, vendajes, aparatos ortopédicos y piercing, y El Apéndice III del Código Médico de La WT para obtener información detallada).

- (1) Cualquier Atleta cuyo equipo de protección (tales como protector de cabeza, tronco, ingle, manos, pies y protector bucal) cubra una parte del cuerpo de forma inadecuada, tenga una talla inapropiada o presente un defecto significativo de forma (o material).
- (2) Cualquier Atleta que no lleve el protector bucal apropiado según Las Normas de La WT en la inspección y que no lo lleve en ningún momento durante el combate, o que no lo lleve puesto recibirá una advertencia de un Árbitro de Inspección, un Árbitro Central o un Médico de La WT.
- (3) Cualquier Atleta que lleve piercings, aretes o cualquier material duro en la cara o cualquier parte del cuerpo en la inspección o durante el combate, a pesar de haber recibido una advertencia de un Árbitro de Inspección, un Árbitro Central o un Médico de La WT.

(Explicación 9)

Todo Atleta que participe en una competencia debe contar con una evaluación médica periódica anual válida (o Certificado Médico). Sin un certificado médico anual válido, no le será permitida la participación en la competencia. (Consulte El Código Médico de La WT, Sección 8.3. Evaluación Médica Periódica y El Apéndice III A. Certificado Médico para obtener información detallada).

(Explicación 10)

Cualquier Atleta será descalificado de la participación de la competencia si EL Atleta no sigue las normas de seguridad sobre el equipo de protección, presenta alguna condición de salud que pudiera comprometer la seguridad según la jurisdicción o tenga condiciones descalificantes en El Certificado Médico. (Consulte El Apéndice III B. Descalificación del Código Médico de La WT, para obtener información detallada).





(Explicación 11)

Todo Atleta debe contar con un Seguro Médico de viaje válido para participar en la competencia y presentar una copia del Certificado al GMS al registrarse.



Artículo 5. Categorías De Pesos Y Clases Deportivas

5.1 Las Categorías de Pesos Mundiales y Paralímpicas de Para-Taekwondo están divididas en Categorías Masculinas y Categorías Femeninas de la siguiente manera:

División Masculina		División Femenina	
- 58 kg	Sin exceder 58 kg	- 47 kg	Sin exceder 47 kg
- 63 kg	Sin exceder 63 kg	- 52 kg	Sin exceder 52 kg
- 70 kg	Sin exceder 70 kg	- 57 kg	Sin exceder 57 kg
- 80 kg	Sin exceder 80 kg	- 65 kg	Sin exceder 65 kg
+ 80 kg	+ 80 kg	+ 65 kg	+ 65 kg

5.2 Clases Deportivas

Las Clases Deportivas en Kyorugi de Para-Taekwondo Las Clases Deportivas son las siguientes:

CLASES DEPORTIVAS MASCULINAS	CLASES DEPORTIVAS FEMENINAS
K41	K41
K44	K44

5.2.1 En el caso de que un Atleta sea el único inscrito en su División, un combate de demostración podrá ser arreglado con un Atleta de Taekwondo bajo las Reglas de Competencia de Para-Taekwondo de La WT para el propósito de La Clasificación de Atleta.

(Interpretación # 5.1)

Que No Exceda

El límite de peso está definido por el criterio de un lugar decimal por fuera del límite establecido. Por ejemplo, no excederse de los 58 kg está establecido como hasta 58.00 kg, con 58.1 kg está por encima del límite y el resultado es la descalificación.



Más De:

Más de 80,00 kg, la marca ocurre en la lectura 80.1 kg y 80.00kg o menos es considerada como insuficiente y el resultado es la descalificación.



Artículo 6. Sistema Y Método De Competencia

6.1 Las Competencias Están Compuestas De La Siguiete Manera.

6.1.1 Competencia Individual

Serán realizadas entre Competidores de la misma Clase Deportiva y Categoría de Peso. Ningún Competidor podrá participar en más de una (1) Categoría de Peso en el mismo Torneo.

6.2 Los Sistemas De Competencia Están Divididos De La Siguiete Manera:

6.2.1 Sistema de Torneo de Eliminación Simple

6.2.2 Sistema de todos contra todos

6.2.3 Sistema de Torneo de Eliminación Simple con Repechaje

6.3 Las Competencias de Para-Taekwondo para Los Juegos Paralímpicos y Los Juegos Multideportivos Continentales con ciclos de cuatro (4) años podrán utilizar en EL Torneo El Sistema de Eliminación Simple o El sistema de Eliminación Simple con Repechaje.

6.4 Todas Las Competencias Internacionales de Para-Taekwondo reconocidas por La WT deberán contar con la participación de al menos tres (3) Países. La WT no reconocerá los resultados oficiales de las competencias de Para-Taekwondo con menos de tres (3) Países participando. Cualquier Clase Deportiva y Categoría de peso con menos de tres (3) Atletas de dos (2) Países no serán reconocidas en los resultados oficiales.

6.5 La Serie y la Final del Grand Prix Mundial de Para-Taekwondo será organizado basados en los más recientes Procedimientos de Clasificación del Grand Prix Mundial de Para- Taekwondo.

(Interpretación)

1. En El Sistema de Torneo, la competencia se basa en la clasificación individual. Sin embargo, la posición del Equipos también puede determinarse mediante la suma de las clasificaciones individuales según el método de puntuación general.

1.1 Clasificación Del Equipo

La Clasificación del Equipo será determinada por el total de puntos según los siguientes criterios:





-
- Un **(1)** punto básico por cada Competidor que haya entrado al área de competición después de pasar el pesaje general.
 - Un **(1)** punto por cada victoria (incluida la victoria por Bye).
 - Ciento veinte **(120)** puntos adicionales por Medalla de Oro.
 - Cincuenta **(50)** puntos adicionales por Medalla de Plata.
 - Veinte **(20)** puntos adicionales por Medalla de Bronce.

En caso de que más de dos (2) Equipos estén empatados en puntuación, la clasificación se decidirá por:

- 1) El Número de medallas de Oro, Plata y Bronce ganadas por El Equipo en orden.
 - 2) El Número de Competidores participando, y.
 - 3) La Puntuación más alta en La Categorías de peso mayor.
-



Artículo 7. Duración Del Combate

7.1 La Duración del Combate Se Clasifica De La Siguiente Manera

7.1.1 La duración del combate será de tres Rounds dos (2) minutos cada uno, con un (1) minuto de descanso entre Rounds. En caso de un empate en la puntuación después de la finalización del 3^{er} Round, un 4^{to} Round de un (1) minuto, será llevado a cabo como El Round de Oro, después de un período de descanso de un (1) minuto del 3^{er} Round.

7.1.2 En El Sistema al Mejor de tres (3), la duración del combate será de tres Rounds de dos minutos cada uno, con un minuto de descanso entre Rounds. Sin embargo, Sin embargo, el cuarto Round de un minuto no será realizado como Round Oro. En caso de empate en El Round correspondiente, El Ganador será determinado según El Artículo 15.

7.2 La duración de cada Round podrá ser ajustado a 1 minuto x 3 Rounds, 1 minuto y 30 segundos x 3 Rounds, 2 minutos x 2 Rounds o 5 minutos x 1 Round (con 1 tiempo muerto de 1 minuto para cada Competidor) según lo decida del Delegado Técnico de los campeonatos correspondientes.

7.2.1 En caso de empate tras finalizar El Round de cinco (5) minutos, un Round de un (1) minuto será llevado a cabo como Round de Oro, tras un descanso de un (1) minuto. No se podrá pedir tiempo muerto durante El Round de Oro.

Los Entrenadores podrán pedir un tiempo muerto en cualquier momento durante El Round del combate. No se podrá pedir tiempo muerto durante El Round de Oro.

El minuto de tiempo muerto será contabilizado desde el momento en que El Árbitro dé la orden de "Kal-yeo".



Artículo 8. Sorteo De Grupos

- 8.1** La fecha el Sorteo de Grupos serán establecidas en El Programa del Campeonato. Al menos un Representante de cada equipo debe asistir al Sorteo de Grupos. y Los Equipos Participantes serán responsables de confirmar su inscripción antes del sorteo. En caso de que ningún Representante pueda asistir al sorteo, El Equipo deberá designar un Representante e informar al Delegado Técnico antes del Sorteo de Grupos.
- 8.2** El Sorteo de Grupos podría ser realizado por sorteo aleatorio computarizado o sorteo manual. El método y orden del sorteo será determinado por El Delegado Técnico.
- 8.3** Los Atletas Rankeados serán sembrados en todos Los Torneos reconocidos o promovidos por La WT a menos que se acuerde otra cosa en los procedimientos de clasificación pertinentes o en los esquemas de Los Eventos.



Artículo 9. Clasificación Internacional De Atletas

9.1 La Clasificación Internacional de Atletas se lleva a cabo en conexión con Los Torneos y Campeonatos de Para-Taekwondo reconocidos por La WT y se realizan por lo general uno (1) o dos (2) días antes del inicio de la competencia.

9.2 Los **NUEVOS (N)** Atletas que no hayan pasado previamente por La Clasificación Internacional de Atletas están obligados a pasar por La Clasificación para que les sea asignada una Clase Deportiva y Estado de Clase Deportiva antes de la competencia de acuerdo con Las Reglas de Clasificación de Atletas de La WT:

9.2.1 Formulario De Diagnóstico Médico

Todos Los Atletas **NUEVOS (N)** de Para-Taekwondo están obligados a completar y enviar El Formulario de Diagnóstico Médico (MDF) antes de la competencia, para que pueda ser determinado que El Atleta cumple con Los Criterios Mínimos de Discapacidad (MIC) para participar en La Clase Deportiva “K” de Kyorugi.

9.2.2 No Elegible (NE) Y Clasificación No Completa (CNC)

Los Atletas que pasen por La Clasificación Internacional de Atleta y se les considere No Elegible (NE) o le sea asignada una Clasificación No Completa (CNC) no serán habilitados para competir en Kyorugi de Para-Taekwondo.

9.3 Primera Presentación

En caso de que La Clase Deportiva de un Atleta sea cambiada después de la primera presentación en competencia del Atleta, después de La Clasificación Internacional de Atleta, lo siguiente será aplicado para los resultados:

9.3.1 Cambiar A Una Clase Deportiva Más Alta

Si la Clase Deportiva de un Atleta cambia a una Clase Deportiva más alta después de la primera actuación en El Evento, entonces parece que la limitación de actividad del Atleta era menos severa que la de sus Competidores. Esto es una ventaja injusta y los resultados del Atleta en La Clase Deportiva inicial no serán reconocidos. Esto lo incluye en el cambio a La Clase Deportiva No Elegible (NE).

9.3.2 Cambiar A Una Clase Deportiva Más Baja

Si La Clase Deportiva de un Atleta cambia a una Clase Deportiva más baja después de la primera actuación en El Evento, entonces la





limitación de actividad del Atleta parece ser más severa que la de sus Competidores. En esta situación Los Competidores del Atleta tenían una ventaja en El Evento. Como El Atleta ha estado en desventaja los resultados y Las Medallas obtenidas seguirán siendo reconocidas y otorgadas. No serán otorgados puntos de Ranking Mundial de Para-Taekwondo para El Torneo.

(Interpretación # 9.3.1)

El Atleta que haya estado clasificado en una Clase Deportiva más baja, pero es cambiado a una Clase Deportiva más alta después de la primera actuación, no podrá continuar compitiendo y se le darán los puntos en El Ranking de La Clase Deportiva más alta como El Perdedor en la primera ronda de combates. El Perdedor del combate contra El Atleta que tuvo el cambio en La Clase Deportiva después de su primera actuación pasará a la siguiente ronda.

En caso de ser No Elegible (NE) los puntos de Ranking no le serán otorgados.



Artículo 10. Pesaje

- 10.1** El Pesaje general de Los Competidores para el día de la competencia será realizado un día antes de la competencia. La hora del pesaje general será determinada por El Comité Organizador y se informará en la reunión de Los Jefes de Equipos. La duración del pesaje general será de dos (2) horas como máximo.
- 10.2** El Pesaje Aleatorio será realizado en La Sede en la mañana de la competencia. Todos Los Competidores que aprueben El Pesaje general deberán presentarse al Pesaje Aleatorio como máximo dos (2) horas antes del inicio de la competencia. Si un Competidor no se presenta al Pesaje Aleatorio, será descalificado. El Pesaje Aleatorio debe ser finalizado como máximo treinta (30) minutos antes del inicio de la competencia cada día.
- 10.2.1** El índice de selección para El Pesaje Aleatorio será determinado según el número de Competidores en la categoría de peso, según los siguientes criterios. Los Competidores serán seleccionados aleatoriamente mediante un sistema computarizado como máximo dos (2) horas antes del inicio de la competencia.
- a) Más de 32 Atletas: 20% del total
 - b) 17-32 Atletas: 6 atletas
 - c) 9-16 Atletas: 4 atletas
 - d) 4-8 Atletas: 2 atletas
 - e) Menos de 4 Atletas: Ninguno
- 10.2.2** El Pesaje Aleatorio será realizado con un margen de tolerancia del 5% en la categoría de peso del Competidores. Las Personas con bajo peso no están sujetas a Pesaje Aleatorio.
- 10.3** Durante El Pesaje, El Competidor Masculino usará ropa interior y La Competidora Femenina podrá usar ropa interior y brasier. El Pesaje no podrá realizarse desnudo.
- 10.3.1** El Competidor debe ser pesado con ropa interior y le serán permitidos 100 gramos como compensación.
- 10.4** El Pesaje general será realizado una sola vez; sin embargo, se concederá un pesaje adicional dentro del plazo establecido a cualquier Competidor que no haya calificado la primera vez. El Pesaje Aleatorio será realizado solo una vez por Competidor y no habrá un 2^{do} pesaje.
- 10.5** Para evitar la descalificación durante El Pesaje, será proporcionada una báscula idéntica a la oficial en el alojamiento de Los Competidores o en la sede de la competencia para pesajes previos.





(Explicación # 1)

Los Competidores El Día De La Competencia

Esta es definida como aquellos Competidores inscritos para competir el día programado por El Comité Organizador o La WT.

(Explicación # 2)

Sitios separados para el pesaje serán instalados para el pesaje de Los Competidores Masculinos y Las Competidoras Femeninas. El género de Los Oficiales de pesaje deberá ser el mismo que el de Los Competidores.

(Explicación # 3)

Descalificación Durante El Pesaje

Cuando un Competidor sea descalificado en El Pesaje, al Competidor no le será otorgado ningún punto en El Ranking.

(Explicación # 4)

Básculas, Idénticas A La Oficial

Las básculas de prácticas deben ser del mismo tipo y calibradas como la báscula oficial y estos hechos deben ser verificados antes de la competencia por El Comité Organizador.



Artículo 11. Procedimiento Del Combate

11.1 Llamado De Los Competidores

Los nombres de Los Atletas serán anunciados desde El Escritorio de llamados de Los Atletas tres (3) veces, comenzando treinta (30) minutos antes del inicio del combate programado. Si un Atleta no se presenta al escritorio después del tercer llamado, El Atleta será descalificado y esta descalificación será anunciada.

11.2 Inspección Física, De Uniforme Y Equipos

Después de ser llamados, Los Atletas se someterán a la inspección física, de uniforme y equipos, en la mesa de inspección designada, la inspección será llevada a cabo por Los Árbitros Internacionales designados por La WT. El Atleta no deberá mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material el cual pudiera causar daño al Oponente.

11.3 Ingreso Al Área De Competencia

Después de la revisión, El Atleta se dirigirá al área del Entrenador con su Entrenador y un Médico del Equipo o un Fisioterapeuta, si corresponde.

11.4 Procedimientos Antes De Iniciar Y Después De Finalizar El Combate

11.4.1 Antes de iniciar el combate El Árbitro llamará “Chung, Hong”. Ambos Atletas ingresarán al Área de Combate usando su protector de cabeza y protector bucal. Si alguno de Los Competidores no está presente o no está completamente vestido, incluyendo todo el equipo de protección, uniforme, etc., en la Zona del Entrenador cuando El Árbitro diga “Chung, Hong”, se le considerará retirado del combate y El Árbitro declarará al Oponente como El Ganador.

11.4.2 Los Atletas 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 deberá ser efectuada de forma natural erguida de “Cha-ryeot” doblando la cintura con un ángulo de más de 30° grados con una inclinación de la cabeza de más de 45° grados.

11.4.3 El Árbitro iniciará el combate con la orden de “Joon-bi” (Listos) y “Shi-jak” (comenzar).

11.4.4 El Combate en cada Round iniciará con la orden dada por El Árbitro de “Shi-jak” (comenzar). ”.

11.4.5 El combate en cada Round finalizará con la orden dada por El Árbitro de “Keu-man (parar)”. Incluso, si El Árbitro no ha declarado “Keu-





man", el combate será considerado finalizado cuando el tiempo del reloj del combate haya expirado, sin embargo un Gam-Jeom puede ser otorgado y registrado después de que haya expirado el tiempo del combate.

- 11.4.6** El Árbitro podrá pausar un combate declarando "Kal-yeo" (descanso) y reanudarla con la orden "Kye-sok" (continuar). Cuando El Arbitro declare "Kal-yeo", El Cronometrista deberá detener inmediatamente el tiempo del combate; cuando El Árbitro declare "Kye-sok", El Cronometrista deberá reiniciar el tiempo del combate inmediatamente.
- 11.4.7** Después de finalizar el última Round, El Árbitro declarará al Ganador levantando su mano del lado del Ganador. En El Sistema al Mejor de Tres (3), El Árbitro declarará al Ganador del Round correspondiente.
- 11.4.8** Retirada de Los Competidores.

(Explicación # 1)

Médico Del Equipo, Quiropráctico, Entrenador Del Atleta O Fisioterapeuta

Al momento de presentar la inscripción para Los Oficiales del Equipo, se deberán adjuntar copias de las licencias correspondientes del Médico del Equipo, Quiropráctico, Entrenador deportivo o fisioterapeuta, escritas en inglés. Tras la verificación, se emitirán tarjetas de acreditación especiales a dichos Médicos Quiropráctico, Entrenador Deportivo o Fisioterapeuta. Solo quienes hayan obtenido la acreditación correspondiente podrán acceder al área de competencia con su Entrenador. Solo Los Médicos con licencia médica vigente y graduados de una facultad de medicina reconocida pueden obtener la tarjeta de acreditación de Médico del Equipo. Ningún otro Personal Médico (Quiropráctico, Entrenador Deportivo, Fisioterapeuta u otros profesionales de la salud) podrá presentarse como Médico del Equipo, lo cual será considerada una acreditación indebida.

(Directriz Para El Arbitraje)

En caso de utilizar El Sistema PSS, El Árbitro deberá comprobar el correcto funcionamiento del Sistema PSS y de los calcetines de detección de ambos Atletas. Sin embargo, este proceso podrá omitirse para ahorrar tiempo y agilizar la gestión de la competencia.



Artículo 12. Técnicas Y Áreas

En combate de Pará-Taekwondo, todas las técnicas a la cabeza han sido prohibidas para garantizar la seguridad de Los Atletas.

12.1 Técnicas Permitidas

12.1.1 Técnica De Puño:

Es la técnica de un puño recto utilizando la parte de los nudillos del puño fuertemente cerrado.

12.1.2 Técnica Del Pie:

Son las técnicas asestadas utilizando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

12.2 Áreas Permitidas

12.2.1 Tronco:

Atacar con el puño y con las técnicas del pie sobre las áreas cubiertas por el protector de tronco está permitidas. Sin embargo, tales ataques no serán permitidos sobre las partes de la columna vertebral.

12.3 Áreas Prohibidas

12.3.1 La Cabeza:

El área por encima de la clavícula es un área prohibida.

12.4 Técnicas De puntuación Y De No Puntuación

12.4.1 Técnica Del Pie:

Las técnicas asestadas utilizando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

12.4.2 Las técnicas de puño no serán puntuables.

(Explicación # 1)

Las técnicas de puño están permitidas, pero no son técnicas de puntuación.

(Explicación # 2)

Usar una técnica prohibida es un Acto Prohibido.

(Explicación # 3)

La cabeza es un área prohibida para las técnicas permitidas.





Artículo 13. Puntos Válidos

13.1 Áreas De Puntuación

13.1.1 Tronco:

El área de color azul o roja del protector de tronco

13.2 Criterios Para Punto(s) Válido(s)

13.2.1 Los puntos serán otorgados cuando una técnica puntuable sea asestada en las áreas de puntuación del tronco con potencia y precisión.

13.2.2 Cuando sea utilizado el protector con el sistema de puntuación (PSS), la determinación de la validez de la técnica, el nivel de impacto y el contacto válido con el área de puntuación serán determinados por El PSS.

13.2.2.1 Estas determinaciones del PSS no estarán sujetas a Reproducción Instantáneas de Video (IVR), excepto en caso de que los puntos sean obtenidos en conexión con Actos Prohibidos como se describen en **El Art. 15.5**.

13.2.3 El Comité de Para-Taekwondo de La WT determinará el nivel de impacto requerido y la sensibilidad (nivel del impacto) del PSS, usando diferentes escalas en la observación y evaluación de la competencia en consideración con Las Categorías de Peso, Género y Clase Deportiva.

13.2.3.1 El nivel del impacto será comunicado en el programa del Torneo y será anunciado en la reunión con Los Jefes de Equipos.

13.2.3.2 El Delegado Técnico podrá recalibrar el nivel de impacto válido en caso de que el nivel de impacto no haya sido probado exhaustivamente.

13.3 Los Puntos Válidos Son Los Siguietes

13.3.1 Dos (2) puntos para una técnica de patada válida al protector del tronco.

13.3.2 Cuatro (4) puntos serán otorgados por una técnica de patada válida con giro o giratoria al protector de tronco.

13.3.3 Un (1) punto será otorgado por cada “Gam-Jeom” dado al Oponente.

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





13.4.1 En El Sistema al Mejor de Tres (3), la puntuación del combate será la suma del número de Rounds ganados de los tres Rounds.

13.5 Invalidación De Punto(s)

Cuando un Competidor registra puntos con Actos Prohibidos:

13.5.1 Si un Acto Prohibido va registrado con punto(s), El Árbitro declarará la penalización correspondiente e invalidará el punto o los puntos.

(Explicación # 1)

La Patada trasera (Dwichagi) es un tipo de patada giratoria. Para que sea considerada una patada trasera (Dwichagi) y se otorguen puntos técnicos, es necesario que la cabeza y los hombros giren.

Cuando Los Competidores patean al Oponente con una patada trasera (Dwichagi), sin que El Competidor gire simultáneamente la cabeza y hombro, la “patada trasera” (Dwichagi) no se considerará una patada giratoria.



Artículo 14. Puntuación Y Publicación

- 14.1** La calificación de los puntos válidos será determinada principalmente usando El Sistema de Puntuación Electrónica instalado en el protector de tronco y El Sistema de Puntuación (PSS). Los puntos adicionales otorgados por patadas de giro serán puntuados por Los Jueces utilizando dispositivos manuales. Si no se está utilizando El PSS (Protector con Sistema Puntuación), toda las puntuaciones serán determinada por Los Jueces mediante dispositivos manuales.
- 14.2** Los puntos adicionales otorgados por una patada giratoria será invalido si la patada giratoria no fue calificada como un punto válido por El PSS.
- 14.3** En el caso de la configuración de dos (2) o más Jueces, al menos dos Jueces será necesario que confirmen para que sea válida la puntuación.
- 14.4** En caso de una configuración con un (1) Juez, será necesario que Éste confirme para que sea válida la puntuación.



Artículo 15. Actos Prohibidos Y Sanciones

15.1 Las Sanciones serán declaradas por El Árbitro.

15.2. Los Actos Prohibidos que se describen en **El Artículo 15.4** serán sancionados.

15.3. Un “Gam-Jeom” será contabilizado como Un (1) punto adicional para El Competidor Oponente.

15.4 Actos Prohibidos:

Los siguientes actos están clasificados como Actos Prohibidos y un “Gam-Jeom” será declarado:

15.4.1 Cruzar La Línea Límite.

15.4.2 Caerse.

15.4.3 Evitar o Retrasar El Combate.

15.4.4 Agarrar o Empujar Al Oponente.

15.4.5 Los Están Considerados Actos Prohibidos

- a) Levantar la pierna para bloquear
- b) Patear la pierna del Oponente para impedir ataques de patadas del Oponente
- c) Patada apuntando por debajo de la cintura.
- d) Levantar la pierna por encima de la cintura para patear en el aire por cuatro (4) veces o más
- e) Levantar una pierna o patear en el aire por más de tres (3) segundos para impedir los posibles movimientos de ataque del Oponente

15.4.6 Patear Por Debajo De La Cintura.

15.4.7 Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo".

15.4.8 Golpear la cabeza del Oponente con la mano

15.4.9 Juego Peligroso.

15.4.10 Juego Inseguro.

15.4.11 Cabezazo O Atacar Con La Rodilla.

15.4.12 Atacar al Oponente Caído.





15.4.13 Ataque de PSS de tronco con el lado o la planta del pie la posición de clinch.

15.4.14 Mala conducta del Competidor, del Entrenador o del Doctor/Médico del Equipo.

- a) No cumplir con la orden o decisión del Árbitro
- b) Comportamiento de protesta inapropiada por la decisión de Los Oficiales
- c) Intentos inapropiados de perturbar o influenciar en los resultados del combate.
- d) Provocar o insultar al Entrenador o Competidor Oponente.
- e) Doctor/Médicos no acreditados u otros Oficiales del Equipo que se encuentran sentados en la posición del Médico
- f) Cualquier otra conducta grave o comportamiento antideportivo de un Competidor o Entrenador.
- g) Cuando un Competidor cometa un Acto Prohibido seguido de un (Ataque después de "Kal-yeo") (según **El Artículo 15.4.14**), El Árbitro podrá dar un segundo (2^{do}) "Gam-jeom" por 'Ataque después de "Kal-yeo"' o 'Mala Conducta'.
- h) Fingir una lesión significa exagerar una lesión o indicar dolor en una parte del cuerpo no sujeta al golpe con el propósito de demostrar que las acciones del Oponente constituyen una infracción, así como exagerar el dolor con el fin de que el tiempo del combate transcurra.

15.4.15 Cuando un Entrenador o un Competidor cometa una falta grave incluido Juego Peligroso intencional y no siga las órdenes del Árbitro, El Árbitro declarará una penalización y un requerimiento de sanción elevando una Tarjeta Amarilla. En este caso, El Consejo Supervisor de la Competición investigará el comportamiento del Entrenador y/o del Atleta y determinar si procede una sanción. Esto no significa que El Competidor o El Entrenador sean descalificados.

15.5 Si un Competidor intencional y repetidamente se rehúsa a cumplir con Las Reglas de Competencia u órdenes del Árbitro, El Árbitro podrá finalizar el combate y declarar al Competidor Oponente El Ganador.

15.6 Si El Árbitro de La Mesa de Inspección u Oficiales en El Área de Competencia determinan, en consulta con El Técnico de Los PSS, que un Competidor o Entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del sensor(s) del PSS y / o alterar inapropiadamente El PSS con el fin de modificar su rendimiento, El Competidor será descalificado.





15.7 Cuando un Competidor reciba diez (10) "Gam-Jeom", El Árbitro declarará al Competidor perdedor por faltas, declaración de (PUN) por El Árbitro.

15.8.1 En El Sistema al Mejor de Tres (3), cuando un Competidor recibe cinco (5) "Gam-Jeom" en un Round, El Oponente será declarado Ganador de ese Round.

15.8 En El Artículo 15.8, Los "Gam-Jeoms" serán contabilizados en la puntuación total de los tres Rounds.

(Interpretación)

Los Objetivos En El Establecimiento De Los Actos Prohibidos Y Las Sanciones Son Los Siguientes

- (1)** Para Garantizar La Seguridad Del Competidor.
- (2)** Para Garantizar El Juego Limpio.
- (3)** Para El Fomento De Las Técnicas Permitidas.

(Interpretación # 1)

"Gam-Jeom"

i Cruzar La Línea Límite

Un "Gam-Jeom" será declarado cuando un pie del Competidor cruce La Línea Límite. No será declarado Gam-Jeom si un Competidor cruza La Línea Límite como resultado de un Acto Prohibido del Oponente.

ii Caída:

Un "Gam-Jeom" será declarado por caída. 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 una sanción si será otorgada al Oponente. Si ambos Competidores caen como resultado de una colisión accidental o en el caso de que un Competidor logre puntos con técnica de giro y caiga, no le será otorgada ninguna penalización.



iii. Evadir o Retrasar El Combate:

- a) Este acto implica un estancamiento, con la intención de no atacar. Un Competidor que continuamente demuestre un estilo de inactividad le será otorgado un "Gam-Jeom": Si ambos Competidores permanecen inactivos después de tres (3) segundos, El Árbitro señalará el comando "Gong-gyeok", un Gam-jeom será declarado: sobre ambos Competidores si no hay actividad después de tres segundos de que se haya dado la orden; o sobre El Competidor que retrocede desde la posición original, después de tres (3) segundos de haberse dado la orden.
- b) Girarse de espalda y moverse hacia atrás para evitar el ataque del Oponente será penalizado ya que esto expresa la falta de un Espíritu de Juego Limpio y esto podría causarle graves lesiones. La misma penalización se aplicará por evadir el ataque del Oponente por inclinarse por debajo del nivel de la cintura o agachándose.
- c) Retrocediendo en un intercambio técnico sólo para evitar el ataque del Oponente o para agotar el tiempo, un "Gam-Jeom" será otorgado a este Competidor pasivo.
- d) Un "Gam-jeom" También será aplicad o al Atleta que solicite al Árbitro interrumpir el combate para ajustar la posición/fijar del equipo de protección.

iv. Agarrar O Empujar Al Oponente

- a) Esto incluye agarrar cualquier parte del cuerpo del Oponente, uniforme o equipo de protección con las manos. Esto también incluye el acto de agarrar el pie y soltarlo o el de enganchar la pierna del Oponente con el antebrazo. Para empujar, se permite un impacto rápido y El Competidor debe separarse del Oponente después de un empujón. Los siguientes actos serán penalizados.
 - Empujar al Oponente con contacto prolongado o continuo.
 - Empujar al Oponente fuera de La línea Límite.
 - Empujar al Oponente de forma que impida el movimiento de patada o cualquier ejecución normal de ataque
- v. Levantar la pierna o realizar un movimiento de patada corta no se penalizará solo cuando vaya seguido de la ejecución de una técnica de puñetazo o patada en movimiento combinado.



vi. Atacar Por Debajo De La Cintura:

Esta acción se aplica por golpear cualquier parte por debajo de la cintura, Cuando un ataque por debajo de la cintura es causado por el receptor en el transcurso de un intercambio de técnicas, no será otorgada penalización. Este artículo también se aplica a acciones fuertes de patadas o pisotones en cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el propósito de interferir con la técnica del Oponente.

vii. Atacar Al Oponente Después De “Kalyeo”

- a) Atacar después de un Kal-yeo requiere que el resultado del ataque sea un contacto real con el cuerpo del Oponente
- b) Si el movimiento del ataque inició antes del Kal-yeo, el ataque no será penalizado.
- c) En La Repetición Instantánea de Vídeo, el momento del Kal-yeo es definida como el momento en que El Árbitro completa la señal manual de Kal-yeo (con el brazo completamente extendido); y el inicio del ataque es definido como el momento en que el pie atacante se levanta completamente del suelo.
- d) Si un ataque después de Kal-yeo no llegó al cuerpo del Oponente pero parece deliberada y maliciosa, El Árbitro podrá penalizar esta conducta con un "Gam-Jeom".

viii. Cabezazo O Atacar Con La Rodilla:

Este Artículo se refiere a un cabezazo intencional o de atacar con la rodilla cuando se está muy cerca del Oponente. Sin embargo, contactos con la rodilla que ocurran en las siguientes situaciones 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.

ix. Atacar Al Oponente Caído:

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesión hacia El Oponente. El peligro surge por lo siguiente:

- El Oponente caído está en un estado inmediato 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 de acuerdo con El Espíritu del Taekwondo y como tal, no son apropiadas para las competencias de Taekwondo. En este sentido, se deberá penalizar los ataques intencionales contra Oponentes caídos, independientemente del grado de impacto.

x. Juego Peligroso

El Juego Peligroso incluye golpear la cabeza del Oponente con el pie. El Juego Peligroso Intencional o Accidental será penalizado con "Gam-jeom".

El Juego Peligroso debido a una Juego Inseguro del Oponente no puede ser penalizado por Este Artículo.

El Juego Peligroso Intencional Está Definido Como

- Una acción directa (fuera de la altura correcta) que impacta en la cabeza del Oponente.
- Se demuestra claramente que El Atleta apunta a la cabeza y la golpea con su técnica.
- Técnicas de giro o giratoria que impactan directamente en la cabeza.
- El juego peligroso intencional conllevará una penalización de "Gam-jeom" y una tarjeta amarilla. Repetir el juego peligroso intencional, un máximo de tres (3) veces durante todo el combate, resultará en la descalificación del Atleta (DSQ).
 - ❖ En caso de que El Oponente no pueda continuar tras la decisión del Médico, El Competidor que cometió El Juego Peligroso perderá por (RSC).

xi. Juego Inseguro

El Juego Inseguro ocurre cuando un Atleta, intencionalmente o no, adopta una postura, evitando las técnicas del Oponente o juega con una táctica de juego en donde la cabeza se convierte en un objetivo e incrementa el riesgo de recibir un golpe en la cabeza. Bloqueando una técnica de manera que golpee la cabeza del Atleta es también considerado Juego Inseguro.

- ❖ Cuando haya un golpe a la cabeza, El Árbitro solicitará IVR para determinar si la situación se refiere a Juego Inseguro o Peligroso, intencional o accidental, si no está seguro.



Cuando una mala conducta sea cometida por un Competidor o Entrenador sea cometida durante un descanso, después de los cinco (5) segundos de la conclusión del Round, El Árbitro puede declarar inmediatamente "Gam-jeom", el cual se registrará para R Round siguiente.

Sin embargo, El "Gam-jeom" se registrará para El Round anterior si la acción ocurrió dentro de los cinco (5) segundos posteriores a la conclusión del Round.



Artículo 16 Round De Oro Y Decisión De Superioridad

- 16.1** En caso de que El Ganador no pueda ser decidido después de finalizado El Round 3^{er} o después del Round de cinco (5) minutos, un 4^{to} (Round de Oro) de un (1) minuto será llevado a cabo.
- 16.2** En caso de que un combate avance al Round de Oro, todas las puntuaciones otorgadas durante los primeros tres (3) Rounds serán invalidados.
- 16.3** El Primer Competidor en anotar (2) puntos o más o cuyo Oponente reciba dos (2) "Gam-Jeom" en El Round de Oro será declarado El Ganador.
- 16.4** En caso de que ninguno de Los Competidores haya anotado (2) puntos después de la finalización del Round de Oro, El Ganador será decidido por superioridad basados en los siguientes criterios:
- 16.4.1** El Competidor que haya logrado el mayor número de impactos registrados (pero por debajo del nivel de impacto establecido) por El PSS durante El Round de Oro.
- 16.4.2** Si el número de impactos registrados están empatados, El Competidor que haya ganado más Round de los primeros tres Rounds.
- 16.4.3** Si en el número de Rounds ganados está empatado, El Competidor que haya recibido menos "Gam-jeom" durante todos los cuatro Rounds.
- 16.4.4** Si los tres criterios anteriores están igualados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad basándose en el contenido del Round de Oro. Si la decisión de superioridad es empatada entre El Árbitro y Los Jueces, El Árbitro decidirá El Ganador.
- 16.5** En El sistema al Mejor de tres (3), en caso de empate en El Round correspondiente, El Ganador será decidido por superioridad según los siguientes criterios:
- 16.5.1** Mayor número de puntos obtenidos mediante patada con giro o giratoria.
- 16.5.2** Si la puntuación técnica está empatada, El Competidor que tenga mayor puntuación, según el orden de mayor valor de las técnicas (Tronco, Gam-Jeom).
- 16.5.3** Si los puntos de mayor valor están empatados, El Competidor que haya obtenido el mayor número de impactos registrados por El PSS.
- 16.5.4** Si los tres criterios anteriores están empatados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad:





- a) En el caso de ser dos (2) Jueces, El Ganador será decidido por El Árbitro y los dos (2) Jueces
- b) En el caso de ser tres (3) Jueces, El Ganador será decidido por los tres (3) Jueces excluyendo al Árbitro.
- c) En caso de un (1) juez, El Ganador será decidido por El Árbitro, El Juez y El Jurado de Revisión de Video.

(Explicación #1)

La Decisión de Superioridad de 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 uso de las técnicas más avanzadas tanto en dificultad como en complejidad y la exhibición de la mejor manera de combatir.

(Directrices Para El Arbitraje)

El Procedimiento para la decisión de superioridad será el siguiente excepto para El Sistema al Mejor de Tres (3):

- 1) Antes del combate, todos Los Oficiales de Arbitraje llevarán con ellos La Tarjeta de Superioridad.
- 2) Cuando un combate se deba decidir por superioridad, El Árbitro declarará "Woo-se-girok (Anotación de Superioridad)".
- 3) Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces anotarán al Ganador dentro de los 10 segundos con la cabeza inclinada, firmarán La Tarjeta y seguidamente la entregarán al Árbitro.
- 4) El Árbitro recogerá todas Las Tarjetas de Superioridad, registrará el resultado final y seguidamente declarará al Ganador.
- 5) Tras la declaración de Ganador, El Árbitro entregará Las Tarjetas al Registrador y El Registrador entregará Las Tarjetas al Delegado Técnico de La Mundial de Taekwondo.

Guía Para Oficiar En El Sistema Al Mejor De Tres (3)

- 1) Cuando un Round se deba decidir por superioridad, El Árbitro declarará "Woo-se-girok (Anotación de Superioridad)".
- 2) Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces declaran al Ganador simultáneamente después de la cuenta de tres (3) del Árbitro mediante el uso de la señal manual de Ganador del Round mirando hacia la mesa principal.



-
- 3) En caso de haber dos (2) Jueces, El Ganador será decidido por El Árbitro y los dos (2) Jueces.
 - 4) En el caso de haber tres (3) Jueces, El Ganador será decidido por los tres (3) Jueces excepto El Árbitro.
 - 5) En caso de ser un (1) juez, El Ganador será determinado por El Árbitro, El Juez y El Jurado de Revisión de Video.
 - 6) El Jurado de Revisión registrará el resultado final y declarará al Operador del sistema El Ganador del Round. Tras la declaración del Ganador, El Árbitro declarará El Ganador del Round o del combate.
-



Artículo 17. Decisiones

- 17.1 Ganar Porque El Árbitro Suspende El Combate (RSC).
 - 17.2 Ganar Por Puntuación Final (PTF).
 - 17.3 Ganar Por Diferencia de Puntos (PTG).
 - 17.4 Ganar Por Puntos En El Round de Oro (GDP).
 - 17.5 Ganar Por Superioridad (SUP).
 - 17.6 Ganar Por Abandono (WDR).
 - 17.7 Ganar Por Descalificación (DSQ).
 - 17.8 Ganar Por Las Faltas Declaradas Por El Árbitro (PUN).
 - 17.9 Ganar Por Descalificación Por Comportamiento Antideportivo (DQB)
 - 17.10 Ganar Por Cambio De Clase Deportiva Después De La Primera Actuación (CSC)
-

(Explicación # 1)

El Árbitro Suspende El Combate

El Árbitro Declara RSC En Las Siguietes Situaciones:

- i. Si un Competidor ha sido derribado con una técnica permitida 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.
- ii. Si un Competidor desatiende por tres veces la orden del Árbitro de continuar el combate.
- iii. Si El Árbitro reconoce la necesidad de detener el combate para proteger la seguridad de un contendiente.
- iv. Cuando El Médico de La Comisión determine que el combate debe detenerse debido a la lesión de un Competidor.
- v. Cuando un Atleta haya recibido un golpe en la cabeza debido a una Jugada Insegura o Peligrosa y El Médico de La Comisión determine que El Atleta no puede continuar.

Cuando un Atleta pierde un combate por RSC, los resultados anteriores en El Torneo serán contabilizados en los resultados del Torneo.





(Explicación # 2)

Ganar Por Diferencia De Puntos

En caso de haber una diferencia de veinte (20) puntos entre dos Atletas al finalizar El 2^{do} Round o en cualquier momento durante El 3^{er} Round, El Árbitro detendrá el combate y declarará al Ganador por Diferencia de Puntos. Ganar por Diferencia de Puntos no se aplicará en Semifinales ni Finales de la división Sénior, según el esquema del Torneo.

(Explicación # 3)

Ganar Por Abandono)

El Ganador se determina por la retirada del Oponente:

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

Cuando un Atleta se retira (WDR) de un combate, los resultados de los combates anteriores en el torneo serán contabilizados en los resultados del Torneo.

(Explicación # 4)

Ganar Por Descalificación

Este resultado se determina si El Competidor no se pesa o no se presenta a la Mesa de Llamadas de Atletas después del tercer llamado. O bien, cuando un atleta ha cometido Juego Peligroso Intencional por tres (3) veces y ha recibido Tarjetas Amarillas en el mismo combate.

Cuando un Atleta haya recibido una DSQ en un combate, no podrá seguir compitiendo en El Torneo. los resultados de los combates anteriores, si las hubiera, en el mismo Torneo serán contabilizados.

(Explicación # 5)

Ganar Por Las Declaraciones Punitivas Del Árbitro

(Excepto en El Sistema al Mejor de Tres Rounds). El árbitro declara una PUN en las siguientes situaciones:

- Si un Competidor ha acumulado diez (10) "Gam-Jeom".



(Explicación # 6)

Ganar Por Descalificación De Conducta Antideportiva (DQB)

La DQB será declarada en las siguientes situaciones:

- i. Cuando un Competidor o cualquier un Miembro de su Equipo sea descubierto manipulando el/los sensor(es) o El Sistema de Puntuación del PSS.
- ii. Cuando un Competidor haga trampa en el proceso del pesaje.
- iii. Cuando un competidor infrinja Las Reglas Antidopaje de La WT.
- iv. Cuando un Competidor o Entrenador cometa una infracción grave descrita en Los Artículos 23.3.1 y 23.3.2.
- v. Cuando un competidor o entrenador cometa una infracción grave descrita en los artículos 23.3.1 y 23.3.2.
- vi. En caso de que un Atleta haya cometido intencionalmente una falta de Juego Peligroso que impida que El Oponente continúe el combate. El Oponente ganará el combate por Descalificación de Conducta Antideportiva (DQB). El Atleta también recibirá una penalización por mala conducta y una tarjeta amarilla por Juego Peligroso Intencional.
- vii. En caso de que El Médico Comisionado esté convencido de que un Atleta está fingiendo una lesión o un golpe en la cabeza para ganar el combate.

Todos los resultados de un Competidor que haya perdido por DQB serán eliminados. Cualquier otro resultado del Competidor afectado por La DQB serán corregidos como corresponda.

(Explicación # 7)

En El Sistema al Mejor de Tres (3) las decisiones seguirán el procedimiento del **Artículo 17:**

- Ganar Porque El Árbitro detiene el combate (RSC)
 - Ganar Por Puntuación Final (PTF)
 - Ganar Por Abandono (WDR)
 - Ganar Por Descalificación (DSQ)
 - Ganar Por Descalificación De Conducta Antideportiva (DQB)
-





(Explicación # 8)

Ganar Por Cambio de Clase Deportiva Tras La Primera Aparición

Cuando El Atleta ha cambiado su Clase Deportiva tras su primera aparición, su Oponente pasará a la siguiente ronda. El Oponente será declarado Ganador por cambio de Clase Deportiva tras la primera aparición (CSC).



Artículo 18. Derribo

Un Derribo Será Declarado Cuando Una Técnica Permitida Sea Asestada En Un Área Permitida Y:

- 18.1** Cuando cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies toque el suelo debido al poder de una técnica permitida del Oponente en las áreas permitidas.
- 18.2** Cuando un Competidor sea tambaleado y no demuestre la intención o capacidad de continuar como resultado de la técnica legal del Oponente en las áreas permitidas.
- 18.3** Cuando El Árbitro juzgue que El Competidor no puede continuar como resultado de haber sido golpeado por una técnica permitida en un área permitida.

(Explicación # 1)

Derribo:

Esta es la situación en la cual un Competidor cae al suelo, tambaleado, sangra o no puede responder adecuadamente a los requerimientos del combate debido a un golpe. Incluso, en ausencia de estas indicaciones, El Árbitro podrá interpretar un derribo, como la situación en la que, como resultado del contacto sería peligroso continuar o cuando haya una situación de dudas por la seguridad de un Competidor.



Artículo 19. Procedimiento En Caso De Un Derribo

- 19.1** Cuando Un Atleta sea derribado como resultado de una técnica permitida asestada por El Oponente en un área permitida, El Árbitro tomará las siguientes medidas:
- 19.1.1** El Árbitro mantendrá al Oponente alejado del Atleta derribado con la declaración de “Kalyeo (Separarse)”.
 - 19.1.2** El Árbitro primero deberá comprobar el estado del Atleta derribado y contar en voz alta desde “Ha-nah (uno)” hasta “Yeol (diez)” con un (1) segundo de intervalo hacia El Atleta derribado, realizando las señales de mano indicando el transcurrir del tiempo.
 - 19.1.3** En caso de que El Atleta derribado se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el combate, El Árbitro deberá continuar contando hasta “Yeo-dul (ocho)” para la recuperación del Atleta. El Árbitro seguidamente deberá determinar si El Atleta está recuperado y de ser así, continuará el combate con la declaración de “Kye-sok (Continuar)”.
 - 19.1.4** Cuando un Atleta que haya sido derribado no pueda demostrar la voluntad de reanudar el combate a la cuenta de “Yeo-dul (ocho)”, El Árbitro anunciará al Oponente Ganador por RSC (Árbitro Suspende El Combate).
 - 19.1.5** El conteo será continuado incluso después de haber finalizado El Round o expirado el tiempo del combate.
 - 19.1.6** En caso de que ambos Atletas estén derribados, El Árbitro seguirá contando mientras que uno de Los Atletas no se haya recuperado lo suficiente.
 - 19.1.7** En caso de que ambos Atletas estén derribados y ambos Atletas no logren recuperarse a la cuenta de “Yeol (diez)”, El Ganador será decidido por la puntuación del combate antes de haber ocurrido el derribo.
 - 19.1.8** Cuando sea determinado por El Árbitro que un Atleta no puede continuar, El Árbitro podrá decidir El Ganador sin contar o durante el conteo.
- 19.2** Cualquier Atleta que no pudiera continuar el combate como resultado de una seria lesión en cualquier parte del cuerpo no puede entrar en competencia dentro de treinta (30) días sin la aprobación del Comité Médico de La WT después de la



presentación de una declaración del Médico designado por La Asociación Nacional Miembro correspondiente.

- 19.2.1** Excepto por una emergencia médica, cualquier Atleta con alguna lesión seria debe ser evaluado por El Médico del lugar y confirmado por El Presidente Médico (MC) de La Sala Médica inmediatamente después del combate.
- 19.2.2** Cualquier Atleta que haya tenido un Knock-Out debido a una lesión en la cabeza debe ser revisado por El Médico en la sala médica como es explicado en Las Reglas Médicas de La WT. Un Médico de la sala debe realizar un SCAT5 en El Competidor lesionado para el diagnóstico de una conmoción cerebral en caso de una lesión en la cabeza dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la lesión en la cabeza.
- 19.2.3** Cualquier Atleta que haya sido diagnosticado con una conmoción cerebral basado en la evaluación con SCAT5 recibirá una suspensión de cuarenta y cinco (45) días.
- 19.2.4** Cualquier Atleta que haya tenido dos (2) conmociones cerebrales dentro de un período de 90 días obtendrá automáticamente una suspensión de 90 días. Cualquier Atleta que sufriera tres (3) conmociones cerebrales dentro de los doce (12) meses (un año) recibirá una suspensión de doce (12) meses (un año).

(Explicación # 1)

Mantener Al Oponente Alejado:

En esta situación, El Oponente de pie retornará a la marca respectiva del Atleta. Sin embargo, si El Atleta derribado está sobre o cerca de la marca del Atleta Oponente, El Oponente deberá esperar en La Línea Límite frente a la silla de su Entrenador.

(Guía Para Oficiar)

El Árbitro debe estar preparado en todo momento para la ocurrencia repentina de un derribo o situación donde El Competidor sea tambaleado, el cual es caracterizado usualmente por un impacto acompañado de un golpe poderoso.

(Explicación # 2)

En Caso De Que El Atleta Derribado Se Levante Durante El Conteo Del Árbitro Y Desea Continuar El Combate:

El propósito principal del conteo es el de proteger al Competidor. Incluso si El Atleta 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.





❖ **Contar Desde Uno Hasta 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, Reanudará El Combate Con La Declaración De “Kye-sok”:

El Árbitro deberá determinar la capacidad del Competidor para continuar mientras cuenta hasta ocho. La confirmación final de la condición del Competidor después de contar hasta ocho es únicamente procedimental y El Árbitro no debe innecesariamente perder tiempo antes de la reanudación del combate.

(Explicación # 4)

Cuando Un Competidor Que Haya Sido Derribado Y No Pueda Expresar La Voluntad De Reanudar El Combate A La Cuenta De “Yeo-dul”, El Árbitro Deberá Anunciar Al Oponente Ganador Por RSC. Después De Contar Hasta “Yeol”:

El Competidor expresará la voluntad de continuar el combate realizando los gestos varias veces en posición de combate con los puños cerrados. Si El Atleta no puede demostrar estos gestos a la cuenta de “Yeo-dul”, El Árbitro debe declarar al Oponente Ganador después de contar primero “A-hop” y “Yeol”. El expresar la voluntad de continuar después de contar “Yeo-dul” no puede ser considerado válido. Incluso, si El Atleta expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul”, El Árbitro puede continuar el conteo y podrá declarar por encima del Competidor si determina que El Atleta es incapaz de reanudar el combate.

(Explicación # 5)

Cuando un Atleta sea derribado por un poderoso golpe puntuable 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)

- I. El Árbitro no debe gastar tiempo adicional confirmando la recuperación del Competidor después de contar hasta “Yeo-dul” como consecuencia de fallar en la observación de esa condición durante la administración del conteo.
- II. Cuando El Atleta se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeo-dul” y expresa la voluntad de continuar y El Árbitro percibe claramente las condiciones del Atleta, pero la reanudación se ve impedida por la exigencia de un tratamiento médico, El Árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kyesok” e inmediatamente después declarar “Kalyeo” y “Kyeshi” y luego seguir los procedimientos del **Artículo 21**.



Artículo 20. Procedimiento En Caso De Un Golpe A La Cabeza

En combate de Para-Taekwondo, todas las técnicas a la cabeza han sido prohibidas para garantizar la seguridad de Los Atletas. Un golpe en la cabeza está definido como impactar la cabeza con la mano (puño), brazo, codo o cualquier otra parte del cuerpo, incluidas las técnicas permitidas enumeradas en **El Artículo 12.1**.

20.1 Procedimiento En Caso De Un Golpe En La Cabeza

- 20.1.1 El Árbitro mantendrá al Oponente alejado del Atleta que fue golpeado en la cabeza con la declaración de "Kal-yeo" y "Kyeshi".
- 20.1.2 En caso de que El Árbitro determine que El Atleta puede continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok" (continuar) después de haber sancionado al Oponente de acuerdo con **El Artículo 15**.
 - 20.1.2.1 El Árbitro si no está seguro solicitará IVR para determinar si la situación se relaciona con un Juego Peligroso o Juego Inseguro.
- 20.1.3 En caso de que El Árbitro tenga cualquier duda sobre el estado del Atleta y su capacidad para continuar, El Médico encargado será llamado para que tome una decisión final.
- 20.1.4 En caso de que El Médico encargado decida que El Atleta puede continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok" (continuar) después de haber dado una sanción de acuerdo con **El Artículo 15**.
- 20.1.5 En caso de que El Médico encargado decida que no es seguro continuar para El Atleta que recibió el golpe en la cabeza por Juego Involuntario / accidental, El Atleta será retirado (**WDR**) después de haber sancionado al Oponente por Juego Peligroso de acuerdo con **El Artículo 15**.
- 20.1.6 En caso de un Atleta que haya sido golpeado en la cabeza y sea determinado por El Médico encargado como capaz de continuar pero se niega a hacerlo, será considerado retirado (**WDR**).
- 20.1.7 Si El Médico encargado está convencido de que El Atleta está fingiendo una lesión o un golpe a la cabeza, entonces El Atleta que fue golpeado en la cabeza será descalificado por conducta antideportiva (**DQB**) y El Oponente será declarado El Ganador.





- 20.1.8** En caso de que el golpe en la cabeza sea el resultado de un Juego Inseguro del Atleta que recibió el golpe en la cabeza la sanción no será otorgada al Oponente.
- 20.1.8.1** En caso de que El Médico encargado decida que no es seguro para El Atleta que recibió el golpe en la cabeza continuar como resultado de un Juego Inseguro, El Oponente será declarado El Ganador por El Árbitro por la orden de suspensión del combate (RSC).
- 20.1.8.2** En caso de que El Médico encargado decida que El Atleta está capacitado para continuar, El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kyesok" después de haber declarado la falta al Atleta por Juego Inseguro de acuerdo con **El Artículo 15**.
- 20.1.9** En caso de que un Atleta se caiga y se golpee su cabeza en el tapizado como el resultado de una acción normal, sin la participación de Actos Prohibidos por parte del Atleta o del Oponente, El Médico encargado determinará si El Atleta puede continuar.
- 20.1.9.1** En caso de que El Médico encargado decida que El Competidor puede El Árbitro continuará el combate con la declaración de "Kye-sok".
- 20.2** El Médico encargado podrá tomar más tiempo que el tiempo prescrito de un (1) minuto para lesión para determinar si un Atleta puede continuar o no con seguridad el combate. Esto sólo se aplica para golpe a la cabeza.
- 20.2.1** Antes de que expire el tiempo para una lesión prescrito de un (1) minuto, El Árbitro deberá preguntarle al Médico encargado si necesita más tiempo.
- 20.2.2** En caso de que El Médico encargado necesite más tiempo El Árbitro declarará "Shigan" cuando expire el tiempo de lesión de un (1) minuto.
- 20.2.3** En caso de que El Médico encargado determine que El Atleta no puede continuar **Los Arts. 20.1.1 y 20.1.5** serán aplicados.
- 20.2.4** En caso de que El Médico encargado determine que El Atleta puede continuar **Los Arts. 20.1.2 y 20.1.4** serán aplicados.
- 20.3** Cualquier Atleta que haya sufrido un golpe en la cabeza está sujeto al **Artículo 19.2**.



(Explicación # 1)

No está permitido que Médicos del Equipo determinen si El Atleta puede o no continuar. Esta decisión solo puede ser tomada por El Médico encargado del Torneo.



Artículo 21. Procedimiento Para La Suspensión Del Combate

- 21.1** Cuando un combate deba ser detenido debido a la lesión de uno o ambos Atletas, El Árbitro tomará las medidas prescritas a continuación.
- 21.1.1** El Árbitro suspenderá el combate con la declaración de “Kal-yeo” y ordenará Al Registrador suspender el tiempo anunciando “Kyeshi” (suspender).
- 21.1.2** El Árbitro le permitirá al Atleta un minuto para recibir los primeros auxilios por El Médico de La Comisión; El Árbitro podrá 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.
- 21.1.2.1** El Médico encargado podrá solicitar más tiempo (hasta dos minutos), de ser necesario.
- 21.1.2.2** Si no hay un Médico Comisionado, El Médico del Equipo o un Jefe Médico disponible, cualquier Médico (o asociado Médico) cerca del Área puede ser solicitado para que le brinde al Atleta los primeros auxilios.
- 21.1.3** Si un Atleta lesionado no puede retornar al combate después de un minuto, El Árbitro declarará al Oponente Ganador.
- 21.1.4** En caso de que la reanudación del combate sea imposible después de un minuto, El Atleta causante de la lesión por un Acto Prohibido será penalizado con "Gam-Jeom" y será declarado Perdedor.
- 21.1.5** 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.
- 21.1.6** Si El Árbitro determina que el dolor de un Atleta no es severo El Árbitro declarará "Kalyeo" y dará la orden de reanudar el combate con la expresión "Stand-up". Si El Atleta se rehúsa continuar el combate después de que El Árbitro le dé la orden de "Stand-up" por tres veces, El Árbitro declarará el combate (RSC) "Árbitro suspende el combate".
- 21.1.7** Si El Árbitro determina que el dolor de un Atleta es severo, El Árbitro le permitirá al Atleta recibir tratamiento de primeros auxilios durante un minuto después de "Kyeshi". El Árbitro podrá permitir que El Atleta reciba tratamiento de primeros auxilios incluso después de haber dado la orden de "Stand-up".



21.1.8 Detener El Combate Debido A Una Lesión

Un Atleta que continúe el combate con dolor y demuestre el dolor de la misma manera que la primera vez o más severo, El Árbitro consultará con El Médico encargado de La WT asignado para la competencia, quien podrá asesorar al Árbitro para detener el combate y declarar al lesionado Perdedor.

- 21.2** En una situación que justifique la suspensión del combate por razones diferentes a una lesión, El Árbitro declarará "Shigan (Tiempo)" y reanudará el combate con la declaración de "Kyesok (Continuar)".

(Explicación # 1)

Cuando El Árbitro Determina Que El Combate No Puede Continuar Debido A Una Lesión O Cualquier Otra Situación De Emergencia, Podrá Tomar Las Siguietes Medidas:

- i.** Si la situación es crítica, tales como un Atleta perdiendo el conocimiento o que sufriendo una grave lesión y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben ser administrados inmediatamente de primero y el combate será finalizado. En este caso, el resultado del combate será decidido de la siguiente manera:
 - El Atleta causante de la lesión será declarado El Perdedor si el resultado fue por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con "Gam-Jeom".
 - El Oponente incapacitado será declarado Perdedor si el resultado fue por consecuencia de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
 - Si el resultado no estuvo relacionado con el contenido del combate, El Ganador será decidido por la puntuación antes de la suspensión del combate. Si la suspensión ocurre antes de finalizar El Primer Round, el combate será invalidado. En caso de empate, El Ganador será decidido según el criterio de superioridad.
 - **En Caso Del Sistema Al Mejor De Tres (3)**

Si el resultado no está relacionado con el contenido del combate, El Ganador se determinará por los puntos obtenidos antes de la suspensión en El Round correspondiente (en caso del Round 1^{er} o 3^{er}). En caso de empate, El Ganador se determinará según el criterio de superioridad. Si esto ocurre en El Round 2^{do}, El Ganador será determinado por la decisión del 1^{er} Round.
-



ii. Si El Tratamiento De Primeros Auxilios Es Necesario Para Una lesión, El Atleta Puede Recibir Tratamiento Necesario Dentro De Un Minuto Después De La Declaración De "Kyeshi".

a) Orden Para Reanudar El Combate

Es la decisión del Árbitro, después de consultar con El Médico de La Comisión, si es o no posible que El Atleta reanude el combate. El Árbitro puede en cualquier momento ordenar al Atleta reanudar el combate dentro del minuto. El Árbitro puede declarar a cualquier Atleta que no cumpla la orden de reanudar el combate El Perdedor del combate.

b) Mientras El Atleta está recibiendo tratamiento médico o está en proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kyeshi", El Árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo con intervalos de cinco segundos. Cuando El Atleta no pueda retornar a La Marca del Competidor al final del período de un minuto, el resultado del combate debe ser declarado.

c) Después de la declaración de "Kyeshi", el intervalo de tiempo de un minuto debe ser contabilizado desde el momento en que El Médico encargado ingrese al Área o después de esperar al Médico Comisionado hasta por 10 segundos, si no está disponible para El Área. Sin embargo, cuando un tratamiento médico sea requerido, pero El Médico está ausente o un tratamiento adicional sea necesario, el tiempo límite de un minuto puede ser suspendido a criterio del Árbitro.

d) Si la reanudación del combate es imposible después de un minuto, la decisión del combate será determinado de acuerdo con El Sub-Artículo "i" de este Artículo.

iii. Si Ambos Atletas quedan Incapacitados Y No Puedan Reanudar El Combate Después De Un Minuto O Se Presentan Condiciones De Urgencia, El Resultado Del Combate Será Decidido De Acuerdo Con Los Siguietes Criterios:

➤ Si el resultado es por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con " Gam-Jeom " para un Atleta, dicha persona determinará el momento oportuno para reanudar el combate. El Competidor que no pueda reanudar el combate se considerará retirada del combate.

➤ **En El Caso Del Sistema Al Mejor De Tres (3)**

Si el resultado no está relacionado con la penalización de "Gam-jeom", el resultado del combate será determinado según los puntos obtenidos antes de la suspensión del Round correspondiente (en caso del 1^{er} o 3^{er} Round). En caso de empate, El Ganador será determinado según el criterio de superioridad. Si esto ocurre en el 2^{do} Round, El Ganador será determinado según la decisión del 1^{er} Round.



- En el caso del Sistema de Tres Rounds o de 1 Round, si el resultado no está relacionado con ningún Acto Prohibido que deba ser penalizado con "Gam-jeom", el resultado del combate será determinado según la puntuación del combate al momento de la suspensión del combate. Sin embargo, si la suspensión ocurre antes de finalizar el combate, el combate será invalidado y El Delegado Técnico determinará el tiempo apropiado para reanuda el combate. El atleta que no pueda reanudar el combate se considerará retirado (WDR) del combate.
- Si el resultado se debe a Actos Prohibidos que deben ser penalizados con "Gam-jeom" por ambos Atletas, ambos Atletas perderán.

(Explicación # 2)

La Situación, La Cual Justifique La Suspensión Del Combate Más Allá De Los Procedimientos Prescritos Anteriormente, Serán Tratados De La Siguiente Manera:

- i. Cuando circunstancias incontrolables requieran la suspensión del combate, El Árbitro suspenderá el combate y seguirá las directrices del Delegado Técnico.
- ii. Si el combate es suspendido después de finalizado el 2^{do} Round, el resultado será determinado de acuerdo con la puntuación del combate en el momento de la suspensión.
 - En caso del Sistema al mejor de tres (3), si el combate es suspendido, el resultado será determinado por los puntos obtenido antes de la suspensión del Round correspondiente, en caso de ser el 1^{er} o 3^{er} Round del combate, En caso de empate, El Ganador será decidido de acuerdo a los Criterio de Superioridad. En caso de que ocurra un empate durante El 2^{do} Round, El Ganador será decidido por la decisión del 1^{er} Round.
- iii. Si el combate es suspendido antes de la conclusión del 2^{do} Round, En principio se disputará nuevamente y celebrado en tres Rounds.



Artículo 22. Oficiales Técnicos

22.1 Delegado Técnico (DT)

22.1.1 Requisitos

El Presidente de La WT designará al Delegado Técnico (TD) entre Los Miembros del Comité de Para-Taekwondo de La WT para Los Campeonatos de Para-Taekwondo promovidos por La WT, por recomendación del Secretario General de La WT.

22.1.2 Funciones:

El DT es el responsable de garantizar la correcta aplicación del Reglamento de Competición de Para-Taekwondo de La WT y presidir la reunión de Jefes de Equipo y la sesión de sorteo de los grupos. El DT aprueba los resultados del sorteo, el pesaje y las competiciones antes de ser oficializadas. El DT tiene derecho a tomar decisiones finales sobre el área de competencia y los asuntos técnicos generales de las competiciones, en consulta con El Consejo de Supervisión de La Competencia. El DT tomará decisiones finales sobre cualquier asunto relacionado con las competiciones no prescrito en El Reglamento de Competencia. El DT sirve como Presidente del Consejo de Supervisión de La Competencia. El DT es responsable de informar sobre la evaluación del Evento.

22.2 Miembros De La Comisión Supervisora De La Competencia (CSB)

22.2.1 Requisitos:

Los Miembros de La CSB serán nombrados por El Presidente de La WT bajo recomendación del Secretario General, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento de las competencias de Para-Taekwondo.

22.2.2 Composición:

La CSB estará compuesta por un Presidente y no más de cuatro (4) Miembros para Los Campeonatos promovidos por La WT. Los Representantes del Comité de Para-Taekwondo de La WT para Juegos, Árbitros y Médicos serán incluidos en La CSB como Miembros Ex officio. Sin embargo, la composición podrá ser ajustada por el Presidente de ser necesario.

22.2.3 Funciones:

CSB asistirá al DT en la competencia, en los asuntos técnicos y deben garantizar que las competencias se lleven a cabo de conformidad con la programación y las reglas de La WT. La CSB evaluará las actuaciones





del Jurado Revisor y de Los Oficiales de Arbitraje. La CSB también al mismo tiempo actuará como Comité Extraordinario de Sanciones durante las competencias con respecto a los asuntos administrativos de la competencia.

22.3 Médico Comisionado (CD)

22.3.1 Requisitos:

El Miembro del Comité de Para-Taekwondo a cargo de los asuntos médicos o en caso de que no esté disponible, El Presidente o Miembro del Comité Médico de La WT, en caso de que sea Médico, será designado como Médico Comisionado para Los Eventos de La WT. Sin embargo, El Presidente de La WT podrá designar a otra Persona calificada como Médico Comisionado por recomendación del Secretario General de La WT en caso de que no haya ningún Miembro disponible del Comité Médico.

22.3.2 Funciones:

El CD. es responsable de garantizar que los servicios médicos y de emergencia funcionen de acuerdo con las reglas de La WT y que El Equipo Médico y Voluntariado estén entrenados en Los Procedimientos de La WT. El CD también será llamado para tomar decisiones finales si Los Atletas pueden o no continuar después de una lesión.

22.4 Oficiales De Arbitraje

22.4.1 Requisitos:

Tener El Certificado de Árbitro Internacional registrado en La WT.

22.4.2 Deberes:

22.4.2.1 Del Árbitro

22.4.2.1.1 El Árbitro tendrá el control sobre el combate.

22.4.2.1.2 El Árbitro declarará “Shi-jak”, “Keu-man”, “Kal-yeo”, “Kye-sok”, “Kye-shi”, “Shi-gan” Ganador, Perdedor, Deducción de Puntos, Sanciones, Avisos y retiradas. Todas las declaraciones del Árbitro serán hechas después de que los resultados estén confirmados.

22.4.2.1.3 El Árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientes de acuerdo con las reglas establecidas.





22.4.2.1.4 En principio, El Árbitro no otorgará puntos. Sin embargo, si El Árbitro o uno de Los Jueces levanta su mano porque un punto no fue anotado, entonces El Árbitro convocará a una reunión con Los Jueces. Si se establece que dos Jueces solicitan un cambio de la decisión, El Árbitro deberá aceptarla y corregirla (en caso de 1 árbitro + 3 jueces). En una configuración con dos Jueces, el resultado de la puntuación puede revisarse cuando dos jueces y el árbitro así lo acuerden.

22.4.2.1.5 En el caso como está definido por **El Artículo 15**, la decisión de superioridad cuando sea necesario será realizada por Los Oficiales de Arbitraje después de finalizado El 4^{to} Round.

22.4.2.2 De Los Jueces:

22.4.2.2.1 Los Jueces anotarán inmediatamente los puntos válidos.

22.4.2.2.2 Los Jueces expresarán sus opiniones con franqueza cuando les sean solicitadas por El Árbitro.

22.4.2.3 Jurado Revisor (JR)

22.4.2.3.1 El JR revisará La Repetición Instantánea del Video e informará Al Árbitro de la decisión dentro de los veinte (30) segundos.

22.4.2.4 Asistente Técnico (TA)

22.4.2.4.1 El TA mantendrá monitoreado el marcador durante el combate de si la puntuación, las penalizaciones y el tiempo estén correctamente. publicitados y notificar inmediatamente al Árbitro de cualquier problema en este sentido.

22.4.2.4.2 El TA notificará al Árbitro el inicio o la detención del combate





en estrecha comunicación con El Operador del sistema y El Registrador.

22.5.2.3.3 El TA registra manualmente todas las puntuaciones, penalizaciones y resultados de La IVR en la hoja del TA.

22.4.3 Composición De Los Oficiales De Arbitraje Por Área:

22.4.3.1 El Equipo de Oficiales estará compuesto de un (1) Árbitro y tres (3) Jueces.

22.4.3.2 El Equipo de Oficiales estará compuesto por un (1) y dos (2) Jueces.

22.4.3.3 El equipo de Oficiales estará compuesto por un (1) Árbitro y un (1) juez.

22.4.4 Asignación de Los Oficiales de Arbitraje:

22.4.4.1 La asignación de Los Árbitros y Los Jueces será hecha después de que el horario del combate sea fijado.

22.4.4.2 Los Árbitros y Los Jueces con la misma Nacionalidad de cualquiera de los dos Competidores no serán asignados en dichos combates. Sin embargo, una excepción puede ser hecha con Los Jueces cuando el número de Oficiales de Arbitraje sea insuficiente.

22.4.5 Responsabilidad Por Las Decisiones:

Las decisiones tomadas por Los Árbitros y Jueces serán definitivas y Ellos serán responsables ante El Comité Supervisor de La Competencia por el contenido de tales decisiones.

22.4.6 Uniformes:

22.4.6.1 Los Árbitros y Los Jueces usarán el uniforme designado por La WT.

22.4.6.2 Los Árbitros Oficiando no pueden tomar ni portar ningún material en El Área de Combate que pudiere interferir con el combate. De ser necesario, el uso de teléfonos móviles por Los Oficiales de Arbitraje en el terreno de competencia podrá ser restringido.





22.5 Registradores

EL Registrador, llevará el tiempo del combate, períodos de espera, suspensiones, y también registrará y publicará todos los puntos obtenidos y / o las sanciones.

(Explicación #1)

Los Oficiales de Arbitraje deben permanecer en un hotel separado para evitar cualquier contacto con Los Oficiales de Los Equipos. El hotel deberá estar localizado al menos a 20 minutos de distancia en automóvil al lugar de la competencia.

(Interpretación)

Los detalles de los requisitos, deberes, organización, etc. de Los Oficiales de Arbitraje, seguirán Las Regulaciones de La WT sobre Los Árbitros Internacionales en Combate de Para-Taekwondo.

(Interpretación)

El DT podrá reemplazar o sancionar a Los Oficiales de Arbitraje en consulta con La CSB en caso de que Los Oficiales de Arbitraje hayan sido asignados erróneamente, cuando sea juzgado que cualquiera de Los Oficiales de Arbitraje asignados haya dirigido injustamente un combate o haya cometido repetidamente errores injustificables.

(Guía Para Oficiar)

En caso de que El Registrador cometa errores en el cronometraje, la puntuación o las penalizaciones, cualquiera de Los Jueces podrá indicar el error y solicitar su confirmación. A continuación, El Árbitro podrá declarar "Kal-yeo" (pausa) para detener el combate y convocar a Los Jueces para solicitar sus declaraciones. Tras la discusión, El Árbitro deberá publicar la resolución. Si un Entrenador solicita La Revisión de Video para el mismo caso en que uno de Los Jueces solicitó una reunión entre Los Árbitros, El Árbitro deberá convocar primero a Los Jueces antes de aceptar la solicitud del Entrenador. Si se ha decidido corregir la decisión, El Entrenador deberá permanecer sentado sin usar el cupo de apelación. Si El Entrenador permanece de pie y solicita La Revisión de Video, El Arbitro deberá aceptar la solicitud del Entrenador.



Artículo 23. Reproducción Instantánea De Video (IVR)

- 23.1** En caso de que haya una objeción a un juicio de uno de Los Oficiales de Arbitraje durante el combate, El Entrenador de un Atleta puede hacerle una solicitud al Árbitro para una inmediata Revisión de Repetición del Video. El Entrenador solo puede solicitar una Revisión de Video para lo siguiente:
- i) Penalización contra El Oponente por los casos de caídas, cruzar La Línea Límite, atacar al Oponente después de “Kal-yeo” o atacar al Oponente caído.
 - ii) Puntos Técnicos.
 - iii) Cualquier penalización contra su propio Competidor.
 - iv) Cualquier falla mecánica o error en la gestión del tiempo. En caso de apelación por falla mecánica del PSS, El Entrenador podrá solicitar al Árbitro una prueba del PSS en cualquier momento durante El 2^{do} y/o 3^{er} Round. Sin embargo, si el funcionamiento mecánico del PSS es correcto, se perderá la cuota de apelación del Entrenador. Además, la apelación del Entrenador será considerada una mala conducta del Entrenador y se aplicará un "Gam-jeom" al Competidor de acuerdo con El Artículo 15.4.1.3 "Infracciones posteriores del Competidor o del Entrenador". Esto solo aplica al Sistema "Al Mejor de 3".
 - v) Cuando El Árbitro olvidó invalidar punto(s) después de un "Gam-jeom" por Acto Prohibido.
 - vi) Tarjeta Amarilla.
- 23.2** Cuando un Entrenador apela, El Árbitro se acercará Al Entrenador y le preguntará el motivo de la apelación. No será admitida ninguna apelación sobre los puntos obtenidos con las técnicas de puntuación válidas con los pies sobre El PSS de tronco. El alcance de la solicitud de Reproducción Instantánea de Video está limitado únicamente para una acción que haya ocurrido dentro de los cinco (5) segundos desde el momento de la solicitud del Entrenador. Una vez que El Entrenador eleva La Tarjeta Azul o Roja para solicitar una Reproducción Instantánea de Video, será considerado que El Entrenador ha utilizado El Recurso de Apelación asignado bajo cualquier circunstancia a menos que la reunión de Los Jueces satisfaga al Entrenador.
- 23.3** El Árbitro solicitará Al Jurado Revisor para que revise La Reproducción Instantánea del Video. El Jurado Revisor, quien no debe ser de la misma



Nacionalidad de la de uno de Los Competidores, revisará La Reproducción del Video.

23.3.1 En los últimos cinco (5) segundos de cualquier Rounds, El Árbitro podrá solicitar IVR para verificar las posibles penalizaciones de Gam-jeom por las siguientes acciones:

- Caída
- Cruzar La Línea Límite
- Ataque Después Kal-yeo
- Ataque Al Oponente Caído

❖ Cualquier punto logrado después de una acción prohibida será invalidado.

23.3.2 El Árbitro podrá solicitar IVR en cualquier momento para comprobar la intencionalidad de una patada a la cabeza, con el fin de verificar si la acción fue involuntaria (y dar una sanción por Juego Peligroso) o patada intencional/directa a la cabeza (y dar una sanción con una Tarjeta Amarilla) en cualquier momento del combate.

23.3.3 El Árbitro podrá solicitar IVR para clarificar antes de declarar un “Gam-jeom” por pretender lesión.

23.4 Después de La Revisión Instantánea de Video, El Jurado de Revisión informará al Árbitro la decisión final dentro de los treinta (30) segundos siguientes a la recepción de la solicitud.

23.5 Al Entrenador le será asignará una (1) cuota de apelación para solicitar una repetición instantánea de video por cada combate. Sin embargo, basado en el tamaño y el nivel del Campeonato, El Delegado Técnico podrá decidir el número de cuotas de apelaciones durante la reunión de Jefes de Equipo. Si la apelación es exitosa y la solicitud impugnada es correcta, El Entrenador conservará el derecho de apelación para el combate pertinente.

23.6 La decisión del Jurado de Revisión es inapelable; no se aceptarán apelaciones durante el combate ni protestas posteriores, excepto errores en el cálculo de la puntuación en Torneos Clasificatorios Paralímpico, Evento G6 o superior, como se explica en El Artículo 23.7.1.

23.7 En caso de una decisión claramente errónea por parte de Los oficiales de arbitraje, Operadores de puntuación sobre la identificación del Competidor, o errores en la puntuación, como se indica a continuación:

- Puntuación por Gam-jeom introducida por El Operador.





- Identificación errónea de Atletas por El Árbitro.
- Cualquier Oficial de Arbitraje podrá solicitar IVR y corregir la decisión en cualquier momento durante El Round.

23.7.1 Si errores en la sumatoria de la puntuación o mala identificación del Atleta no se corrigieron durante El Round por Los Oficiales de Arbitraje, y estos errores afectaron posteriormente el resultado del ganador del combate o del Round en Torneos de Clasificación Paralímpica, Eventos G6 o superiores, El Delegado Técnico (DT) tendrá derecho a revisar el caso con la asistencia del Comité de Supervisión de la Competición (CSB) para realizar la corrección necesaria dentro de los 30 minutos posteriores al Round. Si se identificaron y confirmaron los errores, El DT podrá solicitar la reanudación del Round desde el momento en que se produjo el error. En caso de múltiples errores, el combate será reanudado desde el momento en que se produjo el primero error.

23.8 En caso de una apelación exitosa, El Comité Supervisor de Competencia podrá investigar el combate al final del día de la competencia, y de ser necesario, tomará acciones disciplinarias contra Los Oficiales de Arbitraje involucrados.

23.9 En cualquier momento del Round, cualquiera de Los Jueces podrá solicitar la adición o eliminación de puntos técnicos, independientemente de la cuota de apelación del Entrenador.

23.10 En Torneos donde no esté disponible El Sistema de Repetición Instantánea de Video, será aplicado el siguiente procedimiento de protesta:

23.10.1 En caso de objeción a una decisión arbitral, un Delegado Oficial del Equipo debe presentar una solicitud de reevaluación de la decisión (solicitud de protesta), junto con la tasa de protesta no reembolsable de US\$200, ante El Comité de Arbitraje (Comisión de Supervisión de La Competencial) dentro de los 10 minutos posteriores al combate pertinente.

23.10.2 La deliberación sobre la reevaluación se llevará a cabo excluyendo a Los Miembros de la misma nacionalidad que el Competidor en cuestión, y la resolución sobre la deliberación se tomará por mayoría.

23.10.3 Los Miembros del Comité de Arbitraje (Comité de Supervisión de La Competencia) podrán citar a Los Oficiales de Arbitraje para la confirmación de los hechos.

23.10.4 La Resolución hecha por El Comité de Arbitraje (Comité de Supervisión de La Competencia) será definitiva y no se admitirá ningún otro medio de apelación.



23.10.5 Los Procedimientos Para La Deliberación Serán Los Siguientes

- 23.10.5.1** El Entrenador o Jefe de Equipo del País que protesta le será permitido presentar una breve presentación verbal ante El Comité de Arbitraje para respaldar su posición. El Entrenador o Jefe de Equipo del País demandado podrá presentar una breve refutación.
- 23.10.5.2** Después de revisar La Solicitud de Protesta, su impugnación se resolverá según el criterio de "Aceptable" o "Inaceptable".
- 23.10.5.3** De ser necesario, El Comité podrá escuchar las opiniones del Árbitro o Los Jueces.
- 23.10.5.4** De ser necesario, El Comité podrá revisar las pruebas materiales para la decisión, como los datos grabados ya sean escrito o visuales.
- 23.10.5.5** Después de la deliberación, El Comité realizará una votación secreta para determinar la decisión por mayoría.
- 23.10.5.6** El Presidente elaborará un informe documentando el resultado de la deliberación y este resultado se hará conocer al público.
- 23.10.5.7 Proceso Posterior A La Decisión**

23.10.5.7.1 Los errores en la determinación de los resultados del combate, errores en el cálculo de la puntuación del combate o la identificación errónea de un Competidor darán lugar a que la decisión sea reversada.

23.10.5.7.2 Error En La Aplicación De Las Reglas: Cuando El Comité determine que El Árbitro cometió un error claro al aplicar Las Reglas de Competencia, el resultado del error será corregido y El árbitro será sancionado.

23.10.5.7.3 Errores En El Juicio De Hechos: Cuando El Comité decide que hubo un error claro al juzgar los hechos tales como el impacto del golpe, la gravedad de la acción o conducta y la intención, el momento de un acto en relación con una declaración o área, la decisión no será





cambiada y Los Oficiales que hayan cometido el error serán reprendidos.



Artículo 24. Sanciones

- 24.1** El Presidente, Secretario General o El Delegado Técnico de La WT podrán solicitar que sea convocado en el lugar al Comité Extraordinario de Sanciones, para deliberar, cuando conductas inapropiadas pudieran haber sido cometidas por un Entrenador, Atleta, Oficial y / o cualquier Miembro de una Asociación Nacional Miembro (ANM).
- 24.2** El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará el asunto y citará a La(s) Persona(s) implicada(s) para la confirmación de los hechos.
- 24.3** El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará el asunto y determinará las acciones disciplinarias a imponer. El resultado de la deliberación será inmediatamente anunciado al público. Si hay un hallazgo de infracción, una decisión por escrito, incluidos los hechos relevantes, reglas, evidencia de soporte (tales como declaraciones de Testigos), la sanción impuesta y la justificación, será entregada a la parte sancionada a la mayor brevedad posible y una copia será incluida en el informe del Delegado Técnico.

24.3.1 Posibles Violaciones Sobre La Conducta De Un Competidor

- 24.3.1.1** Rehusar la orden del Árbitro para finalizar los procedimientos del combate, incluido, la no participación en la declaración del Ganador.
- 24.3.1.2** Lanzar las pertenencias o equipamientos (Protector de cabeza, guantes, etc.) como una expresión de desacuerdo con el resultado del combate.
- 24.3.1.3** No abandonar El Área de Competencia después del combate.
- 24.3.1.4** No retornar al combate después de repetidas órdenes del Árbitro.
- 24.3.1.5** No cumplir con las reglas u órdenes del Oficial de la competencia.
- 24.4.6** No cumplir las instrucciones razonables de Los Oficiales del manejo de La Competencia en relación con la gestión ordenada del Evento.
- 24.4.7** Manipulación del Equipo de Puntuación, sensores o / y cualquier parte de un PSS.



- 24.4.8** Cualquier conducta antideportiva grave, incluido fingir una lesión para obtener una ventaja y Juego Peligroso Intencional durante un combate o conducta agresiva hacia Los Oficiales de la competencia
 - 24.4.9** No cooperación durante La Clasificación del Atleta o de cometer falsedad intencional (IM).
 - 24.4.10** Cualquier Atleta que se retire después del pesaje estará sujeto a una investigación sobre si o no el retiro fue de mala fe. (La mala fe incluye, entre otros, tener una enfermedad o lesión anterior tal que no era razonable esperar que El Atleta pudiera competir después del pesaje). La responsabilidad recaerá sobre El Atleta para demostrar que retirarse no fue de mala fe. Si El Panel de investigación determina que el retiro fue de mala fe, El Atleta será suspendido por hasta seis (6) meses y El Atleta y Los Miembros del séquito del Atleta podrán estar sujetos a una mayor investigación.
- 24.3.2 Potenciales Violaciones Sobre La Conducta De Un Entrenador, Un Oficial O Representante De Una ANM**
- 24.3.2.1** Quejarse o discutir contra una decisión de un Oficial durante o después de un Round.
 - 24.3.2.2** Discutir con El Árbitro u otro(s) Oficial(s).
 - 24.3.2.3** Comentarios o conducta violenta hacia Los Oficiales, Atletas, o Espectadores durante un combate.
 - 24.3.2.4** Provocar a Los Espectadores o difundir falsos rumores.
 - 24.3.2.5** Instruir al Atleta(s) para que participen en mal comportamiento, tales como permanecer en El Área de Competencia después de un combate,
 - 24.3.2.6** Comportamientos violentos tales como lanzar o patear las pertenencias personal(es) o material(es) de competencia.
 - 24.3.2.7** No seguir las instrucciones de Los Oficiales de La Competencia, para salir del Área de Combate o del lugar.
 - 24.3.2.8** Instruir a un Atleta a dar declaraciones falsas e intencionales (MI) durante La Clasificación y en La Primera Presentación.
 - 24.3.2.9** Intento de sobornar a Oficiales de la competencia.



24.3.2.10 Cualquier otra conducta grave hacia Los Oficiales de La Competencia.

24.4 Acciones Disciplinarias

Las Acciones Disciplinarias emitidas por El Comité Extraordinario de Sanciones, podrán variar de acuerdo al grado de infracción. Las siguientes sanciones podrán ser otorgadas:

24.4.1 Descalificación Del Atleta.

24.4.2 Advertencia Y Orden de Pedir Disculpa oficial.

24.4.3 Cancelación De La Acreditación y/o Certificación del Entrenador.

24.4.4 Prohibición En El Lugar De La Competencia:

24.4.4.1 Prohibición Por El Día.

24.4.4.2 Prohibición por la duración del Torneo.

24.4.5 **Cancelación Del Resultado:**

24.4.5.1 Cancelación del resultado del combate y todos los méritos relacionados.

24.4.5.2 Cancelación de los puntos en El Ranking Mundial de Para-Taekwondo de La WT.

24.4.6 Multa monetaria entre los \$ 100 a \$ 5,000 dólares por Infracción.

24.5 El Comité Extraordinario de Sanciones podrá recomendar a La WT o La WT, por su propia iniciativa, podrá investigar y determinar que se tomen medidas disciplinarias adicionales contra Los Miembros/MNA involucrados, incluidas, entre otras, suspensión a largo plazo, prohibición de por vida y/ o multas monetarias adicionales. Dicha recomendación puede estar basada en la violación de Las Reglas de Competencia e Interpretaciones, así como violaciones del Código Ético u otras Reglas pertinentes de La WT.





Artículo 25. Otros Asuntos No Especificados En El Reglamento

25.1 En caso de que cualquier asunto no especificado en estas Reglas ocurran, serán tratadas de la siguiente manera:

25.1.1 Asuntos relacionados con un combate serán decididos en consenso por Los Oficiales de Arbitraje del combate pertinente.

25.1.2 Asuntos no relacionados con un combate específico durante El Campeonato tales como Asuntos Técnicos, Asuntos de Competencia, etc. serán decididos por El Delegado Técnico.

Traducido: diciembre 19 del 2025
POR: **Yonny Nelson Arias Bonilla**
yonnynelson@yahoo.com
celular: 57 301 228 1728

