

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN



Federación Mundial de Taekwondo

CONTENIDOS

(Artículo 1. Propósito)	3
(Artículo 2. Aplicación)	3
(Artículo 3. Area de Competencia)	3
(Artículo 4. Competidores)	6
(Artículo 5. División por pesos)	7
(Artículo 6. Clasificación y Métodos de Competencia)	8
(Artículo 7. Duración de los combates)	9
(Artículo 8. Sorteo de Llaves)	10
(Artículo 9. Pesaje)	10
(Artículo 10. Procedimiento de la Contienda)	10
(Artículo 11. Áreas y técnicas permitidas)	12
(Artículo 12. Puntos válidos)	12
(Artículo 13. Puntuación y publicación)	13
(Artículo 14. Actos prohibidos y Penalidades)	13
(Artículo 15. Muerte Súbita y Decisión de Superioridad)	15
(Artículo 16. Decisiones)	15
(Artículo 17. Knock Down)	16
(Artículo 18. Procedimiento en caso de Knock Down)	16
(Artículo 19. Procedimiento para suspender el combate)	17
(Artículo 20. Arbitros Oficiales)	18
(Artículo 21. Registrados)	19
(Artículo 22. Asignación de Arbitros Oficiales)	19
(Artículo 23. Otros asuntos no especificados en las Reglas)	19
(Artículo 24. Arbitraje y Sanciones)	20

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

Artículo 1. Propósito

El propósito del reglamento de competencia es administrar de manera justa y fluida todos los asuntos concernientes a las competencias de todos los niveles que promueva y/u organice la WTF, uniones regionales y asociaciones nacionales miembros, asegurando la aplicación de reglas estandarizadas.

Artículo 2. Aplicación

El reglamento de competencia deberá aplicarse en todas las competencias que promueva y/u organice la WTF, cada unión regional y las asociaciones nacionales miembros. Sin embargo, cualquier asociación nacional miembro que desee modificar alguna parte del reglamento de competencia debe obtener primero el consentimiento de la WTF.

Artículo 3. Area de Competencia

El área de competencia comprenderá la medida del área de combate 10m x 10m en el sistema métrico decimal, tendrá una superficie uniforme libre de obstáculos y estará cubierta con un material elástico. Sin embargo, el área de combate puede ser instalado sobre una plataforma de 0.5m-0.6m de alto desde la base, en cuyo caso la parte externa a la línea de límite observará una inclinación gradual descendente de menos 30 grados para seguridad de los competidores.

1. Demarcación del área de competencia

- 1) El área de 10m x 10m será llamada Área de Competencia, y la línea demarcadora del Área de Competencia será llamada Línea Límite. El escritorio del Registrador y la Comisión Médica adyacentes y cercanos estarán frente la Línea Límite N° 1. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj desde la Línea Límite N°1, las otras líneas serán llamadas Línea Límite N°2, N°3, y N°4.

2. Indicación de Posiciones

1) Posición del Árbitro

Deberá indicarse a una distancia de 1.5m hacia atrás del centro del área de combate, hacia la tercera línea límite y será designada como la marca del árbitro.

2) Posición de los Jueces

La posición del 1er Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite N°1 y la Línea Límite N°2. La posición del 2º Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite #2 y la Línea Límite #3. La posición del 3er Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite #3 y la Línea Límite #4. La posición del 4º Juez deberá estar marcada en un punto a 0.5m desde la esquina de la Línea Límite #4 y la Línea Límite #1.

3) Posición del Registrador

La posición del registrador deberá estar marcada en un punto 2m atrás de la Línea Límite #1 de cara al área de Competencia 2m adyacente a la esquina de la Línea Límite #1 y la Línea Límite #2.

4) Posición de la Comisión Médica

La posición de la comisión de médicos será marcada a 3 metros a la derecha del centro de la línea límite.

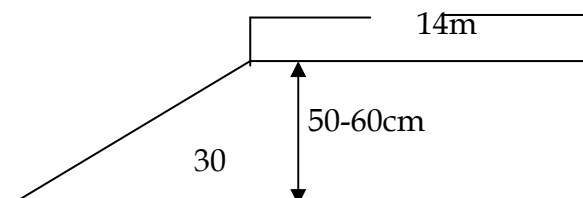
5) Posición de los Competidores

La posición de los competidores deberá ser marcada en dos puntos opuestos, desde 1m partiendo de un punto en el centro del Área de competencia, 5m desde la Línea Límite #1 (competidor rojo frente a la Línea Límite #2 y el azul frente a la #4).

6) Posición de los Entrenadores

La posición de los Entrenadores será marcada en un punto a 1m hacia afuera de la Línea Límite enfrente del punto central del lado de cada competidor.

Diagrama 2. Plataforma de Competencia



Artículo 4. Competidores

1. Requisitos de los Competidores

- 1) Poseer la nacionalidad del equipo por el que participa
- 2) Estar designado por su Asociación Nacional de Taekwondo
- 3) Poseer el Certificado de Dan de Taekwondo extendido por la Kukkiwon/WTF y en el caso del Campeonato Mundial Juvenil poseer el certificado de Kukkiwon de Poom/Dan para las edades de 14-17 años basado en el año en que se celebra el Campeonato.

2. Uniforme de los Competidores y Equipamiento de protección

- 1) Los competidores deberán llevar el protector de tronco, protector de cabeza, protector de ingle, protector de brazos y canilleras, guantines y un bucal antes de entrar en el área del combate.
- 2) El protector de la ingle, protector de antebrazo y canilleras, tendrán que estar debajo del uniforme de Taekwondo. El competidor debe llevar los protectores aprobados por la WTF, al igual que los guantines y el protector bucal, para su uso personal. Usar otros accesorios en la cabeza que no sea el protector no será permitido

3. Control Médico

- 1) Los eventos de Taekwondo promovidos o sancionados por la WTF, el uso o administración de cualquier droga o sustancias químicas descritas por las leyes antidopaje por la WTF, está prohibido. Sin embargo se aplicarán las leyes antidoping del COI a las competencias de Taekwondo, Juegos Olímpicos y otros Juegos Deportivos Multideportes.
- 2) La WTF puede efectuar cualquier control médico para detectar si algún competidor ha cometido alguna infracción a esta norma, y cualquier ganador que niegue someterse a dicho control, si se demuestra que ha cometido dicha infracción será descalificado y el registro deberá ser transferido al siguiente competidor dentro de la clasificación en la competencia.
- 3) El Comité organizador será responsable de los arreglos para aplicar las pruebas médicas.
- 4) Los detalles de la regulación antidopaje de la WTF será promulgadas como parte de las leyes.

Artículo 5. División de Pesos

1. Los pesos son divididos masculino y femenino.

2. Las divisiones por peso son de la siguiente manera;

<u>Peso</u> <u>Categoría</u>	<u>División Masculina</u>	<u>División Femenina</u>
Fin	No excede 54kg	No excede 47 kg
Fly	Más de 54 kg & No excede 58 kg	Más 47 kg & No excede 51 kg
Bantam	Más 58 kg & No excede 62 kg	Más 51 kg & No excede 55 kg
Feather	Más 62 kg & No excede 67 kg	Más 55 kg & No excede 59 kg
Light	Más 67 kg & No excede 72 kg	Más 59 kg & No excede 63 kg
Welter	Más 72 kg & No excede 78 kg	Más 63 kg & No excede 67 kg
Middle	Más 78 kg & No excede 84 kg	Más 67 kg & No excede 72 kg
Heavy	Más 84 kg	Más 72 kg

3. Las divisiones por peso para los Juegos Olímpicos son las siguientes;

División Masculina

No excede 58kg
Más 58kg & No excede 68kg
Más 68kg & No excede 80kg
Más 80kg

División Femenina

No excede 49kg
Más 49kg & No excede 57kg
Más 57kg & No excede 67kg
Más 67kg

4. Las divisiones por peso para el Campeonato Mundial Juvenil son las siguientes.

<u>Peso</u> <u>Categoría</u>	<u>División Masculina</u>	<u>División Femenina</u>
Fin	No excede 45kg	No excede 42 kg
Fly	Más 45 kg & No excede 48 kg	Más 42 kg & No excede 44 kg
Bantam	Más 48 kg & No excede 51 kg	Más 44 kg & No excede 46 kg
Feather	Más 51 kg & No excede 55 kg	Más 46 kg & No excede 49 kg
Light	Más 55 kg & No excede 59 kg	Más 49 kg & No excede 52 kg
Welter	Más 59 kg & No excede 63 kg	Over 52 kg & No excede 55 kg
Light Middle	Más 63 kg & No excede 68 kg	Más 55 kg & No excede 59 kg
Middle	Más 68 kg & No excede 73 kg	Más 59 kg & No excede 63 kg
Light Heavy	Más 73 kg & No excede 78 kg	Más 63 kg & No excede 68 kg
Heavy	Más 78 kg	Más 68 kg

Artículo 6. Clasificación y Métodos de Competencia

1. Las competencias se dividen de la siguiente forma.

1.1. La competencia individual será normalmente entre competidores de la misma categoría de peso. Cuando es necesario se pueden combinar categorías próximas de peso para crear una categoría única. Ningún competidor tiene permitido participar en más de una categoría de peso por evento.

1.2. Competencia por Equipos – Sistema de Competencia

(1) Cinco (5) competidores por clasificación de peso, con las siguientes categorías:

División Masculina

No excede 54kg
Más 54kg & No excede 63kg
Más 63kg & No excede 72kg
Más 72kg & No excede 82kg
Más 82kg

División Femenina

No excede 47kg
Más 47kg & No excede 54kg
Más 54kg & No excede 61kg
Más 61kg & No excede 68kg
Más 68kg

- (2) Ocho (8) competidores por divisiones de peso
 - (3) Cuatro (4) competidores por divisiones de peso (fusiones de ocho divisiones de peso en cuatro, con combinación de dos categorías adyacentes).
2. Los sistemas de competencia se dividen como sigue:
 - 2.1. Torneo de Sistema de Eliminación Simple
 - 2.2. Round Robin. Sistema de Competencia en el que todos los participantes se enfrentan unos a otros
 3. La Competencia de Taekwondo en los Juegos Olímpicos deberá realizarse con el Sistema de Competencia Individual entre Competidores.
 4. Todas las Competencias de Nivel Internacional reconocidas por la WTF deben realizarse con la participación de al menos 4 países con no menos de cuatro competidores en cada categoría de peso; no podrán incluirse dentro de los resultados oficiales las categorías con menos de 4 competidores.

*** Sistema de Puntuación:**

El ranking (ubicación en tabla de puntuación) del equipo se decidirá por el total de puntos basados en las siguientes indicaciones:

- Un punto (1) básico por cada participante que ingresa al área de competencia, después de pasar el pesaje oficial.
- Un (1) punto por cada triunfo (triunfo incluso por un bye).
- Siete (7) puntos adicionales por una medalla de oro.
- Tres (3) puntos adicionales por una medalla de plata.
- Un (1) punto adicional por una medalla de bronce.
- En el caso de haber más de dos equipos en empate, el ranking se decidirá por: 1) número de medallas de oro, medallas de plata y bronce ganadas por el equipo en ese orden; 2) el número de competidores participantes y 3) Mayor puntaje en las categorías de mayor peso.

Artículo 7. Duración de los Combates

La duración del combate será de tres rounds, de dos minutos con un minuto de descanso entre round. En caso de empate en la puntuación después de completar el 3º round, se realizará un 4º round de dos minutos a muerte súbita luego de que haya pasado un minuto de haber finalizado el 3º round.

Artículo 8. Sorteo de Llaves

1. El sorteo de Llaves debe ser realizado un día antes de la competencia en presencia de los oficiales de la WTF y de los representantes de las naciones participantes. El sorteo debe ser hecho desde la Categoría Fin (Minimosca) hacia arriba y en orden alfabético de acuerdo a los nombres oficiales de las naciones participantes en idioma inglés.
2. Si los delegados de un país están ausentes en un sorteo, se designará un oficial que los represente.
3. El orden del sorteo puede modificarse si así se decide en la Junta de Jefes de Equipo.

Artículo 9. Pesaje

El pesaje de los competidores para el día de la competencia debe ser realizado un día previo de la competencia pertinente.

Durante el pesaje, los competidores masculinos y las competidoras femeninas usarán ropa interior. Sin embargo, el pesaje puede realizarse con los competidores desnudos en el caso que así lo deseen.

El pesaje será llevado a cabo una vez, sin embargo un pesaje más es admitido dentro del tiempo límite para el competidor que no calificó la primera vez.

4. Para evitar ser descalificado durante el pesaje oficial, antes de la Competencia, el Comité organizador deberá asegurarse de proveer la balanza para la verificación del peso igual a la oficial el cual deberá estar ubicado en el alojamiento del competidor o en un recinto para el pre-pesaje.

Artículo 10. Procedimiento del Combate

- 1) Llamado a los Competidores

Deberá anunciarse 3 veces el nombre de los competidores, empezando 3 minutos

antes del inicio programado del combate. Si un competidor no acude al área de competencia dentro del minuto siguiente al inicio programado del combate, se considerará que ha abandonado la competencia.

2) Inspección Física y de Uniformes

Después de que se los llame, los competidores deben someterse a una revisión física y de equipo, por un inspector designado por la WTF en la mesa de inspección. Los competidores no deben mostrar ningún signo de hostilidad y tampoco deben portar material alguno que pueda causarle daño al otro competidor.

3) Ingreso al Área de Competencia

Después de la revisión, el competidor deberá entrar al área de espera con su entrenador.

4) Inicio y Fin del Combate

El combate, en cada asalto se empezará con la declaración de “Siyak” (comenzar) por parte del árbitro y terminará con la declaración de “Kuman” (final), por el mismo árbitro. Sin embargo aunque el Árbitro no haya declarado “kuman”, el combate queda concluido si el tiempo establecido a terminado.

5) Procedimiento antes del Inicio y Después del final del Combate

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

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

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

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

5.5. Retirada de los competidores

6) Procedimiento para la Competencia por Equipos

6.1. Ambos equipos se deben formar alineados en el orden previamente

entregado con la vista hacia la primera línea límite desde la marca de los competidores.

- 6.2. Los procedimientos para antes del inicio y después del fin del combate será el mismo que se describió en el punto cinco de este artículo.
- 6.3. Ambos equipos deberán retirarse del área del combate y esperar el turno de cada combate en un área designada.
- 6.4. Ambos equipos se formarán frente a frente en el área de competencia inmediatamente después de que termine el último combate.
- 6.5. El árbitro declarará el equipo ganador levantando su propia mano del lado del equipo ganador.

Artículo 11. Areas y Técnicas Permitidas

1. Técnicas Permitidas:

1) Técnicas de Puño

Asestar técnicas usando las partes frontales de los dedos índice y medio con el puño bien cerrado.

2) Técnicas de pie

Asestar técnicas usando la parte del pie por debajo del tobillo.

Areas Permitidas

Tronco:

Atacar con las técnicas de puño y pié en las áreas cubiertas por el protector de tronco son permitidas. Sin embargo los ataques no serán hechos sobre la parte de la espina dorsal.

Cara:

Esta área es la cara, excluyendo la parte posterior de la cabeza y solo es permitido atacar con las técnicas del pie.

Artículo 12. Puntos Válidos

1. Areas Legales de Puntuación

- 1.1. Sección Media del Tronco: La parte cubierta por el protector del tronco.
- 1.2. Cara: La parte completa de la cara incluyendo los oídos.
2. Los puntos válidos se determinarán cuando las técnicas permitidas sean ejecutadas correctamente, con precisión y fuerza sobre el área del cuerpo habilitadas para la puntuación.
3. Los puntos válidos son divididos:
 - 1) Uno (1): Punto por ataque al protector del tronco.
 - 2) Dos (2): Puntos por ataque a la cara.
 - 3) Un (1): Punto adicional será concedido en el combate, cuando el competidor hace un Knocked down (“noqueado”) y el árbitro cuenta.
4. El resultado del combate se obtendrá al sumar los puntos de los tres rounds.
5. Invalidación de Puntos
Cuando un competidor realiza un ataque para hacer punto y hace uso de acciones prohibidas, estos puntos ganados serán anulados.

Artículo 13. Puntuación y Publicación

1. Los puntos válidos serán inmediatamente publicados y registrados.
2. Cuando se usen protectores sin equipo electrónico, cada juez deberá marcar los puntos válidos con el marcador electrónico o en las papeletas de juez
3. Cuando se use el protector de tronco electrónico.
 - 3.1. Los puntos válidos que se hagan sobre la parte media del tronco se registrarán automáticamente por medio del transmisor electrónico del protector del tronco.
 - 3.2. Los puntos válidos que se hagan sobre la cara serán marcados por cada juez con el marcador electrónico o en la papeleta del juez.
4. En caso de que se contabilice con el contador electrónico o en la papeleta del juez los puntos válidos serán aquellos reconocido por tres o más jueces.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalidades

1. Las penalizaciones sobre cualquier acto prohibido será declarado por los árbitros.
2. Las penalidades son divididas entre “Kyong-go (amonestación)” y “Gam-jeom (deducción de punto)”.
3. Dos “Kyong-go” serán contabilizados con la deducción de un (1) punto. Sin embargo, el “Kyong-go” impar no será contabilizado en la suma total.
4. Un “Gam-jeom” será contabilizado como menos un (-1) punto.

5. Actos Prohibidos

1) Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos y deben ser declarado “kyong go”:

- a.- Cruzar la línea limite.
- b.- Evadir al oponente dando la espalda.
- c.- Caer al piso
- d.- Evitar el combate.
- e.- Agarrar, asir o empujar al oponente.
- f.- Atacar por debajo de la cintura.
- g.- Fingir lesión.
- h.- Cabezazo o atacar con la rodilla.
- i.- Golpear la cara del oponente con la mano.
- j.- Hacer comentarios indeseables o alguna mala conducta por parte del competidor o del entrenador.

2) Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos y debe ser declarado “Gam-jeom”.

- a.- Atacar al oponente después de “kal yeo”.
- b.- Atacar al oponente caído.
- c.- Derribar al oponente, sujetando con el brazo el pie que esta realizando una patada o empujando al oponente con la mano
- d- Atacar intencionalmente la cara del oponente con la mano
- e.- Interrumpir el desarrollo de combate por parte del competidor o entrenador.
- f.- Comentarios o comportamiento violento o extremo de parte del competidor o entrenador.

6. Cuando un competidor se rehúse a cumplir con el reglamento de competencia o con una orden del árbitro, éste podrá declarar al competidor perdedor por sanciones, después de un minuto.
7. Cuando un competidor acumule cuatros puntos negativos (- 4), el árbitro deberá declararlo perdedor por sanciones.
8. Las sanciones “Kyong go” y “Kanchom” serán contabilizados en el puntaje total de los tres rounds.
9. Cuando el Árbitro suspende una contienda para declarar “Kyong go” y “Kanchom” el tiempo de combate no debe ser contado, desde el momento que el Arbitro declara “shi gan” o “kye shi” hasta “kye sok”, que es declarado para reanudar el combate.

Artículo 15. Muerte Súbita y Decisión de Superioridad

1. En caso de haber finalizado con el marcador empatado al completar el 4º round, el ganador será decidido por superioridad por todos los árbitros oficiales. La decisión final será basada en la iniciativa demostrada durante el 4º round.

Artículo 16. Decisiones

1. Ganar por K.O.
2. Ganar por ASC (Arbitro Suspende el Combate)
3. Ganar por puntuación o superioridad
 - (1) Ganar por la puntuación final
 - (2) Ganar por diferencia de puntos
Cuando son 7 puntos de diferencia el combate será parado y se declarará un vencedor.
 - (3) Ganar por límite de puntos
Cuando el puntaje de un competidor llega al máximo de 12 puntos, el combate será parado y se declarará un ganador.
4. Ganar por abandono
5. Ganar por descalificación
6. Ganar por las sanciones declaradas por el árbitro

Artículo 17. Knock Down

1. Cuando cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies, toca el suelo debido a la fuerza de una técnica realizada por el oponente.

2. Cuando un competidor se tambalea demostrando no tener intención o capacidad para continuar el combate.
3. Cuando el Arbitro juzga que el competidor no puede continuar a causa de un golpe técnico contundente que haya recibido.

Artículo 18. Procedimientos en caso de un Knock Down

1. Cuando un competidor derriba a su oponente con una técnica legítima, el Árbitro debe tomar las siguientes medidas.
 - 1) Declarar Kalyeo para mantener al atacante alejado del competidor caído.
 - 2) Contar con voz alta desde Hanna (1) hasta Youl (10) con intervalos de un segundo, dirigiéndose al competidor caído y señalando con las manos como transcurre el tiempo.
 - 3) En caso de que el competidor caído se incorpore durante la cuenta del Arbitro y desee continuar el combate, el Arbitro deberá continuar la cuenta hasta "Yodol" (8) para que se recupere.
El Árbitro deberá entonces determinar si el competidor se ha recuperado y, si es así, continuar el combate con la orden de "Kesok" (continuar).
 - 4) Cuando un competidor que ha sido derribado no demuestra que desea reanudar el combate al llegar a la cuenta de "Yodol" (8), el Arbitro deberá anunciar que el otro competidor ha ganado por Knock-out.
 - 5) La cuenta deberá continuarse aún después del final del round o si el tiempo del combate ha terminado.
 - 6) En caso de que ambos competidores estén derribados, el Arbitro continuará con la cuenta hasta que uno de los competidores se haya recuperado lo suficiente para seguir el combate.
 - 7) Si ninguno de los competidores se recupera antes de la cuenta de "Youl" (10), el ganador se determinará por la puntuación del combate antes de que ocurriera el derribo (Knock Down).
 - 8) Cuando el Arbitro juzgue que un competidor no puede continuar, el Arbitro puede decidir al ganador ya sea sin contar o durante la cuenta.

2. Procedimiento que se deben seguir después del combate:

No se permitirá competir durante los 30 días siguientes a ningún competidor que haya sufrido un Knock-out por un golpe a la cabeza.

Antes de entrar a una nueva competencia después de transcurrido los 30 días, la

Federación Nacional de Taekwondo designará un médico que revise al competidor y certifique si se ha recuperado y está apto para competir.

Artículo 19. Procedimientos para Suspender el Combate

Cuando un combate deba detenerse porque uno o ambos competidores estén lesionados, el Arbitro debe tomar las siguientes medidas:

- 1) Declarar “Kalyo” para suspender el combate y ordenar al encargado de cronometrar que detenga el tiempo mediante la declaración de “Kyeshi”.
- 2) Permitir que el competidor reciba los primeros auxilios durante un minuto.
- 3) Declarar perdedor al competidor que no demuestre el deseo de continuar el combate después de transcurrido 1 minuto, aún en caso de lesión leve.
- 4) Perderá el competidor que haya causado la lesión mediante una acción prohibida que se sancione con “Kanchom”, en caso que sea imposible reanudar el combate después de un minuto.
- 5) En caso de que ambos competidores estén derribados y no estén aptos para continuar el combate después de un minuto, se decidirá el ganador según la puntuación que se tuviera antes de que ocurrieran las lesiones.
- 6) Cuando se juzgue que está en riesgo la salud de un competidor debido a que haya perdido la conciencia o esté en un estado aparente peligroso, el Arbitro suspenderá el combate de inmediato y ordenará que se le administre los primeros auxilios. El Arbitro declarará perdedor al competidor que cause la lesión si se considera que éste resultó de una acción prohibida que se sancione con “Kanchom”. En caso de que no se considere que el ataque deba sancionarse con “Kanchom”, deberá decidirse el ganador con base a la puntuación del combate antes de la suspensión del tiempo.

Artículo 20. Árbitros Oficiales

1) Calificación

Poseer el Certificado de Arbitro Internacional registrado por la WTF.

2) Obligaciones

1) Arbitro:

- (1) El Arbitro deberá controlar el combate.
- (2) El Arbitro deberá declarar “Siyak”, “Kuman”, “Kalyo”, “Kyesok”, y “Kyeshi”, al ganador y al perdedor, deducciones de punto, amonestaciones y abandonos todas las declaraciones del Arbitro deberán hacerse cuando se confirmen los resultados.

- (3) El Arbitro tiene el derecho de tomar decisiones independientemente de acuerdo con las normas establecidas.
- (4) El Arbitro no debe otorgar puntos.
- (5) En caso de empate en la puntuación del match, la decisión de superioridad será decidida por todos los árbitros oficiales después del final del tercer round de acuerdo con el artículo 15.2.

2) Jueces:

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

3. Responsabilidad para el juzgamiento

Las decisiones tomadas por los Árbitros o por los jueces serán decisivas y ellos serán responsables de sus decisiones ante el Consejo de Arbitraje.

4. Uniforme de los Árbitros y Jueces

- 1) Los Árbitros y Jueces deberán llevar el uniforme asignado por la WTF.
- 2) Los Árbitros y Jueces no deberán llevar ningún material al área de competencia que pueda interferir con el combate.

Artículo 21. Registrador

El Registrador es el encargado de cronometrar y llevar el tiempo del combate, los períodos de tiempo fuera y las suspensiones. También deberá registrar y publicar los puntos otorgados y/o las deducciones de punto.

Artículo 22. Asignación de los Árbitros Oficiales

1. Composición de árbitros oficiales

1) Cuando se usan protectores pectorales sin equipo electrónico, los oficiales requeridos son: un (1) Árbitro y cuatro (4) jueces.

2) Cuando se usan protectores pectorales con equipo electrónico, los oficiales requeridos son: 1 Árbitro y 2 jueces

1. Asignación de Arbitros Oficiales

- 1) La asignación de los Árbitros y jueces deberá hacerse después de que se fije el horario de competencia.
- 2) Los Árbitros y Jueces que tengan la misma nacionalidad que uno de los competidores no deberán asignarse a tal combate. Sin embargo, se hará una excepción con los jueces cuando el número de Árbitros y jueces sea insuficiente, según sea el caso.

Artículo 23. Otros Asuntos no Especificados en las Reglas

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

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

Artículo 24. Arbitraje

1. Composición del Consejo de Supervisión de Competencia

- 1) Calificación de los miembros: Los miembros del Consejo de Supervisión de Competencia de los Miembros del Consejo Ejecutivo de la WTF o personas con suficiente experiencia en el Taekwondo y quienes son recomendados por el Presidente de la WTF o Secretario General. Un delegado técnico será el miembro de oficio.
- 2) Composición del Consejo de Supervisión de Competencia: Un jefe y menos de 6 miembros más el Delegado Técnico.
- 3) El Presidente, bajo la recomendación del Secretario General, será nombrado como Coordinador y miembro del Consejo de Supervisión de Competencia

2. Responsabilidad: El Consejo de Supervisión de Competencia deberá hacer correcciones de juicios incorrectos según sus decisiones en cuanto a protestas y

deberán tomar medidas disciplinarias antes los oficiales que cometan los juicios incorrectos o cualquier conducta ilegal y los resultados de estos deberán ser enviados al Secretario de la WTF.

3. Procedimiento de Protesta

- 1) En caso de existir una objeción a un juicio un delegado debe presentar una Solicitud al Consejo de Arbitraje para re evaluar una decisión (Solicitud de Protesta), junto con la cuota prescrita, dentro de los diez minutos posteriores al combate pertinente.
- 2) La deliberación de la re evaluación se llevará a cabo excluyendo a aquellos miembros que tengan la misma nacionalidad que algunos de los dos competidores involucrados, y la resolución de la deliberación debe hacerse por mayoría.
- 3) Los Miembros del Consejo de Arbitraje pueden llamar al Arbitro y a los jueces para confirmar los sucesos.
- 4) La resolución hecha por el Consejo de Arbitraje será definitiva y no podrá aplicarse ningún medio de apelación.

4. Procedimiento de Sanción

- 1) El Presidente o Secretario General de la WTF (el Delegado Técnico en caso de ausencia de ambos) puede solicitar al Comité Extraordinario de Sanción para deliberar cuando cualquiera de las siguientes conductas sean cometidas por el competidor o el entrenador:
 - a) Interferencia con el manejo del combate.
 - b) Excitación de los espectadores o crear rumores falsos.
- 2) Cuando se considera razonable, el Comité Extraordinario de Sanción deliberará sobre el asunto y tomará acción disciplinaria inmediatamente. El resultado de la deliberación será anunciada al público y reportada posteriormente a la Secretaria de la WTF.
- 3) El Comité Extraordinario de Sanción puede convocar a la persona involucrada para la confirmación de los sucesos.