

Reglamento de Competencia Taekwondo Kyreugi Primaria

*Juegos Deportivos Nacionales Escolares de
la Educación Básica 2016-2017*

INDICE

- Artículo 1. Área de Competición
- Artículo 2. Competidores
- Artículo 3. División de pesos
- Artículo 4. Clasificación y métodos de Competición
- Artículo 5. Duración de la contienda
- Artículo 6. Sorteo de los participantes
- Artículo 7. Pesaje
- Artículo 8. Procedimiento para la contienda
- Artículo 9. Técnicas y Áreas permitidas
- Artículo 10. Puntos válidos
- Artículo 11. Puntuación y publicación
- Artículo 12. Actos Prohibidos y sanciones
- Artículo 13. Punto de Oro y decisión de superioridad
- Artículo 14. Decisiones
- Artículo 15. Derribo
- Artículo 16. Procedimiento en caso de derribo
- Artículo 17. Procedimiento para suspender la contienda
- Artículo 18. Funcionarios Técnicos
- Artículo 19. Sanciones
- Artículo 20. Otros asuntos no especificados en las reglas

REGLAS DE COMPETICIÓN E INTERPRETACION

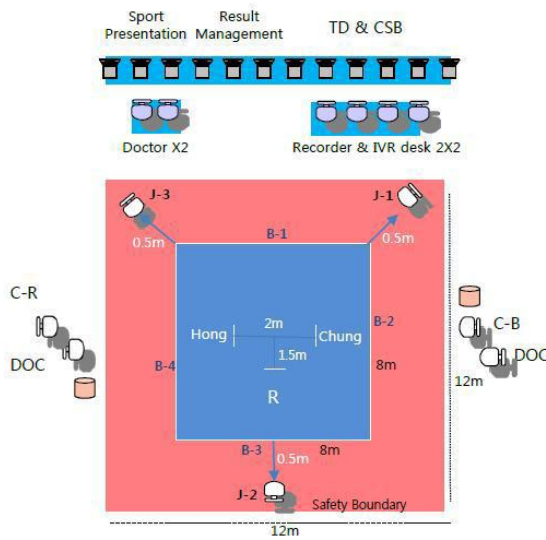
Artículo 1. Área de Competición

1. El área de combate tendrá una superficie plana libre de obstáculos, y debe estar cubierta con un material elástico no resbaladizo. El área de competencia de ser necesario puede ser instalada, sobre una plataforma de 0.6 a 1m de altura desde su base. La parte exterior de la línea límite estará dispuesta con una inclinación de no menos de 30° grados para la seguridad de los competidores. Una de las siguientes formas puede ser utilizada como área de combate.

1.1 Forma Cuadrada

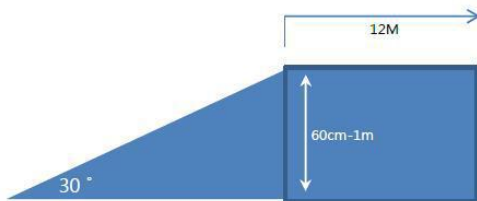
El área de competencia está compuesta por un área de combate y un área de seguridad. El área de combate de forma cuadrada será de 8m x 8m. Alrededor del área de combate aproximadamente equidistante de todos sus lados, será el área de seguridad. Las medidas del área de competencia (el cual incluye el área de combate y el área de seguridad) no debe ser menor de 10 x 10m y no mayor a 12m x 12m. Si el área de competición está sobre una plataforma, el área de seguridad puede ser incrementada de ser necesario para garantizar la seguridad de los competidores. El área de competencia y el área de seguridad deberán ser de colores diferentes, como lo especifica en lo pertinente el manual técnico de competición.

Diagram 1. A court (코트 구성도)



B 1~4	Boundary Lines #1 to # 4
J 1~3	Corner Judges # 1 to # 3
R	Center Referee
C-R	Coach (Red/Hong)
C- B	Coach(Blue/Chung)
DOC	Team Doctor
Doctor	Commission Doctor
IVR	Instant Video Replay Review Jury
TD & CSB	Technical Delegate & Competition Supervisory Board

Diagram 2. Competition Platform (경기대 그림)



1.2 Forma Octagonal

El área de competencia estará compuesta por un área de combate y un área de seguridad. El área de competencia debe ser de forma cuadrada y las medidas no deben ser menor de 10m x 10m y no mayor a 12m x 12m. Desde el centro del área de competencia, los lados del área de combate serán de forma octagonal. El área de combate medirá aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octágono tendrá una longitud de aproximadamente 3,3m. Entre la línea exterior del área de combate y la línea límite del área de competencia está el área de seguridad. El área de combate y el área de seguridad deben ser de diferentes colores, como lo especifica en lo pertinente el manual técnico de competición.

2. Indicación de las Posiciones

2.1 La línea exterior del área de combate será llamada la línea(s) límite y la línea límite del área de competencia serán llamadas la línea(s) exterior.

2.2 Al frente de la línea exterior adyacente al escritorio del registrador será llamada línea límite # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de la línea exterior #1, las otras líneas se llamarán líneas límites # 2, # 3 y # 4. En caso de que el área sea de forma octagonal, la línea límite adyacente a la línea exterior # 1 será llamada línea límite # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de la línea límite # 1, las otras líneas límites serán llamadas líneas límite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 y # 8.

2.3 Posiciones del árbitro y de competidores al comienzo y al final del combate:

La posición de los competidores serán dos puntos opuestos, a 1m del punto central del área de combate paralelo a la línea límite # 1. El árbitro estará colocado en un punto a 1,5 m del centro del área de combate hacia la línea exterior # 3.

2.4 Posiciones de los Jueces:

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

2.5 Posición del Cronometrador y del Revisor de Video:

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

2.6 Posiciones de los Entrenadores:

La posición de los entrenadores estará marcada por un punto a 1m o más desde el punto central de la línea exterior del lado de cada competidor. La posición de los entrenadores puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los

requerimientos de los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.7 Posición de la Mesa de Inspección:

La posición de la mesa de inspección estará cerca de la entrada del área de competición para la inspección de los equipos de protección de los competidores.

2.8 Posición para la Comisión Médica:

La posición para la comisión médica, estará marcada por seguridad con un punto a más de 3m, hacia el lado derecho de la línea límite.

(Explicación # 1)

Lona Elástica:

El grado de elasticidad y deslizamiento de la lona, debe estar aprobada por el CONDEBA antes de las Competiciones.

(Explicación # 2)

Color:

La combinación del color de la superficie de la lona, debe evitar producir reflejos desagradables, o de cansar la vista de los competidores y de los espectadores. La combinación del color debe también ajustarse apropiadamente con los accesorios del competidor, el uniforme y la superficie del área de competición.

(Explicación # 3)

Mesa de Inspección:

En la mesa de inspección, el inspector revisará que todos los materiales utilizados por el competidor estén aprobados por el CONDEBA y si le calzan correctamente. En caso de que se le considere inadecuado, al competidor se le pedirá que cambie el equipo protector.

Artículo 2. Los Competidores

1 Requisitos para los Competidores

1.1 Todos los competidores deberán estudiar en la entidad que representan en el periodo escolar 2016-2017.

1.2 Ser cinta negra o roja y estar dentro de la categoría convocada para los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017.

(Interpretación)

La edad límite está basada en el año y no en la fecha. Por ejemplo, si los Juegos Nacionales de TKD se celebran el 11 de junio de 2017, aquellos competidores nacidos el 1 de enero de 2005 y posteriores están aptos para participar.

2. Uniforme y Equipo Protector Del Competidor:

2.1 En las competencias listadas en el calendario de eventos del CONDEBA, el uniforme de los competidores y todo el equipo de la competencia, equipamiento de protección deben ser aquellos aprobados por el CONDEBA.

2.2 Un competidor debe usar equipo aprobado por el CONDEBA: el uniforme, el protector de tronco, de cabeza, de ingle, de antebrazos, de espinillas, de manos y calcetines con sensores (en caso de utilizar pss) y estar equipado con el protector bucal antes de ingresar al área de combate. El protector de cabeza debe llevarse firmemente sujetado debajo del brazo izquierdo al ingresar al área de combate. El protector de cabeza se debe colocar siguiendo la señal del árbitro antes de iniciar el combate.

2.3 Los protectores de ingle, antebrazos y espinillas deben ser usados por dentro del uniforme de TKD. El competidor debe llevar el equipo protector aprobado por el CONDEBA, así como los guantes y protector bucal para su uso personal. El uso de cualquier otro elemento en la cabeza que no sea el protector de cabeza, no será permitido. Cualquier elemento religioso debe ser usado por debajo del protector de cabeza o por dentro del dobok y estos no deben interferir o de causar daño al competidor oponente.

2.4 Las especificaciones en los uniformes de competencia de Taekwondo (dobok), equipos de protección, y todos los demás equipos se establecerán por separado.

2.5 Responsabilidades del comité organizador por los equipos de la competencia

2.5.1 El comité organizador de los campeonatos promovidos por el CONDEBA, serán los responsables de la preparación de los siguientes equipos reconocidos por el CONDEBA para el uso en los campeonatos y a sus propios gastos, por todos los materiales relacionados con el equipamiento y los técnicos correspondientes para la instalación y operación.

- Los PSS y los artículos relacionados con el equipamiento del PSS y la escogencia de la empresa del PSS será decidido por el CONDEBA.
- Tapizados.
- Protector de Cabeza.

- Otros equipos de protección como reserva (calcetines con sensores, protectores de manos, espinilleras, protectores de antebrazo, protectores genitales y uniformes).
- Sistema instantáneo de repetición de video (IVR) y su equipo relacionado, incluyendo pero no limitado a cámaras (no menos de 1 cámaras por área); Cuando se dispone de transmisión, la información de la emisión debe estar disponible en el escritorio de video replay para el propósito de revisión.
- Pantalla gigante (para la visualización del desarrollo del combate) dentro del lugar de competencia.
- Tableros de puntuación para los espectadores (mínimo 3 pantallas, para la visualización instantánea de vídeo).
- Los tableros de puntuación por cancha (mínimo 1 por cancha, para la visualización de la puntuación).
- Otros equipos de competencia que no están estipulados en este artículo, en su caso, será descrito en el manual técnico del CONDEBA.

2.5.2 El comité organizador de los campeonatos promovidos por el CONDEBA serán los responsables de la preparación de los siguientes equipos y materiales, etc. en el lugar de entrenamiento a sus propios gastos.

- PSS y los artículos relacionados con el equipamiento PSS
- Tapizado
- Elementos para los primeros auxilios
- Cestas con hielo.

2.5.3 Es responsabilidad del comité organizador en obtener la aprobación del CONDEBA sobre la cantidad de los equipos necesarios.

(Explicación #1)

Protector Bucal:

El color del protector bucal está limitado a ser blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de utilizar el protector bucal puede ser eximida previa presentación de un diagnóstico médico que indique que el uso del protector bucal puede causar daño al competidor.

(Explicación # 2) Protector de cabeza:

El color del protector de cabeza distintos al azul o rojo, no será permitido para competir.

(Explicación # 3)

Sistema Instantáneo de Repetición de Video:

Es responsabilidad del comité organizador garantizar la señal de transmisión para que sea proporcionada para la opinión de la revisión instantánea de video de los combates solicitados por el CONDEBA.

(Explicación # 4) Cinta adhesiva:

La cinta adhesiva de los pies y manos se verificará estrictamente durante el proceso de inspección del atleta. El revisador podrá solicitar a la comisión la aprobación del médico por un vendaje excesivo sin tener en cuenta el número de vueltas.

Artículo 3. División de Pesos

1 Las divisiones de pesos están divididas en masculinas y femeninas, y clasificadas de la siguiente forma.

División Masculina		División Femenina	
Menos de 37kg	Sin exceder 37kg	Menos de 33kg	Sin exceder 33kg
Menos de 45kg	Más de 37kg & Sin exceder 45kg	Menos de 41kg	Más de 33kg & Sin exceder 41kg
Menos de 53kg	Más de 45kg & Sin exceder 53kg	Menos de 47kg	Más de 41kg & Sin exceder 47kg
Menos de 61kg	Más de 53kg & Sin exceder 61kg	Menos de 59kg	Más de 59kg & Sin exceder 59kg
Más de 61kg	Más de 61kg	Más de 59kg	Más de 59kg

(Explicación # 1)

Sin exceder:

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

(Explicación # 2)

Más de:

Más de 50.00 kg la marca se produce en la lectura 50.1kg, 50.0kg está por debajo y es considerado como insuficiente, y el resultado es la descalificación.

Artículo 4. Clasificación y Método de Competición

1 La competición están clasificada de la siguiente manera.

1.1 Competición individual:

Que será normalmente entre competidores de la misma categoría de peso. Cuando sea necesario, adjuntar categorías de pesos, estas se pueden combinar para crear una sola categoría. A ningún competidor le será permitido participar en más de una (1) categoría de peso en el mismo evento.

2 El sistema de competición será de la siguiente manera.

2.1 Torneo con el sistema Individual de eliminación directa

2.2 Torneo con el sistema de rondas

□ Sistema de puntuación:

La posición de los equipos será decidida por la puntuación total basadas en los siguientes lineamientos:

- Un (1) punto básico por cada competidor que haya ingresado al área de competición después de pasar el pesaje oficial.
- Un (1) punto por cada victoria (incluyendo pase directo por bye).
- Adicionar siete (7) puntos por cada medalla de oro.
- Adicionar tres (3) puntos por cada medalla de plata.
- Adicionar un (1) punto por cada medalla de bronce.

En caso de que más de dos (2) equipos estén empatados en la puntuación, la posición será decidida por:

1) El número de medallas de oro, plata y bronce ganadas por el equipo en su orden.

2) El equipo de mayor número de competidores participantes.

3) El que tenga el mayor puntaje, iniciando desde la categoría de peso más pesada.

2. En el sistema de competición por equipos, el resultado de cada equipo es determinado por los resultados individuales del equipo.

(Explicación # 1)

Artículo 5. Duración de la Contienda

1 La duración de la contienda será de tres rounds de un minuto y treinta segundos cada uno, con un periodo de descanso de treinta segundos entre round. en caso de un empate en la puntuación después de finalizado el 3er round, un 4to round de un minuto y treinta segundos se llevará a cabo como el round de punto de oro, después del periodo de descanso de treinta segundos del 3er round.

Artículo 6. Sorteo de Gráficas

1. La fecha del sorteo de gráficas será en la junta técnica. Al finalizar la fecha designada para el registro, el comité organizador deberá anunciar la lista de los participantes inscritos en cada categoría de peso, para este caso podría ser la página web oficial del CONDEBA. Los equipos participantes serán responsables de confirmar sus entradas antes del sorteo de las gráficas.

2. El sorteo de gráficas podrá ser realizado mediante sorteo computarizado o manual de modo aleatorio. El método y orden del sorteo de gráficas será determinado por el delegado técnico.

3. Un cierto número de competidores deberán ser sembrados basados en el escalafón del CONDEBA. El número de competidores sembrados será reglamentado en el manual de procedimientos para los campeonatos o en el sorteo del campeonato. En los campeonatos CU y eventos G2 del CONDEBA deberán ser sembrados un mínimo de 8 competidores.

Artículo 7. Pesaje

1. El pesaje de los competidores para el día de la competencia deberá finalizarse un día antes de la competición pertinente.

2. Durante el pesaje, los competidores deben usar ropa interior masculina y las competidoras ropa interior femenina y sujetadores.

3. El pesaje se realizará una sola vez, sin embargo, un pesaje más se concederá dentro del tiempo límite a cualquier competidor que no calificó la primera vez.

4. Para no ser descalificado durante el pesaje oficial, una báscula idéntica a la oficial deberá ser proporcionada en el sitio de alojamiento de los competidores o en el área de competencia para previos pesajes.

(Explicación # 1)

Los competidores en el día de la competencia:

Esta es definida para aquellos competidores listados para competir en el día programado por el comité organizador o el CONDEBA.

Un día antes de la competencia pertinente:

El tiempo para el pesaje será decidido por el comité organizador y a los participantes les será informado por los jefes de equipo en reunión. La duración del pesaje será de dos (2) horas como máximo

(Explicación # 2)

Un sitio diferente para el pesaje deberá ser instalado para los competidores masculino y femenino, y el género de los oficiales del pesaje deberá ser del mismo que el de los competidores.

(Explicación # 3)

Descalificación durante el pesaje oficial:

Cuando un competidor sea descalificado en el pesaje oficial, el punto de participación del competidor no será concedido.

(Explicación # 4)

Una báscula idéntica 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 8 Procedimiento para la Contienda

1. Llamado a los competidores:

El nombre de los competidores será anunciado desde el escritorio, llamando al atleta tres (3) veces, comenzando treinta minutos antes del inicio del combate programado. Si un competidor no se presenta al escritorio después del tercer llamado, el competidor será descalificado, y esta descalificación será anunciada.

2. Inspección física, de vestuario y accesorios:

Después de ser llamados, los competidores se someterán a la inspección física, de vestuario y accesorios, en la mesa de inspección designada para los revisores nombrados por el CONDEBA, y el competidor no debe mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material con el cual pudiera causar daño al otro competidor.

3. Ingreso al área de competición:

Después de la revisión, el competidor ingresará al área con el entrenador y un médico del equipo o de un fisioterapeuta (si lo tiene).

4 Procedimientos antes de iniciar y después de finalizar el combate:

4.1 Antes de iniciar el combate el árbitro llamará "Chung, Hong". Ambos competidores ingresarán al área de contienda con su protector de cabeza firmemente sujetado bajo su brazo izquierdo. Cuando cualquiera de los competidores no esté presente o se presenta sin estar completamente vestido, esto incluye todos los equipos de protección, uniforme, etc. en la zona del entrenador en el momento en que el árbitro llame "Chung, Hong" él /ella será considerado como retirados de la contienda y el árbitro deberá declarar al oponente como el ganador.

4.2 Los Competidores deberán mirarse entre sí y realizar el saludo en posición de pie a la orden del árbitro de "Cha-ryeot" (atención) y "Kyeong-rye" (saludo). La posición de saludo será efectuada de forma natural erguida de "Cha-ryeot" doblando la cintura a un ángulo de más de treinta grados (30°), con una inclinación de cabeza de más de cuarenta y cinco grados (45°). Después del saludo, los competidores deberán de ponerse su protector de cabeza.

4.3 El árbitro iniciará el combate con la orden de "Joon-bi" (Listos) y "Shi-jak" (comenzar).

4.4 El combate en cada round comenzará con la orden del árbitro de "Shi-jak" (comenzar)".

4.5 El combate en cada round terminará con la declaración de "Keu-man (finalizar)" dada por el árbitro. Incluso si el árbitro no ha declarado "Keu-man", el combate se considerará finalizado cuando el tiempo del reloj haya expirado.

4.6 El árbitro puede hacer una pausa en el combate con la declaración de "Kal-yeo" (separarse) y reanudar el combate con la declaración de "Kye-sok" (continuar). Cuando el árbitro declare "Kal-yeo", el cronometrista deberá parar inmediatamente el tiempo del combate; cuando el árbitro declare "Kye-sok", el cronometrista deberá inmediatamente reiniciar el tiempo del combate.

4.7 Después de finalizar el último round, el árbitro dará la orden de "Cha-ryeot" (atención) y "Kyeong-rye" (saludo) seguidamente debe declarar al ganador levantando la mano del lado del competidor ganador. Después de que se hayan saludado, los competidores intercambiarán saludos entre sí "oponente y entrenador".

4.8 Retirada de los competidores.

(Explicación # 1)

Equipo médico o un fisioterapeuta:

En el momento de presentar la inscripción para los directivos del equipo, se adjuntarán copias de los certificados pertinentes y licencias autorizadas de los médicos o fisioterapeutas del equipo. Después de la verificación, tarjetas especiales de acreditación les serán expedidas para aquellos del equipo médico o fisioterapeutas. Solo aquellos que hayan obtenido la debida acreditación le será permitido ingresar al área de competencia con el entrenador.

(Guías para Oficiar)

En el caso de la utilización de PSS:

El árbitro deberá comprobar si el sistema PSS y los sensores de los calcetines usados por ambos competidores funcionan correctamente. Sin embargo, este proceso, puede ser eliminado para ahorrar tiempo y agilizar el manejo de la competición.

Artículo 9. Técnicas y Áreas Permitidas

1. Técnicas permitidas

1.1 Técnica de puño:

Es una técnica de un golpe recto, utilizando la zona de los nudillos del puño fuertemente cerrado.

1.2 Técnica de pie:

Técnicas asestadas usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2 Áreas permitidas

2.1 Tronco:

Atacar con el puño y con las técnicas del pie sobre las áreas cubiertas está permitido, sin embargo, tales ataques no serán permitidos sobre las partes de la columna vertebral.

2.2 La cabeza:

El área que está por encima de la clavícula, únicamente estarán permitidas las técnicas del pie.

Artículo 10. Puntos Válidos

1 Áreas de puntuación

1.1 Tronco:

La zona de color azul o rojo del protector de tronco

1.2 Cabeza:

La cabeza entera por encima de la línea inferior del protector de cabeza

2 Criterios de punto(s) válidos:

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

2.2 El punto(s) será otorgado cuando una técnica permitida sea asestada a las áreas puntuables de la cabeza.

2.3 Si se utiliza PSS, la determinación de la validez de la técnica, es el nivel de impacto y/o del contacto válido en la zona de puntuación que será efectuado por el sistema de puntuación electrónico. Estas valoraciones del PSS no estarán sujetas a repetición instantánea de video.

2.4 El comité técnico de CONDEBA determinará el nivel de impacto y la sensibilidad requerida del PSS, usando diferentes escalas considerando las categorías de peso, sexo y grupos de edades. En ciertas circunstancias que se estime necesario el delegado técnico podrá recalibrar el nivel de impacto.

3 Los puntos válidos son los siguientes:

3.1 Un (1) punto por un ataque válido en protector del tronco.

3.2 Tres (3) puntos por una patada válida con giro al protector de tronco.

3.3 Tres (3) puntos por una patada válida a la cabeza.

3.4 Cuatro (4) puntos por una patada válida con giro a la cabeza.

3.5 Un (1) punto se otorgará por cada dos “Kyong-gos” o un “Gam-jeom” al competidor oponente.

4 La puntuación del combate será la suma de los puntos de los tres rounds.

5 Invalidación de punto(s):

Cuando un competidor registra puntos, con la utilización de acto(s) prohibidos:

5.1 Si el acto prohibido fue la clave para la obtención del punto(s), el árbitro declarará la falta por el acto prohibido e invalidará el punto(s).

5.2 Sin embargo, si el acto prohibido no fue la clave para ganar el punto, el árbitro puede penalizar el acto prohibido, pero no invalidará el punto(s).

(Guías para officiar)

Cuando una técnica de patada sea impactada en el cuello no marcará punto "con PSS o sin PSS", en este caso llamar al médico y dar un minuto para su recuperación de no poder continuar el combate será el perdedor.

Cuando hayan dos jueces, en reunión el punto se otorgará si ambos dicen que es punto, de hacerlo solo uno así lo haya visto el árbitro no tendrá validez, solo la revisión del video si es solicitada y el punto es aceptado.

El árbitro debe anular los puntos conseguidos después de Kal-yeo, por un acto prohibido o por fuera de la línea límite.

El entrenador únicamente puede pedir la invalidación de punto cuando el árbitro sanciona una falta "agarrar, retener o empujar" y se le olvida anular el punto.

Si el punto es conseguido por que el competidor se arregla el uniforme o se agacha descuidando al oponente por su propia negligencia sin que el árbitro haya detenido el combate el punto es válido.

Artículo 11. Puntuación y Publicación

1 La anotación de punto(s) válidos será determinada principalmente mediante el sistema de puntuación electrónica instalada en el protector y el sistema de puntuación (PSS). Los puntos conseguidos por el impacto de las técnicas y los puntos adicionales obtenidos por las patadas con giro serán anotados por los jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación, si no son usados los PSS (protector con el sistema de puntuación), toda la puntuación será determinada por los jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.

2 Si no se utilizan PSS para la cabeza y PSS para el tronco, la puntuación para las técnicas de patada a la cabeza serán anotadas por los jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.

3 El punto adicional determinado por una patada con giro se invalidará si la patada con giro no fue calificada como un punto válido(s) por el PSS.

4 En virtud de un ajuste a tres (3) jueces de esquina, será necesario que dos o más jueces confirmen para que la puntuación sea válida.

5 En virtud de un ajuste a dos (2) jueces de esquina, será necesario que los dos jueces confirmen para que la puntuación sea válida.

6 Si un árbitro percibe que un competidor es derribado por una patada en la cabeza, y por esto inicia el conteo, pero el ataque no fue registrado por el PSS o los jueces, el árbitro podrá solicitar IVR para tomar la decisión de adjudicar o no la asignación de puntos después del conteo.

Artículo 12. Actos Prohibidos y Sanciones

1 Las sanciones serán declaradas por el árbitro.

2 Las sanciones consisten en “Kyong-gos (sanción de amonestación)” y “Gam-jeom (sanción de deducción)”.

3 Dos “Kyong-gos” serán contabilizados como un (1) punto adicional para el competidor oponente. Sin embargo, al final el “Kyong-go” impar no será contabilizado en el total general.

4 Un “Gam-jeom” se contabilizaría como Un (1) punto adicional para el competidor oponente.

5 Actos prohibidos:

5.1 Los siguientes actos están clasificados como actos prohibidos, y un “Kyong-go” será declarado.

5.1.1 Cruzar la línea límite

5.1.2 Caerse

5.1.3 Evitar o retrasar el combate

5.1.4 Agarrar, retener o empujar al oponente

5.1.5 Levantar la rodilla para bloquear o/e impedir el ataque de patadas del oponente, o levantar una pierna por más de 3 segundos, sin ejecutar técnicas de ataque, para impedir los movimientos de ataques del oponente

5.1.6 Patear por debajo de la cintura

5.1.7 Atacar al oponente después de "Kal-yeo"

5.1.8 Golpear la cabeza del oponente con la mano.

5.1.9 Embestir o atacar con la rodilla

5.1.10 Atacar al oponente caído

5.1.11 Conducta indebida del competidor o del entrenador

5.2 En caso de una conducta indebida grave de los actos prohibidos, de parte de un competidor o de un entrenador el árbitro declarará "Gam-jeom".

5.3 Cuando un entrenador o un competidor comete excesivas faltas o no siga la orden del árbitro, el árbitro puede declarar una petición de sanción, elevando una tarjeta amarilla. En este caso, el consejo de supervisión de competición investigará la conducta del entrenador y determinará si una sanción es apropiada.

6 Si un competidor intencional o repetidamente se rehúsa a cumplir con las reglas de competencia o las órdenes del árbitro, el árbitro puede finalizar el combate y declarar al competidor oponente ganador.

7 El árbitro de la mesa de inspección o cualquier funcionario en el área de competición podrá determinar en consulta con el técnico de los PSS, si un competidor o entrenador ha intentado manipular la sensibilidad del sensor del PSS (s) y/o alterar inapropiadamente el PSS con el fin de modificar su rendimiento, el competidor de ser necesario, será descalificado.

8 Cuando un competidor recibe diez (10) "Kyong-gos" o cinco (5) "Gam-jeom", o en caso de cualquier combinación de "Kyong-go y Gam-jeom" que sumen cinco puntos de penalización, el árbitro declarará al competidor perdedor por sanciones.

9 El artículo 14.8 de "Kyong-go" se tendrá en cuenta para la puntuación total de los tres rounds.

(Interpretación)

Objetivos en el establecimiento de los actos prohibidos y las sanciones son las siguientes:

(1) Para garantizar la seguridad del competidor.

(2) Para garantizar una competencia justa.

(3) Para fomentar las técnicas apropiadas.

(Explicación #1)

Kyong-go

I. Cruzar la línea límite:

Un "Kyong-go" será declarado cuando ambos pies de un competidor crucen la línea límite. el "Kyong-go" no será declarado, si el competidor cruza la línea límite, como resultado de un acto prohibido del competidor oponente.

II. Caerse:

Un "Kyong-go" será declarado por caer, sin embargo, si un competidor cae debido a un acto prohibido del oponente; la penalización de "Kyong-go" no será otorgada al competidor caído, mientras que la sanción si será otorgada al oponente. Si ambos competidores caen como consecuencia de un choque accidental, la penalización no será otorgada, pero si uno de ellos cae si le será otorgada la sanción.

III. Evitar o retrasar el combate:

a) Este acto implica un estancamiento, sin ninguna intención de ataque, un competidor que muestre continuamente un estilo de inactividad se le otorgará una sanción, si ambos competidores permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, el árbitro central señalará el comando "combate". un "Kyong-go" será declarado, para ambos competidores si no hay actividad entre ellos después de 10 segundos de haberse dado la orden; o sobre el competidor que retrocede desde la posición original, después de 10 segundos de haberse dado la orden.

b) Girarse de espalda para evitar el ataque del oponente debe ser castigado como lo expresa la falta de un espíritu de juego limpio ya que esto puede causar graves lesiones, la misma sanción también será otorgada por evadir el ataque del oponente por doblarse a un nivel más bajo de la cintura o por agacharse.

c) Evadir el intercambio técnico sólo para evitar el ataque del oponente o agotando el tiempo, le será otorgado un "Kyong-go" a este competidor pasivo.

d) "Fingir lesión" significa exagerar lesión o indicando el dolor en una parte del cuerpo no sujeta al golpe con el propósito de demostrar las acciones del oponente como una infracción, o también exagerando el dolor con el propósito de que el tiempo del combate transcurra, en este caso, al árbitro otorgará una sanción de "Kyong-go".

e) Un "Kyong-go" deberá también otorgarse al competidor que pida al árbitro detener el combate con el fin de ajustarse la posición del equipo de protección.

IV. Agarrar, retener o empujar al oponente:

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

Por empujar, los siguientes actos serán penalizados:

- a) Empujar al oponente causándole la caída.
- b) Empujar al oponente hacia fuera de la línea límite.
- c) Empujar al oponente de una manera que dificulten su/sus movimientos de patada o cualquier ejecución normal de movimiento técnico.

V. Levantar la rodilla para bloquear o/e impedir el ataque de patadas del oponente, o levantar una pierna por más de 3 segundos, sin ejecutar ninguna técnica de ataque, para impedir los movimientos de ataque del oponente.

VI. Atacar por debajo de la cintura:

Esta acción se aplica por un ataque a 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 se dará ninguna penalización. Este artículo también se aplica a las patadas fuertes o acciones de pisotón a cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el propósito de interferir con la técnica del oponente.

VII. Atacar al oponente después de "Kal-yeo":

- a) Atacar después de Kal-yeo requiere que los resultados del ataque tengan un verdadero contacto con el cuerpo del oponente.
- b) Si la acción de ataque se inició antes del Kal-yeo, no se penalizará el ataque.
- c) En la revisión de la repetición instantánea de video, el momento del Kal-yeo se define en el instante en que el árbitro completa la señal de Kal-yeo con la mano (con el brazo totalmente extendido) y el inicio del ataque se define como el momento en que el pie atacante está totalmente fuera del piso.
- d) Si un ataque después de Kal-yeo no llegó al cuerpo del oponente, pero parece deliberado y malicioso el árbitro puede penalizar el comportamiento de (mala conducta) con un "Kyong-go".

VIII Golpear la cabeza del oponente con las manos:

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

IX. Embestir o atacar con la rodilla:

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

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

X. Atacar al oponente caído:

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesión hacia el oponente, el peligro surge por lo siguiente:

- El oponente caído está en un estado de indefensión inmediata.
- El impacto de cualquier técnica, que golpea a un competidor caído será mayor, debido a la posición del competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia un oponente caído no están en concordancia con el espíritu del TKD y como tal no son apropiadas en las competencias de TKD. En este sentido, la penalización deberá ser otorgada por atacar intencionalmente al oponente caído, independiente del grado de impacto.

XI. Mala conducta del competidor o del entrenador

Los siguientes casos son de mala conducta de un competidor o de un entrenador:

- a) El incumplimiento de la orden o las decisiones del árbitro.
- b) Protestar inadecuadamente o criticar las decisiones de los funcionarios.
- c) Abandonar o levantarse del asiento designado para el entrenador.
- d) Dirigir en voz alta durante los rounds.
- e) Provocar e insultar a los funcionarios, al competidor o entrenador oponente, o a los espectadores.
- f) Cualquier otro comportamiento indeseable o conducta antideportiva de parte de un competidor o del entrenador.

La mala conducta del competidor o del entrenador puede estar sujeta al ítem de "Kyong-go" (5.1.11) o "Gam-jeom" (5.2.). Cuando la gravedad de la conducta sea leve se otorgará un "Kyong-go", y cuando sea extrema se otorgará un "Gam-jeom". La determinación de la gravedad de la falta es únicamente a criterio del árbitro. Si

la mala conducta se repite después de "Kyong-go", el árbitro puede otorgarle un "Gam-jeom" incluso si el comportamiento es el mismo. Cuando la mala conducta sea cometida por el competidor o el entrenador durante el período de descanso, el árbitro puede declarar inmediatamente la sanción y la sanción será registrada en los resultados del próximo round.

(Explicación #2)

Gam-jeom

II. Malas conductas graves de los competidores o entrenadores, los siguientes casos son graves de mala conducta de los competidores o entrenadores:

- a) No cumplir con la orden o la decisión del árbitro.
- b) Criticar o protestar inadecuadamente las decisiones de los funcionarios.
- c) Acciones incorrectas para perturbar o influenciar en el resultado final del combate
- d) Huir del área de combate para evitar el intercambio normal de técnicas, si un competidor intenta evitar los intercambios normales de técnicas por comportamientos, tales como: cruzar la línea límite o intencionalmente caerse en forma repetida, el árbitro puede declarar una sanción de Gam-jeom, después de un Kyong-go.
- e) Golpear clara e intencionalmente la cara del oponente.
- f) Atacar clara e intencionalmente al oponente después de "Kal-yeo".
- g) Atacar clara e intencionalmente a un oponente caído.
- h) Atacar clara e intencionalmente por debajo de la cintura.
- i) Provocar o insultar al competidor o entrenador contrario.
- j) Únicamente del equipo médico acreditado, al doctor le será permitido sentarse en la posición del médico, el doctor/médico no acreditados u otros oficiales del equipo que se encuentren sentados en la posición de los médicos se les ordenará abandonar el Fop y el atleta será penalizado con un "Gam-jeom".
- k) Cualquier otra falta de mala conducta grave o antideportiva de un competidor o del entrenador.

Artículo 13 Punto de Oro y Decisión de Superioridad

1 En caso de que el ganador no pueda ser decidido después del 3er round, un cuarto round se llevará a cabo.

2 En caso de que un combate avance a un cuarto round, todos los puntos obtenidos durante los tres (3) primeros rounds serán anulados.

3 El Competidor que primero anote un punto o cuyo oponente reciba dos Kyong-gos o un Gam-jeom en el round adicional será declarado el ganador.

4 En caso de que ningún competidor haya marcado un punto después de la finalización del cuarto round, El ganador será decido por superioridad basados en los siguientes criterios:

4.1 El competidor que consiga el mayor nivel de potencia de los golpes registrados por el PSS durante el cuarto round.

4.2 Si el nivel de potencia de los golpes registrados por el PSS está empatado, el competidor que haya recibido menos números de Kyong-gos. Y Gam-jeom (= 2 Kyong-gos) durante todos los cuatro rounds.

4.3 Si los dos criterios anteriores están igualados, el árbitro y los jueces determinarán la superioridad basados en el contenido del cuarto round si la decisión de superioridad está empatada entre el árbitro y los jueces, el árbitro decidirá al ganador.

(Explicación # 1)

Decisión de superioridad de los jueces está basada en:

- a) El dominio técnico de un oponente a través del manejo agresivo del combate.
- b) El de mayor número de técnicas ejecutadas.
- c) El uso de las técnicas más avanzadas, tanto en dificultad y complejidad. Y
- d) El que exhiba la mejor manera de combatir.

(Explicación #2)

En caso de que un atleta impacte con éxito una patada directa a la cabeza antes de que el oponente marque una patada al tronco, pero, la última acción de patada al tronco fue la registrada, el entrenador del atleta que impactó la patada a la cabeza puede solicitar la revisión del video, si el jurado de revisión determina que la patada a la cabeza fue válida y más rápida que la patada al tronco, el árbitro deberá invalidar el punto (s) anotado por la patada al tronco y seguidamente declarar al competidor que impactó la patada a la cabeza como ganador.

(Guía para el arbitraje)

El procedimiento para la decisión de superioridad será la siguiente:

- 1) Antes de la competición, todos los árbitros oficiales portarán la tarjeta de superioridad con ellos.
- 2) Cuando un combate tenga que ser decidido por superioridad, el árbitro declarará "Woo-se-girok (anotación por superioridad)".
- 4) Tras la declaración del árbitro, los jueces deberán registrar al ganador antes de 10 segundos con la cabeza baja, firmar la tarjeta y luego entregarla al árbitro.
- 5) El árbitro debe recoger todas las tarjetas de superioridad, registrar el resultado final y seguidamente declarar al ganador.
- 6) Tras la declaración del ganador, el árbitro debe entregar las tarjetas al registrador y este enviará las tarjetas al delegado técnico del CONDEBA.

Artículo 14. Las Decisiones

- 1 Ganar porque el árbitro suspende el combate (RSC).
- 2 Ganar por puntuación final (GPF).
- 3 Ganar por diferencia de punto (GDP).
- 4 Ganar por punto de oro (GPO).
- 5 Ganar por superioridad (SUP).
- 6 Ganar por abandono (AVAN).
- 7 Ganar por descalificación (DSQ).
- 8 Ganar por faltas declaradas por el árbitro (FDA).

(Explicación #1)

El Árbitro suspende el combate:

El árbitro declara RSC en las siguientes situaciones:

- I. Si un competidor ha sido derribado por una técnica legítima del oponente y no pueda reanudar el combate a la cuenta de "Yeo-dul"; o si el árbitro determina que el competidor no puede reanudar el combate o independientemente en el transcurso del conteo.
- II. Si un competidor no puede continuar el combate después de un minuto de tratamiento médico.

III. Si un competidor desatiende por tres veces la orden del árbitro de continuar el combate.

IV. Si el árbitro reconoce la necesidad de parar el combate para proteger la seguridad de un competidor.

V. Cuando la comisión médica determine que el combate deberá ser detenido debido a una lesión de un competidor;

(Explicación # 2)

Ganar por diferencia de puntos:

En caso haber 12 puntos de diferencia entre los dos atletas en el momento de la finalización del segundo round y/o en cualquier momento durante el tercer round, el árbitro suspenderá el combate y declarará el ganador por diferencia de puntos.

(Explicación # 3)

Gana por abandono:

El ganador es determinado por la retirada del oponente.

- Cuando un competidor se retira del combate debido a una lesión u otras razones.
- Cuando un competidor no hace por reanudar el combate después del período de descanso o no responde al llamado para comenzar el combate.
- Cuando el entrenador lanza una toalla al área de competencia, que significa la pérdida del combate.

(Explicación # 4)

Ganar por descalificación:

Este resultado es determinado por el fracaso del competidor en el pesaje o cuando el competidor pierde su estado de competidor antes de que comience la competición, las acciones anteriores deberán ser diferenciadas de acuerdo con el motivo de la descalificación:

I. En caso de que los atletas después del sorteo no hayan pasado o no demostraron su peso.

El resultado se debe reflejar en la hoja de sorteo y la información debe ser proporcionada a los funcionarios técnicos y a todas las personas pertinentes, no serán asignados árbitros para este combate, los oponentes de los atletas que no se

pesaron o no demostraron su peso no tendrán que comparecer en el área de combate.

II. En caso de que un atleta pase el pesaje y no se presente en la zona del entrenador:

El árbitro y el oponente asignado deberán esperar en su posición hasta que el árbitro declare al oponente ganador del combate, el procedimiento detallado está estipulado en el artículo 10. Ítem 4.1.

(Explicación # 5)

Ganar por faltas declaradas por el árbitro:

El árbitro declarará PUN en las siguientes situaciones:

I. Si un competidor acumula diez (10) "Kyong-gos" o cinco (5) "Gam-jeom" o su combinación de cinco (5) puntos de penalización;

II. Si se determina que un competidor manipula el sensor (s) o el sistema de puntuación de los PSS;

III. Si un competidor o entrenador se rehúsa cumplir las órdenes del árbitro o de cumplir las reglas de competencia o cometa cualquier otra infracción grave de comportamiento incluyendo protesta indebida.

Artículo 15. Derribo

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

1 Cuando cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies toquen el suelo debido al poder de la técnica puntuable del oponente.

2 Cuando un competidor sea tambaleado o no demuestre la intención o capacidad de continuar como resultado de la técnica puntuable del oponente.

3 Cuando el árbitro juzgue que el competidor no puede continuar como resultado de haber sido golpeado por una técnica legítima de puntuación.

(Explicación #1)

Derribo:

Esta es la situación en la que un competidor cae al suelo, es tambaleado o es incapaz de responder adecuadamente a los requerimientos del combate debido a un golpe, incluso, en ausencia de estas indicaciones, el árbitro puede interpretar

como derribo, la situación en la que como resultado del contacto, sería peligroso continuar o cuando exista cualquier duda acerca de la seguridad de un competidor.

Artículo 16. Procedimiento en Caso de un Derribo

1 Cuando un competidor sea derribado como resultado de un ataque legítimo del oponente, el árbitro tomará las siguientes medidas:

1.1 El árbitro mantendrá al atacante alejado del competidor derribado con la declaración de “Kal-yeo (separarse)”.

1.2 El árbitro deberá primero comprobar el estado del competidor caído y contar en voz alta desde “Ha-nah (uno)” hasta “Yeol (diez)”, con intervalos de un segundo hacia el competidor caído, haciendo las señales de mano que indican el paso del tiempo.

1.3 En caso de que el competidor caído se levante durante el conteo del árbitro y desee continuar el combate, el árbitro deberá continuar la cuenta hasta “Yeo-dul (ocho)” para la recuperación del competidor, el árbitro deberá seguidamente determinar si el competidor está recuperado, y de ser así, reanudará el combate con la declaración de “Kye-sok (continuar)”.

1.4 Cuando un competidor que ha sido derribado y no pueda demostrar la voluntad de continuar el combate a la cuenta de “Yeo-dul (ocho)”, el árbitro anunciará al otro competidor ganador por RSC (árbitro suspende el combate).

1.5 El conteo deberá ser continuado incluso después de finalizado el round o de expirado el tiempo del combate.

1.6 En caso de que ambos competidores estén derribados, el árbitro deberá seguir contando hasta que uno de los competidores no se haya recuperado lo suficiente.

1.7 En caso de que ambos competidores estén derribados y ambos competidores no logren recuperarse a la cuenta de “Yeol (diez)”, el ganador será decidido por el resultado del combate, antes de haber ocurrido el derribo.

1.8 Cuando sea juzgado por el árbitro que un competidor no puede continuar, el árbitro puede decidir al ganador bien sea sin contar o durante el conteo.

2 Procedimientos a seguir después del combate:

Cualquier competidor que no pudiese continuar el combate como resultado de una lesión grave, independientemente de cualquier parte del cuerpo, no puede entrar a competir dentro de los treinta (30) días siguientes, sin la aprobación del jefe médico

del CONDEBA, después de presentar una certificación del médico designado por el comité organizador.

(Explicación # 1)

Mantener al atacante alejado:

En este caso el oponente de pie debe retornar a la respectiva marca del competidor, sin embargo, si el competidor derribado se encuentra cerca de la marca del competidor oponente, el oponente deberá esperar en la línea límite frente a la silla de él/ella su entrenador.

(Guía para oficiar)

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

(Explicación #2)

En caso de que el competidor derribado se levante durante el conteo del árbitro y desee continuar el combate:

El propósito principal del conteo es el de proteger al competidor, incluso si el competidor desea continuar el combate antes de que el conteo llegue hasta ocho, el árbitro debe contar hasta “Yeo-dul” (ocho) antes de reanudar el combate, contar hasta “Yeo-dul” es obligatorio y no puede ser alterado por el árbitro.

Cuenta del uno al diez:

Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop y Yeol.

(Explicación #3)

El árbitro debe seguidamente determinar si el competidor se ha recuperado, y de ser así, reiniciará el combate con la declaración de “Kye-sok”:

El árbitro deberá determinar la capacidad del competidor para continuar, mientras él/ella cuenta hasta ocho, la confirmación final de la condición del competidor después de contar ocho es únicamente procedimental y el árbitro no debe innecesariamente perder tiempo antes de reanudar el combate.

(Explicación # 4)

Cuando un competidor que ha sido derribado y no puede expresar la voluntad de reanudar el combate a la cuenta de “Yeo-dul”, el árbitro deberá anunciar al otro competidor ganador por RSC. Después de contar hasta “Yeol”:

El competidor expresará su voluntad de continuar el combate al expresarlo varias veces y en posición de combate con los puños cerrados, si el competidor no puede demostrar este gesto a la cuenta de “Yeo-dul”, el árbitro debe declarar al otro competidor ganador después de contar primero “A-hop” (nueve) y “Yeol” (diez), el expresar la voluntad de continuar después de contar “Yeo-dul”, no puede ser considerado válido, incluso si el competidor expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de “Yeo-dul”, el árbitro puede seguir contando y podrá declarar por encima del competidor si él/ella determina que el competidor no puede reanudar el combate.

(Explicación # 5)

Cuando un competidor sea derribado por un golpe poderoso y sus condiciones parecen graves, el árbitro puede suspender el conteo y llamar para los primeros auxilios o hacerlo conjuntamente con el conteo.

(Guías para oficiar)

I. El árbitro no debe utilizar tiempo adicional confirmando la recuperación del competidor después de contar hasta “Yeo-dul” como consecuencia de no haber observado las condiciones del competidor durante la administración del conteo.

II. Cuando el competidor se recupera claramente antes de la cuenta de “Yeo-dul” y expresa la voluntad de continuar y el árbitro puede percibir claramente las condiciones del competidor, pero la reanudación se ve impedida por la exigencia de un tratamiento médico, el árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de “Kye-sok” e inmediatamente después declarar “Kal-yeo”, “Kye-shi” y luego seguir los procedimientos del artículo 19.

Artículo 17. Procedimiento para Suspender la Contienda.

1 Cuando un combate sea detenido debido a la lesión de uno o ambos competidores, el árbitro deberá tomar las medidas prescritas a continuación, sin embargo, en una situación que justifica la suspensión del combate por razones distintas a una lesión, el árbitro declarará “Shi-gan (tiempo)” y reanudar el combate declarando “Kye-sok (continuar)”.

1.1 El árbitro suspenderá el combate con la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al crono-metrista suspender el tiempo anunciando “Kye-shi” (suspender).

1.2 El árbitro le permitirá al competidor un minuto para recibir los primeros auxilios por el médico de la comisión; el árbitro puede permitir que el médico del equipo le de tratamiento de los primeros auxilios si el médico de la comisión no está disponible o si lo estima necesario.

1.3 Si un competidor lesionado no puede retornar al combate después de un minuto, el árbitro declarará al otro competidor ganador.

1.4 En caso que reanudar el combate después de un minuto sea imposible, el competidor causante de la lesión por un acto prohibido de ser penalizado con "Gam-jeom" será declarado perdedor.

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.

1.6 Si el árbitro determina que el dolor de un competidor es causado solamente por un golpe el árbitro deberá declarar "Kal-yeo" y dar la orden de reanudar el combate con la expresión de "Stand-up", si el competidor se niega a continuar en el combate después de que el árbitro dio la orden de "ponerse de pie" por tres veces, el árbitro declarará el combate RSC "árbitro suspende el combate".

1.7 Si el árbitro determina que un competidor ha recibido una lesión, tales como un hueso roto(s), dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, el árbitro deberá permitir que el competidor reciba tratamiento de los primeros auxilios durante un minuto después del "Kye-shi", el árbitro puede permitir que el competidor reciba tratamiento de los primeros auxilios, incluso después de dar la orden de "Stand-up" si al competidor se le determina estar lesionado por una de las categorías anteriores.

1.8 Suspensión del combate debido a una lesión:

Si el árbitro determina que un competidor ha recibido una lesión como: hueso(s) roto, dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, el árbitro deberá consultar con el presidente de la comisión médica o el médico asignado por el presidente, si el competidor se vuelve a lesionar de la misma manera, el presidente de la comisión de medicina o el médico asignado por el presidente de la comisión podrá decirle al árbitro que suspenda el combate y declare al lesionado perdedor.

(Explicación # 1)

Cuando el árbitro determina que el combate no puede continuar debido a una lesión o cualquier otra situación de emergencia, él/ella puede tomar las siguientes medidas:

I Si la situación es crítica, tales como un competidor perdiendo el conocimiento o sufriendo una grave lesión y el tiempo es crucial, los primeros auxilios deben primero administrarse e inmediatamente el combate debe ser finalizado, en este caso, el resultado del combate será decidido como sigue.

- El competidor causante de la lesión será declarado perdedor si el resultado fue por consecuencia de un acto prohibido de ser penalizado con "Gam-jeom".

- El competidor incapacitado será declarado perdedor si el resultado fue consecuencia de una acción legal o accidental, de inevitable contacto.

- Si el resultado no estaba relacionado con el contenido del combate, el ganador se decidirá por el resultado de la contienda antes de la suspensión del combate, si la suspensión se produce antes del final del primer round, el combate será invalidado.

II Si se necesita tratamiento de los primeros auxilios para una lesión, el competidor puede recibir el tratamiento necesario dentro de un minuto después de la declaración de "Kye-shi".

a) Orden para reanudar el combate: es la decisión el árbitro central, después de consultar con el doctor de la comisión, de si es o no es posible que el competidor reanude el combate, el árbitro puede en cualquier momento ordenar al competidor reanudar el combate dentro del minuto, el árbitro puede declarar a cualquier competidor que no cumpla la orden de reanudar el combate perdedor de la contienda.

b) Mientras el competidor está recibiendo tratamiento médico o está en el proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kye-shi", el árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo con intervalos de cinco segundos, cuando el competidor no pueda retornar a la marca del competidor al final del período de un minuto, los resultados del combate deben ser declarados.

c) Después de la declaración de "Kye-shi", el intervalo de tiempo de un minuto debe ser estrictamente cumplido independientemente de la disponibilidad de la comisión médica, sin embargo, cuando el tratamiento médico sea requerido, pero el médico está ausente o tratamiento adicional sea necesario, el tiempo límite de un minuto puede ser suspendido a juicio del árbitro.

d) Si es imposible la reanudación del combate después de un minuto, la decisión del combate será determinado en concordancia con el sub-artículo "i" de este artículo.

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

- Si el resultado es por consecuencia de un acto prohibido debe ser penalizado con " Gam-jeom " para un competidor esa persona será la perdedora.
- Si el resultado no está relacionado con algún acto prohibido de ser penalizado con " Gam-jeom ", el resultado de la contienda será determinado por el resultado del combate en el momento de la suspensión de la contienda, sin embargo, si la suspensión se produce antes de finalizar el primer round, el combate será invalidado y el comité organizador determinará el momento apropiado para volver a disputar la contienda, el competidor que no pueda reanudar el combate se considerará que se ha retirado de la contienda.
- Si el resultado es por consecuencia de actos prohibidos de ser penalizado con "Gam-jeom" para los dos competidores, entonces ambos competidores perderán.

(Explicación # 2)

La situación que justifica la suspensión del combate más allá de los procedimientos establecidos anteriormente deberá ser tratada de la siguiente manera:

- I. Cuando circunstancias incontrolables requieren la suspensión del combate, el árbitro suspenderá el combate y seguirá las instrucciones del delegado técnico.
- II. Si el combate se suspende después de la finalización del segundo round, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado del combate en el momento de la suspensión.
- III. Si el combate es suspendido antes de concluir del segundo round, un nuevo combate, en principio, se llevará a cabo y deberá ser realizado en tres round.

Artículo 18. Funcionarios Técnicos

11 Delegado Técnico (DT)

1. El presidente del comité técnico del CONDEBA se desempeñará como DT en Los campeonatos promovidos por el CONDEBA, El presidente del CONDEBA puede nombrar un DT.

1.2 Funciones:

- El DT es el responsable de garantizar que las reglas de competencia del CONDEBA sean aplicadas correctamente y presidirá la reunión de los delegados de equipos y la sesión del sorteo de las gráficas.
- El DT aprueba los resultados de las gráficas, pesaje y las competencias, antes de que sean oficializadas.
- El DT tiene el derecho de tomar decisiones finales en las áreas de competencia y en general sobre los asuntos técnicos de las competencias en consulta con la Coordinación Técnica.
- El DT tomará decisiones finales en cualquier asunto pertinente a las competencias no prevista en las reglas de competición.
- El DT se desempeñará como presidente de la comisión supervisora de la competición.

2. Miembros de la comisión supervisora de la competición (CSB)

2.1 Requisitos:

Los miembros (CSB) serán nombrados por el presidente del CONDEBA por recomendación de la secretaría general, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento de las competiciones de TKD.

2.2 Composición:

La CSB estará compuesta por un presidente y no más de 6 miembros para los ampeonatos promovidos por el CONDEBA. Los presidentes de la comisión de los Juegos, comisión arbitral, comisión médica y la comisión de atletas del CONDEBA deben ser incluidos en la CSB como miembros ex-oficio. La composición, sin embargo, de ser necesario puede ser ajustada por el presidente.

2.3 Funciones:

- La CSB asistirá al DT en los asuntos técnicos de la competición y deben garantizar que las competencias se lleven a cabo de conformidad con el calendario.
- 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 competición.

3. Jurado revisor (JR)

3.1 Requisitos:

El JR será nombrado por el presidente del CONDEBA por recomendación del presidente de árbitros del CONDEBA de aquellos que sean experimentados y altamente calificados como árbitros Internacionales.

3.2 Composición:

Serán asignados por cancha: Un (1) JR y un (1) asistente del JR.

3.3 Funciones:

El JR revisará la repetición instantánea del video e informará al árbitro de la decisión dentro de un (1) minuto.

4. Oficiales de arbitraje

4.1 Requisitos:

Tener el certificado de árbitro Internacional registrado ante el CONDEBA.

4.2 Deberes:

4.2.1 Del árbitro

4.2.1.1 El árbitro debe tener el control sobre el combate.

4.2.1.2 El árbitro declarará "Shi-jak", "Keu-man", "Kal-yeo", "Kye-sok", "Kye-shi", "Shi-gan" ganador, perdedor, deducción de puntos, advertencias y retiradas. Todas las declaraciones del árbitro serán hechas después de que los resultados estén confirmados.

4.2.1.3 El árbitro tiene el derecho de tomar decisiones independientes en concordancia con las reglas establecidas.

4.2.1.4 En principio, el árbitro no otorgará puntos, sin embargo si uno de los jueces levanta él/ella su mano, porque un punto no fue anotado, entonces el árbitro convocará una reunión con los jueces, si se establece que dos jueces solicitan el cambio de la decisión, el árbitro debe aceptar y corregir la decisión (en caso 1 árbitro + 3 jueces), en un ajuste con dos jueces, el resultado puede ser revisado cuando dos personas entre los dos jueces y el árbitro así lo acuerdan.

4.2.1.5 En caso cuando sea necesario según lo definido por el artículo 15, la decisión de superioridad será hecha por los oficiales de arbitraje después del final del cuarto (4) round.

4.2.2 De los jueces:

4.2.2.1 Los jueces deben marcar inmediatamente los puntos válidos.

4.2.2.2 Los jueces deben expresar sus opiniones con franqueza, cuando sean solicitadas por el árbitro.

4.2.3 Del asistente técnico:

4.2.3.1 El AT debe monitorear el tablero de puntuación durante el combate, para ver si la puntuación, las sanciones y el tiempo están correctamente publicados y de notificar inmediatamente al árbitro de cualquier cuestión problemática en este sentido.

4.2.3.2 El AT, notificará al árbitro del inicio o detención del combate en estrecha comunicación con el apuntador y el operador del sistema.

4.2.3.3 El TA, registrará manualmente todos los puntos, sanciones y el resultado de IVR (solicitud de video replay), en la hoja para el AT.

4.3 Composición de los oficiales de arbitraje por cancha:

4.3.1 El equipo de oficiales se compondrá de un (1) árbitro y tres (3) jueces

4.3.2 El equipo de oficiales se puede componer de un (1) árbitro y dos (2) jueces

4.4 Asignación de los oficiales de arbitraje:

4.4.1 La asignación de los árbitros y jueces se hará después de que el horario del combate este fijado.

4.4.2 Los árbitros y jueces del mismo estado de cualquiera de los dos competidores, no se asignará en dicho combate, sin embargo, una excepción se puede hacer con los jueces, cuando el número de árbitros oficiales sea insuficiente.

4.5 Responsabilidad de 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 estas decisiones.

4.6 Uniformes:

4.6.1 Los árbitros y jueces usarán el uniforme designado por el CONDEBA.

4.6.2 Los árbitros oficiando, no pueden tomar ni portar ningún material en el área de competencia que pueda interferir con el combate, de ser necesario el uso de teléfonos móviles por los oficiales de arbitraje en el terreno de competencia puede ser restringido.

5. El Registrador:

El registrador, llevará el tiempo de la contienda, períodos de espera, suspensiones, y también deberá registrar y publicar todos los puntos obtenidos y/o las sanciones.

(Interpretación)

Los detalles de los requisitos de los oficiales de arbitraje, deberes, organización, etc., se regirán por el reglamento del CONDEBA, sobre la administración de los árbitros internacionales.

(Interpretación)

El DT puede sustituir o sancionar a oficiales de arbitraje en consulta con el CSB, en caso de que los oficiales de arbitraje hayan sido asignados erróneamente o cuando se considere que cualquiera de los oficiales de arbitraje asignados haya dirigido injustamente un combate o hayan cometido errores injustificables repetidamente.

(Guía para oficial)

En caso de que cada juez otorgue respectivamente diferente puntuación por un ataque legal a la cara, por ejemplo, un juez da un punto, otro da dos puntos y el otro no da punto, entonces, ese punto no es reconocido como punto válido o en el caso que el apuntador cometa un error en el momento de anotar sanciones, cualquiera de los jueces puede indicar el error y pedir la confirmación entre los jueces, seguidamente, el árbitro puede declarar “Shi-gan” (tiempo) para detener el combate y reunir a los jueces para solicitarle su opinión, tras deliberar, el árbitro dará a conocer la decisión, en caso de que un entrenador solicite la revisión video por el mismo caso en la que uno de los jueces solicitó la reunión entre los oficiales de arbitraje, el árbitro deberá primero reunirse con los jueces antes de tomar la solicitud, si se ha decidido corregir la decisión el entrenador deberá permanecer sentado sin utilizar la cuota de apelación, si el entrenador sigue de pie solicitando la revisión de video, el árbitro deberá tomar la solicitud del entrenador, este artículo también se aplica para el caso en que el árbitro cometa un error al juzgar un derribo, aquí los jueces pueden dar opiniones diferentes a la del árbitro, mientras el árbitro cuenta “Seht” (tres) o “Neht” (cuatro).

Artículo 19. Sanciones

1 El presidente del CONDEBA, el secretario general o el delegado técnico, de ser conveniente, podrá solicitar una reunión en el terreno al comité extraordinario de sanciones para deliberar, cuando conductas inapropiadas sean cometidas por un entrenador, un competidor, un oficial, y/o cualquier miembro de una delegación.

2 El comité extraordinario de sanciones deliberará al respecto y podrá convocar a las personas implicadas para la confirmación de los hechos.

3 El comité extraordinario de sanciones delibera al respecto y tomará medidas disciplinarias con efecto inmediato, el resultado de la deliberación será anunciado inmediatamente al público, y reportado por escrito, junto con los fundamentos y hechos relevantes al presidente del CONDEBA y/o secretaría general.

3.1 Potenciales infracciones de conducta de un competidor:

3.1.1 Rehusarse cumplir la orden del árbitro de finalizar los procedimientos del combate, incluido pero no limitándose al saludo de su él/ella oponente al final del combate o no participando en la declaración del ganador.

3.1.2 Lanzar sus él/ella pertenencias (protector de cabeza, guantes, etc.) como una expresión de desacuerdo con la decisión.

3.1.3 No abandonar el área de competencia después de finalizado el combate

3.1.4 No retornar al combate después de una repetida orden del árbitro

3.1.5 No cumplir con las reglas u órdenes de los oficiales de competencia

3.1.6 Manipulación del equipo de puntuación, sensores o/y cualquier parte de los PSS

3.1.7 Cualquier comportamiento antideportivo grave durante un combate o comportamiento agresivo hacia los oficiales de competencia

3.2 Potenciales infracciones en la conducta de un entrenador, equipo oficial u otros miembros de una delegación:

3.2.1 Quejarse o/y discutiendo en contra de la decisión de un oficial durante o después de un round.

3.2.2 Discutir con el árbitro u otro oficial(s).

3.2.3 Conducta violenta o comentarios hacia los oficiales, adversarios o la parte contraria, o espectadores durante un combate.

3.2.4 Provocar a los espectadores o difundir falsos rumores.

3.2.5 Instruir a atleta(s) para que participen de mal comportamiento, tales como permanecer en el área de competencia después de un combate o negarse a saludar.

3.2.6 Conductas violentas tales como lanzar o patear sus pertenencia(s) personales o materiales de competición.

3.2.7 No obedecer las instrucciones de los oficiales de competencia para abandonar la cancha de competición o el coliseo.

3.2.8 Cualquier otro mal comportamiento grave hacia oficiales de la competencia.

3.2.9 Cualquier intento de sobornar a oficiales de la competición.

4. Acciones disciplinarias:

Las acciones disciplinarias emitidas por el comité extraordinario de sanciones pueden variar de acuerdo al grado de la infracción, las siguientes sanciones pueden ser dadas:

a. Descalificación del atleta

b. Advertencia u orden para solicitar disculpa oficial

c. Cancelación de la acreditación

d. Prohibición de la permanencia en el coliseo de la competencia:

I. Prohibición para el día

II. Prohibición durante todo el campeonato

e. Cancelación de resultado:

I. La cancelación del resultado del combate y todos los méritos relacionados

II. La cancelación de los puntos en el ranking del CONDEBA

4.6 Suspensión del atleta, entrenador, o/y funcionarios del equipo de todas las actividades del CONDEBA

5. El comité extraordinario de sanciones podrá recomendar a el CONDEBA que se tomen medidas disciplinarias adicionales contra los miembros involucrados, incluyendo pero no limitado a la suspensión a largo plazo, suspensión de por vida, y/o multas adicionales.

Artículo 20. Otros Asuntos no Especificados en las Reglas de Competición

1 En caso de que cualquier asunto no especificado en las reglas ocurran, ellos serán tramitados de la siguiente manera:

1.1 Asuntos relacionados con un combate serán decididos en consenso por los oficiales de arbitraje del combate pertinente.

1.2 Asuntos no relacionados con un combate específico durante el campeonato tales como cuestiones técnicas, asuntos de competición, etc. Serán resueltos por el delegado técnico.