

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO EXPLICAÇÃO E INTERPRETAÇÃO



A VERSÃO EM INGLÊS PREVALECE EM CASO DE DÚVIDA



Índice Geral:

- Artigo 1 - Proposta
- Artigo 2 - Aplicação
- Artigo 3 - Área de Competição
- Artigo 4 - Competidores
- Artigo 5 - Divisão de peso
- Artigo 6 - Classificação e Métodos de Competição
- Artigo 7 - Duração da Luta
- Artigo 8 - Sorteio das Chaves
- Artigo 9 - Pesagem
- Artigo 10 - Procedimento do Combate
- Artigo 11 - Técnicas e Áreas permitidas
- Artigo 12 - Pontos Válidos
- Artigo 13 - Marcação e Publicação
- Artigo 14 - Atos Proibidos e Penalidades
- Artigo 15 - Morte Súbita e Decisão por Superioridade
- Artigo 16 - Decisões
- Artigo 17 - Knock Down
- Artigo 18 - Procedimentos no Caso de Knock Down
- Artigo 19 - Procedimentos para Suspensão do Combate
- Artigo 20 - Árbitros e Juízes
- Artigo 21 - Registrador
- Artigo 22 - Atribuição dos Oficiais e Juízes
- Artigo 23 - Assuntos não Especificados nas Regras
- Artigo 24 - Arbitragem e Sanções

REGRAS DE COMPETIÇÃO

ARTIGO 1 – Propósito

O objetivo das regras de competição é gerenciar com justiça e imparcialidade todos os assuntos referentes às competições de todos os níveis promovidos e/ou organizados pela WTF, uniões regionais e membros de associações nacionais, assegurando a aplicação das regras básicas padronizadas.

Interpretação

O objetivo do Artigo 1 é o de garantir a padronização de todas as competições de Taekwondo no mundo. Qualquer competição que não respeite os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como Taekwondo de competição.

ARTIGO 2 – APLICAÇÃO

As regras de competição devem ser aplicadas em todas as competições a serem promovidas e/ou organizadas pela WTF, uniões regionais e membros de associações nacionais. Porém, caso algum membro da associação nacional deseje modificar alguma parte das regras de competição deve primeiro obter a aprovação da WTF.

Explicação 1

Obter Aprovação. Qualquer organização que deseje efetuar alterações em algum ponto das regras existentes deve submeter à WTF o conteúdo da alteração desejada, juntamente com as razões para a mesma. A aprovação de quaisquer alterações nestas regras deve ser recebida na WTF um mês antes da referida competição.

Explicação 2

Alteração de categorias de peso, aumento ou diminuição do número de árbitros, alteração das posições da mesa de inspeção e mesa médica e duração dos combates, são elementos que devem ser incluídos na categoria de assuntos que podem ser modificados depois de obtida aprovação da WTF. No entanto, assuntos como Pontos Válidos, Avisos e Deduções e Área de Competição não podem ser alterados em nenhuma circunstância.

ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição deve medir 08 metros X 08 metros usando-se o sistema métrico. A área de competição deve ter uma superfície lisa e sem obstáculos, e ser coberta por material elástico.

A área de competição pode também estar numa plataforma de 01 metro de altura desde a base, se necessário, e a parte externa da linha de limite deve ter uma inclinação inferior a 30 graus para a segurança dos competidores.

1. Demarcação da Área de Competição

A área de 08 metros X 08 metros deve ser chamada de “área de competição”, e a linha externa da área de competição deve ser chamada de linha de limite. A linha de limite frontal, adjacente à mesa do registrador e da mesa de comissão médica, deverá ser a linha de limite nº 1. Sentido horário da linha nº 1, as outras linhas de limite devem ser denominadas linhas nº 2, nº 3 e nº 4.

2. Indicação de posições

(1) Posição do Árbitro

A posição do árbitro deve ser marcada a um ponto 1,5 metros do centro da área de combate em direção à 3ª linha de limite e designada como marca do árbitro.

2) Posição dos Juízes

A posição do 1º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 1 e Linha Limite nº 2. A posição do 2º juiz deve ser marcada a um 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 2 e Linha Limite nº 3. A posição do 3º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 3 e Linha Limete nº 4. A posição do 4º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 4 e Linha Limite nº 1.

3) Posição do Registrador

A posição do registrador deve ser marcada a um ponto de 2 metros atrás da Linha Limite nº 1 de frente para área de competição e 2 metros adjacentes do vértice da Linha Limite nº 1 e Linha Limite nº 2.

4) Posição da Comissão Médica.

A posição da comissão médica deve ser marcada a mais de 3 metros à direita da Linha Limite

5) Posição dos competidores

A posição dos Competidores deve ser marcada em dois pontos opostos, 1 metro do ponto central da Área de combate, a 5 metros da Linha Limite nº 1 (competidor com protetor vermelho em direção à Linha Limite nº 2 e Competidor com protetor azul em direção a Linha Limite nº 4).

6) Posição dos Técnicos

A posição do técnico deve ser marcada em um ponto a 1 metro de distância do ponto central Linha Limite ao lado de cada competidor.

7) Posição da mesa de Inspeção

A posição da mesa de inspeção deverá ser próxima à entrada da área de competição para a inspeção do equipamento de proteção dos competidores.

Explicação 1.

Piso sintético(EVA): O grau de elasticidade do piso deve ser aprovado pela WTF antes do início da competição.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

Explicação 2.

Medidas da área de competição: A área de combate terá 08 metros x 08 metros, e dever-se-á reservar uma área adicional de 2 metros de largura a toda a volta como medida de segurança, pelo que cada área de competição terá uma superfície de 10 metros x 10 metros ou **12 metros x 12 metros (quando o piso estiver elevado)**.

Explicação 3.

Plataforma de competição: A plataforma da competição deve ser construída de acordo com o seguinte diagrama:

Diagrama 1 – Área de Competição de Taekwondo

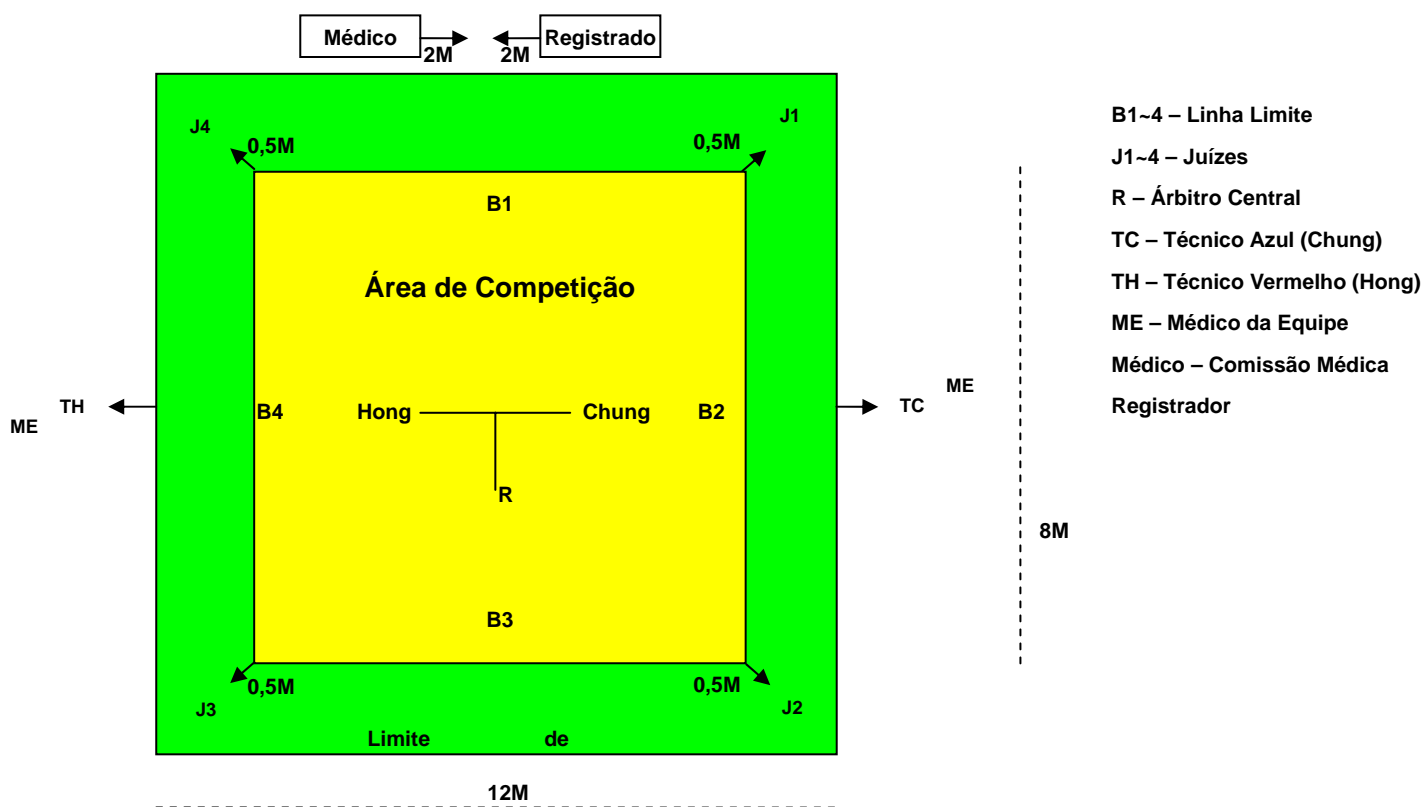
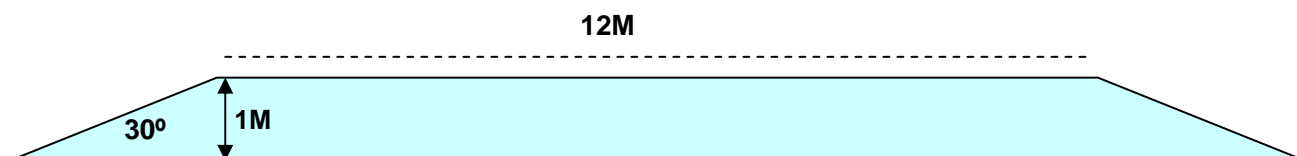


Diagrama 2. Plataforma de Competição



Explicação 4.

Cor: A cor da superfície da área de competição deve evitar reflexos, ou que não cause ou incomode a vista do competidor ou do público. O esquema de cores deve ser combinado adequadamente com os equipamentos do competidor, uniforme e superfície de competição.

Explicação 5.

Mesa de inspeção: Na mesa de inspeção, o inspetor verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WTF e estão apropriados ao competidor. No caso de serem considerados desapropriados, o competidor não deve ser autorizado a entrar na área de competição até a troca do equipamento protetor por um adequado.

Guia para o árbitro 1.

O Árbitro deve ter um completo entendimento das dimensões da área de combate, aplicando as dimensões oficiais e utilizar todo o limite da área de luta com o propósito de evitar interrupções desnecessárias durante o combate.

ARTIGO 4 – COMPETIDORES

1) Qualificação dos competidores.

- a) Ser possuidor de nacionalidade da equipe participante.
- b) Recomendado pela Associação Nacional de Taekwondo.
- c) Possuir o certificado de DAN emitido pela KUKKIWON/WTF. Em caso de Campeonato Mundial Júnior, ter o certificado de POOM/DAN com idade entre 14 e 17 anos, baseado no ano em que o campeonato esta sendo realizado.

Interpretação.

A idade limite para os Campeonatos Mundiais de Juniores é baseada no ano, e não na data, em que os campeonatos são realizados, que deve ser entre 14 e 17 anos de idade. Por exemplo, se o campeonato se realizar em 09 de setembro de 2004, os competidores nascidos entre 1 de janeiro de 1987 e 31 de dezembro de 1990, são elegíveis a participar.

2) Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção.

1) Os competidores devem vestir um protetor de tórax, protetor de cabeça, protetor genital, protetor de antebraço e o protetor de canela, luvas e bucal, antes de adentrar a área de competição.

2) Os protetores genitais, de antebraço e caneleira devem ser vestidos por dentro do uniforme de Taekwondo. O competidor deve trazer os protetores pessoais aprovados pela WTF, bem como luvas e protetor bucal, para seu uso pessoal. O uso de qualquer outro item na cabeça, exceto o protetor de cabeça, não será permitido.

No caso de itens relacionados com a religião do atleta, eles deverão estar por baixo do protetor de cabeça e por dentro do DOBOK.

3) Controle médico.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

1) Nos eventos promovidos ou sancionados pela WTF, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na lei antidoping da WTF, é proibido. Contudo, a lei do COI para doping será aplicada para as competições de TAEKWONDO, nos Jogos Olímpicos e outras competições do COI.

2) A WTF pode aplicar vários testes antidoping se julgar necessário para detectar se um competidor teria cometido alguma infração a esta norma e qualquer vencedor que se recusar a fazer o teste ou provar que cometeu uma infração deve ser desclassificado e seu feito ser transferido para o próximo competidor na classificação.

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

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

Explicação 1.

Possuidor da nacionalidade da equipe participante: Significa ter a nacionalidade do país a que representa na data da inscrição na competição. A nacionalidade será verificada pela Carteira de Identidade ou pelo Passaporte. No caso de dupla nacionalidade, o competidor deverá escolher o país que quer representar.

Explicação 2.

Protetor bucal: As cores do protetor bucal estão limitadas ao branco ou transparente. Entretanto, é dispensável o uso do protetor bucal caso o atleta apresente atestado médico que comprova que o uso pode lhe causar algum risco ou dano.

ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO

1) Os pesos são divididos entre masculino e feminino.

2) Os pesos estão divididos basicamente da seguinte maneira:

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

3) A divisão de pesos para os Jogos Olímpicos estão divididos da seguinte forma:

Masculino	Feminino
Até 58kg	Até 49kg
58kg a 68kg	49kg a 57kg
68kg a 80kg	57kg a 67kg
Acima de 80kg	Acima de 67kg

4) A divisão de pesos para os Jogos Olímpicos da Juventude estão divididos da seguinte forma:

Masculino	Feminino
Até 48kg	Até 44kg
48kg a 55kg	44kg a 49kg
55kg a 63kg	49kg a 55kg
63kg a 73kg	55kg a 63kg
Acima de 73kg	Acima de 63kg

5) A divisão de pesos para os Campeonatos Mundiais Júnior estão divididos da seguinte forma:

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

Interpretação

1. Um torneio de Taekwondo é uma competição que é decidida, dentro das regras, por contacto físico direto e fortes colisões entre os competidores. Com o objetivo de reduzir o impacto da desigualdade em distintos fatores entre os competidores e garantir a segurança, proporcionado a igualdade de condições para a troca de técnica, foi estabelecido o sistema de divisões de peso.

2. A separação de homens e mulheres em divisões diferentes, combatendo homens com homens e mulheres com mulheres é uma regra fundamental.

3. As categorias e divisões de peso para os Jogos Olímpicos são decididas em conjunto com o Comitê Olímpico Internacional.

Explicação 1.

Menos de: O peso limite é definido pelo critério de duas casas decimais além do limite. Exemplo: na categoria menos de 50,00 kg é estabelecido como sendo 50,00Kg inclusive 50,009kg, caso a leitura for 50,01kg, é considerado acima do peso, o que resultará em sua desclassificação.

Explicação 2.

Acima de: na categoria mais de 50,00 kg, é considerado se a leitura for de 50,00 kg, sendo 49,99 kg é considerado insuficiente, resultando em sua desclassificação.

ARTIGO 6 – CLASSIFICAÇÃO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

1) As competições estão divididas da seguinte maneira:

1) A competição individual será normalmente entre competidores da mesma categoria de peso. Se necessário, combinar duas classes de pesos para criar uma única categoria. Nenhum competidor pode participar de mais de uma (1) categoria de peso no mesmo evento.

2) Sistema de Competição por Equipe

1) Cinco (5) competidores por categoria de peso seguindo as categorias:

Masculino	Feminino
Até 54kg	Até 47kg
54kg a 63kg	47kg a 54kg
63kg a 72kg	54kg a 61kg
72kg a 82kg	61kg a 68kg
Acima de 82kg	Acima de 68kg

2) oito (8) competidores por categoria de peso

3) quatro (4) competidores por categoria de peso (consolidação das oito categorias de peso em quatro categorias, combinando duas em duas das categorias de peso).

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

- 1) Sistema de Torneio por eliminatória simples.
- 2) Sistema Robin Round (todos contra todos).

3) A competição de TAEKWONDO nos Jogos Olímpicos deve ser feita no sistema de competição individual entre os competidores.

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

Interpretação.

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

Sistema de Pontuação

A colocação da equipe deve ser decidida pelo total de pontos da seguinte maneira:

- um (1) ponto para cada competidor que entrar na competição após passar pela pesagem oficial.
- Um (1) ponto por cada vitória (inclusive vitória por WO)
- Adicional sete (7) pontos por uma medalha de ouro.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

- Adicional três (3) pontos por uma medalha de prata.
- Adicional um (1) ponto por uma medalha de bronze.
- Em caso de mais de duas equipes empatarem, a colocação será decidida por:
1) número de medalha de ouro, prata e bronze obtido pela equipe nesta ordem; 2) número de competidores participantes; 3) maior número de pontos nas categorias mais pesadas.

2. No sistema de competição por equipes, os resultados de cada competição por equipe serão determinados pelo desempenho individual da equipe.

Explicação 1.

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

Explicação 2

Serão formadas 08(oito) categorias:

Conforme as 08(oito) categorias da competição, a equipe que vencer 05(cinco) ou mais categorias é a Campeã. No evento em que não se possa decidir e houver empate na pontuação(04 a 04), cada equipe deverá designar um representante para lutar uma luta de desempate. Neste formato, o lutador não poderá ser substituído por outro.

Interpretação.

No caso anterior, se uma equipe conseguir obter a vitória antes de se terem realizado todos os combates, os combates restantes, em princípio, devem também ser realizados. A equipe derrotada que não desejar participar dos combates restantes, será declarada perdedora por desclassificação, sem considerar os combates ganhos.

ARTIGO 7 – DURAÇÃO DO COMBATE

A duração do combate é de três (3) rounds de dois minutos com um minuto de descanso entre os rounds. No caso de empate, após o término do 3º(terceiro) round, um 4º(quarto) round de dois minutos será realizado como tempo extra, utilizando o sistema de morte súbita(golden point). Esse round será realizado um minuto após o término do 3º(terceiro) round.

ARTIGO 8 – SORTEIO DAS CHAVES

1) O sorteio das chaves deve ser conduzido 01(um) ou 02(dois) dia antes da primeira competição na presença de um representante oficial da WTF e das nações participantes. O método e ordem do sorteio serão determinados pelo Delegado Técnico.

2) O Delegado Técnico escolherá ou designará um oficial para sortear as chaves no lugar das nações participantes ausentes no sorteio.

ARTIGO 9 – PESAGEM

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

- 1) A pesagem dos competidores no dia da competição deve ser finalizada no dia anterior da data de início da competição.
- 2) Durante a pesagem, os competidores masculinos devem vestir cuecas e as competidoras femininas devem vestir calcinhas e soutien. No entanto, a pesagem pode ser feita sem nenhuma roupa (nu) se o competidor assim desejar.
- 3) A pesagem pode ser feita uma vez, entretanto, uma pesagem a mais é garantida até o limite de tempo para o competidor que não se qualificar na primeira vez.
- 4) Para não ser desclassificado durante a pesagem oficial, uma balança, igual a oficial, pode ser providenciada no local da acomodação do competidor ou na arena para a pré-pesagem.

Explicação 1.

Os competidores no dia da competição:

Consideram-se como competidores os inscritos para a competição, e reconhecidos como tal pela organização ou pela WTF.

O horário da pesagem deve ser previamente decidido pelo Comitê Organizador, e anunciada aos participantes no Congresso Técnico. A duração da pesagem deverá ser de 2 horas no máximo.

Explicação 2.

Um local diferente para as pesagens deve ser providenciado para as competidoras femininas e deve ser dirigida por uma oficial feminina.

Explicação 3.

Desclassificação durante as pesagens:

Quando um competidor é desclassificado nas pesagens, o seu ponto por participação não pode ser contabilizado para a pontuação da equipe.

Explicação 4.

Uma balança igual à oficial: A balança de pesagem livre deve ser igualmente calibrada como as oficiais, e estes dados devem ser verificados antes da competição pelo comitê organizador.

ARTIGO 10 – PROCEDIMENTO DO COMBATE

1) Chamada dos competidores

O nome dos competidores deve ser anunciado três (3) vezes, começando três (3) minutos antes do horário do combate. O competidor que falta à apresentação na área de combate no prazo de um (1) minuto após o horário de início da luta, será considerado desclassificado.

2) Inspeção das condições físicas do atleta e do uniforme.

Após ser chamado, o competidor deve submeter-se a uma inspeção física e do uniforme junto à mesa de inspeção designada e pelo inspetor designado pela WTF. O competidor não deve mostrar nenhum sinal de hostilidade e também não deve

carregar nenhum material que possa causar ferimentos ao oponente.

3) Entrando na área de competição.

Depois da inspeção, o competidor deve entrar com o técnico e o médico da equipe(se tiver), ficando ambos aguardando o início do combate na área do técnico.

4) procedimento para iniciar e terminar o combate.

Antes do início do combate, o árbitro central deve comandar “Chung, Hong.” Os 02(dois) atletas devem entrar na área de competição com seus protetores de cabeça embaixo do seu braço esquerdo.

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

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

Os atletas em cada round deverão iniciar o combate com a declaração de SHI-JAK do árbitro central e ao final com KEU-MAN(parar). Até mesmo se o árbitro central não declarar KEU-MAN, o atleta deverá considerar o sinal de término do combate.

Depois do final do último round, os competidores devem voltar à suas respectivas posições olhando um no outro. Os atletas deverão retirar seus protetores de cabeça e cumprimentando-se ao comando do árbitro central “CHA-RYEOT (atenção) e KYEONG-RYE (cumprimentar). Depois ambos devem aguardar pela declaração da decisão de pé.

5) Procedimento de combate em competição por equipes.

1) Ambas as equipes podem ficar em pé uma de frente para a outra em linha. Ambas podem ficar na primeira linha de limite das marcas dos competidores.

2)Procedimentos antes do começo e depois do final do combate devem ser conduzidos conforme o item 5 deste artigo.

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

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

5) O árbitro deve declarar a equipe vencedora erguendo sua mão para o lado da

equipe vencedora.

ARTIGO 11 – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS

1) Técnicas permitidas

1) Técnica de punho (soco): efetuar ataques usando os nós do dedo indicador e o dedo do meio fechados e apertados com o punho fechado.

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

2) Áreas permitidas

1) Tórax: ataques com técnicas de mão e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região das costas que não são cobertas pelo protetor de tronco, a espinha dorsal.

2) Cabeça: toda a área acima da base do pescoço (colar cervical). Somente técnicas permitidas.

Explicação 1.

Técnicas de punho: Na terminologia original coreana de técnicas, o termo “Pa-run-ju-mok” pode ser interpretado como um punho corretamente fechado. Por isso, golpear com os nós dos dedos indicador e médio com o punho corretamente fechado é permitido, sem considerar o ângulo, trajetória ou colocação do ataque.

Explicação 2.

Técnicas de pé: Quaisquer ataques usando a parte do pé, abaixo do tornozelo são legais, por outro lado, quaisquer outras usando a parte da perna acima do tornozelo, ou seja, parte da canela ou joelho, etc., não são permitidas.

Explicação 3.

Tronco: Como representa a figura seguinte, a área entre a axila e a pelvis (abaixo da clavícula / ponta proximal do úmero e acima da bacia) é a área de ataque legal. A área de ataque legal é marcada na competição atual, pela área do corpo coberta pelo colete. O tamanho do colete usado deve ser estritamente de acordo com a categoria de peso e o físico do competidor.

Explicação 4.

Cara: É toda região acima do colar cervical, ou seja, a base do pescoço, excluindo a região da coluna cervical. Esta zona inclui a garganta por cima das clavículas.

ARTIGO 12 – PONTOS VÁLIDOS

1) Áreas legais para pontuação:

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

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

2) Cabeça: área acima da base do pescoço, incluindo as duas orelhas e a parte de trás da cabeça.

2) Os pontos devem ser marcados quando as técnicas permitidas forem efetuadas com **força e precisão** nas partes permitidas do corpo.

3) Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:

1. Um (1) ponto para golpe no protetor de tórax.
2. Dois (2) pontos para chutes com giro no tronco. Exemplo Duit-Chagui.
3. Três (3) pontos para ataque válido na cabeça.

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

5) Invalidação dos pontos: Quando o lutador realizar um ataque usando ações proibidas, os pontos serão anulados.

Guia para árbitro

Quando uma parte do pé tocar o oponente na cabeça, será considerado ponto válido. Isto é prevenir que o oponente finja que o ataque foi no pescoço diretamente.

Explicação 1.

Precisão: Significa a correta execução de uma técnica de ataque legal com contacto completo dentro dos limites de uma área de ataque legal.

Explicação 2.

Potência:

- Usando coletes eletrônicos:

A força de impacto é medida pelo sensor eletrônico de acordo com o nível de força em que cada ponto é marcado e de acordo com a categoria de peso e sexo.

- Usando coletes não equipados eletronicamente:

Demonstra-se potência suficiente quando o corpo do competidor é deslocado abruptamente pelo impacto do golpe.

Guia para o árbitro.

Critérios para a declaração de “Kye-soo”

Quando um competidor é derrubado (“knock down”), o árbitro deve em primeiro lugar verificar a condição deste e então iniciar a contagem. Quando o árbitro inicia a contagem (esta deve continuar sempre pelo menos até o 8).

Critério para considerar um atleta em “Knock down” (Ver artigo 17)

Explicação 4.

Invalidação de pontos:

Pontos ganhos através do uso de técnicas ou ações ilegais não podem ser validados. Nestes casos, o árbitro deve proceder à invalidação do ponto através de linguagem gestual e declarar a falta respectiva.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

Guia para o árbitro.

Na situação anterior o árbitro declara imediatamente “kal-yeo” e primeiramente invalida o ponto com o gesto da mão e depois declara a falta apropriada.

ARTIGO 13 – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO

1. Os pontos válidos devem ser imediatamente registrados e publicados.
2. Se os protetores não forem equipados eletronicamente, os pontos válidos devem ser imediatamente anotados por cada árbitro usando placar eletrônico ou na súmula do juiz.
3. No uso de protetor de tórax eletrônico:
 - a. Os pontos válidos feitos no colete são registrados automaticamente pelo transmissor do protetor eletrônico.
 - b. Os pontos válidos registrados na cabeça devem ser marcados por cada árbitro usando o marcador eletrônico ou na súmula do juiz.
4. No caso de registro dos pontos usando marcador eletrônico ou súmula de juiz, os pontos válidos devem ser reconhecidos por **03(três) ou mais árbitros**.

Interpretação.

Os protetores eletrônicos devem ser testados apropriadamente para seu bom funcionamento e garantir um julgamento justo.

Interpretação.

É um princípio destas regras que os pontos deverão ser marcados imediatamente. Este princípio deve ser seguido sem ter em conta o método de pontuação utilizado.

Explicação 1.

Os pontos devem ser imediatamente marcados: Pontuação imediata significa dar o ponto imediatamente após ter sido aplicada uma técnica válida. Não podem ser considerados válidos pontos dados depois de um certo tempo da sua aplicação.

Explicação 2.

Registro e publicação imediata: Um ponto que tenha sido dado pelos juízes será imediatamente publicado no marcador.

Explicação 3.

Uso de coletes não equipados eletronicamente: Toda a pontuação deve ser dada de acordo com a decisão pessoal do juiz. Haverá equipamento disponível capaz de transmitir imediatamente o ponto conseguido para o marcador. No entanto, quando o equipamento de publicação eletrônica não está disponível, os pontos serão imediatamente anotados nas súmulas de pontuação de juiz e publicados no final de cada round.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

Explicação 4.

Uso de coletes eletrônicos: Os golpes de técnicas válidas no colete serão registrados automaticamente. Os juízes darão pontos como resultado de ataques à cara ou ataques válidos em locais fora das zonas de pontuação do colete.

Guia para o árbitro

Os juízes deverão guiar-se pelo princípio do registro imediato dos pontos, independentemente do sistema utilizado. A concessão de um ponto depois do final de cada assalto é uma violação a esta regra.

ARTIGO 14 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

- 1) As faltas por qualquer ato proibido serão declaradas pelo árbitro.
- 2) As faltas são divididas em KYONG-GO (aviso) e GAM-JEOM (dedução de um ponto).
- 3) Dois KYONG-GO correspondem à adição de 01(um) ponto para o oponente. Entretanto, o KYONG-GO ímpar não é contabilizado no total geral.
- 4) O GAM-JEOM deve ser contabilizado como 01(um) ponto adicional para o oponente.
- 5) Atos proibidos
 - 1) os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o KYONG-GO deve ser declarado.
 - a. Ultrapassar a Linha Limite.
 - b. Fugir, dando ou virando as costas para o adversário
 - c. Cair propositalmente
 - d. Evitar a luta
 - e. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário.
 - f. Atacar abaixo da cintura
 - g. Fingir ferimento (Simular lesão)
 - h. Cabeçada ou atacar com o joelho
 - i. Atacar a cara do adversário com as mãos
 - j. Comentários indesejáveis ou má conduta por parte do atleta ou técnico.
 - k. Bloquear com o joelho.
 - l. Inatividade para o combate
 - 2) Os seguintes atos devem ser classificados como proibidos e denominados "GAM-JEOM"
 - a. Atacar o adversário após o "KAL-YEO"
 - b. Atacar o adversário caído
 - c. Derrubar o adversário agarrando o pé em suspensão com o braço, ou mão, ou

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

ombro, ou empurrando o adversário com o braço ou mão ou ombro

d. Atacar intencionalmente a cara do adversário com a mão

e. Interromper o progresso da luta por parte do atleta ou técnico

f. Comentários ou comportamento violentos ou extremos por parte do técnico ou do competidor

6) Quando um atleta se recusar a cumprir as regras de competição ou ordem do árbitro, o árbitro pode declarar o competidor perdedor pela falta depois de 1 minuto.

7) Quando o atleta receber 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM-JEOM,, o árbitro deve declará-lo perdedor por penalidades.

8) KYONG-GO e GAM-JEOM devem ser contabilizados no total final dos três rounds.

9) Quando um árbitro suspende um combate declarando KYONG-GO ou GAM-JEOM o tempo de luta não deve ser contado do momento da declaração do árbitro de KYE-SHI até ser declarado KYE-SOK, para a retomada da luta.

Interpretação

Objetivos do estabelecimento das ações proibidas e penalidades:

1-Proteger os competidores

2-Assegurar a realização de uma competição limpa e honesta

3-Fomentar a técnica apropriada ou ideal.

Explicação 1.

Dois KYONG-GO serão contabilizados como adição de 01(um) ponto ao oponente, no entanto, o último KYONG-GO ímpar não será válido na pontuação total.

Dois KYONG-GO serão sempre contabilizados como 01(um) ponto adicional para o oponente, sem considerar se as faltas cometidas são as mesmas ou diferentes ações proibidas, e sem considerar o round em que são aplicados.

Explicação 2.

Ações proibidas penalizadas com KYONG-GO:

a) Cruzar a linha limite:

Deve ser dado um KYONG-GO quando o atleta cruzar a linha limite com os 02(dois) pés. No caso de passar a linha limite sem intenção durante a troca de técnicas ou por ato ilegal do oponente não devemos dar “KYONG-GO”

b) Fugir, dando as costas ao adversário:

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

c) Cair:

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

Se houver intenção na queda devemos imediatamente punir com uma falta “KYONG-GO”. No caso de um competidor cair devido a um ato proibido efetuado pelo oponente, devemos sancionar o atleta que o fez cair. No caso de um atleta cair de forma acidental devemos dar um “JOO-EUI” a esse atleta e se o mesmo voltar a cair punir com um “KYONG-GO”. Uma queda sem intenção durante a troca de técnicas não deve ser punida.

d) Evitar o combate:

Quando o competidor evita o combate, não mostrando intenção de atacar. A penalidade deve ser dada ao competidor mais defensivo ou ao que anda mais vezes para trás. Contudo o árbitro deve distinguir entre a intenção de evitar o combate e a conduta tática defensiva, não penalizando esta última.

e) Agarrar, segurar ou empurrar o adversário:

Inclui agarrar qualquer parte do oponente, uniforme ou equipamento deste, com as mãos. Inclui também o ato de agarrar o pé ou perna ou prender qualquer destes com o braço. Pressionar as costas do oponente com as mãos ou braços, enganchar o corpo do oponente com o braço com a intenção de impedir o seu movimento. Se durante o combate o braço é colocado por trás das costas do oponente ou com o propósito anteriormente mencionado, deve ser aplicada uma falta. Empurrar o oponente com a mão ou encostar o tronco ao oponente numa postura com os braços baixos ou encostados de forma a desequilibrar o adversário, ganhar vantagem para o ataque, impedir o mesmo ou a normal execução de técnicas. Inclui-se empurrar com as palmas da mão, ombro, cotovelo, peito ou cabeça.

f) Atacar abaixo da cintura:

Este artigo aplica-se a um ataque intencional abaixo da cintura (órgãos genitais, pernas, pés). Quando o golpe nesta região é provocado pelo competidor que o recebe ou desfere no desenrolar de uma troca de técnicas, não é considerado falta.

g) Fingir ferimento (Simular lesão):

A intenção deste sub-artigo é punir a ausência de espírito de jogo limpo. Isto significa exagerar a lesão ou indicar dor numa parte do corpo, não derivada de um golpe, com a intenção de demonstrar que a ação do oponente é uma infração. Também inclui exagerar a dor com a intenção de fazer transcorrer o tempo de luta. Nestes casos o árbitro deve indicar a continuação do combate. Após chamar duas vezes com um intervalo de cinco (5) segundos, se o competidor não obedecer, deve então punir com um “KYONG-GO”.

h) Cabeçada ou atacar com os joelhos:

Este sub-artigo refere-se a uma cabeçada ou ataque intencional com o joelho em contato físico quando próximo do oponente. No entanto, as ações seguintes não podem ser sancionadas com este artigo:

- Quando o oponente avança brutalmente para iniciar um ataque de perna.
- Inadvertidamente como resultado da discrepância nas distâncias ocorre um golpe.

i) Atacar a cara do adversário com as mãos ou punhos:

Esta ação inclui golpear a cara do adversário com a mão (punho), pulso, braço ou cotovelo. No entanto, ações inevitáveis derivadas do descuido do oponente tais como abaixar a cabeça excessivamente ou girar do tronco sem precaução não podem ser penalizadas neste sub-artigo.

j) Comentários indesejáveis ou qualquer má conduta por parte do atleta ou técnico:

Incluem-se aqui atitudes ou gestos que não podem ser aceitos, por parte do treinador ou atleta, tais como:

a) Ações que interfiram com o progresso normal do combate.

b) Qualquer comportamento ou ação que critique uma decisão da arbitragem por métodos irregulares.

c) Comportamento verbal ou físico que insulte o competidor ou técnico adversário.

d) Comentários ou indicações ao atleta de forma desmedida.

e) Quando é cometido qualquer ato indesejável ou desnecessário em relação ao combate que não está dentro dos limites aceitáveis. Este ponto deve ser sempre avaliado em conjunto com o sub-artigo 4 "GAM-JEOM" e consoante a gravidade e intenção da ação aplicar um ou outro. Contudo se os casos menos graves se repetirem devemos aplicar o sub-artigo 4 (GAM-JEOM). Apenas o árbitro julgará a sanção a aplicar. Quando uma ação indesejável é praticada pelo atleta ou técnico durante o intervalo o árbitro deve declarar imediatamente essa falta e ela será publicada logo que iniciar o próximo round.

k) Levantar o joelho para bloquear um ataque válido ou impedir o progresso de um ataque deve ser considerado ato ilegal e deverá ser penalizado com um KYONG-GO.

l) Se os 02(dois) competidores permanecem por 05(cinco) segundos, o árbitro central dará o comando de FIGHT, após passados 10(dez) segundos do comando e a inatividade perdurar será atribuído um KYONG-GO para ambos ou para aquele que não saiu da inatividade.

Explicação 3.

Ações proibidas GAM-JEOM:

a) Atacar o adversário depois da voz de "KAL-YEO:

Esta ação é extremamente perigosa dada à alta probabilidade de lesionar o oponente. O perigo provém de:

- O oponente está num estado vulnerável nesse momento
- O impacto de qualquer técnica que golpeie um oponente nessa altura será maior.

Esse tipo de ação não está de acordo com o espírito do Taekwondo. Deve ser dada uma penalização independentemente da força do impacto. Mesmo que o atleta apenas demonstre intenção de atacar depois do KAL-YEO deve ser dada a falta.

b) Atacar o adversário caído:

Esta ação é extremamente perigosa dada à alta probabilidade de lesionar o oponente.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

O perigo provém de:

- O oponente caído está num estado vulnerável
- O impacto de qualquer técnica que golpeie um oponente caído será maior devido a posição do competidor.

Este tipo de ação agressiva em relação ao oponente caído não está de acordo com espírito do Taekwondo e não é apropriado para o Taekwondo de competição. Assim devemos penalizar esta ação quer seja feita de propósito ou não. Deve-se punir com um “GAM-JEOM” quer o atleta ataque, quer mostre apenas intenção de atacar o oponente caído.

c) Derrubar intencionalmente o adversário, obstruindo o pé atacante no ar com o braço:

Esta ação inclui a ação de projetar como resultado de prender com as mãos ou pernas. Ação de interferir com o ataque do adversário obstruindo o pé atacante no ar.

d) Atacar propositadamente a cara do adversário com as mãos ou punhos:

Será punida uma falta “GAM-JEOM” sempre que o árbitro decida que se está perante uma destas situações:

- Quando o ponto de partida do punho atacante estava localizado acima do ombro
- Quando o ataque foi feito no sentido ascendente
- Quando o ataque foi feito a curta distância com a intenção de causar lesão e não como parte de uma troca de técnicas.

e) Interromper o progresso da luta por parte do atleta ou técnico

- Quando o técnico sai do seu lugar.
- Quando o técnico interfere com o progresso do combate ou protesta contra uma decisão do árbitro.
- Quando o técnico ou o atleta ameaçam os árbitros ou juízes, ameaçando a autoridade dos mesmos.
- Quando o técnico ou o atleta protestam algo e interrompem o progresso normal do combate.

f) Comportamento violento ou má conduta extrema por parte do competidor ou treinador.

- ver sub-artigo “j” das penalidades “KYONG-GO”

Explicação 4.

O árbitro pode declarar um competidor perdedor por deduções de ponto: O árbitro pode declarar um competidor perdedor, sem a acumulação de 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM -JEOM, quando o competidor ou treinador ignora ou viola os princípios essenciais de conduta ou os princípios fundamentais das regras de competição ou as diretivas da arbitragem. Particularmente, se o competidor mostra a intenção de ofender ou cometer uma violação flagrante apesar das diretivas da arbitragem, este competidor deve ser declarado imediatamente perdedor por faltas.

Explicação 5.

Tradução:

Mestre Marcelo Rezende – Árbitro Internacional WTF

Quando um competidor recebe 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM -JEOM o árbitro deve declará-lo perdedor por faltas.

ARTIGO 15 – MORTE SÚBITA OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE

1. No caso de empate após o 4º round, o vencedor será definido de acordo com a superioridade de todos os juízes oficiais. A decisão final deve ser baseada na iniciativa exibida durante 4º round.

Explicação 1.

A decisão de superioridade será realizada com base na **iniciativa** demonstrada:

1. O significado de iniciativa é o domínio técnico de um oponente através do controle agressivo do combate.
2. Se o domínio técnico de um competidor ou de outro não pode ser claramente determinado, o árbitro pode decidir sobre a superioridade com base maior número de técnicas executadas.
3. Se não existe clara diferença no número de técnicas executadas, a decisão de superioridade é baseada na utilização de técnicas de ataque mais avançadas em dificuldade e complexidade. Por exemplo, chute na cara, chute giratório ou em salto.
4. Se a superioridade não pode ser decidida por qualquer dos critérios anteriores, será decidida de acordo com o competidor que mostre a melhor postura competitiva.

Guia para o árbitro.

- 1) Antes do combate todos os árbitros levam um cartão de superioridade
- 2) Em caso de decisão de superioridade, o árbitro central declara “WOO-SE-GIROK” (decisão de superioridade)
- 3) Após a declaração, os juízes preenchem o seu cartão em no máximo 10 segundos, assinam e entregam ao árbitro central.
- 4) O árbitro central recebe os cartões de superioridade e anota o resultado final. Declara então o vencedor.
- 5) Após a declaração do vencedor o árbitro central entrega os cartões na mesa e estas serão entregues ao diretor técnico da WTF.

ARTIGO 16 – DECISÕES

1. Vencer por nocaute técnico (KO).
2. Vencer devido à paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).
3. Vencer devido à pontuação ou superioridade.
 - 1) Vencer pela soma total de pontos
4. Vencer por abandono (desistência).
5. Vencer por desclassificação.
6. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro.

Explicação 1.

Ganhar por nocaute (KO): O árbitro declarará este resultado quando um competidor

não puder reiniciar o combate depois da contagem de YEO-DUL, após ter recebido uma técnica legítima. Quando, como resultado de um golpe, o árbitro determina que o competidor não esteja em condições de reiniciar o combate. Esta decisão pode ser tomada antes dos 10 segundos terem passado.

Explicação 2.

O árbitro suspende o combate (R.S.C.): Se for decidido, por intermédio do árbitro ou da comissão médica, que um competidor não pode continuar, mesmo depois do período de recuperação de um minuto, ou quando o competidor não obedece à ordem do árbitro para continuar, o árbitro dará o combate por finalizado e atribuirá a vitória ao outro competidor.

Explicação 4.

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

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

Explicação 5.

Ganhar por desclassificação: Este resultado deve ser atribuído quando o competidor não se encontra dentro do peso regulamentar no qual se inscreveu, ou quando um competidor perde a sua posição de competidor antes do início da competição.

Explicação 6.

Ganhar por dedução de pontos: Este é o resultado declarado pelo árbitro quando acontece a acumulação de 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM -JEOM ou por decisão do árbitro de acordo com o item 8 do Artigo 14 das regras de competição (quando o competidor se nega intencionalmente a cumprir as normas de competição ou as ordens do árbitro, este pode declará-lo perdedor por dedução de pontos).

ARTIGO 17 – KNOCK DOWN

1. Quando qualquer parte do corpo além da sola do pé tocar o chão devido à força da técnica aplicada pelo adversário.
2. Quando o competidor estiver abalado mostrando falta de intenção ou habilidade para prosseguir no combate.
3. Quando o árbitro julga que o competidor não pode continuar devido ao resultado de uma técnica bem executada.

Explicação 1.

Uma queda define-se como a situação na qual o competidor é derrubado, atordoado ou não consegue responder adequadamente aos requisitos do combate devido a um golpe recebido. No entanto, mesmo não se verificando nenhuma destas situações, o

árbitro pode interpretar como uma queda, a situação em que, como resultado de um contato, poderia ser perigoso continuar o combate ou quando há dúvidas quanto à segurança de um dos competidores.

ARTIGO 18 – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN

1. Quando um competidor sofre knock down como resultado de um ataque legítimo do adversário, o árbitro deve levar em consideração as seguintes medidas:

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

2) O árbitro deve abrir contagem começando com HA-NAH (um) até YEOL (dez), num intervalo de um segundo, dirigindo-se ao competidor deitado ou nocauteado, mostrando a contagem com a mão.

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

4) Quando o competidor que foi nocauteado não puder demonstrar vontade de continuar após a contagem de YEO-DUL (oito), o árbitro deve anunciar o outro competidor como vencedor por desistência.

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

6) No caso dos dois competidores estarem nocauteados, o árbitro deve continuar abrindo a contagem, enquanto um dos competidores não tiver se recuperado suficientemente.

7) Quando ambos os competidores não conseguirem se recuperar até a contagem de YEOL (10), o vencedor deve ser decidido pelos pontos feitos antes da ocorrência do nocaute.

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

2. Procedimentos a seguir após a luta

Qualquer competidor que sofre o nocaute como resultado de um golpe na cabeça, não tem autorização de participar de competições nos próximos 30 dias. Antes de entrar numa nova competição após os 30 dias, o competidor deve ser examinado por um médico designado pela Associação Nacional de Taekwondo, que deve se certificar que o competidor está recuperado e em condições de competir.

Explicação 1.

Manter o atacante afastado: Neste caso o competidor que está de pé deve colocar-se na respectiva marca de competidor. No entanto, se o competidor derrubado está sobre ou perto da marca de competidor, o oponente esperará na linha de segurança em frente ao local destinado ao seu técnico.

Guia para o árbitro.

O árbitro deve estar constantemente preparado para o caso de ocorrer de repente uma situação de knock down ou de standing down, que é normalmente caracterizada por um golpe contundente acompanhado de um impacto perigoso. Nesta situação o árbitro deverá declarar “KAL-YEO e começar a contagem sem nenhuma hesitação.

Explicação 2.

No caso em que um competidor derrubado se levante durante a contagem do árbitro e deseje continuar o combate: O objetivo principal da contagem é proteger o competidor. Mesmo que o competidor deseje continuar o combate antes do árbitro chegar a contar oito, este deve continuar, e apenas reiniciar o combate quando chegar a contar oito. É obrigatório contar até oito e esta regra não pode ser alterada pelo árbitro.

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

Explicação 3.

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

O árbitro deve assegurar-se que o competidor pode continuar durante a contagem. A confirmação final da situação do competidor depois da contagem de oito é apenas um procedimento e o árbitro não deve perder tempo em reiniciar o combate.

Explicação 4.

Quando o competidor derrubado não estiver pronto para reiniciar o combate depois do árbitro contar até oito (YEO-DUL), este deverá declarar vencedor o outro competidor por K.O. depois de contar até dez (Yeol). O competidor exprime a vontade de continuar o combate gesticulando várias vezes numa posição de combate com os punhos fechados. Se o competidor não conseguir demonstrar este gesto à contagem de oito (YEO-DUL), o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor, depois de contar nove (A-hop) e dez (Yeol). Expressar o desejo de continuar depois da contagem de oito (YEO-DUL) não pode ser considerado válido. Mesmo que o competidor exprima o desejo de continuar o combate à contagem de oito (YEO-DUL), o árbitro pode continuar a contagem e declarar o fim do combate, se considerar que o competidor está incapacitado para reiniciar a competição.

Explicação 5.

Quando o árbitro ajuíza que um competidor não pode continuar: Quando um competidor tenha recebido um golpe aparentemente perigoso e tenha caído numa situação urgente, o árbitro pode suspender a contagem e chamar os primeiros socorros ou fazê-lo enquanto faz a contagem.

Guia para o árbitro.

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

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

ARTIGO 19 – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE

Quando o atleta precisar parar devido a um ferimento ou ambos competidores necessitarem parar, o árbitro deverá fazer o seguinte, enquanto que se o caso garantir suspensão além do procedimento prescrito, o juiz deve declarar SHI-GAN (tempo) e continuar o combate dizendo KE-SÔ (continue).

- 1) O árbitro deverá suspender o combate com a declaração de KAL-YEO e ordenar que a contagem do combate fosse suspensa anunciando KYE-SHI (suspensão).
- 2) O árbitro deverá permitir que o atleta receba tratamento médico dentro de um (1) minuto.
- 3) O atleta que não demonstrar vontade de continuar o combate depois de um minuto mesmo no caso de um machucado leve deve ser declarado perdedor pelo árbitro.
- 4) No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o atleta que causou o machucado devido a um ato proibido deve ser penalizado com a falta GAM-JEOM e será declarado perdedor.
- 5) No caso de ambos os atletas estarem nocauteados e sem condições de continuar o combate, depois de um minuto, o vencedor deve ser decidido pela contagem dos pontos feitos antes da ocorrência dos machucados.
- 6) Quando o árbitro julgar que as condições físicas do atleta podem levá-lo a perder a consciência por causa de uma queda em condições aparentemente perigosas, o árbitro deve suspender a luta imediatamente e solicitar os primeiros socorros. O árbitro deve declarar perdedor o competidor que causou o ferimento se for considerado que o ferimento foi causado por um ataque proibido e deve ser penalizado com a falta GAM-JEOM ou no caso do ataque não ser considerado como uma falta GAM-JEOM deverá decidir como vencedor baseando-se nos pontos do combate antes da suspensão do tempo.

Explicação 1.

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

1. Se a situação é crítica a ponto do competidor perder os sentidos ou se tiver sofrido uma lesão em que o tempo é crucial, os primeiros socorros e devem ser imediatamente aplicados e o combate finalizado. Neste caso o resultado do combate deve ser decidido como se segue:

a) O causador da lesão deve ser declarado perdedor se a lesão for resultado de uma

falta grave “GAM-JEOM”.

b) O competidor incapacitado será declarado perdedor se a lesão for resultado de uma ação legal ou acidente de contato inevitável.

c) Se a lesão não está relacionada com o contexto da competição, o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da suspensão. Se a suspensão ocorre antes do final do primeiro assalto o combate será invalidado.

2. Quando a gravidade da lesão não é séria, o competidor tem um minuto depois da declaração de “KYE-SHI” durante o qual recebe o tratamento necessário:

a) Permissão para tratamento médico. Quando o árbitro determina que o tratamento médico é necessário, pode solicitar a intervenção do médico oficial da competição.

b) Ordem para reiniciar o combate. Compete ao árbitro decidir se o competidor pode ou não reiniciar o combate. O árbitro pode a qualquer momento, ordenar ao competidor que reinicie o combate dentro do minuto. O árbitro pode declarar perdedor qualquer competidor que não respeite a ordem de reiniciar o combate.

c) Quando o competidor está recebendo tratamento ou está se recuperando, 40 segundos depois da declaração de “KYE-SHI”, o árbitro começa anunciar em voz alta a passagem do tempo em intervalos de **05(cinco)** segundos. Quando o competidor não consegue apresentar-se na marca de competidor no final do período de um minuto, o resultado do combate será decidido.

d) Depois da declaração de “KYE-SHI”, o intervalo de tempo de um minuto é estritamente respeitado, sem ter em conta a disponibilidade do médico oficial da competição. No entanto, quando se solicita tratamento médico e o médico está ausente ou é necessário tratamento adicional, o limite de tempo de um minuto pode ser suspenso por decisão do árbitro.

e) Se o reinício da competição é impossível depois de um minuto, a decisão do combate será determinada de acordo com o sub-artigo 1 deste artigo.

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

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

b) Se a decisão não está relacionada com qualquer falta grave “GAM-JEOM”, o resultado do combate será determinado pela pontuação do combate no momento da sua suspensão. No entanto, se a suspensão ocorre antes do final do primeiro assalto, o combate será anulado e a organização da competição decidirá o momento apropriado para voltar a realizar o combate.

c) Se a decisão é o resultado de uma falta grave “GAM-JEOM” para ambos os competidores, ambos os competidores serão declarados perdedores.

Explicação 2.

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

- a) Quando a circunstâncias incontroláveis requerem a suspensão do combate o árbitro suspende o combate e segue as diretrizes da organização da competição.
- b) Se a competição é suspensa depois do final do segundo round, o resultado final será determinado de acordo com a pontuação do combate no momento da suspensão, se o mesmo não puder ser administrado.
- c) Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três assaltos.

ARTIGO 20 – ÁRBITRO E JUIZ

1. Qualificações:

Possuir certificado de Árbitro Internacional registrado pela WTF.

2. Obrigações

1) Árbitro

- 1) O árbitro deve ter controle do combate.
- 2) O árbitro deve declarar SHI-JAK, KEU-MAN, KAL-YEO, KYE-SOK e KYE-SHI, vencedor ou perdedor, dedução de pontos, avisos e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas quando o resultado for confirmado.
- 3) O árbitro deve ter o direito de tomar decisões forma independente, de acordo com as regras prescritas.
- d) Em princípio, o árbitro central não deve atribuir pontos. No entanto, se um juiz lateral ergue sua mão porque um ponto não foi marcado, o árbitro central deverá parar o combate e reunir todos os juízes laterais. Se 02(dois) juízes laterais confirmarem o ponto e 02(dois) não confirmarem, então, o árbitro central terá autoridade para desempatar e decidir se foi ponto ou não.
- e) No caso de luta empatada ou sem pontos, a decisão de superioridade deve ser feita pelo árbitro e juízes após o final do 4º(terceiro) round de acordo com o artigo 15.
- f) O árbitro central tem autoridade para atribuir ponto adicional para validar técnicas de chutes executados com giro, na região do tronco.

2) JUÍZES

- a) Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.
- b) Os juízes devem dar suas opiniões imediatamente quando solicitadas pelo árbitro.

3. RESPONSABILIDADE PELO JULGAMENTO

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

4. UNIFORME DOS ÁRBITROS E JUÍZES

- a) Os árbitros e juízes devem vestir o uniforme determinado pela WTF.
- b) Os árbitros e juízes não devem levar para a quadra nenhum material que possa interferir no combate.

Interpretação

O Presidente da Comissão de Arbitragem poderá solicitar ao Diretor Técnico do

evento a recolocação dos árbitros oficiais do evento que foram erroneamente escalados ou quando se julgue que qualquer um dos árbitros oficiais escalados tenha conduzido injustamente o combate ou tenha cometido erros sem justificativa.

Guia para o árbitro

No caso em que cada juiz registre de forma diferente um ataque válido na cabeça, por exemplo, um juiz registra um ponto, outro registra dois pontos, outro não registra ponto, e não é atribuído nenhum ponto válido, qualquer árbitro oficial poderá indicar o erro e solicitar uma confirmação entre os árbitros oficiais. Então, o árbitro pode declarar “SHI-GAN” parando o combate e solicitar o esclarecimento aos juízes. Após a discussão o árbitro deve publicar a resolução. Este artigo também se aplica no caso de erro na contagem de segurança, os juízes podem dar uma opinião diferente para o árbitro, durante a contagem “SEHT” (três) ou “NEHT” (quatro).

ARTIGO 21 – REGISTRADOR

O registrador deve marcar o tempo de duração do combate e os períodos em que ocorreram parada de tempo (time-out), suspensão, e deve também registrar e publicar os pontos dados e/ou redução de pontos.

ARTIGO 22 – DESIGNAÇÃO DOS OFICIAIS

1. Composição dos juízes oficiais

1) Com a utilização de protetores de tórax comuns: os oficiais são compostos de um árbitro e quatro juízes.

2) Com a utilização de protetores de tórax eletrônicos: os oficiais são compostos de um árbitro e 02(dois) ou 03(três) juízes.

2. Designação dos Juízes Oficiais

1) A designação dos árbitros e juízes terá início depois que o horário da competição for determinado.

2) Árbitros e juízes da mesma nacionalidade que o atleta não devem ser designados para o combate. Contudo, uma exceção poderá ser feita para os juízes quando o número de oficiais não for suficiente.

Interpretação.

Os detalhes das qualificações, deveres, organização, etc., deverão seguir o Regulamento Administrativo de Árbitros Internacionais da WTF.

ARTIGO 23 – OUTROS ASSUNTOS NÃO ESPECIFICADOS NAS REGRAS

No caso de algum assunto não estar especificado nas regras, o procedimento deve-se proceder da seguinte maneira:

1) Assuntos relacionados a competição devem ser decididos através do consenso entre os árbitros oficiais do combate pertinente.

2) Assuntos que não estão relacionados com o combate devem ser decididos pelo

Conselho Executivo ou seu procurador.

3) O comitê organizador deve preparar um gravador de vídeo(filmadora) em cada quadra para registrar e preservar o andamento do combate.

ARTIGO 24 – ARBITRAGEM E SANÇÕES

1. Composição do quadro de supervisão de competição.

1) Qualificação dos membros, o Comitê de Supervisão de Competição consiste em um Presidente e não mais que 06(seis) membros. O Comitê deve ter Presidente, Vice Presidente ou membros dos comitês técnicos, Arbitragem, Competição, ou Educação, ou pessoas ou pessoa com experiência suficiente de TAEKWONDO e quem é recomendado pela presidência da WTF ou do Secretário-Geral.

2) O Delegado Técnico servirá como Presidente do Comitê Supervisor de Competição.

3) O presidente do Comitê Técnico da WTF servirá como Delegado Técnico nos Jogos Olímpicos e nos Campeonatos promovidos pela WTF(Mundiais Adulto e Junior, Mundial de Poomsae, Copa do Mundo por equipes). Na ausência do Presidente do Comitê Técnico da WTF, o Presidente da WTF deverá indicar o delegado Técnico para o Campeonato promovido pela WTF.

4)O Presidente deverá indicar o delegado Técnico e os membros do Comitê de Supervisão de Competição.

2. Responsabilidade.

1) O Comitê de Supervisão da Competição deve fazer correções de decisões injustas de acordo com sua decisão referente a protestos e aplicar ação disciplinar contra o oficial que cometeu a decisão injusta ou qualquer atitude ilegal e os resultados devendo ser enviados para a secretaria da WTF.

2) O Comitê de Supervisão da Competição deve avaliar a atuação de juízes e árbitros.

3) O Comitê de Supervisão de Competição ajudará o delegado Técnico em todo o gerenciamento da competição.

4) No caso de uma situação de revisão, em que um dos membros do Comitê de Supervisão de Competição é da mesma nacionalidade de um dos competidores será retirado e a decisão ficará para o comitê pertinente decidir sobre o “Vídeo Replay”.

5) O Comitê de Supervisão da Competição deve também ser intitulado Comitê Extraordinário de Disciplina durante a competição, com respeito a assuntos de gerenciamento da competição.

6) Cada comitê deverá ter 01(um) Júri de Revisão formado de um árbitro internacional com classificação “S”(especial) ou “1ª”(primeira) classe. O Júri de revisão deverá servir também como registrador da decisão do comitê pertinente. É de responsabilidade do Júri de Revisão, rever o replay da situação solicitada juntamente com um membro do Comitê de Supervisão da Competição e informar ao árbitro central a decisão.

3. Procedimento de protesto.

1) Caso haja uma objeção ao julgamento de um árbitro, um delegado oficial da

equipe deve submeter um pedido para uma reavaliação da decisão (pedido de protesto) junto com depósito da quantia prescrita para o Comitê de Supervisão da Competição, dentro de 15 minutos após o fim do combate.

2) Deliberação da reavaliação deve ser feita excluindo os membros de mesma nacionalidade que o atleta em questão e a resolução sobre a deliberação deve ser tomada pela maioria.

3) Os membros do Comitê de Supervisão da Competição podem intimar os árbitros oficiais para a confirmação do acontecimento.

4) A resolução tomada pelo Comitê de Supervisão da Competição será final (definitiva) e nenhuma outra apelação será possível.

4) Procedimento de revisão de Vídeo Imediata

1) No caso de uma objeção a decisão do árbitro ou dos juízes do combate, o técnico pode fazer uma solicitação para o árbitro central por uma imediata revisão de vídeo.

2) Quando o técnico solicita, o árbitro central deve se aproximar dele e perguntar a razão pela qual esta solicitando a revisão de vídeo.

a. A razão de solicitação de revisão de vídeo inclui erro na aplicação das regras de competição e erros de efetivo julgamento de impacto de um golpe, rigidez de uma ação ou conduta, intenção, tempo em relação a uma ação de declaração ou área de impacto.

3) O árbitro central deverá requer ao Júri de Revisão o pronto atendimento da solicitação feita pelo técnico. Um membro do Comitê de Supervisão da Competição, que não deve ser da mesma nacionalidade do atleta, se houver um membro da mesma nacionalidade ele não deve participar do julgamento.

4) Depois da revisão de vídeo, o Júri de revisão informará ao Árbitro Central a decisão final. No caso onde o Júri de Revisão e o membro do Comitê de Supervisão de competição não chegarem a uma decisão, a decisão caberá ao Delegado Técnico.

5) A decisão do Júri de revisão deverá ser feita em no máximo 02(dois), contados a partir do momento em que é informado ao Júri de Revisão.

6) Cada técnico tem apenas 01(uma) solicitação por combate. Se a solicitação for atendida com sucesso, ou seja, a contestação estiver correta, o técnico deverá ter sua cota de 01(uma) solicitação devolvida para ser utilizada no mesmo combate.

7) No decorrer de um campeonato, não existe limite de solicitações que um técnico pode fazer. Contudo, um atleta tiver a solicitação de revisão de vídeo rejeitada por 03(três) vezes, este atleta perderá o direito de solicitar revisão de vídeo nos futuros combates.

8) A decisão do Júri de Revisão é final, nenhuma solicitação adicional será aceita durante nem depois da competição, com exceção de erros em que determinem o resultado do combate, erros de cálculo na pontuação do combate e de identificação do atleta. Nestes casos, um protesto formal poderá ser submetido de acordo os procedimentos de protesto que constam no item 3 deste artigo.

9) Nos casos de sucesso na solicitação, o Comitê de Supervisão da Competição deverá investigar o combate ao final do dia da competição e entrar com uma sanção disciplinar para os juízes e árbitro, se for o caso.

10) Qualquer parte que receber uma decisão adversa poderá entrar com uma

ação na Corte Arbitral do Esporte, como prescreve as Regras Olímpicas.

5. Aplicação da Sanção

1) O Presidente ou Secretário Geral da WTF (no caso de sua ausência, o delegado técnico) pode solicitar ao Comitê Extraordinário de Sanção para deliberar quando um desses atos for cometido por técnicos ou atleta

- a) Interferir na administração da competição
- b) Agitar os espectadores ou espalhar falsos rumores

2) Quando julgar razoável, o Comitê Extraordinário de Sanção deve deliberar sobre a matéria e aplicar ação disciplinar imediatamente. O resultado da deliberação deve ser anunciado ao público e reportado posteriormente à secretaria da WTF.

3) O Comitê Extraordinário de Sanção pode intimar a pessoa interessada para a confirmação do acontecimento.

Interpretação

O Comitê de Supervisão da Competição deverá ser composto pelo menos por cinco membros eleitos e se composta por um número superior, será em número ímpar.

Explicação 1.

Excluir os membros de mesma nacionalidade: Se houver árbitros com a mesma nacionalidade de algum dos dois competidores envolvidos, estes devem ser temporariamente excluídos da comissão. Em todos os casos o número de elementos deve ser ímpar. Se for o presidente que se encontre nesta situação deverá ser eleito um presidente temporário pelos membros restantes.

Explicação 2.

O Presidente do Comitê de Supervisão da Competição pode recomendar que o Delegado Técnico substitua um árbitro. O Delegado Técnico instruirá o Chefe da arbitragem a substituir um ou mais árbitros a pedido do Presidente do Comitê de Supervisão da Competição.

Explicação 3

1) Procedimento de Protesto:

a) No caso de objeção ao resultado do combate fundada em uma conduta ocorrida durante o combate, o Chefe da Equipe ou Delegado Técnico da equipe do atleta terá 15(quinze) minutos, contado do término do combate, para formalizar o protesto por escrito juntamente com o pagamento de uma taxa de \$200.00 (duzentos dólares), não devolvida em nenhuma hipótese, para o Comitê de Supervisão de Competição da WTF.

2) Solução de Conflitos

Os membros do Comitê de Supervisão da Competição serão requisitados para resolver qualquer conflito de interesse que a comissão que algum membro possa ter com uma das partes, devendo o membro se recusar a participar alegando conflito de interesse para evitar uma impropriedade. Qualquer parte poderá levantar à questão de

conflito de interesse a mesa de apreciação do protesto que decidirá o questionamento para verificar o conflito antes de saber o assunto. Qualquer país envolvido poderá desafiar um membro do Comitê de Supervisão de Competição antes do começo das deliberações. Depois do testemunho e discussão qualquer questionamento será nulo ou sem valor. Nenhum membro do Comitê de Supervisão de Competição poderá ouvir o protesto onde existe um conflito material de interesse. Se há discordância em se há um conflito material de interesse o Secretário Geral será quem decidirá sobre aquele assunto.

3) Todos os protestos serão aceitos pela Comitê de Supervisão da Competição, porém todo protesto deverá ser fundamentado dentro de fato concreto e nas Regras de competição da WTF, caso contrário será negado.

4) Conduta para se Verificar um protesto

a) Os membros do Comitê de Supervisão de Competição chamarão os árbitros para confirmar os fatos. O comitê permitirá que o treinador do atleta que protestou possa explicar em tempo determinado por eles o que ocorreu. Serão admitidas fitas de vídeo como evidência.

b) Um membro do país que protestou lhe será permitido fazer argumentações breves a favor do caso e para questionar os árbitros envolvidos no combate. Deve ser designado pelas partes o seu representante que será a única pessoa que poderá falar salvo quando for arrolada outra como testemunha. Tal argumento e questionando pelas partes não excederão um total de quinze minutos para cada parte. O país respondente terá os mesmos privilégios.

c) Se necessário, o Comitê pode revisar a evidência material da decisão, como os registros escritos (placar final, pontuação total), como também os registros eletrônicos do combate que inclui a sinalização dos pontos e o videotape do combate.

d) Erros na determinação do resultado do combate, erro no calculo dos pontos do combate ou não identificação do competidor resultará na correção do resultado do combate.

e) Erros na aplicação das regras:

f) Erro no julgamento de fato: quando o Comitê decide que houve um erro claro de efetivo julgamento de impacto de um golpe, rigidez de uma ação ou conduta, intenção, tempo em relação a uma ação de declaração ou área de impacto, a decisão do combate deve ser revista e o comitê poderá recomendar uma sanção para o árbitro que cometeu o erro.

g) Depois da deliberação da evidência apresentada, o Comitê deverá realizar uma votação decidindo pela maioria dos votos.

5) O Presidente da comissão informará publicamente a decisão da mesma e elaborará um relatório com o conteúdo de tal decisão, com suas respectivas justificativas, fundamentando assim a decisão tomada.

6. Dentro da WTF a decisão do Comitê será final. Qualquer parte que receber uma decisão adversa poderá entrar com uma ação na Corte Arbitral do Esporte, como prescreve as Regras Olímpicas

As mudanças no artigo 24, em particular a introdução do sistema de revisão de vídeo imediata, devem ser efetuadas, depois dos testes com o sistema não podendo ultrapassar a Copa do Mundo por Equipes, em junho de 2009.

Criado: 28 de maio de 1973

Revisado: 1º de outubro de 1977

Revisado: 23 de fevereiro de 1982

Revisado: 19 de outubro de 1983

Revisado: 1º de junho de 1986

Revisado: 7 de outubro de 1989

Revisado: 28 de outubro de 1991

Revisado: 17 de agosto de 1993

Revisado: 18 de novembro de 1997 (entrou em vigor em 1º de julho de 1998)

Revisado: 31 de outubro de 2001 (entrou em vigor em 1º de julho de 2002)

Revisado: 23 de setembro de 2003 (entrou em vigor em 4 de dezembro de 2003)

Revisado: 12 de abril de 2005 (impresso em 27 de abril de 2005)

Revisado em janeiro de 2009(ainda não impresso)