



WORLD TAEKWONDO FEDERATION  
COMPETITION RULES & INTERPRETATION

세계태권도연맹  
경기규칙 및 해설

Em vigor a partir do dia 24 de junho de 2017

---

EM PORTUGUÊS  
NO CASO DE DÚVIDAS A VERSÃO EM INGLÊS É A QUE PREVALECE

Criado: 28 de maio de 1973

Alterado: 1º de outubro de 1977

Alterado: 23 de fevereiro de 1982

Alterado: 19 de outubro de 1983

Alterado: 1º de junho de 1986

Alterado: 7 de outubro de 1989

Alterado: 28 de outubro de 1991

Alterado: 17 de agosto de 1993

Alterado: 18 de novembro de 1997

Alterado: 31 de outubro de 2001

Alterado: 23 de setembro de 2003

Alterado: 12 de abril de 2005

Alterado: 13 de fevereiro de 2009

Alterado: 02 de março de 2010

Alterado: 07 de outubro de 2010

Alterado: 30 de Abril de 2011

Alterado: 4 de outubro de 2011

Alterado: 03 de abril de 2012

Alterado: 26 de dezembro de 2012

Alterado: 14 de julho de 2013

Alterado: 19 de março de 2014

Alterado: 30 de outubro de 2014

Alterado: 11 de maio de 2015

Alterado: **15 de novembro de 2016**

## **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 – Ponto de Ouro e Decisão por Superioridade

Artigo 16 - Decisões

Artigo 17 - Knock Down

Artigo 18 - Procedimentos no Caso de Knock Down

Artigo 19 - Procedimentos para Suspensão do Combate

Artigo 20 - Oficiais Técnicos

Artigo 21 - Revisão Imediata de Vídeo

Artigo 22 - Taekwondo para Deficientes Auditivos

Artigo 23 - Sanções

Artigo 24 - Assuntos não Especificados nas Regras

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO**

### **ARTIGO 1 – Propósito**

A finalidade das Regras de Competição é fornecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos e / ou reconhecidos pela World Taekwondo Federation (doravante denominados WTF), Uniões Continentais WTF (doravante CUs), ou Associações Nacionais Membras WTF (doravante MNAs) ; As Regras de Competição têm o objetivo de assegurar que todos os assuntos relacionados a competições sejam conduzidos de forma justa e ordenada.

(Interpretação)

O objetivo do artigo 1.º é assegurar a uniformização de todas as competições de Taekwondo a nível mundial. Qualquer competição que não siga os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como competição de Taekwondo.

### **ARTIGO 2 – APLICAÇÃO**

1. As Regras de Competição serão aplicadas a todas as competições a serem promovidas e / ou reconhecidas pela WTF, cada CU e MNA. No entanto, qualquer MNA que deseje modificar alguma ou qualquer parte das Regras de Competição deve primeiro obter a aprovação prévia do WTF. No caso de uma CU e / ou uma MNA violar as Regras da Competição sem a aprovação prévia da WTF, a WTF poderá exercer o seu poder discricionário para desaprovar ou revogar a sua aprovação do torneio internacional em causa. Além disso, a WTF pode tomar outras medidas disciplinares para a CU ou MNA pertinente.

2. Todas as competições promovidas ou reconhecidas pela WTF e / ou cada CU e / ou MNA devem observar os Estatutos da WTF, os Estatutos de Resolução de Disputas e Ação Disciplinar e todas as outras regras e regulamentos pertinentes.

3. Todas as competições promovidas ou reconhecidas pela WTF e / ou cada CU e / ou MNA devem respeitar o Código Médico da WTF e as Regras Anti-Doping da WTF.

(Explicação # 1)

Primeiro obter a aprovação: Qualquer organização que deseje fazer uma alteração em qualquer parte das regras existentes deve apresentar ao WTF o conteúdo da alteração desejada, juntamente com as razões para as mudanças desejadas. A aprovação de quaisquer alterações nestas regras deve ser recebida da WTF pelo menos um mês antes da competição programada. A WTF pode aplicar as Regras de Competição com modificações no Campeonato promovido com a decisão do Delegado Técnico após aprovação do Presidente.

### **ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO**

1. A área de Combate deve ter uma superfície plana sem qualquer projeção obstrutiva, e ser coberta com um piso elástico e não escorregadio. A Área de Combate também pode ser instalada em uma plataforma de 0,6-1m de altura da base, se necessário. A parte externa da Linha Limite deve estar inclinada em um gradiente de menos de 30 graus, para a segurança dos competidores. Uma das seguintes formas pode ser usada para a área de Combate.

#### **1.1. Forma quadrada**

A Área de Competição é composta por uma Área de Combate e uma Área de Segurança. A área de combate em forma quadrada deve ter 8m x 8m. Em torno da área de competição, aproximadamente equidistante em todos os lados, deve ser a área de segurança. O tamanho da Área de Competição (que envolve a Área do Combate e a Área de Segurança) não deve ser menor que 10m x 10m e não maior do que 12m x 12m. Se a Área de Competição estiver em uma plataforma, a Área de Segurança pode ser aumentada conforme

necessário para garantir a segurança dos competidores. A Área do Combate e a Área de Segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual Operacional da competição relevante.

## **1.2. Forma octogonal**

A área de competição é composto por uma área de Combate e uma Área de Segurança. A Área de Competição será de forma quadrada e o tamanho não deve ser inferior a 10mx10m nem superior a 12mx12m. No centro da Área de Competição será a Área do Combate de forma octogonal. A Área do Combate deve medir aproximadamente 8m de diâmetro, e cada lado do octógono deve ter um comprimento de aproximadamente 3,3m. Entre a linha exterior da área de competição e a linha limite da área de combate é a Área de Segurança. A área de combate e a área de segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual de Operações da competição relevante.

## **2. Indicação das posições**

- 2.1.** A linha exterior da área de combate será chamado Linha Limite (s) e a linha exterior da área de competição deve ser chamada de Linha (s) Externa.
- 2.2.** A linha externa dianteira adjacente a Mesa de Gravação será chamada Linha Externa # 1 e no sentido horário a partir da Linha Externa # 1, as outras linhas serão chamadas Linhas Exteriores # 2, # 3 e # 4. A Linha Limite adjacente à Linha Externa # 1 será chamada Linha Limite # 1 e no sentido horário da Linha Limite # 1, as outras linhas serão chamadas Linhas Limite # 2, # 3 e # 4. No caso da Área de Combate de Forma Octagonal, a Linha Limite adjacente à Linha Externa # 1 será chamada Linha Limite # 1 e no sentido horário da Linha Limite # 1, as outras linhas serão chamadas Linhas Limite # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 e # 8.
- 2.3.** Posições do Árbitro e Competidor no início e no final do Jogo: A posição dos Competidores será nos dois pontos opostos, a 1m do ponto central da Área de Combate paralela à Linha Externa # 1. O Árbitro deve ser posicionado em um ponto a 1,5m do centro da Área do Combate para a Linha Externa # 3.
- 2.4.** Posições dos Juízes: A posição do 1º Juiz será localizada em um ponto no mínimo 2 m do canto da Linha de Limite # 2. A posição do 2º Juiz deve estar localizada em um ponto no mínimo 2 m para fora do centro da Linha de Limite # 5. A posição do 3º Juiz será localizada em um ponto no mínimo 2 m do canto da Linha de Limite # 8. No caso de dois juízes, a posição do 1º Juiz deve estar localizada num ponto a no mínimo 2 m do centro da Linha # 1 e o 2º Juiz deve estar localizado num ponto a no mínimo 2 m do centro do Linha de Limite # 5. As posições dos juízes podem ser alteradas para facilitar a transmissão de mídia e / ou apresentação esportiva.
- 2.5.** Posição do Gravador & IVR: Posição do Gravador & IVR deve ser localizado em um ponto 2 m da Linha Externa # 1. Posição do gravador pode ser alterada para acomodar o ambiente do local e os requisitos de transmissão de mídia e / ou apresentação esportiva.
- 2.6.** Posições dos Técnicos: A posição dos Técnicos deve ser marcada em um ponto no mínimo 2 m ou mais a partir do ponto central da Linha Externa do lado de cada competidor. Posição dos técnicos pode ser alterada para melhor acomodação do local e das exigências de transmissão de mídia e / ou apresentação esportiva.
- 2.7.** Posição da mesa de inspeção: A posição da mesa de inspeção deve estar perto da entrada da área de competição para a inspeção do equipamento de proteção dos competidores.

(Explicação # 1)

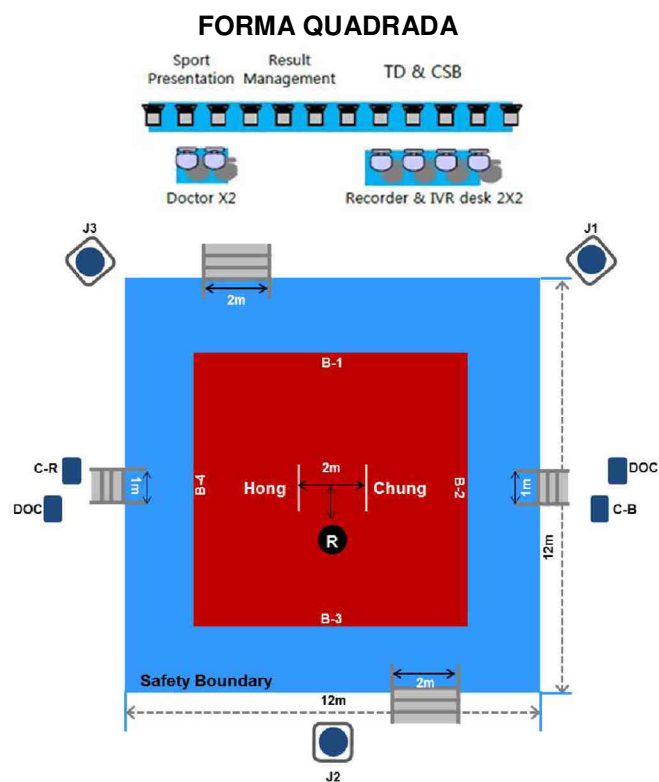
Piso elástico: O grau de elasticidade e deslizamento do piso deve ser aprovado pela WTF antes da competição.

(Explicação # 2)

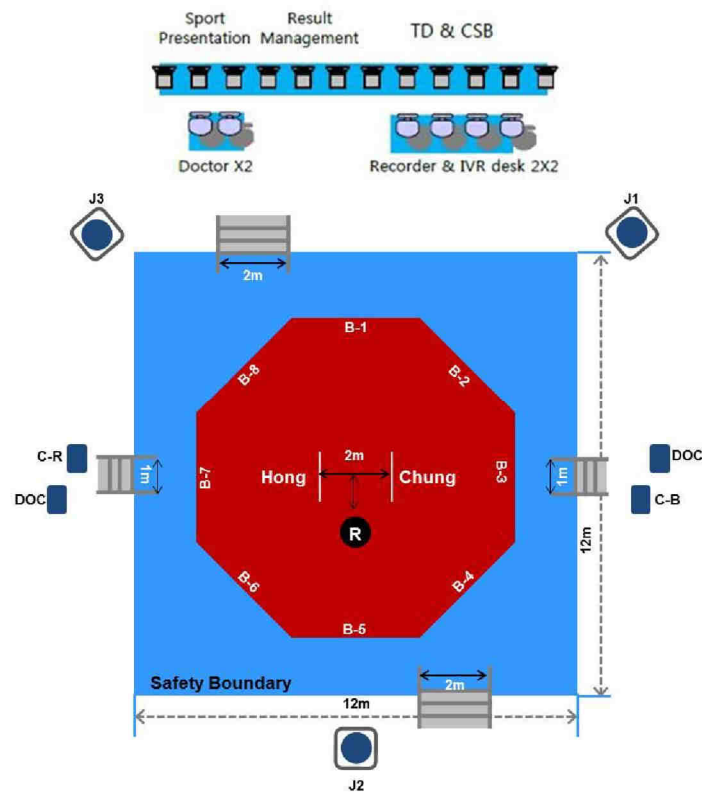
Cor: O esquema de cores da superfície do piso deve evitar dar uma reflexão áspera, ou cansar a vista do competidor ou do espectador. O esquema de cores também deve ser adequadamente adaptado ao equipamento do competidor, uniforme e à superfície da Área do Combate.

(Explicação # 3)

Mesa de Inspeção: Na seção de Inspeção, o inspetor verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WTF e se encaixam corretamente. Caso sejam considerados inapropriados, o competidor é solicitado a trocar o equipamento de proteção.



## FORMA OCTAGONAL



## ARTIGO 4 – COMPETIDORES

### 1 . Qualificação do Competidor

- 1.1 Titular da nacionalidade da equipe participante
- 1.2 Ser recomendado pelo MNA
- 1.3 Titular do certificado de Dan / Poom emitido pelo Kukkiwon ou WTF
- 1.4 Titular da WTF Global Athlete License (GAL)
- 1.5 Competidores com idade mínima de 17 anos para categoria Senior no ano em que for realizado o torneio pertinente (15-17 anos para Campeonatos Júnior de Taekwondo e 12-14 anos para Campeonato de Cadetes). Idades para os Jogos Olímpicos da Juventude podem ser diferentes dependendo da decisão do COI - Comitê Olímpico Internacional.

(Interpretação)

O limite de idade é baseado no ano, não na data. Por exemplo, se o Campeonato Junior de Taekwondo for realizado em 11 de junho de 2013, os participantes nascidos entre 1 de janeiro de 1996 e 31 de dezembro de 1998 são elegíveis para participar.

(Interpretação)

Os artigos 4.1.1 e 4.1.2 não serão aplicados a torneios abertos.

### 2 . Uniforme do competidor e equipamento de competição

- 2.1 Nas competições listadas no Calendário de Eventos da WTF, o uniforme do competidor e todo o equipamento de competição, mas não limitado a pisos, PSS, IVR e equipamento de proteção, devem ser aqueles aprovados pela WTF.

2.2 Um competidor deve usar uniforme, protetor de tronco, protetor de cabeça, protetor de genital, protetor de antebraço, caneleiras, protetor de mão, meia sensora (no caso de usar PSS) e protetor bucal aprovados pela WTF antes de entrar na Área de Competição. O Protetor de cabeça deve estar firmemente colocado sob o braço esquerdo quando entrar na área de competição. O protetor de cabeça deve ser colocado na cabeça seguindo as instruções do árbitro antes do início do combate.

2.3 Os protetores de genital, antebraço e canela devem ser usados sob o uniforme de Taekwondo. O competidor deve trazer estes equipamentos de proteção aprovados pela WTF, bem como protetor de mão e o protetor bucal, para seu uso pessoal. O uso de qualquer item na cabeça que não seja o protetor de cabeça não será permitido. O protetor de cabeça para atletas cadetes pode ser equipado com escudo facial. Qualquer item religioso deve ser usado debaixo do protetor de cabeça e dentro do uniforme de competição (Dobok) e não deve causar dano ou obstruir o competidor adversário.

2.4 As especificações dos uniformes de competição de taekwondo (Dobok), equipamento de proteção e todos os outros equipamentos devem ser apresentadas separadamente.

2.5 Responsabilidades do comitê organizador para equipamentos de competição

2.5.1 O Comitê Organizador dos Campeonatos promovidos pela WTF será responsável pela preparação dos seguintes equipamentos reconhecidos pela WTF para uso nos Campeonatos, arcando com as despesas de todos os materiais, equipamentos e respectivos técnicos para instalação e operação.

- PSS da cabeça e ao PSS do tronco-Equipamentos e itens – a escolha da empresa PSS será decidida pela WTF (Para Campeonatos Mundiais de Cadete, deve ser usado protetor de cabeça convencional com protetor facial)

- Pisos

- Equipamentos de proteção de reserva (meias sensoras, protetores de mão, protetores de canela, protetores de antebraço, protetores de genital e uniformes).

- Sistema de Vídeo Replay (IVR) e seus respectivos equipamentos, incluindo, mas não limitando às câmeras (mínimo 3 câmeras por quadra e mínimo 4 câmeras, incluindo uma câmera aérea para as semifinais e final); Quando a transmissão está disponível, o retorno da transmissão deve ser disponibilizado na mesa de Vídeo Replay para fins de revisão.

- Tela jumbo (para exibição do progresso nas chaves da competição, perfil de atleta, etc) dentro da Área de Competição.

- Painéis para os espectadores (para exibição do vídeo replay, no mínimo 12).

- Painéis de placar na quadra (para exibição de pontuação, mínimo 4 por quadra).

- Sistema de exibição em tempo real (RTDS) na área de chamada do atleta e área de aquecimento.

- Sistema de Chamada de Árbitro em Tempo Real (RTRCS) no salão de arbitragem ou na área de espera.



- Tela de TV para mostrar as lutas ao vivo na sala dos árbitros.
- Outros equipamentos de competição não prescritos neste artigo, se houver, devem ser descritos no Manual de Operações da WTF.

2.5.2 O Comitê Organizador dos Campeonatos promovidos pela WTF será responsável por preparar os equipamentos e materiais a seguir, etc., no local de treinamento, arcando com as despesas.

- Itens do PSS do tronco e do PSS da cabeça e equipamentos do piso.
- Material de primeiros socorros.
- Gelo nas bolsas/caixas.
- Refrigeradores.

2.5.3 É da responsabilidade do Comitê Organizador obter a aprovação da WTF sobre o número de equipamentos a serem preparados.

### 3 . Teste Anti-doping

3.1 Nos eventos de Taekwondo promovidos ou reconhecidos pela WTF, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na Lista de Proibições da WADA é proibida. O Código Anti-Doping da WADA será aplicado às competições de Taekwondo dos Jogos Olímpicos e outros Jogos multi-esportivos. As Regras Anti-Doping da WTF serão aplicadas aos campeonatos promovidos e / ou reconhecidos pela WTF.

3.2 A WTF pode realizar quaisquer testes de doping considerados necessários para verificar se um competidor cometeu uma violação desta regra e qualquer vencedor que se recusar a submeter-se a este teste ou que comprovar ter cometido tal violação será removido da classificação final e sua conquista será transferida para o competidor subsequente na classificação da competição.

3.3 O Comitê Organizador será responsável por fazer todos os preparativos necessários para a realização de testes de doping.

3.4 Os detalhes das Regras Anti-Doping da WTF serão promulgados como parte dos estatutos.

(Explicação # 1)

Titular da nacionalidade da equipe participante:

Quando um competidor é um representante de uma equipa nacional, a sua nacionalidade é decidida por cidadania do país que representa antes da apresentação do pedido de participação. A verificação da cidadania é feita através da inspeção do passaporte.

Um competidor que seja nacional de dois ou mais países ao mesmo tempo pode representar qualquer um deles, conforme sua escolha. No entanto, em caso de mudança de nacionalidade, ele / ela é permitido representar outro país apenas se trinta e seis (36) meses se passaram desde que o competidor representou um país em tais eventos:

- 1) Jogos Olímpicos.
- 2) Torneio classificatório para os Jogos Olímpicos.
- 3) 4 anos de ciclo continental em jogos multi-esportivos.
- 4) 2 anos de ciclo continental em campeonatos.
- 5) Campeonatos Mundiais promovidos pela WTF.

Este período pode ser reduzido ou mesmo cancelado, com o acordo dos CON (Comitês Olímpicos Nacionais) e da WTF. A WTF pode tomar medidas disciplinares a qualquer momento contra o atleta e seu / sua MNA que viole este artigo, incluindo, mas não se limitando a privação das realizações. No caso de um atleta de 16 anos ou menos, este artigo não será aplicado a menos que haja um apelo de qualquer um dos dois países. Em caso de litígio, a WTF procede à avaliação e toma uma decisão final. Após a decisão, nenhum outro recurso será aceitável.

(Explicação # 2)

Uma recomendação para as MNA da WTF: Cada MNA é responsável pelo controle da não gravidez e do sexo e deve assegurar que todos os membros da equipe tenham sido submetidos a exames médicos que mostram que eles estão com saúde adequada e aptidão para participar. Também cada MNA assume responsabilidades completas para acidente e seguro de saúde, bem como as responsabilidades civis para seus competidores e oficiais durante os campeonatos promovidos pela WTF.

(Explicação # 3)

Protetor bucal:

A cor do protetor bucal é limitada a branco ou transparente. No entanto, a obrigação de usar o protetor bucal pode ser isentada mediante a apresentação de diagnóstico de um médico afirmando que o uso do mesmo pode causar danos ao competidor.

(Explicação # 4)

Protetor de Cabeça: A cor do protetor de cabeça diferente de azul ou vermelho não será permitida para competir.

(Explicação # 5)

Sistema de Vídeo Replay: É responsabilidade do Comitê Organizador assegurar que o retorno de transmissão seja fornecido para a Revisão de Vídeo Replay para os jogos solicitados pelo WTF.

(Explicação # 6)

Bandagem: A bandagem dos pés e mãos será rigorosamente verificada durante o processo de inspeção do atleta. O inspetor pode solicitar a aprovação do médico da Comissão da WTF para bandagem excessiva.

## ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(Explicação 1)

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

(Explicação 2)

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

## **ARTIGO 6 – CLASSIFICAÇÃO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO**

1 . As competições são classificadas como segue.

1.1 A competição individual deve ser normalmente entre competidores da mesma categoria de peso. Quando necessário, a categoria de peso adjacente pode ser combinada para criar uma única classificação. Nenhum competidor tem permissão para participar em mais de uma (1) categoria de peso em um evento.

1.2 Competição por Equipe: As divisões de peso e de método da competição em equipe devem ser estipuladas nos Procedimentos Permanentes para os Campeonatos Mundiais de Equipe da WTF.

2 Os sistemas de competição são divididos da seguinte forma.

2.1 Sistema de eliminação simples.

2.2 Sistema Round Robin.

3. A Competição de Taekwondo dos Jogos Olímpicos e os jogos do ciclo continental multi esportes (4 anos) podem usar sistema de eliminação simples ou a combinação de sistema de eliminação simples com repescagem.

4. Todas as competições de nível internacional reconhecidas pela WTF serão formadas com a participação de pelo menos quatro (4) países no torneio com pelo menos quatro (4) competidores disputados em cada categoria de peso, qualquer torneio com menos de quatro (4) países ou categoria de peso com menos de 4 competidores não podem ser reconhecidos nos resultados oficiais.

5. O Grand Prix Mundial será organizado com base nos mais recentes Procedimentos Permanentes da WTF World Taekwondo Grand Prix Series.

(Interpretação)

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

\* Sistema de Pontuação

O ranking da equipe será decidido pelo total de pontos com base nas diretrizes a seguir:

- Um (1) ponto para cada competidor que entrar na competição após passar pela pesagem oficial.
- Um (1) ponto por cada vitória (inclusive vitória por WO) - Adicional sete (7) pontos por uma medalha de ouro.
- Adicional três (3) pontos por uma medalha de prata. - Adicional um (1) ponto por uma medalha de bronze.

No caso de mais de duas equipes empatarem, a colocação será decidida por: 1) número de medalhas 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.

## **ARTIGO 7 – DURAÇÃO DO COMBATE**

1. A duração do combate é de três (3) rounds de dois minutos com um minuto de descanso entre os rounds. No caso de empate, após o término do 3º(terceiro) round, um 4º(quarto) round de um minuto será realizado como Golden Point round, após um minuto do término do 3º(terceiro) round.

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

## **ARTIGO 8 – SORTEIO DAS CHAVES**

1. A data do sorteio será anunciada no programa dos campeonatos. No final da data de registro designada, o Comitê Organizador deve anunciar a lista de participantes registrados em cada categoria de peso no site oficial do Comitê Organizador / WTF, se for o caso. As equipes participantes são responsáveis pela confirmação das inscrições antes do sorteio.

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

3. Certo número de competidores será classificado com base no Ranking WTF. O número de competidores classificados deve ser estabelecido nos Procedimentos Permanentes dos campeonatos ou no Programa dos campeonatos. Em todos os eventos reconhecidos pela WTF, um mínimo de 25% dos participantes será classificado.

## **ARTIGO 9 – PESAGEM**

1 . A pesagem dos competidores do dia da competição será concluída no dia anterior da competição pertinente.

2 . Durante a pesagem, o competidor masculino deve usar cuecas e a competidora feminina deve usar calcinha e um sutiã. No entanto, a pesagem pode ser realizada sem roupas, se o(a) competidor(a) quiser fazê-lo.

3 . A pesagem será feita uma vez, no entanto, mais uma pesagem será concedida dentro do prazo para qualquer competidor que não se qualifique na primeira vez.

4 . Para não ser desqualificado durante a pesagem oficial, devem ser fornecidas balanças idênticas às oficiais no lugar de acomodação dos competidores ou no local da competição para pré-pesagem.

(Explicação # 1)

- Os competidores no dia da competição:

São definidos como competidores, os listados para competir no dia agendado pelo Comitê Organizador ou pela WTF.

- O dia anterior da competição pertinente:

O horário da pesagem será decidido pelo Comitê Organizador e os participantes devem ser informados no começo do congresso técnico. A duração da pesagem deve ser de 2 horas no máximo.

(Explicação 2)

Um local diferente para as pesagens deve ser providenciado para os competidores masculinos e femininos. O gênero dos oficiais da pesagem deve ser o mesmo dos competidores. (Explicação 3)

Desclassificação durante as pesagens:

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

Se um competidor fraudar o processo da pesagem, o mesmo será desclassificado por decisão do delegado técnico em consulta ao oficial de pesagem.

(Explicação 4)

Balança igual à oficial:

A balança de pesagem livre deve ser do mesmo modelo e igualmente calibrada como as balanças oficiais, e estes dados devem ser verificados antes da competição pelo comitê organizador.

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

1 . Chamada dos competidores: O nome dos competidores será anunciado na mesa de chamada de atletas três (3) vezes a partir de trinta (30) minutos antes do início programado do combate. Se um competidor não se apresentar à Mesa após a terceira chamada, o competidor será desqualificado, e esta desqualificação será anunciada.

2 . Inspeção do corpo, do uniforme e equipamentos: Após a chamada, os competidores devem ser submetidos à inspeção do corpo, uniforme e equipamentos na mesa de inspeção pelos inspetores designados pela WTF, e o competidor não poderá mostrar qualquer sinal de aversão e também não poderá usar quaisquer materiais que possam causar danos ao outro competidor.

3 . Entrando na Área de Competição: Após a inspeção, o competidor deve ir para a área do Técnico com um técnico e um médico da equipe ou um fisioterapeuta (se houver).

4 . Procedimento antes do início e após o término do combate.

4.1. Antes do início do combate, o árbitro central chamará "Chung, Hong". Ambos os competidores entrarão na área de combate com seus protetores de cabeça firmemente seguros sob seus braços esquerdos. Se qualquer um dos competidores não estiver presente ou presente sem estar totalmente vestido, incluindo todos os equipamentos de proteção, uniforme, etc, na Zona de Técnico no momento em que o árbitro chama "Chung, Hong", ele / ela será considerado como desistente do combate e o árbitro declarará o oponente como o vencedor.

4.2. Os competidores devem ficar frente um ao outro e fazer um cumprimento em pé ao comando do árbitro de "Cha-ryeot (atenção)" e "Kyeong-rye (arco)". Um cumprimento em pé deve ser feita a partir da postura natural de pé de "Cha-ryeot" dobrando a cintura em um ângulo de mais de 30 graus com a cabeça inclinada em um ângulo de mais de 45 graus. Após o cumprimento, os competidores devem colocar em seus protetores de cabeça.

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

4.4. O combate deve iniciar em cada round com a declaração de "SHIJAK" do árbitro central.

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

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

4.7. Após o final do último round, o árbitro deve declarar o vencedor erguendo sua mão para o lado do vencedor.

4.8. Os competidores se retiram.

5. Procedimento de combate em competição por equipes.

5.1. Ambas as equipes devem ficar em pé uma de frente para a outra em linha na ordem marcada. Ambas devem ficar na primeira linha de limite a partir das marcas dos competidores.

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

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

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

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

(Explicação 1)

Médico e Fisioterapeuta da Equipe

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

(Orientação ao árbitro)

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

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

1 . Técnicas permitidas.

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

1.2. Técnica de pé: aplicar golpes usando qualquer parte do pé abaixo do osso do tornozelo.

2. Áreas permitidas.

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

2.2. Cabeça: toda a área acima da clavícula. Somente técnicas de pé são permitidas. **ARTIGO 12 – PONTOS VÁLIDOS**

1. Áreas legais para pontuação:

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

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

2. Critérios para pontos válidos:

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

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

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

2.4. O Comitê Técnico da WTF determinará o nível exigido de impacto e a sensibilidade do PSS, usando diferentes escalas em consideração a categoria de peso,



sexo e grupos de idade. Em determinadas circunstâncias, se considerado necessário, o Delegado Técnico pode recalibrar o nível do impacto deste.

3. Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:

- 3.1. Um (1) ponto para soco válido no protetor de tórax.
- 3.2. Dois (2) pontos para chute válido no protetor de tórax.
- 3.3. Três (3) pontos para chute com giro válido no protetor de tórax.
- 3.4. Três (3) pontos para chute válido na cabeça.
- 3.5. Quatro (4) pontos para chute com giro válido na cabeça.
- 3.6. Um (1) ponto atribuído para todo GAM-JEON dado ao competidor oponente.

4. O placar do combate deve ser a soma dos pontos dos três rounds.

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

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

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

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

1. Marcação de ponto (s) válido será determinada utilizando principalmente o sistema de pontuação eletrônico instalado no PSS. Pontos atribuídos para as técnicas de soco e pontos adicionais concedidos por chutes com giro devem ser marcados pelos juízes que usam dispositivos de pontuação manuais. Se PSS (Protector & Scoring System) não é usado, toda marcação de ponto será determinada pelos juízes que usam dispositivos de pontuação manuais.
2. Se o PSS para a cabeça não é usado junto com PSS para o tronco, a marcação de pontos para técnicas de chute na cabeça é feita pelos juízes, utilizando os dispositivos de pontuação manuais.
3. O ponto adicional dado por um chute com giro será invalidado se o chute girando não foi marcado como ponto(s) válido(s) pelo PSS.
4. Com 3 juízes, serão necessários dois ou mais juízes para confirmar a pontuação válida.
5. Com 2 juízes, serão necessários dois juízes para confirmar a pontuação válida.
6. Se um árbitro percebe que um competidor foi atordoado ou derrubado por um chute na cabeça, e assim começa a contagem, mas o ataque não foi marcado pelo PSS da cabeça, o árbitro poderá solicitar o Vídeo Replay para tomar a decisão de atribuição ou não de pontos após a contagem.

## ARTIGO 14 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

1. Penalidades devem ser declaradas pelo árbitro.
2. Ações proibidas descritas neste artigo devem ser penalizadas com um “Gam-jeom (penalidade de dedução)” pelo árbitro.
3. Um “Gam-jeon” deve ser contado como um (1) ponto adicional para o oponente.
4. Ações proibidas.

4.1 As ações seguintes devem ser classificadas como proibidas, e deve-se declarar “Gam-jeon”.

4.1.1 Ultrapassar a linha limite.

4.1.2 Queda.

4.1.3 Evitar ou atrasar a luta.

4.1.4 Segurar ou empurrar o oponente.

4.1.5 Levantar a perna para bloquear, e/ou chutar a perna do oponente para impedir seu chute, ou levantar a perna ou chutar no ar por mais de 3 segundos para impedir movimentos do ataque do adversário, ou chutar com intuito de acertar abaixo da cintura.

4.1.6 Chutar abaixo da cintura.

4.1.7 Atacar o oponente depois de “Kal-yeo”.

4.1.8 Bater na cabeça do oponente com a mão.

4.1.9 Cabecear ou atacar oponente com o joelho.

4.1.10 Atacar o oponente caído.

4.1.11 Má conduta do competidor ou do técnico, que se seguem:

- a) Não cumprimento do comando ou decisão do árbitro.
- b) Protesto inapropriado às decisões dos oficiais.
- c) Tentativas inadequadas de perturbar ou influenciar o resultado do combate.
- d) Provocar ou insultar o competidor ou treinador adversário.
- e) Médico sem credencial ou outros oficiais da equipe sentados na posição de médicos.
- f) Qualquer outra má conduta ou conduta anti-desportiva de um competidor ou técnico.

4.2 Quando um técnico ou competidor comete má conduta excessiva e não segue o comando do árbitro, o árbitro pode declarar um pedido de sanção levantando o cartão amarelo. Neste caso, o Comitê de Supervisão da Competição deve investigar o comportamento do técnico e determinar se uma sanção é adequada.

5. Se um competidor se recusar intencional e repetidamente a cumprir as Regras de Competição ou as ordens do árbitro, o árbitro pode terminar o combate e declarar o competidor adversário o vencedor.
6. Se o árbitro da mesa de inspeção ou os oficiais da Área de Competição determina, em consulta ao técnico de PSS, se necessário, que um competidor ou técnico tentou manipular a sensibilidade do sensor de PSS e / ou alterar de forma inadequada o PSS de modo a afetar seu desempenho, o competidor será desqualificado.
7. Quando um competidor recebe dez (10) "Gam-jeom", o árbitro declarará o competidor perdedor pela declaração de punição dada pelo árbitro (PUN).
8. No Artigo 14.7, "Gam-jeom" será contado na pontuação total dos três rounds.

(Interpretação)

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

- 1- Garantir a segurança dos competidores.
- 2- Assegurar um combate leal.
- 3- Incentivar técnicas apropriadas.

(Explicação # 1)

"Gam-jeom"

1. Cruzando a Linha de Limite:

Um "Gam-jeom" deve ser declarado quando ambos os pés de um competidor atravessam a Linha de Limite. Nenhum "Gam-jeom" será declarado se um competidor atravessa a Linha de Limite como resultado de um ato proibido pelo competidor adversário.

2. Queda:

"Gam-jeom" deve ser declarado para queda. No entanto, se um competidor cair devido aos atos proibidos do adversário o "Gam-jeom" não deve ser dado ao competidor caído, enquanto uma penalidade deve ser dada ao adversário. Se ambos os competidores caírem em consequência de colisão acidental, nenhuma penalidade será dada.

3. Evitar ou atrasar o combate:

a) Este ato envolve estancamento sem intenção de atacar. Um competidor que exiba continuamente uma atitude inerte deve receber um "Gam-jeom". Se ambos os competidores permanecem inativos após cinco (5) segundos, o árbitro central irá sinalizar o comando "Fight". Um "Gam-jeom" será declarado: Em ambos os competidores se não houver atividade deles 10 segundos após o comando dado; Ou no competidor que se moveu para trás a partir da posição original 10 segundos após o comando dado.

b) Virar as costas para evitar o ataque do adversário deve ser punido, pois expressa a falta de um espírito de fair play e pode causar lesões graves. A mesma penalidade também deve ser dada para fugir do ataque do oponente, dobrando-se abaixo do nível da cintura ou agachando.

c) Retroceder da postura técnica de combate apenas para evitar o ataque do oponente e para correr o relógio, "Gam-jeom" deve ser dada ao competidor passivo.

d) Fingir lesão significa exagerar lesão ou indicar dor em uma parte do corpo não sujeita a um golpe com a finalidade de demonstrar as ações do oponente como uma violação, e também exagerar na dor com o propósito de decorrer o tempo de jogo. Neste caso, o árbitro deve dar um "Gam-jeom".

e) "Gam-jeom" também deve ser dado ao competidor que pede ao árbitro para parar o combate, a fim de ajustar a posição / encaixe do equipamento de proteção.

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

Isso inclui agarrar qualquer parte do corpo do adversário, uniforme ou equipamento de proteção com as mãos. Inclui também o ato de agarrar o pé ou a perna ou prender a perna com antebraço.

Para empurrar, os seguintes atos serão penalizados:

- a) Empurrar o adversário para fora da linha de limite.
- b) Empurrar o adversário de uma forma que impeça o movimento do chute ou qualquer execução normal do movimento de ataque.

5. Levantar a perna para bloquear ou chutar a perna do adversário para impedir o seu ataque, ou levantar uma perna ou chutar no ar por mais de 3 segundos para impedir movimentos de ataque do adversário, ou chutar com intuito de acertar abaixo da cintura.

Levantar a perna ou cortar o movimento de chute não deve ser penalizado apenas quando é seguido pela execução da técnica de chute em movimento combinado.

#### 6. Atacar abaixo da cintura:

Esta ação aplica-se a um ataque em qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque abaixo da cintura é causado pelo receptor no curso de uma troca de técnicas, nenhuma penalidade será dada. Este artigo também se aplica a chutes fortes ou "escoradas" (apoios) em qualquer parte da coxa, joelho ou canela com a finalidade de interferir na técnica do adversário.

#### 7. Atacar o oponente depois de "Kal-yeo":

- a) Atacar após Kal-yeo requer que o ataque resulte em contato real com o corpo do adversário.
- b) Se o movimento de ataque tiver sido iniciado antes do Kal-yeo, o ataque não será penalizado.
- c) Na análise do Vídeo Replay, o tempo de Kal-yeo deve ser definido como o momento em que o gesto do Kal-yeo do árbitro foi concluído (com braço totalmente estendido); E o início do ataque deve ser definido como o momento em que o pé atacante está completamente fora do chão.
- d) Se um ataque após Kal-yeo não tocou no adversário, mas pareceu deliberado e malicioso, o árbitro pode penalizar o comportamento com um "Gam-jeom".

#### 8. Bater a cabeça do oponente com a mão:

Este artigo inclui bater na cabeça do adversário com a mão (punho), pulso, braço ou cotovelo. No entanto, as ações inevitáveis devido ao descuido do adversário, como abaixar excessivamente a cabeça ou virar descuidadamente o corpo não pode ser punido por este artigo.

#### 9. Cabeçada ou atacar com o joelho:

Este artigo refere-se a uma cabeçada intencional ou atacar com o joelho quando próximo ao adversário.

No entanto, o contato com o joelho que acontece nas seguintes situações não pode ser punido por este artigo.

- Quando o oponente entra abruptamente no momento em que um chute está sendo executado.
- Inadvertidamente, ou como resultado de uma discrepância de distância no ataque.

## 10. Atacar o adversário caído:

Esta ação é extremamente perigosa devido à alta probabilidade de lesão ao adversário. O perigo advém do seguinte:

- O adversário caído está em um estado indefeso.
- O impacto de qualquer técnica que atinge um competidor caído será maior devido à posição do competidor. Esses tipos de ações agressivas em direção a um adversário caído não estão de acordo com o espírito do Taekwondo e, como tal, não são adequados para a competição Taekwondo. A este respeito, devem ser dadas penalidades para atacar intencionalmente o adversário caído, independentemente do grau de impacto.

Quando a falta é cometida por um competidor ou técnico durante um período de descanso, o árbitro pode declarar imediatamente o "Gam-jeom" e o "Gam-jeom" será registrado nos resultados da próxima rodada.

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

1 . No caso de o vencedor não poder ser decidido após 3 rounds, um 4<sup>a</sup> round (round de Ponto de Ouro) será realizado. O round durará um minuto.

2 . No caso de um combate avançar para uma round de Ponto de Ouro, todas as pontuações concedidas durante os três (3) primeiros rounds serão anulados.

3 . O primeiro competidor a marcar um ponto ou cujo adversário receba dois "Gam-jeoms" no round de ponto de ouro, será declarado o vencedor.

4 . No caso de nenhum dos competidores ter marcado um ponto após a conclusão do round de ponto de ouro, o vencedor será decidido por superioridade com base nos seguintes critérios:

4.1 O competidor que atingiu um número maior de ataques registrados pelo PSS durante a round de ponto de ouro.

4.2 Se o número de ataques registrado pelo PSS estiver empatado, o competidor que ganhou mais rounds nos três primeiras rounds.

4.3 Se o número de rounds ganhos estiver empatado, o competidor que recebeu menor número de "Gam-jeoms" durante os quatro rounds.

4.4 Se os três critérios acima forem iguais, o árbitro e os juízes determinarão a superioridade com base no conteúdo do round de ponto de ouro. Se a decisão de superioridade estiver empatada entre o árbitro e os juízes, o árbitro decidirá o vencedor.

(Explicação 1)

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

(Explicação 2)

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

(Orientação para o árbitro)

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

- 1) Antes do combate todos os oficiais de arbitragem levarão o cartão de superioridade com eles.
- 2) Em caso de decisão de superioridade, o árbitro deverá declarar "WOO-SE-GIROK" (decisão de superioridade)
- 3) Após a declaração do árbitro, os juízes devem registrar o vencedor dentro de 10 segundos com a cabeça baixa, assinar o cartão e depois dá-lo ao árbitro.
- 4) O árbitro recebe os cartões de superioridade e anota o resultado final. Declara então o vencedor.
- 5) Após a declaração do vencedor, o árbitro deverá entregar os cartões ao registrador e o registrador deverá apresentar os cartões para o Delegado Técnico da WTF.

## **ARTIGO 16 – DECISÕES**

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

(Explicação 1)

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

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

- 1- Se um competidor foi derrubado por técnica legítima de um adversário e não pode retomar o combate até a contagem de "Yeo-dul"; ou se o árbitro determina o competidor não é capaz de retomar o combate, independentemente do progresso da contagem;
- 2- Se um competidor não pode continuar o combate após um minuto de tratamento médico;
- 3- Se um competidor desconsidera comando do árbitro para continuar o combate três vezes;

- 4- Se o árbitro reconhece a necessidade de parar o combate para proteger a integridade de um competidor;
- 5- Quando o médico do evento determina que o combate deva ser interrompido devido à lesão de um competidor.

(Explicação # 2)

Vencer por diferença de pontos: Em caso de diferença de vinte (20) pontos entre dois atletas no momento da conclusão do 2ª round e / ou a qualquer momento durante o 3ª round, o árbitro interrompe o combate e declarará o vencedor por diferença de pontos. A vitória por diferença de pontos não deve ser aplicada em semifinais e finais na divisão senior pelo programa do torneio.

(Explicação 3)

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

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

(Explicação 4)

Ganhar por desqualificação: Este resultado deve ser atribuído quando o competidor falha na pesagem ou quando um competidor perde a sua posição de competidor antes do início da competição.

As ações subsequentes devem ser diferentes de acordo com o motivo da desqualificação.

1. No caso do atleta não ter passado ou não ter comparecido a pesagem após o sorteio: O resultado deve ser colocado na chave e as informações devem ser fornecidas aos técnicos e a todas as pessoas relevantes. Não serão atribuídos árbitros para este combate. O oponente do atleta que não passou ou compareceu a pesagem não precisa comparecer a quadra para competir.

2. No caso de um atleta ter passado na pesagem, mas não compareceu a zona do técnico: O árbitro atribuído e o adversário devem estar esperando em sua posição até que o árbitro declare o adversário vencedor do combate. O procedimento detalhado está estipulado no 4.1 do Artigo 10.

(Explicação 5)

Vitória por declaração de punição dada pelo árbitro:

O árbitro declara PUN nas seguintes situações:

1. Se um competidor acumular dez (10) " Gam-jeom" ;
2. Se for determinado que um competidor manipulou o sensor (s) ou sistema de pontuação do PSS;
3. Se um competidor ou técnico se recusa a seguir os comandos do árbitro ou cumprir as regras de competição, ou comete outro comportamento ilícito grave, incluindo protesto indevido.

## **ARTIGO 17 – KNOCK DOWN**

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

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

(Explicação 1)

Uma queda define-se como a situação na qual o competidor é derrubado, atordoado ou não consegue responder adequadamente aos requisitos do combate devido a um golpe recebido. Mesmo não se verificando nenhuma destas situações, o árbitro pode interpretar como uma queda, a situação onde, como resultado de um contato, poderia ser perigoso continuar o combate ou quando há dúvidas quanto à segurança de um dos competidores.

## **ARTIGO 18 – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN**

1. Quando um competidor é nocauteado como resultado do ataque legítimo do adversário, o árbitro deve tomar as seguintes medidas:

- 1.1 O árbitro manterá o atacante longe do competidor derrubado por declaração de "Kal-yeo (pausar)".
- 1.2 O árbitro deve primeiro verificar as condições do competidor derrubado e contar em voz alta de "Ha-nah (um)" até "Yeol (dez)" em intervalos de um segundo para o competidor derrubado, fazendo sinais de mão indicando a passagem do tempo.
- 1.3 Caso o competidor derrubado se levante durante a contagem do árbitro e deseje continuar a luta, o árbitro continuará a contagem até "Yeo-dul (oito)" para a recuperação do competidor. O árbitro deve então determinar se o competidor está recuperado e, se assim for, continuar o combate com a declaração de "Kye-sok (continuar)".
- 1.4 Quando um competidor que foi derrubado não puder demonstrar a vontade de retomar a competição até a contagem de "Yeo-dul (oito)", o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor do combate pelo RSC (Paralisação Solicitada pelo Árbitro).
- 1.5 A contagem deve continuar mesmo após o final do round ou a expiração do tempo de combate.
- 1.6 No caso de ambos os competidores serem derrubados, o árbitro continuará contando enquanto um dos competidores não tiver recuperado suficientemente.
- 1.7 No caso de ambos os competidores serem derrubados e os dois competidores não se recuperarem pela contagem de "Yeol", o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da ocorrência do Knock Down.



1.8 Quando o árbitro julgar que um competidor não pode continuar, o árbitro pode decidir o vencedor sem contagem ou durante a mesma.

2. Procedimentos a serem seguidos após o combate: Qualquer competidor que não possa continuar o combate como resultado de uma lesão grave, independentemente de em que parte do corpo foi, não pode voltar a competir antes de 30 (trinta) dias sem a aprovação do Médico chefe da WTF, após a apresentação de uma declaração do médico designado pela federação nacional pertinente.

(Explicação # 1)

Manter o atacante longe:

Nessa situação, o oponente que está em pé deve retornar à sua marca de competidor, no entanto, se o competidor derrubado estiver sobre ou perto da marca do competidor adversário, o adversário deve esperar na linha de limite na frente da cadeira do seu técnico.

(Orientação para os árbitros)

O árbitro deve estar constantemente preparado para a ocorrência súbita de um knock-down ou situação em que o competidor está atordoado, que geralmente é caracterizada por um golpe potente acompanhado de impacto.

(Explicação 2)

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

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

(Explicação 3)

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

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

(Explicação 4)

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

(Explicação 5)

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

(Orientação ao árbitro)

- a) Árbitro não deve deixar passar tempo adicional para confirmar a recuperação do competidor depois de contar até oito (YEO-DUL) como resultado de não ter observado a situação do competidor durante a realização da contagem.
- b) Quando um competidor se recupera claramente antes da contagem de oito (YEO-DUL) e exprime o desejo de continuar e o árbitro pode ver claramente a situação do competidor e mesmo assim, o reinício é impedido pela necessidade de tratamento médico, o árbitro deve primeiro reiniciar o combate com a declaração de "KEY-SOK", em seguida imediatamente das declarações de "KALYEO" e "KYE-SHI" e então aplicar os procedimentos apresentados no Artigo 19.

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

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

- 1.1. O árbitro deverá suspender o combate com a declaração de "KAL-YEO" e ordenar que a contagem do combate seja suspensa anunciando "KYE-SHI" (suspensão).
- 1.2. O árbitro deve permitir ao competidor um minuto para receber os primeiros socorros pelo médico do evento; o árbitro pode permitir que o médico da equipe faça o atendimento de primeiros socorros, se o médico do evento não está disponível ou se for considerado necessário.
- 1.3. Se um competidor lesionado não pode retornar ao combate após um minuto, o árbitro deverá declarar o outro competidor vencedor.
- 1.4. No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o competidor que causou o machucado por um ato proibido a ser penalizado com a falta "GAMJEOM" será declarado perdedor.
- 1.5. No caso de ambos os competidores estarem nocauteados e sem condições de continuar o combate, depois de um minuto, o vencedor deve ser decidido pela contagem dos pontos feitos antes da ocorrência dos machucados.
- 1.6. Se o árbitro determina que a dor de um competidor é causada apenas por uma contusão, o árbitro deve declarar "Kal-yeo" e dar um comando para reiniciar o combate com a chamada, "stand-up". Se o competidor se recusa a continuar o combate após o árbitro dar o comando "stand up" três vezes, o árbitro deverá declarar o combate "Paralisação Solicitada pelo Árbitro".
- 1.7. Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como osso quebrado (s), luxação, entorse de tornozelo (s), e / ou sangramento, o árbitro deve permitir que o competidor receba tratamento de primeiros socorros por um minuto depois de "Kye-shi ". O árbitro pode permitir que o competidor receba o tratamento de primeiros socorros, mesmo depois de dar o comando "stand-up", se o competidor está ferido em uma das categorias acima.
- 1.8. Parar a luta devido a lesão: Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como um osso quebrado (s), luxação, entorse do tornozelo (s), e / ou sangramento, o árbitro deve consultar o médico do evento ou médico indicado por ele. Se um competidor é re-lesionado da mesma forma, o médico do evento ou médico indicado por ele pode aconselhar o árbitro a interromper o combate e declarar o ferido o perdedor.

(Explicação 1)

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

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

- O causador da lesão deve ser declarado perdedor se a lesão for resultado de um ato proibido a ser penalizado com "GAM-JEOM".
- O competidor incapacitado será declarado perdedor se a lesão for resultado de uma ação legal ou acidente de contato inevitável.
- Se a lesão não está relacionada com o contexto da competição, o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da suspensão. Se a suspensão ocorre antes do final do primeiro round o combate será invalidado.

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

- Ordem para reiniciar o combate: Compete ao árbitro central após consulta ao médico da competição, decidir se o competidor pode ou não reiniciar o combate. O árbitro pode a qualquer momento, ordenar ao competidor que reinicie o combate dentro do minuto. O árbitro pode declarar perdedor qualquer competidor que não respeite a ordem de reiniciar o combate.
- 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.
- Após a declaração de "Kye-shi", o intervalo de tempo de 01(um) minuto deve ser rigorosamente respeitado, independentemente da disponibilidade da Comissão Médica. No entanto, quando o tratamento médico é necessário, mas o médico está ausente ou tratamento adicional é necessário, o prazo de um minuto pode ser suspenso pela decisão do árbitro.
- 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:

- Se a decisão é por resultado de um ato proibido e penalizado com "GAM-JEOM" para um competidor, este será o perdedor.
- Se a decisão não está relacionada com qualquer ato proibido penalizado com "GAMJEOM", o resultado do combate será determinado pela pontuação do combate no momento da sua suspensão. No entanto, se a suspensão ocorre antes do final do primeiro round, o combate será anulado e a organização da competição decidirá o momento apropriado para voltar a realizar o combate. O competidor que não for possível retomar a luta será considerado como tendo desistido da mesma.
- Se a decisão é o resultado de um ato proibido penalizado com "GAM-JEOM" para ambos os competidores, ambos os competidores serão declarados perdedores.

(Explicação 2)

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

1. Quando a circunstâncias incontroláveis requerem a suspensão do combate, o árbitro suspende o combate e segue as diretrizes do Delegado Técnico da competição.
2. Se a competição é suspensa depois do final do segundo round, o resultado final será determinado de acordo com a pontuação do combate no momento da suspensão.
3. Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três rounds.

## **ARTIGO 20 – OFICIAIS TÉCNICOS**

### **1. Delegado Técnico (TD)**

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

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

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

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

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

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

### 3. Júri de Revisão (RJ)

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

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

3.3. Funções: RJ deve rever um Vídeo Replay e informar o árbitro da decisão no prazo de 30 (trinta) segundos.

### 4. Oficiais de Arbitragem

4.1. Qualificações:  
Possuir certificado de Árbitro Internacional registrado pela WTF.

#### 4.2. Deveres

##### 4.2.1. Árbitro

4.2.1.1. O árbitro deve ter controle do combate.

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

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

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

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

##### 4.2.2. Juízes

4.2.2.1. Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

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

##### 4.2.3. Assistente Técnico

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

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

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

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

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

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

#### 4.4. Designação dos Juízes Oficiais

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

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

4.5. Responsabilidade pelas decisões: As decisões tomadas por árbitros e juízes serão decisivas e eles serão responsáveis por elas perante ao Comitê de Supervisão de Competição.

#### 4.6. Uniformes

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

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

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

(Interpretação)

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

(Interpretação)

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

(Orientação ao árbitro)

No caso em que cada juiz atribui pontuação diferente, respectivamente, para o ataque legal na cabeça, por exemplo, um juiz dá um ponto, outro dá três e o outro não dá qualquer ponto, e que nenhum ponto é reconhecido como um válido, ou no caso em que o registrador comete erros na pontuação de tempo, ou penalidades, qualquer um dos juízes pode indicar o erro e pedir a confirmação entre os juízes. Em seguida, o árbitro pode declarar "Shi-gan (tempo)" para parar o combate e chamar os juízes para pedir algumas declarações. Após discussão, o árbitro deverá divulgar a resolução. No caso de um treinador pedir uma revisão imediata de vídeo para o mesmo

caso que um pedido de juízes para uma reunião entre oficiais de arbitragem, o árbitro deve primeiro reunir os juízes antes de tomar o pedido do treinador. Se foi decidido para corrigir a decisão, o treinador deverá permanecer sentado sem usar quota de recurso. Se o treinador ainda está de pé com o pedido de revisão imediata de vídeo, o árbitro deve receber o pedido do técnico. Este artigo também se aplica ao caso que o árbitro comete um erro no julgamento de knock-down, e os juízes podem demonstrar uma opinião diferente da do árbitro, durante a contagem do árbitro "Seht (três)" ou "Neht (quatro)".

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

1. No caso de haver uma objeção a um julgamento dos árbitros durante o combate, o técnico de uma equipe pode fazer um pedido ao árbitro central para uma revisão imediata de vídeo. O técnico só pode solicitar revisão de vídeo para os seguintes casos;

- 1) Penalidades contra o adversário por cair ou atravessar a linha de limite ou atacar o adversário depois de "Kal-yeo" ou atacar o oponente caído.
- 2) Ponto técnico.
- 3) Qualquer penalidade contra o próprio competidor.
- 4) Qualquer mau funcionamento mecânico ou erro na gestão do tempo.

2. Quando o técnico solicita, o árbitro central aproxima-se do técnico e pergunta o motivo da solicitação. Qualquer recurso não será admissível para qualquer ponto marcado por ataques de pé ou punho no tronco ou ataque de pé no PSS de tronco e PSS de cabeça. No caso de não ser usado PSS de cabeça, o técnico pode solicitar vídeo replay para chute na cabeça. O

âmbito do pedido de vídeo replay é limitado à única ação que ocorreu dentro de cinco (5) segundos a partir do momento do pedido do técnico. Uma vez que o técnico levanta o cartão azul ou vermelho para solicitar um vídeo replay, será considerado que o técnico utilizou a sua solicitação atribuída a qualquer circunstância, a menos que a reunião dos oficiais satisfaça o técnico.

3. O Árbitro deve solicitar ao Júri de Revisão que reveja o vídeo replay. O júri de revisão, que não é da mesma nacionalidade que os competidores, deve rever o vídeo replay.

4. Após a revisão do vídeo replay, o júri de revisão deve informar o árbitro central da decisão final dentro de trinta (30) segundos após receber o pedido.

5. O técnico deve ter direito a uma (1) quota para solicitar uma revisão de vídeo replay por cada competição. No entanto, com base no tamanho e nível dos Campeonatos, o Delegado Técnico pode decidir o número quotas durante o congresso técnico. Se a solicitação tiver êxito e o pedido contestado for corrigido, o técnico conservará o direito de recurso para o combate pertinente.

6. A decisão do júri de revisão é final; Nenhum apelo adicional durante o combate ou protesto após o combate será aceito.

7. Caso haja uma decisão claramente errada dos árbitros sobre a identificação do competidor ou erros no sistema de pontuação, qualquer dos árbitros deverá solicitar a revisão e corrigir a decisão a qualquer momento durante o combate. Uma vez que os oficiais de arbitragem deixem a área de competição, não será possível para qualquer pessoa solicitar uma revisão ou alterar a decisão.

8. No caso de uma solicitação bem sucedida, o Comitê de Supervisão da Competição pode investigar o combate no final do dia da competição e tomar medidas disciplinares contra os árbitros envolvidos, se necessário.

9. Nos últimos 10 segundos do terceiro round e em qualquer momento durante a round de ponto de ouro, qualquer um dos juízes pode pedir revisão e correção de pontuação quando um técnico não tiver mais sua quota de recurso.

10. No torneio onde o sistema de reprodução de vídeo instantâneo não está disponível, o procedimento de protesto a seguir será aplicado.

10.1 Caso haja uma objeção a um julgamento de um árbitro, um delegado oficial da equipe deve apresentar um pedido de reavaliação de decisão (pedido de protesto), juntamente com a taxa de protesto não reembolsável de US \$ 200 para o Comitê de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) dentro de 10 minutos após o combate pertinente.

10.2 A deliberação da reavaliação será realizada excluindo-se os membros com a mesma nacionalidade que a do competidor em questão, e a deliberação será feita por maioria.

10.3 Os membros do Comitê de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) podem convocar os árbitros para confirmação de eventos.

10.4 A resolução do Comitê de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) será definitiva e não serão aplicados quaisquer outros meios de recurso.

10.5 Os procedimentos de deliberação são os seguintes:

10.5.1. Ao técnico ou chefe de equipe da nação que fez o protesto será permitido fazer uma breve apresentação verbal ao Comitê de Arbitragem, em apoio da sua posição. O técnico ou chefe de equipe da nação em questão deverá ser autorizado a apresentar uma refutação breve.

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

10.5.3. Se necessário a Comitê poderá ouvir a opinião do árbitro e dos juízes.

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

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

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

10.5.7. Processo subsequente após a decisão:

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

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

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

## **ARTIGO 22 – TAEKWONDO PARA DEFICIENTES AUDITIVOS**

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



1. Qualificação do atleta.

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

2. Categorias de peso.

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

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

## **ARTIGO 23 – SANÇÕES**

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

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

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

3.1 Violações potenciais sobre a conduta de um competidor;

3.1.1 Recusar o comando do árbitro para completar os procedimentos finais do combate, incluindo não participar na declaração do vencedor.

3.1.2 Jogar seus pertences (protetor de cabeça, luvas, etc.) como uma expressão de insatisfação com a decisão.

3.1.3 Não sair da área de competição após o término de um combate.

3.1.4 Não retornar a uma partida após o comando repetido do árbitro.

3.1.5 Não cumprir com a decisão ou comando do Oficial de Competição.

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

3.1.7 Qualquer comportamento anti-desportivo sério durante um combate ou agressividade contra oficiais da competição.

3.2 Violações potenciais na conduta de um Técnico, Oficial de Equipe ou outros membros de uma Associação Nacional Membro;

3.2.1 Reclamar e / ou argumentar contra a decisão de um oficial durante ou após um round.

3.2.2 Discutir com o árbitro ou outro (s) árbitro (s).

3.2.3 Comportamento ou comentário violento em relação a oficiais, adversários ou lado oposto, ou espectadores durante um combate.

3.2.4 Provocar espectadores ou espalhar falsos rumores.

3.2.5 Instruir o (s) atleta (s) a participar em má conduta, como permanecer na área de competição após um combate.

3.2.6 Comportamentos violentos como atirar ou chutar objetos pessoais ou material de competição.

3.2.7 Não seguir as instruções dos oficiais da competição para deixar a área de combate ou área de competição.

3.2.8 Quaisquer outras faltas graves em relação aos oficiais da competição.

3.2.9 Qualquer tentativa de subornar oficiais da competição.

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

4.1 Desclassificação do Atleta.

4.2 Aviso e ordem para emitir pedido oficial de desculpas.

4.3 Remoção de credencial.

4.4 Banimento da praça esportiva.

4.4.1 Banimento por um dia.

4.4.2 Banimento por toda a duração da competição.

4.5 Cancelamento do resultado.

4.5.1 Cancelamento do resultado do combate e de todos os méritos relacionados.

4.5.2 Cancelamento dos pontos do Ranking WTF.

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

4.6.1 Suspensão de 6 meses.

4.6.2 Suspensão de 1 ano.

4.6.3 Suspensão de 2 anos.

4.6.4 Suspensão de 3 anos.

4.6.5 Suspensão de 4 anos.

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

4.7.1 Competições específicas.

4.7.2 Todos os campeonatos por um determinado período de tempo (até 4 anos).

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

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

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

## **ARTIGO 24 – OUTRAS MATÉRIAS NÃO ESPECIFICADAS NO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO**

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

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

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