Official ITF Rules of Competition

For all World Championship and World Cup Events

Versión 2022v2 - ESPAÑOL

TABLA DE CONTENIDOS

SECCIÓN I – GENERAL

T 1.	PROPÓSITO*	5
T 2.	APLICACIÓN*	5
T 3.	OFICIALES*	5
T 4.	TAREAS*	8
T 5.	COMPETIDORES	13
T 6.	VESTIMENTA	14
T 7.	USO DE EQUIPO DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN	15
T 8.	ATENCIÓN MÉDICA	18
T 9.	SEGURO POR RESPONSABILIDAD DE LESIONES– COMPETIDORES	18
T 10.	SEGURO – PARA EL EVENTO	19
T 11.	TAMAÑO DEL RING	19
T 12.	REGISTRO DE RESULTADOS	19
T 13.	DELEGADOS	19
T 14.	ENTRENADORES	20
T 15.	PREMIOS	20
T 16.	TERMINOLOGÍA OFICIAL	21
T 17.	DIVISION DE LA COMPETENCIA	22
T 18.	NÚMERO DE COMPETIDORES– INDIVIDUAL Y EQUIPOS	25
T 19.	ORDEN DE COMPETENCIA	26
T 20.	SORTEO DEL ORDEN DE COMPETENCIA	27
T 21.	REGISTRO / PESAJE	27
T 22.	ANUNCIOS	27
T 23.	REEMPLAZO DE EQUIPAMIENTO O INDUMENTARIA	27
T 24.	CORTESÍA	27

SECCIÓN II - FORMAS

T 25.	GRUPOS	28
T 26.	ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL	28
T 27.	EJECUCIÓN – INDIVIDUAL	28
T 28.	ELIMINATORIAS Y DECISIONES–PRE JUNIOR, JUNIOR Y SENIOR–EQUIPOS	29
T 29.	EJECUCIÓN – EQUIPO	39
T 30.	OFICIALES PARA LA COMPETENCIA DE FORMAS	30

SECCIÓN III - LUCHA

T 31.	DIVISIONES	31
T 32.	DURACIÓN DE COMBATES Y DECISIONES	31
T 33.	ÁREA DE PUNTUACIÓN	32
T 34.	PUNTOS OTORGADOS	32
T 35.	SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE CONTACTO LIVIANO	32
T 36.	DESCUENTO DE PUNTOS/ FALTAS	32
T 37.	ADVERTENCIAS	33
T 38.	DESCALIFICACIÓN	33
T 39.	LESIONES	33
T 40.	PROCEDIMIENTO DE COMBATE – INDIVIDUAL Y EQUIPO	35
T 41.	CRONOMETRAJE	35
T 42.	OFICIALES PARA COMPETENCIA DE LUCHA	35

SECCIÓN IV – ROTURA DE PODER

T 43.	DIVISIONES	36
T 44.	PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO	36
T 45.	OFICIALES PARA ROTURA DE PODER	37

SECCIÓN V – TÉCNICAS ESPECIALES

T 46.	DIVISIONES	38
T 47.	PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO	38
T 48.	OFICIALES PARA TÉCNICAS ESPECIALES	39

SECCIÓN VI – LUCHA PRE-ESTABLECIDA

T 49.	DIVISIONES	40
T 50.	PROCEDIMIENTO	40
T 51.	OFICIALES PARA LUCHA PRE-ESTABLECIDA	41

SECCIÓN VII – PROCEDIMIENTO DE DISPUTA

T 52.	PROTESTA	41
T 53.	DECISIONES	41
T 54.	DESCALIFICACIÓN	41
T 55.	RETIRO DE EQUIPOS/COMPETIDORES	42
T 56.	CONTROL ANTI - DOPING DE LA ITF	42
T 57.	POLÍTICA DE CONMOCIÓN CEREBRAL DE LA ITF	42
T 58.	EVENTOS IMPREVISTOS	42
T 59.	COPIAS DE LAS REGLAS	42
T 60.	IMPLEMENTACIÓN	42

ANEXOS

ANEXO 1	DIVISIONES DE FORMAS	43
ANEXO 2	DIVISIONES DE LUCHA	46
ANEXO 3	DIVISIONES DE ROTURA DE PODER	54
ANEXO 4	DIVISIONES DE TÉCNICAS ESPECIALES	56
ANEXO 5	DIVISIONES DE LUCHA PRE-ESTABLECIDA	58
ANEXO 6	NÚMERO DE CATEGORÍAS, MEDALLAS Y TROFEOS	59

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1	TAMAÑO DEL RING- FORMAS, FORMAS EQUIPOS, PRE-ESTABLECIDA	62
DIAGRAMA 2	TAMAÑO DEL RING- LUCHA, LUCHA EQUIPO	63
DIAGRAMA 3	TAMAÑO DEL RING- ROTURA DE PODER	64
DIAGRAMA 4	TAMAÑO DEL RING- TÉCNICAS ESPECIALES	65

APÉNDICES

APÉNDICE 1	PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN	67
APÉNDICE 2	INDUMENTARIA APROBADA	81
APÉNDICE 3	PROCEDIMIENTOS Y SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	88
APÉNDICE 4	GARANTÍA DEL GOBIERNO NACIONAL -AN	112
APÉNDICE 5	APROBACIÓN DE PATROCINIO / PUBLICIDAD	114
APÉNDICE 6	PLACAS Y ALTURAS	118
APÉNDICE 7	ELIMINADO Y RENOMBRADO EN GLOSARIO DE TÉRMINOS	123
APÉNDICE 8	EQUIPAMIENTO APROBADO	124
APÉNDICE 9	SALUD Y SEGURIDAD	125
APÉNDICE 10	PROCEDIMIENTO DEL PESAJE	127
APÉNDICE 11	AJUSTES AL REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA DE LA ITF PARA TORNEOS ELECTRÓNICOS	130

GLOSARIO DE TÉRMINOS

ANTERIORMENTE APÉNDICE 7	134

SECCIÓN I - GENERAL

T 1. PROPÓSITO *
(Anteriormente T1, U1)

El propósito de estas reglas es:

a. Elevar la calidad de la competencia de Taekwon-Do ITF Taekwon-Do puntuando todos los aspectos.
b. Proporcionar igualdad de oportunidades para que todos los participantes muestren lo mejor de sus habilidades en una competencia amistosa entre sí.
c. Garantizar la equidad para todos los atletas.
d. Restringir situaciones, comportamientos o acciones peligrosas.
e. Identificar comportamientos inaceptables,
f. Nivelar y alinear los criterios de juzgamiento de Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.
g. Proteger la autoridad de los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.
h. Delinear los derechos y deberes de los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.

T 2. APLICACIÓN *
(Anteriormente T2, U2)

Estas Reglas se aplicarán en todas las competiciones oficiales del Campeonato Mundial de Taekwon-Do de la ITF y de la Copa del Mundo de Taekwon-Do de la ITF y se aplicarán a los competidores masculinos y femeninos, excepto cuando se indique lo contrario.

T 3. OFICIALES *
(Anteriormente U3, U5, U6, U17, U18, U19, U20, U21)

El Presidente del Comité de Árbitros es responsable de aprobar, asignar y reunir a todos los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces para los Campeonatos de la ITF.

El Comité de Árbitros está compuesto por el Presidente del Comité y por el Presidente del Comité y por un mínimo de dos (2) miembros, y no más de cinco (5) miembros, designados por el Consejo Directivo de la ITT. El Comité de Árbitros es responsable de los siguientes asuntos:

a. Observar y hacer cumplir estrictamente los requisitos de Vestimenta de los Presidentes del Jurado, los Jueces y los Árbitros.
b. Asignar Presidentes de Jurado, Jueces y Árbitros a los consejos de ring.
c. Asignar consejos de rings a rings específicos en coordinación con las necesidades del Comité de Torneos.
d. Definir la sustitución y la rotación de los Presidentes del Jurado, Jueces y Árbitros en un esfuerzo por mantener la equidad y la neutralidad.
e. Supervisar, asesorar y corregir a los Presidentes de Jurado, Jueces, Árbitros y Operadores de Computación durante su proceso de trabajo.
f. Investigar las protestas, deliberar sobre la validez y proporcionar la decisión final.
g. Tomar cualquier acción disciplinaria como ser, pero no limitada a: reemplazo, suspensión o terminación de funciones de los Presidentes de Jurado, Jueces, Árbitros y Operadores de Computación.
h. Desarrollar e implementar mejoras en la documentación / manuales de Jueces y Árbitros.

Clases de Árbitros y Requisitos
(Anteriormente U19)

Hay tres calificaciones de Árbitros Oficiales de la ITF, Clase A, Clase B y Operador de Computadora

a. Los criterios para calificar como Árbitro Clase "A" son:
   i. Edad mínima de 21 años
   ii. Certificado de 4° Dan ITF o superior
   iii. Tener un Certificado de Árbitro Clase "B" de la ITF
   iv. Participar en un Curso de Árbitros Clase "A" de la ITF
   v. Presentar la Aplicación y recibir el Certificado Oficial de Árbitro Clase "A"

b. Los criterios para calificar como Árbitro Clase "B" son:
   i. Edad mínima de 19 años
   ii. Certificado de 2° Dan ITF o superior.
   iii. Participar en un Curso de Árbitros Clase "B" de la ITF y lograr la obtención del Certificado de Árbitro Clase "B".
   iv: Presentar la Aplicación y recibir el Certificado Oficial de Árbitro Clase "B"

c. Los criterios para calificar como Operador de Computadora son:
   i. Edad mínima de 18 años
   ii. Certificado de 1° Dan ITF o superior.
   iii. Participar en un Curso de Árbitros de la ITF y ser calificado por el Comité de Árbitros de la ITF.
   iv. Participar en un curso de TI de la ITF y estar calificado por el Comité de TI de la ITF.

Calificación Mínima para arbitrar en los Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo
(Anteriormente U21)

a. Los criterios para calificar como Árbitro del Campeonato del Mundo son:
   i. Poseer un Certificado de Árbitro Clase "A" de la ITF
   ii. Haber participado en un Curso Oficial de Árbitros de la ITF dentro de los dos años previos *(Ver el cálculo a continuación)*
   iii. Haber participado en un Curso Internacional de Instructores oficial de la ITF dentro de los dos años previos.
   (*Ver el cálculo a continuación)*
   iv. Solicitar la aceptación y ser aprobado para la participación a través de su Asociación Nacional / Asociación Aliada. Sólo la Asociación Nacional puede enviar una Única Aplicación para ser considerada. Este formulario debe incluir a todos los aplicantes del país.

Cálculo: (Año del Evento) – (Año del Curso) debe ser igual a 0, 1 or 2

Ejemplo: Año del evento 2018 – Año del Curso 2016 = 2 → 2018-2016 = 2
✓Este árbitro **ES** elegible para participar

Año del evento 2018 – Año del Curso 2015 = 3 → 2018-2015 = 3
✗ Este árbitro **NO** es elegible para participar

b. Los criterios para calificar como Árbitro de la Copa del Mundo son:
   i. Poseer un Certificado de Árbitro Clase "B" de la ITF
   ii. Haber participado en un Curso Oficial de Árbitros de la ITF dentro de los dos años previos *(Ver el cálculo a continuación)*
   iii. Haber participado en un Curso Internacional de Instructores oficial de la ITF dentro de los dos años previos.
   (Ver el cálculo a continuación)
   iv. Solicitar la aceptación y ser aprobado para la participación a través de su Asociación Nacional / Asociación Aliada. Sólo la Asociación Nacional puede enviar una Única Aplicación para ser considerada. Este formulario debe incluir a todos los aplicantes del país.

Cálculo: (Año del Evento) – (Año del Curso) debe ser igual a 0, 1 or 2

Ejemplo: Año del evento 2018 – Año del Curso 2016 = 2 → 2018-2016 = 2
✓Este árbitro **ES** elegible para participar

Año del evento 2018 – Año del Curso 20165 = 3 → 2018-2015 = 3
✗ Este árbitro **NO** es elegible para participar

<u>Consejo del Ring</u>
(Anteriormente U6, U19, U20)
(Ver tambien: Apéndice 7)

a. El Consejo del Ring para la competencia de Formas consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, cinco (5) Jueces, dos (2) Verificadores de Equipamiento, y un (1) Operador de Computación.
b. El Consejo del Ring para la competencia de Lucha consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, tres (3) Árbitros Centrales, cuatro (4) Jueces de Esquina, dos (2) Verificadores de Equipamiento, y un (1) Operador de Computación.
c. El Consejo del Ring para la competencia de Rotura de Poder consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Árbitro Central, dos (2) Jueces, un (1) Verificador de Equipamiento, y un (1) Operador de Computación.
d. El Consejo del Ring para la competencia de Técnicas Especiales consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Árbitro Central, dos (2) Jueces, un (1) Verificador de Equipamiento, y un (1) Operador de Computación.
e. El Consejo del Ring para la competencia de Lucha Pre-Establecida consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, cinco (5) Jueces, dos (2) Verificadores de Equipamiento, y un (1) Operador de Computación.
f. Se deben hacer todos los esfuerzos para garantizar que, cuando sea posible, no haya dos (2) miembros de un Consejo del Ring que sean del mismo país.
g. En el caso de que haya dos (2) o más Miembros de un Consejo del Ring del mismo país, las tareas deben ajustarse para que no haya dos (2) Miembros del mismo país que participen activamente en el arbitraje o la puntuación al mismo tiempo.
h. Los Oficiales será cambiados según sea necesario dentro del Consejo del Ring para garantizar que el Árbitro Central de Lucha no sea del mismo país que cualquiera de los dos competidores en ese mismo match.

T 4. TAREAS *

(Anteriormente T4, U4, U6, U7, U8, U9, U10, U11, U12, U13, U14, U20)

a. **Presidente del Jurado** Un (1) presidente del jurado estará sentado en la mesa del jurado en todo momento durante la competencia y será responsable de la gestión y administración general del Consejo del Ring y sus actividades, incluidas, entre otras, las evaluaciones y decisiones del desempeño de los competidores, las evaluaciones de los árbitros, protestas e interacción entre el Consejo del Ring y el Comité de Árbitros, como está escrito en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF. El Presidente del Jurado debe estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.

   i. El Presidente del Jurado y el Comité de Árbitros son los únicos oficiales autorizados para descalificar a un competidor de acuerdo con los artículos T38 y T39, de acuerdo con el procedimiento establecido en el artículo T39.
   ii. El Presidente del Jurado es responsable de supervisar todos los matches y el comportamiento de los árbitros, en su ring asignado, y como tal, se le permite dar su opinión y consejo en cualquier momento.
   iii. El Presidente del Jurado es el supervisor de los miembros del jurado y el operador informático dentro de su consejo de ring asignado y se le permite sustituirlos en caso de ausencia o ineficiencia.
   iv. El Presidente del Jurado debe completar, indicar el tiempo de finalización y firmar los informes de la competencia. Estos informes deben ser entregados directamente al Comité del Torneo al final de cada división y/o categoría.

      i. En competencia de Formas:
         a. El Presidente del Jurado presidirá y verificará el sorteo electrónico de las Formas designadas.
         b. En el caso de una situación incorrecta, el Presidente del Jurado puede llamar a los árbitros para obtener aclaraciones o dar instrucciones.
         c. Una vez que los árbitros hayan emitido sus resultados, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie e indicar el ganador.
         d. El competidor y/o equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos de los árbitros a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia.
         e. En caso de empate, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie y cruzar los brazos frente a su pecho y luego debe presidir y verificar el sorteo electrónico de una (1) forma designada como desempate. Los competidores/equipos continuarán hasta que se decidan los lugares.

      ii. En competencia de Lucha:
         a. En caso de una situación incorrecta, el Presidente del Jurado puede pedir una "detención de tiempo"; y podría llamar al árbitro central y/o jueces de esquina para una aclaración o dar directivas.
         b. El presidente del jurado debe comunicar la (s) falta (s) y la (s) advertencia (s) al operador de la computadora durante el combate, verificando que sean asignadas al competidor correcto.
         c. Una vez que los jueces hayan emitido sus resultados, el presidente del jurado debe ponerse de pie e indicar el ganador.

d. El competidor que haya obtenido la mayoría de los votos de los jueces y con un mínimo de dos (2) votos de los jueces a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia.
e. El equipo que haya obtenido -después de los 5 combates- la mayoría del total de votos de los jueces será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia.
f. En caso de empate, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie y cruzar los brazos frente a su pecho. Los competidores/equipos continuarán hasta que se decidan los lugares.

iii. En Competencia de Potencia y Técnicas Especiales:
a. El presidente del jurado debe comunicar los puntos dados al operador de la computadora y verificar que estén ingresados correctamente.
b. En caso de una situación incorrecta, el presidente del jurado puede pedir una "detención de tiempo"; y podría llamar al árbitro central y / o jueces de esquina para una aclaración o dar directivas.
c. En caso de una situación de empate, el presidente del jurado seleccionará por sorteo una (1) técnica para desempatar.
d. Los competidores individuales que hayan obtenido las puntuaciones más altas serán declarados ganadores del 1 °, 2 ° y dos (2) 3 ° lugar.
e. Los equipos que hayan obtenido las puntuaciones más altas serán declarados ganadores del 1 °, 2 ° y dos (2) 3 ° lugar.

iv. En Competencia de Lucha Preestablecida:
a. En caso de una situación incorrecta, el presidente del jurado puede pedir una "detención de tiempo"; y llamar a los jueces para una aclaración o dar directivas.
b. Una vez que los jueces hayan emitido sus resultados, el presidente del jurado debe ponerse de pie e indicar el ganador.
c. El equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los jueces y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
d. En caso de empate, el presidente del jurado debe ponerse de pie y cruzar los brazos frente a su pecho. Los competidores/equipos volverán a competir hasta que se decidan los lugares.

b. **Miembro del Jurado** Al menos un (1) miembro del jurado estará sentado en la mesa del jurado en todo momento y será responsable de ayudar al presidente con la gestión general y la administración del consejo del ring y sus actividades, incluidas -entre otras- la rotación de árbitros, Interacción entre el consejo del ring, el entrenador y el competidor, destitución y reemplazo del entrenador y gestión de la competencia.
i. Los Miembros del Jurado deben estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y documentaciones.

Los miembros del jurado ayudan al presidente del jurado en la administración del consejo del ring y todos los enfrentamientos para declarar a los ganadores.

c. **Operador de Computación** Un (1) Operador de Computación estará sentado en la mesa del jurado en todo momento para operar el sistema electrónico y mantener registros de los matches. El operador de la computadora es responsable de:
i. El funcionamiento del sistema de puntuación electrónico y la entrada de datos.

ii. Mantener el tiempo oficial de cada match.
iii. Registrar advertencias y puntos descontados según lo indicado por el Presidente del Jurado de acuerdo con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.
iv.
v.

d. **Árbitros** – Un (1) Árbitro Principal y cuatro (4) Jueces estarán sentados a un mínimo de un (1) metro fuera del ring y de cara a los competidores durante la competencia de Formas. Calificarán las actuaciones del competidor de acuerdo con su criterio, evaluando las deducciones a la puntuación del competidor, según las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.
   i. Los árbitros deben estar actualizados en todo momento con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y los manuales relacionados con el Presidente del Jurado, los Árbitros y los Jueces.
   ii. A los árbitros principales se les permite dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.
   iii. Los árbitros pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado
   iv. Los árbitros no pueden hablar entre ellos en ningún momento durante la actuación de un competidor.
   v. Los árbitros deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies en el suelo), con un espacio de 150 cm a cada lado de sus compañeros).
   vi. Los árbitros deben observar de manera cuidadosa y completa el desempeño y el comportamiento de los competidores, tomándolos en consideración al evaluar su puntaje de acuerdo con los parámetros requeridos.

e. **Árbitro Central – Lucha Libre** Un (1) árbitro central estará dentro del ring para controlar las acciones durante la lucha libre.
   i. Los árbitros centrales deben estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y manuales relativos al presidente del jurado, árbitros y jueces de esquina.
   ii. Los Árbitros centrales pueden emitir órdenes, dar instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.
   iii. Los árbitros centrales pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
   iv. Si es necesario, los árbitros centrales deben volver a revisar el Dobok oficial ITF, el equipo de seguridad, el protector inguinal y los protectores tibiales de los competidores.
   v. Los Árbitros centrales son responsables de dirigir todos los encuentros, dar las instrucciones y comandos, hacer los anuncios y usar las señas de mano correctas para administrar la competencia en el ring al que están asignados.
   vi. Los Árbitros centrales son los únicos oficiales autorizados para asignar advertencia (s) y/o descuentos de puntos a los competidores en el ring al que están asignados.

f. **Jueces – Lucha Libre** Cuatro (4) jueces estarán sentados, a un mínimo de un (1) metro afuera y, en cada esquina del ring durante el combate libre. Asignarán puntos de acuerdo con su juicio basado en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.
   i. Los jueces de esquina deben estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y manuales relativos al presidente del jurado, árbitros y jueces de esquina.
   ii. Los jueces de esquina pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.

iii. Los jueces de esquina no pueden hablar en ningún momento durante la actuación de un competidor.
iv. Los jueces de esquina deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies en el suelo).
v. Los jueces de esquina anotarán electrónicamente punto (s) como se indica en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.

g. **Árbitro Central – Técnica de Poder** Un (1) árbitro central estará dentro del ring para controlar la competencia, asignar puntos para las roturas legales (junto con los jueces), verificar el procedimiento correcto y aplicar las infracciones o faltas necesarias
   i. El árbitro Central debe estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y manuales relacionados con el presidente del jurado, árbitros y jueces de esquina.
   ii. Los Árbitros centrales pueden emitir órdenes, dar instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.
   iii. Los árbitros centrales pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
   iv. Los Árbitros centrales son responsables de verificar la (s) placa (s) y / o la altura del objetivo, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento como se indica en estas reglas.
   v. Los árbitros centrales deben mostrar claramente el número correcto de puntos anotados para cada técnica.

h. **Jueces – Técnica de Poder** Dos (2) jueces oficiarán en la competencia de Técnica de Poder. Trabajando en conjunto con el Árbitro Central, asignarán puntos por roturas legales, verificarán el procedimiento correcto e indicarán cualquier infracción, de acuerdo con su juicio basado en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.
   i. Los jueces deben estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y manuales relacionados con el presidente del jurado, árbitros y jueces de esquina.
   ii. Los jueces pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
   iii. Los jueces son responsables de verificar la (s) placa (s) y / o la altura del objetivo, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento, como se indica en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.

i. **Árbitro Central – Técnica Especial** Un (1) Árbitro Central estará dentro del ring para controlar la competencia durante la técnica especial.
   i. El árbitro Central debe estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y manuales relacionados con el presidente del jurado, árbitros y jueces de esquina.
   ii. Los Árbitros centrales pueden emitir órdenes, dar instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.
   iii. Los árbitros centrales pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
   iv. Los Árbitros centrales son responsables de verificar la (s) placa (s) y / o la altura del objetivo, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento como se indica en estas reglas.
   v. Los árbitros centrales deben mostrar claramente el número correcto de puntos anotados para cada técnica.

j. **Jueces – Técnica Especial** Dos (2) jueces oficiarán en la competencia de Técnica Especial. Trabajando en conjunto con el Árbitro Central, asignarán puntos por roturas legales, verificarán el

correcto procedimiento e indicarán cualquier infracción, de acuerdo con su juicio basado en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF

i. Los jueces deben estar en todo momento al día con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF y manuales relacionados con el presidente del jurado, árbitros y jueces de esquina.
ii. Los jueces pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
iii. Los jueces son responsables de verificar la (s) placa (s) y / o la altura del objetivo, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento, como se indica en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF.

k. **Jueces – Lucha Pre-Establecida** Un (1) árbitro principal y cuatro (4) jueces se sentarán a un mínimo de un (1) metro fuera del ring y de cara a los competidores durante la competencia de lucha preestablecida. Calificarán las actuaciones de los competidores de acuerdo con su criterio, evaluando las deducciones a la puntuación, según las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

i. Los árbitros deben estar actualizados en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF y los manuales relacionados con el Presidente del Jurado, los Árbitros y los Jueces.
ii. A los árbitros principales se les permite dar órdenes, dar instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.
iii. Los árbitros pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
iv. Los árbitros no pueden hablar entre ellos en ningún momento durante la actuación de un competidor.
v. Los árbitros deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies en el suelo), con un espacio de 150 cm a cada lado de sus colegas).
vi. Los árbitros deben observar de manera cuidadosa y completa el desempeño y el comportamiento de los competidores, tomándolos en consideración al evaluar su puntaje de acuerdo con los parámetros requeridos.

l. **Verificador de Equipos y Asistentes** Se asignará al menos un (1) juez a cada ring para que funcione como verificador de equipos y asistente, para verificar la tarjeta de identificación, el equipamiento de seguridad y la ropa de cada competidor antes de permitirles ingresar al ring. También son responsables de verificar la tarjeta de identificación del entrenador, la ropa y el equipamiento permitido asociado antes de permitirle el acceso al ring.

m. **Ayudantes Anti-Doping** Se asignarán dos (2) árbitros para que funcionen como asistentes anti-doping para ayudar al Comité Anti-Doping.

n. **Presencia en horario** Todos los árbitros deben estar presentes en todas las reuniones programadas por el Comité de árbitros. Todos los árbitros deben presentarse en el lugar de reunión designado, una hora antes del inicio de su evento asignado.

o. **Conducta** Todos los Árbitros deben observar las siguientes reglas:

i. Deben comportarse con conciencia y dignidad.
ii. Deben prestar la máxima atención durante la competición.
iii. Deben ser imparciales al tomar una decisión.
iv. Deben distanciarse de los competidores durante la competición diaria.
v. No deben consumir bebidas alcohólicas antes o durante la competencia diaria.
vi. Los dispositivos celulares/electrónicos para uso personal durante el horario de competencia están prohibidos.

p. **Evaluación** Cada árbitro es responsable de dar su propia evaluación y / o decisión de acuerdo con estas reglas.

q. **Otras Funciones** A todos los oficiales se les pueden asignar otras funciones según lo requiera el Presidente del Jurado o el Comité de Torneo, Árbitros y de Tecnología de la Información (TUIC).

r. **Rango versus Posición** A los oficiales se les asignarán puestos en función de la experiencia, conjuntos de habilidades, puestos disponibles, las necesidades del evento y la facilidad de comunicación. Se demostrará el respeto apropiado por el rango, sin embargo, el rango no es un factor predominante en la asignación de funciones. Todos los oficiales deben estar abiertos a desempeñarse en cualquier puesto, independientemente del rango que tengan.

T 5. COMPETIDORES

La edad de competencia de los atletas se define mediante la siguiente fórmula:

Año de la competencia – Año de nacimiento – 1 = Edad del atleta para la competencia

Ejemplo: Año del evento 2019 – Año de nacimiento 2001 - 1 = 17 → 2019 - 2001 - 1 = 17
Este competidor solo puede competir como Junior

Año del evento 2019 – Año de nacimiento 2000 - 1 = 18 → 2019 - 2001 - 1 = 18
Este competidor solo puede competir como Adulto

Campeonato Mundial

Divisiones de Edad	Descripción
12-14 años	Pre-Junior
15-17 años	Junior
18 años y más	Adulto

Todos los competidores pre-junior o junior deben ser 1°, 2° o 3° dan.
Todos los competidores Adultos deben ser 1°, 2°, 3° 4°, 5° or 6° dan.

Todos los competidores deben ser titulares de un Certificado de Cinturón Negro de la ITF y estar registrados en el sistema en línea de la ITF para su rango actual, gozar de buena salud y estar registrados en la Asociación Nacional del país representado y deben proporcionar prueba de identificación a través de un pasaporte válido o identificación nacional legal.

La competición para la división de edad Pre-Junior se denominará:
"Campeonato Mundial Pre-Junior de Taekwon-Do ITF".
La competición para la división de edad Junior se denominará:
"Campeonato Mundial Junior de Taekwon-Do ITF".
La competición para la división de edad Adulto se denominará:
"Campeonato Mundial de Taekwon-Do ITF".

Copa del Mundo

Divisiones de Edad	Descripción
12-14 años	Pre-Junior
15-17 años	Junior
18-35 años	Adulto
36-45 años	Senior
46 años y más	Veterano

Todos los competidores cintos de color deben ser 4°, 3°, 2° o 1°t Gup.
Todos los competidores cintos negros pre-junior o junior deben ser 1°, 2° o 3° dan.

Todos los competidores Cintos negros Adultos, Seniors o veteranos deben ser 1°, 2°, 3° 4°, 5° o 6° dan.
Todos los competidores deben estar registrados en el sistema en línea de la ITF con su rango actual, gozar de buena salud y estar registrados en la Asociación Nacional o Asociación Aliada del país representado y deben proporcionar prueba de identificación a través de un pasaporte válido o identificación nacional legal. Los competidores que estén afiliados a la AN o AA de su país podrán registrarse y competir en la Copa del Mundo, como miembros de un club, escuela o equipo asociado.
(Las excepciones a esto las determina el Board de Directores).

El Campeonato del Mundo, el Campeonato del Mundo Junior
y el Campeonato Mundial Pre-Junior se celebran durante el mismo
sin embargo, se inscriben y evalúan por separado.
por separado.

La competición para todas las divisiones de edad se celebra durante el mismo evento y se llamará: "Copa del Mundo de Taekwon-Do ITF".

Todo poseedor del 4º Dan y superior debe poseer un Certificado de Instructor de la ITF y haber pagado su Placa Anual de la ITF del año en curso.

T 6. VESTIMENTA
(Anteriormente T6, U6, U16)
(Ver tambien: Apéndice 2, Apéndice 7)

a. El Código de Vestimenta del Árbitro de la ITF consiste en:
   i. Saco azul,
   ii. Camisa blanca de mangas largas,
   iii. Pantalones azules,
   iv. Corbata azul,
   v. Medias blancas,
   vi. Calzado Deportivo blanco.

Nota:
El Comité de Árbitros puede, a su discreción, cambiar los requisitos de vestimenta anteriores, para ciertos eventos, debido al clima, razones de salud u otros requisitos.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Dobok Los Competidores deben usar el Dobok ITF "oficialmente aprobado". Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada	a. Dobok Los Competidores deben usar el Dobok ITF "oficialmente aprobado". Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada
b. Cintos Negros i. Cintos Negros Pre-Junior y Junior: Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada ii. Cintos Negros Adultos: Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada	Tanto los Dobok de cinturón negro como los de cinturón de color PUEDEN tener el nombre del país, club o escuela escrito en la parte posterior, por encima o por debajo del nivel del cinturón. Las letras deben ser de color negro y medir entre 4 cm y 8 cm de altura. Esto es adicional a las marcas requeridas Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada
c. Los competidores pueden, cuando no estén participando, usar ropa deportiva normal, como conjuntos deportivos, zapatillas de entrenamiento, etc., sin embargo, queda a discreción del Comité de Torneos de la ITF. Para las ceremonias de apertura/clausura y las ceremonias de entrega de medallas, los países	b. Cinturones: i. Todos los Cintos de color. Referirse al Apéndice 2–Indumentaria Aprobada ii. Cintos Negros Pre-Junior y Junior. Referirse al Apéndice 2–Indumentaria Aprobada

pueden usar el Dobok oficial de la ITF o el conjunto de entrenamiento oficial del país, pero todos los miembros del equipo deben vestirse igual.

Para la ceremonia de entrega de medallas, todos los competidores deben usar el Dobok ITF completo y/o el conjunto deportivo nacional completo. No se permite mezclar Dobok y conjunto deportivo.

iii. Cintos Negros Adultos, Seniors y Veteranos. Referirse al Apéndice 2–Indumentaria Aprobada

c. Los competidores pueden, cuando no estén participando, usar ropa deportiva normal, como conjuntos deportivos, zapatillas de entrenamiento, etc., sin embargo, queda a discreción del Comité de Torneos de la ITF.

Para las ceremonias de apertura/clausura y las ceremonias de entrega de medallas, los países pueden usar el Dobok oficial de la ITF o el traje de entrenamiento oficial de la escuela, club o país, pero todos los miembros del equipo deben vestirse igual.

Para la ceremonia de entrega de medallas, todos los competidores deben usar el Dobok completo de la ITF y/o el conjunto deportivo completo. No se permite mezclar Dobok y conjunto.

NOTA: Está prohibido beber bebidas alcohólicas o fumar con el Dobok puesto.

T 7. USO DE EQUIPO DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN

(Ver tambien: Apéndice 7, Apéndice 8, Glosario de Términos)

a. Los Competidores **deben** usar:
   i. Equipo de seguridad para manos y pies de color rojo o azul, de acuerdo con el color requerido para su posición en la llave maestra sorteada.
   ii. Protector de cabeza de color rojo o azul, de acuerdo con el color requerido para su posición en la llave maestra sorteada.
   iii. Debe usarse el protector inguinal (obligatorio para hombres) debajo del pantalón del Dobok.
   iv. Protector bucal (debe ser transparente, sin color)

b. Los Competidores **pueden** utilizar opcionalmente:
   i. Los protectores de tibias deben usarse por debajo de los pantalones Dobok.
   ii. Se deben usar protectores de pecho (para mujeres) dentro de la chaqueta Dobok.
   iii. Los protectores inguinales (para mujeres) deben usarse debajo del pantalón del Dobok.
   iv. Lentes deportivos con graduación, de montura blanda homologada: La aprobación por escrito debe haber sido solicitada y otorgada por el TUIC antes del evento. Consultar el Apéndice 8 - Equipo aprobado.

c. Todo el equipo de seguridad (excepto los protectores bucales y la protección inguinal) **DEBE** ser un modelo aprobado para la competencia producido por un proveedor oficial de la ITF. Todos los equipos/proveedores aprobados para la competencia se indicarán en la carta de invitación oficial del evento y en el sitio web de la ITF.

d. El equipo de seguridad **NO** puede contener metal, hueso o plástico duro (excepto protectores de ingle y protectores de pecho). Está prohibido el uso de cierres de cremallera, cordones o botones.

e. No se puede usar ningún otro equipo de protección o seguridad, excepto en circunstancias especiales con la aprobación del TUIC. La aprobación por escrito debe haber sido solicitada y otorgada por el TUIC antes del evento. Consulte el Apéndice 8 - Equipo aprobado.

f. Todos los competidores con cabello largo **DEBEN** atar su cabello de manera segura. El cabello debe mantenerse en su lugar y/o cubrirse con artículos de un material suave o de naturaleza elástica únicamente.
   a. No se permiten materiales duros, metal, agarraderas broches,
   b. No se deben usar adornos para el cabello, como ser -entre otros- banderas, serpentinas, cordones, adornos u otros en el cabello mientras el competidor se encuentre en el área de competencia.
   c. Para divisiones de combate: cualquier sujetador de cabello y/o cubierta debe encajar completamente dentro de los límites del casco de seguridad.

g. Todos los competidores pueden usar cobertura para la cabeza/cuello. Las coberturas de cabeza / cuello **DEBEN**:
   a. Estar fabricadas de un color blanco sólido,
   b. Estar hechas de un material blando y/o elástico,
   c. NO contener ningún material duro, metal, agarraderas o cierres,
   d. Ajustarse y permanece completamente dentro de los límites del casco de seguridad y la chaqueta del Dobok mientras el competidor está compitiendo.

h. La ropa interior, de naturaleza suave o elástica **SOLAMENTE**, se puede usar debajo del Dobok del competidor (debajo de la parte superior y/o los pantalones).
   a. Ropa interior (solo aquellas prendas que son visibles mientras el competidor está compitiendo) DEBE:
      i. Ser de un color blanco sólido,
      ii. Estar hecho de una sola capa de material blando y / o elástico,
   b. La ropa interior **NO DEBE**:
      i. Proporcionar protección adicional contra impactos,
      ii. Contener cualquier material duro, metal, agarraderas o cierres.
      iii. Extenderse más allá de la porción distal de la muñeca o el tobillo.

i. No se pueden usar joyas, piercings, relojes, monitores de actividad física, auriculares/audífonos, dispositivos de comunicación u otros adornos/artículos similares en el área de la competencia.

j. Se puede usar cinta/taping/vendaje suave por razones médicas o de primeros auxilios, siempre que:
   a. Que no sea utilizado de una manera excesiva,
   b. No se deben utilizar sujetadores de plástico duro/metal, cordones, tachuelas o mecánicos,
   c. No se incluyan medios mecánicos de soporte en el vendaje/taping. (Incluyendo pero no limitado a: refuerzos/soportes/ férulas, juntas mecánicas/articulaciones / bisagras ...)
   d. El Comité de Árbitros esté satisfecho de que su uso no le da al competidor ninguna ventaja indebida,
   e. Toda la cinta/vendaje suave taping **DEBE** ser blanco o del color de la piel si es visible mientras el competidor está compitiendo. Cualquier cinta/vendaje suave/ taping que se use en áreas no visibles (es decir, la rodilla) puede ser de cualquier color siempre que el color no sea claramente visible a través del material del Dobok

f. **NO** se puede usar cinta/taping/ vendaje suave en las siguientes circunstancias:
   i. Técnica especial: **NO** se puede usar cinta/taping/ vendaje suave en ninguna articulación de las extremidades inferiores del competidor. (Rodillas, tobillos, dedos de los pies)
   ii. Técnica de Poder: **NO** se puede usar cinta/taping/ vendaje suave en ninguna parte de la herramienta de ataque del competidor o en las articulaciones asociadas con la rotura que se está realizando. (Dedos de la mano, muñeca, codo, dedos de los pies, tobillo, rodilla).
      1. Cinta/taping/ vendaje suave puede usarse en partes del cuerpo que no estén directamente involucradas en el proceso de rotura
         a. Ejemplo 1: Rotura con el puño derecho y el competidor tiene un vendaje en el codo izquierdo debido a una lesión en el combate
         b. Ejemplo 2: Rotura con una patada de costado izquierda y el competidor tiene una venda/gasa en la mano izquierda debido a una laceración

g. Todos y cada uno de los equipos de seguridad, ropa protectora, vendajes/cintas, indumentaria y / o accesorios/adornos de los competidores pueden estar sujetos a inspección y aprobación o rechazo por parte del Comité de Torneo de la ITF y/o Comité de Árbitros. Dicha inspección y determinación del comité involucrado es final y vinculante.

T 8. ATENCIÓN MÉDICA

(Ver tambien: Apéndice 7, Apéndice 9, Glosario de Términos)

Todos los eventos del Campeonato del Mundo y la Copa del Mundo deben tener un mínimo de un (1) médico calificado, el número apropiado de personal médico calificado y el equipo/suministros médicos apropiados en todo momento. Es posible que se requiera personal y/o equipo médico adicional según el contrato o los requisitos legales del país anfitrión.

Deben seguirse las recomendaciones oficiales de los médicos del torneo que prohíben la participación adicional de un competidor después de una lesión.

Solo el médico oficial de la ITF podrá proporcionar atención médica primaria en el piso de competición durante el evento

T 9. SEGURO POR RESPONSABILIDAD DE LESIONES - COMPETIDORES

a. Todos los competidores deben tener una cobertura de seguro válida para poder competir. La Junta Directiva de la ITF, el Comité de Torneo de la ITF, el Comité de Árbitros de la ITF, el Comité de IT de la ITF, los Oficiales de la ITF y la organización anfitriona no serán responsables de ninguna lesión, pérdida o eventualidad incurrida durante el evento.

b. El costo del seguro de accidentes, tratamiento y seguro a terceros de los competidores es responsabilidad de la Asociación Nacional. El anfitrión del evento tiene la responsabilidad de obtener un seguro de accidentes adecuado y un seguro a terceros para el torneo.

T 10. SEGURO – PARA EL EVENTO

Todos los organizadores deben asegurarse de que el evento tenga todos los seguros de responsabilidad civil necesarios, certificados de incendio y licencias gubernamentales que se requieren para albergar dichos eventos en su localidad.

T 11. TAMAÑO DEL RING

(Ver tambien: Apéndice 7, Apéndice de Rings, Glosario de Términos)

a. Todos los rings deben cubrirse con un piso encastrable del tipo aprobado.
b. Para Sparring, el ring de competición consistirá en una superficie de juego encastrada de 8 por 8 metros y debe tener un perímetro de seguridad adicional de un (1) metro de ancho (mínimo) de un color contrastante de piso, delineando el límite entre "En Juego" y " Fuera de juego".
c. Para la competencia de Formas y Lucha Pre-Establecida, el ring consistirá en una superficie de juego encastrada de 8 por 8 metros y debe tener un perímetro de seguridad adicional de un (1) metro de ancho (mínimo) de un color contrastante de tapete. Todas las áreas del piso están "En Juego".
d. Para la prueba de potencia y la técnica especial, el ring de competición consistirá en una superficie de juego encastrada de 8 por 8 metros y debe tener un perímetro de seguridad adicional de un (1) metro de ancho (mínimo) de un color contrastante de piso. Todas las áreas del piso están "En Juego".
e. En el caso de que se utilice un ring elevado, éste deberá constar de una superficie mínima de 14 x 14 metros, con una altura mínima de 50 cm y una altura máxima de un (1) metro. Las dimensiones reales del área de juego estarán de acuerdo con los eventos indicados anteriormente, siendo el área del perímetro de seguridad adicional de un color contrastante del piso, delimitando el límite entre "En juego" y "Fuera de juego".
f. La iluminación no debe estar a menos de cinco (5) metros por encima del ring central elevado.
g. La mesa oficial del Jurado debe estar ubicada frente y al mismo nivel del ring.

T 12. REGISTRO DE RESULTADOS

Todos los torneos tendrán varias formas de presentación visual de resultados para beneficio de los participantes y la audiencia. En general, los resultados deben mostrarse con la mayor frecuencia posible para permitir a los competidores seguir el curso del evento mientras está en curso.

T 13. DELEGADOS

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
Un delegado del individuo o equipo puede ser cualquier persona autorizada por la Asociación Nacional. Un delegado registra a los competidores, presenta los documentos, presenta quejas y coopera con los demás oficiales en la competencia.	Un delegado del individuo, escuela y/o equipo puede ser cualquier persona autorizada por la Asociación Nacional y/o Asociación Aliada. Un delegado registra a los competidores, presenta los documentos, presenta quejas y coopera con los demás oficiales en la competencia.

T 14. ENTRENADORES

(Ver tambien: Apéndice 2, Apéndice 9, Apéndice de Rings, Glosario de Términos)

a. Un (1) y solo un (1) entrenador registrado debe estar presente en el ring, sentado en la silla del entrenador designado
b. La edad mínima para los entrenadores es de 18 años.
c. Los entrenadores deben usar indumentaria de entrenamiento, zapatos de gimnasia y llevar una toalla.
d. Los entrenadores no pueden usar bolsas, mochilas y/o estar en posesión de cualquier otro artículo que no sea de Taekwon-Do en el área de competencia.
e. Los entrenadores deben permanecer sentados, al menos un (1) metro fuera del área de juego del ring de competencia, en su posición designada.
f. Los entrenadores no deben interferir en la competencia con acciones o palabras.
g. Los entrenadores son las únicas personas autorizadas a presentar una protesta oficial.
h. El incumplimiento de lo anterior puede hacer que el entrenador sea expulsado de su puesto de asesor. El Comité de Torneo, Árbitros e IT (TUIC) decidirá el tiempo y la duración de la remoción.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
h. Un entrenador removido debe ser reemplazado por otro entrenador registrado, o por un competidor registrado vistiendo indumentaria de entrenador, dentro de un límite de tiempo de dos (2) minutos.	h. Un entrenador removido debe ser reemplazado por otro entrenador registrado, dentro de un límite de tiempo de dos (2) minutos.

i. Si otro entrenador no está presente dentro del período de dos (2) minutos, el competidor será descalificado.

T 15. PREMIOS (Masculino y Femenino)

Número completo de medallas y trofeos, consulte el Anexo 6 - Número de categorías, medallas y trofeos

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
Medallas: **Individual** 1°, 2° y dos (2) 3^{ros} puestos reciben medallas. **Equipo** 1°, 2° y dos (2) 3ros puestos reciben medallas. 6 Medallas por Equipo en categorías de Lucha, Forma, Técnica de Poder y Técnica Especial. 2 Medallas por Equipo en categorías de Pre-Establecida.	**Medallas:** **Individual** 1°, 2° y dos (2) 3ros puestos reciben medallas. **Equipo** 1°, 2° y dos (2) 3ros puestos reciben medallas. 6 Medallas por Equipo en categorías de Lucha y Forma. 2 Medallas por Equipo en categorías de Pre-Establecida.
Trofeos: **Individual (uno para cada uno)** Masculino Pre-Junior Overall Champion Femenino Pre-Junior Overall Campion Masculino Junior Overall Champion Femenino Junior Overall Campion Masculino Overall Champion	**Trofeos:** **CLASIFICACION DE NACIONES** El primero (1°), segundo (2°) y tercer (3°) lugar de Nación clasificada recibirá un trofeo.

Femenino Overall Champion

Equipo (uno por equipo)
Masculino Pre-Junior Overall Champion
Femenino Pre-Junior Overall Campion
Masculino Junior Overall Champion
Femenino Junior Overall Campion
Masculino Overall Champion
Femenino Overall Champion
NOTA.: Las medallas que cuentan para el OVERALL CHAMPION (individual o por equipos) no se pueden ganar sin al menos 4 competidores/equipos en la categoría.

CLASIFICACIÓN DE NACIONES
El primero (1°), segundo (2°) y tercer (3°) lugar de Nación clasificada recibirá un trofeo.
Para tener la Clasificación de Naciones, contarán todas las medallas de los eventos individuales y por equipos (Masculino y Femenino) excepto el Campeón General Individual y por Equipos.
En el caso del equipo, se contará como un solo oro y no se multiplicará por 6, por ejemplo, el equipo ganador de Formas solo tendrá un oro agregado al total general y no 6 oros.

Para tener la Clasificación de Naciones se contarán todas las medallas de eventos individuales y por equipos (Masculino y Femenino).

En el caso del equipo, se contará como un solo oro y no se multiplicará por 6, por ejemplo, el equipo ganador de Formas solo tendrá un oro agregado al total general y no 6 oros.

T 16. TERMINOLOGÍA OFICIAL

(Anteriormente T16, U15)
(Ver tambien: Apéndice 3, Apéndice 7, Glosario de Términos)

a.	CHARYOT	ATENCIÓN
b.	KYONG YE	SALUDO
c.	JUNBI	LISTO
d.	SHIJAK	COMENZAR
e.	HAECHYO	SEPARARSE
f.	GAESOK	CONTINUAR
g.	GOMAN	FINAL
h.	JU UI HANNA	UNA ADVERTENCIA
i.	GAM JUM HANNA	UNA FALTA (descuento de un punto)
j.	SIL KYUK	DESCALIFICACIÓN
k.	HONG	ROJO
l.	CHONG	AZUL
m.	JUNG JI	DETENER EL TIEMPO
n.	DONG CHONG	EMPATE
o.	IL HUE JONG	PRIMER ROUND
p.	I HUE JONG	SEGUNDO ROUND
q.	SAM HUE JONG	TERCER ROUND
r.	SA HUE JONG	CUARTO ROUND (al Primer Punto)
s.	SUNG	GANADOR

T 17. DIVISION DE LA COMPETENCIA

Todas las divisiones están listadas en los Anexos 1, 2, 3, 4 y 5.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
La competencia se divide en INDIVIDUAL y EQUIPO, con los siguientes eventos. a. Eventos Individuales: i. Formas Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos 1. Pre-Junior a. 1° dan b. 2° - 3° dan 2. Junior a. 1° dan b. 2° dan c. 3° dan 3. Adulto a. 1° dan b. 2° dan c. 3° dan d. 4°-6° dan ii. Lucha Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos 1. Pre-Junior 1° a 3° dan siete (7) divisiones de peso 2. Junior 1° a 3° dan siete (7) divisiones de peso 3. Adulto 1° a 6° dan siete (7) divisiones de peso iii. Técnica de Poder Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos 1. Junior 1° a 3° dan 2. Senior 1° a 6° dan iv. Técnica Especial Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos 1. Pre-Junior	La competencia se divide en INDIVIDUAL y EQUIPO, con los siguientes eventos. a. Eventos Individuales: i. Formas Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos 1. Pre-Junior a. 4° a 3° gup b. 2° a 1° gup c. 1° dan d. 2° - 3° dan 2. Junior a. 4th to 3rd gup b. 2nd to 1st gup c. 1° dan d. 2° dan e. 3° dan 3. Adulto a. 4° a 3° gup b. 2° a 1° gup c. 1° dan d. 2° dan e. 3° dan f. 4° a 6° dan 4. Senior a. 4° a 3° gup b. 2° a 1° gup c. 1° dan d. 2° dan e. 3° dan f. 4° a 6° dan 5. Veteranos a. 4° a 3° gup b. 2° a 1° gup c. 1° dan d. 2° dan e. 3° dan f. 4° a 6° dan ii. Lucha Grupos separados para Masculinos y

1° a 3° dan
2. Junior
1° a 3° dan
3. Senior
1° a 6° dan

b. Eventos por Equipos:
i. Formas
Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos
1. Pre-Junior
1° a 3° dan
2. Junior
1° a 3° dan
3. Adulto
1° a 6° dan
ii.Lucha
Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos
1. Pre-Junior
1° a 3° dan
2. Junior
1° a 3° dan
3. Adulto
1° a 6° dan
iii. Técnica de Poder
Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos
1. Pre-Junior
1° a 3° dan
2. Junior
1° a 3° dan
3. Adulto
1° a 6° dan
iv. Técnica Especial
Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos
1. Pre-Junior
1° a 3° dan
2. Junior
1° a 3° dan
3. Adulto
1° a 6° dan
v. Lucha Pre Establecida
Sólo parejas mixtas. Los equipos pueden formarse con cualquier combinación de género.
- dos (2) competidores masculinos grupos separados para Femeninos
1. Pre-Junior
a. 4° a 1° gup
siete (7) divisiones de peso
b. 1° a 3° dan
siete (7) divisiones de peso
2. Junior
a. 4° a 1° gup
siete (7) divisiones de peso
b. 1° a 3° dan
siete (7) divisiones de peso
3. Adulto
a. 4° a 1° gup
siete (7) divisiones de peso
b. 1° a 6° dan
siete (7) divisiones de peso
4. Senior
a. 4° a 1° gup
cinco (5) divisiones de peso
b. 1° a 6° dan
cinco (5) divisiones de peso
5. Veteranos
a. 4° a 1° gup
cuatro (4) divisiones de peso
b. 1° a 6° dan
cuatro (4) divisiones de peso
iii. Técnica de Poder
Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos
1. Adulto
1° a 6° dan
2. Senior
1° a 6° dan
3. Veteranos
1° a 6° dan
iv. Técnica Especial
Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos
1. Pre-Junior
a. 4° a 1° gup
b. 1° a 3° dan
2. Junior
a. 4° a 1° gup
b. 1° a 3° dan
3. Adulto
a. 4° a 1° gup
b. 1° a 6° dan
4. Senior

- dos (2) competidoras femeninas
- un (1) competidor masculino y una (1) femenina (parejas mixtas).

1. Pre-Junior
   1° a 3° dan
2. Junior
   1° a 3° dan
3. Adulto
   1° a 6° dan
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan
5. Veteranos
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan

b. Eventos por Equipos:

i. Formas

Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos

1. Pre-Junior
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 3° dan
2. Junior
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 3° dan
3. Adulto
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan
4. Senior
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan
5. Veteranos
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan

ii. Lucha

Grupos separados para Masculinos y grupos separados para Femeninos

1. Pre-Junior
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 3° dan
2. Junior
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 3° dan
3. Adulto
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan
4. Senior
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan
5. Veteranos
   a. 4° a 1° gup
   b. 1° a 6° dan

iii. Lucha Pre Establecida

Sólo parejas mixtas. Los equipos pueden formarse con cualquier combinación de género.

- dos (2) competidores masculinos

- dos (2) competidoras femeninas
- un (1) competidor masculino y una (1) femenina (parejas mixtas).

1. Pre-Junior
   1° a 3° dan
2. Junior
   1° a 3° dan
3. Adulto
   1° a 6° dan
4. Senior
   1° a 6° dan
5. Veteranos
   1° a 6° dan

T 18. NÚMERO DE COMPETIDORES – INDIVIDUALES Y EQUIPOS

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
INDIVIDUALES El número de competidores individuales que pueden inscribirse en cada ítem está limitado a dos (2) competidores de cada país. **INTEGRANTES DEL EQUIPO (Masculino y Femenino)** Todos los participantes inscriptos pueden ser considerados como Integrantes del Equipo y pueden ser utilizados para eventos de equipo de acuerdo con su grupo de edad y género. (No necesariamente elegidos entre los competidores individuales). **EQUIPO (Masculino y Femenino)** De los Integrantes del equipo, un mínimo de 5 competidores + 1 reserva (opcional) pueden competir en los ítems de Forma, Sparring, Técnica Especial y Potencia. El entrenador debe presentar las tarjetas de identificación de los competidores del equipo (5 más 1 reserva opcional) al Presidente del Jurado justo antes del comienzo de la división de competición por equipos y de cada encuentro posterior. El equipo debe estar formado por los mismos 5 más 1 reserva opcional para toda la división. a. Al comienzo de cada match por equipos, el entrenador **DEBE** presentar las tarjetas de	**INDIVIDUAL** a. Cualquier número de competidores individuales puede participar en cada prueba. b. Estos competidores pueden ser individuales o miembros de un equipo. c. Los competidores deben competir en su categoría de edad designada para todas las divisiones y no se les permite competir en una categoría de edad superior o inferior en ningún momento. Por ejemplo, si un competidor está inscripto como junior, no puede competir como miembro del equipo adulto. d. Los competidores deben competir sólo en su división de rango designada y no se les permite competir en una división de rango superior o inferior. e. Los competidores sólo pueden competir para un (1) club/escuela como están registrados. Los competidores no pueden competir por más de un (1) club/escuela, o por diferentes clubes/escuelas en diferentes divisiones. **INTEGRANTES DEL EQUIPO (Masculino y Femenino)** Todos los participantes inscritos pueden ser considerados como Integrantes del Equipo y pueden ser utilizados para eventos de equipo de acuerdo con su grupo de edad y género.

identificación de los competidores correspondientes (una por cada competidor que vaya a competir en la división por equipos).

b. Una vez que se hayan presentado las tarjetas de identificación de los competidores para una división, **NO** se permitirán cambios en los miembros de ese equipo durante esa división.

c. Los equipos no pueden cambiar los miembros del equipo de un match a otro. Toda la división de la competición debe completarse con los mismos 6 miembros.

(No necesariamente elegidos entre los competidores individuales).

EQUIPO (Masculino y Femenino)

El entrenador debe presentar las tarjetas de identificación de los competidores del equipo al presidente del jurado justo antes del comienzo de la división de competición por equipos y de cada match posterior.

El Equipo debe consistir en los mismos competidores para toda la división

a. Formas por Equipo:
   Cinco (5) + 1 competidor de reserva (opcional) deben competir en la competición de Formas.
b. Combate por equipos
   Un mínimo de tres (3) competidores, y un máximo de cinco (5) competidores + 1 reserva (opcional), deben competir en la competición de Lucha.
c. Al comienzo de cada combate por equipos, el entrenador **DEBE** presentar las correspondientes tarjetas de identificación de los competidores (una por cada competidor que vaya a competir en la división de equipos).
d. Una vez que se hayan presentado las tarjetas de identificación de los competidores para una división, **NO** se permitirán cambios en los miembros de ese equipo durante esa división.
e. Los equipos no pueden cambiar los miembros del equipo de un partido a otro. Toda la división de la competición debe completarse con los mismos miembros.
f. Los competidores sólo pueden competir por una (1) Asociación Nacional, Asociación Aliada, Club o Escuela por evento.

T 19. ORDEN DE COMPETENCIA

El orden de la competición está sujeto a los requisitos de tiempo y al programa general del torneo.

T 20. SORTEO DEL ORDEN DE COMPETENCIA

a. La ubicación de los competidores en la hoja de sorteo del evento/división, y todas las llaves se decidirán por sorteo computarizado al azar

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
b. Los ganadores del primer, segundo y tercer puesto del anterior Campeonato Mundial de la ITF de la misma categoría se colocarán en la parte superior e inferior del sistema piramidal. Las medallas, que cuentan para los trofeos generales, no pueden ganarse sin al menos 4 competidores o equipos en el evento. Las llaves se decidirán en el sorteo.	b. Los ganadores del primer, segundo y tercer puesto de la anterior Copa del Mundo de la ITF de la misma categoría se colocarán en la parte superior e inferior del sistema piramidal. Las medallas, que cuentan para los trofeos generales, no pueden ganarse sin al menos 4 competidores o equipos en el evento. Las llaves se decidirán en el sorteo.

c. El sorteo de la competencia se realizará al menos 48 horas antes del evento y as llaves estarán disponibles en la página web de la ITF.

T 21. REGISTO / PESAJE

Todos los competidores deben asistir al registro oficial en el lugar de pesaje.

El 1er control de peso se realizará dentro de las 24 horas anteriores al inicio de la competición. Los competidores que no logren dar su peso en el 1er pesaje tendrán una (1) hora de tiempo para presentarse al 2º y último pesaje. Si no logran dar el peso, serán eliminados de la categoría de combate y no se les permitirá entrar en ninguna otra categoría de peso.

T 22. ANUNCIOS

De acuerdo con el calendario del torneo, se anunciará en qué área tendrá lugar un evento. Es responsabilidad del competidor/equipo estar cerca de dicha área/ring para poder competir sin demora cuando se les llame. Se les llamará al lado rojo o azul del ring y deberán haber completado el proceso de verificación previa correspondiente a la categoría.
En caso de que el individuo/equipo no se presente en el ring cuando sea llamado a participar, el Presidente del Jurado le dará un tiempo de un (1) minuto a partir de ese momento, para presentarse. El hecho de no presentarse dentro del plazo establecido implica la descalificación.

T23 – REEMPLAZO DE EQUIPAMIENTO O INDUMENTARIA

(Ver también: Apéndice 7, Apéndice 8)
Cualquier equipo o vestimenta que deba ser reemplazado (por ejemplo, equipo de protección de Lucha defectuoso o Dobok contaminado) durante la actuación tendrá un límite máximo de tiempo de tres (3) minutos para llevar a cabo este reemplazo. Si no se sustituye el equipo o la ropa defectuosa, el competidor será descalificado y los puntos del combate se concederán al oponente, si procede.

T 24. CORTESÍA

(Véase también: T38, Apéndice 7)

Los competidores deben saludar en todo momento al Jurado y también entre sí al principio y al final de cada actuación/match.

SECCIÓN II - FORMAS

T 25. GRUPOS

Los competidores de Formas se organizarán en grupos según el sexo, la edad y la graduación, de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 1.

T 26. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL

(Antes U8)

a. Se utilizará el sistema piramidal de eliminación.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
b. Los competidores competirán 1 a 1 y realizarán dos (2) Formas Designadas apropiadas a su graduación (ver Artículo T.27). c. La Primera Forma Designada será elegida al azar entre una de las tres últimas formas apropiadas para su graduación (véase el Artículo T.27). d. La segunda forma designada se sorteará entre todas las formas restantes de su graduación (véase el artículo T.27).	b. i. Cinturón de color Los competidores competirán 1 a 1 y realizarán una (1) de las Formas designadas apropiadas a su rango (ver Artículo T.27). ii. Los competidores Cinturón Negro competirán 1 a 1 y realizarán una (1) Forma Designada en las rondas eliminatorias y dos (2) Formas Designadas en la ronda final, apropiadas a su grado, (ver Artículo T.27). c. Para Cinturones Negros, la Forma Designada (o primera Forma Designada en la final) se elegirá al azar de una de las tres últimas formas apropiadas para su grado (ver Artículo T.27). d. La segunda Forma Designada en Cinturones Negros en la final de Cinturones Negros se elegirá entre todas las formas restantes apropiadas a su grado (ver Artículo T.27).

e. El Presidente del Jurado sorteará electrónicamente las formas designadas.
f. En el caso de que dos competidores choquen (entren en contacto) durante la ejecución de su forma, el competidor responsable del choque recibirá una puntuación de cero (0) puntos por esa forma.
g. Los Árbitros darán una puntuación entre 0 y 10 puntos, después de haber deducido los puntos por errores, para cada forma basados en el contenido técnico, potencia, equilibrio, respiración y onda sinusoidal.
h. El competidor que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.
i. En caso de empate, se elegirá al azar una forma designada adicional de entre las restantes formas Apropiadas y deberá ser ejecutada hasta que se decida el ganador.

T 27. EJECUCIÓN– INDIVIDUAL

(Antes U8)

a. El 1er Dan competirá con el 1er Dan con las formas designadas de CHON-JI a GEBAEK.
b. El 2º Dan competirá con el 2º Dan con las formas designadas de CHON-JI a JUCHE.
c. El 3er Dan competirá con el 3er Dan con las formas designadas de CHON-JI a CHOIYONG.

En el caso de Pre-Juniors, el 3er Dan competirá con el 2º Dan con las formas designadas de CHON-JI a JUCHE.

d. 4º, 5º y 6º Dan competirán con 4º, 5º y 6º Dan con las formas designadas de CHON-JI a MOON-MOO.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
	e. 4 ° - 3° Gup competirá con la forma Designada que será sorteada de CHON-JI a JOONG-GUN. f. 2°- 1° Gup competirá con la forma Designada que será sorteada de CHON-JI hasta HWA-RANG.

T 28. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – EQUIPOS

a. Se utilizará el sistema piramidal de eliminación.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
b. Ambos equipos realizarán una (1) forma opcional y una (1) forma designada en el siguiente orden Equipo 1 – 1ra forma opcional (de CHON-JI a CHOONG-MOO). Equipo 2 – 1ra forma opcional (de CHON-JI a CHOONG-MOO). Equipo 1 – 2da forma designada siendo cualquiera de KWANG GAE, PO EUN o GE-BAEK. Equipo 2 - La segunda forma designada será cualquiera de los siguientes KWANG GAE, PO EUN o GE-BAEK. La Forma designada se sorteará cuando ambos equipos se presenten para el saludo inicial.	b. Ambos equipos realizarán una (1) forma opcional en el siguiente orden Equipo 1 – primera forma opcional (de CHON-JI a GE-BAEK). Equipo 2 – Primera forma opcional (de CHON-JI a GE-BAEK).

c. Los Árbitros darán de 10 a 0 puntos por cada ejecución de forma del equipo basándose en la coreografía, el trabajo en equipo, el contenido técnico, la potencia, la respiración y la onda sinusoidal.

d. El equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado vencedor y pasará a la siguiente ronda de competición.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
e. En caso de empate, se elegirá al azar una forma que será sorteada de KWANG-GAE a GE-BAEK y debe ser realizado hasta que se decida el ganador.	e. En caso de empate, debe realizarse una forma adicional hasta que se decida el ganador. Puede elegirse la misma forma o cualquier otra forma opcional de CHON-JI a GE-BAEK.

T 29. EJECUCIÓN - EQUIPO

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Los equipos (cinco (5) competidores) deben realizar una (1) Forma opcional de CHON-JI a CHOONG MOO y una (1) Forma designada siendo cualquiera entre KWANG GAE, PO EUN o GE-BAEK.	a. Cada equipo de cinco (5) competidores deben realizar juntos una (1) Forma opcional. La Forma Opcional será cualquiera entre CHON-Ji a GAE-BAEK.

b. Los miembros del equipo pueden realizar los movimientos individualmente, o juntos, como ellos decidan, pero debe verse que es un trabajo en equipo

c. Los equipos deben preparar su entrada y salida del ring alineándose en el borde de este, de cara a los árbitros. La entrada y salida del ring **NO** forma parte de la coreografía y no se darán puntos por ello.

T 30. OFICIALES PARA LA COMPETENCIA DE FORMAS

Un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Operador de Computación, cinco (5) Jueces, y dos (2) Verificadores de Equipamiento.

SECCIÓN III - LUCHA

T 31. DIVISIONES

Los competidores de Lucha se organizarán en divisiones según el sexo, la edad y el peso, de acuerdo con las categorías enumeradas en el Anexo 2

T 32. DURACIÓN DE COMBATES Y DECISIONES

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Individual i. Los combates individuales eliminatorios y finales serán de dos (2) rounds de dos (2) minutos de duración con un descanso de un minuto entre rondas. ii. En caso de empate, se celebrará un nuevo asalto de un (1) minuto y, si resulta en un nuevo empate, el primer punto asignado por al menos dos (2) árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador. **b. Equipo** i. Cada combate por equipos tendrá un (1) round de dos (2) minutos. ii. En los combates por equipos se contarán todas las decisiones de los jueces de los cinco (5) combates. Sin embargo, cuando los cinco (5) combates hayan finalizado y el resultado sea un empate, cada entrenador seleccionará a un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos. El equipo cuyo competidor gane este combate será el ganador. iii. Si en este momento se produce un nuevo empate, el primer punto asignado por al menos dos (2) jueces en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador. NOTA.: Los cinco (5) combates deben celebrarse y completarse. Si uno de los competidores se retira en caso de lesión o para obtener una ventaja, el oponente será declarado ganador. Se le otorgarán 15 puntos a la puntuación total del equipo.	**a. Individual** i. Los combates de eliminación individual (categorías de cinturones de color) serán de un (1) asalto de dos (2) minutos de duración. ii. Los combates de eliminación individual (categorías de cinturones negros) serán de un (1) asalto de tres (3) minutos de duración. iii. Los combates finales individuales (cinturones de color) serán de un (1) asalto de dos (2) minutos de duración. iv. Los combates finales individuales (cinturones negros) serán de dos (2) asaltos de dos (2) minutos de duración con una pausa de un minuto entre asaltos. v. En caso de empate, se realizará un nuevo asalto de un (1) minuto. vi. Si se produce un nuevo empate, el primer punto asignado por al menos dos (2) jueces en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador. **b. Equipo** i. Cada combate por equipos será un (1) asalto de dos (2) minutos. ii. En los combates por equipos se contarán todas las decisiones de los jueces de los cinco (5) combates. Sin embargo, cuando los cinco (5) combates hayan finalizado y el resultado sea un empate, cada entrenador seleccionará a un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos. El equipo cuyo competidor gane este combate será el ganador. iii. Si en este momento se produce un nuevo empate, el primer punto asignado por al menos dos (2) jueces en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.

T 33. AREA DE PUNTUACIÓN

a. **Cabeza**
   i. En la parte delantera, los lados y la parte superior de la cabeza, pero no en la parte trasera.
   ii. Excluyendo el cuello.

b. **Tronco del Cuerpo**
   i. Del hombro al ombligo en vertical
   ii. Desde una línea trazada desde la axila verticalmente hasta la cintura de cada lado (es decir, sólo la zona frontal, excluyendo la espalda).

T 34. PUNTOS OTORGADOS

a. Se otorgará un (1) punto por cualquier Ataque de Mano legal dirigido a la sección media o alta.
b. Se concederán dos (2) puntos por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección media.
c. Se concederán tres (3) puntos por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección alta.

T 35. SITEMA DE PUNTUACIÓN DE CONTACTO LIVIANO

La técnica de competición es válida según un sistema de contacto ligero si

a. Se ejecuta correctamente.
b. Es dinámica (es decir, se ejecuta con fuerza, propósito, velocidad y precisión).
c. Es Controlada en el objetivo.

NOTA: **Consulte el Glosario de Términos - Contacto Ligero (antes Apéndice 7)**

T 36. DESCUENTO DE PUNTOS /FALTAS

Se deducirá un punto por las siguientes infracciones

a. Contacto fuerte. Consulte el Glosario de términos - Contacto fuerte - (antiguo Apéndice 7)
b. Atacar a un adversario caído.
c. Barrido de piernas.
d. Sujetar/agarrar.
e. Ataque intencionado a un objetivo distinto al mencionado en el art. T33.
f. Comportamiento antideportivo*
i. Incluir cualquier acción realizada por un competidor que muestre falta de respeto, falta de seguimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia los árbitros, oficiales u otros competidores, incluyendo pero no limitado a: No seguir o negarse a seguir las indicaciones del árbitro, abandonar intencionadamente el ring/manipular el tiempo, comportamiento/lenguaje inapropiado...)

T 37. ADVERTENCIAS

Se asignarán advertencias por las siguientes infracciones:

a. Pretender haber marcado un punto levantando uno o ambos brazos.
b. Salir completamente del ring (con ambos pies).
   i. **NOTA**: Si un competidor es empujado fuera del ring con intención (sin aplicarle una técnica) no recibirá una advertencia. El Competidor que empujó recibirá una advertencia.
c. Caída, ya sea intencional o no (significa que cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toque el suelo).
d. Fingir un golpe, fingiendo estar lesionado para obtener una ventaja.
e. Evitar intencionadamente el combate.
f. Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del árbitro central.
g. Ataque no intencional a un objetivo distinto al mencionado en el art. T33.
h. Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.

La suma de tres (3) advertencias supone automáticamente la deducción de un (1) punto.

T 38. DESCALIFICACIÓN

i. Mala conducta contra los Oficiales o ignorar las instrucciones.
j. Contacto descontrolado o excesivo. Consulte el Glosario de términos - Contacto excesivo (antes Apéndice 7)
k. Recibir tres (3) puntos menos/faltas directamente dadas por el árbitro central.
l. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.
m. Perder los estribos.
n. Insultar a un oponente, entrenador y/u oficial.
o. Morder, arañar.
p. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.
q. Ser declarado culpable de causar una pérdida de conocimiento. (Ver artículo T. 39).

NOTA.: Un competidor que insulte a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competición.

T 39. LESIONES

a. Cuando un competidor se lesiona, el Árbitro Central debe detener el match y llamar al Médico. Habrá un total de tres (3) minutos de tiempo permitido por MATCH, para que el médico diagnostique, trate la herida y decida sobre la continuación del partido y del competidor.

Nota: El tiempo de lesión de tres minutos comenzará en el momento en que el médico esté frente al competidor lesionado y terminará cuando el médico se retire. Esta cantidad de tiempo se registrará, y si el médico es llamado de nuevo al mismo match, el reloj de la lesión reanudará la cuenta atrás desde el último punto. Cualquier competidor que necesite más de tres (3) minutos de tiempo total acumulado de atención médica durante un partido no podrá continuar y perderá el partido.

Independientemente del tiempo restante de lesión, en el caso de un examen de conmoción cerebral, el tiempo de examen de conmoción cerebral es de al menos 2 minutos.

b. Cuando un competidor no puede seguir compitiendo debido a la decisión del médico y de acuerdo con la decisión del Consejo del Ring (Presidente del Jurado, Árbitro Central y Árbitros de Esquina)

   i. es el ganador si su oponente es culpable.

ii. es el perdedor si su oponente no es culpable.

c. Un competidor lesionado que no esté en condiciones de luchar no podrá continuar durante el tiempo/día(s) establecido(s) según la decisión del médico.

d. Un competidor que se niegue a aceptar la decisión del médico y/o del Consejo del Ring será descalificado y retirado de la competición.

e. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no son aptos para luchar según la decisión del médico, el ganador será el contendiente que tenga más puntos anotados en ese momento. Si los competidores están empatados, el Consejo del Ring decidirá sobre el combate.

Proceso de la regla T39

a. Aplicación de la regla T39

Nota: Procedimiento para determinar la culpabilidad

i. Cada vez que se produzca una posible descalificación en el contexto de T39, el consejo del ring debe consultar con un miembro del Comité de Árbitros para verificar que se sigue el debido proceso antes de tomar una decisión.

ii. La culpabilidad para la descalificación debe venir "**como resultado directo**" de una acción potencialmente prohibida realizada con intención y/o falta de control, y, como consecuencia de dicha acción, que resultó en la incapacidad del competidor para continuar el encuentro. En este caso, el Presidente del Jurado podrá aplicar una descalificación.

iii. Para determinar la culpabilidad, el Presidente del Jurado debe seguir los siguientes pasos

a) El consejo del ring debe llamar a un miembro del Comité de Árbitros para que supervise y asesore en este procedimiento,

b) El miembro del Comité de Árbitros consultará primero con el Presidente del Jurado y luego con el Árbitro Central para determinar mejor la situación y el resultado.

c) Si no se puede determinar una decisión en este punto, el miembro del Comité de Árbitros puede optar por llamar a los Árbitros (individualmente) para determinar su opinión

d) Antes de tomar una decisión final, el miembro del Comité de Árbitros tiene la capacidad de consultar con cualquier persona que considere relevante para obtener más información,

e) El miembro del Comité de Árbitros, teniendo en cuenta toda la información obtenida, tomará una decisión final sobre el resultado del partido.

NOTA A: Un competidor que sea culpable de causar una pérdida de conocimiento o de provocar una conmoción cerebral en una competición de sparring podrá ser descalificado. El competidor inconsciente o conmocionado no podrá volver a competir durante todo el evento, por lo que perderá los encuentros o eventos restantes.

NOTA B: Conmoción cerebral y posible existencia de conmoción cerebral.

En referencia a la política de la ITF sobre conmociones cerebrales, la ITF estipula que una vez que se reconoce una conmoción cerebral, el competidor debe ser retirado de la competición, y se le debe dar más asistencia médica de acuerdo con la gravedad de la lesión. Debido a esta preocupación y a los peligros ocultos del síndrome de impacto secundario, es imperativo que se llame al médico para una evaluación si el árbitro central o el entrenador presencian algún síntoma.

T 40. PROCEDIMIENTO DE COMBATE – INDIVIDUAL Y EQUIPO

a. INDIVIDUAL

i. Los competidores de lucha comenzarán el combate en las posiciones de inicio, cada uno con un equipo de manos, pies y cabeza de color rojo o azul para diferenciarse. Deberán llevar en todo momento un equipo de protección bucal de color transparente. A la orden del árbitro central, los competidores saludarán por turnos ante la mesa del jurado, el árbitro central y luego entre ellos.

ii. El árbitro central comenzará el combate con la orden "SHI-JAK" y los competidores continuarán combatiendo hasta que el árbitro dé la orden "HAECHYO".

iii. En este momento los competidores dejarán de luchar y permanecerán donde están hasta que se reanude el combate.

iv. Una señal audible de tiempo detendrá la puntuación y el árbitro central finalizará el round y/o el combate. Se llevará a cabo el orden inverso de los saludos, y será declarado el resultado.

v. En una situación de empate, las advertencias y/o los puntos en contra no se arrastran.

vi. Si un competidor abandona el ring, debe volver a empezar un (1) metro dentro del ring.

b. EQUIPO

i. El procedimiento de combate para el sparring por equipos será el mismo que el del sparring individual.

ii. Se lanzará una moneda entre los dos (2) entrenadores para determinar qué equipo envía a su primer competidor al ring.

iii. A continuación, los equipos deberán alternar.

T 41. CRONOMETRAJE

A la primera orden de “Shi-Jak” (Iniciar) del árbitro central, el cronometrista inicia el cronómetro del sistema hasta el final del tiempo (señal audible). El cronómetro del sistema funcionará continuamente a menos que el Árbitro central pida un "Tiempo" diciendo "Jung-Ji". En este momento, el cronometrista detiene el cronómetro del sistema hasta que se da el comando "Gaesok" (Continuar).

T 42. OFICIALES PARA LA COMPETENCIA DE LUCHA

Un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Operador de Computación, un (1) Árbitro Central, cuatro (4) Jueces de Esquina y dos (2) Verificadores de Equipo.

SECCIÓN IV – ROTURA DE POTENCIA

T 43. DIVISIONES

Los competidores de Rotura de Poder se organizarán en grupos de acuerdo con el género y la edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran en el Anexo 3 (página 60).

T 44. PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Se utilizarán máquinas diseñadas para la prueba específica. El número y tipo de tablas plásticas para cada artículo se indicará en el anexo 6 - Tablas y Alturas. b. Las máquinas tendrán un rango de altura inicial mínima y máxima que se anotará en el anexo 6 - Tableros y Alturas. c. En Rotura de Potencia, está permitido dar un paso adelante, deslizarse, saltar y/o saltar. Sin embargo, se debe adoptar una posición de defensa en guardia de antebrazos antes y después de cada intento de romper la(s) tabla(s). d. Para Sonkal Taerigi, el golpe puede ser hacia adentro o hacia afuera. e. Se permite un tiempo total de dos (2) minutos para establecer las alturas correctas para los elementos de Rotura de Poder enumerados. Se llevará a cabo el siguiente procedimiento: a. Después de una señal de bandera roja del árbitro, cada competidor individual, o cada equipo, tiene un total de cinco (5) minutos para intentar doblar o separar las tablas de los cinco (5) elementos de rotura enumerados. b. Cada intento debe incluir una (1) medición previa de distancia (solo se permite un toque) seguido del intento de romper las tablas. c. Los Competidores y/o Equipos que excedan el tiempo establecido recibirán cero (0) Puntos por cualquier ítem restante que no se rompa. d. Los árbitros pueden anular un intento por no mantener lo siguiente: I. Correcto equilibrio y la postura en todo el intento. ii. Correcta herramienta de ataque aplicada de la manera correcta.	a. Los competidores deben elegir: una (1) técnica de mano y una (1) técnica de pie de la lista de técnicas anotadas en el Anexo 6 - Tablas y alturas. b. El competidor debe anunciar su elección de técnica al árbitro central antes de comenzar el evento. c. Los ganadores se decidirán por la puntuación total acumulada más alta para las técnicas de manos y pies. d. Se utilizarán máquinas diseñadas para la prueba específica. e. El número y tipo de tableros plásticos oficiales para cada ítem se indicará en la Invitación Oficial del Campeonato. Las tablas serán las tablas blancas de plástico del proveedor oficial de la ITF. f. Las máquinas tendrán un rango de altura inicial mínima y máxima que se anotará en el Anexo 6 - Tablas y alturas. g. Está permitido dar un paso adelante, deslizarse, saltar o saltar h. Se debe adoptar una posición de defensa en guardia de antebrazos antes y después de cada intento de romper la(s) tabla(s). i. Para Sonkal Taerigi, el golpe puede ser hacia adentro o hacia afuera. j. A cada competidor se le permite un total de un (1) minuto para establecer las alturas correctas para ambas técnicas de rotura. Se llevará a cabo el siguiente procedimiento: a. Después de una señal de bandera roja por parte del árbitro, cada competidor tiene dos (2) minutos para intentar doblar o separar la(s) tabla(s) de los dos (2) ítems de rotura elegidos de los enumerados, que deben incluir una (1)

e. Los árbitros deben examinar cada placa antes de cada intento.
f. Cada placa separada contará como tres (3) puntos y cada placa doblada contará como un (1) punto.
g. Los cuatro puntajes más altos establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3eros puestos. Solo en el caso de que dos (2) competidores empaten en el tercer lugar con el mismo puntaje total, en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del 3er puesto.
h. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará un elemento de la lista mediante sorteo para desempatar. Él/Ella decidirá cuántas tablas se utilizarán. Los entrenadores indicarán los competidores a realizar y en caso de otro empate indicarán los dos siguientes competidores y se procederá con este orden hasta encontrar un ganador.

NOTA: Los competidores y/o equipos que no anotaron ningún punto en su primer intento durante el evento no podrán continuar con la competencia de rotura de poder para determinar ningún lugar y no recibirán ninguna medalla.

NOTA: El competidor decide el orden de rotura (enumerado en el Anexo 3, Apéndice 6 y Diagrama 3).

NOTA: El competidor puede optar por no realizar cualquier técnica en particular.

JUNIOR Y ADULTO – EQUIPO

Masculino y Femenino

Los equipos (5 competidores + 1 reserva) realizarán los ítems indicados en el artículo 43 y se realizarán los procedimientos de los puntos a - h (artículo 44).

medición previa. de distancia con un (1) toque permitido, seguido del intento de romper la(s) tabla(s).
b. Los competidores que excedan el tiempo prescripto recibirán cero (0) puntos por cualquier ítem aún no realizado.
c. Antes y después del intento de romper la tabla, se debe adoptar una posición de defensa en guardia de antebrazos.
d. Los árbitros pueden anular un intento por no mantener lo siguiente:
i. Correcto equilibrio y postura durante todo el intento.
ii. Uso de la herramienta de ataque correcta en la forma apropiada
e. Los cuatro puntajes más altos, combinados de las dos (2) técnicas realizadas, determinarán los ganadores del 1°, 2° y dos (2) 3ros puestos. Solo en el caso de que dos (2) competidores empaten en el tercer lugar con el mismo puntaje total, en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del tercer puesto.
f. En caso de empate, el Presidente del Jurado sorteará por sorteo un elemento de la lista de técnicas elegibles para desempatar.
i. El Presidente del Jurado decidirá cuántas tablas se van a usar.
ii. Los competidores realizarán la técnica elegida de acuerdo con los procedimientos anteriores.
iii. En caso de nuevo empate, este procedimiento se continua hasta que se encuentre un ganador.

NOTA: Los competidores y/o equipos que no anotaron ningún punto en su primer intento durante el evento no podrán continuar con la competencia de rotura de poder para determinar ningún lugar y no recibirán ninguna medalla.

T 45. OFICIALES PARA ROTURA DE PODER

Un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Operador de Computación y tres (3) Jueces.

SECCIÓN V – TÉCNICAS ESPECIALES

T 46. DIVISIONES

Los competidores de técnicas especiales se organizarán en grupos según el sexo y la edad, de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 4 (página 62).

T 47. PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Se utilizará una máquina diseñada para la prueba específica. Las alturas para cada elemento se indicarán en el apéndice 6 - Tablas y alturas. b. Las máquinas tendrán un rango de una altura inicial mínima y máxima que se escribirá en el apéndice 6 - Tablas y Alturas. Se procederá de la siguiente manera a. Después de una señal de bandera roja del árbitro, cada Competidor Individual o Equipo tiene cinco (5) minutos para intentar romper/desplazar las tablas de los cinco (5) ítems de técnica especial listados que deben incluir una (1) medición previa de distancia sin tocar, seguido por el intento de desplazar la tabla. b. Los competidores y/o equipos que excedan el límite de tiempo recibirán 0 puntos. c. Los árbitros pueden desestimar una rotura por: i. No utilizar la herramienta de ataque correcta de la manera adecuada. ii. Derribar el obstáculo al realizar Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi. iii. Caída (significa que cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, toque el suelo). d. Los árbitros deben examinar regularmente cada máquina y/o tabla. e. Cada tabla totalmente desplazada contará como tres (3) puntos y cada tabla medio desplazada contará como un (1) punto. f. Las cuatro puntuaciones más altas establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3er lugar. Sólo en el caso de que dos (2) competidores empaten en el 3er puesto, con la misma puntuación total,	a. Se utilizará una máquina diseñada para la prueba específica. Las alturas para cada elemento se indicarán en el apéndice 6 - Tablas y alturas. b. Las máquinas tendrán un rango de una altura inicial mínima y máxima que se escribirá en el apéndice 6 - Tablas y Alturas c. Después de una señal de bandera roja del árbitro, cada competidor tiene sesenta (60) segundos para cada ítem con el fin de medir la distancia - obligatoria, sin que se permita el toque, seguido por el intento de romper/desplazar la tabla. d. Los competidores que excedan el tiempo prescripto, o que toquen la tabla durante su medición previa recibirán 0 puntos. e. Se debe adoptar una posición de defensa en guardia de antebrazos antes y después de cada intento de desplazar la(s) tabla(s). f. Los árbitros pueden desestimar una rotura por: i. No utilizar la herramienta de ataque correcta en la forma adecuada. ii. Derribar el obstáculo al realizar Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi. iii. Caída (es decir, que cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toque el suelo). g. Los árbitros deben examinar cada tabla antes de cada intento. i. Cada tabla totalmente desplazada contará como tres (3) puntos. ii. Cada tabla medio desplazada contará como un (1) punto. h. Las cuatro puntuaciones más altas, combinadas de las dos (2) técnicas realizadas, establecerán el 1º, 2º y dos (2) terceros puestos. Sólo en el caso de que dos (2) competidores empaten en el tercer puesto, con la misma puntuación total, en

en la misma ronda de saltos, habrá dos ganadores del 3er puesto.

g. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará un elemento de la lista por sorteo para ser el desempate. Él/ella decidirá la altura del salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los puestos.

NOTA: Los competidores y/o equipos que no hayan conseguido ningún punto en su primer intento durante el encuentro no podrán continuar la competición de técnica especial para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

PRE-JUNIOR, JUNIOR Y ADULTO - EQUIPO

Masculino y Femenino
Los equipos (5 competidores + 1 reserva) ejecutarán los ítems indicados en el artículo 46 y se llevarán a cabo los procedimientos de los sub-ítems a-g (artículo 47).

la misma ronda de saltos, habrá dos ganadores del tercer puesto.

i. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará un elemento de la lista por sorteo para ser el desempate. Él/ella decidirá la altura del salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los puestos.

NOTA: Los competidores que no hayan conseguido ningún punto en su primer intento durante el encuentro no podrán continuar la competición de técnica especial para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

T 48. OFICIALES PARA TÉCNICAS ESPECIALES

Un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Operador de Computación y tres (3) Jueces.

SECCIÓN VI – LUCHA PRE-ESTABLECIDA

T 49. DIVISIONES

Los competidores de Lucha Pre Establecida se organizarán de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 5 (página 59).

T 50. PROCEDIMIENTO

(Antes T50, U8, U12)

a. Cada equipo estará formado por dos (2) participantes que sigan una coreografía preparada, que les permita exhibir con destreza una amplia variedad de técnicas sin temor a lesionarse.

b. Cada Equipo actuará de uno en uno y los Árbitros asignarán puntos de 10 a 0 según la actuación, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

i. Contenido técnico.

ii. Trabajo en equipo, coreografía y dificultad.

iii. Potencia.

c. Ejecución de hasta, pero no más de, un total de tres (3) secuencias acrobáticas de técnica por equipo.

d. Ambos competidores deberán entrar en el ring y saludar.

e. Ambos competidores deben asumir una posición en guardia de antebrazos en posición L.

f. A la orden "Shi-Jak" de uno de los competidores, comenzará el tiempo del combate.

g. El combate termina con un golpe final y cuando uno de los competidores grita "Goman", al mismo tiempo asume una posición en guardia de antebrazos en posición L.

h. En caso de empate, cada equipo actuará de nuevo, recibiendo nuevas puntuaciones, hasta que se declare un ganador.

i. El competidor debe entrar en el ring desde lados opuestos como en el procedimiento de lucha libre.

Los equipos competirán de acuerdo con las siguientes normas y reglamentos:

a. La Lucha Pre Establecida consistirá en los movimientos que se muestran en la Enciclopedia de la ITF, en los Manuales o en el CD ROM, y en los que se enseñan durante los Cursos de Instructor Internacional.

b. El equipo de protección puede ser usado como está escrito en el art.T.7. a. Punto ii y T.7. b.

c. Las técnicas de ataque deben ser bloqueadas y/o evitadas y deben ser realizadas con realismo. No se permite ningún contacto no bloqueado a excepción del ataque final incapacitante.

d. La duración del combate consistirá en un (1) round: mínimo de sesenta (60) segundos, máximo de setenta y cinco (75) segundos.

e. Los equipos que realicen menos del mínimo requerido de sesenta (60) segundos recibirán cero (0) puntos.

f. Los equipos que superen los setenta y cinco (75) segundos de duración del combate recibirán cero (0) puntos.

g. Cada equipo de competidores puede realizar hasta, pero no más, un total de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas (Técnicas que no forman parte del programa de estudios de Taekwon-Do), durante el combate.

h. Los equipos que realicen más de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas durante el combate recibirán cero (0) puntos.

i. El equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de competición.

j. En caso de empate se deberá realizar un combate extra hasta que se decidan los puestos.

k. Los equipos pueden ser Cinturones Negros de 1º a 6º dan, y pueden ser Masculinos, Femeninos o parejas mixtas.

T 51. OFICIALES PARA LUCHA PRE ESTABLECIDA

Un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Operador de Computación, cinco (5) Árbitros y dos (2) Verificadores de Equipos.

SECCIÓN VII – PROCEDIMIENTO DE DISPUTA

T 52. PROTESTA

a. Las protestas **SÓLO** pueden ser presentadas por un Coach oficial, y **SÓLO** cuando haya una aparente violación de las reglas oficiales.
b. El Coach debe solicitar un Formulario de Protesta al Presidente del Jurado inmediatamente después de la finalización del partido.
c. El Presidente del Jurado proporcionará al Coach el Formulario de Protesta oficial, después de haber recibido la tasa de protesta oficial.
d. Las actividades en el ring **NO** se detendrán a menos que el asunto en cuestión afecte inmediatamente al siguiente match o dificulte la continuación de la llave. Sólo entonces se detendrán las actividades en el ring, y sólo hasta que se resuelva la protesta.
e. Cada protesta debe ser escrita en el formulario oficial de protesta, en idioma **INGLÉS**.
f. Cada Formulario de Protesta completado debe ser presentado al Presidente del Jurado del encuentro en cuestión, a más tardar cinco (5) minutos después de haber recibido el formulario.
g. La protesta debe ser precisa y circunstancial.
h. El Presidente del Jurado entregará el Formulario de Protesta completado y la Tasa de Protesta al Comité de Árbitros.
i. El Comité de Árbitros examinará las circunstancias de la protesta y decidirá.
    i. Validar el match.
    ii. Repetir el match.
    iii. Asignar la victoria del match al adversario. (Lucha, Formas, Pre-Establecida)
    iv. Asignar o quitar puntos, advertencias, faltas, tiempo según sea necesario
    v. Descalificar a ambos competidores.

La tasa de protesta sólo se devolverá al Coach que proteste en el caso de que el Comité de Árbitros de la ITF acepte y valide la protesta. Si el Coach pierde la protesta, la tasa de protesta se perderá.

T 53. DECISIONES

a. Para tomar una decisión, el Comité de Árbitros puede llamar a cualquier persona que desee para que aporte pruebas sobre la protesta.
b. Una vez tomada la decisión, el Comité de Árbitros la notificará a todas las partes implicadas.
c. El Comité de Árbitros basará su decisión en las reglas establecidas en este documento y su decisión no puede entrar en conflicto con las mencionadas reglas.

T 54. DESCALIFICACIÓN

Los directores/representantes de equipos o individuos que persistan en argumentar contra las decisiones tomadas por el Comité del Torneo pueden, a su discreción, hacer que todo el equipo, escuela o club o el individuo, sea descalificado de todos los eventos posteriores del campeonato.

El Comité del Torneo considerará el asunto en una fecha posterior con vistas a tomar otras medidas.

T 55. RETIRO DE EQUIPOS/COMPETIDORES

En caso de que los equipos o individuos se retiren del campeonato como protesta, se procederá de la siguiente manera

a. Descalificación automática de esa prueba, lo que significa que no se podrá clasificar en esa prueba y, por tanto, no habrá medallas.
b. Descalificación automática de todas las pruebas posteriores del campeonato.
c. Descalificación adicional de otros eventos según lo decida el Comité Disciplinario de la ITF y la Junta Directiva de la ITF.

T 56. CONTROL ANTI – DOPING DE LA ITF

El control de doping se realizará de acuerdo con las normas anti-doping de la ITF y la política antidoping de la WADA.

T57. POLÍTICA DE CONMOCIÓN CEREBRAL DE LA ITF

Todas las conmociones cerebrales serán evaluadas, tratadas y los resultados definidos por la política de conmoción cerebral de la ITF.

T 58. EVENTOS IMPREVISTOS

(Antiguo U5)

Todos los casos no contemplados en el presente documento serán tratados y discutidos por el Comité de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC) que, en la medida de sus posibilidades, tomará una decisión justa y equitativa. La decisión del Comité de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC) será definitiva.

T 59. COPIAS DE LAS REGLAS

La copia oficial y más actualizada de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, en poder del Comité de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC), debe estar presente en todos los torneos y ser accesible a todos los entrenadores y oficiales

T 60. IMPLEMENTACIÓN

1 de julio de 2022. Varsovia, Polonia.

Bajo la autoridad de: Comité de Árbitros de la ITF, Comité de Torneos de la ITF y Comité de Tecnología de la Información de la ITF.

Anexo 1 – Divisiones de Formas

T 25. DIVISIONES DE FORMAS

Los competidores de Formas se organizarán en grupos según el sexo, la edad y el rango, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.

Las categorías de Formas Individuales con menos de cuatro (4) competidores se fusionarán con otra categoría. Esta nueva categoría utilizará las Formas apropiados para el rango más bajo.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Individual	**a. Individual**
i. Masculino Pre-Junior 13250 Individual Masculino Pre-Junior Formas 1° Dan 13260 Individual Masculino Pre-Junior Formas 2° - 3° Dan	i. Masculino Pre-Junior 13230 Individual Masc. Pre-Junior Pattern 4th-3rd Gup 13240 Individual Masc. Pre-Junior Pattern 2nd-1st Gup 13250 Individual Masc. Pre-Junior Pattern 1st Dan 13260 Individual Masc. Pre-Junior Pattern 2nd - 3rd Dan
ii. Masculino Junior 14250 Individual Masculino Junior Pattern 1st Dan 14260 Individual Masculino Junior Pattern 2nd Dan 14270 Individual Masculino Junior Pattern 3rd Dan	ii. Masculino Junior 14230 Individual Masc. Junior Pattern 4th-3rd Gup 14240 Individual Masc. Junior Pattern 2nd-1st Gup 14250 Individual Masc. Junior Pattern 1st Dan 14260 Individual Masc. Junior Pattern 2nd Dan 14270 Individual Masc. Junior Pattern 3rd Dan
iii. Masculino Adulto 15250 Individual Masculino Pattern 1st Dan 15260 Individual Masculino Pattern 2nd Dan 15270 Individual Masculino Pattern 3rd Dan 15280 Individual Masculino Pattern 4th-6th Dan	iii. Masculino Adulto 15230 Individual Masc. Adulto Pattern 4th-3rd Gup 15240 Individual Masc. Adulto Pattern 2nd-1st Gup 15250 Individual Masc. Adulto Pattern 1st Dan 15260 Individual Masc. Adulto Pattern 2nd Dan 15270 Individual Masc. Adulto Pattern 3rd Dan 15280 Individual Masc. Adulto Pattern 4th-6th Dan
iv. Femenino Pre-Junior 23250 Individual Fem. Pre-Junior Pattern 1st Dan 23260 Individual Fem. Pre-Junior Pattern 2nd - 3rd Dan	iv. Masculino Senior 16230 Individual Masc.-Senior Pattern 4th-3rd Gup 16240 Individual Masc.-Senior Pattern 2nd-1st Gup 16250 Individual Masc.-Senior Pattern 1st Dan 16260 Individual Masc. -Senior Pattern 2nd Dan 16270 Individual Masc.-Senior Pattern 3rd Dan 16280 Individual Masc.-Senior Pattern 4th-6th Dan
v. Femenino Junior 24250 Individual Fem. Junior Pattern 1st Dan 24260 Individual Fem. Junior Pattern 2nd Dan 24270 Individual Fem. Junior Pattern 3rd Dan	v. Masculino Veterans 17230 Individual Masc. Veterans Pattern 4th-3rd Gup 17240 Individual Masc. Veterans Pattern 2nd-1st Gup 17250 Individual Masc. Veterans Pattern 1st Dan
vi. Femenino Adulto 25250 Individual Fem. Pattern 1st Dan 25260 Individual Fem. Pattern 2nd Dan 25270 Individual Fem. Pattern 3rd Dan 25280 Individual Fem. Pattern 4th-6th Dan	

2. Equipos

i. Masculino Pre-Junior
63270 Team Masc. Pre-Junior Pattern

ii. Masculino Junior
64270 Team Masc. Junior Pattern

iii. Masculino Adulto
65280 Team Masc. Pattern

iv. Femenino Pre-Junior
73270 Team Fem. Pre-Junior Pattern

v. Femenino Junior
74270 Team Fem. Junior Pattern

vi. Femenino Adulto
75280 Team Fem. Pattern

Cada Equipo (Masculino y/o Femenino de cualquier grado y peso) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) reserva (opcional).

17260 Individual Masc. Veterans Pattern 2nd Dan
17270 Individual Masc. Veterans Pattern 3rd Dan
17280 Individual Masc. Veterans Pattern 4th-6th Dan

vi. Femenino Pre-Junior
23230 Individual Fem. Pre-Junior Pattern 4th-3rd Gup
23240 Individual Fem. Pre-Junior Pattern 2nd-1st Gup
23250 Individual Fem. Pre-Junior Pattern 1st Dan
23260 Individual Fem. Pre-Junior Pattern 2nd - 3rd Dan

vii. Femenino Junior
24230 Individual Fem. Junior Pattern 4th-3rd Gup
24240 Individual Fem. Junior Pattern 2nd-1st Gup
24250 Individual Fem. Junior Pattern 1st Dan
24260 Individual Fem. Junior Pattern 2nd Dan
24270 Individual Fem. Junior Pattern 3rd Dan

viii. Femenino Adulto
25230 Individual Fem. Adulto Pattern 4th-3rd Gup
25240 Individual Fem. Adulto Pattern 2nd-1st Gup
25250 Individual Fem. Adulto Pattern 1st Dan
25260 Individual Fem. Adulto Pattern 2nd Dan
25270 Individual Fem. Adulto Pattern 3rd Dan
25280 Individual Fem. Adulto Pattern 4th-6th Dan

ix. Femenino Senior
26230 Individual Fem.-Senior Pattern 4th-3rd Gup
26240 Individual Fem.-Senior Pattern 2nd-1st Gup
26250 Individual Fem.-Senior Pattern 1st Dan
26260 Individual Fem.-Senior Pattern 2nd Dan
26270 Individual Fem.-Senior Pattern 3rd Dan
26280 Individual Fem.-Senior Pattern 4th-6th Dan

x. Femenino Veterans
27230 Individual Fem. Veterans Pattern 4th-3rd Gup
27240 Individual Fem. Veterans Pattern 2nd-1st Gup
27250 Individual Fem. Veterans Pattern 1st Dan
27260 Individual Fem. Veterans Pattern 2nd Dan
27270 Individual Fem. Veterans Pattern 3rd Dan
27280 Individual Fem. Veterans Pattern 4th-6th Dan

2. Equipos

i. Masculino Pre-Junior
63240 Team Masc. Pre-Junior Pattern 4th-1st Gup
63270 Team Masc. Pre-Junior Pattern 1st-3rd Dan

ii. Masculino Junior
64240 Team Masc. Junior Pattern 4th-1st Gup
64270 Team Masc. Junior Pattern 1st-3rd Dan

iii. Masculino Adulto
65240 Team Masc. Adulto Pattern 4th-1st Gup
65280 Team Masc. Adulto Pattern 1st-6th Dan

iv. Masculino Senior
66240 Team Masc.-Senior Pattern 4th-1st Gup
66280 Team Masc.-Senior Pattern 1st-6th Dan

v. Masculino Veterans
67240 Team Masc. Adv.-Senior Pattern 4th-1st Gup
67280 Team Masc. Adv.-Senior Pattern 1st-6th Dan

i. Femenino Pre-Junior
73240 Team Fem. Pre-Junior Pattern 4th-1st Gup
73270 Team Fem. Pre-Junior Pattern 1st-3rd Dan

ii. Femenino Junior
74240 Team Fem. Junior Pattern 4th-1st Gup
74270 Team Fem. Junior Pattern 1st-3rd Dan

iii. Femenino Adulto
75240 Team Fem. Adulto Pattern 4th-1st Gup
75280 Team Fem. Adulto Pattern 1st-6th Dan

iv. Femenino Senior
76240 Team Fem.-Senior Pattern 4th-1st Gup
76280 Team Fem.-Senior Pattern 1st-6th Dan

v. Femenino Veteranos
77240 Team Fem. Veteranos Pattern 4th-1st Gup
77280 Team Fem. Veteranos Pattern 1st-6th Dan

Cada equipo (masculino y/o femenino) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) reserva opcional. Los cinturones de color deben competir con los cinturones de color. Los Cinturones Negros deben competir con Cinturones Negros. Los cinturones de color pueden ser de cualquier grado, desde el 4º al 1º. Los Cinturones Negros pueden ser de cualquier grado desde el 1º al 6º. Las clases de edad no se pueden combinar. *Véase la regla T5.

Anexo 2 –Divisiones de Lucha

T 31. DIVISIONES

Los competidores de Lucha se organizarán en divisiones según el sexo, la edad y el peso, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.
Las categorías de Lucha individual con menos de cuatro (4) competidores se fusionarán con otra categoría.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Individual	**a. Individual**
i. Male Pre-Junior	i. Male Pre-Junior
13171 Individual Male Pre-Junior Sparring up to 40 kg	13141 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup up to 40 kg
13172 Individual Male Pre-Junior Sparring over 40 to 45 kg	13142 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 40 to 45 kg
13173 Individual Male Pre-Junior Sparring over 45 to 50 kg	13143 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 45 to 50 kg
13174 Individual Male Pre-Junior Sparring over 50 to 55 kg	13144 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 50 to 55 kg
13175 Individual Male Pre-Junior Sparring over 55 to 60 kg	13145 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 55 to 60 kg
13176 Individual Male Pre-Junior Sparring over 60 to 65 kg	13146 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 60 to 65 kg
13177 Individual Male Pre-Junior Sparring over 65 kg	13147 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 65 kg
	13171 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan up to 40 kg
ii. Male Junior	13172 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 40 to 45 kg
14171 Individual Male Junior Sparring up to 50 kg	13173 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 45 to 50 kg
14172 Individual Male Junior Sparring over 50 to 55 kg	13174 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 50 to 55 kg
14173 Individual Male Junior Sparring over 55 to 60 kg	13175 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 55 to 60 kg
14174 Individual Male Junior Sparring over 60 to 65 kg	13176 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 60 to 65 kg
14175 Individual Male Junior Sparring over 65 to 70 kg	13177 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 65 kg
14176 Individual Male Junior Sparring over 70 to 75 kg	
14177 Individual Male Junior Sparring over 75 kg	ii. Male Junior

iii. Male Adulto

15171 Individual Male Sparring up to 57 kg
15172 Individual Male Sparring over 57 to 63 kg
15173 Individual Male Sparring over 63 to 69 kg
15174 Individual Male Sparring over 69 to 75 kg
15175 Individual Male Sparring over 75 to 81 kg
15176 Individual Male Sparring over 81 to 87 kg
15177 Individual Male Sparring over 87 kg

iv. Female Pre-Junior

23171 Individual Female Pre-Junior Sparring up to 40 kg
23172 Individual Female Pre-Junior Sparring over 40 to 44 kg
23173 Individual Female Pre-Junior Sparring over 44 to 48 kg
23174 Individual Female Pre-Junior Sparring over 48 to 52 kg
23175 Individual Female Pre-Junior Sparring over 52 to 56 kg
23176 Individual Female Pre-Junior Sparring over 56 to 60 kg
23177 Individual Female Pre-Junior Sparring over 60 kg

v. Female Junior

24171 Individual Female Junior Sparring up to 45 kg
24172 Individual Female Junior Sparring over 45 to 49 kg
24173 Individual Female Junior Sparring over 49 to 53 kg
24174 Individual Female Junior Sparring over 53 to 57 kg
24175 Individual Female Junior Sparring over 57 to 61 kg

14141 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup up to 50 kg
14142 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup over 50 to 55 kg
14143 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup over 55 to 60 kg
14144 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup over 60 to 65 kg
14145 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup over 65 to 70 kg
14146 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup over 70 to 75 kg
14147 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup over 75 kg
14171 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan up to 50 kg
14172 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan over 50 to 55 kg
14173 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan over 55 to 60 kg
14174 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan over 60 to 65 kg
14175 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan over 65 to 70 kg
14176 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan over 70 to 75 kg
14177 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan over 75 kg

iii. Male Adulto

15141 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup up to 57 kg
15142 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup over 57 to 63 kg
15143 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup over 63 to 69 kg
15144 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup over 69 to 75 kg
15145 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup over 75 to 81 kg
15146 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup over 81 to 87 kg
15147 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup over 87 kg

24176 Individual Female Junior Sparring over 61 to 65 kg
24177 Individual Female Junior Sparring over 65 kg

vi. Female Adulto
25171 Individual Female Sparring up to 50 kg
25172 Individual Female Sparring over 50 to 55 kg
25173 Individual Female Sparring over 55 to 60 kg
25174 Individual Female Sparring over 60 to 65 kg
25175 Individual Female Sparring over 65 to 70 kg
25176 Individual Female Sparring over 70 to 75 kg
25177 Individual Female Sparring over 75 kg

b. Equipos

i. Male Pre-Junior
63170 Individual Male Pre-Junior Sparring

ii. Male Junior
64170 Individual Male Junior Sparring

iii. Male Adulto
65180 Individual Male Sparring

iv. Female Pre-Junior
73170 Individual Female Pre-Junior Sparring

v. Female Junior
74170 Individual Female Junior Sparring

vi. Female Adulto
75180 Individual Female Sparring

Cada Equipo (Masculino y/o Femenino de cualquier graduación y peso) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) reserva (opcional).

15171 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan up to 57 kg
15172 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 57 to 63 kg
15173 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 63 to 69 kg
15174 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 69 to 75 kg
15175 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 75 to 81 kg
15176 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 81 to 87 kg
15177 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 87 kg

iv. Male Senior
16141 Individual Male Senior Sparring 4th-1st Gup up to 63 kg
16142 Individual Male Senior Sparring 4th-1st Gup over 63 to 70 kg
16143 Individual Male Senior Sparring 4th-1st Gup over 70 to 77 kg
16144 Individual Male Senior Sparring 4th-1st Gup over 77 to 84 kg
16145 Individual Male Senior Sparring 4th-1st Gup over 84 kg
16171 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan up to 63 kg
16172 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 63 to 70 kg
16173 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 70 to 77 kg
16174 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 77 to 84 kg
16175 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan over 84 kg

v. Male Veterans
17141 Individual Male Veterans Sparring 4th-1st Gup up to 68 kg
17142 Individual Male Veterans Sparring 4th-1st Gup over 68 to 76 kg
17143 Individual Male Veterans Sparring 4th-1st Gup over 76 to 84 kg

17144 Individual Male Veterans Sparring 4th-1st Gup over 84 kg
17171 Individual Male Veterans Sparring 1st-6th Dan up to 68 kg
17172 Individual Male Veterans Sparring 1st-6th Dan over 68 to 76 kg
17173 Individual Male Veterans Sparring 1st-6th Dan over 76 to 84 kg
17174 Individual Male Veterans Sparring 1st-6th Dan over 84 kg

vi. Female Pre-Junior

23141 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup up to 40 kg
23142 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 40 to 44 kg
23143 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 44 to 48 kg
23144 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 48 to 52 kg
23145 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 52 to 56 kg
23146 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 56 to 60 kg
23147 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup over 60 kg
23171 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan up to 40 kg
23172 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 40 to 44 kg
23173 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 44 to 48 kg
23174 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 48 to 52 kg
23175 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 52 to 56 kg
23176 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 56 to 60 kg
23177 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan over 60 kg

vii. Female Junior

24141 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup up to 45 kg

24142 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup over 45 to 49 kg
24143 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup over 49 to 53 kg
24144 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup over 53 to 57 kg
24145 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup over 57 to 61 kg
24146 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup over 61 to 65 kg
24147 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup over 65 kg
24171 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan up to 45 kg
24172 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan over 45 to 49 kg
24173 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan over 49 to 53 kg
24174 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan over 53 to 57 kg
24175 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan over 57 to 61 kg
24176 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan over 61 to 65 kg
24177 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan over 65 kg

viii. Female Adulto

25141 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup up to 50 kg
25142 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup over 50 to 55 kg
25143 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup over 55 to 60 kg
25144 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup over 60 to 65 kg
25145 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup over 65 to 70 kg
25146 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup over 70 to 75 kg
25147 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup over 75 kg
25171 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan up to 50 kg

25172 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan over 50 to 55 kg
25173 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan over 55 to 60 kg
25174 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan over 60 to 65 kg
25175 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan over 65 to 70 kg
25176 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan over 70 to 75 kg
25177 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan over 75 kg

ix. Female Senior

26141 Individual Female Senior Sparring 4th-1st Gup up to 57 kg
26142 Individual Female Senior Sparring 4th-1st Gup over 57 to 63 kg
26143 Individual Female Senior Sparring 4th-1st Gup over 63 to 69 kg
26144 Individual Female Senior Sparring 4th-1st Gup over 69 to 75 kg
26145 Individual Female Senior Sparring 4th-1st Gup over 75 kg
26171 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan up to 57 kg
26172 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan over 57 to 63 kg
26173 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan over 63 to 69 kg
26174 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan over 69 to 75 kg
26175 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan over 75 kg
26177 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan over 74 kg

x. Female Veterans

27141 Individual Female Veterans Sparring 4th-1st Gup up to 60 kg
27142 Individual Female Veterans Sparring 4th-1st Gup over 60 to 67 kg
27143 Individual Female Veterans Sparring 4th-1st Gup over 67 to 74 kg

27144 Individual Female Veterans Sparring 4th-1st Gup over 74 kg
27171 Individual Female Veterans Sparring 1st-6th Dan up to 60 kg
27172 Individual Female Veterans Sparring 1st-6th Dan over 60 to 67 kg
27173 Individual Female Veterans Sparring 1st-6th Dan over 67 to 74 kg
27174 Individual Female Veterans Sparring 1st-6th Dan over 74 kg

b. Equipos

i. Male Pre-Junior
63140 Individual Male Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup
63170 Individual Male Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan

ii. Male Junior
64140 Individual Male Junior Sparring 4th-1st Gup
64170 Individual Male Junior Sparring 1st-3rd Dan

iii. Male Adulto
65140 Individual Male Adulto Sparring 4th-1st Gup
65180 Individual Male Adulto Sparring 1st-6th Dan

iv. Male Senior
66140 Individual Male Senior Sparring 4th-1st Gup
66180 Individual Male Senior Sparring 1st-6th Dan

v. Male Veterans
67140 Individual Male Veterans Sparring 4th-1st Gup
67180 Individual Male Veterans Sparring 1st-6th Dan

vi. Female Pre-Junior
73140 Individual Female Pre-Junior Sparring 4th-1st Gup
73170 Individual Female Pre-Junior Sparring 1st-3rd Dan

vii. Female Junior
74140 Individual Female Junior Sparring 4th-1st Gup
74170 Individual Female Junior Sparring 1st-3rd Dan

viii. Female Adulto

75140 Individual Female Adulto Sparring 4th-1st Gup
75180 Individual Female Adulto Sparring 1st-6th Dan

ix. Female Senior
76140 Individual Female Senior Sparring 4th-1st Gup
76180 Individual Female Senior Sparring 1st-6th Dan

x. Female Veterans
77140 Individual Female Veterans Sparring 4th-1st Gup
77180 Individual Female Veterans Sparring 1st-6th Dan

Cada equipo de Lucha (masculino y/o femenino) debe estar formado por un mínimo de tres (3), y un máximo de cinco (5) competidores y puede tener un (1) reserva opcional.

Los cinturones de color deben competir con cinturones de color.

Los Cinturones Negros deben competir con Cinturones Negros.

Los Cinturones Negros pueden ser de cualquier graduación, del 1º al 6º dan.

Los miembros del equipo pueden ser de cualquier división de peso.

Las categorías de edad no se pueden combinar. *Véase la regla T5.

En el caso de que un equipo esté formado por sólo tres (3) competidores, entonces perderán los votos de los jueces de esquina (8).

En el caso de que un equipo esté formado por sólo cuatro (4) competidores, perderá cuatro (4) votos de los jueces.

Anexo 3 –Divisiones de Rotura de Poder

T 43. DIVISIONES

Los competidores de Rotura de Poder se organizarán en grupos según el sexo y la edad, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.

Campeonato del Mundo

a. Individual

i. Male Junior
14370 Individual Male Junior Power Test

ii. Male Adulto
15380 Individual Male Power Test

iii. Female Junior
24370 Individual Female Junior Power Test

iv. Female Adulto
25380 Individual Female Power Test

b. Team

i. Male Junior
64370 Team Male Junior Power Test

ii. Male Adulto
65380 Team Male Power Test

iii. Female Junior
74370 Team Female Junior Power Test

iv. Female Senior
75380 Team Female Senior Power Test

Es obligatorio que cada competidor intente, según el orden mencionado, todos los ítems de rotura enumerados para su grupo.
Cada equipo masculino y femenino (de cualquier graduación y peso) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) reserva (opcional).

Masculino:

Copa del Mundo

a. Individual

i. Male Adulto
15380 Individual Male Adulto Power Test
1st-6th Dan

ii. Male Senior
16380 Individual Male Senior Power Test
1st-6th Dan

iii. Male Veterans
17380 Individual Male Veterans Power Test
1st-6th Dan

iv. Female Adulto
25380 Individual Female Adulto Power Test
1st-6th Dan

v. Female Senior
26380 Individual Female Senior Power Test
1st-6th Dan

vi. Female Veterans
27380 Individual Female Veterans Power Test
1st-6th Dan

Cada competidor debe realizar una (1) técnica de mano y una (1) técnica de pie. Elegidas por ellos mismos de la siguiente lista:

Técnicas de Mano:
i. Ap Joomuk Jirugi
ii. Sonkal Taerigi
iii. Dung Joomuk Taerigi
iv. Sonkal Dung Taerigi

Técnicas de Pie:
i. Yop Cha Jirugi
ii. Dollyo Chagi
iii. Dwit Chagi
iv. Bandae Dollyo Chagi

i. Ap Joomuk Jirugi
ii. Sonkal Taerigi
iii. Yop Cha Jirugi
iv. Dollyo Chagi
v. Bandae Dollyo Chagi

Femenino:

i. Ap Palkup Taerigi
ii. Sonkal Taerigi
iii. Yop Cha Jirugi
iv. Dollyo Chagi
v. Bandae Dollyo Chagi

Anexo 4 – Divisiones de Técnicas Especiales

T 46. DIVISIONES

Los competidores de rotura de Técnicas Especiales se organizarán en grupos según el sexo y la edad, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
a. Individual	**a. Individual**
i. Male Pre-Junior 13470 Individual Male Pre-Junior Special Technique	i. Male Pre-Junior 13440 Individual Male Pre-Junior Special Technique 4th-1st Gup 13470 Individual Male Pre-Junior Special Technique 1st-3rd Dan
ii. Male Junior 14470 Individual Male Junior Special Technique	ii. Male Junior 14440 Individual Male Junior Special Technique 4th-1st Gup 14470 Individual Male Junior Special Technique 1st-3rd Dan
iii. Male Adulto 15480 Individual Male Special Technique	iii. Male Adulto 15440 Individual Male Adulto Special Technique 4th-1st Gup 15480 Individual Male Adulto Special Technique 1st-6th Dan
iv. Female Pre-Junior 23470 Individual Female Pre-Junior Special Technique	iv. Male Senior 16440 Individual Male Senior Special Technique 4th-1st Gup 16480 Individual Male Senior Special Technique 1st-6th Dan
v. Female Junior 24470 Individual Female Junior Special Technique	v. Male Veterans 17440 Individual Male Veterans Special Technique 4th-1st Gup 17480 Individual Male Veterans Special Technique 1st-6th Dan
vi. Female Adulto 25480 Individual Female Special Technique	i. Female Pre-Junior 23440 Individual Female Pre-Junior Special Technique 4th-1st Gup 23470 Individual Female Pre-Junior Special Technique 1st-3rd Dan
b. Equipos	
i. Male Pre-Junior 63470 Team Male Pre-Junior Special Technique	
ii. Male Junior 64470 Team Male Junior Special Technique	
iii. Male Adulto 65480 Team Male Special Technique	
iv. Female Pre-Junior 73470 Team Female Pre-Junior Special Technique	
v. Female Junior	

74470 Team Female Junior Special Technique

vi. Female Adulto
75480 Team Female Special Technique

Es obligatorio que cada competidor intente, según el orden mencionado, todos los ítems enumerados para su grupo.

Cada Equipo Masculino y Femenino (de cualquier graduación y peso) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) reserva (opcional).

Masculino o Femenino:

i. Twimyo Nopi Ap Cha Busigi
ii. Twimyo Dollyo Chagi
iii. Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi
iv. Twimyo Bandae Dollyo Chagi
v. Twimyo Nomo Yop Cha Jirugi

ii. Female Junior
24440 Individual Female Junior Special Technique 4th-1st Gup
24470 Individual Female Junior Special Technique 1st-3rd Dan

iii. Female Adulto
25440 Individual Female Adulto Special Technique 4th-1st Gup
25480 Individual Female Adulto Special Technique 1st-6th Dan

iv. Female Senior
26440 Individual Female Senior Special Technique 4th-1st Gup
26480 Individual Female Senior Special Technique 1st-6th Dan

v. Female Veterans
27440 Individual Female Veterans Special Technique 4th-1st Gup
27480 Individual Female Veterans Special Technique 1st-6th Dan

Es obligatorio que cada competidor intente, según el orden mencionado, todos los ítems enumerados para su grupo.

i. Twimyo Nopi Ap Cha Busigi
ii. Twimyo Nomo Yop Cha Jirugi

Anexo 5 – Divisiones de Lucha Pre-Establecida

T 49. DIVISIONES

Los competidores de Lucha Pre-Establecida se organizarán en grupos según la edad, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.

Campeonato del Mundo

a. Equipos

i. Pre-Junior
53570 Team Pre-Junior Pre-Arranged Sparring

ii. Junior
54570 Team Junior Pre-Arranged Sparring

Adulto 55580 Team Pre-Arranged Sparring

Un equipo de Lucha Pre-Establecida puede estar compuesto por:
dos (2) competidores masculinos
dos (2) competidores Femeninos
o un (1) competidor masculino y uno femenino

Copa del Mundo

a. Equipos

i. Pre-Junior
53570 Team 12-14 Years Pre-Arranged Sparring 1st-3rd Dan

ii. Junior
54570 Team 15-17 Years Pre-Arranged Sparring 1st-3rd Dan

iii. Adulto
55580 Team Adulto 18-35 Years Pre-Arranged Sparring 1st-6th Dan

iv. Senior
56580 Team Senior 36-45 Years Pre-Arranged Sparring 1st-6th Dan

v. Veterano
57580 Team Veterano over 45 Years Pre-Arranged Sparring 1st-6th Dan

Un equipo de Lucha Pre-Establecida puede estar compuesto por:
dos (2) competidores masculinos
dos (2) competidores femeninos
o un (1) competidor masculino y uno femenino

Anexo 6 – Número de Categorías, Medallas y Trofeos

T 15., T 25., T 31., T 43., T 46 y T 49

Campeonato del Mundo

			Sparring 1	Sparring 2	Sparring 3	Sparring 4	Sparring 5	Sparring 6	Sparring 7	Sparring	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3	Pattern 4	Pattern Team	Power	Power Team	Special	Special Team	Pre-Arranged
Pre-Junior	male	black	131 71	131 72	131 73	131 74	131 75	131 76	131 77	631 70	132 50	132 60			632 70			134 70	634 70	535 70
	female	black	231 71	231 72	231 73	231 74	231 75	231 76	231 77	731 70	232 50	232 60			732 70			234 70	734 70	
Junior	male	black	141 71	141 72	141 73	141 74	141 75	141 76	141 77	641 70	142 50	142 60	142 70		642 70	143 70	643 70	144 70	644 70	545 70
	female	black	241 71	241 72	241 73	241 74	241 75	241 76	241 77	741 70	242 50	242 60	242 70		742 70	243 70	743 70	244 70	744 70	
Adulto	male	black	151 81	151 82	151 83	151 84	151 85	151 86	151 87	651 80	152 50	152 60	152 70	152 80	652 80	153 80	653 80	154 80	654 80	555 80
	female	black	251 81	251 82	251 83	251 84	251 85	251 86	251 87	751 80	252 50	252 60	252 70	252 80	752 80	253 80	753 80	254 80	754 80	

Medallas	Oro	208	6	6	6	6	6	6	6	36	6	6	4	2	36	4	24	6	36	6
	Plata	208	6	6	6	6	6	6	6	36	6	6	4	2	36	4	24	6	36	6
	Bronce	416	12	12	12	12	12	12	12	72	12	12	8	4	72	8	48	12	72	12

En las competencias por equipos de Lucha, Formas, Potencia y Técnica Especial los equipos a premiar recibirán 6 medallas cada uno.
En las competencias por equipos de Pre-Establecida, los equipos a premiar recibirán 2 medallas cada uno.

Total de Categorías: 95
Total de Medallas: 832 208 Oro 208 Plata 416 Bronce
Total de Trofeos: 21 6 para Overall Individual
6 para Overall Equipos

1 para 1° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo
1 para 2° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo
1 para 3° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo
1 para 1° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo Junior
1 para 2° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo Junior
1 para 3° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo Junior

1 para 1° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo Pre-Junior
1 para 2° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo Pre-Junior
1 para 3° Puesto de Clasificación de Naciones del Campeonato del Mundo Pre-Junior

Copa del Mundo

			Sparring 1	Sparring 2	Sparring 3	Sparring 4	Sparring 5	Sparring 6	Sparring 7	Sparring Team	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3	Pattern 4	Pattern Team	Power	Power Team	Special	Special Team	Pre-Arranged
Pre-Junior	male	colored	13141	13142	13143	13144	13145	13146	13147	63140	13230	13240			63240			13440		
	female	colored	23141	23142	23143	23144	23145	23146	23147	43140	23230	23240			43240			23440		
	male	black	13171	13172	13173	13174	13175	13176	13177	63170	13250	13260	13270		63270			13470		53570
	female	black	23171	23172	23173	23174	23175	23176	23177	73170	23250	23260	23270		73270			23470		
Junior	male	colored	14141	14142	14143	14144	14145	14146	14147	64140	14230	14240			64240			14440		
	female	colored	24141	24142	24143	24144	24145	24146	24147	74140	24230	24240			74240			24440		
	male	black	14171	14172	14173	14174	14175	14176	14177	64170	14250	14260	14270		64270			14470		54570
	female	black	24171	24172	24173	24174	24175	24176	24177	74170	24250	24260	24270		74270			24470		
Adulto	male	colored	15141	15142	15143	15144	15145	15146	15147	65140	15230	15240			65240			15440		
	female	colored	25141	25142	25143	25144	25145	25146	25147	75140	25230	25240			75240			25440		
	male	black	15181	15182	15183	15184	15185	15186	15187	65180	15250	15260	15270	15280	65280	15380		15480		55580
	female	black	25181	25182	25183	25184	25185	25186	25187	75180	25250	25260	25270	25280	75280	25380		25480		
Senior	male	colored	16141	16142	16143	16144	16145			66140	16230	16240			66240			16440		
	female	colored	26141	26142	26143	26144	26145			76140	26230	26240			76240			26440		
	male	black	16181	16182	16183	16184	16185			66180	16250	16260	16270	16280	66280	16380		16480		56580
	female	black	26181	26182	26183	26184	26185			76180	26250	26260	26270	26280	76280	26380		26480		
Veterans	male	colored	17141	17142	17143	17144				67140	17230	17240			67240			17480		
	female	colored	27141	27142	27143	27144				77140	27230	27240			77240			27480		
	male	black	17181	17182	17183	17184				67180	17250	17260	17270	17280	67280	17380		17480		57580
	female	black	27181	27182	27183	27184				77180	27250	27260	27270	27280	77280	27380		27480		

			Sparring 1	Sparring 2	Sparring 3	Sparring 4	Sparring 5	Sparring 6	Sparring 7	Sparring Team	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3	Pattern 4	Pattern Team	Power	Power Team	Special	Special Team	Pre-Arranged
Medallas	Oro	450	20	20	20	20	16	12	12	120	20	20	8	6	120	6	0	20	0	10
	Plata	450	20	20	20	20	16	12	12	120	20	20	8	6	120	6	0	20	0	10
	Bronce	900	40	40	40	40	32	24	24	240	40	40	16	12	240	12	0	40	0	20

En las competencias por equipos de Lucha y Formas los equipos a premiar recibirán 6 medallas cada uno.
En las competencias por equipos de Pre-Establecida, los equipos a premiar recibirán 2 medallas cada uno.

Total Medallas: 1800 450 Oro 450 Plata 900 Bronce
Total Categorías: 245
Total Trofeos: 3 1 para 1° Puesto de Clasificación de Naciones
1 para 2° Puesto de Clasificación de Naciones
1 para 3° Puesto de Clasificación de Naciones

Diagrama 1. Tamaño del Ring – Formas, Formas Equipos, Pre - Establecida

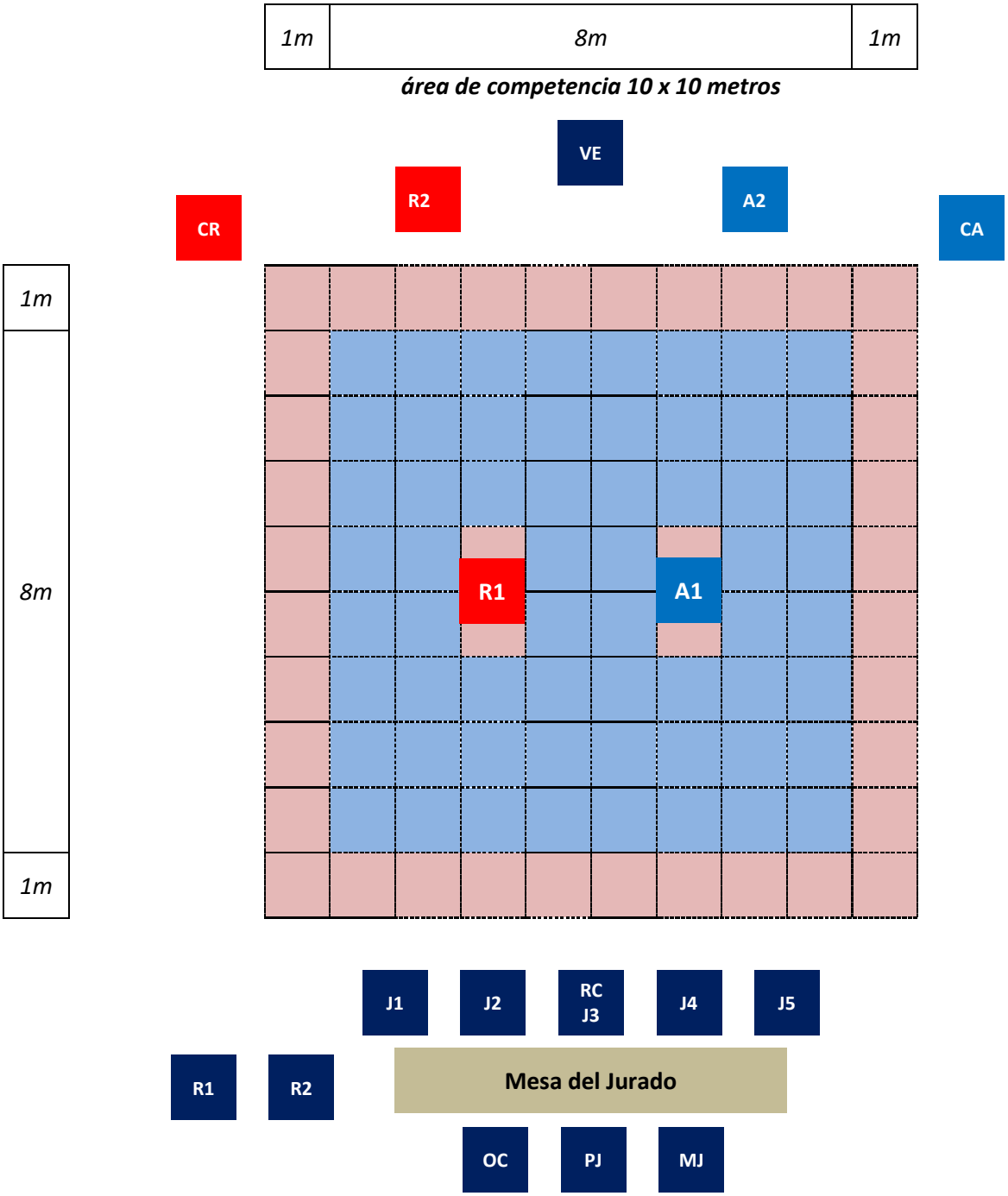


Diagrama 2 Tamaño del Ring – Lucha, Lucha por Equipos

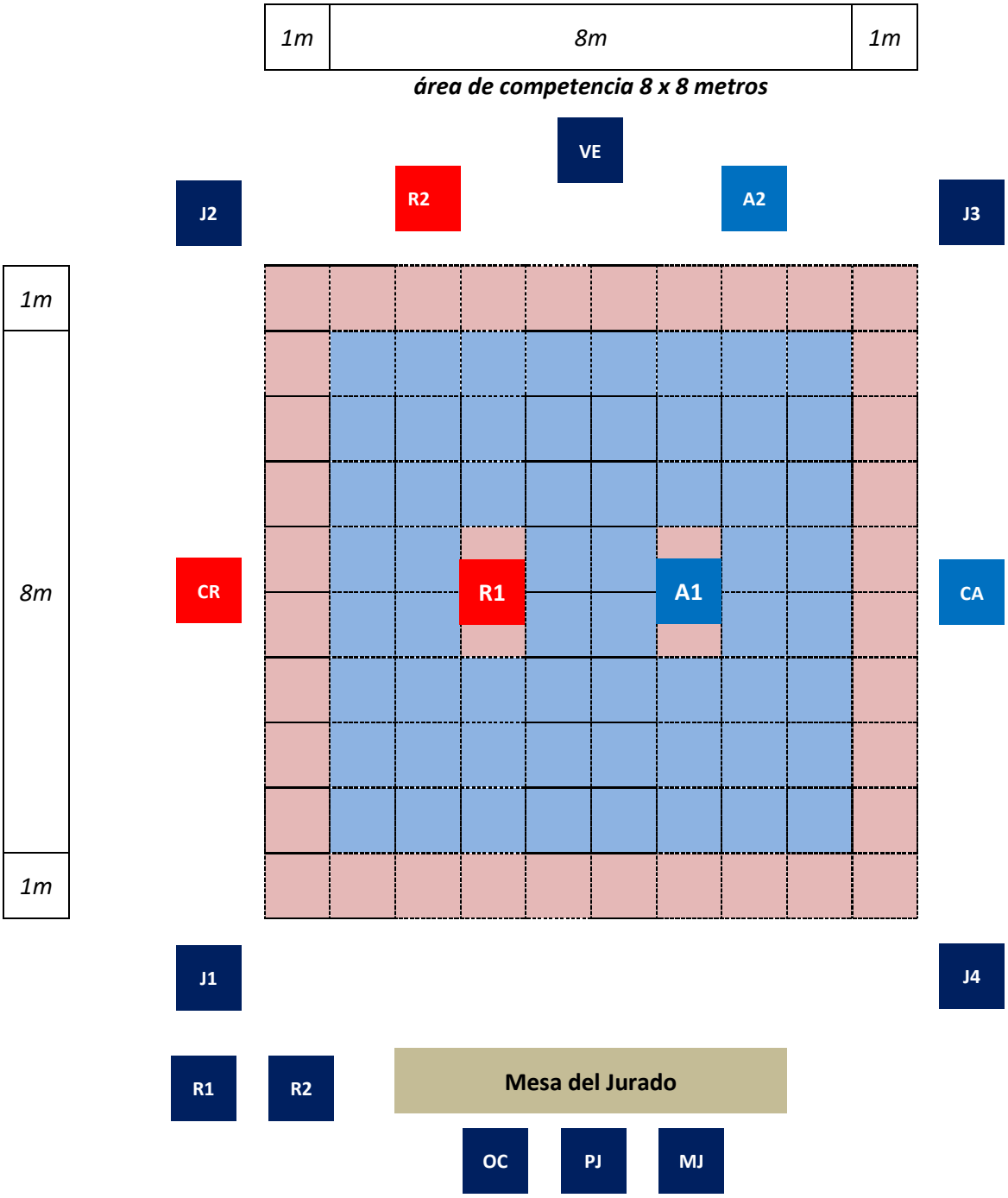
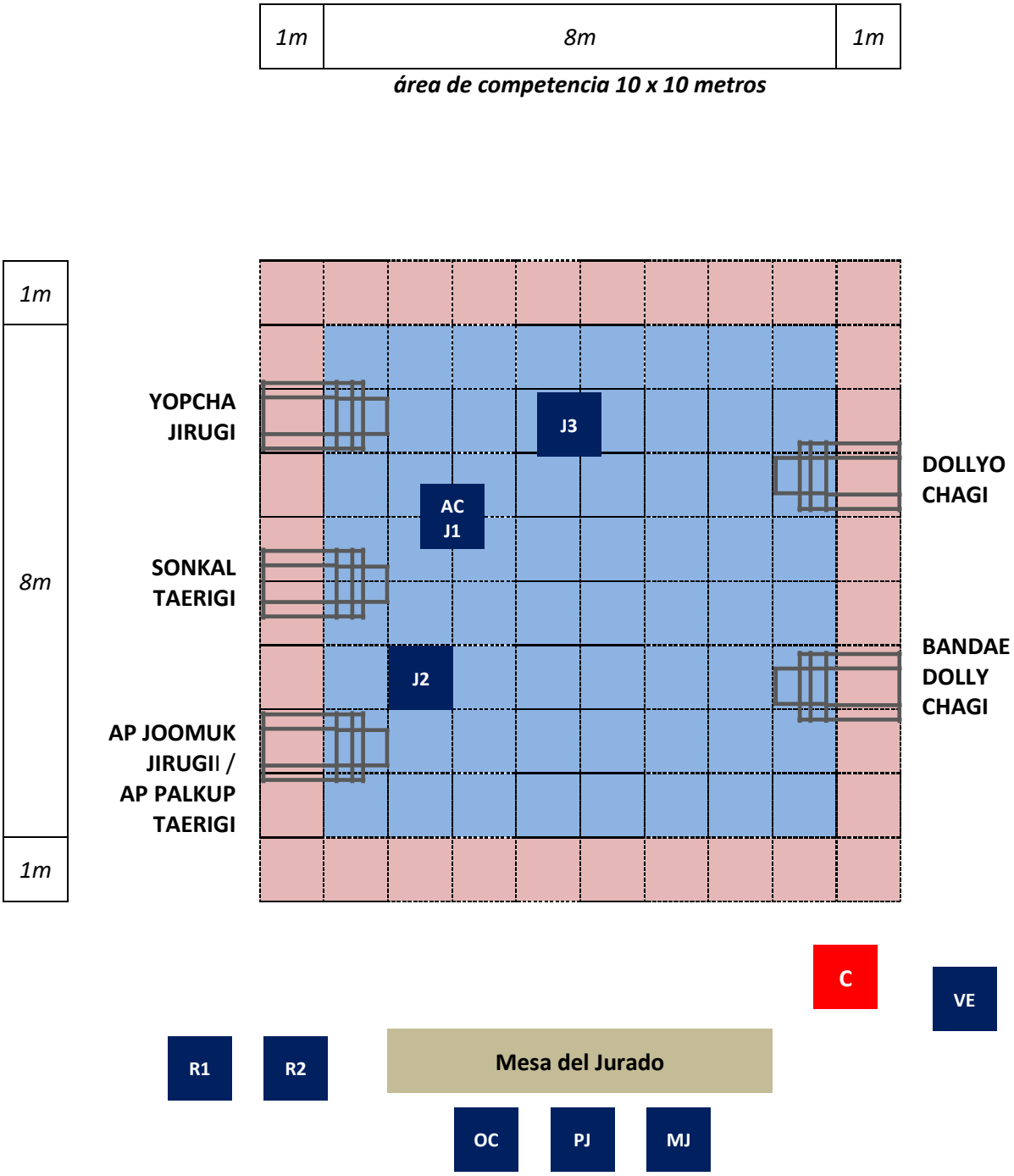
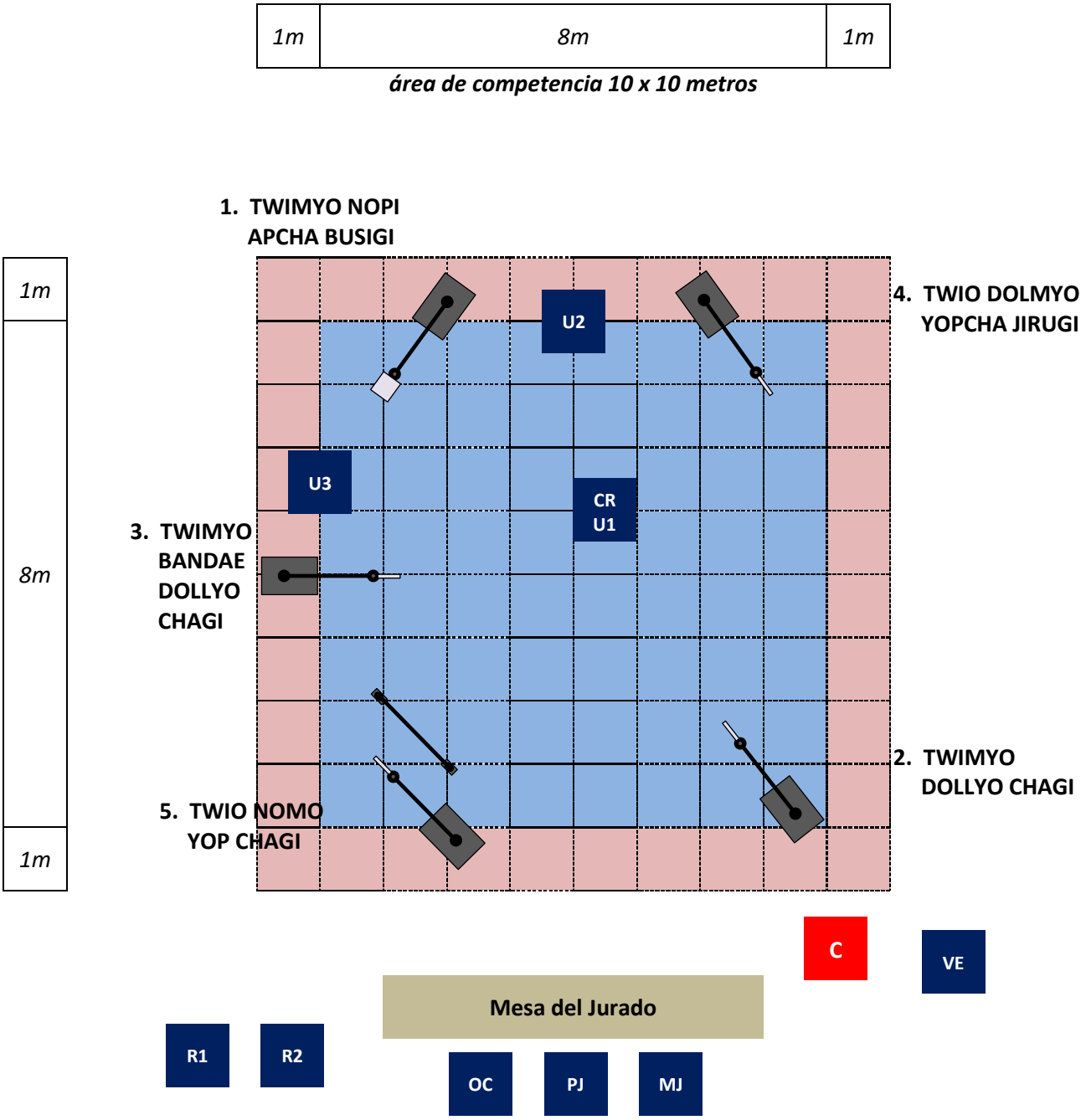


Diagrama 3 Tamaño del Ring – Rotura de Poder **hasta aquí*



Se requieren máquinas de técnica de potencia de un tipo aprobado por el TUIC de la ITF.
- Campeonato del Mundo: Se requiere un mínimo de cinco (5) máquinas.
- Copa del Mundo: Se requiere un mínimo de dos (2) máquinas.
Las posiciones horizontales de las tablas en el ring son fijas. Sólo se pueden cambiar verticalmente.

Diagrama 4 Tamaño del Ring – Técnicas Especiales



Se requieren Máquinas de Técnica Especial de un tipo aprobado por el TUIC de la ITF.
-Campeonato del Mundo: Se requiere un mínimo de cinco (5) aunque, siempre que sea posible, se prefieren siete (7).
- Copa del Mundo: Se requiere un mínimo de tres (3).

Para las técnicas Twio Dolmyo Yopcha Jirugi y Twio Nomo Yop Chagi, se requieren dos (2) de cada una de estas máquinas. Una (1) de cada lado.
Las posiciones horizontales de las tablas en el ring son fijas. Sólo se pueden cambiar verticalmente.
Para cambiar la distancia entre la valla y la tabla para la técnica Nomo Yop Cha Jirugi, la valla se puede mover hacia adelante y hacia atrás.

Apéndice 1 –Procedimiento de Puntuación

SP 1. Propósito

El Propósito de este Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación es:

a. Unificar los criterios de valoración de los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.
b. Proteger la autoridad de los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.
c. Resumir los derechos y deberes de los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.

SP 2. Aplicación

Estas normas se aplicarán en todos los campeonatos oficiales sancionados por la ITF para Cinturones Negros.

SP 3. Formas Individuales

a. Los competidores competirán según los procedimientos definidos en T25, 26, 27, 28 y 29.
b. Ambos competidores realizarán las Formas designadas apropiadas a su graduación. (Véase el artículo T.27 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF).
c. La primera Forma designada se elegirá por sorteo entre las tres últimas Formas apropiadas a su nivel de graduación.
d. La segunda Forma designada se elegirá por sorteo entre las restantes Formas apropiadas desde el Chon-Ji hasta su nivel de graduación.
e. Todas las Formas designadas se elegirán por sorteo utilizando el Sistema de Puntuación Electrónica de la ITF y serán supervisados y verificados por el Presidente del Jurado.

Procedimiento de puntuación

f. Los árbitros puntuarán todos los puntos electrónicamente como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:
Los árbitros deducirán hasta 10 puntos en total (sólo en incrementos de 0,2) por cada error técnico observado o darán una puntuación total de 0 si se observa un evento de penalización mayor.
El Sistema Electrónico sancionado por el TUIC calculará la puntuación total de cada competidor de acuerdo con las deducciones aplicadas por cada árbitro.
g. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de competición.
h. En el caso de un empate, se debe realizar otra Forma designada (con las Formas designadas anteriores eliminadas del sorteo) hasta que se decida el ganador.

PENALIZACIÓN DE FORMAS INDIVIDUALES

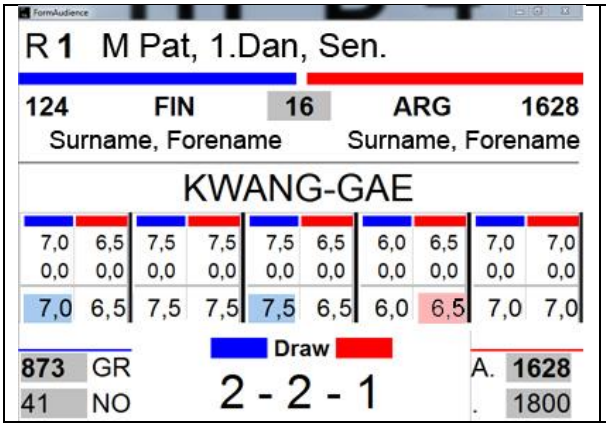
Tiene 10 puntos en total - Deduzca por cada infracción cometida

	DEDUCIR 0,2 PUNTOS, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE SIN LIMITARSE A ...
Puntuación	No gritar, o gritar el nombre incorrecto de la Forma
	Gritar “Kihap" en cualquier momento durante, o al final de la Forma
	Realizar una técnica a una altura incorrecta, o una alineación incorrecta
	Perder el equilibrio
	Vacilar y/o detenerse durante más de una fracción de segundo
	No volver al punto de partida (a una distancia mayor del radio del ancho de hombros)
	Falta y/o aplicación incorrecta de la potencia
	Regresar al punto de partida con el pie equivocado
	Salir completamente del ring (Ver Glosario)
	Pasos (stepping) inexactos o incorrectos (colocación del pie después de la patada, giro en el punto, pivote, colocación de pie a pie, desplazamiento, deslizamiento...)
	Respiración inexacta o incorrecta
	Preparación o ejecución inexacta o incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa, vuelo, salto...)
	Onda sinusoidal inexacta o incorrecta en un movimiento individual y/o ritmo incorrecto o inexacto en el paso o la transición entre movimientos
	Posición inexacta o incorrecta
Máximo de 10 puntos en total para la deducción	Moción inexacta o incorrecta (es decir, continuo, conectado, lento, rápido, natural, normal)
	Atacar o defender con una técnica incorrecta
	Suspensión (retención) o terminación (retracción) incorrecta de una patada, según la definición técnica de dicha técnica.

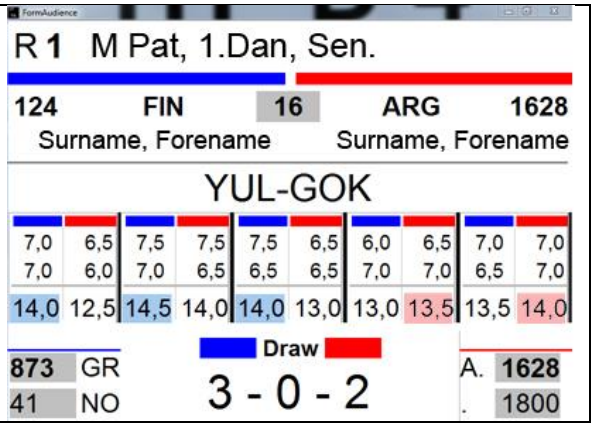
	DAR 0 PUNTOS (para toda la Forma) POR:
Penalidades Terminales	Detener la Forma completamente o hacer una pausa de más de 2 segundos
	No realizarla Forma designada solicitada o realizar una Forma fuera del grado del competidor
	Empezar la Forma hacia la dirección equivocada (lateral/delantera/trasera)
	Comenzar la Forma con una posición preparatoria (JUNBI) diferente a la especificada por las direcciones técnicas de la Forma.
	Añadir u omitir cualquier movimiento o cambiar cualquier secuencia de movimientos que no estén prescritos por la dirección técnica del patrón. (por ejemplo, realizar dos o más bloqueos ascendentes en secuencia en lugar de puñetazos en Dan-Gun; mezclar Formas)
	No completar la secuencia prescrita y la dirección de los pasos que completan el diagrama de la Forma.

Ejemplo de Puntuación:

Resultado luego de la primera Forma designada:



Resultado luego de la segunda Forma designada:



SP 4. Formas por Equipos

a. Ambos equipos deberán realizar una (1) Forma opcional y una (1) designada en el siguiente orden:
   - Equipo 1 – Forma Opcional
   - Equipo 2 – Forma Opcional
   - Equipo 1 – Forma Designada
   - Equipo 2 – Forma Designada

b. Procedimiento de Puntuación

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

Nivel 1: Los árbitros deducirán hasta SEIS (6) puntos en total (sólo en incrementos de 0,2) por cada error técnico observado o darán una puntuación total de 0 si se observa un evento de penalización mayor.

Nivel 2: Los árbitros deducirán hasta CUATRO (4) puntos adicionales (sólo en incrementos de 0,5) por errores en Trabajo en Equipo, Coreografía y Dificultad.

Puntuación Total: El Sistema SPORTDATA calculará la puntuación total de cada competidor según las deducciones aplicadas por cada árbitro.

PENALIZACIONES EN FORMAS POR EQUIPOS

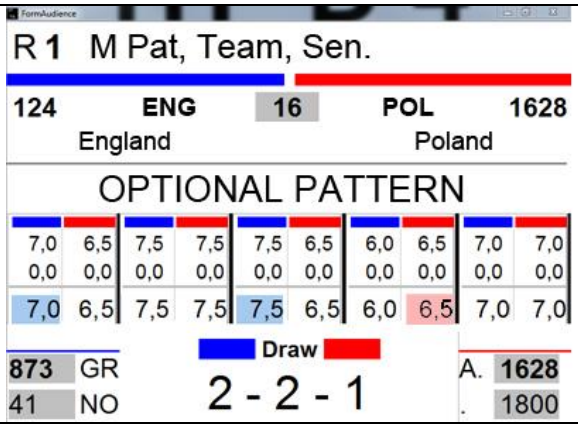
Tiene 10 puntos en total - Deduzca por cada infracción cometida

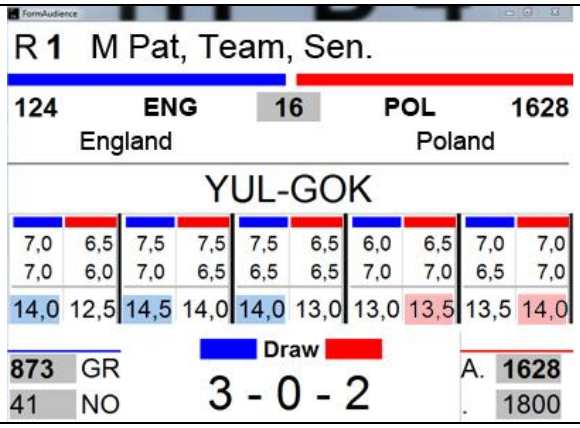
	DEDUCIR 0,2 PUNTOS, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE SIN LIMITARSE A ...
Puntuación Nivel 1	No gritar, o gritar el nombre incorrecto de la Forma
	Gritar "Kihap" en cualquier momento durante, o al final de la Forma
	Realizar una técnica a una altura incorrecta o una alineación incorrecta
	Perder el equilibrio
	Vacilar y/o detenerse durante más de una fracción de segundo
	No volver al punto de partida (a una distancia mayor del radio del ancho de hombros)
	Volver al punto de partida con el pie equivocado
	Falta y/o aplicación incorrecta de la fuerza
	Salir completamente del ring (Ver Glosario)
	Pisada inexacta o incorrecta (colocación del pie después de la patada, giro en el punto, pivote, colocación de pie a pie, desplazamiento, deslizamiento...)
	Respiración inexacta o incorrecta
	Preparación o ejecución inexacta o incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa, vuelo, salto...)
	Onda sinusoidal inexacta o incorrecta en un movimiento individual y/o ritmo incorrecto o inexacto en el paso o la transición entre movimientos
	Posición inexacta o incorrecta
Máximo de 6 puntos en total para la deducción	Moción inexacta o incorrecta (es decir, continuo, conectado, lento, rápido, natural, normal)
	Atacar o defender con una técnica incorrecta
	No recuperar una patada de retracción (snap) inmediatamente después de su ejecución (patada frontal/frontal de lado/circular/ patada de torsión -bituro- zona media o alta)
	Que al menos un competidor no continúe el ritmo prescrito de la Forma en todo momento, (Se considera que la Forma está en movimiento cuando 1 o 5 miembros continúan la secuencia)

	DAR 0 PUNTOS (para toda la Forma) POR:
Penalidades Terminales	Cuando cualquier miembro o miembros del equipo detengan la Forma completamente o hagan una pausa de más de 2 segundos
	No realizar la Forma designada solicitada o realizar una Forma fuera del grado del competidor(es) dentro del equipo.
	Comenzar la Forma hacia la dirección incorrecta (lateral/delantera/trasera)
Aplicar durante el nivel 1 de puntuación	Comenzar la Forma con una posición Preparatoria (JUNBI) diferente a la especificada por las direcciones técnicas de la Forma.
	Añadir u omitir cualquier movimiento, o cambiar cualquier secuencia de movimientos que no esté prescrita por la dirección técnica de la Forma (por ejemplo, realizar dos o más bloqueos ascendentes en secuencia en lugar de puñetazos en Dan-Gun; mezclar Formas)
	No completar la secuencia prescrita y la dirección de los pasos que completan el diagrama de la Forma.

Nota: En el caso de que una misma técnica tenga varios errores, se aplicará una penalización por cada error cometido
(***Por ejemplo***: *Si la Forma requiere una posición de caminar – puño frontal alto, pero el competidor realiza una posición en L – golpe con punta de dedos zona media, se descontarán 0,2 puntos por la técnica incorrecta. 0,2 por la altura incorrecta, y 0,2 por la posición incorrecta; para un total de 0,6 deducciones)*

	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS AL FINAL EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:
Puntuación Nivel 2	Trabajo en equipo, coreografía y dificultad



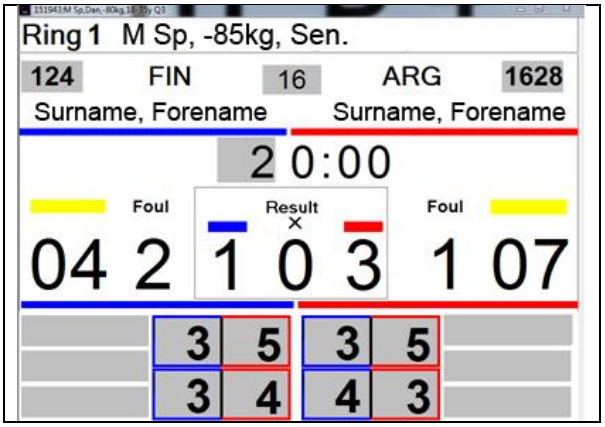


<u>SP 5. Lucha Individual</u>

Los jueces de esquina marcarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:
<u>Individual</u>

a. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.
b. En el caso de un empate, se dará una extensión de un (1) minuto.
c. En el caso de otro empate, el primer punto anotado decidirá quién es el ganador.

<u>Ejemplo de Puntuación</u>:



SP 6. Lucha por Equipos

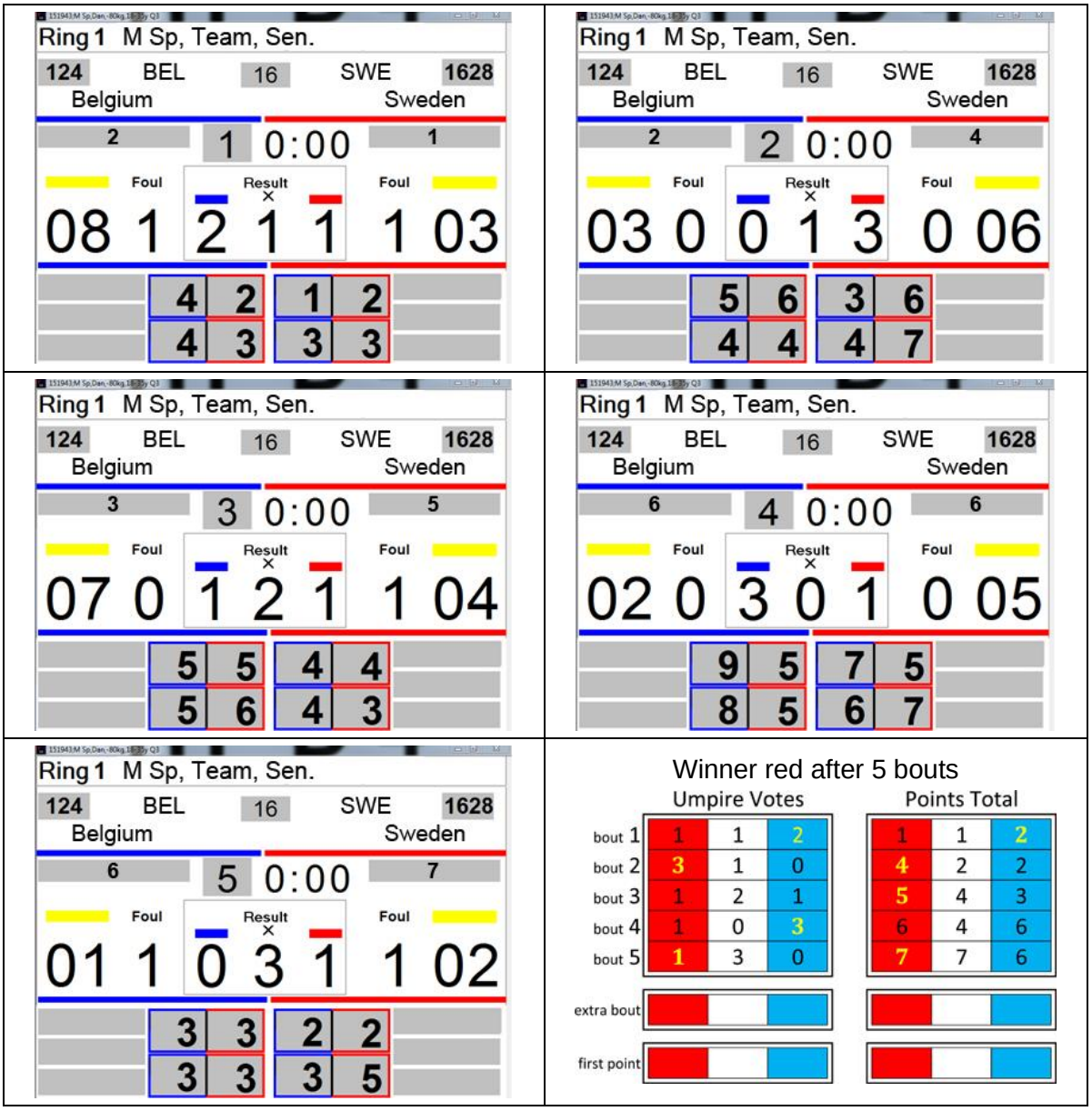
Los jueces de esquina marcarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

a. El equipo que obtenga -después de cinco (5) combates- la mayoría de los votos totales de los jueces será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de competición.
b. En caso de empate después de los cinco (5) combates, cada entrenador seleccionará a un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos.
i. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo pasará a la siguiente ronda.
ii. En el caso de otro empate, el mismo competidor volverá a luchar hasta el primer punto anotado; el competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo avanzará a la siguiente ronda.

Otros:

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
c. En el caso de que un equipo retire a un competidor, el otro equipo recibirá (quince) 15 puntos. El momento en que el competidor es retirado no es importante; la misma penalización se aplica si el retiro es al comienzo del match o cinco (5) segundos antes del final. Implementación: En el caso de que un equipo retire a un competidor, el Presidente del Jurado dará la orden al operador de computación para ejecutar el comando "Retirar - (Rojo o Azul)" en la computadora, con lo que el equipo contrario recibirá automáticamente 15 puntos.	c. En el caso de que un equipo retire a un competidor, el otro equipo recibirá (cuatro) 4 puntos. El momento en el que el competidor es retirado no es importante; se aplicará la misma penalización si la retirada se produce al comienzo del match o cinco (5) segundos antes del final. Implementación: En el caso de que un equipo retire a un competidor, el Presidente del Jurado dará la orden al operador de computación para ejecutar el comando "Retirar - (Rojo o Azul)" en la computadora, con lo que el equipo contrario recibirá automáticamente 4 puntos.

d. En caso de que un competidor: 1) se lesione y, por tanto, no pueda seguir compitiendo según decisión del médico; 2) sea descalificado; o 3) reciba un descuento de tres (3) puntos directos, el otro equipo recibirá cuatro (4) puntos.
Aplicación:
En caso de que un competidor se lesione, sea descalificado o reciba un descuento de tres puntos directos, el Presidente del Jurado dará la orden al Operador de computación para ejecutar el comando "Descalificar - (Rojo o Azul)" en la computadora, con lo que el equipo contrario recibirá automáticamente 4 puntos.


Ring 1 M Sp, Team, Sen.
124 BEL 16 SWE 1628
Belgium Sweden
2 1 0:00 1
Foul Result Foul
08 1 2 1 1 1 03
4 2 1 2
4 3 3 3
Ring 1 M Sp, Team, Sen.
124 BEL 16 SWE 1628
Belgium Sweden
2 2 0:00 4
Foul Result Foul
03 0 0 1 3 0 06
5 6 3 6
4 4 4 7
Ring 1 M Sp, Team, Sen.
124 BEL 16 SWE 1628
Belgium Sweden
3 3 0:00 5
Foul Result Foul
07 0 1 2 1 1 04
5 5 4 4
5 6 4 3
Ring 1 M Sp, Team, Sen.
124 BEL 16 SWE 1628
Belgium Sweden
6 4 0:00 6
Foul Result Foul
02 0 3 0 1 0 05
9 5 7 5
8 5 6 7
Ring 1 M Sp, Team, Sen.
124 BEL 16 SWE 1628
Belgium Sweden
6 5 0:00 7
Foul Result Foul
01 1 0 3 1 1 02
3 3 2 2
3 3 3 5
Winner red after 5 bouts
Umpire Votes
Points Total
bout 1 1 1 2 1 1 2
bout 2 3 1 0 4 2 2
bout 3 1 2 1 5 4 3
bout 4 1 0 3 6 4 6
bout 5 1 3 0 7 7 6
extra bout
first point

Winner red after 5 bouts

	Umpire Votes			Points Total		
bout 1	1	1	2	1	1	2
bout 2	3	1	0	4	2	2
bout 3	1	2	1	5	4	3
bout 4	1	0	3	6	4	6
bout 5	1	3	0	7	7	6
extra bout						
first point						

Winner blue after 5 bouts

	Umpire Votes			Points Total		
bout 1	4	0	0	4	0	0
bout 2	3	1	0	7	1	0
bout 3	1	1	2	8	2	2
bout 4	0	0	4	8	2	6
bout 5	0	1	3	8	3	9
extra bout						
first point						

Winner blue after 5 bouts

	Umpire Votes			Points Total		
bout 1	3	0	1	3	0	1
bout 2	1	0	3	4	0	4
bout 3	3	0	1	7	0	5
bout 4	0	0	4	7	0	9
bout 5	2	1	1	9	1	10
extra bout						
first point						

Draw after 5 bouts
Draw in the extra bout
Winner red after first point

	Umpire Votes			Points Total		
bout 1	4	0	0	4	0	0
bout 2	1	1	2	5	1	2
bout 3	1	1	2	6	2	4
bout 4	1	1	2	7	3	6
bout 5	1	1	2	8	4	8
extra bout	1	3	0	1	3	0
first point	2	1	1	2	1	1

Withdrawing red in bout 3
Winner blue after 5 bouts

	Umpire Votes			Points Total		
bout 1	4	0	0	4	0	0
bout 2	4	0	0	8	0	0
bout 3	0	0	15	8	0	15
bout 4	4	0	0	12	0	15
bout 5	3	0	1	15	0	16
extra bout						
first point						

Withdrawing red in bout 3
Winner red after 5 bouts

	Umpire Votes			Points Total		
bout 1	4	0	0	4	0	0
bout 2	4	0	0	8	0	0
bout 3	0	0	15	8	0	15
bout 4	4	0	0	12	0	15
bout 5	4	0	0	16	0	15
extra bout						
first point						

SP 7. Potencia

Los jueces marcarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

a. Después de que el árbitro levante una bandera roja, cada competidor individual o equipo tiene un total de cinco (5) minutos para intentar doblar o separar la(s) tabla(s) para los cinco (5) ítems de rotura enumerados, que deben incluir una (1) medición previa de distancia con un solo toque permitido, seguido del intento de romper la(s) tabla(s).
b. Los competidores y/o equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier rotura que no haya sido intentada dentro del límite de tiempo prescrito.
c. Los árbitros pueden anular un intento por no mantener lo siguiente
   - Equilibrio y postura correctos durante todo el intento.
   - Herramienta de ataque correcta en la forma apropiada.
d. Los árbitros deben examinar cada tabla antes de cada intento.
e. Cada tabla separada contará como tres (3) puntos y cada tabla doblada contará como un (1) punto.
f. Las cuatro puntuaciones más altas establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3er puesto. (Sólo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer puesto, con la misma puntuación total en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del 3er puesto).
g.

Campeonato del Mundo	*Copa del Mundo*
En caso de empate, el presidente del jurado sorteará un ítem de la lista de técnicas para que sirva de desempate.	En caso de empate, el Presidente del Jurado sorteará si corresponde técnicas de mano o de pie para que sea el desempate. El competidor podrá elegir qué técnica de mano o de pie ejecutará.

El presidente del jurado decidirá el número de tablas que se utilizarán. Los entrenadores indicarán los competidores que deben actuar. En el caso de que se produzca un nuevo empate, se procederá por este orden hasta que se decida un ganador.

NOTA: Los competidores y/o equipos que no hayan conseguido ningún punto en su primer intento durante el match no podrán continuar la competición de rotura de potencia para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

Ejemplo de Puntuación:

First round

#15390 Senior Male Individual Power Breaking

	No.	Country	Name	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
1	1	COU1	Name 1	4	0	6	4	4	18	3	<
2	2	COU2	Name 2	2	4	0	0	0	6	9	
3	3	COU3	Name 3	0	0	0	0	0	0	10	
4	4	COU4	Name 4	0	0	6	0	1	7	8	
5	5	COU5	Name 5	4	4	6	4	4	22	1	<
6	6	COU6	Name 6	4	4	6	4	4	22	1	<
7	7	COU7	Name 7	0	4	6	4	4	18	3	<
8	8	COU8	Name 8	4	4	6	0	4	18	3	<
9	9	COU9	Name 9	4	4	0	4	4	16	7	
10	10	COU10	Name 10	4	4	6	4	0	18	3	<

Second round

#15390 Senior Male Individual Power Breaking

	No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
5	5	COU5	Name 5	1		1				1	2	<
6	6	COU6	Name 6	1		6				6	1	<
1	1	COU1	Name 1	3		6				6	3	<
7	7	COU7	Name 7	3		6				6	3	<
8	8	COU8	Name 8	3		0				0	6	
10	10	COU10	Name 10	3		6				6	3	<
2										0	7	
3										0	7	
4										0	7	
9										0	7	

Third round (one third place)

#15390 Senior Male Individual Power Breaking

	No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
2	6	COU6	Name 6	1						0	1	<
1	5	COU5	Name 5	2						0	2	<
3	1	COU1	Name 1	3				1		1	4	
4	7	COU7	Name 7	3				0		0	5	
6	10	COU10	Name 10	3				3		3	3	<
5										0	6	
7										0	6	
8										0	6	
9										0	6	
10										0	6	

Third round (two third places)

#15390 Senior Male Individual Power Breaking

	No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
2	6	COU6	Name 6	1						0	1	<
1	5	COU5	Name 5	2						0	2	<
3	1	COU1	Name 1	3				1		1	3	<
4	7	COU7	Name 7	3				0		0	5	
6	10	COU10	Name 10	3				1		1	3	<
5										0	6	
7										0	6	
8										0	6	
9										0	6	
10										0	6	

Result (one third place)

#15390 Senior Male Individual Power Breaking

	No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
1	6	COU6	Name 6	1						0	1	<
2	5	COU5	Name 5	2						0	2	<
5	10	COU10	Name 10	3						0	3	<
3										0	4	
4										0	4	
6										0	4	
7										0	4	
8										0	4	
9										0	4	
10										0	4	

Result (two third places)

#15390 Senior Male Individual Power Breaking

	No.	Country	Name	Place before	Ap Joomuk Jirugi	Sonkal Taerigi	Yop Cha Jirugi	Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Points	Place	
1	6	COU6	Name 6	1						0	1	<
2	5	COU5	Name 5	2						0	2	<
3	1	COU1	Name 1	3						0	3	<
5	10	COU10	Name 10	3						0	3	<
4										0	5	
6										0	5	
7										0	5	
8										0	5	
9										0	5	
10										0	5	

SP 8. Técnicas Especiales

Los jueces marcarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

a. Después de que el árbitro levante la bandera roja, cada competidor individual o equipo tiene un total de cinco (5) minutos para intentar mover/desplazar la tabla para los cinco (5) elementos de técnica especial, que deben incluir una (1) medición previa de distancia sin tocar, seguido del intento de mover la tabla.

b. Los competidores y/o equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier rotura que no se haya intentado dentro del límite de tiempo prescrito.

c. Los árbitros pueden desestimar una rotura debido a lo siguiente

- Usar una herramienta de ataque incorrecta o de manera inapropiada.
- Derribar el obstáculo al realizar el Twio Nomo Yop Chagi.
- Caída (cuando cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toca el suelo).

d. Los árbitros deben examinar regularmente cada máquina y/o tabla.

e. Cada tabla totalmente desplazada contará como tres (3) puntos y cada tabla medio desplazada contará como un (1) punto.

f. Las cuatro puntuaciones más altas establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3er lugar. (Sólo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer puesto, con la misma puntuación total en la misma ronda de saltos, habrá dos ganadores del tercer puesto).

g. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará un ítem de la lista para el desempate. Él/ella decidirá la altura del salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los puestos.

NOTA: Los competidores y/o equipos que no hayan conseguido ningún punto en su primer intento durante el match no podrán continuar la competición de rotura de potencia para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

Ejemplo de Puntuación

First round

#15490 Senior Male Individual Special Technique

	No.	Country	Name	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place	
1	1	COU1	Name 1	2	1	0	0	2	5	7	
2	2	COU2	Name 2	2	0	2	2	0	6	3	<
3	3	COU3	Name 3	2	2	2	2	2	10	1	<
4	4	COU4	Name 4	0	0	0	0	0	0	10	
5	5	COU5	Name 5	0	0	0	0	2	2	8	
6	6	COU6	Name 6	0	0	0	0	2	2	8	
7	7	COU7	Name 7	2	1	2	2	2	9	2	<
8	8	COU8	Name 8	2	2	2	0	0	6	3	<
9	9	COU9	Name 9	2	0	2	0	2	6	3	<
10	10	COU10	Name 10	2	2	0	0	2	6	3	<

Second round (one third place)

#15490 Senior Male Individual Special Technique

	No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place	
3	3	COU3	Name 3	1						0	1	<
7	7	COU7	Name 7	2						0	2	<
2	2	COU2	Name 2	3		1				1	4	
8	8	COU8	Name 8	3		0				0	5	
9	9	COU9	Name 9	3		2				2	3	<
10	10	COU10	Name 10	3		0				0	5	

Second round (two third places)

#15490 Senior Male Individual Special Technique

	No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place	
3	3	COU3	Name 3	1						0	1	<
7	7	COU7	Name 7	2						0	2	<
2	2	COU2	Name 2	3		2				2	3	<
8	8	COU8	Name 8	3		0				0	5	
9	9	COU9	Name 9	3		2				2	3	<
10	10	COU10	Name 10	3		0				0	5	

Result (one third place)

#15490 Senior Male Individual Special Technique

	No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place	
1	3	COU3	Name 3	1						0	1	<
2	7	COU7	Name 7	2						0	2	<
5	9	COU9	Name 9	3						0	3	<

Result (two third places)

#15490 Senior Male Individual Special Technique

	No.	Country	Name	Place before	Nopi Ap Cha Busigi	Twimyo Dollyo Chagi	Bandae Dollyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jirugi	Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi	Points	Place	
1	3	COU3	Name 3	1						0	1	<
2	7	COU7	Name 7	2						0	2	<
3	2	COU2	Name 2	3						0	3	<
5	9	COU9	Name 9	3						0	3	<

SP 9. Competencia de Lucha Pre-Establecida

Los árbitros puntuarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF.
El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros será declarado vencedor y pasará a la siguiente ronda de acuerdo con los siguientes criterios

a. El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de competición.

b. En caso de empate, ambos equipos realizarán una ronda adicional, hasta que se decida el ganador.

Cada equipo realizará una ejecución a la vez, y los Árbitros darán una puntuación entre 0 y 10 puntos, después de haber deducido puntos por errores, para cada ejecución teniendo en cuenta los siguientes criterios:

a. Procedimiento de puntuación

Los árbitros marcarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones

i. **Nivel 1**: Los árbitros deducirán hasta SEIS (6) puntos en total (sólo en incrementos de 0,2) por cada error técnico observado o darán una puntuación total de 0 si se observa un evento de penalización mayor.
Nivel 2: Los árbitros deducirán hasta CUATRO (4) puntos adicionales (sólo en incrementos de 0,5) por errores en el trabajo en equipo, la coreografía y la dificultad.
Puntuación total: El Sistema Electrónico sancionado por el TUIC calculará la puntuación total de cada competidor de acuerdo con las deducciones aplicadas por cada árbitro.

ii. Después de deducir los puntos por errores, los Árbitros darán una puntuación entre 0 y 10 puntos por la actuación, basada en la coreografía, el trabajo en equipo, la dificultad, la potencia y la onda sinusoidal.

iii. El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de competición.

iv. En caso de empate, ambos equipos volverán a actuar, hasta que se decida el ganador.

PENALIZACIONES EN LUCHA PRE-ESTABLECIDA

Tiene 10 puntos en total - Deduzca por cada infracción cometida

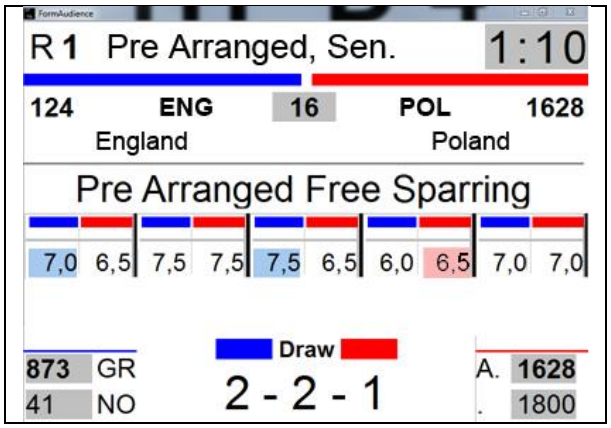
	DEDUCIR 0,2 PUNTOS, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE SIN LIMITARSE A ...
Puntuación Nivel 1	Realizar cualquier técnica sin un objetivo accesible y legítimo
	Atacar o defender con una aplicación incorrecta de la técnica
	Realizar cualquier movimiento ofensivo, defensivo o evasivo sin propósito/función/necesidad, excepto durante los movimientos acrobáticos
	Perder el equilibrio
	No mantener la distancia adecuada para el intercambio de ataque y defensa
	Grito o "Kihap" en cualquier momento de la ejecución, con excepción de la secuencia final
	Falta de y/o aplicación incorrecta de la fuerza
	Salir completamente del ring por uno o ambos competidores (Ver Glosario)
	Vacilar y/o detenerse durante más de una fracción de segundo. (Es decir, que al menos uno de los competidores no participe en la acción en todo momento).
	Respiración inexacta o incorrecta
	Preparación o ejecución inexacta o incorrecta de la técnica (es decir, cruce, acción previa, vuelo, salto...)
	Onda sinusoidal y/o Ritmo inexacto o incorrecto
	Posición inexacta o incorrecta
	Moción inexacta o incorrecta (es decir, continuo, conectado, lento, rápido, natural, normal)
Máximo de 6 puntos en total para la deducción	Ayudar al adversario durante la ejecución de la técnica o el movimiento
	No recuperar una patada de retracción (snap) inmediatamente después de su ejecución (patada frontal/frontal de lado/circular/ patada de torsión -bituro- zona media o alta)

	DAR 0 PUNTOS (para toda la Ejecución) POR:
Penalidades Terminales	No cumplir los requisitos de tiempo mínimo y/o máximo
	Hacer una pausa y/o detenerse durante más de 2 segundos completos en cualquier momento de la ejecución (ambos atletas deben haber detenido la ejecución, por ejemplo, olvidando la coreografía, o esperando el reloj al final de la actuación)
Aplicadas durante el Nivel 1	Realizar más de tres (3) secuencias acrobáticas por equipo
	No bloquear y/o evadir un ataque del oponente en cualquier momento que no sea el golpe final y/o la secuencia final

Nota: En el caso de que una misma técnica tenga varios errores, se aplicará una penalización por cada error cometido

Puntuación Nivel 2	**DEDUCIR UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:**
	Trabajo en Equipo, Coreografía y Dificultad

Ejemplo de Puntuación:



d. Los equipos competirán de acuerdo con las siguientes normas y reglamentos:

i. La Lucha Pre-Establecida consistirá en movimientos tal y como se muestran en la enciclopedia, los manuales y/o el CD-ROM, y tal y como se enseñan durante los cursos internacionales de instructores (IIC).
ii. Las técnicas de ataque (con excepción del golpe final) deben ser bloqueadas o evitadas y deben ser realizadas con realismo.
iii. Los competidores pueden ser de 1º a 6º dan y deben ser hombres, mujeres o parejas mixtas.
iv. La duración del match será de un (1) round: mínimo 60 segundos - máximo 75 segundos.
v. Los equipos que superen los 75 segundos de duración del combate recibirán 0 puntos.
vi. Los equipos que realicen menos del mínimo requerido de 60 segundos recibirán 0 puntos.
vii. El equipo de protección puede ser usado como está escrito en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF art.T.7.a. Punto ii y T.7. b.
viii. Cada equipo no podrá realizar más de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas que no formen parte del programa de Taekwon-Do durante el match.
ix. Si uno o ambos miembros del equipo realizan más de un total combinado de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas durante el match, el equipo recibirá 0 puntos.

Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada

DOBOKS Y CINTURONES APROBADOS

De acuerdo con el Artículo T6, los siguientes ítems han sido oficialmente aprobados por los Comités de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC) de la ITF para su uso en las Competencias de Campeonatos Mundiales y Copas del Mundo de la ITF.

NINGÚN OTRO Dobok está actualmente aprobado, o permitido, para su uso en las Competencias de los Campeonatos del Mundo o de la Copa del Mundo de la ITF.

DOBOKS

Los competidores, mientras compiten, deben llevar el Dobok de TKD "oficialmente aprobado" con distintivos oficialmente aprobados por la ITF. El cinturón negro debe ser de las dimensiones oficiales y debe indicar la graduación del competidor. Las competidoras pueden llevar una camiseta blanca debajo de la chaqueta del Dobok.

Todos los Doboks aprobados por la ITF deben ajustarse a los siguientes criterios

a. **Etiquetas del fabricante**: Los fabricantes/proveedores aprobados podrán colocar su logotipo, de no más de 8 cm de ancho por 5 cm de alto, en el Dobok en los siguientes lugares:

i. En la manga derecha (D). Situado en la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.

ii. En el pantalón derecho (D). Situado en la parte delantera del muslo, entre la rodilla y la cintura.

b. **Patrocinio**: Se permite a los competidores mostrar los logotipos de los patrocinadores personales, de acuerdo con los siguientes criterios:

i. El área total del patrocinio no debe medir más de 8cm de ancho por 5cm de alto

ii. Situado en la manga izquierda (I). Situado en la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.

iii. Cualquier logotipo o imagen del patrocinador debe ser de buen gusto y debe ser aprobado por el Comité de Árbitros de la ITF.

c. **Emblema/bandera nacional o escudo de la Asociación Nacional/escuela**:

i. Para los Campeonatos del Mundo: se permite a los competidores exhibir su bandera o el logotipo nacionales en su Dobok en la parte delantera derecha (D) del pecho de su Dobok, directamente opuesto al logotipo de la ITF.

ii. Sólo para la Copa del Mundo: Se permite a los competidores exhibir su bandera nacional, el escudo de la asociación nacional o de la escuela/club en la parte delantera derecha (D) del pecho de su Dobok, justo opuesto al logotipo de la ITF.

iii. Si se exhiben las banderas, los logotipos y los escudos deben situarse en la parte delantera derecha (D) del pecho de su Dobok, directamente opuesto al logotipo de la ITF.

iv. Si se exhiben, las banderas, logotipos y escudos no deben ser más grandes que el logotipo de la ITF.

MARCAS DE DOBOK OFICIALMENTE APROBADAS POR LA ITF PARA CAMPEONATOS DEL MUNDO Y COPA DEL MUNDO

- Escudo tradicional de la ITF situado en el pecho izquierdo (I) de la chaqueta.
- Dimensiones totales: 7cm de alto * 7cm de ancho

- NUEVO Escudo de la ITF situado en el pecho izquierdo (I) de la chaqueta, debajo del escudo tradicional de la ITF.
- Dimensiones totales: 9cm de ancho * 3,5cm de alto

- El logotipo del patrocinador de la ITF SÓLO en la manga derecha (D) de la chaqueta, por encima del nivel del codo.
- El logotipo del patrocinador de la ITF SÓLO en la parte derecha (D) del pantalón Dobok. Situado en la parte delantera del muslo, entre la rodilla y la cintura.
- Ambas áreas no deberán medir más de 8cm de largo * 5cm de alto
- NO se permiten otros logotipos

- Se permite el patrocinio personal sólo en la manga izquierda (I) de la chaqueta, por encima del nivel del codo, con una medida máxima de 8 cm de largo * 5 cm de alto
- El logotipo debe ser aprobado por los Comités de Torneos y de Árbitros de la ITF.
- No se permite ningún logotipo o publicidad del patrocinador en ninguna otra parte del pantalón y, o chaqueta del Dobok

- La bandera o el emblema nacional PUEDE llevarse en el pecho derecho (D), frente al escudo de la ITF
- El escudo no puede ser más grande que el de la ITF

- La etiqueta aprobada por la ITF debe estar impresa en la solapa interior de la chaqueta

- El nombre del país DEBE estar impreso en la espalda, (sólo para Campeonato del Mundo, en la Copa del Mundo PUEDE estar impreso el Nombre del País, del Club, o NADA)
- Debe estar situado por encima o por debajo del nivel del cinturón
- Las letras deben ser totalmente negras
- Altura de las letras: 4cm - 8cm

- Nuevo texto de la ITF situado horizontalmente en ambas piernas del pantalón a la altura de la rodilla
- Las letras deben ser totalmente negras
- Dimensiones totales: 7cm de ancho * 5cm de alto

CINTURONES

Todos los cinturones negros aprobados por la ITF deben cumplir con los siguientes criterios:

a. **Cinturón Negro Pre-Junior y Junior**: Los competidores junior menores de 18 años deben llevar un cinturón negro junior.

i. El Cinturón Negro Pre-Junior y Junior debe ser:

a. De longitud suficiente para rodear una sola vez la cintura
b. De un ancho máximo de cinco (5) cm.
c. Tener una franja blanca de un (1) cm de ancho que atraviesa el centro del cinturón en sentido longitudinal.
d. La franja blanca está en un solo lado (cara) del cinturón.
e. Los cinturones deben indicar el grado del competidor en números romanos de color dorado, colocados transversalmente en un extremo del cinturón.
f. El cinturón puede opcionalmente:

i. Indicar el nombre del competidor en un extremo del cinturón.
ii. Indicar el nombre "International Taekwon-Do Federation" o "Taekwon-Do" en coreano
iii. Indicar el nombre de la Asociación Nacional o Nacional Aliada del portador
iv. El color de cualquier escrito debe ser dorado (amarillo).

b. Cinturón Negro Adultos: Los competidores mayores de 18 años llevan un Cinturón Negro de Adulto

i. El Cinturón Negro Adulto debe ser:

a. De longitud suficiente para rodear una sola vez la cintura
b. De un ancho máximo de cinco (5) cm
c. De color completamente negro.
d. Los cinturones deben indicar el grado del competidor en números romanos de color dorado, colocados transversalmente en un extremo del cinturón
e. El cinturón puede opcionalmente:

i. Indicar el nombre del competidor en un extremo del cinturón.
ii. Indicar el nombre "International Taekwon-Do Federation" o "Taekwon-Do" en coreano
iii. Indicar el nombre de la Asociación Nacional o Aliada del portador
iv. El color de cualquier escrito debe ser dorado (amarillo).

Nota:
Las siguientes imágenes son ejemplos y no se limitan a la tipografía, la caligrafía y las iniciales de la ITF.
Sin embargo, no se permiten escudos o logotipos de la ITF en el cinturón.

Cinturón Negro Adulto Oficial - "REQUISITOS MÍNIMOS"

Cinturón Negro Pre-Junior y Junior oficial: "REQUISITOS MÍNIMOS"

Este cinturón debe ser usado por todos los cinturones negros que compiten en edad menor de 18 años.

Cinturón negro Adulto Oficial con "INFORMACIÓN OPCIONAL" EJEMPLO 1

1. Nombre
2. Nombre de la Asociación Nacional o Aliada

Cinturón Negro Pre-Junior y Junior oficial con "INFORMACIÓN OPCIONAL" EJEMPLO 2

1. Nombre
2. International Taekwon-Do Federation en Caligrafía Coreana

Todos los cinturones de color de la ITF deben cumplir los siguientes criterios (sólo en la Copa del Mundo)

a. Todos los cinturones de color para Juniors y Adultos deben ser de color.
b. Un cinturón para un Gup impar debe tener una franja cruzada con el color apropiado, a unos 5 cm del extremo izquierdo del cinturón.

Ejemplo 2° Gup

Ejemplo 1° Gup

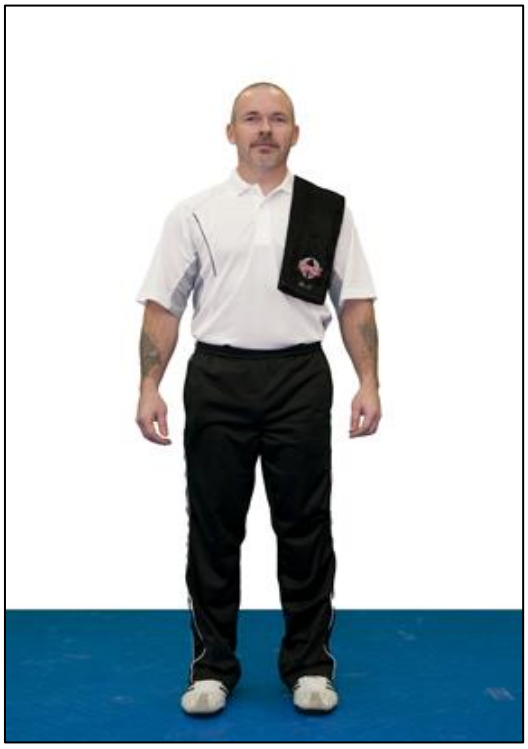
REQUISITOS DE VESTIMENTA DE LOS ENTRENADORES

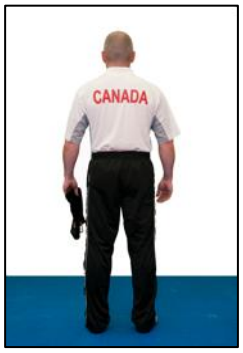
De acuerdo con el Artículo T14 de las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF, los criterios para la Vestimenta del Entrenador han sido aprobados por los Comités de Torneos, Árbitros e IT (TUIC) de la ITF para su uso en las Competiciones del Campeonato Mundial y de la Copa Mundial de la ITF.
Los entrenadores, mientras estén en el área de competición, deben llevar la vestimenta de entrenador "oficial aprobada" con marcas oficialmente aprobadas por la ITF. El nombre del país debe estar escrito en la parte trasera de la camiseta.

T 14. ENTRENADOR5ES (extracto)

"...Los entrenadores deben llevar un traje de entrenamiento (es decir, pantalones, camiseta o polo y/o chaqueta deportiva), zapatos de gimnasia y llevar una toalla. Los entrenadores no pueden llevar mochilas u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competición..."

- **Los entrenadores DEBEN llevar un traje de entrenamiento (es decir, remera, polo, pantalones y/o chaqueta)**
- **Los entrenadores DEBEN llevar calzado deportivo**
- **Los entrenadores DEBEN llevar una toalla**
- **Los entrenadores PUEDEN llevar una botella de agua**
- **El nombre del país DEBE estar impreso en la espalda,** (sólo para Campeonato del Mundo, en la Copa del Mundo PUEDE estar impreso el Nombre del País, del Club, o NADA)**altura recomendada de las letras: 6- 8cm**
- **Los entrenadores NO están autorizados a llevar mochilas y/u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competición**





REQUISITOS DE VESTIMENTA DE LOS ÁRBITROS

De acuerdo con el artículo T6 de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, los criterios para la vestimenta de los árbitros han sido aprobados por los Comités de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC) de la ITF para su uso en las competiciones de los Campeonatos del Mundo y de la Copa del Mundo de la ITF.

U 15. Normativa de Vestimenta

El código de vestimenta del árbitro consiste en:

i. Saco/Blazer azul,
ii. Camisa blanca de mangas largas
iii. Pantalones azules,
iv. Corbata azul
v. Medias blancas,
vi. Calzado deportivo blanco
vii. Un bolígrafo.

El Comité de Árbitros puede, a su discreción, cambiar los requisitos de vestimenta anteriores, para ciertos eventos internacionales, debido a las condiciones meteorológicas, de salud u otros requisitos.

- Saco/Blazer azul
- Camisa blanca, mangas largas
- Pantalones azules
- Corbata azul
- Medias blancas
- Calzado Deportivo blanco
- Un bolígrafo

Apéndice 3 – Procedimientos y Señales de los Árbitros

El siguiente documento registra e ilustra los procedimientos oficiales de la ITF y las señas de mano que deben utilizar todos los oficiales al dirigir las competencias.

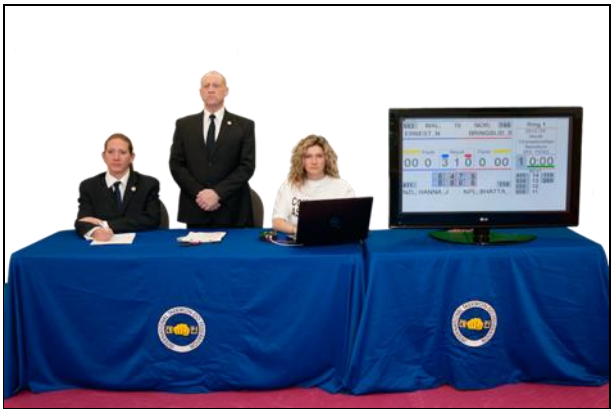
Es importante asegurarse de que todos los oficiales administren y lleven a cabo la operación de sus funciones asignadas en estricta conformidad con estos procedimientos. Esto ayudará a garantizar que los competidores, los entrenadores y los espectadores entiendan claramente cómo funcionan los eventos de la competencia y ayudará a desarrollar la confianza del competidor y del entrenador en los procedimientos de la competencia.

Por lo tanto, es fundamental que los procedimientos y las señales se sigan con precisión, y sin desviaciones, para evitar cualquier confusión o mala interpretación. Pedimos a todos los oficiales, entrenadores y competidores que se familiaricen con estos procedimientos y señas de mano y los sigan.

En nombre de

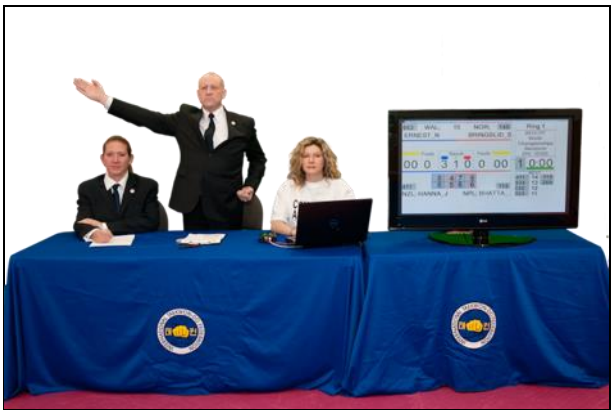
Comité de Árbitros de la ITF, Comité de Torneos de la ITF y Comité de TI de la ITF

SEÑAS DE MANO DEL PRESIDENTE DEL JURADO



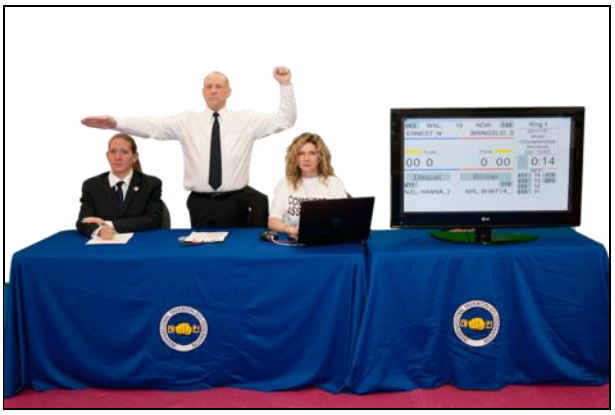
Esperando para dar la decisión

Empate



Ganador Azul

Ganador Rojo



Descalificación (Azul)

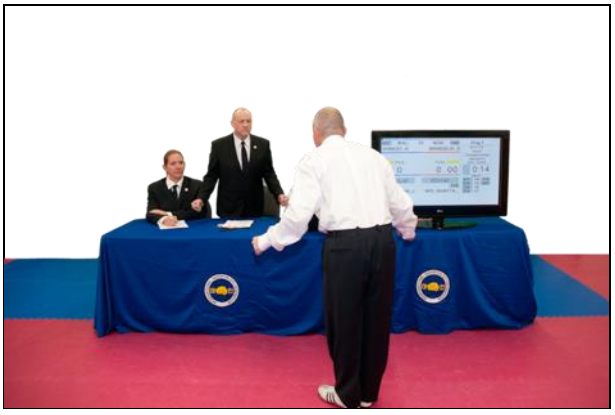
Tiempo Detenido (JUNG JI)

Llama a un (1) Juez de Esquina a la Mesa del Jurado

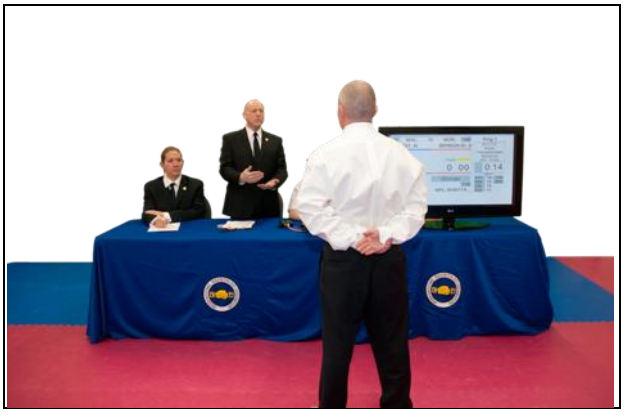
Llama a todos los Oficiales a la Mesa del Jurado

Envía de regreso a un Juez de Esquina a su silla

Envía a todos los Jueces de Esquina a sus sillas



Juez de Esquina/Árbitro Central se acerca a la Mesa del Jurado y saluda



Juez de Esquina/Árbitro Central recibiendo directivas. El Árbitro Central aguarda en Posición pies paralelos con las manos cruzadas en la espalda

INSPECCIÓN DEL EQUIPO DE SEGURIDAD DEL COMPETIDOR

(en caso de que no se haga fuera del ring por otros árbitros indicados)

1. Dirigir al competidor para que extienda sus brazos para la inspección

2. Chequear la superficie frontal de los guantes

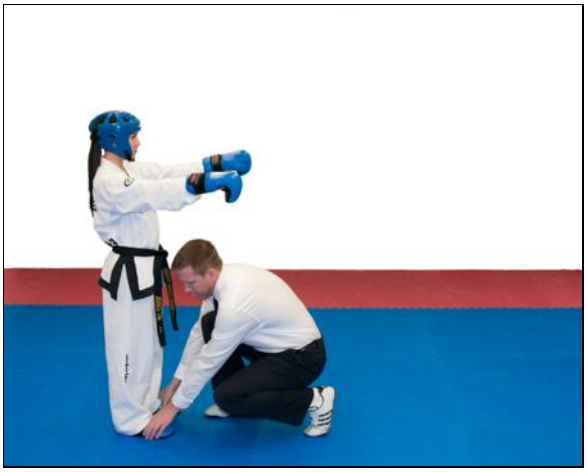
3. Chequear la superficie superior y las muñecas de los guantes

4. Chequear las palmas y parte inferior de los guantes

5. Chequear el protector bucal

6. Chequear la protección inguinal

(Obligatorio para Masculinos, Opcional para Femeninos)
(Deben usarse dentro del pantalón del Dobok)



7. Chequear la parte superior del protector de pies

8. Chequear la zona del talón del protector de pies

9. Dirigir al competidor para que se dé vuelta: comprobar el casco y buscar sujeciones de metal/plástico para el pelo

10. Verificar el número de identificación del competidor / país

SALUDO

1. El árbitro llama al competidor Rojo "Hong"

2 El árbitro llama al competidor Azul "Chong"

3. Los Competidores enfrentan a la mesa del jurado. "Charyot"

4. Los Competidores saludan a la mesa del jurado. "Kyong-Ye"

5. Los Competidores enfrentan al Árbitro Central. *"Charyot"*

6. Los Competidores saludan al Árbitro Central. *"Kyong-Ye"*

7. Los Competidores se enfrentan entre sí. *"Charyot"*

8. Los Competidores se saludan entre si. *"Kyong-Ye"*

AL INICIO DEL MATCH

9. Paso atrás en la Posición de preparados. *"Junbi"*

10. Extender un brazo entre los competidores

11. Indicar el número de round. *"Il Hue Jong"*

12. Manteniendo el brazo entre los competidores verifica visualmente para asegurarse que el Presidente del Jurado y todos los Jueces de Esquina estén listos para comenzar.

13. Baja el brazo para comenzar. *"Sijak"*

AL FINAL DEL MATCH

1. Deja caer la mano entre los competidores para detener por el final del match. *"Guman"*

2. El árbitro dirige al competidor Rojo de vuelta al centro "Hong"

3. El árbitro dirige al competidor Azul de vuelta al centro "Chong"

4. Los Competidores se enfrentan entre sí. *"Charyot"*

5. Los Competidores se saludan entre si. *"Kyong-Ye"*

6. Los Competidores enfrentan al Árbitro Central. *"Charyot"*

7. Los Competidores saludan al Árbitro Central. *"Kyong-Ye"*

8. Los Competidores enfrentan a la mesa del jurado. "Charyot"

9. Los Competidores saludan a la mesa del jurado. "Kyong-Ye"

AL FINAL DEL MATCH

(continuación)

10. El Árbitro Central toma los brazos de los competidores

11. Levanta el brazo del ganador. (Ganador Azul "Chong Sung")

SEÑAS DE MANO ADICIONALES 1

No pasó nada

Detención del Tiempo
"Jung-Ji"

Luchar

Escuchar

No Hablar

Detención del Tiempo por Lesión

Dirige al oponente de vuelta con su Entrenador en el caso de una lesión

Dirige a ambos competidores con sus entrenadores

SEÑAS DE MANO ADICIONALES 2

Coach: No Hablar

Coach: Sentarse

Dirigir al competidor rojo para que regrese al interior del ring después de una salida del área

(Regresar al menos 1 metro dentro del ring)

El árbitro indica al competidor Azul que retroceda

ADVERTENCIAS

Se pueden aplicar Advertencias por las siguientes infracciones:

Véanse las fotografías de la página siguiente.

a. **Simular que se ha anotado un punto o refutar una posible acción anotada gesticulando con el brazo o la mano.**
   Intentar influir en los árbitros mediante la actuación o la sugerencia.

b. **Salir completamente fuera del ring.**
   Dos pies deben estar completamente fuera del ring, o un pie fuera y el otro despegado del suelo.

   Nota: Esta regla no se aplica cuando el competidor ha sido empujado por la fuerza (con las manos o el cuerpo) fuera del ring.

c. **Caída, ya sea intencional o no.**
   Cuando cualquier parte del cuerpo que no sean los pies toca el suelo durante cualquier periodo de tiempo.

d. **Fingir una Lesión.**
   Fingir una lesión para obtener una ventaja o hacer correr el reloj.

e. **Eludir Intencionalmente el combate.**
   Huir, evadir al oponente o usar al árbitro central como escudo.

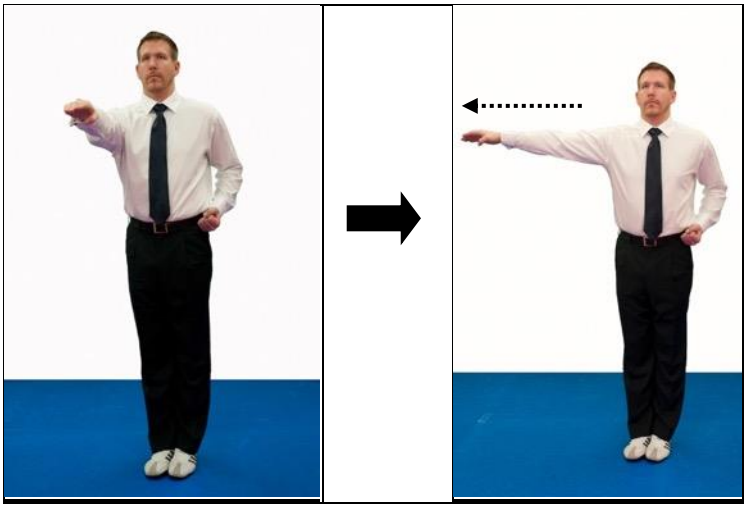
f. **Ataque sin intención a un blanco no permitido.**
   Cualquier objetivo prohibido, tanto por encima como por debajo del cinturón.

g. **Ajustar el Equipamiento durante el combate, sin la autorización del Árbitro Central.**
   Intentar retrasar el tiempo o cualquier otra manipulación del tiempo.

h. **Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.**
   Utilizar las manos, los hombros o el cuerpo para crear distancia, desequilibrar o reubicar al adversario.

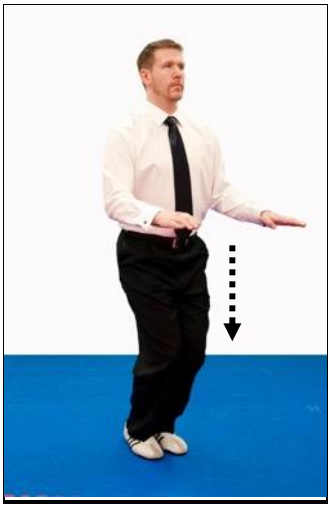
ADVERTENCIAS

1. Fingir que se ha marcado un punto o refutar una posible acción anotada haciendo un gesto con el brazo o la mano.
(Tirar del puño cerrado hacia abajo desde el nivel de los ojos hasta el nivel de los hombros)



2. Pisar fuera del ring con ambos pies.
5. Evitar intencionalmente la lucha.
7. Ajustar el equipo sin el consentimiento del árbitro.

(Dibujar una línea horizontal hacia fuera desde la línea central hacia un lado del cuerpo)



3. Caída.

(Extiende ambas manos, con las palmas hacia abajo, paralelas al suelo mientras baja el cuerpo doblando las rodillas)

4. Fingir una lesión
8. Empujar

(Ejecutar un bloqueo hacia adentro con el antebrazo externo)

6. Ataque sin intención a un objetivo ilegal.

(Ejecutar un golpe en ángulo)

DESCUENTO DE PUNTOS-FALTAS

Las faltas pueden ser aplicadas por las siguientes infracciones (Ver fotografías de la página siguiente).

a. Contacto fuerte

Contacto realizado a un adversario sin ningún intento de controlar o retraer: la técnica, la aplicación de la técnica o la emoción del competidor.

b. Atacar a un oponente caído.

Atacar a un competidor cuando cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies toca el suelo durante cualquier período de tiempo.

c. Barrido de piernas.

Cualquier intento, utilizando los pies, de llevar al oponente al suelo.

d. Agarrar o Retener.

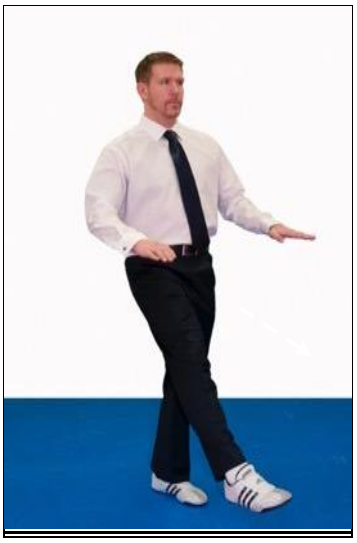
Retención de cualquier parte del cuerpo.

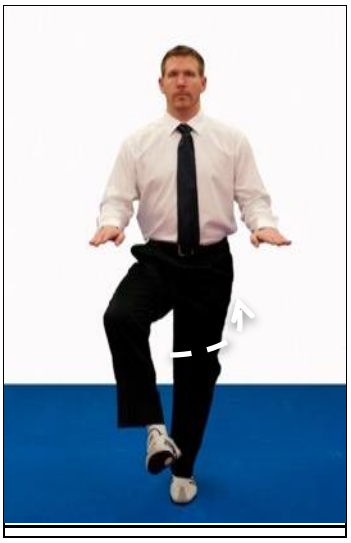
e. Ataque intencionado a un objetivo ilegal.

Apuntar y/o contactar con cualquier objetivo prohibido, tanto por encima como por debajo del cinturón.

f. Conducta antideportiva.

Incluye cualquier acción realizada por el competidor que muestre falta de respeto, falta de seguimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia el árbitro, otros competidores u oficiales, incluyendo pero aunque sin limitarse a ello: No seguir o negarse a seguir las indicaciones del árbitro, abandonar intencionadamente el ring / manipulación del tiempo, comportamiento/lenguaje inapropiado…).





1. Contacto Fuerte **4. Retención/agarre** **5. Ataque intencionado a un objetivo ilegal** **6. Conducta antideportiva** **(Ejecutar un golpe de puño en ángulo en la palma de la mano abierta)**	**2. Atacar a un oponente caído** **(Ejecutar una patada frontal baja)**	**3. Barrido de piernas** **(Ejecutar una patada de barrido)**

APLICANDO ADVERTENCIAS Y FALTAS

Cómo aplicar las Advertencias o Faltas (puntos en contra)

- El Árbitro Central detiene el combate, interponiéndose entre los dos competidores y dejando caer su mano, al mismo tiempo que anuncia "**HAECHYO**".
- El Árbitro Central se para con los pies juntos.
- El Árbitro Central utiliza la seña de mano correcta para indicar la infracción que se ha cometido.
- El Árbitro Central retrocede con una pierna en posición de caminar, levantando y/o haciendo un círculo con un dedo en el aire y señalando con la otra mano a la parte infractora.
- El Árbitro Central anuncia **ADVERTENCIA** "**JU UI HANNA**" o **FALTA** "**GAM JUNG HANNA**".
- Después de la señal, el árbitro central vuelve a la posición de preparado (Junbi), levanta la mano y da la orden de continuar "**GAESOK**".

1. El Árbitro Central detiene el match. "Haechyo"

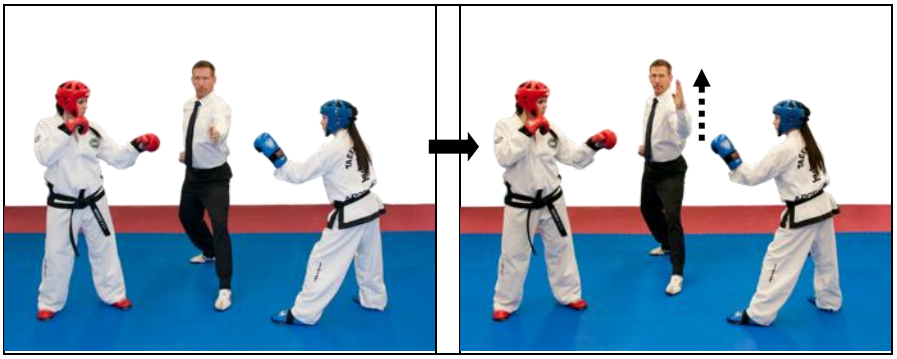
2. El Árbitro Central indica la infracción con la seña de manos correcta.

(es decir, FALTA: Ataque intencional a un objetivo ilegal)

3. El Árbitro Central retrocede, indica al competidor infractor y anuncia una falta mientras hace un círculo con la mano por encima de su cabeza.

"Gam Jung Hanna"

4. El Árbitro Central hace volver a los competidores a la posición de listos (Junbi).



5. El Árbitro Central levanta la mano y da la orden de continuar. "Gaesok"

DESCALIFICACIONES

Las Descalificaciones pueden ser aplicadas por las siguientes infracciones:

1. Mala conducta contra los oficiales o ignorar las instrucciones.
Cualquier ignorancia de las instrucciones o falta de respeto contra los oficiales del Consejo del Ring.

2. Contacto incontrolado o excesivo.
Contacto aplicado a un oponente sin ningún intento de controlar o retraer: la técnica, la aplicación de la técnica o la emoción del competidor.

3. Recibir tres (3) puntos en contra/faltas dadas directamente por el árbitro central.
Al recibir el tercer (3) punto en contra/falta (por cualquier infracción o combinación de infracciones) un competidor será automáticamente descalificado.

4. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.
Sospecha de estar bajo la influencia de cualquier sustancia que pueda perjudicar las capacidades físicas o mentales, incluida la medicación.

5. Pérdida del Control.
No controlar el comportamiento, las palabras y/o las emociones.

6. Insultar a un oponente, entrenador y/u oficial.
Cualquier falta de respeto dirigida a **CUALQUIER** oficial, entrenador, competidor o persona asociada al evento.
NOTA: Un competidor que insulta a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competencia.

7. Morder, arañar.
El uso de los dientes o las uñas para atacar a un oponente.

8. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.
Uso de herramientas de ataque prohibidas.

9. Ser responsable de causar una pérdida de conocimiento
Ser responsable de causar una pérdida de conciencia. (momentánea, de corta duración o de larga duración)

Ver Regla T. 39 Un competidor que sea culpable de causar una pérdida de conocimiento o de causar una conmoción cerebral en una competición de lucha puede ser descalificado. El competidor inconsciente o conmocionado no podrá volver a competir durante todo el evento, y como tal perderá los encuentros o eventos restantes.

DESCALIFICACIONES

Como aplicar una Descalificación

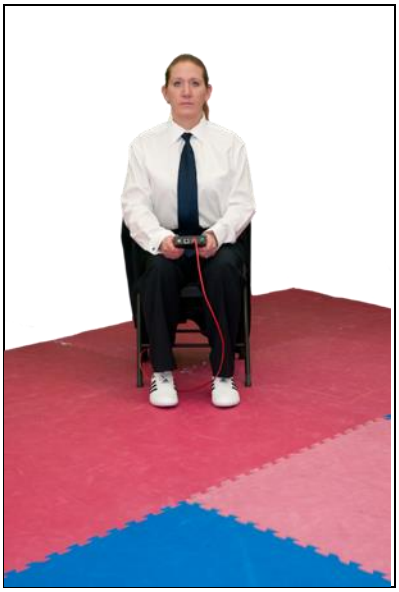
- El Presidente del Jurado se pone de pie, señala al competidor descalificado y levanta su mano contraria en un puño con la parte inferior del puño hacia afuera.
- El Presidente del Jurado emite la decisión de "SIL KYUK".
- El árbitro central levanta la mano del competidor opuesto, indicando el ganador.

El Presidente del Jurado se pone de pie, señala al competidor descalificado y levanta su mano contraria en un puño con la parte inferior del puño hacia afuera, y emite la orden de descalificación "SIL KYUK"

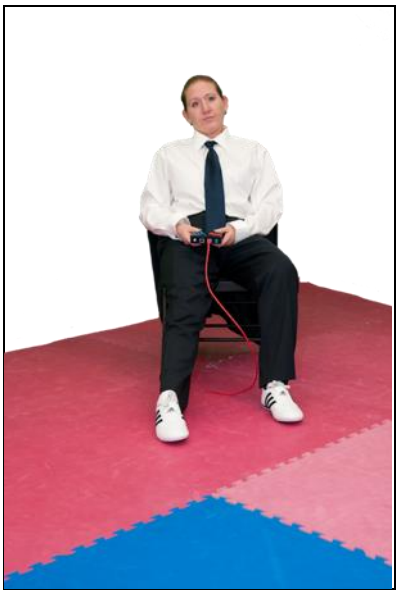
POSTURAS DEL JUEZ DE ESQUINA

Postura Correcta: De pie

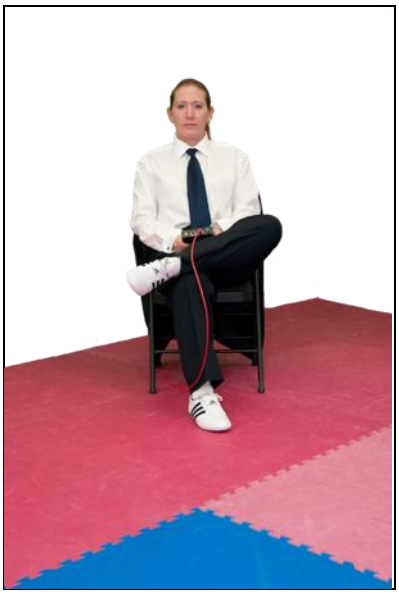
Postura Correcta: De pie



Postura Correcta: Sentado



Postura Incorrecta: Sentado



Postura Incorrecta: Sentado

Postura Incorrecta: Sentado

POSTURAS DEL JUEZ DE ESQUINA

(continuación)

Primer punto anotado
Un paso a un lado (izquierda)

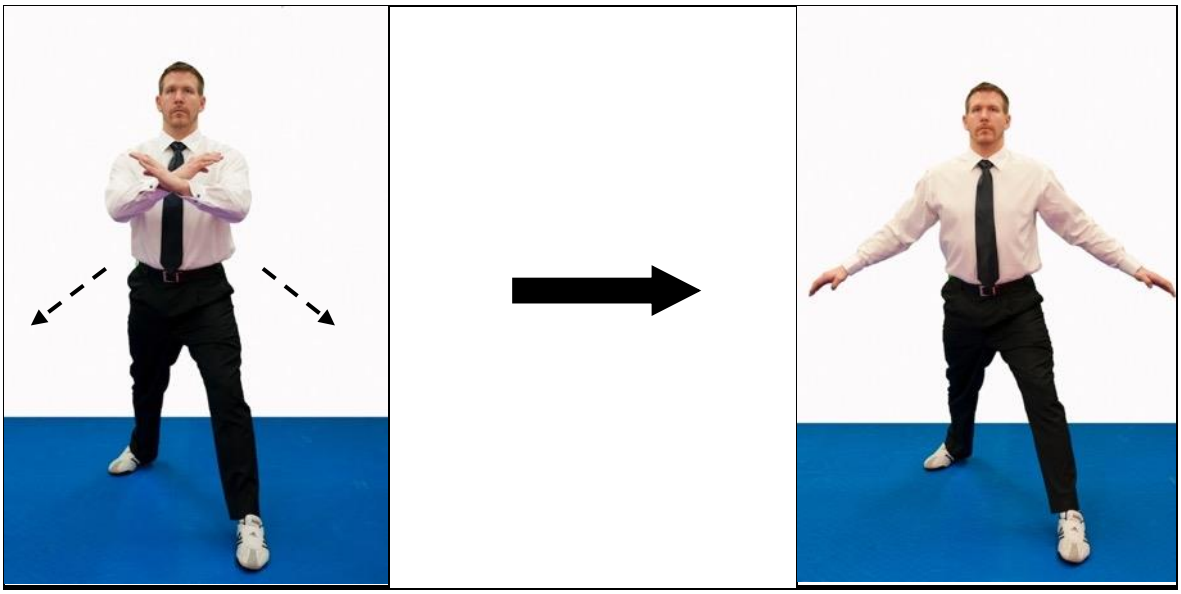
Primer punto anotado
De pie

Primer punto anotado
Un paso a un lado (derecha)

Primer punto anotado
Postura Incorrecta

SEÑAS DE MANO
ROTURA DE PODER Y TÉCNICAS ESPECIALES

Invalidando una Rotura



No hay Rotura

(Comienza con los cantos de mano cruzados frente al pecho y luego se separan bajando los brazos)

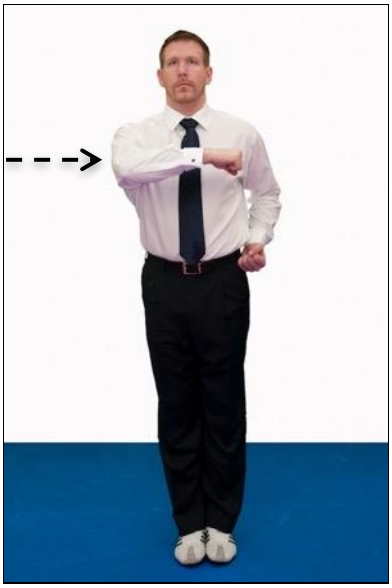
SEÑAS DE MANO
ROTURA DE PODER Y TÉCNICAS ESPECIALES

Invalidando una Rotura *(continuación)*

No hay Rotura

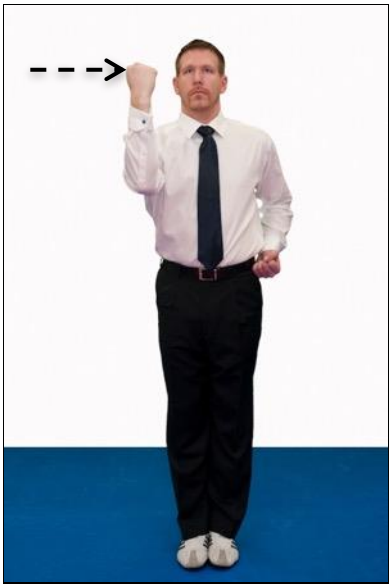
1. Tocar la tabla más de una vez

(Ejecutar un golpe en ángulo, tocando la mano contraria dos veces)



2. Herramienta ilegal/incorrecta

(Ejecutar un golpe en ángulo)

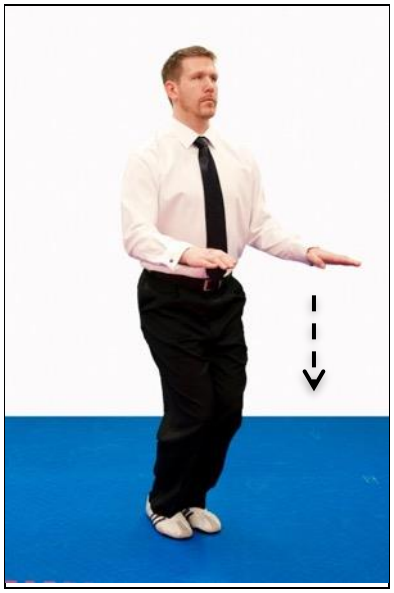


3. Técnica incorrecta

(Ejecutar un bloqueo de antebrazo externo hacia adentro)

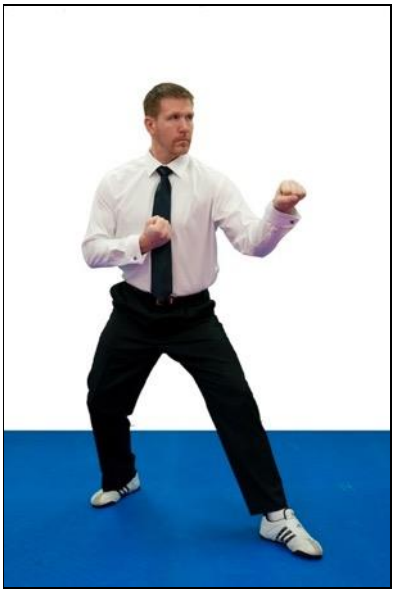
SEÑAS DE MANO
ROTURA DE PODER Y TÉCNICAS ESPECIALES

Invalidando una Rotura *(continuación)*



4. Pérdida de equilibrio

(Extender ambas manos, con las palmas hacia abajo, paralelas al suelo mientras baja el cuerpo doblando las rodillas)



5. No hace posición de lucha en guardia

(Ejecutar el bloqueo de guardia con el antebrazo medio, en posición L)

Apéndice 4 – GARANTÍA DEL GOBIERNO NACIONAL - AN

Este documento describe los protocolos relativos a la solicitud de aprobación de artículos de patrocinio/publicidad en los Doboks y equipos de los competidores, así como en la ropa y el equipo de los delegados. Estos protocolos se consideran de plena vigencia a partir del 31 de septiembre de 2013.

Por favor, revise estos reglamentos y protocolos y firme la CARTA DE DECLARACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD adjunta, indicando que ha leído, entiende y acepta cumplir con los protocolos adjuntos. Por favor, envíe la carta de divulgación firmada al Presidente del Comité de Árbitros de la ITF. Esta carta se mantendrá en el archivo como su acuerdo para que todos los miembros y delegados cumplan con los protocolos establecidos y acepten cualquier decisión y/o acción necesaria para hacer cumplir estos protocolos.

Si tiene alguna pregunta o duda, no dude en ponerse en contacto con el Presidente del Comité de Árbitros de la ITF para que le aclare sus dudas.

Saludos cordiales

Maestro Abelardo Benzaquen	Presidente
Gran Maestro Rubén Suárez	Miembro
Maestro Gordon Wallace	Miembro
Maestro Kurt Ottesen	Miembro

Adjunto: Declaración de patrocinio/publicidad, Apéndice 4 - Aprobación de patrocinio
CC: Nuestros archivos

DECLARACIÓN DE PATROCINIO / PUBLICIDAD
GARANTÍA DE ADHESIÓN

One form for each sponsor: to be completed and signed by the Head of Delegation and forwarded to the ITF Umpire Committee, prior to the first day of the event.

Jefe de Delegación: *(Insertar Nombre)*

En nombre de: *(Insertar Nombre de la Asociación Nacional o la Asociación Aliada)*

País: *(Insertar nombre del País)*

Patrocinio de: *(Insertar nombre del/los Competidor/es o Equipo/s)*

Patrocinado por: *(Insertar nombre del Patrocinador)*

De acuerdo con el Reglamento Oficial de Competición de la ITF: Apéndice 2 - Indumentaria aprobada, y Apéndice 4 - Aprobación del patrocinio:

El Jefe de Delegación arriba indicado

1. Asegura por la presente que ha leído y entendido completamente las normas y requisitos del Patrocinio/Publicidad y se compromete a seguir dichas normas,
2. asegura por la presente que el Patrocinador arriba mencionado y todas las imágenes, logotipos, marcas de palabras y textos asociados se adhieren estrictamente a los requisitos del Apéndice 4 - Aprobación de Patrocinio, y los cumplen,
3. se compromete por la presente a acatar cualquier decisión tomada por el Comité de Árbitros de la ITF con respecto a la idoneidad de dicho patrocinio/publicidad, en caso de que haya alguna duda o pregunta sobre el cumplimiento o la idoneidad de dicho patrocinio/publicidad,
4. se compromete a aceptar todas las acciones y/o sanciones aplicadas por el Comité de Árbitros de la ITF en caso de incumplimiento o violación de las normas mencionadas anteriormente.

FIRMA: *(Insertar la Firma del Jefe de la Delegación)*

FECHA: *Día* / *Mes* / *Año*

Apéndice 5 – APROBACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD

RESUMEN

Este reglamento se hace de conformidad con el artículo T6 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF - Apéndice 2 - Indumentaria aprobada. Cabe destacar la siguiente cláusula:

Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada.

a. **Patrocinio:** Se permite a los competidores exhibir los logotipos de los patrocinadores personales, de acuerdo con los siguientes criterios:
   i. La superficie total del patrocinio no debe medir más de 8 cm de ancho por 5 cm de alto
   ii. Situado en la manga izquierda (I). Situado en la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.
   iii. Cualquier logotipo o imagen del patrocinador debe ser de buen gusto y debe ser aprobado por el Comité de Árbitros de la ITF.

Los competidores, equipos y delegaciones que participen en las competencias de los Campeonatos del Mundo y de la Copa del Mundo de la ITF deben cumplir con este reglamento. Se recomienda que las Asociaciones Nacionales y las Asociaciones Aliadas que busquen aclaraciones sobre cualquiera de los reglamentos lo hagan consultando las reglas específicas de la competencia.
Animamos a las Asociaciones Nacionales y las Asociaciones Aliadas a que soliciten lo antes posible al Comité de Árbitros de la ITF una aclaración en relación con los diseños, el contenido o la naturaleza del patrocinio/publicidad. Se recuerda a las Asociaciones Nacionales y las Asociaciones Aliadas que deben garantizar el cumplimiento de este reglamento antes de iniciar el proceso de fabricación o proyección.

Los Jefes de Delegación de las Asociaciones Nacionales y las Asociaciones Aliadas están OBLIGADOS a presentar una GARANTÍA DE ADHESIÓN para cada patrocinador que vaya a ser representado en los Doboks, la ropa y el equipamiento de sus equipos/competidores, garantizando que el Patrocinador y todas las imágenes, logotipos, marcas denominativas y textos asociados se adhieren estrictamente a los requisitos del Apéndice 4 - Aprobación de Patrocinio. La responsabilidad del cumplimiento recae exclusivamente en las Asociaciones Nacionales y las Asociaciones Aliadas.

La aprobación de cada patrocinio/publicidad no es necesaria, ya que la GARANTÍA DE ADHESIÓN es la garantía de la Asociación Nacional y/o Aliada de que dicho patrocinio/publicidad es realmente conforme. Sólo en el caso de que el patrocinio/publicidad sea cuestionable se requerirá la aprobación formal del Comité de Árbitros de la ITF.

El Comité de Árbitros de la ITF se reserva el derecho de inspeccionar cualquier patrocinio/publicidad en los Doboks, la ropa o el equipo para comprobar su cumplimiento en cualquier momento y en cualquier lugar del evento, y de aprobar o rechazar cualquier patrocinio/publicidad por incumplimiento en cualquier momento.

Todas las decisiones tomadas por el Comité de Árbitros de la Federación Internacional de Taekwon-Do a este respecto serán definitivas y vinculantes.

El Comité de Árbitros de la ITF ha elaborado una guía práctica (Apéndice 2 - Indumentaria aprobada por la ITF) sobre cómo aplicar el reglamento formal relativo al patrocinio en los Doboks de los competidores. Esta guía se puede encontrar en la página web oficial de la ITF.

Todas las fotografías, imágenes, designaciones, mensajes, logotipos, marcas comerciales, nombres y emblemas se reproducen aquí sólo con fines ilustrativos. Todos los derechos de autor, marcas registradas y otros derechos de propiedad intelectual pertenecen y son propiedad legal de sus legítimos propietarios.

Para cualquier aclaración sobre el contenido de esta publicación y los asuntos relacionados con ella, póngase en contacto con el Presidente del Comité de Árbitros de la ITF.

DEFINICIONES E INTERPRETACIÓN

Patrocinio/Publicidad Cualquier diseño, mensaje, logotipo, marca comercial, nombre o emblema de cualquier naturaleza. Todo patrocinio debe ajustarse a las normas y reglamentos que se indican en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, incluidas las limitaciones de tamaño, ubicación y tema.

(**Nota**: en el cálculo de la superficie de cualquier patrocinio a que se refiere este reglamento, se utilizará la fórmula matemática habitual, y cualquier contorno o recuadro que rodee el diseño, el mensaje, el nombre, el logotipo, el emblema o la marca correspondientes, así como todo el espacio incluido, se considerará parte de la superficie publicitaria.)

Dobok El uniforme oficial aprobado que lleva el competidor, tal y como se especifica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF. Consiste en un pantalón y una chaqueta de un modelo aprobado fabricado por un proveedor aprobado.

Cinturón El cinturón que lleva el competidor, con la graduación requerida indicada en números romanos de color dorado/amarillo, marcada transversalmente en un extremo como mínimo. Incluye cualquiera/todas las marcas oficialmente permitidas, como se especifica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF.

Equipamiento El equipo oficial obligatorio de un competidor, que incluirá, sin limitación, protectores de seguridad para las manos, protectores de seguridad para los pies, casco de seguridad, protectores bucales, tibiales, protectores inguinales, protectores pectorales bajo el Dobok y bolsas para el equipamiento.

Vestimenta Cualquier prenda de vestir, incluyendo pero no limitándose a: ropa deportiva (pantalones, chaquetas, pantalones cortos, camisetas, suéteres, cintas para la cabeza), que lleven los competidores, entrenadores, dignatarios y simpatizantes mientras estén en el área de competición o en cualquier lugar relacionado en cualquier momento.

Proveedor aprobado Fabricantes que han recibido la aprobación oficial de la Federación Internacional de Taekwon-Do para fabricar Doboks, equipos de seguridad, tablas de rotura y otros artículos relacionados aprobado.

Delegación Incluye a todas las personas que representen al equipo nacional y que incluyen, pero no se limitan a: el jefe de la delegación, los dignatarios, los entrenadores, los asistentes, los directivos, el personal médico, e incluye a cualquier persona de apoyo asociada a dicho equipo, que asista a la sede de la competición o a cualquier lugar asociado a la misma.

PROCEDIMIENTO - SOLICITUD DE APROBACIÓN DE PATROCINADORES

El siguiente procedimiento se utilizará para solicitar aclaraciones y la aprobación formal, **SÓLO** en el caso de que los productos, servicios o actividades de un patrocinador propuesto puedan ser cuestionables de acuerdo con las normas y reglamentos establecidos en este documento.

a. Antes de procurar cualquier patrocinio/publicidad, actividad o servicio que pueda ser cuestionado, los Gobiernos Nacionales, las Asociaciones Aliadas, las delegaciones y/o los competidores deberán enviar una solicitud de aprobación por escrito al Presidente del Comité de Árbitros de la ITF.

i. La solicitud de aprobación deberá incluir una descripción, en inglés, de los servicios, productos y/o ámbito de negocio del patrocinador para garantizar que se encuentra dentro del ámbito de la aceptabilidad ética y moral

ii. La solicitud de aprobación deberá incluir una traducción al inglés de todo el texto incluido en el patrocinio/publicidad

iii. La solicitud de aprobación deberá incluir una representación gráfica o fotográfica real del patrocinio/publicidad en cuestión

iv. El gráfico o la foto se presentarán en tamaño real.

v. Las medidas y dimensiones exactas deberán estar claramente marcadas en el gráfico o la foto.

vi. La ubicación exacta del patrocinio/publicidad deberá estar claramente marcada en el gráfico o la foto.

b. Una vez recibida la solicitud de aprobación, el Comité de Árbitros de la ITF revisará la solicitud para comprobar que cumple con el Reglamento Oficial de Competición de la ITF - Apéndice 2 - Ropa aprobada.

c. La conformidad se evaluará basándose en el cumplimiento real de las normas y reglamentos escritos, así como en la consideración de la intención de las normas y reglamentos, y en el respeto de los principios del Taekwon-Do y las consideraciones éticas y morales comunes.

d. El Comité de Árbitros de la ITF enviará una respuesta formal por escrito al solicitante en un plazo de veinte (20) días laborables.

e. No se considerarán las protestas/el arbitraje de la decisión.

f. Cualquier negativa de aprobación será documentada con las razones de la no aprobación.

g. La posición y la respuesta del Comité de Árbitros de la ITF serán definitivas y vinculantes.

h. Los solicitantes/jefes de equipo deberán tener una copia de la respuesta formal en su poder mientras asistan al evento

GENERAL

a. Salvo lo establecido en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, está prohibido el patrocinio/publicidad en los Doboks y equipos de los competidores durante el período de una competición.

b. De acuerdo con el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, se podrán tomar medidas disciplinarias contra un competidor o cualquier otro miembro de una delegación por cualquier infracción de este reglamento. Dichas acciones se llevarán a cabo de acuerdo con el reglamento oficial o, cuando no estén contempladas en el reglamento, pueden incluir, aunque no se limitan a: exigir la retirada de los artículos infractores, la expulsión de la parte infractora del lugar de la competición y otras acciones administrativas que se consideren apropiadas.

c. Sin limitar el efecto de lo anterior, en el caso de un competidor menor de 18 años, se prohíbe la aparición o incorporación en cualquier prenda de vestir, Dobok o equipo, de cualquier referencia a un producto, servicio u otra actividad que sea considerada por el Comité de Árbitros de la ITF como perjudicial para el bienestar, la salud o el interés general de los jóvenes, o que se considere inapropiada u ofensiva, teniendo en cuenta la edad de los competidores.

La Federación Internacional de Taekwon-Do y sus Comités de Torneos, Árbitros e IT (TUIC) consideran que ejemplos de tales productos, servicios o actividades relacionadas incluyen, pero no se limitan a, el alcohol, las drogas, el tabaco y los juegos de azar.

d. Antes de gesitonar cualquier patrocinio/publicidad, actividad o servicio que pueda ser controvertido o que se considere perjudicial o inapropiado para los jóvenes, los Jefes de Delegación deberán ponerse en contacto con el Comité de Árbitros de la ITF para solicitar su aprobación.

e. Se prohíbe la aparición o incorporación en cualquier prenda de vestir, Dobok o equipo de cualquier competidor o miembro de una delegación, de cualquier mensaje desagradable, amenazante, abusivo, indecente, insultante, discriminatorio o de cualquier otro modo ética o moralmente ofensivo, o cualquier mensaje político. Se prohíbe expresamente el patrocinio/publicidad de productos/servicios de alcohol, drogas, tabaco o juegos de azar.

f. Cualquier cuestión que surja en relación con la interpretación o el efecto de este reglamento se remitirá al Comité de Árbitros de la ITF para que tome una decisión, que será definitiva y vinculante.

g. Las delegaciones deberán proporcionar, a petición del Comité de Árbitros de la ITF, cualquier prenda de vestir o equipo para que se considere si cumple con este reglamento.

Apéndice 6 – PLACAS Y ALTURAS

Los siguientes puntos describen las tablas mínimas que se deben utilizar en la competición de Rotura de Potencia, las alturas mínimas que se deben utilizar en las Técnicas Especiales de Rotura y los procedimientos que deben seguir los competidores en cada una de estas divisiones.

Para la Rotura de Poder, el número de tablas se refiere a los números mínimos de tablas oficiales que deben utilizarse para comenzar cada técnica. Todas las tablas deben ser insertadas en la máquina aprobada en el mismo orden secuencial, en la misma posición relativa, y en la misma máquina porta tablas para cada rompimiento.

Para las Técnicas Especiales de Rotura, la altura mínima se refiere a la altura de la tabla, medida desde la superficie del suelo hasta el borde más bajo de la tabla.

a. **Rotura de Poder**

ROTURA DE PODER CAMPEONATO DEL MUNDO NÚMERO DE PLACAS			
COREANO	**ESPAÑOL**	**PLACAS Junior**	**PLACAS Adulto**
MASCULINO – Junior y Adulto			
Ap-Joomuk Jirugi	Golpe de Puño Frontal	2	3
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto	2	3
Yopcha Jirugi	Patada Lateral	3	4
Dollyo Chagi	Patada Circular	2	3
Bandae Dollyo Chagi	Patada de Giro Talón	2	3
FEMENINO – Junior y Adulto			
Ap Palkup Taerigi	Golpe de Codo Frontal	1	1
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto	1	2
Yopcha Jirugi	Patada Lateral	2	3
Dollyo Chagi	Patada Circular	1	2
Bandae Dollyo Chagi	Patada de Giro Talón	1	2

ROTURA DE PODER COPA DEL MUNDO NÚMERO DE PLACAS		
EDAD	PLACAS MANOS	PLACAS PIES
MASCULINO –18 años en adelante Solamente		
Adulto	3	4
Senior	2	3
Veterano	2	3
FEMENINO – Senior Solamente		
Adulto	2	3
Senior	2	2
Veterano	1	2

ROTURA DE PODER COPA DEL MUNDO LISTADO DE TÉCNICAS	
MANOS	
Ap Joomuk Jirugi	Golpe de Puño Frontal
Dung Joomuk Jirugi	Golpe de Reverso de Puño
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto
Sonkal Dung Taerigi	Golpe de Reverso de Canto
PIES	
Yopchagi	Patada Lateral
Dollyo Chagi	Patada Circular
Dwitchagi	Patada hacia Atrás
Bandae Dollyo Chagi	Patada de Giro Talón

Notas Generales

- Se debe utilizar un dispositivo de sujeción mecánico apropiado durante toda la competición de rotura de potencia.
- No se permite a los competidores añadir peso a la máquina en ningún momento.
- El Árbitro Central determinará si la máquina está bien colocada y estabilizada correctamente; a partir de este momento, **NO** se permite ningún ajuste en la ubicación o estabilidad de la máquina.
- Con el fin de asegurar la igualdad para cada competidor, se utilizarán tablas oficiales de plástico reutilizables.

Resumen del Procedimiento de Rotura de Poder

i. **A - AJUSTE:** Indicar más alto o bajo.
NO TOCAR LAS PLACAS O LAS MÁQUINAS (no es una infracción descalificable)

ii. **M - MEDICIÓN:** Realizar una (1) posición en Guardia de Antebrazos (indica que está listo)

Realizar una (1) medición **obligatoria** de la distancia

- En el caso de la rotura de potencia, una medida (o medición) se define como la extensión deliberada de cualquier herramienta de ataque hacia la(s) placa(s) objetivo.

Realizar una (1) posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente antes de la rotura)

iii. **E - EJECUCIÓN:** Romper las placas
Realizar una (1) posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente luego de la rotura)

b. Técnicas Especiales

TÉCNICAS ESPECIALES CAMPEONATO DEL MUNDO ALTURA DE LAS PLACAS				
COREANO	**ESPAÑOL**	ALTURA Pre-Junior	ALTURA Junior	**ALTURA Adulto**
MASCUL. – Junior y Adulto				
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	230 cm	250 cm	260 cm
Twimyo Dollyo Chagi	Salto en alto Patada Circular	210 cm	230 cm	240 cm
Twimyo Bandae Dollyo Chagi	Salto en alto Patada de Giro Talón	190 cm	210 cm	220 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	Salto en alto Patada Lateral giro 360	190 cm	210 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	120 cm	130 cm	140 cm
FEMENINO – Junior y Adulto				
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	200 cm	220 cm	230 cm
Twimyo Dollyo Chagi	Salto en alto Patada Circular	180 cm	200 cm	210 cm
Twimyo Bandae Dollyo Chagi	Salto en alto Patada de Giro Talón	170 cm	180 cm	190 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	Salto en alto Patada Lateral giro 360	170 cm	180 cm	190 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	100 cm	110 cm	120 cm

TÉCNICAS ESPECIALES COPA DEL MUNDO ALTURA DE LAS PLACAS			
COREANO	ESPAÑOL	ALTURA MASCULINO	ALTURA FEMENINO
Pre-Junior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	230 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	120 cm	100 cm
Junior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	250 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	130 cm	110 cm
Adulto			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	260 cm	230 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	140 cm	120 cm
Senior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	250 cm	210 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	120 cm	90 cm
Veterano			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en alto Patada Frontal	240 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en alto Patada Lateral	110 cm	80 cm

Notas Generales

- Durante toda la prueba de técnicas especiales debe utilizarse un dispositivo de sujeción mecánico adecuado.
- La máquina debe ser capaz de indicar tanto una tabla totalmente rota (giro de 90°) como una tabla medio rota (giro de 45°). La máquina debe estar situada de la misma manera para cada competidor.
- Los competidores no pueden añadir peso a la máquina en ningún momento.
- Los competidores no pueden tocar la tabla o la máquina en ningún momento.
- El oficial determinará si la máquina está bien colocada y estabilizada correctamente; a partir de este momento, **NO** se permite ningún ajuste en la ubicación o estabilidad de la máquina.
- El Comité del Torneo establecerá la altura para cada técnica.

Resumen del Procedimiento de Técnicas Especiales

i. **A - AJUSTE:** ***NO TOCAR LA PLACA, MÁQUINAS NI OBSTÁCULOS***

a. Este paso es **SÓLO PARA TWIO NOMO YOP CHAGI "SALTO EN ALTO PATADA LATERAL"**

b. **NO SE PERMITEN AJUSTES** para ninguna otra de las roturas

c. La placa no puede ajustarse desde su posición horizontal oficial (izquierda, derecha, adelante, atrás) en el ring.

d. Indicar al Árbitro si la placa para Twio Nomo Yop Chagi necesita ser ajustada en posición vertical (altura), donde el borde inferior de la placa no puede ser colocado más bajo que la altura de la valla.

e. Indicar al Árbitro si la valla para Twio Nomo Yop Chagi tiene la distancia adecuada hasta la placa.

ii. **M - MEDICIÓN:** Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (indica que está listo)

Realizar una (1) medición **obligatoria** de la distancia

* Para la técnica especial de rotura - Una medida se define como dar un mínimo de uno (1) o más pasos deliberados hacia el objetivo.

Realizar una (1) posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente antes de la rotura)

iii. **E -EJECUCIÓN:** Efectuar la Rotura

Realizar una (1) posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente luego de la rotura)

Apéndice 7 – Glosario de Términos

Este apéndice ha sido eliminado.
El contenido anterior se ha colocado en la nueva sección titulada "Glosario de términos", situada al final de estas normas.

Apéndice 8 –Equipamiento Aprobado

Consulte el artículo T7 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF para ver la lista del equipo oficialmente aprobado y requerido para la competencia.

TODO EL EQUIPO DEBE ser un modelo oficialmente aprobado, de un fabricante aprobado por la Junta Directiva de la ITF. Actualmente no están aprobadas ni permitidas **NINGUNA OTRA** marca o modelo de equipos de seguridad para su uso en eventos sancionados por la ITF.

Artículo T7 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF

T 7. EQUIPO DE SEGURIDAD Y USO DE PROTECCIÓN

i. Los competidores **deben** usar:
   i. Equipo de seguridad de manos y pies de color **rojo** o **azul**.
   ii. Los protectores inguinales deben llevarse dentro de los pantalones del Dobok - sólo para hombres.
   iii. Protector de cabeza de color **rojo** o **azul**.
   iv. Los protectores bucales deben ser de color transparente.

ii. El equipo de seguridad debe ser de un tipo aprobado y certificado por la Junta Directiva. El equipo aprobado se indicará en la carta de invitación oficial del evento mundial y en la página web de la ITF.

iii. Los competidores **pueden**, opcionalmente, usar lo siguiente:
iv. Tibiales.
v. Protectores de pecho - sólo para mujeres - y deben llevarse dentro de la chaqueta del Dobok.

vi. Todo el equipo aprobado debe consistir en un material elástico con acolchado de esponja o de goma, y no puede contener ningún metal, hueso o plástico duro (excepto los inguinales y los protectores de pecho). Se prohíbe el uso de cremalleras, cordones o tachuelas.

vii. No se podrá llevar ningún otro equipo de protección o seguridad, salvo en circunstancias especiales y con la aprobación del Comité del Torneo.

viii. Se puede permitir el uso de vendas y cintas blandas, no acolchadas, para ayudar temporalmente a una lesión, siempre que **NO** proporcionen una protección que pueda dar al usuario una ventaja sobre el adversario. No se podrán utilizar cierres de plástico duro o de metal para asegurar las vendas. Las cintas deben ser de color carne o blanco. No se permitirá el uso de vendas multicolores.

ix. No se podrán llevar joyas, relojes u otros adornos.

x. El pelo puede mantenerse en su sitio utilizando únicamente un material de naturaleza elástica y suave, no se permiten agarres ni deslizamientos.

Apéndice 9 – Salud y Seguridad

Las siguientes políticas y procedimientos **DEBEN** cumplirse durante los eventos de la Copa del Mundo y los Campeonatos del Mundo de la ITF. Estos procedimientos han sido adoptados en un esfuerzo por proporcionar la mejor atención y protección posible a todos nuestros miembros, entrenadores, competidores y oficiales; y como tal, estos procedimientos se aplican por igual a todos los miembros, sin excepción.

a. GUANTES PARA EXÁMENES MÉDICOS - ENTRENADORES

i. Todos los entrenadores **DEBEN** estar en posesión de guantes de examen médico en todo momento mientras estén en el ring. Los entrenadores **DEBEN** llevar guantes en ambas manos siempre que estén en contacto con posibles fluidos corporales.
(Se permite el uso de guantes de silicona, nitrilo, neopreno, *Latex*[1], u otros guantes médicos similares. Estos pueden ser sin polvo para aquellos entrenadores/competidores con alergias).

ii. Los entrenadores **DEBEN** proporcionar sus propios guantes. El anfitrión del torneo, el comité del torneo o los miembros del equipo médico no proporcionarán absolutamente **NINGÚN GUANTE**.

b. GUANTES PARA EXÁMENES MÉDICOS - ÁRBITROS (ÁRBITROS Y REVISIÓN DEL EQUIPO)

i. Los árbitros **PUEDEN OPTAR** por llevar guantes de examen médico en ambas manos mientras ejecutan sus funciones en el ring o mientras están alrededor del ring.
(Se permite el uso de guantes de silicona, nitrilo, neopreno, *Latex*[1], u otros guantes médicos similares. Estos pueden ser sin polvo para aquellos oficiales con alergias).

ii. Revisión del equipo Los árbitros **DEBEN** llevar guantes de examen médico en ambas manos mientras desempeñan sus funciones en el ring o mientras están en la zona de combate.
(Se permite el uso de guantes de silicona, nitrilo, neopreno, *Latex*[1], u otros guantes médicos similares. Estos pueden ser sin polvo para aquellos oficiales con alergias).

iii. El Anfitrión del Torneo **DEBE** suministrar guantes apropiados en cada mesa de ring para el uso de los Oficiales. Estos guantes **NO DEBEN** ser entregados o proporcionados a los entrenadores en ningún momento.

c. ATENCIÓN MÉDICA EN EL RING

i. Sólo el/los médicos aprobados(s) por la ITF para el torneo y/o su personal médico designado están permitidos en la zona de ring y/o para atender a los atletas durante la competición o en el área de competición.

ii. Los médicos aprobados por la ITF y/o su personal médico designado tendrán la última palabra en lo que respecta a la atención médica y/o a cualquier decisión relativa a la continuidad de la participación de un deportista, mientras esté en la zona de competición.

a) Todo competidor o entrenador que no acate o se niegue a acatar las decisiones del médico autorizado por la ITF con respecto a la continuación será descalificado inmediatamente de la competición y retirado del área de competición.

ii. Los médicos de los competidores/equipos sólo pueden atender a los competidores fuera del área de competencia.

b. FLUIDOS CORPORALES

i. En cada ring debe haber un spray antibacteriano y toallas de papel desechables para limpiar la sangre y los fluidos corporales. (No se recomiendan las toallitas antibacterianas, ya que pueden utilizarse por error en los atletas).

ii. Los entrenadores son responsables de la limpieza/desinfección de cualquier sangre/fluido corporal de sus competidores en el área de competición, equipo contaminado o cualquier otro elemento.

iii. El Árbitro Central indicará a los entrenadores la necesidad y el momento adecuado para entrar en el ring y limpiar/desinfectar las superficies contaminadas.

iv. Los entrenadores deben cumplir inmediatamente con las indicaciones del Árbitro Central en cuanto a cuestiones de salud y seguridad. Discutir, retrasar o negarse a cumplir con estas indicaciones dará lugar a que el entrenador sea inmediatamente retirado de su puesto y a la revocación permanente de su credencial de entrenador.

v. Se prohíbe a los árbitros, al Comité de Torneos, al Comité de Árbitros y a los miembros del Comité de Informática limpiar fluidos corporales en cualquier momento de la competición.

c. ROPA/EQUIPAMIENTO CONTAMINADOS

i. Los competidores con excesiva sangre/fluidos corporales en su vestimenta deberán quitarse y reemplazar los artículos sucios a discreción del árbitro. Si se le indica que reemplace una prenda, el competidor debe completar el cambio dentro del tiempo asignado de tres (3) minutos.

ii. Los competidores con excesiva sangre/líquidos corporales en su piel o equipo de seguridad serán requeridos a limpiar y desinfectar los artículos a la discreción del árbitro. Si se le indica que reemplace un artículo, el competidor debe completar el cambio dentro del tiempo asignado de tres (3) minutos.

iii. La ropa y/o el equipo contaminado no debe colocarse en el suelo, en la silla del entrenador, en el área de competición o en cualquier otra área/superficie relacionada con la competición.

iv. Los artículos contaminados deben colocarse en una bolsa de plástico adecuada y sellada para minimizar la posibilidad de contaminación cruzada o de transmisión a otras superficies.

v. Los entrenadores **DEBEN** retirar todos los artículos contaminados del lugar del torneo tan pronto como sea razonablemente posible, y descontaminarlos o eliminarlos adecuadamente.

Nota: [1] Guantes de Látex: Los entrenadores que decidan usar guantes médicos de látex deben tener mucho cuidado y precaución, ya que las alergias al látex son muy comunes y pueden ser muy graves. Los entrenadores deben considerar cuidadosamente su propia salud personal, así como la de cada uno de sus atletas y otras personas con las que puedan entrar en contacto. Teniendo en cuenta el potencial de reacción alérgica, **NO SE RECOMIENDA** el uso de guantes de látex.

Apéndice 10 – Procedimiento del Pesaje

De acuerdo con el Artículo T 21 de las Reglas Oficiales de la ITF de Competencia, **TODOS LOS COMPETIDORES** deben asistir al registro oficial en el lugar de pesaje y adherirse a las siguientes reglas y procedimientos para la verificación de peso.

NOTAS GENERALES

i. **TODOS los atletas de TODAS las divisiones de peso que compitan en Lucha Individual** deben presentarse y subir a la balanza/báscula para la verificación oficial del peso.

ii. Para que un atleta pueda competir, su peso verificado **DEBE** estar dentro de los pesos mínimos y máximos prescritos (+500 gramos) para la división en la que se ha inscrito oficialmente.
   a) Por favor, consulte el Anexo 2 (páginas 52-64) para las categorías de peso oficiales.

iii. La verificación del peso sólo sirve para confirmar el peso registrado del competidor.
   a) Es responsabilidad del atleta asegurarse de que su peso cumple con los criterios mínimos / máximos prescritos para su división registrada.
   b) ¡**NO SE PERMITIRÁN CAMBIOS DE DIVISIONES**!
      i. Los atletas no están autorizados a cambiar de categoría de peso de la que se inscribieron originalmente.

iv. A todos los atletas que compiten en el combate individual se les permite una (1) verificación de peso oficial.

v. Un (1) entrenador y, **si es necesario, un traductor por país DEBEN** estar presentes durante los procedimientos de verificación del peso de su país.

vi. Si un atleta no cumple con el peso mínimo / máximo (+500 gramos) para su división registrada, se le permitirá una (1) oportunidad adicional para verificar su peso.
   a) Los competidores que no cumplan con su peso durante su primera verificación de peso tendrán una (1) hora de tiempo para volver y presentarse a la 2ª y última verificación de peso.
   b) Las segundas verificaciones pueden hacerse antes a discreción y con el consentimiento del Comité de Torneos de la ITF, y en cumplimiento del Procedimiento 5.a

vii. Si, tras la segunda verificación del peso, un atleta no cumple con el peso mínimo/máximo (+500 gramos) prescrito para su división registrada, será descalificado del evento, sin que se le reembolse el dinero pagado.

PROCEDIMIENTO

i. Un (1) entrenador del país y, si es necesario, un traductor, se acercarán a la instalación de verificación de peso, con los siguientes elementos en la mano:
   a. Tarjeta de identificación del competidor para cada atleta
   b. Pasaporte del competidor

El personal de verificación del peso confirmará el nombre de cada atleta y la categoría de la competición.

ii. Se pedirá al atleta que se suba a la balanza
a. No subir a la balanza antes de que se le pida.

iii. El verificador indicará el peso **Y LO INDICARÁ** en el manifiesto oficial de verificación del peso.

iv. El verificador indicará si el atleta ha cumplido los criterios mínimos / máximos (+500 gramos) para su división registrada
   a. En el caso de que un atleta no cumpla con el peso mínimo / máximo (+500 gramos) para su división registrada, se le pedirá que regrese dentro de una (1) hora para su segunda verificación.
   b. Cualquier atleta que requiera una segunda verificación de peso y que no se presente al personal de verificación de peso, dentro del plazo de una (1) hora, será descalificado del evento sin que se le reembolse el dinero pagado.
      1. No habrá **TOLERANCIA** dentro del horario. **NO PIERDA EL TURNO ASIGNADO**.

v. El atleta se bajará de la balanza y saldrá del área de pesaje.

vi. En interés del tiempo y de la igualdad, **TODOS LOS ATLETAS** de un país deben estar preparados para subir a la balanza inmediatamente cuando se les solicite.
   a. Por favor, esté preparado para su propio pesaje mientras el resto de su equipo es verificado.
   b. Quítese todos los zapatos y el exceso de ropa antes de acercarse a la báscula.

INDUMENTARIA REQUERIDA

i. i. Los competidores **DEBEN** llevar los siguientes elementos:
   a. Pantalones Dobok oficiales aprobados por la ITF,
   b. Remera o Polo

ii. Factor de Vestimenta: +500 gramos
   a. **NOTA**: El factor de vestimenta se utiliza como una medida estándar para permitir alguna variación en el peso del competidor debido a la vestimenta requerida.

b. El factor de vestimenta **NO ES UNA TOLERANCIA** y es **SÓLO** para permitir una variación en el peso de la ropa.

iii. **Está prohibido** quitarse cualquiera de las prendas requeridas para intentar bajar el peso.

iv. **Se prohíbe** llevar cualquier prenda de vestir adicional, accesorios, o llevar cualquier artículo a la báscula para intentar aumentar el peso.

CONSIDERACIONES

i. Sólo se permite que un (1) entrenador y un atleta estén cerca de la balanza a la vez.
   a. Todos los demás competidores, entrenadores, padres, simpatizantes, deben esperar al menos a tres (3) metros de la balanza en todo momento.

ii. El personal de pesaje hará la determinación oficial del peso. Esta determinación se considera correcta y definitiva.

iii. Las balanzas de las instalaciones de pesaje se consideran correctas y definitivas.

iv. No se tolerará la falta de respeto, las discusiones, la conducta inapropiada y/o el mal comportamiento. Se pedirá a los infractores que abandonen las instalaciones de pesaje y perderán la oportunidad de pesarse.

iv. Habrá una (1) balanza suplementaria disponible para el uso de los atletas, ubicada fuera del área de verificación de peso. Los atletas que deseen verificar previamente su peso podrán utilizar esta balanza.

v. Está prohibido utilizar las balanzas oficiales para la verificación previa.

EQUIPAMIENTO REQUERIDO

i. Una (1) Zona de Pesaje, consistente en un mínimo de dos (2) Estaciones de Pesaje
   a. Área mínima 4m*4m
   b. 2 Mesas Rectangulares Largas (1 por Estación de Pesaje)
   c. 4 Sillas (2 por Estación de Pesaje)

ii. Dos (2) Balanzas Calibradas – Una ubicada en cada Estación de Pesaje

iii. Una (1) Balanza Calibrada para ser usada por los atletas en la verificación previa del peso
   a. Ubicada fuera del área de Pesaje

iv. Un (1) peso de Calibración (1 kilogramo)

Apéndice 11 –
Ajustes al Reglamento Oficial de Competición de la ITF para E-Torneos

Los ajustes a las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF para los Torneos Electrónicos pueden separarse en tres categorías:

a) Reglas que provocarán que el video del competidor sea reseteado.
a. Si el Comité de Torneos, Árbitros e IT (TUIC) resetea un video, el competidor podrá subir un nuevo video, hasta la fecha límite publicada para subir videos.
b) Reglas que darán lugar a deducciones de la puntuación del competidor.
c) Reglas administrativas que no tienen impacto en la puntuación del competidor.

Todas las excepciones o ajustes a las reglas (incluyendo, pero sin limitarse a, criterios de rechazo, deducción de puntos o sin influencia) se darán a conocer a través de todo lo siguiente:
a) Publicadas en la página web oficial del evento de Sportdata
b) Publicado en la documentación del evento
c) Anunciado durante las reuniones de entrenadores
d) Todas las reglas, aclaraciones, modificaciones u otras, anunciadas durante las reuniones de entrenadores, se consideran válidas, en vigor y ejecutables

a) <u>REGLAS QUE PROVOCARÁN QUE EL VIDEO DEL COMPETIDOR SEA RESETEADO</u>

Si el Comité de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC) resetea un video, el competidor podrá subir un nuevo video, hasta la fecha límite publicada para subir videos.

i. Los competidores o equipos deben crear y subir un vídeo válido, mostrando de forma destacada el ***Match-Code*** correcto, para cada ronda de competición correspondiente.
Nota: El sistema de Sportdata creará un Match-Code (publicado en el sitio web de Sportdata) para cada llave de la ronda de la competición.
ii. Los vídeos deben cargarse dentro de los parámetros de fecha y hora indicados para el evento

iii. **El procedimiento oficial para crear y subir un vídeo para Formas Individuales es el siguiente:**
a. El PRIMER CUADRO del vídeo DEBE comenzar con un primer plano del competidor, mostrando visiblemente el código correcto del match.
1. El primer plano debe mostrar claramente la cabeza y los hombros del competidor.
2. El código del match **DEBE** ser legible (sin reflejos de la pantalla de cualquier dispositivo móvil).
b. El competidor **DEBE**:
1. Dejar a un lado el código del match sin salir del vídeo.
2. Ir directamente a su punto de inicio.
3. Saludar correctamente.
4. Realizar la postura preparada requerida para su Forma.
5. Comenzar la Forma inmediatamente (sin demora) y **SIN** ninguna orden.

6. Terminar la Forma, volver a la postura preparatoria adecuada y relajarse.

En el caso de una competencia con 2 Formas, continúe con el punto b-7.

En el caso de una competencia con 1 Forma, continúe con el punto d-4.

7. Los competidores tienen un MÁXIMO de 10 segundos de descanso/preparación entre las dos (2) formas.

El tiempo de descanso comienza en el momento en que el competidor se relaja después de adoptar la postura final preparatoria (Junbi) al final de la 1era Forma y termina cuando el competidor comienza la postura preparatoria (Junbi) para el inicio de la 2da Forma.

c. El competidor **PUEDE** cambiar la ubicación de la posición de inicio de la 2º Forma durante estos 10 segundos.

d. El competidor **DEBE**

1. Realizar la postura preparatoria requerida para su 2º Forma
2. Comenzar la Forma inmediatamente (sin demora) y **SIN** ninguna orden.
3. Terminar la Forma, volver a la postura preparada adecuada y luego relajarse.
4. Saludar correctamente.

e. El vídeo debe detenerse inmediatamente después del saludo.

f. NO se permite que el entrenador dé órdenes, indicaciones o consejos durante todo el vídeo.

iv. El procedimiento oficial para crear y cargar un video para Formas por Equipos y Lucha Pre-Establecida es el siguiente:

a. El PRIMER CUADRO del vídeo **DEBE** comenzar con todos los miembros del equipo en el área y colocados en el lugar donde comenzarán su Forma.

1. **NO** se permite entrar, salir o cambiar de posición.

b. Un miembro del equipo debe estar posicionado directamente frente a la cámara, mostrando el código correcto del match.

1. El primer plano debe mostrar claramente la cabeza y los hombros del competidor.
2. El código del match **DEBE** ser legible (sin reflejos de la pantalla de cualquier dispositivo móvil).
3. Todos los demás miembros del equipo **DEBEN** ser visibles en sus posiciones de inicio y no moverse.

c. El miembro del equipo que muestre el código del partido **DEBE**:

1. Poner a un lado el código del match sin salir del vídeo.
2. Dirigirse directamente a su punto de inicio donde todo el equipo está esperando en sus posiciones de inicio para la primera Forma.

d. Todos los miembros del equipo **DEBEN** saludar juntos correctamente.

1. Los miembros del equipo pueden pivotar en su lugar para mirar a la cámara y realizar el saludo requerido.
2. Los miembros del equipo **NO PUEDEN** moverse de lugar o cambiar su posición antes del comienzo de la Forma.
3. Los miembros del equipo **DEBEN** realizar la postura preparatoria requerida para su Forma.
4. El equipo **DEBE** comenzar la Forma inmediatamente (sin demora) y con la orden dada por el líder/miembro del equipo únicamente.

5. Terminar la Forma, volver a la posición preparatoria apropiada y luego relajarse.
En el caso de una competencia con 2 Formas, continúe con el punto b-7.
En el caso de una competencia con 1 Forma, continúe con el punto d-4.
En el caso de Lucha Pre-Establecida, continúe en el punto d-4.
6. Los equipos tienen un **MÁXIMO** de 15 segundos de descanso/preparación entre las dos (2) Formas.
El tiempo de descanso comienza en el momento en que el equipo se relaja después de adoptar la postura final preparatoria al final la 1ra Forma y termina cuando el equipo comienza la postura de preparación para el inicio de la Segunda Forma.

e. El equipo **PUEDE** cambiar la ubicación de la posición de inicio de la 2da Forma durante estos 15 segundos.

f. El equipo **DEBE**
1. Realizar la posición preparatoria requerida para su 2da Forma
2. Comenzar la Forma inmediatamente (sin demora) y con la orden dada por el líder/miembro del equipo solamente.
3. Terminar la Forma, volver a la posición preparatoria adecuada y luego relajarse.
4. Saludar correctamente.
- Los miembros del equipo pueden pivotar en su lugar para mirar a la cámara y realizar el saludo requerido.
- Los miembros del equipo **NO PUEDEN** moverse de sitio ni cambiar de posición antes de que termine el protocolo de saludo.

g. El vídeo debe detenerse inmediatamente después del saludo.
1. **TODOS** los comandos para saludar, decir el nombre de la Forma, dar direcciones (Junbi, Sijak, Goman, Baro) **<u>DEBEN</u>** ser dados por un líder/miembro del equipo.
2. **NO** se permite que un entrenador dé órdenes, indicaciones o consejos durante todo el vídeo.

v. Criterios adicionales para la configuración de la cámara y el posicionamiento del competidor/equipo.

a. El vídeo **<u>NO PUEDE</u>** tener interrupciones, ediciones, agregados o estar cortado de ninguna manera.

b. Los competidores deben estar completamente de frente a la cámara en el momento en que comienzan su actuación para la Forma individual.

c. La cámara de vídeo debe permanecer en un punto fijo y no puede moverse lateralmente.
i. Se permite el zoom o la rotación (vista del árbitro) en el lugar.
ii. Si la cámara no tiene zoom, se permite el movimiento hacia delante y hacia atrás para imitar el zoom.
iii. No se permite mover la cámara lateralmente durante cualquier Forma individual.
iv. Cambiar la posición de la cámara durante el tiempo de descanso (Máximo de 10 segundos para Formas individuales y 15 segundos para Formas en equipo.

vi. Lugar o Área de Actuación

a. En el caso de que alguien no pueda crear un vídeo en un pabellón deportivo, el vídeo puede

realizarse en cualquier otro lugar apropiado. El Comité de Torneos, Árbitros e Informática (TUIC) se reserva el derecho de hacer la evaluación final sobre si el lugar de realización es apropiado.

b. Cualquier cartel o señalización que se muestre en el vídeo no puede ser de naturaleza cuestionable. El TUIC se reserva el derecho de determinar el nivel de adecuación. (Véase la regla b-v)

vii. Código de vestimenta del competidor

El código de vestimenta oficial, tal y como se describe en el artículo T6 y T7 de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, debe cumplirse. Además, se han aprobado y adoptado las siguientes enmiendas al artículo T7:

a. Todos los competidores pueden llevar cubiertas la cabeza, el cuero cabelludo y el cuello. Los cubrecabezas / cuero cabelludo / cuello deben ser de color blanco sólido, estar hechos de un material suave y/o elástico y no deben contener materiales duros, metales, agarres o pasadores.

b. Las cintas para el pelo pueden ser de cualquier color pero deben estar hechas de un material suave y/o elástico y no deben contener materiales duros, metales, agarres o pasadores.

c. La ropa interior debe ser de material blando o elástico y puede llevarse debajo del Dobok del competidor (debajo del top y/o de los pantalones). La ropa interior debe ser de un color blanco sólido, estar hecha de una sola capa de material suave y/o elástico y no debe proporcionar protección o apoyo adicional contra el impacto ni contener materiales duros, metal, agarres o pasadores.

La ropa interior no debe sobrepasar la parte distal de la muñeca o del tobillo. Las mujeres **DEBEN** llevar una camiseta blanca o ropa interior blanca debajo de la chaqueta del Dobok.

b) REGLAS QUE PUEDEN RESULTAR EN DEDUCCIÓN DE PUNTOS

i. Los competidores **DEBEN** marcar visiblemente el punto de inicio de su forma en el piso. El no marcar visiblemente el punto de partida resultará en una deducción de 0.2 puntos.

ii. Si no es visible o claro para los árbitros que el competidor ha vuelto al punto de partida, dentro del ancho de un hombro, resultará en una reducción de 0,2 puntos.

iii. La imagen del competidor **DEBE** ocupar siempre un **MÍNIMO** del 25% de la altura de la pantalla de vídeo. Si la preparación, la ejecución o la herramienta no pueden reconocerse debido a la mala calidad de la imagen o al tamaño de esta, se deducirán 0,2 puntos por cada omisión.

iv. Si el pie o la herramienta de mano de un competidor está fuera del cuadro de vídeo, se deducirá 0,2 puntos por cada ocurrencia.

v. Si un competidor o equipo realiza su Forma o secuencia de preestablecida sobre cualquier superficie (por ejemplo, hierba, obstáculos, etc.) que dificulte a los árbitros ver y determinar la formación correcta de la herramienta o la colocación del pie/mano, se deducirán 0,2 puntos por cada ocurrencia. (Véase la regla a-vi)

c) REGLAS ADMINISTRATIVAS QUE NO TIENEN IMPACTO EN LA PUNTUACIÓN DEL COMPETIDOR

Si la grabación de vídeo es demasiado grande, es posible que el vídeo se distorsione o se interrumpa durante la transmisión. Esto puede aparecer como una pausa o detención para los árbitros. Se recomienda que el tamaño total del archivo no supere los 200 MB

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acción Previa

Para la rotura de potencia o técnica especial: un (1) movimiento único y continuo hacia atrás realizado inmediatamente antes del intento de rotura.

Advertencia

Sanción impuesta a un competidor por una infracción menor del reglamento. La acumulación de tres (3) advertencias da lugar a la deducción automática de un (1) punto de la puntuación de ese competidor. (Nota: estas deducciones de puntos no se consideran faltas y, como tales, no dan lugar a una descalificación).

Afuera del Ring

El momento en que un competidor entra en contacto con cualquier área del piso, fuera de los límites del área de competencia, y no tiene ninguna parte de ninguno de los pies en contacto con el área de competencia del ring. (Es decir, dos pies completamente fuera del ring y en contacto con el suelo; o un pie fuera del ring, haciendo contacto con el suelo, mientras el otro pie está fuera del suelo).

Agregar un Movimiento

En Formas, cuando un competidor/equipo realiza un número de movimientos superior al requerido por las indicaciones técnicas de la Forma, ha agregado un movimiento. Esto dará como resultado una puntuación total de cero (0).

Árbitro Central

Es el oficial asignado a un Consejo de Ring específico y encargado del funcionamiento justo y profesional de las competencias realizadas en un ring específico. Como tal, está al mando del comportamiento y las acciones de los competidores durante un combate, así como de la administración de las sanciones por infracciones del reglamento. Los árbitros son responsables ante el Presidente del Jurado del Consejo del Ring que les ha sido asignado y reciben sus instrucciones.

Área de Competencia

El área dentro de la sede de la competencia en la que se encuentran los rings, la mesa principal y las mesas del jurado. Sólo los oficiales, competidores, entrenadores y personal médico cualificado pueden estar en el área de competencia. El Área de Competencia debe tener una barrera sustancial con los espectadores/acompañantes.

Área válida de competencia

El piso, o la porción horizontal del área de competición oficial, que se considera "en juego", y sobre el que un competidor puede recibir una puntuación por su actuación. El Área de Competencia del cuadrilátero debe estar cubierta por un piso de seguridad antideslizante.

Caída

Cuando cualquier parte del cuerpo del competidor (que no sean los pies) entre en contacto, durante cualquier periodo de tiempo, con el piso del ring.

Chong

El Competidor "Azul".

El competidor cuyo nombre aparece en la segunda posición (inferior) de una llave, que toma su posición en el lado izquierdo (I) del ring (a la izquierda del centro cuando se mira hacia el frente de la Mesa del Jurado) cuando está listo para competir.

Cintas Terapeúticas

Aplicación de citas deportivas/terapéuticas sensibles a la presión directamente sobre la piel o sobre una envoltura blanda para mantener una posición estable de los huesos y los músculos con el fin de mantener físicamente los músculos o los huesos en una posición determinada. Se utiliza para reducir el dolor y ayuda a la recuperación al restringir el movimiento de una articulación lesionada durante un periodo de tiempo temporal.
El vendaje comprime los tejidos blandos para reducir la hinchazón, da soporte a las estructuras anatómicas implicadas en la lesión, asegura el apósito o los vendajes sobre las heridas, protege la articulación lesionada de una nueva lesión y o protege la parte lesionada mientras ésta se encuentra en proceso de curación.

Estos productos incluyen, aunque no se limitan a:

- envoltura de algodón suave
- cinta médica / quirúrgica
- Kinesio Tape / Spider Tech / KT Tape / Ortho Tape / Rock Tape ...
- Vendas elásticas / Vendas tensoras / Vendas Ace / Crepe Vendajes ...

NOTA: Los vendajes de boxeo y otros vendajes rígidos diseñados para proporcionar un soporte mecánico excesivo están específicamente **PROHIBIDOS**

*Ver también: Vendaje blando/vendaje, soporte mecánico

Cinturón

Símbolo de rango, que forma parte del uniforme oficial de los practicantes de Taekwon-Do de la ITF. El cinturón debe llevarse envuelto una (1) vez alrededor de la cintura y anudado en la parte delantera. El cinturón debe ser una indicación real del rango obtenido por el usuario, por medio de un color y/o una franja, y (para los competidores con cinturón negro) por medio de un número romano correspondiente a su grado obtenido. (Véase el Apéndice 2 - Indumentaria aprobada).

Cobertura Cabeza / Cuello

Los competidores pueden llevar un cubrecabeza y/o un cubre cuello. Los cubrecabezas y los cubre cuello deben ser de color blanco sólido, estar hechos de un material suave y/o elástico y no deben contener ningún material duro, metal, agarres o pasadores.

Para las divisiones de lucha, todos los cubre cabezas deben ajustarse completamente dentro del protector de cabeza de seguridad, y los cubre cuello deben ajustarse y permanecer dentro de los límites de la chaqueta del Dobok.

Comité TUIC

El Comité de miembros que supervisa y administra el funcionamiento real del torneo. El TUIC es responsable de la programación de los Rings y competiciones, de la gestión y supervisión de los oficiales, de la investigación y decisión de las protestas y de todos los demás asuntos del torneo. El Comité TUIC es la máxima autoridad de un torneo, con jurisdicción sobre todos y cada uno de los asuntos y, como tal, sus decisiones son definitivas y vinculantes.

Competidor

Debe ser miembro registrado de una organización afiliada a la ITF. Los competidores deben estar en regla, haber obtenido y recibido un Certificado Oficial de Grado de la ITF, verificado por medio de una Tarjeta de Identificación de Cinturón Negro de la ITF y un Número de Certificado de Grado.

Concusión/Conmoción

Una lesión cerebral o traumática (LCT) grave, resultado de una sacudida repentina del cerebro o la médula espinal, generalmente causada por un golpe o una caída, que puede provocar un fuerte dolor de cabeza, niveles alterados de alerta o pérdida de conocimiento. Una conmoción cerebral interfiere temporalmente en el funcionamiento del cerebro y puede afectar a la memoria, el juicio, los reflejos, el habla, el equilibrio, la coordinación y los patrones de sueño.

Consejo del Ring

Los ocho (8) oficiales asignados a un ring determinado para administrar, gestionar, dirigir y puntuar la actuación de los competidores. Un consejo de ring está compuesto por un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un (1) Operador de Computación, un (1) Árbitro Central y cuatro (4) Jueces de Esquina.

Contacto Excesivo

Cualquier contacto interpersonal durante la competición de lucha, ya sea intencionado o no, cometido en flagrante violación del reglamento, que pretenda o pueda causar una lesión al oponente; que se ejecute de forma insegura, incontrolada, irrespetuosa o antideportiva. Estas acciones pueden o no haber causado una lesión y/o haber sido el resultado de una responsabilidad negativa. Se trata de una infracción grave del reglamento que conlleva la descalificación del infractor.

Contacto Liviano

Cualquier contacto interpersonal durante la competición de lucha, ya sea intencionado o no, que se ejecute con cuidado, control, comportamiento deportivo, un intento de controlar y retraer la herramienta de ataque, y que no resulte en el desplazamiento excesivo del cuerpo del oponente (cabeza o torso). Este contacto se considera aceptable y no da lugar a una advertencia ni a una falta. Esta cantidad de contacto no tiene por objeto ni puede causar daño o perjuicio al adversario.

Contacto Pesado

Cualquier contacto interpersonal que se administre con emoción, agresión, mala intención y/o pérdida de control, o cualquier técnica que se ejecute sin intentar controlar o retraer la herramienta de ataque, y/o que haga que el cuerpo del oponente (cabeza o torso) se desplace más de lo aceptable para la situación. Esta infracción del reglamento conlleva una falta contra el infractor.

Cuadrilátero

El área de juego real de la competición, revestida con pisos de seguridad de espuma apropiadas de un (1) color sólido, rodeada por un perímetro de un (1) metro de pisos de un color opuesto.

Decisión Médica

La decisión o declaración final del Personal Médico Calificado del torneo en relación con el tratamiento de las lesiones y/o la posterior capacidad de un competidor para continuar la competición, ya sea inmediatamente o en un futuro próximo.

La decisión del personal médico calificado del torneo es definitiva e irrefutable; como tal, debe ser respetada y acatada por todas las personas* (es decir, competidor, entrenador, oficiales, familia). Cualquier persona que insista en contravenir la decisión médica será inmediatamente descalificada del torneo y estará sujeta a futuras acciones administrativas.

***NOTA**: El TUIC de la ITF se reserva el derecho de anular una decisión médica e impedir que un deportista vuelva a la competición si, en su opinión, existe un riesgo continuado para el competidor, el oponente, la ética de la competición u otra preocupación de este tipo. Sin embargo, el TUIC de la ITF no puede anular una decisión médica y permitir que un competidor continúe en contra del consejo médico.

Deducción de Puntos

El resultado de que un competidor haya recibido tres (3) advertencias por infracciones menores del reglamento. (Las Deducciones de Puntos no son lo mismo que las Faltas, y como tal, la acumulación de tres (3) Deducciones de Puntos no da lugar a una descalificación).

Delegado

Una persona a la que se le asigna una autoridad administrativa o especial en nombre de una escuela u organización miembro, que está

	facultada para tomar decisiones y emprender acciones en nombre de los miembros de la escuela/organización.
Descalificación	La inhabilitación de un competidor para continuar un match debido a acciones, palabras o comportamientos prohibidos o antideportivos. Un competidor que ha sido descalificado de un match no puede ganar ese match; sin embargo, todavía se le permite competir en cualquier otro evento para el que sea elegible. Dependiendo del tipo y la gravedad de la infracción, un competidor puede ser descalificado para un encuentro, un evento o una competición entera. Los competidores descalificados pueden seguir recibiendo cualquier premio que hayan ganado hasta el momento de la descalificación.
Dobok	El uniforme oficial de los practicantes de Taekwon-Do de la ITF, que consiste en una chaqueta y un pantalón, con el escudo de la ITF y todas las marcas de logotipo apropiadas, producidas por uno de los proveedores oficiales de la ITF. (*Consulte el Apéndice 2 - Indumentaria aprobada*)
Doctor	Una persona con licencia para practicar la medicina, como médico o cirujano, designada para estar a cargo de todos los primeros auxilios, la atención médica de emergencia y las decisiones médicas en un torneo.
Doctor del Torneo	El (los) médico(s) oficial(es) del torneo, designado(s) por el Comité de Torneos de la ITF, es/son la autoridad final en cualquier decisión médica relacionada con el torneo y, como tal, su decisión es definitiva y vinculante.
Empujar	El uso intencional de cualquier parte del cuerpo para ejercer fuerza sobre el adversario, con la intención de desequilibrarlo o reubicarlo, y sin la ejecución de una técnica legal destinada a conseguir un punto.
Entrenador	El representante oficial de un atleta que se ha inscrito y ha recibido la acreditación de entrenador por parte del Comité de Torneos y TI. Sólo un entrenador registrado, o un competidor registrado que actúe como entrenador, puede estar en el área de competición, representar a un atleta y/o presentar una protesta. Los entrenadores deben llevar la vestimenta de entrenador adecuada, usar guantes médicos de protección en las manos mientras estén en el ring y llevar una toalla. Los entrenadores no deben llevar ningún otro artículo/equipo al lado del ring.
Equipo de Seguridad Aprobado	Un modelo aprobado de equipo de protección personal (guantes, pies, casco) de un fabricante oficial, aprobado por el Comité de Árbitros de

la ITF de acuerdo con sus estatutos. El equipo debe estar en buen estado, sin daños que comprometan la cobertura o la eficacia de los elementos de protección. No se permiten cierres duros, plástico, cordones, tachuelas, cremalleras o metal. No se permiten reparaciones con cinta o pegamento. (*Consulte las publicaciones oficiales de la I.T.F. para conocer las especificaciones oficiales relativas al equipo de seguridad aprobado*).

Factor de Vestimenta — Un factor (+500 gramos) utilizado como medida estándar para acomodar cualquier variación en el peso del competidor debido a la ropa requerida para la verificación del peso. El factor de la ropa NO ES UNA TOLERANCIA Y SÓLO ES para permitir una variación en el peso de la ropa.

Falta — Una penalización aplicada a un competidor por una infracción de las reglas, de media a severa, resultando en la deducción inmediata de un (1) punto de la puntuación total de ese competidor. La acumulación de tres (3) faltas da lugar automáticamente a una descalificación.

Hong — El competidor “Rojo”.

El competidor cuyo nombre aparece en la primera posición (superior) de una llave, que toma su posición en el lado derecho (D) de la posición en el lado derecho (D) del ring (a la derecha del centro cuando se mira hacia el frente de la Mesa del Jurado) cuando está listo para competir.

Iniciar — **En Formas:** Una Forma comienza con la orden de "Sijak", y es puntuable desde el momento en que se emite la orden. Si, en el momento en que se emite la orden de "Sijak", el competidor está en la posición preparatoria incorrecta para la Forma a realizar, entonces el competidor recibirá una puntuación de cero para esa Forma.

Interferir (Interferencia) — Cualquier acción, articulación, palabra, sonido o comportamiento que provoque una interrupción o distracción, o que influya o manipule de algún modo una competición, la actuación de un competidor, las funciones de un oficial o el posible resultado de un match.

Juez de Esquina — Los Oficiales que califican la actuación de los competidores mientras participan en un combate. Los Jueces de Esquina son responsables ante el Árbitro Central y reciben instrucciones de éste, quien a su vez es responsable ante el Presidente del Jurado del Consejo del Ring asignado y recibe instrucciones de éste.

Medir

1. Para Rotura de Poder - La extensión de cualquier herramienta de ataque hacia la(s) tabla(s) objetivo.

2. Para las Técnicas Especiales - Dar un mínimo de un (1) o más pasos hacia el objetivo.

Mezclar Movimientos

En Formas, la mezcla de movimientos se produce cuando un competidor realiza dos o más movimientos secuenciales de una Forma distinta a la designada.

Miembro del Jurado

Es uno de los dos oficiales que asisten al Presidente del Jurado en la administración de un Consejo del Ring. El miembro del jurado es responsable de ayudar en la gestión del sorteo de la competición; de registrar los datos (es decir, faltas, advertencias, número de rounds, ganadores); de asegurarse de que los competidores correctos están presentes cuando se les llama; y de llevar a cabo cualquier otro asunto necesario del Consejo del Ring. Los miembros del jurado son responsables ante el Presidente del Jurado del Consejo del Ring que les ha sido asignado y reciben sus instrucciones.

Obstáculo Desplazado

En Técnicas Especiales, si cualquier parte del cuerpo, del uniforme o del cinturón del competidor entra en contacto con la barrera o con cualquiera de sus componentes, y posteriormente hace que la barrera se desplace de su posición normal de reposo y se active o se desprenda, dando lugar a un intento de rotura incompleto y, por lo tanto, no elegible.

Obstáculo tocado

En Técnicas Especiales de rotura, cuando cualquier parte del cuerpo, uniforme o cinturón del competidor entra en contacto con la barrera o cualquiera de sus componentes, pero la barrera no ha sido desplazada y permanece en su posición normal de reposo.

Un obstáculo tocado puede moverse sin penalización, siempre que no sea activado o desplazado de su posición normal de reposo.

Oficial Certificado

Cualquier Presidente del Jurado, Miembro del Jurado, Árbitro Central o Juez de Esquina que haya realizado con éxito el Curso Oficial de Formación de Árbitros de la ITF y que haya sido acreditado por el Comité de Árbitros de la ITF para calificar la actuación de cualquier prueba dentro de la competición. Los oficiales certificados deben poseer la calificación de árbitro de clase "A" de la ITF.

Olvidar un Movimiento

En Formas, cuando un competidor/equipo realiza menos del número total de movimientos requeridos por las direcciones técnicas de la Forma, ha olvidado un movimiento. Esto dará lugar a una puntuación total de cero (0).

Paso

La retirada completa y posterior sustitución de uno o más pies en el suelo, independientemente de que suponga un avance, una retirada o un movimiento lateral.

Pérdida de Conciencia

Un estado mental alterado caracterizado por la incapacidad de una persona para responder a estímulos verbales y físicos, a menudo como resultado de un impacto o traumatismo en la cabeza o la columna vertebral.

Perímetro de Seguridad

Una zona de seguridad que se extiende alrededor de todo el perímetro de la superficie de competencia de un cuadrilátero, delimitando los límites del área de competencia, y sobre la cual las competiciones de lucha no pueden ser calificadas.

El perímetro de seguridad debe ser de un color de piso de seguridad que contraste con el color del área de competencia, y medir un (1) metro de ancho. En el caso de que un ring determinado esté elevado sobre el suelo (es decir, sobre una plataforma), el ancho del perímetro de seguridad deberá ampliarse hasta un mínimo de dos (2) metros.

Pesaje-Vestimenta

Las prendas requeridas que debe llevar cada competidor de Lucha cuando suba a la báscula para que se verifique su peso de acuerdo con el reglamento. Todos los competidores que acudan a la verificación de peso deben llevar un pantalón Dobok oficial aprobado por la ITF y una remera o camiseta polo. No se puede usar ni llevar a la báscula ninguna otra prenda de vestir, accesorios u otros artículos. No se permite a los competidores quitarse ninguna de las prendas requeridas para intentar rebajar el peso.

Piso de Seguridad

Un sistema de Piso aprobado compuesto por espuma de esponja o equivalente, diseñado específicamente para proporcionar una medida de absorción de impactos y resistencia al deslizamiento/caída para la competición de artes marciales.

El Piso de seguridad debe tener una superficie táctil o texturizada, sin ningún tipo de laca o tratamiento resbaladizo que pueda contribuir a la pérdida de equilibrio, caídas o lesiones. El Piso de seguridad debe cubrir toda la superficie de juego del ring en un solo color, y también debe incluir un perímetro de advertencia de un metro de ancho de un color que contraste, que delimite el área de competencia.

Placa Doblada

Se define como tabla doblada cualquier tabla que tenga una desviación cóncava notable de su posición normal de unión, y que permanezca en una posición en la que deje de ser plana, con una línea de separación notable en la unión.

Placa Rota

1. En Rotura de Poder, una placa rota se define por la separación exitosa y completa de las dos mitades de una placa, de manera que no queda ninguna porción conectada.

2. En la Técnica Especial de Rotura, una tabla rota se define como el movimiento exitoso de la superficie del objetivo desde su plano de reposo, hasta, o más allá, de uno de los planos de puntuación preestablecidos.

Placa totalmente rota - Una placa que ha sido movida un mínimo de 90 grados desde su plano de reposo

Placa medio rota - Una placa que ha sido movida entre 45 y 89 grados desde su plano de reposo.

Presidente del Jurado

El Oficial Principal a cargo y responsable de la administración general de las reglas de competición y del funcionamiento justo y profesional de un (1) Consejo del Ring en un torneo. El Presidente del Jurado es el representante designado por el Comité del Torneo para todos los asuntos relacionados con ese ring individual y su funcionamiento, y es responsable de la supervisión de todos los demás Oficiales asignados a ese Consejo del Ring.

Primeros Auxilios

Una persona acreditada para prestar atención de emergencia a las lesiones que no ponen en peligro la vida y designada para prestar atención a todo tratamiento menor de heridas o lesiones en un torneo. En el caso de que no haya un médico oficial del torneo, Primeros Auxilios se reserva la autoridad final en cualquier decisión médica relacionada con el torneo y, como tal, su decisión es definitiva y vinculante.

Los Primeros Auxilios Aprobados son cualquier persona certificada con un Nivel Avanzado de Primeros Auxilios o superior, incluyendo pero no limitándose a: Médicos, fisioterapeutas, paramédicos, socorristas y personal profesional de primeros auxilios.

Protesta Oficial

Una queja formal presentada al Comité del Torneo por un entrenador acreditado por una acción o decisión que contraviene las reglas de la competición, la ética, los protocolos y procedimientos, o los conceptos de juego equitativo y justo. Una protesta oficial sólo puede ser presentada por un entrenador acreditado, y debe ser presentada dentro de los cinco (5) minutos siguientes a la finalización del match, por escrito (en inglés) en el formulario oficial de protesta, y debe ir acompañada de la tarifa correspondiente.

Las protestas se presentan al Comité del Torneo, que se reunirá, investigará y tomará una decisión sobre la validez de la protesta. La decisión del Comité del Torneo es definitiva y vinculante.

Responsable

Un competidor que se considera causante de una lesión o pérdida de conocimiento por haber realizado una acción que se considera ilegal, insegura, antideportiva, ejecutada con falta de control o ejecutada con la intención de causar daño al oponente.

Resultado Directo

Como “Resultado directo" se refiere al término utilizado en U7: **Derechos y Deberes del Presidente del Jurado**; 2(a) Proceso debido para T39, 1(b**) Nota: Procedimiento para determinar la responsabilidad** cuando el competidor **AZUL** se ha lesionado y no puede continuar el match debido a la consecuencia de una acción o falta potencialmente advertida y el médico ha sido llamado.

Si se da el caso de que el competidor **AZUL** no puede continuar el match, ya sea debido a la naturaleza de la lesión o a que el tiempo de tratamiento asignado de 3 minutos ha expirado, el competidor **ROJO** sólo puede ser considerado responsable si no se ha producido ninguna acción adicional del match desde la consecuencia de la acción o falta advertida. Si la acción del match continúa después de la visita inicial del médico y el match se detiene de nuevo debido a la reaparición de la lesión original, el competidor **ROJO** no es responsable, ya que no puede ser sancionado una segunda vez por la infracción pasada (original) y el competidor **AZUL** debe abandonar el match.

Retener

Agarrar, sujetar o retener cualquier parte del cuerpo del adversario durante cualquier periodo de tiempo. Agarrar es una violación del reglamento y dará lugar a una falta.

Ring

Una de las áreas oficiales de competición dentro de un torneo, dentro de la cual se llevan a cabo las competencias. Un Ring consiste en el área de juego de la competición, el Piso de seguridad, la mesa y las sillas del jurado, las sillas de los árbitros, las sillas de los entrenadores y todo el equipo y los suministros asociados.

Ropa Interior

Bajo el Dobok del competidor (bajo el top y/o los pantalones) sólo se podrá llevar ropa interior de naturaleza suave o elástica.
La ropa interior debe ser de un color blanco sólido, estar hecha de una sola capa de material suave y/o elástico, y no debe proporcionar protección adicional contra el impacto, ni contener materiales duros, metal, agarres o pasadores. La ropa interior no debe sobrepasar la parte distal de la muñeca o del tobillo.

Saltar

Impulsarse rápidamente hacia arriba, de manera que el impulso hace que el cuerpo se eleve y pierda el contacto con el suelo. El salto se ejecuta en el momento en que ambos pies dejan de estar en contacto con la superficie del piso del ring.

Secuencia Acrobática

Una secuencia acrobática se define como una (1) serie continua de técnicas acrobáticas, gimnásticas, de volteretas o de naturaleza similar, realizadas por un competidor, que termina con la ejecución de una técnica de Taekwon-Do intercalada.

Las secuencias/técnicas acrobáticas incluyen, pero no se limitan a: splits, volteretas, rolls, inmersiones, etc.

Secuencia Final

En Lucha Pre-Establecida, la última serie continua e ininterrumpida de golpes, realizada por un miembro del equipo, que no es defendida ni interrumpida de ninguna manera por el oponente. La secuencia final es la única serie de ataques no bloqueados permitida en toda la actuación. Es la secuencia final diseñada para incapacitar o detener al adversario. Los efectos de esta secuencia final pueden hacerse evidentes si el adversario cae, se retuerce, voltea o da una voltereta en representación del impacto.

El efecto del golpe final no se considera una secuencia acrobática, siempre que se trate de una única reacción (es decir, que sea una representación lógica del golpe final, como por ejemplo, volteretas resultantes del impacto final, lanzamientos que no se eviten/suelten, barridos que no se eviten o pasen, etc.).

Soporte Mecánico

Cualquier elemento que proporcione a un competidor un apoyo excesivo a una parte de su sistema musculoesquelético durante su actuación en la competición, mediante el uso de:

- Materiales duros,
- Cordones, hebillas, clips, anillos o pasadores
- Soportes mecánicos, varillas, barras,
- Férulas,
- Articulaciones mecánicas/articulaciones/bisagras
- Correas/vendas pesadas de algodón/lona/nylon (por ejemplo, vendas de boxeo)
- Cinta de naturaleza distinta a la médica/deportiva
- Otros

*Ver también: Vendaje atlético, Vendaje blando/cintas terapéuticas

Tarifa

Tasa monetaria impuesta a un entrenador para iniciar o presentar una Protesta Oficial. Esta tasa se cobra para desalentar las protestas frívolas. Si la Protesta es aceptada como válida y es apoyada por la decisión del Comité del Torneo, entonces la tarifa será reembolsada. Si la protesta se considera inválida o sin mérito, y es rechazada por la decisión del Comité del Torneo, entonces la tarifa se perderá.

Tiempo Médico

El período de tiempo máximo acumulado de tres (3) minutos durante un match en el que el cronómetro oficial se detiene, permitiendo al personal médico del torneo (médico, o asistente de primeros auxilios apropiado) diagnosticar y tratar una lesión sufrida durante el curso del match.

El tiempo de lesión de tres minutos comenzará en el momento en que el médico esté frente al competidor lesionado, y terminará cuando el médico se retire. Este tiempo se registrará, y si el médico es llamado de nuevo durante el mismo match, el reloj de lesiones reanudará la cuenta regresiva desde el último punto de tiempo registrado.

Al final de los tres (3) minutos de tiempo de lesión, el personal médico debe hacer una declaración final sobre la capacidad del competidor para continuar con la competición. Cualquier competidor que requiera

más de tres (3) minutos totales de atención médica durante un match no podrá continuar y perderá el match.
Independientemente del tiempo de lesión restante, en el caso de un examen de conmoción cerebral, el tiempo de lesión es de al menos 2 minutos.

Tocar

Cuando cualquier parte del cuerpo del competidor entra en contacto, ya sea momentáneo o continuado, con cualquier parte del objetivo o del equipo relacionado.

Vendaje/Encintado suave

El uso de un vendaje suave y flexible de algodón, elástico u otro material similar para;

- cubrir temporalmente una herida, laceración o lesión similar,
- proporcionar un control/alivio temporal de la hinchazón,
- proporcionar un soporte suave temporal de desgarros o esguinces,
- sin proporcionar un medio excesivo de soporte mecánico.

*Ver también: Vendaje atlético, Vendaje blando/venda