

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO EXPLICAÇÃO E INTERPRETAÇÃO



A VERSÃO EM INGLÊS PREVALECE EM CASO DE DÚVIDA



Revisão:

Prof. Diego Lins – Árbitro Nacional CBTKD

Índice Geral:

Artigo 1 - Proposta

Artigo 2 - Aplicação

Artigo 3 - Área de Competição

Artigo 4 - Competidores

Artigo 5 - Divisão de peso

Artigo 6 - Classificação e Métodos de Competição

Artigo 7 - Duração da Luta

Artigo 8 - Sorteio das Chaves

Artigo 9 - Pesagem

Artigo 10 - Procedimento do Combate

Artigo 11 - Técnicas e Áreas permitidas

Artigo 12 - Pontos Válidos

Artigo 13 - Marcação e Publicação

Artigo 14 - Atos Proibidos e Penalidades

Artigo 15 - Morte Súbita e Decisão por Superioridade

Artigo 16 - Decisões

Artigo 17 - Knock Down

Artigo 18 - Procedimentos no Caso de Knock Down

Artigo 19 - Procedimentos para Suspensão do Combate

Artigo 20 - Árbitros e Juizes

Artigo 21 - Registrador

Artigo 22 - Atribuição dos Oficiais e Juizes

Artigo 23 - Assuntos não Especificados nas Regras

Artigo 24 - Arbitragem e Sanções

REGRAS DE COMPETIÇÃO

ARTIGO 1 – Propósito

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

Interpretação

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

ARTIGO 2 – APLICAÇÃO

1. As regras de competição devem ser aplicadas em todas as competições a serem promovidas e/ou organizadas pela WTF, cada União Continental e Associações Nacionais. No entanto, qualquer Associação Nacional que desejem modificar alguns ou qualquer parte das regras de competição deve primeiro obter a aprovação prévia da WTF. No caso de uma união continental e / ou por uma Associação Nacional violar o Regulamento de Competição da WTF, sem aprovação prévia da WTF, a WTF pode exercer seu poder de reprovar ou revogar o torneio internacional em pauta. Além disso, o WTF pode tomar novas medidas disciplinares pertinentes à União Continental ou Associação Nacional.

Explicação 1

Obter Aprovação: Qualquer organização que deseje efetuar alterações em algum ponto das regras existentes deve submeter à WTF o conteúdo da alteração desejada, juntamente com as razões para a mesma. A aprovação de quaisquer alterações nestas regras deve ser recebida na WTF um mês antes da referida competição. **A WTF pode usar as regras de competição modificadas em seus campeonatos com a decisão do Delegado Técnico, após a aprovação do Presidente.**

Explicação 2

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

ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

1. Para a organização de um Campeonato de Taekwondo promovido pela WTF, o local deve exigir a capacidade para acomodar uma capacidade mínima de 3.000 espectadores. O tamanho do piso deve ser de pelo menos 40m x 60m que é a informação áudio visual ideal, conforme estipulado no Manual Técnico, para os espectadores e os concorrentes. A altura do palco será de pelo menos 10m do chão ao teto. A iluminação será de um mínimo de 1.500 lux a um máximo de 1800 lux, e deve ser dirigida para a área de competição a partir do topo do local da competição. Tudo deverá estar de acordo e concluído pelo menos dois dias antes do início do campeonato e será sujeito à aprovação do Delegado Técnico.

2. A área de competição deve medir 08 metros X 08 metros usando-se o sistema métrico decimal. A área de competição deve ter uma superfície lisa e sem obstáculos, e ser coberta por material elástico e não escorregadio. A área de competição pode também estar numa plataforma de 60 centímetros a 01 metro de altura desde a base, se necessário, e a parte externa da linha de limite deve ter uma inclinação inferior a 30 graus para a segurança dos competidores.

3. Demarcação da Área de Competição

3.1. A área de 08 metros X 08 metros deve ser chamada de “área de competição” e deve ser da cor azul, e a linha externa da área de competição deve ser chamada de Linha Limite. A parte exterior da Linha Limite deve ser da cor amarela ou vermelha. A Linha Limite frontal, adjacente à mesa do registrador e da mesa de comissão médica, deverá ser a Linha Limite nº 1. Sentido horário da Linha nº 1, as outras Linhas Limite devem ser denominadas Linhas nº 2, nº 3 e nº 4.

4. Indicação de posições

4.1. Posição do Árbitro

A posição do árbitro deve ser marcada a um ponto 1,5 metros do centro da área de combate em direção à Linha Limite nº 3 e designada como marca do árbitro.

4.2. Posição dos Juízes

A posição do 1º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 1 e Linha Limite nº 2. A posição do 2º juiz deve ser marcada a um 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 2 e Linha Limite nº 3. A posição do 3º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 3 e Linha Limite nº 4. A posição do 4º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 4 e Linha Limite nº 1. **No caso do uso de três juízes, a posição do 1º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 1 e Linha Limite nº 2. A posição do 2º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metros para fora do centro da Linha Limite nº 3. A posição do 3º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 4 e linha Limite nº 1.**

4.3. Posição do Registrador

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

4.4. Posição da Comissão Médica.

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

4.5. Posição dos competidores

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

4.6. Posição dos Técnicos

A posição do técnico deve ser marcada em um ponto a 1 metro de distância do ponto central Linha Limite ao lado de cada competidor. Os treinadores não devem se levantar enquanto treinador (exceto no caso quando pedirem o video replay) e não deixar a área do técnico de 1m x 1m que indica a posição do treinador. Em caso de violação desta regra, o árbitro deve dar "Kyong-go" para o treinador pertinente.

4.7. Posição da mesa de Inspeção

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

Explicação 1.

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

Explicação 2.

Medidas da área de competição: A área de competição terá uma área de segurança de pelo menos 2 metros em torno dela, assim cada área de combate terá uma superfície de 12 metros x 12 metros ou 14 metros x 14 metros.

Explicação 3.

Plataforma de competição: A plataforma da competição deve ser construída de acordo com o diagrama 2.

Explicação 4.

A posição dos juízes e competidores devem ser indicadas no tatame com cor diferente da cor do tatame.

Explicação 5.

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

Explicação 6.

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

Guia para o árbitro 1.

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

Diagrama 1 – Área de Competição de Taekwondo

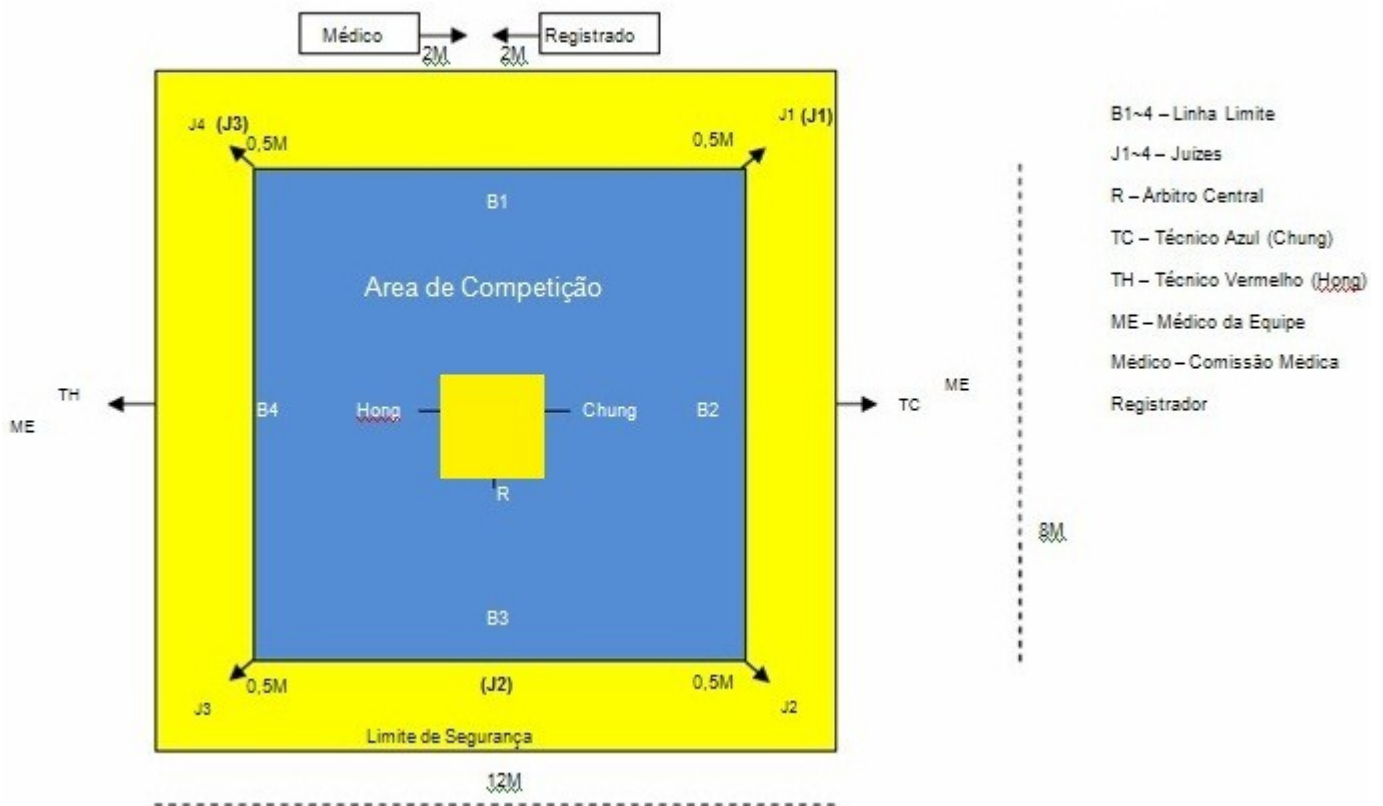
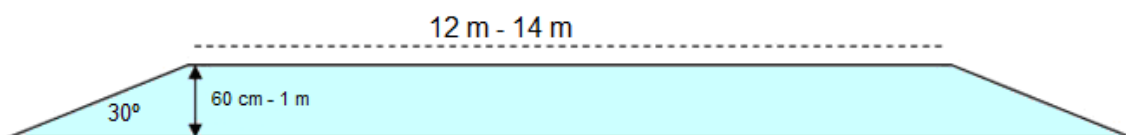


Diagrama 2. Plataforma de Competição



ARTIGO 4 – COMPETIDORES

1. Qualificação dos competidores.

- 1.1. Ser possuidor de nacionalidade da equipe participante.
- 1.2. Recomendado pela Associação Nacional de Taekwondo.
- 1.3. Possuir o certificado de DAN emitido pela KUKKIWON ou WTF.
- 1.4. Participantes deverão ter pelo menos 15 anos de idade no ano da realização do torneio (14-17 anos de idade para Campeonato Mundial Junior de Taekwondo).

Interpretação.

A idade limite para os Campeonatos Mundiais de Juniores é baseada no ano, e não na data, em que os campeonatos são realizados, que deve ser entre 14 e 17 anos de idade, baseado no ano em que o campeonato está sendo realizado. Por exemplo, se o campeonato se realizar em 22 de fevereiro de 2010, os competidores nascidos entre 1 de janeiro de 1993 e 31 de dezembro de 1996, são elegíveis a participar.

2. Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção.

2.1. Um competidor deve usar protetor de tronco aprovado pela WTF, protetor genital, antebraço, caneleira, protetor de mão, meias de detecção (no caso de usar PSS) e estar equipados com um protetor de boca antes de entrar na área de combate. O protetor de cabeça deverá estar debaixo do braço esquerdo ao entrar na área de competição e deve ser colocado sobre a cabeça após o comando do árbitro antes do início da competição

2.2 O protetor genital, antebraço e caneleira deverão ser usados sob o uniforme de Taekwondo. O participante deverá trazer o equipamento de proteção aprovado pela WTF, bem como luvas e protetor bucal, para seu uso pessoal. **A utilização de qualquer item na cabeça que não seja o protetor de cabeça, não deve ser permitida. Qualquer item religioso deve ser usado sob o protetor de cabeça e dentro do Dobok e não deve causar dano ou impedir o competidor adversário.**

2.3. Especificações sobre os uniformes de Taekwondo (Dobok), equipamentos de proteção, e todos os outros equipamentos devem ser estabelecidas separadamente.

2.4. A Comissão Organizadora de um Campeonato promovido pela WTF será responsável pela preparação de todos os equipamentos necessários para o Campeonato. Antes da aprovação da WTF será exigido, um número de equipamentos conforme estipulado no Manual Técnico. A Comissão Organizadora deverá fornecer o equipamento sem custos para os atletas no local de treinamento, antes e durante a competição, a pedido da WTF.

3. Teste Anti-Doping.

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

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

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

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

Explicação 1.

Possuidor da nacionalidade da equipe participante:

Quando um competidor é um representante de uma equipe nacional, a sua nacionalidade é decidida pela cidadania do país que ele/ela está representando, deve ser apresentado antes do pedido de participação. Verificação da cidadania é feito através da inspeção do passaporte.

No caso de dupla nacionalidade do competidor ele decidirá por qual equipe ele irá competir. No entanto, depois de ter representado um país nos Jogos Olímpicos, torneios de Qualificação para os Jogos Olímpicos, jogos continentais ou regionais, campeonatos mundiais ou regionais reconhecidos pela WTF, ele não pode representar outro país, a menos que tenha passado três anos desde a última competição. Este prazo poderá ser reduzido ou mesmo cancelado mediante acordo entre a WTF e os Comitês Olímpicos Nacionais. A WTF pode adotar medidas disciplinares a qualquer momento contra o atleta e sua Associação Nacional caso viole este artigo.

Explicação 2.

A cor do protetor bucal é limitada ao branco ou transparente. No entanto, a obrigação de usar o protetor pode ser dispensada mediante a apresentação do diagnóstico do médico, indicando que a utilização do protetor pode causar dano ao competidor.

ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretação

1. Um torneio de Taekwondo é uma competição que é decidida, dentro das regras, por contato físico direto e fortes colisões entre competidores. A fim de reduzir o impacto da desigualdade na relação em distintos fatores e garantir a segurança, proporcionado a igualdade de condições para a troca de técnica, foi estabelecido o sistema de divisões de peso
2. A separação de homens e mulheres em divisões diferentes, combatendo homens com homens e mulheres com mulheres é uma regra fundamental.
3. As categorias e divisões de peso para os Jogos Olímpicos são decididas em conjunto com o Comitê Olímpico Internacional.

Explicação 1.

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

Explicação 2.

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

ARTIGO 6 – CLASSIFICAÇÃO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

1. As competições estão divididas da seguinte maneira:

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

1.2. Sistema de Competição por Equipe

1.2.1. Cinco (5) categorias de peso da seguinte forma:

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

1.2.2. Oito (8) categorias de peso.

1.2.3. Quatro (4) categorias de peso (consolidação das oito categorias de peso em quatro categorias, combinando duas em duas das categorias de peso).

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

2.1. Sistema de Torneio por eliminatória simples.

2.2. Sistema Robin Round (todos contra todos).

3. A competição de Taekwondo nos Jogos Olímpicos deve ser feita no sistema de competição individual entre os competidores. Combinando o sistema de eliminação simples e repescagem.

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

Interpretação.

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

* Sistema de Pontuação

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

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

No caso de mais de duas equipes empatarem, a colocação será decidida por: 1) número de medalha de ouro, prata e bronze obtido pela equipe nesta ordem; 2) número de competidores participantes; 3) maior número de pontos nas categorias mais pesadas.

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

Explicação 1.

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

Explicação 2

Serão formadas 08(oito) categorias:

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

Interpretação.

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

ARTIGO 7 – DURAÇÃO DO COMBATE

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

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

ARTIGO 8 – SORTEIO DAS CHAVES

1. O sorteio será realizado um ou dois dias antes da primeira competição, na presença de oficiais técnicos da WTF e os representantes dos países participantes. O método e ordem do sorteio serão determinados pelo Delegado Técnico.

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

3. Certo número de atletas pode ser numerado com base em suas posições no Ranking Mundial WTF. Diretrizes detalhadas deverão ser estipuladas no regimento do Ranking Mundial.

ARTIGO 9 – PESAGEM

1. A pesagem dos competidores do dia da competição deve ser finalizada no dia anterior da mesma.

2. Durante a pesagem, os competidores masculinos devem vestir cuecas e as competidoras femininas devem vestir calcinhas e soutien. No entanto, a pesagem pode ser feita sem nenhuma roupa (nu) se o competidor assim desejar.

3. A pesagem deve ser feita uma vez, entretanto, uma pesagem a mais é garantida até o limite de tempo para o competidor que não se qualificar na primeira vez.

4. Para não ser desclassificado durante a pesagem oficial, uma balança, igual a oficial, deve ser providenciada no local da acomodação do competidor ou na arena para a pré-pesagem.

Explicação 1.

Os competidores no dia da competição:

Serão definidos os inscritos para a competição, os competidores listados para competição no dia marcado pela Comissão Organizadora ou pela WTF.

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

Explicação 2.

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

Explicação 3.

Desclassificação durante as pesagens:

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

Explicação 4.

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

ARTIGO 10 – PROCEDIMENTO DO COMBATE

1. Chamada dos competidores

O nome dos competidores serão anunciados 3 (três) vezes, sendo a primeira chamada com 30 (trinta) minutos antes do início previsto do combate.

2. Inspeção das condições físicas, do uniforme e dos protetores do atleta.

Após ser chamado, o competidor deve submeter-se a uma inspeção física, do uniforme e dos protetores junto à mesa de inspeção pelo inspetor designado pela WTF. O competidor não deve mostrar nenhum sinal de hostilidade e também não deve carregar nenhum material que possa causar ferimentos ao oponente.

3. Entrando na área de competição.

Depois da inspeção, o competidor deverá dirigir-se à “área do técnico” com o técnico e o médico/ fisioterapeuta da equipe (se tiver).

4. Procedimento para iniciar e terminar o combate.

4.1. Antes do início do combate, o árbitro central fará a chamada de "Chung, Hong" Ambos os competidores entrarão na área de competição com os seus capacetes firmemente debaixo do seu braço esquerdo. **Quando um competidor não estiver presente ou presente sem estar totalmente vestido, incluindo todos os equipamentos de proteção, uniformes, etc., na zona do técnico quando o árbitro chama "Chung, Hong", ele/ela deve ser considerado como desistente do combate e o árbitro deve declarar o oponente como vencedor.**

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

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

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

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

4.6. O árbitro deve declarar o vencedor erguendo a sua mão para o lado do vencedor.

4.7. Os competidores se retiram.

5. Procedimento de combate em competição por equipes.

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

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

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

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

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

Médico e Fisioterapeuta da Equipe

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

Orientação ao árbitro

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

ARTIGO 11 – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS

1. Técnicas permitidas

1.1. Técnica de punho (soco): efetuar ataques usando o punho completamente cerrado.

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

2. Áreas permitidas

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

2.2. Cabeça: toda a área acima da clavícula. Somente técnicas de pé são permitidas.

Explicação 1.

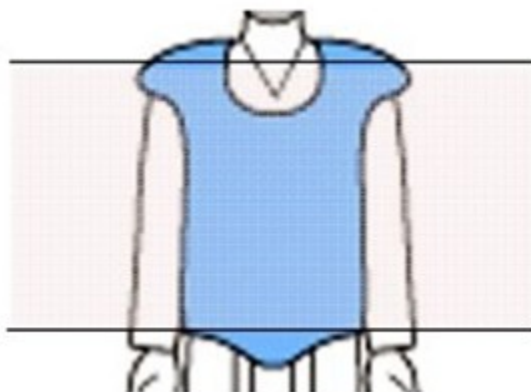
A "técnica de punho" entende-se um golpe de punho forte na área permitida do tronco do adversário, usando a parte da frente do punho firmemente cerrado durante o alongamento completo do braço ao tocar o protetor com a potência devida.

Explicação 2:

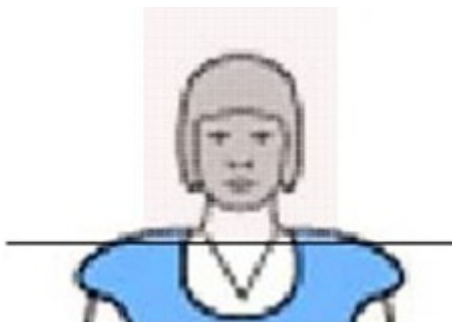
Técnicas de pé: Qualquer técnica usando a parte do pé abaixo do osso do tornozelo são legais, enquanto todas as outras usando a parte da perna acima do osso do tornozelo, ou seja, parte da canela ou joelho, etc não são permitidas. **No caso de utilizar protetores eletrônicos (PSS), a posição dos sensores de detecção nas meias serão determinados pela WTF.**

Explicação 3.

Tronco: A área coberta pelo protetor de tronco entre a axila e a pelve é a área legal de ataque. Assim, o protetor de tronco deve ser usado de acordo com a regra sobre o tamanho para cada categoria de peso e o físico de cada participante. Os competidores na mesma categoria de peso, em princípio, devem usar o mesmo tamanho do protetor de tronco, a menos que tenham aprovação do Delegado Técnico WTF, para qualquer caso excepcional.



Cabeça: É toda região acima do colar cervical, ou seja, a base do pescoço, excluindo a região da coluna cervical.



ARTIGO 12 – PONTOS VÁLIDOS

1. Áreas legais para pontuação:

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

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

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

3. Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:

- 3.1. Um (1) ponto para golpe no protetor de tórax.
 - 3.2. Dois (2) pontos para chutes com giro no tronco.
 - 3.3. Três (3) pontos para chutes válidos na cabeça.
 - 3.4. Quatro (4) pontos para chutes com giro na cabeça.
4. A contagem da luta deve ser a soma dos pontos dos três rounds.
 5. Invalidação dos pontos: Quando o lutador realizar um ataque usando ações proibidas, os pontos serão anulados.

Explicação 1:

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

Explicação 2.

Potência:

- Usando coletes não equipados eletronicamente:

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

- Usando coletes eletrônicos:

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

Orientação ao árbitro.

Quando um competidor é derrubado devido a um ataque legítimo com registro de ponto válido o árbitro deve em primeiro lugar verificar a condição deste e decidir se inicia a contagem ou não. Se o árbitro determinar que o competidor não possa continuar a luta, o árbitro para a mesma e declara o vencedor por KO (knock out) . Quando um competidor é derrubado pelo adversário com um ataque é legítimo sem registro de ponto válido, o árbitro deve continuar a luta depois de verificar o estado do atleta ou tomar medidas em conformidade com o artigo 18 " Procedimento em caso de um Knock Down ". Os critérios de "knock-down" devem estar em conformidade com o artigo 17.

Explicação 3:

Invalidação de pontos:

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

Guia para o árbitro.

Na situação anterior o árbitro declara imediatamente "kal-yeo" e primeiramente invalida o ponto com o sinal apropriado e depois declara a falta apropriada.

ARTIGO 13 – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO

1. Os pontos válidos devem ser imediatamente registrados e publicados.
2. Se os protetores não forem equipados eletronicamente, os pontos válidos devem ser imediatamente anotados por cada árbitro usando placar eletrônico ou na súmula do juiz.
3. No uso de protetor de tórax eletrônico:
 - 3.1. Pontos válidos no tronco devem ser registrados automaticamente pelo transmissor do protetor de tronco eletrônico. No caso de um chute com giro do tronco válido no protetor de tronco, o ponto "válido" será marcado automaticamente pelo transmissor do protetor de tronco eletrônico, enquanto o "ponto extra" por chute com giro será marcado pelos juízes.
 - 3.2 Os pontos válidos registrados na cabeça devem ser marcados por cada juiz usando o marcador eletrônico ou na súmula do juiz, enquanto o "ponto extra" por chute com giro será marcado pelos juízes.
4. **No caso de usar 3 juízes, os pontos válidos são aqueles reconhecidos por pelo menos dois ou mais juízes. No caso de usar 4 juízes, os pontos válidos deverão ser reconhecidos por pelo menos três ou mais juízes.**

Interpretação.

Os protetores eletrônicos de tronco devem cumprir todos os requisitos da WTF para o reforço da capacidade de competir e de assegurar o resultado justo.

Interpretação.

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

Explicação 1

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

Explicação 2

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

Explicação 3.

Uso protetores de tronco sem sensores eletrônicos: Toda pontuação deve ser feita de acordo com a própria decisão do juiz. Deve haver equipamento disponível, que seja capaz de transmitir de imediato o ponto registrado para o placar. No entanto, quando o equipamento de publicação eletrônica não está disponível, os pontos devem ser imediatamente registrados na folha de pontuação do juiz e divulgados no final do round.

Explicação 4

No caso do uso de protetores eletrônicos de tronco, um ponto (1) será validado se o transmissor reconhece o ponto válido e os juízes não dão o ponto para um golpe com "giro válido". No caso em que o transmissor não reconhece o ponto, nenhum ponto será dado, independentemente de os juízes considerarem o "giro válido".

Orientação ao árbitro

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

ARTIGO 14 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

1. As faltas por qualquer ato proibido serão declaradas pelo árbitro.
2. As faltas são divididas em KYONG-GO (advertência) e GAM-JEOM (dedução de um ponto).
3. Dois KYONG-GO correspondem à adição de 01(um) ponto para o oponente. Entretanto, o KYONG-GO ímpar não é contabilizado no total geral.
4. O GAM-JEOM deve ser contabilizado como 01(um) ponto adicional para o oponente.

5. Atos proibidos

5.1. os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o KYONG-GO deve ser declarado.

5.1.1. Ultrapassar a Linha Limite.

5.1.2. Fugir ou evitar o combate

5.1.3. Cair (intencional).

5.1.4. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário.

5.1.5. Atacar abaixo da cintura.

5.1.6. Cabeçada ou atacar com o joelho.

5.1.7. Bater em qualquer parte da cabeça do adversário com a mão.

5.1.8. Proferir comentários indesejáveis ou má conduta por parte do atleta ou técnico.

5.1.9. Elevar o joelho para impedir um ataque válido ou impedir progresso de um ataque.

5.2. Os seguintes atos devem ser classificados como proibidos e denominados "GAM-JEOM"

5.2.1. Atacar o adversário após o "KAL-YEO"

5.2.2. Atacar o adversário caído

5.2.3. Derrubar o adversário agarrando-o ou enganchar o pé atacante no ar e empurrar o adversário com a mão.

5.2.4. Atacar intencionalmente qualquer parte da cabeça do adversário com a mão

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

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

5.2.7. Evitar Intencionalmente o combate.

5.2.8. No caso de uso de protetores eletrônicos, antes de cada round do combate, o árbitro deve verificar se algumas tentativas foram feitas para manipular o sistema de pontuação e / ou aumentar a sensibilidade do sensor das meias, ou qualquer outro método. No caso em que o árbitro considera manipulação intencional, o árbitro se reserva o direito de dar "Gam Jeom" ao competidor pertinente e se reserva o direito de declarar o atleta que violar como perdedor com base no grau de gravidade da violação.

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

7. Quando o atleta receber 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM-JEOM, ou em caso de qualquer combinação de Kyong-go e Gam-jeom que somem menos quatro pontos, o árbitro deve declará-lo perdedor por penalidades.

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

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

Interpretação

Objetivos do estabelecimento das ações proibidas e penalidades:

1-Proteger os competidores

2-Assegurar a realização de uma competição justa

3-Fomentar a técnica apropriada ou ideal.

Explicação 1.

Dois KYONG-GO serão contabilizados como adição de 01(um) ponto ao oponente, no entanto, o último KYONG-GO ímpar não será válido na pontuação total. Dois KYONG-GO serão sempre contabilizados como 01(um) ponto adicional para o oponente, sem considerar se as faltas cometidas são as mesmas ou diferentes ações proibidas, e sem considerar o round em que são aplicados.

Explicação 2

Atos proibidos resultam em KYONG-GO;

1. Cruzar a linha limite:

Deve ser dado um KYONG-GO quando o atleta cruzar a linha limite com os 02(dois) pés. No caso de passar a linha limite por ato ilegal do oponente não devemos dar "KYONG-GO"

2. Fugir ou evitar o combate:

Quando o competidor evita o combate, não mostrando intenção de atacar. Contudo o árbitro deve distinguir entre a intenção de evitar o combate e a conduta tática defensiva, não penalizando esta última. Se os 02(dois) competidores permanecem por 05(cinco) segundos, o árbitro central dará o comando de FIGHT, passados 10(dez) segundos do comando "FIGHT" e a inatividade perdurar será atribuído um KYONG-GO para ambos ou para aquele que não saiu da inatividade.

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

"Fingir lesão" significa exagerar uma lesão ou indicar dor em uma parte do corpo não sujeito a um golpe com a finalidade de demonstrar que o adversário cometeu uma violação, ou exagerar na dor com a finalidade de "gastar" o tempo de luta. Neste caso, o árbitro dará a indicação para continuar o combate ao competidor duas vezes em intervalos de cinco (5) segundos, e então dará um "Kyong-go" caso o competidor não siga suas instruções.

"Kyong-go" também deverá ser dado ao atleta que pedir ao árbitro para interromper o combate, por qualquer motivo (por exemplo, a fim de ajustar a posição de equipamentos de proteção) ou pedir treinador dele (a) fazer um pedido de video replay.

3. Cair:

'Kyong-go "deve ser imediatamente declarado no caso de queda intencional. No caso de um competidor cair devido a atos proibidos do oponente; 'Kyong-go não deve ser dado ao competidor caído, enquanto que uma penalidade deve ser dada ao adversário. No caso de um competidor cair como resultado do contato acidental com o adversário" Kyong-go" será atribuído ao competidor caído somente em quedas repetitivas. Quanto as não-intencionais caindo durante uma troca de técnica, nenhuma penalidade deve ser dada.

4. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário:

Inclui agarrar qualquer parte do oponente, uniforme ou equipamento deste, com as mãos. Incluem também o ato de agarrar o pé ou perna ou prender qualquer destes com o braço. Pressionar as costas do oponente com as mãos ou braços, enganchar o corpo do oponente com o braço com a intenção de impedir o seu movimento. Se durante o combate o braço ultrapassa o ombro ou a axila com a finalidade acima mencionada, deve ser aplicada uma falta.

Nesse item incluem empurrar para deslocar o equilíbrio do oponente para os fins de obter uma vantagem no ataque, empurrar para dificultar o ataque do oponente ou dificultar a execução normal da técnica e empurrar com a palma da mão, cotovelo, ombro, tronco ou cabeça.

5. Atacar abaixo da cintura:

Esta ação se aplica a um ataque intencional em qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque abaixo da cintura é causado pelo executor de uma técnica no ato da troca de técnicas, nenhuma penalidade será dada. Este artigo aplica-se também a forte chute ou ações de qualquer parte da coxa, joelho ou canela com o propósito de interferir na técnica do adversário.

6. Cabeçada ou atacar com os joelhos:

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

- Quando o oponente avança abruptamente no momento em que o chute está sendo executado.

- Inadvertidamente ou como resultado da discrepância nas distâncias ocorridas em um golpe.

7. Bater em qualquer parte da cabeça do adversário com a mão.

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

8. Comentários indesejáveis ou qualquer má conduta por parte do atleta ou técnico:

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

- Ações que interfiram com o progresso do combate.
- Qualquer comportamento ou ação que critique severamente uma decisão da arbitragem por métodos irregulares.
- Comportamento verbal ou físico que insulte o adversário ou técnico.
- Comentários ou indicações ao atleta de forma desmedida.
- Quando é cometido qualquer ato indesejável ou desnecessário em relação ao combate que não está dentro dos limites aceitáveis.

** Este ponto deve ser sempre avaliado em conjunto com o sub-artigo 5.2.6 "GAM-JEOM" e quanto a gravidade e intenção da ação. Em casos graves, o sub-artigo 5.2.6 é aplicado e, em casos menos graves este sub-artigo é utilizado. No entanto, se os casos menos graves são repetidos, o sub-artigo 5.2.6 poderá ser utilizado para penalizá-los. Apenas o árbitro julgará a sanção a aplicar. Quando uma ação indesejável é praticada pelo atleta ou técnico durante o intervalo o árbitro deve declarar imediatamente essa falta e ela será publicada logo que iniciar o próximo round.

O Técnico deve receber um KYONG-GO quando deixar a área de 1mX1m delimitada para ele ou se não estiver sentado em sua cadeira.

Explicação 3.

Ações proibidas GAM-JEOM:

1. Atacar o adversário depois da voz de "KAL-YEO:

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

- O oponente está num estado vulnerável nesse momento
- O impacto de qualquer técnica que golpeie um oponente nessa altura será maior. Esse tipo de ação não está de acordo com o espírito do Taekwondo. Deve ser dada uma penalização independentemente da força do impacto. Mesmo que o atleta apenas demonstre intenção de atacar depois do KAL-YEO deve ser dada a falta.

2. Atacar o adversário caído:

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

- O oponente caído está num estado vulnerável

- O impacto de qualquer técnica que golpeie um oponente caído será maior devido à posição do competidor. Este tipo de ação agressiva em relação ao oponente caído não está de acordo com espírito do Taekwondo e não é apropriado para o Taekwondo de competição. Deve ser dada uma penalização independentemente da força do impacto. Mesmo que o atleta apenas demonstre intenção de atacar o adversário caído deve ser dada a falta.

3. Derrubar intencionalmente o adversário, obstruindo o pé atacante no ar com o braço:

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

4. Atacar propositadamente a cara do adversário com as mãos ou punhos:

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

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

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

- Quando o técnico sai do seu lugar intencionalmente.
- Quando o técnico vai ao redor da área de combate para interferir no progresso do combate ou protesta contra uma decisão do árbitro
- Quando o técnico ou o atleta ameaçam os árbitros ou juizes, ou infringem a autoridade dos mesmos.
- Quando o técnico ou o atleta protestam de forma ilegal ou interrompem o progresso normal do combate.
- Quando estas condutas são cometidas por um competidor ou um treinador durante o período de descanso, o árbitro pode declarar imediatamente a pena e esta deve ser registada no próximo round.

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

- ver sub-artigo "8" das penalidades "KYONG-GO"

7. Evitar Intencionalmente a luta: No caso de um competidor virar as costas intencionalmente e dar passos para evitar o ataque do adversário, o árbitro deve dar "Gam-jeom". Se o árbitro considera que a ação foi resultado da óbvia falta de espírito de fair play e desportivismo, pode informar ao Delegado Técnico após o combate para a consideração de sanções adicionais contra o competidor.

Explicação 4.

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

flagrante apesar das diretivas da arbitragem, este competidor deve ser declarado imediatamente perdedor por faltas.

Explicação 5.

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

ARTIGO 15 – MORTE SÚBITA OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE

1. No caso de o vencedor não poder ser decidido após três rounds, o 4º round será realizado.
2. Em caso de combate avançar para um quarto round, todos os pontos e sanções impostas durante os primeiros 3 (três) rounds serão nulos, e a decisão deve ser feita apenas com o resultado do 4º round.
3. O primeiro atleta que marcar um ponto será declarado vencedor.
4. No caso de empate após o 4º round, o vencedor será definido por superioridade de acordo com a determinação de todos os juízes oficiais. A decisão final deve ser baseada na iniciativa exibida durante 4º round apenas.
5. No caso de se estiver utilizando 03 juízes e 01 árbitro, o árbitro decidirá no caso de empate em 2:2 na decisão final.

Explicação 1.

A decisão de superioridade será realizada com base na **iniciativa** demonstrada no 4º Round:

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

Guia para o árbitro.

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

ARTIGO 16 – DECISÕES

1. Vencer por nocaute técnico (KO).
2. Vencer devido à paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).
3. Vencer devido à pontuação final (PTF).
4. Vencer por diferença de pontos (PTG)
5. Vencer na Morte Súbita (SDP)
6. Vencer por Superioridade (SUP).
7. Vencer por desistência (WDR).
8. Vencer por desclassificação (DSQ).
9. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro (PUN).

Explicação 1.

Ganhar por nocaute (KO): O árbitro declarará este resultado quando um competidor não puder reiniciar o combate depois da contagem de YEO-DUL, após ter recebido uma técnica legítima com ponto válido. Quando, como resultado de um golpe, o árbitro determina que o competidor não esteja em condições de reiniciar o combate. Esta decisão pode ser tomada antes dos 10 segundos terem passado.

Explicação 2.

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

Explicação 3.

Ganhar por diferença de pontos: No caso de 12 pontos de diferença entre os competidores no término do 2º Round e/ou a qualquer momento durante o 3º Round, o árbitro deverá parar o combate e deverá declarar vencedor o atleta com maior número de pontos.

Explicação 4.

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

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

Explicação 5.

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

O seguimento das ações devem ser diferentes de acordo com o motivo da desclassificação:

(1) No caso de atletas que não passaram ou não mostraram a pesagem após o sorteio: O resultado deve ser refletido nas chaves e as informações devem ser fornecidas aos Oficiais Técnicos e todas as pessoas interessadas. Árbitro não será designado para este combate. O adversário dos atletas que não passaram ou não se apresentaram a pesagem não precisa aparecer na área de competição para competir.

(2) No caso de um atleta que passou na pesagem, mas não apareceu na mesa de inspeção e chamada:

O árbitro designado e seu adversário devem esperar em suas posições até que o árbitro declare o adversário o vencedor do combate. O procedimento detalhado está descrito no item 4.1 artigo 10.

Explicação 6.

Ganhar por dedução de pontos: Este é o resultado declarado pelo árbitro quando acontece a acumulação de 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM -JEOM ou por decisão do árbitro de acordo com o item 7 do Artigo 14 das regras de competição .

ARTIGO 17 – KNOCK DOWN

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

Explicação 1.

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

ARTIGO 18 – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN

1. Quando um competidor sofre knock down como resultado de um ataque legítimo do adversário, o árbitro deve tomar as seguintes medidas:
 - 1.1. O árbitro deve manter o atacante longe do competidor nocauteado declarando KAL-YEO.
 - 1.2. O árbitro deve abrir contagem começando com HA-NAH (um) até YEOL (dez), num intervalo de um segundo, dirigindo-se ao competidor deitado ou nocauteado, mostrando a contagem com a mão.

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

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

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

1.6. No caso dos dois competidores estarem em knock down, o árbitro deve continuar abrindo a contagem, enquanto um dos competidores não tiver se recuperado suficientemente.

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

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

2. Procedimentos a seguir após a luta

Qualquer competidor que não puder continuar o combate como resultado de uma lesão grave, em qualquer parte do corpo, não pode entrar em competição pelo período de 30 (trinta) dias sem a aprovação do Presidente do Comitê Médico da WTF após a apresentação de uma declaração do médico designado pela federação nacional pertinente.

Explicação 1.

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

Orientação ao árbitro.

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

Explicação 2.

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

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

Explicação 3.

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

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

Explicação 4.

Quando o competidor derrubado não estiver pronto para reiniciar o combate após o árbitro contar até oito (YEO-DUL), este deverá declarar vencedor o outro competidor por K.O. depois de contar até dez (Yeol).

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

Explicação 5.

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

Orientação ao árbitro.

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

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

ARTIGO 19 – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE

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

1.1. O árbitro deverá suspender o combate com a declaração de KAL-YEO e ordenar que a contagem do combate fosse suspensa anunciando KYE-SHI (suspensão).

1.2. O árbitro deverá permitir que o atleta receba tratamento médico dentro de um (1) minuto.

1.3. O atleta que não demonstrar vontade de continuar o combate depois de um minuto mesmo no caso de um machucado leve deve ser declarado perdedor pelo árbitro.

1.4. No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o atleta que causou o machucado devido a um ato proibido deve ser penalizado com a falta GAM-JEOM e será declarado perdedor.

1.5. No caso de ambos os atletas estarem nocauteados e sem condições de continuar o combate, depois de um minuto, o vencedor deve ser decidido pela contagem dos pontos feitos antes da ocorrência dos machucados.

1.6. Quando o árbitro julgar que as condições físicas do atleta podem levá-lo a perder a consciência por causa de uma queda em condições aparentemente perigosas, o árbitro deve suspender a luta imediatamente e solicitar os primeiros socorros. O árbitro deve declarar perdedor o competidor que causou o ferimento se for considerado que o ferimento foi causado por um ataque proibido e deve ser penalizado com a falta GAM-JEOM ou no caso do ataque não ser considerado como uma falta GAM-JEOM deverá decidir como vencedor baseando-se nos pontos do combate antes da suspensão do tempo.

Explicação 1.

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

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

a) O causador da lesão deve ser declarado perdedor se a lesão for resultado de uma falta grave "GAM-JEOM".

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

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

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

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

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

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

d) Após a declaração de "Kye-shi", o intervalo de tempo de 01(um) minuto deve ser rigorosamente respeitado, independentemente da disponibilidade da Comissão Médica. No entanto, quando o tratamento médico é necessário, mas o médico está ausente ou tratamento adicional é necessário, o prazo de um minuto pode ser suspenso pela decisão do árbitro.

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

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

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

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

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

Explicação 2.

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

a) Quando as circunstâncias incontroláveis requerem a suspensão do combate o árbitro suspende o combate e segue as diretrizes da organização da competição.

b) Se a competição é suspensa depois do final do segundo round, o resultado final será determinado de acordo com a pontuação do combate no momento da suspensão.

c) Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três assaltos.

ARTIGO 20 – OFICIAIS TÉCNICOS

1. Delegado Técnico (DT)

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

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

2. Membros do Comitê de Supervisão da Competição (CSC - CSB)

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

2.2. Composição: CSC é constituída por um presidente e não mais de 6 membros em campeonatos promovidos pela WTF. Presidente do Comitê de Competição da WTF será incluído na CSC "ex-officio".

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

3. Júri de Revisão (JR)

3.1. Qualificação: JR será nomeado pelo Presidente da WTF sob recomendação do Presidente da Comissão de Arbitragem da WTF aqueles que são Árbitros Internacionais Classe "S" ou "1".

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

3.3. Funções: JR deve rever uma Revisão Imediata de Vídeo e informar o árbitro da decisão no prazo de 01 (um) minuto.

4. Árbitros

4.1. Qualificações:

Possuir certificado de Árbitro Internacional registrado pela WTF.

4.2. Deveres

4.2.1. Árbitro

4.2.1.1. O árbitro deve ter controle do combate.

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

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

4.2.1.4. Em princípio, o árbitro central não deve atribuir pontos. No entanto, se um dos juízes levanta sua mão, porque um ponto não foi marcado, então o árbitro central fará uma reunião com os juízes. Se se verificou que dois juízes concordaram na mudança do julgamento, o árbitro deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de um árbitro + 3 juízes). O árbitro tem direito a desempate, quando os pareceres dos juízes estão vinculados com 2:2 (no caso de um árbitro + 4 juízes), pressionado por um ponto, mas dois não, então o árbitro central tem a autoridade para resolver o empate, ao decidir se foi um ponto.

4.2.1.5. No caso de luta empatada ou sem pontos, a decisão de superioridade deve ser feita pelo árbitro e juízes após o final do 4º (quarto) round de acordo com o artigo 15.

4.2.2. JUÍZES

4.2.2.1. Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

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

4.3. Composição da Arbitragem na área de luta

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

4.3.2. Com a utilização de protetores de tórax comuns: os oficiais são compostos de um árbitro e 04 (quatro) juízes.

4.4. Designação dos Juízes Oficiais

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

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

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

4.6. Uniformes

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

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

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

Interpretação

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

Interpretação

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

Orientação ao árbitro

No caso em que cada juiz registre de forma diferente a pontuação, respectivamente, para o ataque legal na cabeça, por exemplo, um juiz dá um ponto, outro dá dois e os outros não dão ponto, e que nenhum ponto é reconhecido como válido qualquer um dos juízes pode indicar o erro e pedir a confirmação entre os juízes. Então, o árbitro declara "Shi gan (tempo)" para parar a luta e convoca os juízes para pedir suas declarações. Após discussão, o árbitro deve divulgar

a solução. No caso em que um treinador pedir para rever o vídeo para o mesmo caso que um dos juízes pediu para uma reunião entre os oficiais de arbitragem, o árbitro deve primeiro reunir os juízes antes de aceitar o pedido do treinador. Se tiver sido decidido corrigir a decisão, o treinador deverá permanecer sentado sem o uso de cota de recurso. Se o treinador ainda está de pé e pedindo a revisão de vídeo, o árbitro deve receber o pedido. Este artigo também se aplica ao caso em que o árbitro comete um erro no julgamento de knock-down, e os juízes podem suscitar uma opinião diferente para o árbitro, enquanto o árbitro conta "Seht (três)" ou "Neht (quatro)".

ARTIGO 21 – REVISÃO IMEDIATA DE VIDEO

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

2. Quando o técnico solicita o árbitro central deve se aproximar do técnico e perguntar a razão para o recurso.

O âmbito do recurso para a reprodução de vídeo é limitado aos erros do árbitro na aplicação das regras, de pontuação dos juízes e penalidades. No caso do uso de protetores e marcadores eletrônicos, o vídeo replay, não pode ser solicitado para a área marcada pelo transmissor do protetor e marcador eletrônico. A abrangência do pedido de vídeo replay é limitada à ação única que ocorreu dentro de 05 (cinco) segundos a partir do momento do pedido do treinador. Uma vez que o treinador ergue o cartão azul ou vermelho a um pedido de vídeo replay, ele será considerado que o treinador pediu o recurso e será atendido, sob qualquer circunstância.

3. O árbitro deverá requerer ao Júri de Revisão o atendimento da solicitação feita pelo técnico. Um membro do Júri de Revisão não deve ser da mesma nacionalidade do atleta.

4. Depois da revisão de vídeo, o Júri de revisão informará ao Árbitro a decisão final com 01 (um) minuto após receber a requisição.

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

6. No decorrer de um campeonato, não existe limite de solicitações que um técnico pode fazer. Contudo, um atleta tiver a solicitação de revisão de vídeo rejeitada por certo número de vezes, este atleta perderá o direito de solicitar revisão de vídeo nos futuros combates. **Com base no tamanho e no nível do Campeonato, o Delegado Técnico pode decidir o número de recursos entre 01 (um) e 03 (três) por Campeonato.**

7. A decisão do Júri de Revisão é final, nenhuma solicitação adicional será aceita durante a competição nem protesto depois da competição.

8. No caso em que há uma clara decisão errada da arbitragem sobre a identificação do competidor ou erros no sistema de pontuação, qualquer dos juízes deve pedir para rever e corrigir a decisão a qualquer momento durante o combate. Uma vez que os oficiais de arbitragem deixarem a área de competição, não será possível para qualquer pedido de revisão ou para alterar a decisão.

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

10. No torneio em que o sistema de vídeo replay não está disponível, o procedimento seguinte protesto será aplicado.

10.1. Caso haja uma objeção a um julgamento de arbitragem, um delegado oficial da equipe deve apresentar um pedido de reavaliação da decisão (aplicação de protesto), juntamente com a taxa de \$200 dólares, não reembolsáveis, prevista para o Conselho de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) no prazo de 10 minutos após o combate pertinente.

10.2. Deliberação da reavaliação deve ser realizada com exclusão dos membros com a mesma nacionalidade que a do competidor em causa, e uma resolução sobre a deliberação será tomada por maioria.

10.3. Os membros do Conselho de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) poderão convocar os árbitros para a confirmação dos eventos.

10.4. A resolução feita pelo Conselho de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) será final e nenhum outro meio de recurso será aplicado.

10.5. Deliberação procedimentos são os seguintes:

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

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

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

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

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

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

10.5.7. Processo subsequente após a decisão:

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

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

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

ARTIGO 22 – SANÇÕES

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

1.1. Interferir na administração do combate

1.2. Agitar os espectadores ou espalhar falsos rumores

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

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

Explicação

Comitê Extraordinário de Sanções: procedimentos Deliberação de uma sanção devem corresponder a Arbitragem, e os detalhes de uma sanção irão respeitar os regulamentos sobre as sanções.

ARTIGO 23 – OUTRAS MATÉRIAS NÃO ESPECIFICADAS NO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

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

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

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

1.3. O Comitê Organizador deverá preparar os gravadores de vídeo em cada área de luta, a fim de preservar o conteúdo dos combates.

Criado: 28 de maio de 1973

Revisado: 1º de outubro de 1977

Revisado: 23 de fevereiro de 1982

Revisado: 19 de outubro de 1983

Revisado: 1º de junho de 1986

Revisado: 7 de outubro de 1989

Revisado: 28 de outubro de 1991

Revisado: 17 de agosto de 1993

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

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

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

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

Revisado em 13 de fevereiro de 2009

Revisado em 02 de março de 2010 (impresso em 17 de março de 2010)

Revisado em 07 de outubro de 2010(impresso em outubro de 2010)

Revisado em 30 de Abril de 2011 (em vigor a partir de 01 de Junho de 2011)

Revisado em 4 de outubro de 2011 (em vigor a partir de outubro de 2011)