

# ITF – Reglas Oficiales de Competencia

Para Campeonatos Mundiales y Copas del Mundo



**2021**  
**Version 21.2**

## 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	15
T 7.	EQUIPO DE SEGURIDAD Y USO DE PROTECCIÓN	16
T 8.	ATENCIÓN MEDICA	17
T 9.	SEGURO Y RESPONSABILIDAD POR LESIONES – COMPETIDORES	18
T 10.	SEGURO – PARA EL EVENTO	18
T 11.	TAMAÑO DEL ÁREA DE COMPETENCIA	18
T 12.	REGISTRO DE LOS RESULTADOS	18
T 13.	DELEGADOS	19
T 14.	ENTRENADORES - COACHES	19
T 15.	PREMIOS	19
T 16.	TERMINOLOGÍA OFICIAL	22
T 17.	DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA	22
T 18.	NÚMERO DE COMPETIDORES – INDIVIDUAL Y EQUIPO	24
T 19.	ÓRDEN DE LAS COMPETENCIAS	25
T 20.	SORTEO PARA EL ORDEN DE COMPETENCIAS	25
T 21.	REGISTRACIÓN / PESAJE	25
T 22.	ANUNCIOS	26
T 23.	CONTROL DEL EQUIPAMIENTO	26
T 24.	CORTESÍA	26

### SECCIÓN II - FORMAS

T 25.	GRUPOS	27
T 26.	ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL	27
T 27.	ACTUACIÓN– INDIVIDUAL	28
T 28.	ELIMINATORIAS Y DECISIONES – JUNIOR Y SENIOR – EQUIPO	30
T 29.	ACTUACIÓN – EQUIPO	31
T 30.	OFICIALES PARA LA DIVISIÓN DE FORMAS	31

### **SECCIÓN III - LUCHA**

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

### **SECCIÓN IV – ROTURA DE PODER**

T 43.	DIVISIONES	37
T 44.	PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO	37
T 45.	OFICIALES PARA ROTURA DE PODER	39

### **SECCIÓN V – TÉCNICAS ESPECIALES**

T 46.	DIVISIONES	40
T 47.	PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO	40
T 48.	OFICIALES PARA TÉCNICAS ESPECIALES	42

### **SECCIÓN VI – LUCHA PREESTABLECIDA**

T 49.	DIVISIONES	43
T 50.	PROCEDIMIENTO	43
T 51.	OFICIALES PARA LUCHA PREESTABLECIDA	44

**SECCIÓN VII – PROCEDIMIENTO DE DISPUTA**

T 52.	PROTESTA	45
T 53.	DECISIONES	45
T 54.	DESCALIFICACIÓN	45
T 55.	EQUIPO/RETIRO DE UN COMPETIDOR	46
T 56.	CONTROL ANTIDOPAJE DE LA ITF	46
T 57.	EVENTOS INESPERADOS	46
T 58.	COMITÉ DE TORNEOS DE LA ITF	46
T 59.	COMITÉ DE ÁRBITROS DE LA ITF	46
T 60.	COMITÉ DE INFORMACIÓN Y TECNOLOGÍA DE LA ITF	46
T 61.	COPIA DE LAS REGLAS	46
T 62.	IMPLEMENTACIÓN	46

**PROGRAMAS**

PROGRAMA 1	GRUPOS DE FORMAS	47
PROGRAMA 2	DIVISIONES DE LUCHA	52
PROGRAMA 3	DIVISIONES DE ROTURA DE PODER	60
PROGRAMA 4	DIVISIONES DE TÉCNICA ESPECIAL	62
PROGRAMA 5	DIVISIONES DE LUCHA PREESTABLECIDA	65

**DIAGRAMAS**

DIAGRAMA 1	TAMAÑO DEL AREA-FORMAS-FORMAS EQUIPOS-PREESTABLECIDA	67
DIAGRAMA 2	TAMAÑO DEL AREA- LUCHA, LUCHA POR EQUIPOS	68
DIAGRAMA 3	TAMAÑO DEL AREA- ROTURA DE PODER	69
DIAGRAMA 4	TAMAÑO DEL AREA- TÉCNICA ESPECIAL	70

**APÉNDICES**

APÉNDICE 1	PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN	71
APÉNDICE 2	INDUMENTARIA APROBADA	85
APÉNDICE 3	SEÑAS DE MANOS DEL ÁRBITRO	92
APÉNDICE 4	GARANTÍA DEL GOBIERNO NACIONAL NGB	116
APÉNDICE 5	PATROCINIO /APROBACIÓN DE PUBLICIDAD	118
APÉNDICE 6	PLACAS Y ALTURAS	122
APÉNDICE 7	ELIMINADO Y RENOMBRADO AL GLOSARIO DE TÉRMINOS	127
APÉNDICE 8	EQUIPAMIENTO APROBADO	128
APÉNDICE 9	SALUD Y SEGURIDAD	129
APÉNDICE 10	PROCEDIMIENTOS DE PESAJE	131

**GLOSARIO DE TÉRMINOS**

ANTES APÉNDICE 7	134
------------------	-----

## SECCIÓN I - GENERAL

### T 1. PROPÓSITO \*

*(Antes T1, U1)*

El propósito de estas reglas es:

- a. Elevar la calidad de las competencias de Taekwon-Do ITF anotando cada aspecto,
- b. Brindar una oportunidad equitativa para que todos los participantes demuestren lo mejor de sus habilidades en una competencia amistosa entre ellos
- c. Asegurar la equidad para todos los atletas,
- d. Restringir situaciones, comportamientos o acciones peligrosas,
- e. Identificar comportamientos inaceptables,
- f. Nivelar y alinear el criterio de juzgamiento de Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.
- g. Proteger la autoridad de Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.
- h. Delinear los Derechos y Obligaciones de Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces.

### T 2. APLICACIÓN \*

*(Antes T2, U2)*

Estas se aplicarán en todos los Campeonatos Mundiales de Taekwon-Do de la ITF y en la Copa del Mundo de la ITF y se aplicarán a los competidores masculinos y femeninos, salvo que se indique lo contrario.

### T 3. OFICIALES \*

*(Antes U3, U5, U6, U17, U18, U19, U20, U21)*

El Director del Comité de Árbitros es el responsable de aprobar, asignar y ensamblar todos los Miembros del Jurado, Árbitros y Jueces para los Campeonatos de la ITF.

El Comité de Árbitros está formado por el Director del Comité y un mínimo de dos (2) miembros, y no más de cinco (5) miembros, según lo designado por la Junta de Directores de la ITF. El Comité de Árbitros es responsable por los siguientes asuntos:

- a. Observar y hacer cumplir estrictamente los requerimientos de vestimenta de Presidentes del Jurado, Árbitros y Jueces
- b. Asignar Presidentes del Jurado, Árbitros y Jueces a los consejos del ring.
- c. Asignar consejos del ring a determinadas áreas en coordinación con las necesidades del Comité de Torneos.
- d. Nombrar la sustitución y la rotación de Presidentes del Jurado, Árbitros y Jueces en un esfuerzo por mantener justicia y neutralidad.
- e. Supervisar, aconsejar y corregir a Presidentes del Jurado, Árbitros y Jueces y Operadores de Computación durante su proceso de trabajo.
- f. Investigar las protestas, deliberar sobre su validez y proveer una decisión final.
- g. Adoptar acciones disciplinarias, tales como pero limitadas a reemplazar, suspender o terminar actividades de Presidentes del Jurado, Árbitros y Jueces y Operadores de Computación.
- h. Desarrollar e implementar mejoras a las Reglas y Reglamentos de Árbitros y/o manuales/documentación de apoyo.

### **Clases y Requisitos de los Árbitros**

*(Antes U19)*

Hay dos calificaciones de Árbitros oficiales de la ITF, Clase A y Clase B

- a. Los criterios para calificar como un Árbitro Clase "A" son:
  - i. Edad mínima de 25 años
  - ii. Poseer un Certificado Oficial de 4° Dan ITF o superior
  - iii. Tener un Certificado Oficial ITF de Árbitro "B"
  - iv. Participar en un curso de Árbitro Internacional clase A de la ITF
  - v. Aplicar para y haber recibido el Certificado Oficial de Árbitro clase "A"
  
- b. Los criterios para calificar como un Árbitro Clase "B" son:
  - i. Edad mínima de 21 años
  - ii. Ser 2° Dan o superior.
  - iii. Participar en un curso de árbitros de la Asociación Nacional y tener éxito en obtener el Certificado Oficial de Árbitro Clase "B".
  - iv. Aplicar para y haber recibido el Certificado Oficial de Árbitro clase "B"

### **Calificación Mínima para arbitrar en Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo**

*(Antes U21)*

- a. Los criterios para calificar como un Árbitro para Campeonatos del Mundo son:
  - i. Poseer un Certificado ITF de Árbitro Internacional "A"
  - ii. Haber participado en un Curso Oficial de Árbitros de la ITF dentro de los dos años calendarios previos *(Ver el cálculo abajo)*
  - iii. Haber participado en un Curso Oficial Internacional de Instructores de la ITF dentro de los dos años calendarios previos *(Ver el cálculo abajo)*
  - iv. Aplicar para su aceptación y ser aprobado para participar a través de su Asociación Nacional/Asociación Aliada. Sólo la Asociación Nacional puede enviar una planilla maestra única para su consideración. Este formulario debe incluir a todos los aplicantes del país.

Cálculo:

(Año del Evento) – (Año del Curso) debe ser igual a 0, 1 ó 2

Ejemplo: Año del evento = 2018 → Año del curso = 2016 → (2018-2016) = 2  
✓ Este Árbitro es elegible para participar

Año del evento = 2018 → Año del curso = 2015 → (2018-2015) = 3  
✗ Este Árbitro NO es elegible para participar

- b. Los criterios para calificar como un Árbitro para Copa del Mundo son:
- I. Poseer un Certificado ITF de Árbitro Internacional “B”
  - II. Haber participado en un Curso Oficial de Árbitros de la ITF dentro de los dos años calendarios previos (*Ver el cálculo abajo*)
  - III. Haber participado en un Curso Oficial Internacional de Instructores de la ITF dentro de los dos años calendarios previos (*Ver el cálculo abajo*)
  - IV. Aplicar para su aceptación y ser aprobado para participar a través de su Asociación Nacional/Asociación Aliada. Sólo la Asociación Nacional puede enviar una planilla maestra única para su consideración. Este formulario debe incluir a todos los aplicantes del país.

Cálculo:

(Año del Evento) – (Año del Curso) debe ser igual a 0, 1 ó 2

Ejemplo: Año del evento = 2018 → Año del curso = 2016 → (2018-2016) = 2

✓ Este Árbitro es eligible para participar

Año del evento = 2018 → Año del curso = 2015 → (2018-2015) = 3

✗ Este Árbitro NO es eligible para participar

### **Consejo del Ring**

(Antes U6, U19, U20)

(Ver también: Apéndice 7)

- a. El Consejo del Ring para competencia de Formas consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, cinco (5) Jueces, dos (2) Verificadores de Equipos, y un (1) Operador de Computación.
- b. El Consejo del Ring para 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 Equipos, y un (1) Operador de Computación.
- c. El Consejo del Ring para 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 Equipos, y un (1) Operador de Computación.
- d. El Consejo del Ring para 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 Equipos, y un (1) Operador de Computación.
- e. El Consejo del Ring para competencia de Lucha Preestablecida consiste en: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, cinco (5) Jueces, dos (2) Verificadores de Equipos, y un (1) Operador de Computación.
- f. Se deben hacer todos los esfuerzos posibles para asegurar, cuando sea posible, que no haya dos (2) miembros del mismo país en ningún Consejo del Ring en particular.
- g. En el caso de que haya dos (2) o más miembros del mismo país en algún Consejo del Ring en particular, las tareas deben ajustarse para que no haya dos (2) miembros del mismo país que participen activamente en el arbitraje o la puntuación de la competición al mismo tiempo.
- h. Los oficiales se cambiarán según sea necesario dentro del Consejo del Ring para asegurar que el árbitro central en las divisiones de combate no sea del mismo país que ninguno de los dos competidores en ese mismo enfrentamiento.

#### **T 4. DEBERES \***

(Antes 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 competición y será responsable de la gestión general y administración del Consejo del Ring y sus actividades, incluyendo, aunque no limitado a: evaluación y decisiones del desempeño de los competidores, evaluaciones de los árbitros, protestas e interacción entre el Consejo de Ring y el Comité de Árbitros, como está escrito en las Reglas y Reglamentos oficiales de Árbitros de la ITF.
  - i. El Presidente del Jurado debe estar todo el tiempo actualizado con las Reglas de Torneos de la ITF y los manuales relacionados con los Árbitros Centrales y Jueces de Esquina.
  - ii. El Presidente del Jurado y el Comité de Árbitros son los únicos oficiales autorizados a descalificar a un competidor, de acuerdo con los artículos T38 y T39, de acuerdo con el procedimiento establecido en el artículo T39.
  - iii. El Presidente del Jurado es responsable de supervisar todos los enfrentamientos y el comportamiento de los Jueces, en su ring asignado, y como tal, le está permitido dar su opinión y consejos en cualquier momento.
  - iv. El Presidente del Jurado es el supervisor de los Miembros del Jurado y del Operador de Computación dentro de su Consejo del Ring asignado y le es permitido sustituirlos en caso de ausencia o ineficiencia.
  - v. 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 Torneos 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 al/los Jueces para aclaraciones o instrucciones.
  - c. Una vez que los Jueces hayan enviado 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 jueces y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado el ganador y avanzará a la próxima ronda de competencia.
  - e. En el caso de un empate, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie y cruzar sus brazos en frente del pecho y luego debe presidir y verificar el sorteo electrónico de una (1) forma designada para salir del empate. Los competidores/equipos continuarán hasta que se definan las posiciones.
- ii. En competencia de lucha:
  - a. En el caso de una situación incorrecta, el Presidente del Jurado puede llamar a una “detención del tiempo”; y podría llamar al Árbitro Central y/o Jueces de Esquina para una aclaración o darles directivas.
  - b. El Presidente del Jurado debe comunicar las faltas y advertencias al Asistente de Computación durante la pelea, verificando que las mismas sean asignadas al competidor correcto.
  - c. Una vez que los árbitros hayan enviado sus resultados, el presidente del jurado debe ponerse de pie e indicar al ganador.

- d. 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 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 árbitros será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia.
  - f. En caso de una situación de empate, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie y cruzar sus brazos frente al pecho. Los competidores/equipos deberán continuar hasta que se decidan los puestos.
- iii. En Competencia de Rotura de Poder y Técnicas Especiales:
- a. El Presidente del Jurado debe comunicar los puntos otorgados al Asistente de Computación y verificar que los mismos han sido ingresados correctamente.
  - b. En el caso de una situación incorrecta, el Presidente del Jurado puede llamar a una “detención del tiempo”; y podría llamar al Árbitro Central y/o Jueces de Esquina para una aclaración o darles directivas.
  - c. En caso de una situación de empate, el Presidente del Jurado elegirá por sorteo un (1) ítem para desempatar.
  - d. Los Competidores Individuales que hayan obtenido los máximos puntajes serán declarados 1ro, 2do y dos terceros puestos.
  - e. Los Equipos que hayan obtenido los máximos puntajes serán declarados 1ro, 2do y dos terceros puestos.
- iv. En Competencia de Lucha Preestablecida:
- a. En el caso de una situación incorrecta, el Presidente del Jurado puede llamar a una “detención del tiempo”; y podría llamar a los Jueces para una aclaración o darles directivas.
  - b. 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 el ganador y avanzará a la próxima ronda de competencia.
  - c. En caso de una situación de empate, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie y cruzar sus brazos frente al pecho. Los competidores/equipos deberán continuar hasta que se decidan los puestos.
- b. **Miembro del Jurado** Al menos uno (1) Miembro del Jurado estará sentado a la Mesa del Jurado todo el tiempo y será el responsable de asistir al Presidente del Jurado con la gestión general y la administración del Consejo del Ring y sus actividades, incluyendo pero no limitándose a: rotación de Jueces, interacción del Consejo del Ring/Entrenadores/Competidores, retiro y reemplazo de entrenadores, y gestión de la competencia.
- i. Los Miembros del Jurado deben estar todo el tiempo actualizados con las Reglas de Torneos de la ITF y demás documentos.
  - ii. Los Miembros del Jurado asisten al Presidente del Jurado en la administración del Consejo del Ring y todos los enfrentamientos para dar el ganador.
- c. **Operador de Computación** Un (1) Operador de Computación estará sentado a la mesa del Jurado todo el tiempo para operar el sistema electrónico y mantener los registros del enfrentamiento. El Operador de Computación es responsable por:
- i. La operación del Sistema de puntuación electrónica y la entrada de información.
  - ii. Mantener el tiempo oficial para cada enfrentamiento.

- iii. Registrar las advertencias y puntos en contra tal como son indicados por el Presidente del Jurado, de acuerdo con las Reglas de Competencia de la I.T.F.
- iv. Los requisitos para ser Operador de Computación son:
  - a. Edad mínima de 19 años
  - b. Tener entendimiento y experiencia personal en competencias de Taekwon-Do ITF
  - c. Participar en el Taller para Operador de Computación dictado por el Comité de Tecnología e Información de la ITF
- d. **Árbitro Central – Formas** Un (1) Árbitro Central estará sentado como mínimo a un (1) metro afuera del ring y enfrentado a los competidores para controlar el match durante la competencia de Formas. Trabajando en conjunto con los otros Jueces, calificarán la ejecución de los competidores acorde a su juicio, evaluando deducciones a la puntuación de los competidores, basándose en las reglas y reglamentos de competencia.
  - i. El Árbitro Central deberá estar todo el tiempo actualizado con las Reglas de Torneos de la ITF y los manuales referidos al Presidente de Jurado, Árbitro Central y Jueces de esquina.
  - ii. Al Árbitro Central le está permitido dar comandos, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.
  - iii. A los Árbitros Centrales les está permitido tomar parte en las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - iv. A los Jueces no les está permitido hablar entre ellos en ningún momento durante la ejecución de los competidores.
  - v. Los Jueces deben sentarse correctamente (erguidos con la espalda recta y las plantas de los pies apoyadas en el piso), con un espacio de 150 cm a cada lado de sus colegas.
  - vi. Los Jueces deben observar cuidadosa y exhaustivamente la ejecución y comportamiento de los competidores, teniendo éstos en consideración cuando evalúen sus puntajes de acuerdo con los parámetros requeridos.
- e. **Jueces – Formas** Cuatro (4) Jueces estarán sentados enfrentando a los competidores durante la competencia de Formas y Lucha Preestablecida. En conjunto con el Árbitro Central, calificarán la ejecución de los competidores de acuerdo con su juicio, evaluando deducciones al puntaje de los competidores, basándose en las reglas y reglamentos de competencia.
- f. **Árbitro Central – Lucha Libre** Un (1) Árbitro Central estará dentro del ring para controlar el match durante la Lucha Libre.
  - i. Los Árbitros Centrales deben estar todo el tiempo actualizados con las Reglas de Torneos de la ITF y los manuales referidos al Presidente de Jurado, Árbitro Central y Jueces de esquina.
  - ii. A los Árbitros Centrales les está permitido dar comandos, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.
  - iii. A los Árbitros Centrales les está permitido tomar parte en las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - iv. De ser necesario, los Árbitros Centrales deberían chequear nuevamente el Dobok ITF, equipos de seguridad, protector inguinal y los protectores tibiales de los competidores.
  - v. Los Árbitros Centrales son responsables de dirigir todos los enfrentamientos, dar todas las directivas y comandos, hacer todos los anuncios y usar las señas de mano correctas, administrar la competencia en el ring al cual están asignados.
  - vi. Los Árbitros Centrales son los únicos oficiales autorizados a aplicar advertencias y/o descontar puntos a los competidores en el ring al cual están asignados.

- g. **Jueces – Lucha Libre** Cuatro (4) Jueces estarán sentados, como mínimo un (1) metro afuera y en cada esquina del ring durante la Lucha Libre. Ellos asignarán puntos de acuerdo con su juicio, basados en las reglas y reglamentos de competencia de la ITF.
- Los Jueces de Esquina deben estar todo el tiempo actualizados con las reglas de Torneos de la ITF y los manuales referidos al Presidente del Jurado, Árbitros Centrales y Jueces de Esquina.
  - A los Jueces de Esquina les está permitido tomar parte en las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - A los Jueces de Esquina no les está permitido hablar en ningún momento durante la ejecución de los competidores.
  - Los Jueces de Esquina deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y con las plantas de los pies apoyadas sobre el piso).
  - Los Jueces de Esquina asignarán electrónicamente los puntos, tal como se indica en las Reglas de Torneos de Juveniles y Adultos de la ITF.
- h. **Árbitro Central – Rotura de Poder** Un (1) Árbitro Central estará dentro del ring para controlar el match, asignar puntos para las roturas válidas (en conjunto con los Jueces), verificar el procedimiento correcto y evaluar toda infracción o descuentos de puntos que sean necesarios
- Los Árbitros Centrales deben todo el tiempo estar actualizados con las reglas de torneos de la ITF y los manuales referidos al Presidente del Jurado, Árbitros Centrales y Jueces de Esquina.
  - A los Árbitros Centrales les está permitido dar comandos, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.
  - A los Árbitros Centrales les está permitido tomar parte en las consultas, cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - Los Árbitros Centrales son responsables de verificar las placas y/o las alturas, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento, como se indica en estas reglas.
  - Los Árbitros Centrales deben exhibir claramente el número correcto de puntos asignados para cada técnica.
- i. **Jueces – Rotura de Poder** Dos (2) Jueces oficiarán en la competencia de Rotura de Poder. Trabajando en conjunto con el Árbitro Central, ellos asignarán puntos por roturas válidas, verificarán el procedimiento correcto, e indicarán cualquier infracción, de acuerdo con su juicio basado en las reglas y reglamentos de competencia.
- Los Jueces deben en todo momento estar actualizados con las reglas de torneos de la ITF y los manuales referidos al Presidente del Jurado, Árbitro Central y Jueces de Esquina.
  - A los Jueces les está permitido tomar parte en las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - Los Jueces son responsables de verificar las placas y/o alturas, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento, como se indica en las reglas de Torneos de juveniles y Adultos de la ITF.
- j. **Árbitro Central – Técnicas Especiales** Un (1) Árbitro Central estará adentro del ring para controlar el match durante la competencia de Técnica Especial.
- Los Árbitros Centrales deben estar todo el tiempo actualizados con las reglas de Torneos ITF y los manuales referidos al Presidente del Jurado, Árbitros Centrales y Jueces.
  - A los Árbitros Centrales les está permitido dar comandos, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.
  - A los Árbitros Centrales les está permitido tomar parte en las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.

- iv. Los Árbitros Centrales son responsables de verificar las placas y/o alturas, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento como se indica en estas reglas.
- v. Los Árbitros Centrales deben exhibir claramente el número correcto de puntos otorgado para cada técnica.
- k. **Jueces – Técnicas Especiales** Dos (2) Jueces oficiarán en la competencia de Técnicas Especiales. Trabajando en conjunto con el Árbitro Central, asignarán puntos para las roturas válidas, verificarán el procedimiento correcto e indicarán las infracciones, de acuerdo con su juicio basado en la reglas y reglamentos de competencia.
  - i. Los Jueces deben estar todo el tiempo actualizados con las reglas de torneos de la ITF y los manuales relacionados con el Presidente del Jurado, Árbitros Centrales y Jueces de esquina.
  - ii. A los Jueces les está permitido tomar parte en las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - iii. Los Jueces son responsables de verificar las placas y/o alturas, y la correcta ejecución de la técnica para cada intento como se indica en las Reglas de Torneos de Juveniles y Adultos de la ITF.
- l. **Árbitro Central – Lucha Preestablecida** Un (1) Árbitro Central estará sentado como mínimo un (1) metro afuera del ring y enfrentando a los competidores para controlar el match durante la competencia de Lucha Preestablecida. Trabajando en conjunto con los Jueces, calificarán el rendimiento de los competidores de acuerdo con su juicio, aplicando deducciones de puntos a los competidores, basados en las reglas y reglamentos de competencia.
- m. **Jueces – Lucha Preestablecida** Cuatro (4) Jueces estarán sentados enfrentando a los competidores durante la competencia de Lucha Preestablecida. En conjunto con el Árbitro Central, calificarán la ejecución de los competidores de acuerdo con su juicio, aplicando deducciones a los puntajes de los competidores, basados en las reglas y reglamentos de competencia.
  - i. Los Jueces deben todo el tiempo estar actualizados con las reglas de torneos de la ITF y los manuales referidos al Presidente del Jurado, Árbitros Centrales y Jueces.
  - ii. A los Árbitros Centrales les está permitido dar comandos, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de las Reglas del Campeonato del Mundo ITF de Juveniles y Adultos.
  - iii. A los Jueces les está permitido tomar parte e las consultas cuando sean requeridos por el Presidente del Jurado.
  - iv. A los Jueces no les está permitido hablar entre ellos en ningún momento durante la ejecución de los competidores.
  - v. Los Jueces deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies apoyadas en el piso) con un espacio de 150 cm a cada lado de sus colegas.
  - vi. Los Jueces deben observar cuidadosa y exhaustivamente la ejecución y comportamiento de los competidores, teniendo éstos en consideración cuando evalúen sus puntuaciones.
- n. **Verificador de Equipamiento y Asistente** Al menos un (1) Juez será asignado a cada ring con la función de Verificador de Equipamiento y Asistente, para verificar la tarjeta de identificación de cada competidor, equipamiento de seguridad e indumentaria previo a permitirle entrar al área de competencia. Ellos también son responsables de verificar la tarjeta de identificación de los entrenadores, indumentaria y equipo asociado permitido, previo a permitirles el acceso al área de competencia.
- o. **Ayudantes Anti-Dopaje** Dos (2) Jueces serán asignados a la función de Ayudantes Anti-Dopaje, para asistir al Comité Anti-Dopaje.

- p. **Presencia a tiempo** Todos los Jueces deben estar presentes en todas las reuniones programadas por el Comité de Jueces. Todos los Jueces deben presentarse en el lugar indicado para la reunión una hora antes del inicio del evento que les fuera asignado.
- q. **Comportamiento** Todos los Jueces deben observar las siguientes reglas:
- i. Deben comportarse con conciencia y dignidad.
  - ii. Deben prestar máxima atención durante la competencia.
  - iii. Deber ser imparciales cuando toman una decisión.
  - iv. Deben tomar distancia de los competidores durante la competencia diaria.
  - v. No deben consumir bebidas alcohólicas antes o durante la competencia diaria.
  - vi. La utilización de Celulares/dispositivos electrónicos de uso personal durante las horas de la competencia está prohibida.
- r. **Evaluación** Cada Juez es responsable de dar su propia evaluación y/o decisión de acuerdo con estas reglas.
- s. **Otras Tareas** A todos los Oficiales les pueden ser asignadas otras tareas, ya sea a requerimiento del Presidente del Jurado o del Comité de Árbitros.
- t. **Rango versus Posición** Los Oficiales serán asignados a posiciones en base a su experiencia, conjunto de habilidades, posiciones disponibles, necesidades del evento y facilidad de comunicación. Se demostrará el respeto apropiado por el rango, sin embargo el rango no es un factor prevalente al asignar deberes. Todos los Oficiales deben estar abiertos a officiar en cualquier posición, sin importar el grado que ostenten.

## T 5. COMPETIDORES

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p>a. <b>Juveniles</b> Los competidores Juveniles deberán tener un mínimo de 14 años de edad al final de día del pesaje. La edad máxima para Juveniles es definida por el año de su cumpleaños 18 (<i>no el día</i>) de acuerdo con la fórmula anotada abajo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Cálculo para la edad</b></p> <p><b>Edad Mínima:</b> {(Fecha Exacta del Pesaje) – (Fecha Exacta de Nacimiento)} =14 años de edad</p> <p><b>Edad Máxima:</b> {(Año Actual) – (Año de Nacimiento)} =18 años de edad</p>	<p>a. A los Competidores que estén afiliados a la Asociación Nacional o Asociación Aliada de su país se les permitirá registrarse y competir en la Copa del Mundo, como miembro de un club asociado, escuela o equipo.</p> <p>Los Competidores competirán en las divisiones establecidas en las siguientes reglas, y deben tener la edad apropiada indicada al final del día del pesaje.</p> <p>Los Competidores en todas las divisiones deben ser saludables y estar registrados con la Asociación Nacional del país representado.</p> <p>Todos los competidores deben aplicar online, a través de su AN y/o AA, indicando su número de identificación (ID) ITF online. Esto aplica igualmente para Cintos Negros y de Color,</p>

**Nota:** Competidores de 19 años de edad no pueden ser juveniles

Todos los competidores Juveniles debe ser I, II o III dan y debe tener un Certificado de Dan de la ITF para su rango actual, deben ser saludables y registrarse con la Asociación Nacional del país representado y deben presentar prueba de identidad por medio de un pasaporte válido o identificación nacional legal.

#### Adultos

- b. La edad mínima para adultos es definida por el año de su cumpleaños 19 (no por el día) de acuerdo con la formula anotada abajo.

No ha edad máxima para Adultos:

#### Cálculo para la edad

#### Edad Mínima:

$\{(Año Actual) - (Año de Nacimiento)\} = 19$  años de edad

**Nota:** Competidores de 17 años de edad no pueden ser adultos

Todos los competidores adultos deben ser I, II, III, IV, V o VI dan y deben ser poseedores de un Certificado de Dan de la ITF para su rango actual, deben ser saludables y estar registrados con la Asociación Nacional del país representado y deben presentar prueba de identidad por medio de un pasaporte válido o identificación nacional legal..

como tal los Cintos de Color deben estar registrados en el Sistema online de ITF también.

- b. Los Competidores se dividen en las siguientes divisiones:

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

- c. Divisiones por Cinturón:  
Individual y/o Equipo:

- a. Cinturones de Color – Azules y Rojos (combinados en una división).
- 12-14 años
  - 15-17 años
  - 18-35 años
  - 36-45 años
  - 46 años y más
- b. Pre-Junior Cinturones Negros
- 12-14 años de edad– 1°, 2° and 3° Dan
- c. Junior Cinturones Negros
- 15-17 años de edad– 1°, 2° and 3° Dan
- d. Cinturones Negros
- 18-35 de edad– 1°, 2°, 3° y 4° a 6° Dan
  - 36-45 de edad– 1°, 2°, 3° y 4° a 6° Dan
  - 46 de edad y más– 1°, 2°, 3° y 4° a 6° Dan

a. **Eventos:**

- i. Forma Individual
- ii. Lucha Individual
- iii. Forma por Equipo
- iv. Lucha por Equipo
- v. Técnica Individual Especial
- vi. Rotura de Poder Individual (Competencia de Cintos Negros solamente)
- vii. Lucha Preestablecida (Competencia de Cintos Negros solamente, 1° - 6° Dan)

**T 6. REQUERIMIENTOS DE VESTIMENTA**

(Antes T6, U6, U16)

Ver tambien: Apéndice 2, Apéndice 7)

a. El Código de Vestimenta del Árbitro ITF consiste en:

- i. Un saco/chaqueta azul,
- ii. Camisa blanca, 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 requerimientos de vestimenta arriba descritos, para ciertos eventos, debido al clima, salud u otros requerimientos.

Campeonato del Mundo	Copa del Mundo
<p>b. <u>Dobok</u> Los Competidores deben usar el Dobok ITF "oficialmente aprobado". Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada</p>	<p>b. <u>Dobok</u> Los Competidores deben usar el Dobok ITF "oficialmente aprobado". Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada</p> <p>Ambos, Danes y Cintos de Color PUEDEN tener el nombre del país, club o escuela escrito en la parte trasera del Dobok, por arriba del nivel del cinturón. Las letras deben ser todas de color negro y medir entre 6cm-8cm de alto. Esto es en adición a las marcas requeridas.</p> <p>Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada</p>

c. Cinturones Negros

- i. Cintos Negros Juveniles:  
Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada
- ii. Cintos Negros Adultos:  
Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada

- d. A los Competidores les está permitido, cuando no están compitiendo, usar ropa deportiva normal tal como conjuntos deportivos, calzado de entrenamiento, etc., sin embargo esto queda a discreción del Comité de Torneos de la ITF.

Para las ceremonias de apertura/cierre y premiación, los países pueden usar el Dobok oficial de la ITF o el conjunto deportivo oficial del país, pero todos los miembros del país deben estar vestidos iguales.

Para la ceremonia de premiación todos los competidores deben usar, ya sea el Dobok oficial ITF completo y/o el conjunto deportivo Nacional completo. No se permite mezclar el Dobok y el conjunto deportivo.

c. Cinturones

- i. Todos los cintos de color deben ser completamente de color.
- ii. Cintos Negros Pre-Junior y Junior  
Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada
- iii. Cintos Negros Senior, Advanced Senior y Veterans  
Referirse al Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada

- d. A los Competidores les está permitido, cuando no están compitiendo, usar ropa deportiva normal tal como conjuntos deportivos, calzado de entrenamiento, etc., sin embargo esto queda a discreción del Comité de Torneos de la ITF.

Para las ceremonias de apertura/cierre y premiación, los países pueden usar el Dobok oficial de la ITF o el conjunto deportivo oficial de la escuela, club o país, pero todos los miembros del país deben estar vestidos iguales.

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

NOTA: Ingerir bebidas alcohólicas o fumar mientras se usa el Dobok está prohibido

## **T 7. EQUIPAMIENTO DE SEGURIDAD Y USO DE PROTECCIÓN**

*(Ver también: Apéndice 7, Apéndice 8, Glosario de Términos)*

a. Los Competidores **deben** usar:

- i. Equipo de seguridad de manos y pies de color Rojo o Azul, de acuerdo con el color requerido para su posición en la llave maestra.
- ii. Protector Inguinal (obligatorio para masculinos) debe ser usado dentro del Dobok.
- iii. Protector de Cabeza Rojo o Azul, de acuerdo con el color requerido para su posición en la llave maestra.
- iv. Protector Bucal (debe ser transparente, no coloreado)

El equipamiento de seguridad debe ser un modelo de Competición Aprobado de un proveedor oficial. El Equipamiento de Competición Aprobado será indicado en la carta de invitación oficial del evento Mundial y en el sitio web de la ITF.

- b. Los Competidores **pueden** opcionalmente usar:
  - i. Protectores tibiales deben ser usados dentro de los pantalones del Dobok.
  - ii. Protectores de pecho (femeninos) deben ser usados dentro de la chaqueta del Dobok.
  - iii. Protectores Inguinales (femeninos) deben ser usados dentro de los pantalones del Dobok.
  - iv. Lentes de receta deportivos aprobados, con marcos flexibles. La aprobación por escrito debe ser requerida del Comité de Torneos de la ITF como mínimo 28 días antes del evento. Ver Apéndice 8 –Equipamiento Aprobado.
  
- c. Todo uso de protección de seguridad debe ser del tipo de Competencia Aprobada, y NO puede contener ningún metal, hueso o plástico duro (excepto para protectores inguinales o protectores de pecho femeninos). Está prohibido el uso de cierres de cremallera, cordones o botones.
- d. Ninguna otra protección o equipo de seguridad puede ser usado, excepto en circunstancias especiales con la aprobación del Comité de Torneos. La aprobación por escrito debe ser requerida del Comité de Torneos de la ITF como mínimo 28 días antes del evento. Ver Apéndice 8 – Equipamiento Aprobado.
  
- e. Se permiten vendajes suaves que no sean de soporte, siempre que no se utilicen sujetadores de plástico duro o metal.
  
- f. No se pueden usar joyas, piercings, relojes, monitores de ejercicios u otros adornos similares.
  
- g. El cabello puede mantenerse en su lugar usando un material suave o de naturaleza elástica únicamente, no se permiten materiales duros, metal, grapas o deslizadores. Para las divisiones de combate, cualquier cubierta de cabello debe caber completamente dentro del casco de seguridad.

**NOTA:** Todo el equipo opcional mencionado anteriormente puede estar sujeto a la aprobación del Comité de Torneos.

## **T 8. ATENCIÓN MÉDICA**

*(Ver también: Apéndice 7, Apéndice 9, Glosario de Términos)*

Todos los eventos de Campeonato del Mundo y Copa del Mundo deben tener un mínimo de un (1) médico calificado, el número apropiado de personal médico calificado y equipos/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.

Las recomendaciones de los Médicos Oficiales del Torneo que prohíben continuar participando a un competidor después de una lesión, deben ser aceptadas.

Solo el Médico Oficial del torneo de la ITF podrá proporcionar atención médica primaria en el área de competición durante el evento.

#### **T 9. SEGURO Y RESPONSABILIDAD POR 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 Torneos de la ITF, el Comité de Árbitros 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 contra 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 contra terceros para el torneo.
- c. .

#### **T 10. SEGURO – POR EVENTO**

Todos los organizadores deben asegurarse de que el evento reservado 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 también: Apéndice 7, Apéndice de rings, Glosario de Términos)*

- a. Todos los rings deben estar cubiertos con un piso Aprobado del tipo encastrable.
- b. Para la competencia de Lucha, el área de competencia consistirá en una superficie cubierta de 8 por 8 metros y debe tener un perímetro de seguridad adicional de (1) metro de ancho (mínimo), de un color de piso contrastante, definiendo así el límite entre “en juego” y “fuera de juego”.
- c. Para la competencia de Formas y Lucha Prestablecida, el ring consistirá en una superficie de juego cubierta 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"
- d. Para la competencia de Rotura de Poder y Técnica Especial, el área de competencia consistirá en una superficie cubierta 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. El ring central elevado constará 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 competencia estarán de acuerdo con los eventos mencionados anteriormente, y el área del perímetro de seguridad adicional será de un color contrastante del tapete, delineando 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 que los competidores puedan seguir el curso del evento mientras está en progreso.

### T 13. DELEGADOS

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
El delegado del competidor individual 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 otros oficiales en la competencia.	El delegado del competidor individual, escuela y/o equipo puede ser cualquier persona autorizada por la Asociación Nacional y/o Asociación Aliada. El delegado registra a los competidores, presenta los documentos, presenta quejas y coopera con los otros oficiales en la competencia.

### T 14. ENTRENADORES

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

- Para cualquier competencia individual y/o por equipos, solo un (1) entrenador registrado debe estar presente en el ring, sentado en la silla del entrenador designado.
- Los entrenadores deben usar un traje de entrenamiento, zapatos de gimnasia y llevar una toalla.
- Los entrenadores no pueden usar mochilas y/u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competencia.
- Los entrenadores deben permanecer sentados, al menos un (1) metro fuera del área de competencia del ring.
- Los entrenadores no deben interferir en la competición con acciones o palabras.
- Los entrenadores son las únicas personas autorizadas a presentar una protesta oficial.
- El incumplimiento de lo anterior puede hacer que el entrenador sea expulsado de su puesto de asesor. El Comité de Torneos y Árbitros decidirá el tiempo y la duración de la expulsión.

<i>Campeonato Mundial</i>	<i>Copa del Mundo</i>
h. Un entrenador removido debe ser reemplazado por otro entrenador registrado, o por un competidor registrado vistiendo un traje 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)

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<b><u>CAMPEONATO JUVENIL – INDIVIDUAL</u></b>	a. <b><u>Individual</u></b> 1 <sup>ro</sup> , 2 <sup>do</sup> y dos (2) 3 <sup>ros</sup> puestos son premiados con medallas.
Formas Masculino      3 ORO – 3 PLATA – 6 BRONCE	b. <b><u>Equipo</u></b>

Formas Femenino	3 ORO – 3 PLATA – 6 BRONCE
Lucha Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Poder Masculino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Poder Femenino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Técnica Especial Masculino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Técnica Especial Femenino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Overall Campeón Masculino	1 ORO
Overall Campeón Femenino	1 ORO

#### CAMPEONATO DE ADULTOS – INDIVIDUAL

Formas Masculino	4 ORO – 4 PLATA – 8 BRONCE
Formas Femenino	4 ORO – 4 PLATA – 8 BRONCE
Lucha Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Poder Masculino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Poder Femenino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Técnica Especial Masculino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Técnica Especial Femenino	1 ORO – 1 PLATA – 2 BRONCE
Overall Campeón Masculino	1 ORO
Overall Campeón Femenino	1 ORO

#### CAMPEONATO JUVENIL – EQUIPO

Formas Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Formas Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE

- 1<sup>ro</sup>, 2<sup>do</sup> y dos (2) 3<sup>ros</sup> puestos son premiados con medallas.  
6 Medallas por Equipo.
- c. **Overall Clubes o Escuelas**  
Para determinar la clasificación general (Overall), se contarán todos los puntos de los eventos individuales y por equipos (masculino y femenino).
- d. En el caso de los eventos por equipos, la clasificación final se contará como una sola medalla y no se multiplicará por 6 (para los miembros del equipo). Por ejemplo, el equipo del 1er lugar en Formas por Equipo solo tendrá una medalla de oro agregada a su recuento general de medallas, y no seis (6).
- e. Para declarar el Overall a la Asociación Nacional, Asociación Aliada, club o escuela ganadora, solo contarán las medallas de oro. Sin embargo, en el caso de que dos o más Asociaciones Nacionales, Asociaciones Aliadas, clubes o escuelas tengan la misma cantidad de medallas de oro, las medallas de plata y bronce contarán para determinar el ganador general.
- f. En el caso de que esto también resulte en un empate, no habrá un ganador del Overall.

Lucha Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Poder Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Poder Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Técnica Especial Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Técnica Especial Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Preestablecida (Masculino/Femenino/Mixto)	2 ORO – 2 PLATA – 4 BRONCE
Equipo Campeón Overall Masculino	1 TROFEO
Equipo Campeón Overall Femenino	1 TROFEO

#### **CAMPEONATO ADULTOS – EQUIPO**

Formas Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Formas Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Poder Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Poder Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Técnica Especial Masculino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Técnica Especial Femenino	6 ORO – 6 PLATA – 12 BRONCE
Lucha Preestablecida (Masculino/Femenino/Mixto)	2 ORO – 2 PLATA – 4 BRONCE
Overall Campeón Masculino	1 TROFEO
Overall Campeón Femenino	1 TROFEO

**NOTA:** Las medallas que cuentan para el CAMPEÓN OVERALL DE EQUIPOS no se pueden ganar sin al menos 4 equipos en el evento.

#### **CLASIFICACIÓN DE NACIONES**

Para tener la Clasificación de Naciones, contarán todas las medallas de los eventos individuales y por equipos

(masculino y femenino), excepto el Campeón Overall 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 de oro.

La nación clasificada primera recibirá un trofeo.

### **T 16. TERMINOLOGÍA OFICIAL**

(Antes: T16, U15)

(Ver también: Apéndice 3, Apéndice 7, Glosario de Términos)

a. CHARYOT	ATENCIÓN
b. KYONG YE	SALUDAR
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 INFRACCIÓN (descontar un punto)
j. SIL KYUK	DESCALIFICACIÓN
k. HONG	ROJO
l. CHONG	AZUL
m. JUNG JI	DETENCIÓN DEL TIEMPO
n. DONG CHONG	EMPATE
o. IL HUE JONG	PRIMER ROUND
p. I HUE JONG	SEGUNDO ROUND
q. SAM HUE JONG	TERCERO ROUND
r. SA HUE JONG	CUARTO ROUND (Primer Punto)
s. SUNG	GANADOR

### **T 17. DIVISION DE LA COMPETICIÓN**

<i>Campeonato Mundial</i>	<i>Copa del Mundo</i>
La competencia se divide en enfrentamientos INDIVIDUALES y EQUIPOS.	La competencia se divide en INDIVIDUAL y EQUIPO, con los siguientes eventos:  a. Eventos Individuales:

La Lucha, las Formas y la Lucha libre preestablecida se registrarán por el sistema piramidal de torneos. La competencia de Poder y Técnicas Especiales se decidirá por los puntos más altos obtenidos.

**INDIVIDUAL**

JUVENIL – Los Individuales se dividen en:

Formas	Masculino, Femenino – Divisiones en 1 <sup>ro</sup> , 2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> Dan
Lucha	Masculino, Femenino – Divisiones en Micro, Liviano, Mediano, Medio Pesado, Pesado y Super Pesado
Poder	Masculino, Femenino
Técnica Especial	Masculino, Femenino

**NOTA:** Los Competidores Individuales pueden entrar en todos los ítems.

**EQUIPO**

Equipos Juveniles y Adultos se dividen en:

Formas	Masculino, Femenino
Lucha	Masculino, Femenino
Poder	Masculino, Femenino
Técnica Especial	Masculino, Femenino

Cada equipo puede participar en formas, lucha, poder y técnicas especiales.

En Lucha por Equipos, los competidores pueden tener cualquier peso.

**LUCHA PREESTABLECIDA**

Juvenil Masculino/Femenino/Parejas Mixtas  
 Adulto Masculino/Femenino/Parejas Mixtas

- i. Formas
- ii. Lucha
- iii. Rotura de Poder
- iv. Técnica Especial

b. Eventos por Equipos:

- i. Formas por Equipos
- ii. Lucha por Equipos

c. Lucha Preestablecida

Los ganadores de los eventos de Formas individual, Lucha individual, Formas de equipo, Lucha en equipo y Lucha Preestablecida se decidirán de acuerdo con el sistema piramidal de eliminación.

Los ganadores de los eventos de Rotura de Poder y Técnica Especial serán determinados por los puntos más altos obtenidos.

**NOTA:** Los Competidores Individuales pueden entrar en todos los eventos.

**EQUIPO**

Enfrentamientos por Equipos se dividen en:

- a. Formas
  - i. Masculino
  - ii. Femenino
  
- Lucha
- b. i. Masculino
- ii. Femenino

**Lucha Preestablecida**

- i. Masculino
- ii. Femenino

Cada equipo puede participar en Formas y/o Lucha.  
En Lucha por Equipos, los competidores pueden tener cualquier peso.

**T 18. NÚMERO DE COMPETIDORES – INDIVIDUAL Y EQUIPO**

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>JUVENIL INDIVIDUAL</b> El número de competidores juveniles individuales que pueden ingresar a cada ítem está restringido a tres (3) competidores por cada país. Estos competidores pueden ser individuales y/o miembros del equipo</p> <p><b>ADULTO INDIVIDUAL</b> El número de competidores adultos individuales que pueden ingresar a cada artículo está restringido a dos (2) competidores de cada país.</p> <p>Estos competidores pueden ser individuales y/o miembros del equipo.</p> <p><b>EQUIPO (Masculino y Femenino)</b> Los equipos pueden constar de un máximo de diez (10) competidores, (no necesariamente elegidos entre los competidores individuales).</p> <p><b>Maculino</b> De los diez (10) competidores, un mínimo de 5 competidores + 1 reserva (opcional) pueden competir en eventos de Formas, Lucha, Técnica Especial y Potencia.</p> <p><b>Femenino</b> De los diez (10) competidores, un mínimo de 5 competidores + 1 reserva (opcional) pueden</p>	<p><b>INDIVIDUAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Cualquier número de competidores individuales puede participar en cada evento.</li> <li>Estos competidores pueden ser individuales o miembros del equipo.</li> <li>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 registrado como juvenil, no podrá competir como miembro del equipo adulto.</li> <li>Los competidores deben competir solo en su división de rango designada y no se les permite competir en una división de rango superior o inferior.</li> <li>Los competidores pueden competir solo por un (1) club/escuela registrado. Los competidores no pueden competir por más de un (1) club/escuela, o por diferentes clubes/escuelas en diferentes divisiones.</li> </ol> <p><b>EQUIPO</b> Cada equipo puede estar formado y presentar un máximo de diez (10) competidores, a los que llamamos miembros del equipo, (de esos miembros, un equipo debe seleccionar, para cada evento de equipo, sus miembros oficiales, cumpliendo con el mínimo mencionado a continuación. Los miembros del equipo de Lucha Preestablecida no necesitan ser seleccionados de entre estos miembros del equipo) y también deben estar compuestos por y presentar el número mínimo de competidores por evento como se indica a continuación.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Formas por Equipos: Cinco (5) + 1 competidor de reserva (opcional) deben competir en la competencia de Formas.</li> </ol>

competir en eventos de Formas, Lucha, Técnica Especial y Potencia.

El entrenador debe presentar las tarjetas de identificación de los competidores del equipo al Presidente del Jurado justo antes del comienzo de cualquier match de competencia por equipos.

- a. Al comienzo de cada competencia de Equipo, el entrenador DEBE presentar las Tarjetas de identificación apropiadas (una para cada competidor que competirá en la división de Equipo).
- b. Una vez que se han presentado las tarjetas de identificación de los competidores para una división, NO se permiten cambios a los miembros de ese equipo durante esa división.
- c. Los equipos no pueden cambiar a los miembros de un match a otro. Toda la división de la competencia debe completarse con los mismos 6 miembros.

- b. Lucha por Equipos:  
Un mínimo de tres (3) competidores y un máximo de cinco (5) + 1 reserva (opcional) deben competir en la competencia de Lucha.
- c. Al comienzo de cada competencia de Equipo, el entrenador DEBE presentar las Tarjetas de identificación apropiadas (una para cada competidor que competirá en la división de Equipo).
- d. Una vez que se han presentado las tarjetas de identificación de los competidores para una división, NO se permiten cambios a los miembros de ese equipo durante esa división.
- e. Los equipos no pueden cambiar a los miembros de un match a otro. Toda la división de la competencia debe completarse con los mismos miembros.
- f. Los competidores pueden competir solo por una (1) Asociación Nacional, Asociación Aliada, Club o Escuela por evento

**T 19. ORDEN DE COMPETENCIA**

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

**T 20. SORTEO PARA EL ORDEN DE COMPETENCIA**

- a. La ubicación del competidor en la hoja de sorteo del evento/división, y todas las rondas se decidirán mediante sorteo aleatorio por computadora.

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Los ganadores del primer y segundo puesto del Campeonato Mundial ITF previo, de la misma categoría, se ubicarán en la parte superior e inferior del sistema piramidal. Las medallas, que cuentan para los trofeos generales, no se pueden ganar sin al menos 4 competidores o equipos en el evento. El lugar se decidirá en el sorteo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Los ganadores del primer y segundo puesto del Campeonato Mundial ITF previo, de la misma categoría, se ubicarán en la parte superior e inferior del sistema piramidal. Las medallas, que cuentan para los trofeos generales, no se pueden ganar sin al menos 4 competidores o equipos en el evento. El lugar se decidirá en el sorteo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>c. El sorteo de la competencia se llevará a cabo al menos 48 horas antes del evento y las llaves estarán disponibles en el sitio web de la ITF.</li> </ul>	

**T 21. REGISTRACIÓN / PESAJE**

Todos los competidores deben asistir a la registración oficial en el lugar de pesaje.

El primer control de peso se realizará dentro de las 24 horas anteriores al inicio de la competencia. Los competidores que no alcancen su peso en el primer pesaje tendrán una (1) hora de tiempo para presentarse para el segundo y último pesaje. Si no logran el peso, serán retirados de la división de Lucha y no se les permitirá entrar en ninguna otra categoría de peso.

#### **T 22. ANUNCIOS**

De acuerdo con el calendario del torneo, se anunciarán en qué área se llevará a cabo un evento. Es responsabilidad del competidor/equipo estar cerca del ring para que puedan competir sin demora cuando se les llame. Serán llamados al lado rojo o azul del cuadrilátero y deben tener listo todo el equipo requerido (es decir, el equipo de seguridad).

Si el (los) competidor (es) no se presentan de inmediato, su nombre y/o país serán llamados por segunda vez. Si el individual/equipo no se presenta en el área dentro de un (1) minuto desde el momento de la segunda llamada, será descalificado.

#### **T 23. VERIFICACIÓN DEL EQUIPAMIENTO**

*(Ver también: Apéndice 7, Apéndice 8)*

La verificación del Dobok y/o equipo de los competidores se llevará a cabo fuera del área para asegurar que sean de un tipo oficialmente aprobado y que no estén defectuosos.

Los competidores DEBEN presentarse en el ring cuando se les llame, Y ESTAR EN POSESIÓN Y USANDO, el color apropiado del equipo de seguridad, de acuerdo con su posición en la llave.

Si algún artículo no es satisfactorio, debe cambiarse. El competidor/equipo tiene un máximo de tres (3) minutos para cambiar lo solicitado, luego de lo cual será descalificado, y los puntos del match otorgados al oponente en su caso.

#### **T 24. CORTESÍA**

*(Ver también: T38, Apéndice 7)*

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

**SECCIÓN II - FORMAS**

**T 25. GRUPOS**

Los competidores de Formas se organizarán en grupos de acuerdo con el género, la edad, el grado, de acuerdo con las categorías enumeradas en el Programa 1 (página 47).

**T 26. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL**

(Antes U8)

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p>El sistema piramidal de eliminación será utilizado.</p> <p>a. Los competidores competirán 1 contra 1 y realizarán simultáneamente dos (2) Formas designadas apropiadas a su grado (ver T.27).</p> <p>b. La primera Forma designada se elegirá por sorteo entre las tres últimas Formas acorde al nivel de Grado de la División.</p> <p>c. La segunda Forma designada se elegirá por sorteo entre todas las Formas restantes apropiadas a su graduación.</p> <p>d. El Presidente del Jurado sorteará aleatoriamente las Formas designadas electrónicamente.</p> <p>e. En el caso de un Empate, otra Forma designada, de entre todos las Formas restantes, se sorteará electrónicamente y debe ejecutarse hasta que se decida el ganador.</p> <p>f. En el caso de que dos competidores choquen (entren en contacto) durante la ejecución de su Forma, el competidor que sea responsable del choque recibirá una puntuación de cero (0) puntos por esa Forma.</p> <p>g. Los competidores deben comenzar sus Formas horizontalmente alineados entre sí, con la excepción de Ul-Ji, donde el Competidor Rojo (HONG) debe comenzar su Forma un (1) metro más cerca de la mesa del Jurado.</p>	<p>a. El sistema piramidal de eliminación será utilizado</p> <p>i. Los Cinturones de Color competirán 1 contra 1 y realizarán simultáneamente una (1) Forma Opcional. (Adecuada a su rango: ver T. 27).</p> <p>ii. Los Cinturones Negros competirán 1 contra 1 y realizarán simultáneamente una (1) Forma Designada. (Adecuada a su grado: ver T. 27).</p> <p>iii. Los Jueces elegirán al mejor competidor para pasar a la siguiente ronda.</p> <p>b. En el caso de que dos competidores choquen (entren en contacto) durante la ejecución de su Forma, el competidor que sea responsable del choque recibirá una puntuación de cero (0) puntos por esa Forma.</p> <p>c. Los competidores deben comenzar sus Formas horizontalmente alineados entre sí, con la excepción de Ul-Ji, donde el Competidor Rojo (HONG) debe comenzar su Forma un (1) metro más cerca de la mesa del Jurado.</p> <p>d. Los Jueces darán una puntuación entre 0 y 10 puntos, después de haber deducido puntos por errores, por cada ejecución de Forma en función del contenido técnico, la potencia, el equilibrio, la respiración y la onda sinusoidal.</p>

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>h. Los árbitros darán una puntuación entre 0 y 10 puntos, después de haber deducido los puntos por errores, por cada ejecución de Forma en función del contenido técnico, la potencia, el equilibrio, la respiración y la onda sinusoidal.</li> <li>i. El competidor 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 competencia.</li> <li>j. En el caso de un Empate, se sorteará al azar una Forma designada adicional de entre las Formas apropiadas restantes y se debe ejecutar hasta que se decida el ganador.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>e. El competidor 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 competencia.</li> <li>f. En el caso de un Empate, se sorteará al azar una Forma designada adicional de entre las Formas apropiadas restantes y se debe ejecutar hasta que se decida el ganador.</li> </ul> |
|---|---|

**T 27. EJECUCIÓN – INDIVIDUAL**

(Antes: U8)

<i>Campeonato Mundial</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Primer Dan competirá con 1er Dan, siendo las Formas designadas cualquiera desde CHON-JI a GE-BAEK.</li> <li>b. Segundo Dan competirá con 2do Dan, siendo las Formas designadas cualquiera desde CHON-JI a JUCHE.</li> <li>c. Tercer Dan competirá con 3er Dan, siendo las Formas designadas cualquiera desde CHON-JI a CHOI-YONG.</li> <li>d. Cuarto, Quinto y Sexto Dan competirá con 4to, 5to y 6to Dan, siendo las Formas designadas cualquiera desde CHON-JI a MOON-MOO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Cinturones de Color</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. 4to Gup competirá con la Forma Opcional que será elegida desde CHON-JI a JOONG-GUN.</li> <li>ii. 3er Gup competirá con la Forma Opcional que será elegida desde CHON-JI a TOI-GYE.</li> <li>iii. 2do Gup competirá con la Forma Opcional que será elegida desde CHON-JI a HWA-RANG.</li> <li>iv. 1er Gup competirá con la Forma Opcional que será elegida desde CHON-JI a CHOONG-MOO.</li> </ul> </li> <li>b. <b>Cinturones Negros</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Primer Dan competirá con 1er Dan, siendo la Formas designada cualquiera desde CHON-JI a GE-BAEK.</li> </ul> </li> </ul>

- ii. Segundo Dan competirá con 2do Dan, siendo la Forma designada cualquiera desde CHON-JI a JUCHE.
- iii. Tercer Dan competirá con 3er Dan, siendo la Forma designada cualquiera desde CHON-JI a CHOI-YONG.
- iv. Cuarto, Quinto y Sexto Dan competirá con 4to, 5to y 6to Dan, siendo las Formas designadas cualquiera desde CHON-JI a MOON-MOO.

**En competencias individuales se aplicarán las siguientes decisiones:**

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 avanzará a la siguiente ronda de la competencia.

**En el caso de un Empate**

- a. Los competidores realizarán una Forma Designada Adicional seleccionada mediante un sorteo aleatorio de la computadora, hasta que se decida el ganador.
- b. La Forma Designada Adicional será una Forma apropiada para su rango (ver Artículo 27) que aún no se ha realizado.
- c. En el caso de un empate entre cinturones de colores de diferentes rangos, la Forma Designada se elegirá desde Chon-Ji hasta e incluyendo la Forma más alta apropiada, que aún no se ha realizado, para el competidor que tenga el rango más bajo en ese match (Ver artículo 27).
- d. En caso de persistir el empate, el mismo proceso continuará hasta que se hayan realizado todas las Formas apropiadas para ese rango, de acuerdo con el Artículo 27.
- e. Si continúa un empate adicional, la computadora seleccionará aleatoriamente y agregará una Forma designada de las ya realizadas, apropiada para ese rango, de acuerdo con el artículo T 27, hasta que se decida el ganador.

**T 28. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL Y ADULTO – EQUIPO**

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p>a. El sistema piramidal de eliminación será utilizado.</p> <p>b. Ambos equipos realizarán una (1) Forma opcional y una (1) designada en el siguiente orden:</p> <p style="padding-left: 40px;">Equipo 1 - 1ra Forma Opcional (de Chon-Ji a Gae-Baek) Equipo 2 - 1ra Forma Opcional (de Chon-Ji a Gae-Baek)</p> <p style="padding-left: 40px;">Equipo 1 – 2da Forma Opcional (de Chon-Ji a Gae-Baek) Equipo 2 – 2da Forma Opcional (de Chon-Ji a Gae-Baek)</p> <p>c. Los árbitros darán de 10 a 0 puntos por cada desempeño de la Forma en Equipo basado en la coreografía, trabajo en equipo, contenido técnico, potencia, respiración y onda sinusoidal.</p> <p>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 ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia.</p> <p>e. En el caso de un Empate, otra Forma Designada, de las Formas Designadas restantes, se sorteará al azar (electrónicamente) y debe realizarse para decidir el ganador.</p> <p>f. En el caso de que no se decida un ganador en el punto d. (ver arriba), entonces se ejecutará la Forma designada final para decidir el ganador.</p> <p>g. En el caso de que no se decida un ganador en el punto e. (anterior), entonces el proceso de los puntos d. hasta e. se repetirá hasta que se decida un ganador.</p>	<p>a. El sistema piramidal de eliminación será utilizado</p> <p>b. Los jueces elegirán un ganador para avanzar a la siguiente ronda.</p> <p>c. En caso de empate, se debe realizar otra Forma Opcional hasta que se haya declarado un ganador.</p>

### T 29. EJECUCIÓN – EQUIPO

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Los equipos -cinco (5) competidores- deben ejecutar una (1) Forma Opcional y una (1) Designada que será cualquiera de CHON-JI a GE-BAEK.</li> <li>b. Los miembros del equipo pueden realizar movimientos individualmente o juntos, según lo deseen, pero debe verse como un trabajo en equipo. Por ejemplo: un miembro del equipo no puede realizar movimientos de la Forma por su cuenta sin que los otros miembros del equipo lo sigan al unísono.</li> <li>c. Los equipos deben preparar su entrada y salida al ring alineándose en el borde del área, frente a los árbitros. La marcha dentro y fuera del ring NO es parte de la coreografía y no se darán puntos por esto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Cada equipo de cinco (5) competidores debe realizar juntos un (1) patrón opcional. El patrón opcional es cualquiera de CHON-Ji a GAE-BAEK.</li> <li>b. Los miembros del equipo pueden realizar movimientos individualmente o juntos, según lo deseen, pero debe verse como un trabajo en equipo. Por ejemplo: un miembro del equipo no puede realizar movimientos de la Forma por su cuenta sin que los otros miembros del equipo lo sigan al unísono.</li> <li>c. Los equipos deben preparar su entrada y salida al ring alineándose en el borde del área, frente a los árbitros. La marcha dentro y fuera del ring NO es parte de la coreografía y no se darán puntos por esto.</li> </ul>

### T 30. OFICIALES PARA LA DIVISIÓN 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 de acuerdo con el género, la edad y el peso, de acuerdo con las categorías que se enumeran en el Programa 2 (página 52).

**T 32. DURACIÓN DE COMBATES Y DECISIONES**

<i>Campeonato Mundial</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>a. Individual</b></p> <p>i. Las eliminatorias individuales y los combates finales serán de dos (2) rounds de dos (2) minutos de duración con un descanso de un minuto entre round.</p> <p>ii. En el caso de un empate, se llevará a cabo un round adicional de un (1) minuto y si resulta en un empate adicional, el primer punto anotado asignado por al menos dos (2) Árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.</p> <p><b>b. Equipo</b></p> <p>i. Cada combate de equipo será un (1) round de dos (2) minutos.</p> <p>ii. En los combates por equipos, se contarán todos los votos de los jueces de los cinco (5) combates. Sin</p>	<p><b>a. Individual</b></p> <p>i. Los combates de eliminación individuales (categorías de cinturones de colores) tendrán un (1) round de dos (2) minutos de duración.</p> <p>ii. Los Combates de Eliminación Individual (categorías Cintos Negros) serán (1) round de tres (3) minutos de duración.</p> <p>iii. Los combates finales individuales (cinturones de colores) serán un (1) round de dos (2) minutos.</p> <p>iv. Los combates finales individuales (cinturones negros) serán de dos (2) rounds de dos (2) minutos de duración con un descanso de un minuto entre rounds.</p> <p>v. En el caso de un empate, se llevará a cabo un round adicional de un (1) minuto.</p> <p>vi. Si esto da como resultado un empate adicional, entonces el primer punto anotado asignado por al menos dos (2) Árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.</p> <p><b>b. Equipo</b></p> <p>i. Cada combate de equipo será un (1) round de dos (2) minutos.</p> <p>ii. En los combates por equipos, se contarán todos los votos de los jueces de los cinco (5) combates. Sin</p>

embargo, cuando los cinco (5) combates terminen y el resultado sea un empate, cada entrenador seleccionará un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos. El equipo cuyo competidor gane esta pelea será el ganador.

- iii. Si en este momento resulta en un empate adicional, entonces el primer punto anotado asignado por al menos dos (2) Árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.

**NOTA:** Los cinco (5) combates deben tener lugar y completarse. Si uno de los competidores se retira en caso de lesión o para obtener una ventaja, el oponente será declarado ganador. Luego se le otorgarán 15 puntos a la puntuación total de su equipo.

embargo, cuando los cinco (5) combates terminen y el resultado sea un empate, cada entrenador seleccionará un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos. El equipo cuyo competidor gane esta pelea será el ganador.

Si en este momento resulta en un empate adicional, entonces el primer punto anotado asignado por al menos dos (2) Árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.

### **T 33. ÁREA PERMITIDA**

#### **a. Cabeza**

- i. En el frente, los lados y la parte superior de la cabeza, pero no en la parte posterior.
- ii. Excluyendo el cuello.

#### **b. Tronco del Cuerpo**

- i. Desde el hombro hasta el ombligo verticalmente.
- ii. Desde una línea trazada desde la axila verticalmente hasta la cintura a cada lado (es decir, solo el área frontal, excluyendo la espalda).

### **T 34. PUNTOS OTORGADOS**

- a. Se otorgará un (1) punto por cualquier Ataque de Mano válido dirigido a la zona media o alta.
- b. Se otorgarán dos (2) puntos por cualquier Ataque de Pie válido dirigido a la zona media.
- c. Se otorgarán tres (3) puntos por cualquier Ataque de Pie válido dirigido a la zona alta.

### **T 35. SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE CONTACTO LIVIANO -LIGHT CONTACT-**

En competición, la técnica es válida según el sistema de light contact si es:

- a. Correctamente Ejecutada.
- b. Dinámica (es decir, se aplica con fuerza, propósito, velocidad y precisión).
- c. Controlada sobre el objetivo.

**NB: Referirse al Glosario de Términos - Light Contact (*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 - (antes Apéndice 7)

- b. Atacar a un oponente caído.
- c. Barrido de piernas.
- d. Retener/agarrar.
- e. Ataque intencional a un objetivo distinto al mencionado en el art. T33.
- f. Conducta antideportiva \*
  - i. Incluye cualquier acción tomada por un competidor que muestre falta de respeto, falta de seguimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia árbitros, oficiales u otros competidores, incluyendo, entre otros, no seguir las instrucciones del árbitro, dejar intencionalmente el ring o manipular el tiempo, comportamiento/lenguaje inapropiado...).

### **T 37. ADVERTENCIAS**

Se aplicarán advertencias para las siguientes infracciones:

- a. Fingir haber marcado un punto levantando uno o ambos brazos.
- b. Salir completamente del ring (ambos pies).
  - i. **NOTA:** Si un competidor es empujado fuera del ring con intención (sin intentar 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, simular estar lesionado para obtener una ventaja.
- e. Evitar el combate intencionalmente.
- f. Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del Árbitro Central.
- g. Ataque sin intención a un objetivo distinto a los mencionados en el art. T33.
- h. Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.

La suma de tres (3) advertencias da como resultado automáticamente la deducción de un (1) punto.

### **T 38. DESCALIFICACIÓN**

- a. Mala conducta contra los oficiales o ignorar instrucciones.
- b. Contacto excesivo o descontrolado. Consulte el Glosario de términos - Contacto excesivo (anteriormente Apéndice 7).
- c. Recibir tres (3) puntos menos/faltas dadas directamente por el árbitro central.
- d. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.
- e. Pérdida de temperamento.
- f. Insultar a un oponente, entrenador u oficial.
- g. Morder, arañar.
- h. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.
- i. Ser declarado culpable de causar la pérdida del conocimiento. (Ver artículo T.39).

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

### **T 39. LESIONES**

- a. Cuando un competidor se lesiona, el árbitro central debe detener el combate y llamar al médico. Habrá un total de tres (3) Minutos de tiempo permitidos por MATCH, para que el médico diagnostique, trate la herida y decida sobre el combate y la continuación del competidor.  
Nota: El tiempo médico 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 se vuelve a llamar al médico para el mismo match, el reloj de lesiones reanudará la cuenta atrás desde el último punto. Cualquier competidor que requiera más de tres (3) minutos de tiempo total acumulado de atención médica durante una lucha no podrá continuar y perderá el match.
- b. Cuando un competidor ya no puede competir debido a la decisión del Doctor y de acuerdo con la decisión del Consejo de Ring (Presidente del Jurado, Árbitro Central y Árbitros de esquina):
  - i. Él/ella es el ganador si su oponente es culpable.
  - ii. Él/ella es el perdedor si su oponente no es culpable.
- c. Un competidor lesionado que no está en condiciones de pelear no puede continuar durante el tiempo/día (s) establecido de acuerdo con la decisión del Médico.
- d. Un competidor que se niegue a aceptar la decisión del Médico y/o el Consejo del Ring será descalificado y retirado de la competición.
- e. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no están en condiciones de luchar de acuerdo con la decisión del Doctor, el ganador es el contendiente que tenga más puntos en ese momento. Si los competidores están empatados, el Consejo del Ring decidirá sobre el combate.

### **Debido procedimiento para la regla T39**

- a. Aplicación de la regla T39

#### **Nota: procedimiento para determinar la culpabilidad**

- i. Siempre que ocurra una posible descalificación en el contexto del artículo T39, el consejo del ring debe consultar con un miembro del Comité de Árbitros para verificar que se esté siguiendo el debido proceso antes de tomar una decisión.
- ii. La culpabilidad para la descalificación debe provenir "como resultado directo" de una acción potencialmente prohibida que resultó en la incapacidad del competidor para continuar la lucha. En este caso, el presidente del jurado puede solicitar 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 supervisar y asesorar sobre este procedimiento.
  - b) El miembro del Comité de Árbitros consultará primero con el Presidente del Jurado, luego con el Árbitro Central para determinar mejor la situación y el resultado.
  - c) Si no se puede tomar una decisión en este punto, el miembro del Comité de Árbitros puede elegir llamar a los Árbitros (individualmente) para escuchar su opinión.
  - d) Antes de tomar una decisión final, el miembro del Comité de Árbitros tiene la facultad de consultar con cualquier persona que considere relevante para obtener más información.
  - e) El miembro del Comité de Árbitros, considerando toda la información obtenida, tomará una decisión final sobre el resultado del match.

**NOTA:** Un competidor que sea culpable de causar una pérdida del conocimiento o causar una conmoción cerebral en la competencia de lucha puede ser descalificado. El competidor inconsciente o con conmoción no podrá volver a competir durante todo el evento y, como tal, perderá los encuentros o eventos restantes.

#### **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 par de protectores de manos, pies y de cabeza, rojo o azul, para diferenciarlos. Se debe usar protección bucal de color transparente en todo momento. A la orden del Árbitro Central, los competidores saludarán por turno hacia la mesa del Jurado, el Árbitro Central y luego entre sí.
- ii. El árbitro central comenzará el combate de light contact con la orden "SHI-JAK" y los competidores continuarán luchando hasta que el árbitro emita la orden "HAECHYO".
- iii. En este punto, los competidores dejarán de luchar y permanecerán donde están hasta que se les indique reiniciar.
- iv. Una señal audible de final del tiempo terminará el round y/o combate. Los saludos se harán en orden inverso y el resultado será declarado.
- v. En una situación de empate, las advertencias y/o los puntos en contra no se conservan.
- vi. Si un competidor abandona el ring, debe reiniciar un (1) metro dentro del ring.

##### **b. EQUIPO**

- i. El procedimiento para Lucha en equipo será el mismo que para el combate individual..
- ii. Se lanzará una moneda entre los dos (2) entrenadores para determinar qué equipo envía a su primer competidor al ring.
- iii. Los equipos deben ir alternándose.

#### **T 41. TOMANDO EL TIEMPO**

En el primer comando "Shi-Jak" (Inicio) del árbitro central, el cronometrador pone en marcha el reloj hasta el tiempo completo, a menos que el árbitro central pida un "tiempo muerto" diciendo "Jung-Ji". En este momento, el cronometrador detiene el reloj hasta que se da el siguiente comando "Gae-Sok" (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) árbitros de esquina y dos (2) verificadores de equipamiento.

**SECCIÓN IV – PODER**

**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 enumeradas en el Programa 3 (página 60).

**T 44. PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO**

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>INDIVIDUAL</b> Se utilizarán máquinas diseñadas para la prueba específica. El número de tablas de plástico para cada rotura se indicará en el apéndice 6 - Tablas y alturas.</p> <p>Las máquinas deberán tener un rango de altura inicial mínima y máxima que se indicará en el apéndice 6 - Tablas y alturas.</p> <p>En rotura de poder, se permite dar un paso adelante, deslizarse, elevarse o saltar. Sin embargo, se debe adoptar una posición de guardia de antebrazos antes y después de cada intento de romper la(s) tabla(s).</p> <p>Para Sonkal Taerigi, el golpe puede ser hacia adentro o hacia afuera.</p> <p>Se permite un tiempo total de dos (2) minutos para establecer las alturas correctas para los elementos de rotura de poder enumerados.</p> <p>Se llevará a cabo el siguiente procedimiento:</p>	<p><b>INDIVIDUAL</b></p> <p>a. Los competidores deben elegir: una (1) técnica de mano y una (1) técnica de pie de la lista de técnicas antes mencionada.</p> <p>b. El competidor debe anunciar su elección de técnica al árbitro central antes de comenzar la rotura.</p> <p>c. Los ganadores se decidirán según el puntaje total acumulado más alto para las técnicas de manos y pies.</p> <p>d. Se utilizarán máquinas diseñadas para la prueba específica.</p> <p>e. El número de tablas de plástico oficiales para cada rotura se indicará en la Invitación Oficial de los Campeonatos. Los tableros serán las placas de plástico blanco del proveedor oficial de la ITF.</p> <p>f. Las máquinas deberán tener un rango de altura inicial mínima y máxima que se indicará en la invitación oficial de campeonatos.</p> <p>g. Se le permite dar un paso adelante, deslizarse, elevarse y saltar.</p> <p>h. Se debe adoptar una posición de guardia de antebrazos antes y después de cada intento de romper la(s) placa(s).</p>

Después de la señal de bandera roja del árbitro, cada competidor individual o cada equipo tiene un total de cinco (5) minutos para intentar doblar o separar la (s) placa(s) de los cinco (5) ítems de rotura enumerados.

- b. Cada intento debe incluir una (1) medición previa de distancia (solo se permite un toque) seguida del intento de romper las tablas.
- c. Los competidores y/o equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier ítem restante que no se rompa.
- d. Los árbitros pueden rechazar un intento por no mantener lo siguiente.
  - i. Correcto equilibrio y posición durante todo el intento.
  - ii. Uso de la Herramienta de ataque correcta, aplicada de la manera correcta.
- 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. Las cuatro puntuaciones más altas establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3eros puestos.

Solo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer lugar con el mismo puntaje total, en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del tercer puesto.

- h. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará un ítem de la lista mediante un sorteo para que sea el desempate. Él

- 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 la señal de bandera roja por parte del árbitro, cada competidor tiene dos (2) minutos para intentar doblar o separar la(s) placa(s) de los dos (2) ítems de rotura elegidos de la lista, que debe incluir una (1) medición previa de distancia con un (1) toque permitido, seguido del intento de romper la(s) placa(s).
- b. Los competidores que excedan el tiempo prescrito recibirán 0 puntos por cualquier ítem que aún no se haya ejecutado.
- c. Se debe adoptar una posición de guardia de antebrazos antes y después del intento de romper la placa.
- d. Los árbitros pueden rechazar un intento por no mantener lo siguiente.
  - i. Correcto equilibrio y posición durante todo el intento.
  - ii. Uso de la herramienta de ataque correcta de la manera correcta.
- e. Los árbitros deben examinar cada placa antes de cada intento.
  - i. Cada placa separada contará como tres (3) puntos.

decidirá cuántas placas se utilizarán. Los entrenadores indicarán los competidores que la ejecutarán y, en caso de otro empate, indicarán los dos siguientes competidores y este orden continuará hasta que se encuentre un ganador.

**NOTA:** Los competidores y/o Equipos que no lograron ningún punto en su primer intento de rotura no podrán continuar la competencia de rotura de poder para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

#### JUVENIL Y O ADULTO – EQUIPO

##### Masculino

Los equipos (5 competidores + 1 reserva) ejecutarán los ítems indicados en el Artículo 43 y se llevarán a cabo los procedimientos en los sub-ítems a - h (Artículo 44).

##### Femenino

Los equipos (3 competidores + 1 reserva) ejecutarán los ítems indicados en el Artículo 43 y se llevarán a cabo los procedimientos en los sub-ítems a - h (Artículo 44).

- ii. Cada placa doblada contará como un (1) punto.
- f. Los cuatro puntajes más altos, sumados de las dos (2) técnicas realizadas, determinarán los ganadores del primer, segundo y dos (2) terceros puestos. Solo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer lugar con el mismo puntaje total, en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del tercer puesto.
- g. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará por sorteo un ítem de la lista de técnicas elegibles para desempatar.
  - i. El presidente del jurado decidirá cuántas placas se utilizarán.
  - ii. Los competidores realizarán la técnica elegida de acuerdo con los procedimientos anteriores.
  - iii. En el caso de un empate adicional, este procedimiento continuará hasta que se encuentre un ganador.

**NOTA:** Los competidores que no lograron ningún punto en su primer intento de rotura no podrán continuar la competencia de rotura de poder para determinar ningún puesto 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 – TÉCNICA ESPECIAL**

**T 46. DIVISIONES**

Los competidores de Técnicas Especiales se organizarán en grupos de acuerdo con el género y la edad, según las categorías que se enumeran en el Programa 4 (página 62).

**T 47. PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPO**

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p>INDIVIDUAL</p> <p>Se utilizará una máquina diseñada para la prueba específica. Las alturas de cada ítem se indicarán en el apéndice 6 - Tablas y alturas.</p> <p>Se llevará a cabo el siguiente procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Después de la señal de bandera roja del árbitro, cada competidor individual masculino o equipo masculino tiene cinco (5) minutos para intentar desplazar las placas de los cinco (5) ítems de técnica especial enumerados que deben incluir una (1) medición previa de distancia, sin tocar, seguido del intento de mover la placa.</li> <li>b. Después de la señal de bandera roja del árbitro, cada competidora individual femenina o equipo femenino tiene tres (3) minutos para intentar desplazar las placas de los (3) ítems de técnica especial enumerados que deben incluir una (1) medición previa de distancia, sin tocar, seguido del intento de mover la placa.</li> <li>c. Los competidores y / o equipos que excedan el límite de tiempo recibirán 0 puntos.</li> <li>d. Los árbitros pueden rechazar una rotura por: <ol style="list-style-type: none"> <li>i. No utilizar la herramienta de ataque correcta de la manera correcta.</li> </ol> </li> </ol>	<p>INDIVIDUAL</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Se utilizará una máquina diseñada para la prueba específica.</li> <li>b. Las alturas de la placa para cada ítem se indicarán en la Invitación Oficial de los Campeonatos. Las alturas se miden desde el suelo hasta el borde inferior de la placa.</li> <li>c. Después de la señal de bandera roja del árbitro, cada competidor tiene sesenta (60) segundos para cada ítem con el fin de medir la distancia: obligatorio, sin toque permitido, seguido del intento de desplazar la placa.</li> <li>d. Los competidores que excedan el tiempo prescrito o toquen la placa durante su medición previa recibirán 0 puntos,</li> <li>e. Se debe adoptar una posición de guardia de antebrazos antes y después de cada intento de desplazar la placa.</li> <li>f. Los árbitros pueden rechazar una rotura por: <ol style="list-style-type: none"> <li>i. No utilizar la herramienta de ataque correcta de la manera correcta.</li> </ol> </li> </ol>

- ii. Derribar el obstáculo al realizar Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi.
  - iii. Caerse (significa que cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toque el suelo).
- e. Los árbitros deben examinar regularmente cada máquina y/o placa.
- f. Cada placa completamente desplazada contará como tres (3) puntos y cada placa medio desplazada 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) o más competidores empaten en el 3er puesto, con la misma puntuación total, en la misma ronda de salto, habrá dos ganadores del 3er lugar.
- h. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará un ítem de la lista mediante un sorteo para que sea el desempate. Él decidirá qué tan alto será el salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los puestos.
- ii. Derribar el obstáculo al realizar Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi.
- iii. Caerse (significa que cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toque el suelo).
- g. Los árbitros deben examinar cada placa antes de cada intento.
- i. Cada placa completamente desplazada contará como tres (3) puntos.
  - ii. Cada placa medio desplazada contará como un (1) punto.
- h. Los cuatro puntajes más altos, sumados de las dos (2) técnicas realizadas, establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3eros puestos. Solo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer lugar, con la misma puntuación total, en la misma ronda de salto, habrá dos ganadores del tercer puesto.
- i. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará un ítem de la lista mediante un sorteo para que sea el desempate. Él decidirá qué tan alto será el salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los puestos.

**NOTA:** Los competidores y/o Equipos que no lograron ningún punto en su primer intento no podrán continuar la competencia de técnicas especiales para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

**NOTA:** Los competidores y/o Equipos que no lograron ningún punto en su primer intento no podrán continuar la competencia de técnicas especiales para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

#### JUVENIL Y O ADULTO - EQUIPO

##### Masculino

Los equipos (5 competidores + 1 reserva) realizarán los ítems indicados en el Artículo 46 y se llevarán a cabo los procedimientos descriptos en los sub-ítems a-h (Artículo 47).

##### Femenino

Los equipos (3 competidores + 1 reserva) ejecutarán los ítems indicados en el Artículo 46 y se llevarán a cabo los procedimientos descritos en los sub-ítems a-h (Artículo 47).

**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 PREESTABLECIDA**

**T 49. DIVISIONES**

Los competidores de Lucha Preestablecida se organizarán en grupos de acuerdo con el género y la edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran en el Programa 5 (página 65).

**T 50. PROCEDIMIENTO**

(Antes T50, U8, U12)

- a. Cada equipo estará formado por dos (2) participantes que seguirán una rutina preparada, lo que les permitirá exhibir hábilmente una amplia variedad de técnicas sin temor a sufrir lesiones.
- b. Cada equipo actuará uno a la vez y los árbitros asignarán puntos de 10 a 0 de acuerdo con la ejecución, 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, un total de tres (3) secuencias acrobáticas por equipo.
- d. Ambos competidores entrarán al ring y saludarán.
- e. Ambos competidores adoptarán un bloqueo de guardia en posición L.
- f. Al comando "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 un bloqueo de guardia en posición L.
- h. En caso de empate, cada equipo volverá a actuar, recibiendo nuevos puntajes, hasta que se haya declarado un ganador.
- i. Los competidores deben entrar al ring desde lados opuestos como en el procedimiento de combate libre.

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

- a. La Lucha Preestablecida consistirá en movimientos como se muestra en la Enciclopedia de la ITF, Manuales o CD ROM, y como se enseña durante los Cursos Internacionales para Instructores.
- b. Las técnicas de ataque deben bloquearse y/o esquivarse y deben realizarse con realismo. No se permite ningún contacto sin ser bloqueado con la excepción de un ataque incapacitante final.

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
c. Los equipos pueden ser cinturones negros de 1 ° a 6 ° Dan, y pueden ser hombres, mujeres o parejas mixtas.	C. Los equipos pueden ser cinturones negros de 1° a Dan y deber ser solo Masculinos o Femeninos.
d. La duración del combate consistirá en un (1) round: mínimo sesenta (60) segundos, máximo setenta y cinco (75) segundos.	
e. Los equipos que ejecuten 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. Se puede usar equipo de protección como está escrito en el artículo T.7. a. Punto ii y T.7. segundo.	

- h. Cada equipo puede realizar, como máximo, un total de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas, (técnicas que no son parte del programa de Taekwon-Do), durante el combate.
- i. Los equipos que realicen más de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas durante el combate recibirán cero (0) puntos.
- j. 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 avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
- k. En caso de empate, se debe realizar un combate adicional hasta que se decidan los puestos.

**T 51. OFICIALES PARA LUCHA PREESTABLECIDA**

Un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) operador de computación, cinco (5) árbitros y dos (2) verificadores de equipamiento.

## SECCIÓN VII – PROCEDIMIENTO DE DISPUTA

### T 52. PROTESTA

- a. Las protestas SOLAMENTE pueden ser presentadas por un entrenador oficial, y SOLO cuando haya una aparente violación de las reglas oficiales.
- b. El entrenador debe solicitar un formulario de protesta al presidente del jurado inmediatamente después de la finalización del match.
- c. El presidente del jurado proporcionará al entrenador el formulario de protesta oficial, después de haber recibido la tarifa de protesta oficial.
- d. Las actividades del ring NO se detendrán a menos que el problema en cuestión afecte inmediatamente el próximo match o dificulte la continuidad de la llave. Solo entonces se detendrán las actividades del ring, y solo hasta que se resuelva la protesta.
- e. Cada protesta debe estar escrita en el formulario oficial de protesta, en el idioma INGLÉS.
- f. Cada formulario de protesta completado debe ser presentado al presidente del jurado del match 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 tarifa de protesta al comité de árbitros.
- i. El Comité de Árbitros luego examinará las circunstancias de la protesta y decidirá:
  - i. Validar el match.
  - ii. Repetir el match.
  - iii. Asignar la Victoria del match al oponente (Lucha, Formas, Preestablecida).
  - iv. Asignar o eliminar puntos, advertencias, faltas, tiempo, según sea necesario
  - v. Descalificar a ambos competidores.

La tarifa de protesta solo se devolverá al entrenador en el caso de que el Comité de Árbitros de la ITF confirme y valide la protesta. Si el entrenador pierde la protesta, se perderá la tarifa de protesta.

### T 53. PROTESTA - DECISIONES

- a. Para tomar una decisión, el Comité de Árbitros puede llamar a cualquier individuo que desee para que presente evidencia sobre la protesta.
- b. Al tomar una decisión, el Comité de Árbitros notificará a todas las partes interesadas de esta decisión..
- 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 mismas.

### T 54. DESCALIFICACIÓN

Los Managers/representantes de equipo o las personas que persisten en argumentar en contra de las decisiones tomadas por el Comité del Torneo pueden, a su discreción, descalificar a todo el equipo, escuela o club o al competidor individual de todos los eventos posteriores del campeonato.

El Comité de Torneo considerará el asunto en una fecha posterior con miras a tomar medidas adicionales.

#### **T 55. EQUIPO/RETIRO DE COMPETIDORES**

En caso de que equipos o competidores individuales se retiren del campeonato como protesta, se producirá lo siguiente.

- a. Descalificación automática de ese evento, lo que significa que no hay puesto para ese evento y, por lo tanto, no hay medallas.
- b. Descalificación automática de todos los demás eventos del campeonato
- c. Nueva descalificación de otros eventos según lo decidido por el Comité Disciplinario de la ITF y la Junta Directiva de la ITF.

#### **T 56. CONTROL ANTI – DOPAJE ITF**

El control de dopaje se realizará de acuerdo con las Reglas Antidopaje de la ITF y la Política Antidopaje de la WADA.

#### **T 57. EVENTOS INESPERADOS**

*(Antes U5)*

Todos y cada uno de los casos que no se mencionen en este documento serán tratados y discutidos por los Comités de Torneo y Árbitros quienes, en la medida de sus posibilidades, alcanzarán una decisión justa y equitativa. La decisión del Comité de Árbitros será final.

#### **T 58. COMITÉ DE TORNEOS ITF**

El Comité de Torneos de la ITF está formado por el Director del Comité de Torneos de la ITF y de dos (2) a cuatro (4) miembros. Tanto el Director como los miembros del comité son designados por la Junta Directiva de la ITF.

#### **T 59. COMITÉ DE ÁRBITROS ITF**

El Comité de Árbitros de la ITF está formado por el Director del Comité de Árbitros de la ITF y de dos (2) a cinco (5) miembros. Tanto el Director como los miembros del comité son designados por la junta directiva de la ITF.

#### **T 60. COMITÉ DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ITF**

El Comité de Tecnología de la Información de la ITF está formado por el Director del Comité de Tecnología de la Información de la ITF y de uno (1) a dos (2) miembros. Tanto el Director como los miembros del comité son designados por la Junta Directiva de la ITF.

#### **T 61. COPIAS DE LAS REGLAS**

Una copia de las Reglas de Torneo de la ITF debe estar presente en todos los torneos y ser accesible para todos los competidores y oficiales

#### **T 62. IMPLEMENTACIÓN**

1° de octubre de 2020, Varsovia, Polonia.

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

## Programa 1 – Grupos de Formas

### T 25. GRUPOS DE FORMAS

Los competidores de Formas se organizarán en grupos de acuerdo con el género, la edad y el rango, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación (\*se mantiene la nomenclatura en inglés)

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>a. Individual</b></p> <p>i. Male Junior 14250 Individual Male Junior Pattern 1<sup>st</sup> Dan 14260 Individual Male Junior Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 14270 Individual Male Junior Pattern 3<sup>rd</sup> Dan</p> <p>ii. Male Senior 15250 Individual Male Senior Pattern 1<sup>st</sup> Dan 15260 Individual Male Senior Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 15270 Individual Male Senior Pattern 3<sup>rd</sup> Dan 15280 Individual Male Senior Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan</p> <p>iii. Female Junior 24250 Individual Female Junior Pattern 1<sup>st</sup> Dan 24260 Individual Female Junior Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 24270 Individual Female Junior Pattern 3<sup>rd</sup> Dan</p> <p>iv. Female Senior 25250 Individual Female Senior Pattern 1<sup>st</sup> Dan 25260 Individual Female Senior Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 25270 Individual Female Senior Pattern 3<sup>rd</sup> Dan 25280 Individual Female Senior Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan</p> <p><b>2. Equipo</b></p> <p>i. Male Junior 64270 Team Male Junior Pattern</p> <p>ii. Male Senior 65280 Team Male Senior Pattern</p> <p>iii. Female Junior 74270 Team Female Junior Pattern</p>	<p><b>a. Individual</b></p> <p>i. Male Pre-Junior 13240 Individual Male 12-14 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup 13250 Individual Male 12-14 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan 13260 Individual Male 12-14 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 13270 Individual Male 12-14 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan</p> <p>ii. Male Junior 14240 Individual Male 15-17 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1st Gup 14250 Individual Male 15-17 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan 14260 Individual Male 15-17 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 14270 Individual Male 15-17 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan</p> <p>iii. Male Senior 15240 Individual Male 18-35 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1st Gup 15250 Individual Male 18-35 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan 15260 Individual Male 18-35 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan 15270 Individual Male 18-35 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan 15280 Individual Male 18-35 Years Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan</p>

iv. Female Senior

75280 Team Female Senior Pattern

iv. Male Advanced Senior

16240 Individual Male 36-45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup

16250 Individual Male 36-45 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan

16260 Individual Male 36-45 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan

16270 Individual Male 36-45 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan

16280 Individual Male 36-45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan

v. Male Veterans

16240 Individual Male over 45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup

16250 Individual Male over 45 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan

16260 Individual Male over 45 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan

16270 Individual Male over 45 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan

16280 Individual Male over 45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan

vi. Pre-Female -Junior

23240 Individual Female 12-14 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup

23250 Individual Female 12-14 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan

23260 Individual Female 12-14 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan

23270 Individual Female 12-14 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan

vii. Female Junior

24240 Individual Female 15-17 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup

24250 Individual Female 15-17 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan

24260 Individual Female 15-17 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan

24270 Individual Female 15-17 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan

- viii. Female Senior
    - 25240 Individual Female 18-35 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
    - 25250 Individual Female 18-35 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan
    - 25260 Individual Female 18-35 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan
    - 25270 Individual Female 18-35 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan
    - 25280 Individual Female 18-35 Years Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan
  - ix. Female Advanced Senior
    - 26240 Individual Female 36-45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
    - 26250 Individual Female 36-45 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan
    - 26260 Individual Female 36-45 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan
    - 26270 Individual Female 36-45 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan
    - 26280 Individual Female 36-45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan
  - x. Female Veterans
    - 26240 Individual Female over 45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
    - 26250 Individual Female over 45 Years Pattern 1<sup>st</sup> Dan
    - 26260 Individual Female over 45 Years Pattern 2<sup>nd</sup> Dan
    - 26270 Individual Female over 45 Years Pattern 3<sup>rd</sup> Dan
    - 26280 Individual Female over 45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- 2. Equipo**
- i. Male Pre-Junior
    - 63240 Team Male 12-14 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
    - 63270 Team Male 12-14 Years Pattern 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan

- ii. Male Junior
  - 64240 Team Male 15-17 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 64270 Team Male 15-17 Years Pattern 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan
- iii. Male Senior
  - 65240 Team Male 18-35 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 65280 Team Male 18-35 Years Pattern 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- iv. Male Advanced Senior
  - 66240 Team Male 36-45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 66280 Team Male 36-45 Years Pattern 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- v. Male Veterans
  - 67240 Team Male over 45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 67280 Team Male over 45 Years Pattern 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- vi. Female Pre-Junior
  - 73240 Team Female 12-14 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 73270 Team Female 12-14 Years Pattern 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan
- vii. Female Junior
  - 74240 Team Female 15-17 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 74270 Team Female 15-17 Years Pattern 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan
- viii. Female Senior
  - 75240 Team Female 18-35 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
  - 75280 Team Female 18-35 Years Pattern 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan

- ix. Female Advanced Senior
  - 76240 Team Female 36-45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1st Gup
  - 76280 Team Female 36-45 Years Pattern 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- x. Female Veterans
  - 77240 Team Female over 45 Years Pattern 4<sup>th</sup>-1st Gup
  - 77280 Team Female over 45 Years Pattern 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan

## Programa 2 –Divisiones de Lucha

### T 31. DIVISIONES

Los competidores de Lucha se organizarán en divisiones de acuerdo con el género, la edad y el peso, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación (\*se mantiene la nomenclatura de las categorías en inglés).

Campeonato del Mundo	Copa del Mundo
<p><b>a. Individual</b></p> <p>i. Male Junior</p> <p>14171 Individual Male Junior Sparring up to 50 kg (Micro)</p> <p>14172 Individual Male Junior Sparring over 50 to 56 kg (Light)</p> <p>14173 Individual Male Junior Sparring over 56 to 62 kg (Middle)</p> <p>14174 Individual Male Junior Sparring over 62 to 68 kg (Light-Heavy)</p> <p>14175 Individual Male Junior Sparring over 68 to 75 kg (Heavy)</p> <p>14176 Individual Male Junior Sparring over 75 kg (Hyper)</p> <p>ii. Male Senior</p> <p>15181 Individual Male Senior Sparring up to 57 kg (Micro)</p> <p>15182 Individual Male Senior Sparring over 57 to 63 kg (Light)</p> <p>15183 Individual Male Senior Sparring over 63 to 70 kg (Middle)</p> <p>15184 Individual Male Senior Sparring over 70 to 78 kg (Light-Heavy)</p> <p>15185 Individual Male Senior Sparring over 78 to 85 kg (Heavy)</p> <p>15186 Individual Male Senior Sparring over 85 kg (Hyper)</p> <p>iii. Female Junior</p> <p>24171 Individual Female Junior Sparring up to 45 kg (Micro)</p>	<p><b>a. Individual</b></p> <p>i. Male Pre-Junior Coloured Belt</p> <p>13141 Individual Male 12-14 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 45 kg</p> <p>13142 Individual Male 12-14 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 45 to 52 kg</p> <p>13143 Individual Male 12-14 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 52 to 60 kg</p> <p>13144 Individual Male 12-14 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 60 kg</p> <p>ii. Male Pre-Junior Black Belt</p> <p>13171 Individual Male 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan up to 45 kg</p> <p>13172 Individual Male 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 45 to 52 kg</p> <p>13173 Individual Male 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 52 to 60 kg</p> <p>13174 Individual Male 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 60 kg</p> <p>iii. Male Junior Coloured Belt</p> <p>14141 Individual Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 50 kg</p> <p>14142 Individual Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 50 to 56 kg</p> <p>14143 Individual Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 56 to 62 kg</p> <p>14144 Individual Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 62 to 68 kg</p> <p>14145 Individual Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 68 to 75 kg</p>

24172 Individual Female Junior Sparring  
over 45 to 50 kg (Light)

24173 Individual Female Junior Sparring  
over 50 to 55 kg (Middle)

24174 Individual Female Junior Sparring  
over 55 to 60 kg (Light-Heavy)

24175 Individual Female Junior Sparring  
over 60 to 65 kg (Heavy)

24176 Individual Female Junior Sparring  
over 65 kg (Hyper)

iv. Female Senior

25181 Individual Female Senior Sparring up  
to 50 kg (Micro)

25182 Individual Female Senior Sparring  
over 50 to 56 kg (Light)

25183 Individual Female Senior Sparring  
over 56 to 62 kg (Middle)

25184 Individual Female Senior Sparring  
over 62 to 68 kg (Light-Heavy)

25185 Individual Female Senior Sparring  
over 68 to 75 kg (Heavy)

25186 Individual Female Senior Sparring  
over 75 kg (Hyper)

**NOTA:** En las luchas individuales, los competidores participarán en la categoría de acuerdo con su peso. No está permitido participar en ninguna otra categoría de peso.

**b. Equipo**

i. Male Junior

64170 Team Male Junior Sparring

ii. Male Senior

65180 Team Male Senior Sparring

iii. Female Junior

74170 Team Female Junior Sparring

iv. Female Senior

75178 Team Female Senior Sparring

14146 Individual Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup over 75 kg

iv. Male Junior Black Belt

14171 Individual Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
3<sup>rd</sup> Dan up to 50 kg

14172 Individual Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
3<sup>rd</sup> Dan over 50 to 56 kg

14173 Individual Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
3<sup>rd</sup> Dan over 56 to 62 kg

14174 Individual Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
3<sup>rd</sup> Dan over 62 to 68 kg

14175 Individual Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
3<sup>rd</sup> Dan over 68 to 75 kg

14176 Individual Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
3<sup>rd</sup> Dan over 75 kg

v. Male Senior Coloured Belt

15141 Individual Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup up to 57 kg

15142 Individual Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup over 57 to 63 kg

15143 Individual Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup over 63 to 70 kg

15144 Individual Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup over 70 to 78 kg

15145 Individual Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup over 78 to 85 kg

15146 Individual Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup over 85 kg

vi. Male Senior Black Belt

15181 Individual Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan up to 57 kg

15182 Individual Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan over 57 to 63 kg

15183 Individual Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan over 63 to 70 kg

15184 Individual Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan over 70 to 78 kg

15185 Individual Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan over 78 to 85 kg

15186 Individual Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan over 85 kg

Cada Equipo (Masculino y/o Femenino de cualquier graduación y peso) debe constar de cinco (5) competidores y uno (1) de reserva (opcional).

- vii. Male Advanced Senior Coloured Belt
  - 16141 Individual Male 36-45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 68 kg
  - 16142 Individual Male 36-45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 68 to 78 kg
  - 16143 Individual Male 36-45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 78 kg
- viii. Male Advanced Senior Black Belt
  - 16181 Individual Male 36-45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan up to 68 kg
  - 16182 Individual Male 36-45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 68 to 78 kg
  - 16183 Individual Male 36-45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 78 kg
- ix. Male Veterans Coloured Belt
  - 17141 Individual Male over 45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 68 kg
  - 17142 Individual Male over 45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 68 to 78 kg
  - 17143 Individual Male over 45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 78 kg
- x. Male Veterans Black Belt
  - 17181 Individual Male over 45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan up to 68 kg
  - 17182 Individual Male over 45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 68 to 78 kg
  - 17183 Individual Male over 45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 78 kg
- xi. Female Pre-Junior Coloured Belt
  - 23141 Individual Female 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 38 kg
  - 23142 Individual Female 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 38 to 45 kg
  - 23143 Individual Female 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 45 kg
- xii. Female Pre-Junior Black Belt
  - 23171 Individual Female 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan up to 38 kg

- 23172 Individual Female 12-14 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 38 to 45 kg
- 23173 Individual Female 12-14 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 45 kg
- xiii. Female Junior Coloured Belt
  - 24141 Individual Female 15-17 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 45 kg
  - 24142 Individual Female 15-17 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 45 to 50 kg
  - 24143 Individual Female 15-17 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 50 to 55 kg
  - 24144 Individual Female 15-17 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 55 to 60 kg
  - 24145 Individual Female 15-17 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 60 to 65 kg
  - 24146 Individual Female 15-17 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 65 kg
- xiv. Female Junior Black Belt
  - 24171 Individual Female 15-17 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan up to 45 kg
  - 24172 Individual Female 15-17 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 45 to 50 kg
  - 24173 Individual Female 15-17 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 50 to 55 kg
  - 24174 Individual Female 15-17 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 55 to 60 kg
  - 24175 Individual Female 15-17 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 60 to 65 kg
  - 24176 Individual Female 15-17 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan over 65 kg
- xv. Female Senior Coloured Belt
  - 25141 Individual Female 18-35 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 50 kg
  - 25142 Individual Female 18-35 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 50 to 56 kg
  - 25143 Individual Female 18-35 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 56 to 62 kg
  - 25144 Individual Female 18-35 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 62 to 68 kg
  - 25145 Individual Female 18-35 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 68 to 75 kg

- 25146 Individual Female 18-35 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 75 kg
- xvi. Female Senior Black Belt
- 25181 Individual Female 18-35 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan up to 50 kg
- 25182 Individual Female 18-35 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 50 to 56 kg
- 25183 Individual Female 18-35 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 56 to 62 kg
- 25184 Individual Female 18-35 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 62 to 68 kg
- 25185 Individual Female 18-35 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 68 to 75 kg
- 25186 Individual Female 18-35 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 75 kg
- xvii. Female Advanced Senior Coloured Belt
- 26141 Individual Female 36-45 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 55 kg
- 26142 Individual Female 36-45 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 55 kg
- xviii. Female Advanced Senior Black Belt
- 26181 Individual Female 36-45 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan up to 55 kg
- 26182 Individual Female 36-45 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 55 kg
- xix. Female Veterans Coloured Belt
- 27141 Individual Female over 45 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup up to 55 kg
- 27142 Individual Female over 45 Years Sparring  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup over 55 kg
- xx. Veterans Female Black Belt
- 27181 Individual Female over 45 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan up to 55 kg
- 27182 Individual Female over 45 Years Sparring  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan over 55 kg

Las categorías de combate individual deben consistir en al menos dos (2) competidores. En el caso de que una categoría tenga solo un competidor, ese competidor será movido a otra categoría.

**b. Equipo**

- i. Male Pre-Junior Coloured Belt  
63140 Team Male 12-14 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- ii. Male Pre-Junior Black Belt  
63170 Team Male 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup>  
Dan
- iii. Male Junior Coloured Belt  
64140 Team Male 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- iv. Male Junior Black Belt  
64170 Team Male 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup>  
Dan
- v. Male Senior Coloured Belt  
65140 Team Male 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- vi. Male Senior Black Belt  
65180 Team Male 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup>  
Dan
- vii. Male Advanced Senior Coloured Belt  
66140 Team Male 36-45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- viii. Male Advanced Senior Black Belt  
66180 Team Male 36-45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup>  
Dan
- ix. Male Veterans Coloured Belt  
67140 Team Male over 45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup

- x. Male Veterans Black Belt  
67180 Team Male over 45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup>  
Dan
- xi. Female Pre-Junior Coloured Belt  
73140 Team Female 12-14 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- xii. Female Pre-Junior Black Belt  
73170 Team Female 12-14 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup>  
Dan
- xiii. Female Junior Coloured Belt  
74140 Team Female 15-17 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- xiv. Female Junior Black Belt  
74170 Team Female 15-17 Years Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup>  
Dan
- xv. Female Senior Coloured Belt  
75140 Team Female 18-35 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- xvi. Female Senior Black Belt  
75180 Team Female 18-35 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup>  
Dan
- xvii. Female Advanced Senior Coloured Belt  
76140 Team Female 36-45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup>  
Gup
- xviii. Female Advanced Senior Black Belt  
76180 Team Female 36-45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup>  
Dan
- xix. Female Veterans Coloured Belt  
77140 Team Female over 45 Years Sparring 4<sup>th</sup>-  
1<sup>st</sup> Gup
- xx. Female Veterans Black Belt  
77180 Team Female over 45 Years Sparring 1<sup>st</sup>-  
6<sup>th</sup> Dan

- c. Cada equipo de combate (masculino y/o femenino) debe constar de un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) competidores y puede tener una (1) reserva opcional.
- d. Los cinturones de color deben competir con los cinturones de color.
- e. Los cinturones negros deben competir con cinturones negros.
- f. Los cinturones negros pueden ser de cualquier graduación de 1° a 6° Dan.
- g. Los miembros del equipo pueden ser de cualquier división de peso.
- i. Las divisiones de edad no se pueden mezclar.  
\* Ver regla T5.
- i. En el caso de que un equipo esté formado por solo tres (3) competidores, perderán el derecho a (8) votos de los jueces.
- j. En el caso de que un equipo esté formado por solo cuatro (4) competidores, perderán cuatro (4) votos de los jueces.

## Programa 3 –Divisiones de Rotura de Poder

### **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 a continuación.

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>a. Individual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Junior 14370 Individual Male Junior Power Test</li> <li>ii. Male Senior 15380 Individual Male Senior Power Test</li> <li>iii. Female Junior 24370 Individual Female Junior Power Test</li> <li>iv. Female Senior 25380 Individual Female Senior Power Test</li> </ul> <p><b>b. Equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Junior 64370 Team Male Junior Power Test</li> <li>ii. Male Senior 65380 Team Male Senior Power Test</li> <li>iii. Female Junior 74370 Team Female Junior Power Test</li> <li>iv. Female Senior 75380 Team Female Senior Power Test</li> </ul> <p>Es obligatorio que cada competidor intente, de acuerdo con el orden mencionado, todos los ítems listados para su grupo.</p>	<p><b>a. Individual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Senior 15380 Individual Male 18-35 Years Power Test 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>ii. Male Advanced Senior 16380 Individual Male 36-45 Years Power Test 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>iii. Male Veterans 17380 Individual Male over 45 Years Power Test 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>iv. Female Senior 25380 Individual Female 18-35 Years Power Test 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>v. Female Advanced Senior 26380 Individual Female 36-45 Years Power Test 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>vi. Female Veterans 27380 Individual Female over 45 Years Power Test 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> </ul> <p><b>b. Hand Techniques:      Foot Techniques:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Ap Joomuk Jirugi      i. Yop Cha Jirugi</li> <li>ii. Sonkal Taerigi      ii. Dollyo Chagi</li> <li>iii. Dung Joomuk Taerigi      iii. Dwit Chagi</li> <li>iv. Sonkal Dung Taerigi      iv. Bandae Dollyo Chagi</li> </ul>

d. **Masculino:**

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

**Femenino:**

- i. Sonkal Taerigi
- ii. Yop Cha Jirugi
- iii. Dollyo Chagi

## Programa 4 – Divisiones de Técnicas Especiales

### **T 46. DIVISIONES**

Los competidores de Técnicas Especiales se organizarán en grupos de acuerdo con el género y la edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación.

<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>a. Individual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Junior 14470 Individual Male Junior Special Technique</li> <li>ii. Male Senior 15480 Individual Male Senior Special Technique</li> <li>iii. Female Junior 24470 Individual Female Junior Special Technique</li> <li>iv. Female Senior 25480 Individual Female Senior Special Technique</li> </ul> <p><b>b. Equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Junior 64470 Team Male Junior Special Technique</li> <li>ii. Male Senior 65480 Team Male Senior Special Technique</li> <li>iii. Female Junior 74470 Team Female Junior Special Technique</li> <li>iv. Female Senior</li> </ul>	<p><b>a. Individual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Pre-Junior 13440 Individual Male 12-14 Years Special Technique 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup</li> <li>ii. 13470 Individual Male 12-14 Years Special Technique 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan</li> <li>iii. Male Junior 14440 Individual Male 15-17 Years Special Technique 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup</li> <li>iv. 14470 Individual Male 15-17 Years Special Technique 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan</li> <li>v. Male Senior 15440 Individual Male 18-35 Years Special Technique 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup</li> <li>vi. 15480 Individual Male 18-35 Years Special Technique 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>vii. Male Advanced Senior 16440 Individual Male 36-45 Years Special Technique 4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup</li> <li>viii. 16480 Individual Male 36-45 Years Special</li> </ul>

75480 Team Female Senior Special  
Technique

Es obligatorio que cada competidor intente, de acuerdo con el orden mencionado, todos los ítems listados para su grupo.

Male:

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

Female:

- i. Twimyo Nopi  
Ap Cha Busigi
- ii. Twimyo Dollyo  
Chagi
- iii. Twimyo Nomo  
Yop Cha Jirugi

Technique  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan

- ix. Male Veterans  
17440 Individual Male over 45 Years Special  
Technique  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
- x. 17480 Individual Male over 45 Years Special  
Technique  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- xi. Female Pre-Junior  
23440 Individual Female 12-14 Years Special  
Technique  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
- xii. 23470 Individual Female 12-14 Years Special  
Technique  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan
- xiii. Female Junior  
24440 Individual Female 15-17 Years Special  
Technique  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
- xiv. 24470 Individual Female 15-17 Years Special  
Technique  
1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan
- xv. Female Senior  
25440 Individual Female 18-35 Years Special  
Technique  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
- xvi. 25480 Individual Female 18-35 Years Special  
Technique  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- xvii. Female Advanced Senior  
26440 Individual Female 36-45 Years Special  
Technique  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup

- xviii. 26480 Individual Female 36-45 Years Special Technique  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan
- xix. Female Veterans  
27440 Individual Female over 45 Years Special Technique  
4<sup>th</sup>-1<sup>st</sup> Gup
- xx. 27480 Individual Female over 45 Years Special Technique  
1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan

Es obligatorio que cada competidor intente, de acuerdo con el orden mencionado, todos los ítems listados para su grupo.

- a. Twimyo Nopi Ap Cha Busigi
- b. Twimyo Nomo Yop Cha Jirugi

## Programa 5 – Divisiones de Lucha Pre-Establecida

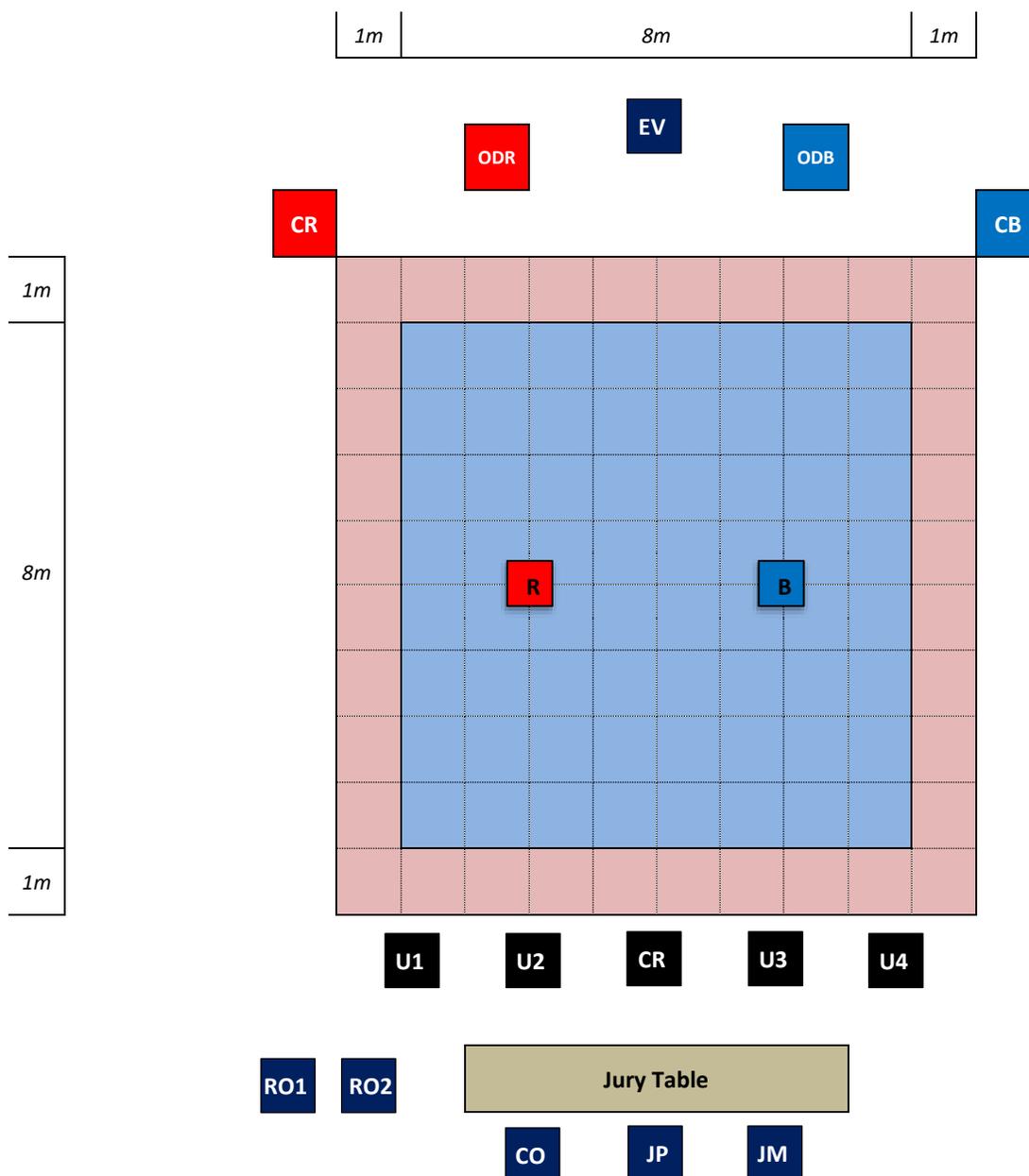
### T 49. DIVISIONES

Los competidores de Lucha Pre-Establecida se organizarán en grupos de acuerdo con el género y la edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación.

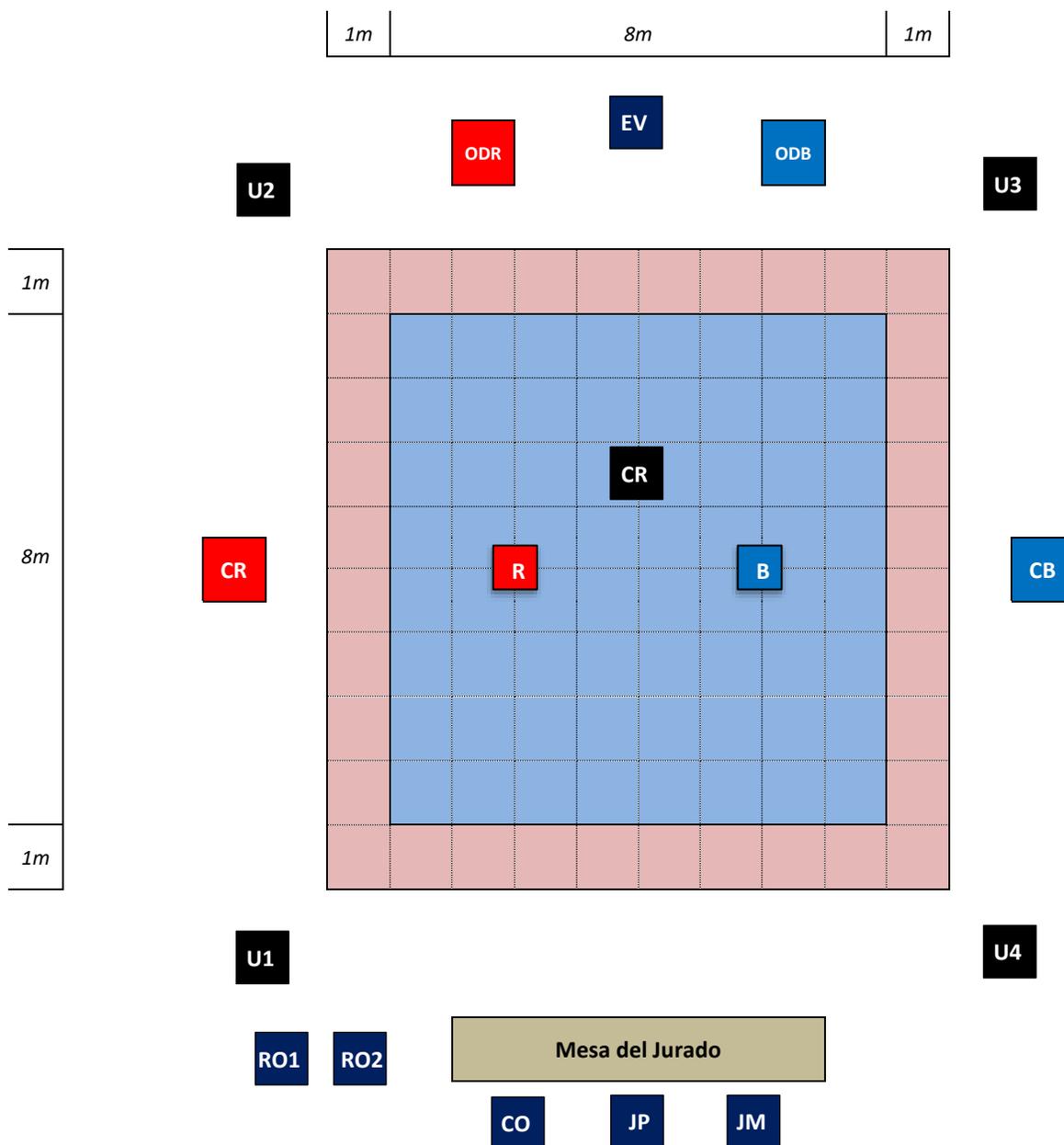
<i>Campeonato del Mundo</i>	<i>Copa del Mundo</i>
<p><b>a. Equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Mixed Couple Junior 54570 Team Male/Female/Mixed Couple Junior Pre-Arranged Sparring</li> <li>ii. Mixed Couple Senior 54580 Team Male/Female/Mixed Couple Senior Pre-Arranged Sparring</li> </ul>	<p><b>a. Equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Male Pre-Junior 63570 Team Male 12-14 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan</li> <li>ii. Male Junior 64570 Team Male 15-17 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan</li> <li>iii. Male Senior 65580 Team Male 18-35 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>iv. Male Advanced Senior 66580 Team Male 36-45 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>v. Male Advanced Senior 67580 Team Male over 45 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>vi. Female Pre-Junior 73570 Team Female 12-14 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan</li> <li>vii. Female Junior 74570 Team Female 15-17 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-3<sup>rd</sup> Dan</li> <li>viii. Female Senior 75580 Team Female 18-35 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> <li>ix. Female Advanced Senior 76580 Team Female 36-45 Years Pre-Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan</li> </ul>

- x. Female Advanced Senior  
77580 Team Female over 45 Years Pre-  
Arranged Sparring 1<sup>st</sup>-6<sup>th</sup> Dan

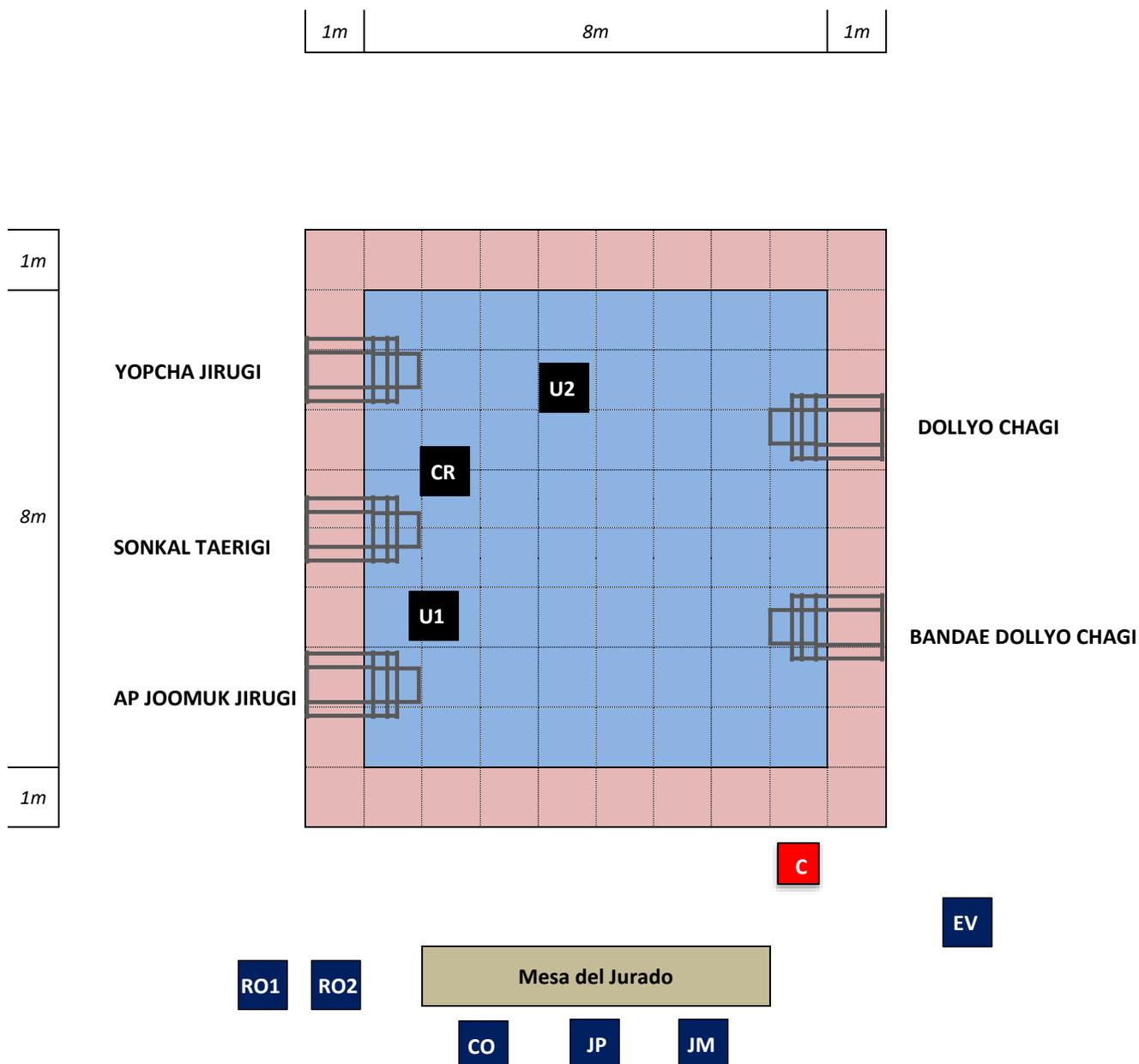
**Diagrama 1. Tamaño del Ring – Formas, Formas Equipos, Lucha Pre-Establecida**



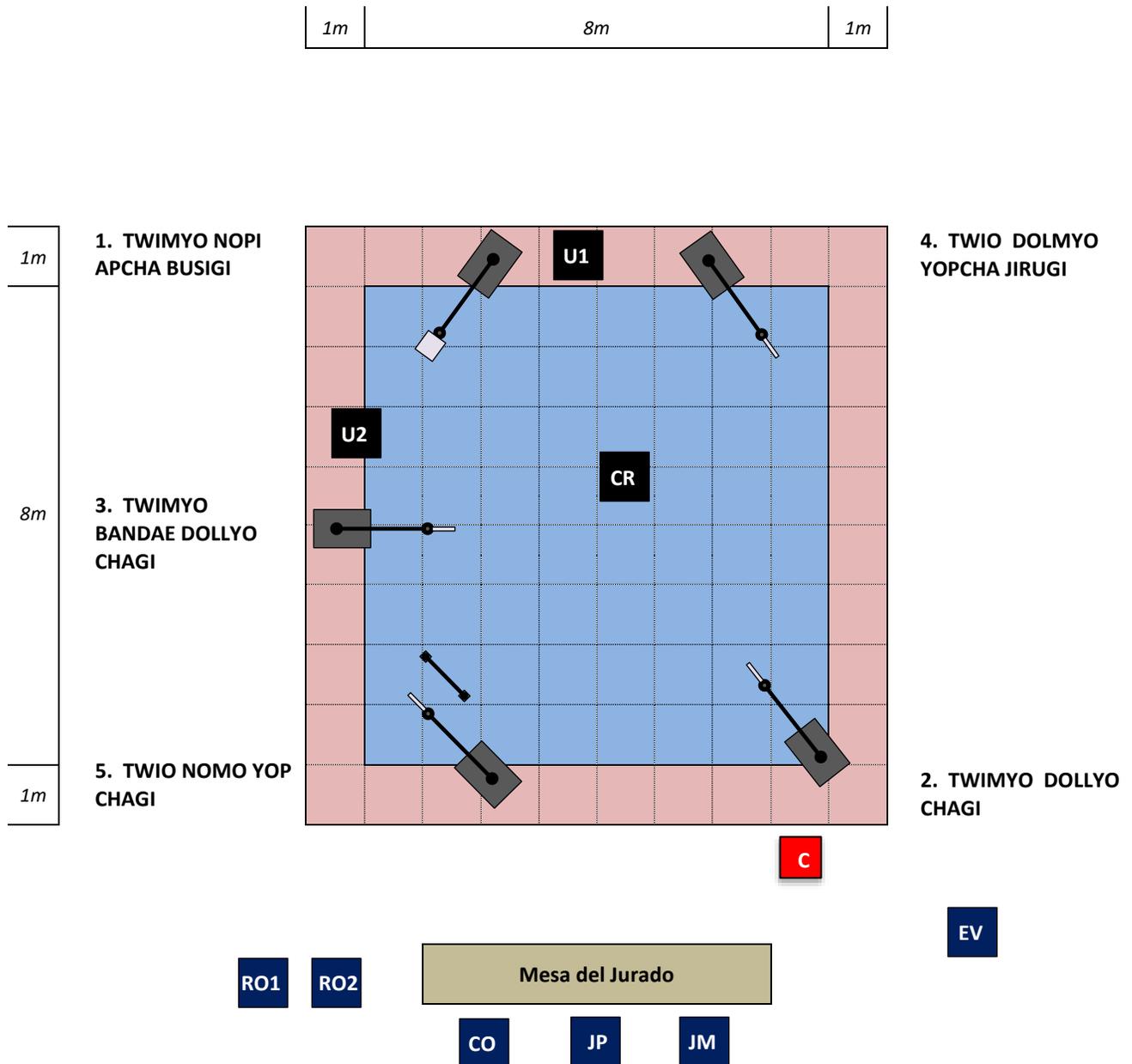
**Diagrama 2 Tamaño del Ring – Lucha, Lucha Equipo**



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



## Diagrama 4 Tamaño del Ring – Técnica Especial



## Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

### SP 1. Propósito

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

- a. Estandarizar los criterios de juzgamiento de los miembros del jurado, árbitros y jueces.
- b. Proteger la autoridad de los miembros del jurado, árbitros y jueces.
- c. Describir los derechos y deberes de los miembros del jurado, árbitros y jueces.

### SP 2. Aplicación

Estas reglas se aplicarán en todos los campeonatos oficiales autorizados por la ITF para cinturones negros.

### SP 3. Formas Individuales

- a. Los competidores competirán entre sí (1 contra 1).
- b. Ambos competidores realizarán, simultáneamente, las formas designadas apropiadas a su graduación. (Ver artículo T.27 de las Reglas del Torneo Mundial Juvenil y Adulto de la ITF).
- c. La primera forma designada se elegirá por sorteo de las últimas tres formas apropiadas a su graduación.
- d. La segunda forma designada se elegirá por sorteo de las formas restantes apropiadas desde Chon-Ji hasta su nivel de grado.
- e. Todas las formas designadas se sortearán al azar utilizando el sistema electrónico de puntuación de la ITF y serán supervisados y verificados por el presidente del jurado.

### Procedimiento de Puntuación

- f. Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente como se indica en las Reglas del Torneo Mundial Juvenil y Adulto de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

Nivel 1: Los árbitros deducirán hasta 6 puntos en total (solo en incrementos de 0.2) por cada error técnico observado o darán una puntuación total de 0 si se observa una penalización mayor. Los árbitros luego pasarán al Nivel 2 de puntuación.

Nivel 2: Los árbitros deducirán hasta 2 puntos más (en incrementos de 0.5 solamente) por errores en el ritmo general o en la onda sinusoidal. Luego, los árbitros pasarán al Nivel 3 de puntuación

Nivel 3: Los árbitros deducirán hasta 2 puntos más (solo en incrementos de 0.5) por errores en la potencia general.

Total Puntos: El Sistema SPORTDATA 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 avanzará a la siguiente ronda de competencia.
- h. En el caso de un empate, se debe realizar otra forma designada (con las formas ya realizadas previamente eliminadas del sorteo) hasta que se decida el ganador.

#### PENALIDADES EN FORMA INDIVIDUAL

Tiene 10 puntos en total - Deducir por cada infracción cometida

Nivel de puntuación 1	DEDUZCA 0.2 PUNTOS, POR OCURRENCIA, POR CADA ERROR EFECTUADO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO SE LIMITA A
	No nombrar o nombrar el nombre de la Forma incorrecta
	Gritar o "Kihap" en cualquier momento durante o al final de la Forma
	Realizar una técnica a la altura incorrecta
	Perder el balance
	Dudar y/o detenerse por <b>más de una fracción de segundo</b>
	No regresar al punto de partida (dentro de un radio del ancho de hombros)
	Falta de Poden en una técnica específica
	Regresar al punto de partida con el pie equivocado
	Salir completamente del ring con los dos pies
	Pasos inexactos o incorrectos (colocación del pie después de patear, girar, girar, colocar un pie junto al otro, desliz corto, desliz largo ...)
	Respiración inexacta o incorrecta
	Preparación o Ejecución Inexacta o Incorrecta de una técnica ( <i>es decir: cruzamiento previo, acción previa, volar, saltar ...</i> )
	Movimiento Ondulatorio Inexacto o Incorrecto
	Posición Inexacta o Incorrecta
Máximo de 6 puntos en total para deducir	Moción Inexacta o Incorrecta ( <i>es decir: continua, conectada, lenta, rápida, natural, normal</i> )
	Atacar o defender con una técnica equivocada
	Incorrecta suspensión ( <i>retención</i> ) o terminación ( <i>retracción</i> ) de una patada, de acuerdo a la definición técnica para la misma.

Penalidades Terminales	APLICAR 0 PUNTO (para toda la Forma) POR:
	Detener la Forma completamente y/o no terminar la Forma
	Pausar y/o detenerse por <b>más de 2 segundos</b>
	Iniciar la Forma hacia la dirección equivocada ( <i>lateral/delantera/trasera</i> )
Dadas Durante la Puntuación del Nivel 1	Iniciar una Forma diferente a la designada, o con una técnica fundamental distinta a la definida para esa Forma
	No realizar el número total de movimientos requeridos por las instrucciones técnicas de la Forma. (Olvidar o agregar uno o más movimientos)

**Nota:** En el caso de que una sola técnica tenga varios errores, aplicar una deducción por cada error realizado.

*(Por ejemplo: Si la Forma requiere una Posición de caminar- puño frontal alto, sin embargo el competidor realiza una Posición L- golpe con punta dedos al medio, deducir 0.2 puntos por la técnica incorrecta; 0.2 por la altura incorrecta, y 0.2 por la posición incorrecta; para una deducción total de 0.6 puntos)*

Nivel de Puntuación 2	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (en incrementos de 0.5) POR:
	Ritmo General y Movimiento Ondulatorio

Nivel de Puntuación 3	DEDUCIR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (en incrementos de 0.5) POR:
	Potencia General

Ejemplo de Puntuación:

Resultado luego de la primera forma designada:

Resultado luego de la segunda forma designada:

R 1 M Pat, 1.Dan, Sen.										
124 FIN 16					ARG 1628					
Surname, Forename					Surname, Forename					
<b>KWANG-GAE</b>										
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	
0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	
873 GR					Draw		A. 1628			
41 NO					2 - 2 - 1		. 1800			

R 1 M Pat, 1.Dan, Sen.										
124 FIN 16					ARG 1628					
Surname, Forename					Surname, Forename					
<b>YUL-GOK</b>										
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	
7,0	6,0	7,0	6,5	6,5	6,5	7,0	7,0	6,5	7,0	
14,0	12,5	14,5	14,0	14,0	13,0	13,0	13,5	13,5	14,0	
873 GR					Draw		A. 1628			
41 NO					3 - 0 - 2		. 1800			

**SP 4. Formas por Equipos**

- a. Ambos equipos ejecutarán una (1) forma opcional y una (1) forma 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**

Nivel 1: Los árbitros deducirán hasta 5 puntos en total (solo en incrementos de 0,2) por cada error técnico observado o darán una puntuación total de 0 si se observa una penalización mayor. Los árbitros luego pasarán al nivel 2 de puntuación.

Nivel 2: Los árbitros deducirán hasta 4 puntos más (en incrementos de 0,5 solamente) por errores en el trabajo en equipo, la coreografía y la dificultad. Luego, los árbitros pasarán al nivel 3 de puntuación.

Nivel 3: Los árbitros deducirán hasta 1 punto más (en incrementos de 0,5 solamente) por errores en la potencia general.

Total Puntos: El Sistema SPORTDATA calculará la puntuación total para cada competidor de acuerdo con las deducciones aplicadas por cada árbitro.

- c. Después de deducir los puntos por errores, los árbitros otorgarán una puntuación de entre 0 y 10 puntos por cada forma ejecutada, según la coreografía, el trabajo en equipo, el contenido técnico, la potencia, el equilibrio, la respiración y la onda sinusoidal.
- d. 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 avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
- e. En el caso de un empate, se debe ejecutar otra forma designada (con las formas designadas previamente ejecutadas fuera del sorteo) hasta que se decida el ganador.

**PENALIDADES EN FORMAS POR EQUIPOS**

Tiene 10 puntos en total - Deducir por cada infracción cometida

Nivel de puntuación 1	<b>DEDUZCA 0.2 PUNTOS, POR OCURRENCIA, POR CADA ERROR EFECTUADO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO SE LIMITA A</b>
<b>Máximo de 5 puntos en total para deducir</b>	No nombrar o nombrar el nombre de la Forma incorrecta
	Gritar o "Kihap" en cualquier momento durante o al final de la Forma
	Realizar una técnica a la altura incorrecta
	Perder el balance
	Dudar y/o detenerse por <b>más de una fracción de segundo</b>
	No regresar al punto de partida (dentro de un radio del ancho de hombros)
	Falta de Poder en una técnica específica
	Regresar al punto de partida con el pie equivocado
	Salir completamente del ring con los dos pies
	Pasos inexactos o incorrectos
	Respiración inexacta o incorrecta
	Preparación o Ejecución Inexacta o Incorrecta de la técnica (ej.: cruce previo, acción previa, volar, saltar ...)
	Movimiento Ondulatorio Inexacto o Incorrecto
	Posición Inexacta o Incorrecta
	Moción Inexacta o Incorrecta (es decir: continua, conectada, lenta, rápida, natural, normal)
	Atacar o defender con una técnica equivocada
No retirar una patada de retracción inmediatamente después de la ejecución (frente/frente de lado/circular/Patada de torsión a la zona media o alta)	
Falla de al menos un competidor en continuar el ritmo prescrito de la forma en todo momento	

Penalizaciones Terminales	<b>APLICAR 0 PUNTO (para toda la Forma) POR:</b>
<b>Dadas Durante la Puntuación del Nivel 1</b>	Detener la Forma completamente y/o no terminar la Forma
	Pausar y/o detenerse por <b>más de 2 segundos</b>
	Iniciar la Forma hacia la dirección equivocada ( <i>lateral/delantera/trasera</i> )
	Iniciar una Forma diferente a la designada, o con una técnica fundamental distinta a la definida para esa forma
	No realizar el número total de movimientos requeridos por las instrucciones técnicas de la Forma. (Olvidar o agregar uno o más movimientos)

**Nota:** En el caso de que una sola técnica tenga varios errores, aplicar una deducción por cada error realizado

(**Por ejemplo:** Si la Forma requiere una Posición de caminar-puño frontal alto, sin embargo el competidor realiza una Posición L- golpe con punta dedos al medio, deducir 0.2 puntos por la técnica incorrecta; 0.2 por la altura incorrecta, y 0.2 por la posición incorrecta; para una deducción total de 0.6 puntos)

Nivel de Puntuación 2	<b>DEDUCIR UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (en incrementos de 0.5) POR:</b>
	Trabajo en Equipo, Coreografía y Dificultad

Nivel de Puntuación 3	<b>DEDUCIR UN MÁXIMO DE 1 PUNTO AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (en incrementos de 0.5) POR:</b>
	Potencia General

Ejemplo de Puntuación:

Resultado luego de la forma opcional:

Resultado Total luego de las formas Opcional y designada:

<b>R 1 M Pat, Team, Sen.</b>  <b>124 ENG 16 POL 1628</b> England Poland										<b>R 1 M Pat, Team, Sen.</b>  <b>124 ENG 16 POL 1628</b> England Poland											
<b>OPTIONAL PATTERN</b>										<b>YUL-GOK</b>											
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0		
0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	7,0	6,0	7,0	6,5	6,5	6,5	7,0	7,0	6,5	7,0		
7,0	6,5	7,5	7,5	7,5	6,5	6,0	6,5	7,0	7,0	14,0	12,5	14,5	14,0	14,0	13,0	13,0	13,5	13,5	14,0		
 Draw										 Draw											
<b>873</b>	GR							A.	<b>1628</b>		<b>873</b>	GR							A.	<b>1628</b>	
41	NO	<b>2 - 2 - 1</b>									41	NO	<b>3 - 0 - 2</b>								

**SP 5. Lucha Individual**

Los jueces de esquina anotarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en las Reglas de Torneo Mundial Juvenil y Senior de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

Individual

- 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 avanzará a la siguiente ronda de competencia.
- En caso de empate, seguirá una extensión de un (1) minuto.
- En el caso de otro empate, el primer punto anotado decidirá quién es el ganador.

Ejemplo de Puntuación:

<b>Ring 1 M Sp, -85kg, Sen.</b> <b>124 FIN 16 ARG 1628</b> Surname, Forename Surname, Forename									
<b>2 0:00</b>									
Foul		Result		Foul		Foul		Foul	
<b>04</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>07</b>			
		<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>				
		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>				

### **SP 6. Lucha por Equipo**

Los jueces de esquina anotarán todos los puntos electrónicamente como se indica en las Reglas de Torneo Mundial Juvenil y Senior 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 árbitros será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia.
- b. En el caso de un empate después de los cinco (5) combates, cada entrenador seleccionará un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos.
  - i. 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 el equipo avanzará a la siguiente ronda de competición.
  - ii. En el caso de otro empate, el mismo competidor volverá a luchar hasta que se marque el primer punto; el competidor con la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo avanzará a la siguiente ronda de competencia.

### **Otros**

- c. En el caso de que un equipo retire a un competidor, el otro equipo recibirá quince (15) puntos. El momento en que se retira al competidor no es importante; se aplica la misma penalización si el retiro se realiza al comienzo del match o cinco (5) segundos antes de que finalice el mismo.

#### **Implementación:**

En el caso de que un equipo retire a un competidor, el presidente del jurado dará permiso verbal al asistente informático para ejecutar el comando "Retirar - (rojo o azul)" en la computadora, lo que dará como resultado que el equipo oponente reciba automáticamente 15 puntos.

- d. En el caso de que un competidor esté: 1) lesionado y por lo tanto no pueda continuar compitiendo según la decisión del médico; 2) descalificado; o 3) reciba tres (3) puntos descontados directamente, el otro equipo recibirá cuatro (4) puntos.

#### **Implementación:**

En el caso de que un competidor se lesione, descalifique o reciba 3 puntos en contra directos, el Presidente del Jurado dará permiso verbal al Asistente de Computadora para ejecutar el comando "Descalificar - (Rojo o Azul)" en la computadora, resultando en que el equipo oponente reciba automáticamente 4 puntos.

Ejemplo de Puntuación:

<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>2 1 0:00 1</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>08 1 2 1 1 1 03</p> <table border="1"> <tr><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	4	2	1	2	4	3	3	3	<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>2 2 0:00 4</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>03 0 0 1 3 0 06</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td>6</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>7</td></tr> </table>	5	6	3	6	4	4	4	7																																																
4	2	1	2																																																														
4	3	3	3																																																														
5	6	3	6																																																														
4	4	4	7																																																														
<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>3 3 0:00 5</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>07 0 1 2 1 1 04</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td>3</td></tr> </table>	5	5	4	4	5	6	4	3	<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>6 4 0:00 6</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>02 0 3 0 1 0 05</p> <table border="1"> <tr><td>9</td><td>5</td><td>7</td><td>5</td></tr> <tr><td>8</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> </table>	9	5	7	5	8	5	6	7																																																
5	5	4	4																																																														
5	6	4	3																																																														
9	5	7	5																																																														
8	5	6	7																																																														
<p>Ring 1 M Sp, Team, Sen.</p> <p>124 BEL 16 SWE 1628 Belgium Sweden</p> <p>6 5 0:00 7</p> <p>Foul Result X Foul</p> <p>01 1 0 3 1 1 02</p> <table border="1"> <tr><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>5</td></tr> </table>	3	3	2	2	3	3	3	5	<p>Ganador rojo luego de 5 luchas</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th colspan="3">Umpire Votes</th> <th colspan="3">Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>1</td><td>1</td><td>2</td> <td>1</td><td>1</td><td>2</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>3</td><td>1</td><td>0</td> <td>4</td><td>2</td><td>2</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>1</td><td>2</td><td>1</td> <td>5</td><td>4</td><td>3</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>1</td><td>0</td><td>3</td> <td>6</td><td>4</td><td>6</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>1</td><td>3</td><td>0</td> <td>7</td><td>7</td><td>6</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>		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						
3	3	2	2																																																														
3	3	3	5																																																														
	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																																																																	

<p><b>Gana rojo luego de 5 luchas</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Umpire Votes</th> <th>Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>1 1 2</td> <td>1 1 2</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>3 1 0</td> <td>4 2 2</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>1 2 1</td> <td>5 4 3</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>1 0 3</td> <td>6 4 6</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>1 3 0</td> <td>7 7 6</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		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			<p><b>Gana azul luego de 5 luchas</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Umpire Votes</th> <th>Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>4 0 0</td> <td>4 0 0</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>3 1 0</td> <td>7 1 0</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>1 1 2</td> <td>8 2 2</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>0 0 4</td> <td>8 2 6</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>0 1 3</td> <td>8 3 9</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		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			<p><b>Gana azul luego de 5 luchas</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Umpire Votes</th> <th>Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>3 0 1</td> <td>3 0 1</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>1 0 3</td> <td>4 0 4</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>3 0 1</td> <td>7 0 5</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>0 0 4</td> <td>7 0 9</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>2 1 1</td> <td>9 1 10</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		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		
	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																																																																										
	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																																																																										
	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																																																																										
<p><b>Empate luego de 5 luchas</b> <b>Empate en la lucha extra</b> <b>Gana rojo luego primer punto</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Umpire Votes</th> <th>Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>4 0 0</td> <td>4 0 0</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>1 1 2</td> <td>5 1 2</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>1 1 2</td> <td>6 2 4</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>1 1 2</td> <td>7 3 6</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>1 1 2</td> <td>8 4 8</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td>3 0 0</td> <td>11 4 8</td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td>2 1 1</td> <td>13 5 9</td> </tr> </tbody> </table>		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	3 0 0	11 4 8	first point	2 1 1	13 5 9	<p><b>Retiro de rojo en Lucha 3</b> <b>Gana azul luego de 5 luchas</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Umpire Votes</th> <th>Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>4 0 0</td> <td>4 0 0</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>4 0 0</td> <td>8 0 0</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>0 0 15</td> <td>8 0 15</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>4 0 0</td> <td>12 0 15</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>3 0 1</td> <td>15 0 16</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		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			<p><b>Retiro de rojo en Lucha 3</b> <b>Gana rojo luego de 5 luchas</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Umpire Votes</th> <th>Points Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bout 1</td> <td>4 0 0</td> <td>4 0 0</td> </tr> <tr> <td>bout 2</td> <td>4 0 0</td> <td>8 0 0</td> </tr> <tr> <td>bout 3</td> <td>0 0 15</td> <td>8 0 15</td> </tr> <tr> <td>bout 4</td> <td>4 0 0</td> <td>12 0 15</td> </tr> <tr> <td>bout 5</td> <td>4 0 0</td> <td>16 0 15</td> </tr> <tr> <td>extra bout</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>first point</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		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		
	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	3 0 0	11 4 8																																																																								
first point	2 1 1	13 5 9																																																																								
	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																																																																										
	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. Rotura de Poder

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente como se indica en las Reglas de Torneo Mundial Juvenil y Senior de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

- Después de que el Árbitro levanta 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 la distancia con un solo toque permitido, seguido del intento de romper la(s) tabla(s).
- Los competidores y/o equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier rotura que aún no se haya intentado dentro del límite de tiempo prescrito.
- Los árbitros pueden rechazar un intento por no mantener lo siguiente:
  - Correcto equilibrio y posición durante todo el intento.
  - Correcta herramienta de ataque en la manera correcta.
- Los árbitros deben examinar cada placa antes de cada intento.
- Cada placa separada contará como tres (3) puntos y cada placa doblada contará como un (1) punto.
- Los cuatro puntajes más altos establecerán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3eros puestos. (Solo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer puesto, con el mismo puntaje total en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del tercer lugar).
- En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará por sorteo un ítem de la lista de técnicas para desempatar. Él decidirá cuántas placas se utilizarán. Los entrenadores indicarán los competidores a realizar y, en caso de otro empate, indicarán los dos siguientes competidores. Esto continuará hasta que se decida un ganador.

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

Ejemplo de Puntuación:

Primer 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

Segundo 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

Tercer round (un tercer puesto)

 #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
10	10	COU10 Name 10	3			3			3	3
5									0	6
7									0	6
6									0	6
8									0	6
9									0	6
10									0	6

Tercer round (dos terceros puestos)

 #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
10	10	COU10 Name 10	3			3			3	3
5									0	6
7									0	6
6									0	6
8									0	6
9									0	6
10									0	6

Resultado (un tercer puesto)

 #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
3	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

Resultado (dos terceros puestos)

 #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
3	5	COU5 Name 5	2						0	2
5	10	COU10 Name 10	3						0	3
3									0	3
4									0	5
6									0	5
7									0	5
8									0	5
9									0	5
10									0	5

### SP 8. Técnica Especial

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente como se indica en las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

- a. Después de que el árbitro levanta una bandera roja, cada competidor individual o equipo tiene un total de cinco (5) minutos para intentar mover la placa en los cinco (5) ítems de técnica especial, que deben incluir una (1) medición previa de distancia sin tocar, seguida del intento de mover la placa.
- b. Los competidores y/o equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier rotura que aún no se haya intentado dentro del límite de tiempo prescrito.
- c. Los árbitros pueden rechazar una rotura debido a lo siguiente:
  - Usar una herramienta de ataque incorrecta o de manera incorrecta.
  - Derribar el obstáculo al realizar Twio Nomo Yop Chagi.
  - Caerse (cuando cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toca el suelo).
- d. Los árbitros deben examinar periódicamente cada máquina y/o placa.
- e. Cada placa completamente rota/desplazada contará como tres (3) puntos y cada tabla medio rota/desplazada contará como un (1) punto.
- f. Los cuatro puntajes más altos definirán los ganadores del 1er, 2do y dos (2) 3eros lugares. (Solo en el caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer lugar, con el mismo puntaje total en la misma ronda de salto, habrá dos ganadores del tercer lugar).
- g. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará un ítem de la lista como desempate. Él decidirá qué tan alto será el salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se decidan los puestos.

**NOTA:** Los competidores y/o equipos que no lograron puntos en su primer intento durante el match no podrán continuar la competencia de técnicas especiales para determinar ningún lugar y no recibirán ninguna medalla.

Ejemplo de Puntuación:

Primer round									
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique									
No.	Country Name	Nogi Ap Cha Busigi	Twimyo Dolyo Chagi	Banda Dolyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jrugi	Twimyo Nogi Yop Cha Jrugi	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	<

Segundo round (un tercer puesto)									
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique									
No.	Country Name	Place before	Nogi Ap Cha Busigi	Twimyo Dolyo Chagi	Banda Dolyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jrugi	Twimyo Nogi Yop Cha Jrugi	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	6

Segundo round (dos terceros puestos)									
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique									
No.	Country Name	Place before	Nogi Ap Cha Busigi	Twimyo Dolyo Chagi	Banda Dolyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jrugi	Twimyo Nogi Yop Cha Jrugi	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	6

Resultado (un tercer puesto)									
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique									
No.	Country Name	Place before	Nogi Ap Cha Busigi	Twimyo Dolyo Chagi	Banda Dolyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jrugi	Twimyo Nogi Yop Cha Jrugi	Points	Place
1	3 COU3 Name 3	1						0	1
2	7 COU7 Name 7	2						0	2
3	9 COU9 Name 9	3						0	3

Resultado (dos terceros puestos)									
ITF #15490 Senior Male Individual Special Technique									
No.	Country Name	Place before	Nogi Ap Cha Busigi	Twimyo Dolyo Chagi	Banda Dolyo Chagi	Dolmyo Yop Cha Jrugi	Twimyo Nogi Yop Cha Jrugi	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
4	9 COU9 Name 9	3						0	3

### SP 9. Competencia de Lucha Pre-Establecida

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en las Reglas de Torneo Mundial Juvenil y Senior de la ITF.

El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competencia de acuerdo con los siguientes criterios:

- 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 avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
- En caso de empate, ambos equipos realizarán un round adicional, hasta que se decida el ganador.

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

c. Procedimiento de Puntuación

- i. Nivel 1: Los árbitros deducirán hasta 6 puntos en total (solo en incrementos de 0,2) por cada error técnico observado o darán una puntuación total de 0 si se observa una penalización mayor. Los árbitros luego pasarán al nivel 2 de puntuación.

Nivel 2: Los árbitros deducirán hasta 4 puntos más (en incrementos de 0,5 solamente) por errores en Trabajo en equipo, Coreografía, Dificultad, Potencia. Luego, los árbitros pasarán al nivel 3 de puntuación.

Total Puntos: El sistema de puntuación electrónico 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 de entre 0 y 10 puntos por la ejecución, según 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 avanzará a la siguiente ronda de la competencia.
- iv. En caso de empate, ambos equipos volverán a actuar, hasta que se decida el ganador.

**PENALIDADES DE LUCHA PRE-ESTABLECIDA**

Tiene 10 puntos en total - Deducir por cada infracción cometida

<b>DEDUZCA 0.2 PUNTOS, POR OCURRENCIA, POR CADA ERROR EFECTUADO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO SE LIMITA A ...</b>	
<p>Nivel de puntuación 1</p> <p>Máximo de 4 puntos en total para deducción</p>	Realizar cualquier técnica sin un objetivo válido accesible
	Atacar o defender con una aplicación incorrecta de la técnica
	Realizar cualquier movimiento ofensivo, defensivo o evasivo sin propósito/función/necesidad, excepto durante movimientos acrobáticos
	Perder el equilibrio
	No mantener la distancia adecuada para el intercambio de ataque y defensa
	Gritar o "Kihap" en cualquier momento durante la actuación, con excepción de la secuencia final
	Falta de y/o aplicación incorrecta de la potencia
	Salir completamente del ring por uno o ambos competidores (ver Glosario)
	Dudar y / o detenerse por más de una fracción de segundo (es decir, si al menos un competidor no participa en la acción en todo momento)
	Respiración inexacta o incorrecta
	Preparación o ejecución inexacta o incorrecta de la técnica (es decir, cruce y acción previa, volar, saltar ...)
	Onda sinusoidal inexacta o incorrecta
	Posición inexacta o incorrecta
	Moción inexacta o incorrecta (es decir, continua, conectada, lenta, rápida, natural, normal)
	Ayudar al oponente durante la ejecución de una técnica o movimiento
No retirar una patada de retracción inmediatamente después de la ejecución (frente/frente de lado/circular/Patada de torsión a la zona media o alta)	

<b>DAR 0 PUNTOS (por toda la actuación) POR:</b>	
<p>Penalizaciones Terminales</p> <p>Dadas durante el Nivel 1 de puntuación</p>	No cumplir con los requisitos de tiempo mínimo y/o máximo
	Pausar y/o detenerse durante <b>más de 2 segundos</b> completos en cualquier momento durante la actuación
	Realizar más de tres (3) secuencias acrobáticas por equipo
	No bloquear y/o evadir el ataque de un oponente en cualquier momento que no sea el golpe y/o la secuencia final

**Nota:** En el caso de que una sola técnica tenga varios errores, aplicar una penalización por cada error realizado

<b>DEDUZCA UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (en incrementos de 0,5) POR:</b>	
Nivel 2 de Puntuación	Trabajo en equipo, coreografía y dificultad

<b>DEDUZCA UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (en incrementos de 0,5) POR:</b>	
Nivel 3 de Puntuación	Potencia General

Ejemplo de Puntuación:



- d. Los equipos competirán de acuerdo con las siguientes reglas y reglamentos:
- i. La Lucha Pre-Establecida consistirá en movimientos como se muestran en la enciclopedia, manuales y/o CD-ROM, y como se enseñan durante los Cursos Internacionales de Instructores (IIC).
  - ii. Las técnicas de ataque (a excepción del golpe final) deben bloquearse o evitarse y deben realizarse con realismo.
  - iii. Los competidores pueden ser de 1° a 6° Dan y pueden ser hombres, mujeres o parejas mixtas.
  - iv. La duración del combate consistirá en un (1) round: mínimo 60 segundos-máximo 75 segundos.
  - v. Los equipos que excedan los 75 segundos de duración del round recibirán 0 puntos.
  - vi. Los equipos que ejecuten menos del mínimo requerido de 60 segundos recibirán 0 puntos.
  - vii. Se puede usar equipo de protección como está escrito en el artículo T.7.a del Reglamento de Torneo Mundial Juvenil y Senior de la ITF. Punto ii y T.7.b.
  - viii. Cada equipo no podrá realizar más de un total de tres (3) secuencias acrobáticas, que no sean parte del programa de estudios de Taekwon-Do, durante el round.
  - ix. Si uno o ambos miembros del equipo realizan más de un total combinado de tres (3) secuencias acrobáticas durante el round, el equipo recibirá 0 puntos.

## Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada

### DOBOKS Y CINTURONES APROBADOS

De acuerdo con el **Artículo T6 de las Reglas oficiales de Torneo Mundial Juvenil y Senior de la ITF y las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF**, los siguientes elementos han sido aprobados oficialmente por el Comité de Torneos y Árbitros de la ITF para su uso en los Campeonatos del Mundo y las Copas del Mundo de la ITF.

**NINGÚN OTRO** Dobok está aprobado o permitido actualmente para su uso en el Campeonato Mundial de la ITF o en la Copa del Mundo.

### DOBOKS

Los competidores, mientras compiten, deben usar el Dobok “aprobado oficialmente” con insignias aprobadas oficialmente por la ITF. El cinturón negro debe ser de las dimensiones oficiales y debe indicar el grado del competidor. Las competidoras pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta del Dobok.

**Todos los Doboks aprobados por la ITF deben cumplir con los siguientes criterios:**

- a. **Etiquetas del fabricante:** los fabricantes/proveedores aprobados podrán colocar su logotipo, que no mida más de 8 cm de ancho por 5 cm de alto, en el Dobok en las siguientes ubicaciones:
  - i. En la manga derecha (D). Colocado en la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.
  - ii. En el pantalón derecho (D). Colocado en la parte delantera del muslo, entre la rodilla y la cintura.
- b. **Patrocinio:** los competidores pueden mostrar los logotipos de patrocinadores personales, de acuerdo con los siguientes criterios:
  - i. El área total del patrocinador personal no debe medir más de 8 cm de ancho por 5 cm de alto.
  - ii. Ubicado en la manga izquierda (I). Colocado 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 nacional/Bandera o Asociación Nacional/Escudo de la Escuela:**
  - i. Para los Campeonatos del Mundo: los competidores pueden exhibir su bandera o el logo nacionales en su Dobok en la parte delantera derecha (D) del pecho de su Dobok, directamente enfrente del logo de la ITF.

- ii. Solo para la Copa del Mundo: los competidores pueden exhibir su bandera nacional, asociación nacional o escudo de la escuela/club en la parte delantera derecha (D) del pecho de su Dobok, directamente enfrente del logotipo de la ITF.
  - iii. Si se exhiben, las banderas, logotipos y escudos deben ubicarse en la parte delantera derecha (D) del pecho de su Dobok, directamente frente 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.
- d. **Debajo de la Ropa:**
- i. A las competidoras femeninas se les permite usar una camiseta **BLANCA** debajo de la chaqueta del Dobok.
  - ii. Los hombres y las mujeres pueden usar leggings / medias de compresión debajo de los pantalones del Dobok.
    - i. Las leggings/medias de compresión deberán:
      1. Ser de un color **BLANCO** sólido únicamente,
      2. Consistir en una sola capa de material,
      3. Terminar por encima del tobillo y no ser visible debajo del dobladillo del pantalón del Dobok,
      4. **NO PUEDEN** proporcionar protección adicional contra impacto.

**DOBOKS OFICIALMENTE APROBADOS POR ITF PARA  
CAMPEONATOS DEL MUNDO Y COPA DEL MUNDO**



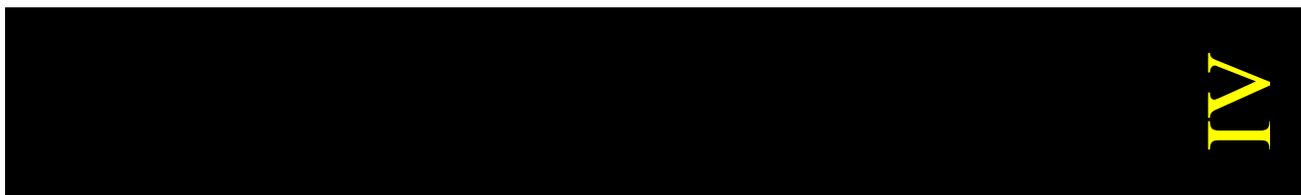
- Escudo tradicional de la ITF ubicado en el pecho izquierdo (I) de la chaqueta.
- Dimensión Total: 7cm alto \* 7cm ancho
- NUEVO Logo ITF ubicado a la izquierda (I) debajo del logo tradicional ITF.
- Dimensión Total: 9cm ancho \* 3.5cm alto
- Logo del Sponsor ITF SOLO en la manga derecha (D) de la chaqueta, sobre el nivel del codo.
- Logo del Sponsor ITF SOLO en la pierna derecha (D) del pantalón. Ubicado en el frente del muslo, entre la rodilla y cintura.
- Ambas áreas no serán mayores de 8cm de largo \* 5cm de alto.
- NO se permiten otros logos.
- El Patrocinio Personal se permite solo en la manga izquierda (I), sobre el nivel del codo, mide un máximo de 8cm de largo \* 5cm de alto.
- El logo debe ser Aprobado por los Comités de Torneos y Árbitros de ITF.
- No se permiten otros logos de Sponsors o publicidad en ninguna otra parte del Dobok
- La Bandera o Emblema Nacional PUEDA ser usado en el pecho derecho (D), opuesto al logo ITF
- Este logo no puede ser mayor que el logo ITF
- La Etiqueta "ITF Approved" debe estar impresa en la solapa interna de la chaqueta
- Nombre del País DEBE imprimirse en la espalda
- Deber estar ubicado sobre el nivel del cinto
- Las letras deben ser todas negras
- Altura de las letras: 6cm – 8cm
- Nuevo texto ITF ubicado horizontalmente en ambas piernas del pantalón al nivel de rodilla
- Las letras deben ser todas negras
- Dimensión Total: 7cm ancho \* 5cm alto

### CINTURONES

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

- a. **Cinturones Negros Juveniles:** Los competidores Juveniles menores de 18 años deben usar un cinturón negro Juvenil.
  - i. El Cinturón Negro Juvenil:
    - a) De longitud suficiente para envolver solo una vez alrededor de la cintura.
    - b) Ancho máximo de cinco (5) cm.
    - c) El cinturón tiene una franja blanca de un (1) cm de ancho que recorre longitudinalmente el centro del cinturón.
    - d) La franja blanca está en un lado (cara) del cinturón solamente.
    - e) Los cinturones deben indicar la graduación 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 Asociación Aliada.
      - iv.) El color de cualquier escrito debe ser dorado (amarillo).
- b. **Cinturón Negro Adulto:** Los Competidores de 18 años o más deben usar Cinturón Negro de Adultos
  - i. El Cinturón Negro de Adulto
    - a. De longitud suficiente para envolver solo una vez alrededor de la cintura.
    - b. Ancho máximo de cinco (5) cm.
    - c. Color completamente negro.
    - d. Los cinturones deben indicar la graduación 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 Asociación Aliada.
      - iv. El color de cualquier escrito debe ser dorado (amarillo).

Cinturón Negro Adulto Oficial – “REQUERIMIENTOS MÍNIMOS”



Cinturón Negro Juvenil Oficial: “REQUERIMIENTOS MÍNIMOS”

Este cinturón debe ser usado por todos los miembros cinturón negro menores de 18 años



Cinturón Negro Adulto Oficial con “INFORMACIÓN OPCIONAL” EJEMPLO 1

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



Diagrama 2.3

Cinturón Negro Juvenil Oficial con “INFORMACIÓN OPCIONAL” EJEMPLO 2

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



### REQUISITOS DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES

De acuerdo con el Artículo T.14 de las **Reglas oficiales del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF y las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF**, los criterios para la Vestimenta del Entrenador han sido aprobados por el Comité de Torneos y Árbitros de la ITF para usar en los Campeonatos del Mundo y las Copas del Mundo de la ITF.

Los entrenadores, mientras estén en la pista de competición, deben usar la vestimenta del entrenador "aprobada oficialmente" con marcas oficialmente aprobadas por la ITF. El nombre del país debe estar escrito en la parte posterior de la camiseta.

#### T.14. ENTRENADORES (extracto)

**"...Los entrenadores deben usar ropa deportiva (ej.: pantalones, camiseta o polo y/o chaqueta deportiva), calzado deportivo y llevar una toalla. Los entrenadores NO pueden usar mochilas y/u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competencia..."**



- Entrenadores DEBEN usar ropa deportiva (ej.: Camiseta, Polo, pantalones, y/o chaqueta)

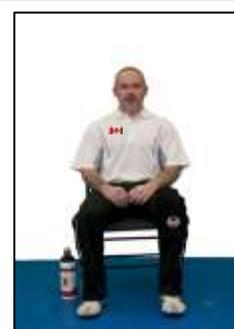
- Entrenadores DEBEN usar calzado deportivo

- Entrenadores DEBEN llevar una toalla

- Entrenadores DEBEN traer una botella de agua

- El nombre del País DEBE estar impreso en la espalda, Altura recomendada de letras: 6cm – 8cm

- Los entrenadores NO pueden usar mochilas y/u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competencia



### REQUISITOS DE VESTIMENTA DEL ÁRBITRO

De acuerdo con el Artículo U15 de las Reglas oficiales de árbitros de la ITF, los criterios para la vestimenta de los árbitros han sido aprobados por el Comité de Torneos y Árbitros de la ITF para su uso en el Campeonato del Mundo de la ITF y las Copas del Mundo.

#### **U 15. Reglas de Vestimenta**

El Código de vestimenta del Árbitro consiste en:

- i. Chaqueta/Blazer azul,
- ii. Camisa blanca, 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 al clima, la salud u otros requisitos.



• Chaqueta/Blazer azul

• Camisa blanca, mangas largas

• Pantalones azules

• Corbata azul

• Medias blancas

• Calzado Deportivo blanco

• Un bolígrafo



## Apéndice 3 - Procedimientos y Señales del Árbitro

El siguiente documento presenta e ilustra los procedimientos oficiales de la ITF y las señales de mano que deben utilizar todos los oficiales al realizar competencias.

Es importante asegurarse de que todos los oficiales administren y lleven a cabo la operación de sus deberes asignados en estricta conformidad con estos procedimientos. Esto ayudará a asegurar que los competidores, entrenadores y espectadores comprendan claramente cómo operan 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 señales se sigan con precisión y sin desviaciones, para evitar confusiones o malas interpretaciones. Pedimos que todos los oficiales, entrenadores y competidores se familiaricen y sigan estos procedimientos y señales.

En nombre de:

Comité de Jueces y Árbitros y Comité de Torneos de la ITF

## SEÑALES DE MANO DEL PRESIDENTE DEL JURADO



Esperando para dar la decisión



Empate



Ganador Azul



Ganador Rojo



Descalificación (Azul)



Detención del Tiempo (JUNG JI)



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



Llama a todos los Oficiales a la Mesa del Jurado



Envía a un (1) 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



Árbitro Central/Juez de Esquina recibiendo instrucciones. El árbitro central espera en posición paralela con las manos juntas detrás de la espalda

## INSPECCIÓN DEL EQUIPO DE SEGURIDAD DEL COMPETIDOR

(en caso de que no se haya hecho afuera del ring por otros Oficiales Asignados)



1. Dirige al competidor extender sus brazos para la inspección



2. Chequea la superficie frontal de los guantes



3. Chequea la superficie superior de los guantes y muñecas



4. Chequea las palmas y la parte inferior de los guantes



5. Chequea el protector bucal



6. Chequea el protector inguinal  
(Obligatorio hombres, opcional para mujeres)  
(Debe llevarse dentro los pantalones del Dobok)



7. Chequea la parte superior del protector de pie



8. Chequea la zona del talón del protector de pie



9. Dirige al competidor para que se dé la vuelta:  
revisa el casco y busca sujetadores de pelo de  
metal/plástico



10. Verifica la identificación del competidor  
número/país

## SALUDO



1. Árbitro Central llama al Competidor Rojo "Hong"



2. Árbitro Central llama al Competidor Azul "Chong"



3. Competidores enfrentan la Mesa del Jurado "Charyot"



4. Competidores saludan a Miembros del Jurado "Kyong-Ye"



5. Competidores enfrentan al Árbitro Central "Charyot"



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



7. Competidores enfrentados entre sí "Charyot"



8. Competidores se saludan entre sí "Kyong-Ye"

## INICIANDO EL MATCH



9. Paso atrás a la Posición de Preparados "Junbi"



10. Extiende el brazo entre los competidores



11. Indica el número de round "Il Hue Jong"



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



13. Baja el brazo para comenzar "Sijak"

## AL FINAL DE UN MATCH



1. Extiende el brazo entre los competidores para detener o finalizar el match. “Guman”



2. El Árbitro Central dirige al competidor Rojo al centro “Hong”



3. El Árbitro Central dirige al competidor Azul al centro “Chong”



4. Competidores enfrentados entre sí “Charyot”



5. Competidores se saludan entre sí “Kyong-Ye”



6. Competidores enfrentan al Árbitro Central “Charyot”



7. Competidores saludan al Árbitro Central “Kyong-Ye”



8. Competidores enfrentan a la Mesa del Jurado “Charyot”



9. Competidores saludan a Miembros del Jurado “Kyong-Ye”

## AL FINAL DE UN MATCH (continuación)



10. El Árbitro Central toma los brazos de los competidores



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

## SEÑALES ADICIONALES 1



Nada Sucedió



Detención del Tiempo  
 "Jung-Ji"



Peleen



Escuche



No Hable



Detención del Tiempo por Lesión



Envía al oponente con su entrenador  
 en el caso de una lesión



Dirige a ambos competidores con  
 sus entrenadores

## SEÑALES ADICIONALES 2



Entrenador: No Hable



Entrenador: Siéntese



Dirigiendo al competidor Rojo para reingreso al ring luego de salir del área de competencia (Regresarlo al menos 1 metro dentro del ring)



El árbitro indica al competidor azul que retroceda

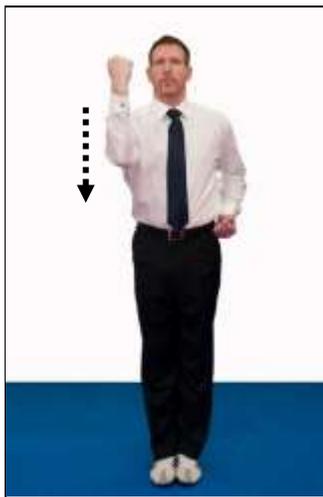
## ADVERTENCIAS

**Se pueden aplicar advertencias por las siguientes infracciones:**

Ver fotografías en la página siguiente.

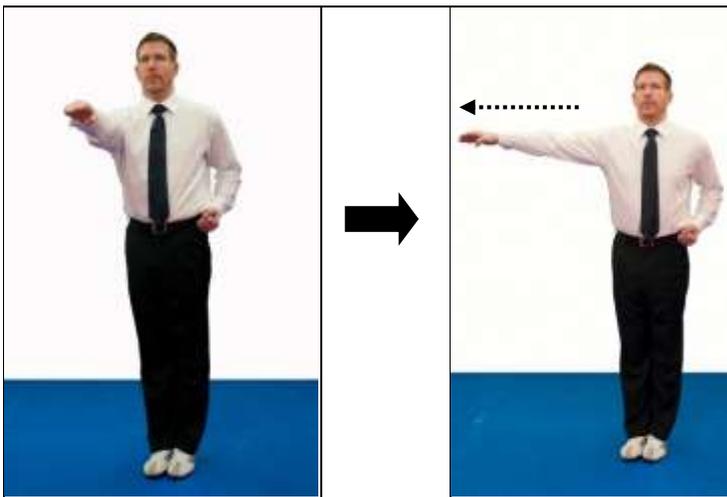
- a. **Fingir haber marcado un punto levantando el brazo.**  
Intentar influir en los árbitros actuando o sugiriendo.
- b. **Salir completamente fuera del ring.**  
Dos pies deben estar completamente fuera del ring, o un pie fuera y el otro separado del suelo.  
  
**Nota:** Esta regla no se aplica cuando el competidor ha sido empujado a la fuerza (con las manos o el cuerpo) fuera del ring.
- c. **Caída, sea intencional o no.**  
Cuando cualquier parte del cuerpo que no sean los pies toca el piso por cualquier período de tiempo.
- d. **Fingir una Lesión.**  
Fingir estar lesionado para ganar o para dejar correr el tiempo.
- e. **Evitar el combate intencionalmente.**  
Huir, evadir al oponente o usar al árbitro central como escudo.
- f. **Ataque involuntario a un objetivo no permitido.**  
Cualquier objetivo prohibido, tanto por encima como por debajo del cinturón.
- g. **Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del Árbitro Central.**  
Intentar retrasar el tiempo o cualquier otra manipulación del tiempo.
- h. **Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.**  
Usar las manos, los hombros o el cuerpo para crear distancia, desequilibrar o reubicar al oponente.

## ADVERTENCIAS



1. Fingir ganar un punto levantando un brazo.

(Tire del puño cerrado hacia abajo desde el nivel de los ojos hasta el nivel de los hombros)



2. Salir del ring con ambos pies.  
 5. Evitar el combate intencionalmente.  
 7. Ajustar el equipo sin el consentimiento del Árbitro.

(Dibuje una línea horizontal hacia afuera a través de su cuerpo desde la línea central hacia un lado del cuerpo)



3. Caída.  
 (Extienda ambas manos, palmas hacia abajo, paralelas al piso mientras baja el cuerpo doblando las rodillas)



4. Fingir una lesión  
 8. Empujar  
 (Ejecutar un bloqueo hacia adentro con el antebrazo externo)



6. Ataque involuntario a un objetivo no permitido.  
 (Ejecutar un golpe en ángulo)

## FALTAS (DESCUENTO DE PUNTOS)

Se pueden aplicar faltas (descontar puntos) por las siguientes infracciones (ver fotografías en la página siguiente)

**a. Contacto Pesado**

Contacto hecho a un oponente 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, distinta de los pies, toca el piso por cualquier período de tiempo.

**c. Barrida de Piernas.**

Cualquier intento, usando los pies, para llevar al oponente al piso.

**d. Retener o Agarrar.**

Retener cualquier parte del cuerpo.

**e. Ataque intencional a un objetivo ilegal.**

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

**f. Conducta Antideportiva.**

Incluir cualquier acción tomada 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, entre otros, no seguir las instrucciones del árbitro, dejar intencionalmente el ring/manipulación del tiempo, inapropiado comportamiento/lenguaje...).



- 1. Contacto Pesado
- 4. Retener/Agarrar
- 5. Ataque intencional a un objetivo ilegal
- 6. Conducta antideportiva

(Ejecutar un golpe de puño en ángulo en la palma abierta)



- 2. Atacar a un Oponente caído

*(Ejecutar una patada frontal baja)*



- 3. Barrida de Piernas

*(Ejecutar una patada de barrida)*

## APLICANDO ADVERTENCIAS Y FALTAS

### Cómo aplicar una Advertencia o Falta

- El Árbitro Central detiene el combate, se interpone entre los dos competidores y extiende su mano, al mismo tiempo anunciando "HAECHYO".
- El Árbitro Central se para en posición vertical.
- El árbitro central usa la señal de mano correcta para indicar qué infracción se ha cometido.
- El árbitro central da un paso atrás con una pierna en posición de caminar, levantando y/o haciendo círculos con un dedo en el aire y apuntando con la otra mano a la parte infractora.
- El Árbitro Central anuncia ADVERTENCIA "JU UI HANNA" o FALTA "GAM JUNG HANNA".
- Después de que se ha hecho la señal, el Árbitro Central regresa a la posición de listo, levanta la mano y da la orden de continuar "GAESOK".



1. El árbitro central detiene la lucha "Haechyo"



2. El árbitro central indica la infracción con la señal de mano correcta.

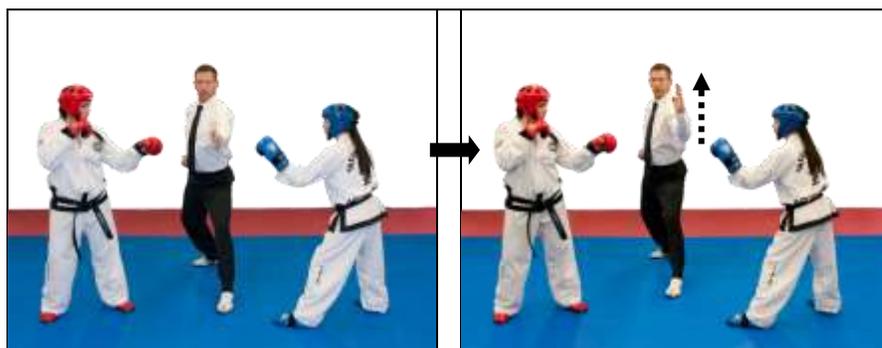
(es decir, FALTA: Ataque intencional a un objetivo ilegal)



3. El árbitro central da un paso atrás, indica al competidor infractor y anuncia una FALTA mientras hace un círculo con la mano sobre su cabeza.  
"Gam Jung Hanna"



4. El árbitro central regresa a los competidores a la posición de preparados.



5. El árbitro central levanta la mano y da la orden de continuar "Gaesok"

## DESCALIFICACIÓN

La Descalificación puede ser aplicada por las siguientes ofensas:

- 1. Mala conducta contra los oficiales o ignorar instrucciones.**  
Cualquier falta de respeto o ignorar instrucciones de los oficiales del Consejo del Ring.
- 2. Contacto excesivo o descontrolado.**  
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 menos/faltas directas aplicadas por el Árbitro Central.**  
Al recibir el tercer (3er) punto menos/falta (por cualquier infracción o combinación de infracciones), el competidor será automáticamente descalificado.
- 4. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.**  
Sospecha de que está bajo la influencia de cualquier sustancia que pueda afectar las capacidades físicas o mentales, incluidos los medicamentos.
- 5. Pérdida de temperamento.**  
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 individuo asociado con el evento.  
**NOTA:** Un competidor que insulte a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competencia.
- 7. Morder, Arañar.**  
Usar los dientes o las uñas para atacar a un oponente.
- 8. Atacar con la rodilla, codo o la frente.**  
Uso de herramientas de ataque prohibidas.
- 9. Ser culpable de causar una pérdida de conocimiento**  
Ser culpable de causa la pérdida de conocimiento al oponente (momentánea, a corto plazo o a largo plazo)

**Ver Regla T. 39** Un competidor que cause un Knock Out (es decir, que esté inconsciente) o cause una conmoción cerebral en la competencia de combate será descalificado. El oponente que reciba un KO o una conmoción cerebral no podrá volver a competir durante todo el evento.

## DESCALIFICACIÓN

### Cómo aplicar una Descalificación

- El presidente del jurado se pone de pie, señala al competidor descalificado y levanta la mano opuesta en un puño cerrado con la parte inferior del puño hacia adelante.
- 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 la mano opuesta en un puño cerrado con la parte inferior del puño hacia adelante y emite la orden de descalificación "SIL KYUK"

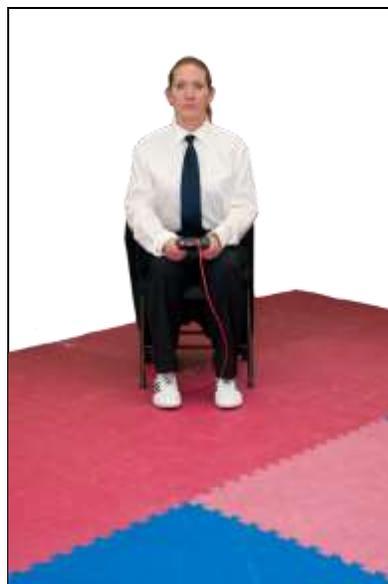
## POSICIÓN DE LOS JUECES DE ESQUINA



Posición Correcta: de pie



Posición Correcta: de pie



Posición Correcta: sentado



 Posición Incorrecta: Sentado



 Posición Incorrecta: Sentado

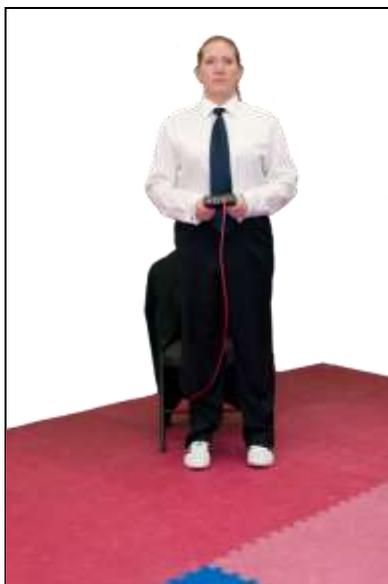


 Posición Incorrecta: Sentado

**POSICIÓN DE LOS JUECES DE ESQUINA** *(continuación)*



**Definición al Primer Punto**  
**Un paso al costado (Izquierda)**



**Definición al Primer Punto**  
**De pie**



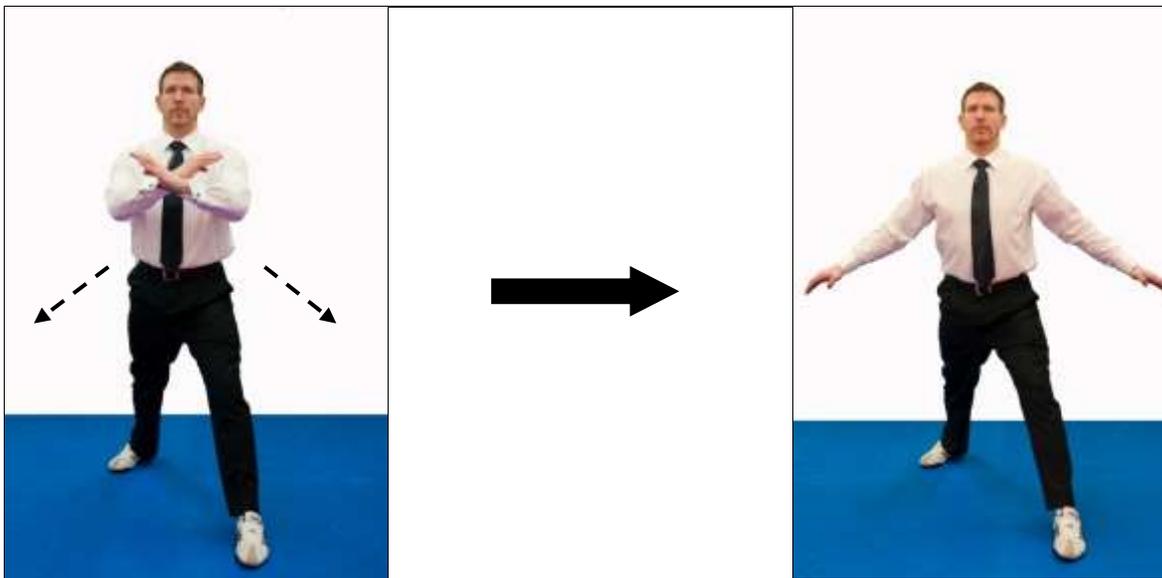
**Definición al Primer Punto**  
**Un paso al costado (Derecha)**



**Definición al Primer Punto**  
**Posición Incorrecta**

## SEÑAS DE MANO ROTURA DE PODER Y TÉCNICAS ESPECIALES

### Rechazando una Rotura



No hay Rotura

(Cantos de manos cruzados comienzan a la altura del pecho y luego se separan hacia abajo)

## SEÑAS DE MANO ROTURA DE PODER Y TÉCNICAS ESPECIALES

### Rechazando una Rotura (continuación)



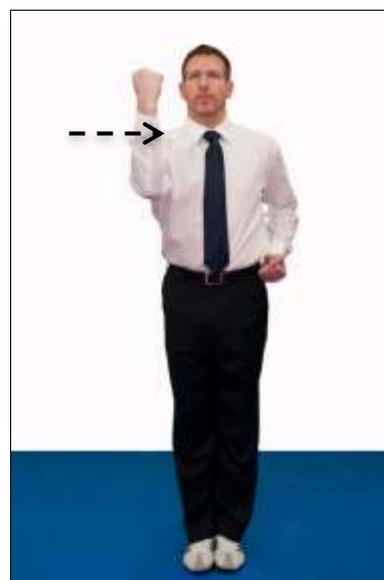
1. Tocar la Placa más de una vez

*(Ejecute un puño en ángulo, tocando la palma opuesta dos veces)*



2. Herramienta ilegal/Incorrecta

*(Ejecute un puño en ángulo)*

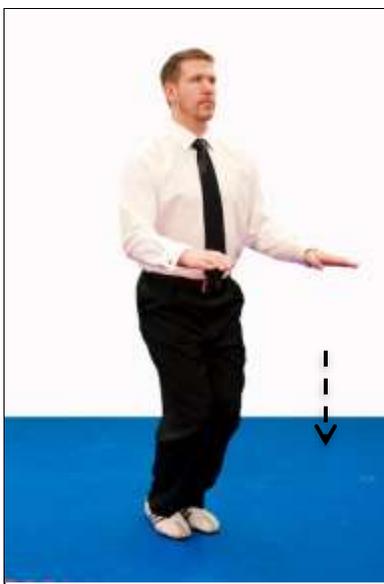


3. Técnica Incorrecta

*(Ejecute una defensa hacia adentro con antebrazo externo)*

## SEÑAS DE MANO ROTURA DE PODER Y TÉCNICAS ESPECIALES

### Rechazando una Rotura (continuación)



#### 4. Pérdida de Balance

*(Extender ambas manos, palmas hacia abajo, paralelas al piso mientras baja el cuerpo flexionando las rodillas)*



#### 5. No hizo Posición de Lucha

*(Ejecute una defensa de bloqueo en guardia al medio con antebrazos externos, posición L)*

## Apéndice 4 – GARANTÍA DE LA AN/AA

Este documento describe los protocolos relacionados con la Solicitud de aprobación para artículos de patrocinio/publicidad en los doboks y equipos de los competidores, así como la ropa y el equipo de los delegados. Estos protocolos se consideran en pleno vigor y efecto al 31 de septiembre de 2013.

Por favor revise estas regulaciones y protocolos y firme la DECLARACIÓN DE DIVULGACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD adjunta, indicando que ha leído, comprende y acepta cumplir con los protocolos adjuntos. Envíe la carta de divulgación firmada al presidente del Comité de árbitros de la ITF. Esta carta se mantendrá archivada como su acuerdo para que todos los miembros y delegados acaten los protocolos establecidos y acepten cualquier decisión o acción necesaria para hacer cumplir estos protocolos.

Si tiene alguna pregunta o inquietud, no dude en comunicarse con el Director del Comité de Árbitros de la ITF para obtener una aclaración.

Atentamente

Master Abelardo Benzaquen	Director
Grand Master Rubén Suarez	Miembro
Master Gordon Wallace	Miembro
Master Kurt Ottesen	Miembro

Adjunto: Declaración de Divulgación de Patrocinio/Publicidad, Apéndice 4 - Aprobación del patrocinio  
CC: Nuestros archivos

**DECLARACIÓN DE DIVULGACIÓN PATROCINIO/PUBLICIDAD**  
**SEGURIDAD DE LA ADHESIÓN**

*Un formulario para cada patrocinador: debe ser completado y firmado por el Jefe de Delegación y enviado al Comité de Árbitros de la ITF, antes del primer día del evento.*

**Jefe de la Delegación:** *(Insertar Nombre)*

**En nombre de:** *(Inserte el nombre de la Asociación Nacional o Aliada)*

**País:** *(Inserte el nombre del País)*

**Patrocinio de:** *(Inserte el nombre del Competidor(es), o Equipo(s))*

**Patrocinado por:** *(Inserte el nombre del Patrocinador)*

---

De acuerdo con las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Sénior de la ITF, las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF, Reglas de Árbitros de la ITF - Reglas y Reglamentos: Apéndice 2 - Indumentaria aprobada y Apéndice 4 - Aprobación del patrocinio:

El Jefe de Delegación antes mencionado

1. Por la presente, asegura que ha leído y comprende completamente las regulaciones y requisitos de Patrocinio/Publicidad y está completamente de acuerdo en seguir dichas regulaciones,
2. Asegura por la presente que el Patrocinador mencionado anteriormente y todas las imágenes, logotipos, marcas denominativas y texto asociados se adhieren estrictamente y cumplen con los requisitos del Apéndice 4 - Aprobación del patrocinio,
3. Por la presente acepta 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 exista alguna duda o cuestión sobre el cumplimiento o idoneidad de dicho patrocinio/publicidad,
4. Por la presente acepta aceptar todas y cada una de las acciones y / o sanciones aplicadas por el Comité de Árbitros de la ITF en caso de incumplimiento o violación de los reglamentos antes mencionados.

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

**FECHA:** \_\_\_\_\_ día / \_\_\_\_\_ mes / \_\_\_\_\_ año

## Apéndice 5 - APROBACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD

### VISIÓN GENERAL

Estas regulaciones se elaboran de conformidad con el Artículo T6 de las Reglas oficiales del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF y las Reglas de Árbitros de la ITF - Reglas y Regulaciones - Apéndice 2 - Indumentaria Aprobada. De particular interés es la siguiente cláusula:

### Apéndice 2 - Indumentaria Aprobada.

- a. **Patrocinio:** los competidores pueden mostrar logotipos de patrocinadores personales, de acuerdo con los siguientes criterios:
  - i. El área total de patrocinio no debe medir más de 8 cm de ancho por 5 cm de alto
  - ii. Ubicado en la manga izquierda (I). Colocado 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 competiciones del Campeonato del Mundo y la Copa del Mundo de la ITF deben cumplir con este reglamento. Se recomienda que los Cuerpos Directivos Nacionales y/o Asociaciones Nacionales Aliadas que busquen aclarar alguna de las regulaciones lo hagan refiriéndose a las reglas específicas de competencia.

Alentamos a los Cuerpos Directivos Nacionales y/o Asociaciones Nacionales Aliadas a buscar aclaraciones lo antes posible, en relación con los diseños, contenido o naturaleza del patrocinio/publicidad del Comité de Árbitros de la ITF. Se recuerda a los Órganos de Gobierno Nacional y/o Asociaciones Nacionales Aliadas que aseguren el cumplimiento de estas regulaciones antes de comenzar el proceso de fabricación o selección.

Se REQUIERE que los Jefes de Delegación de cada Órgano de Gobierno Nacional y/o Asociaciones Nacionales Aliadas presenten una GARANTÍA DE ADHESIÓN para que cada patrocinador esté representado en los doboks, ropa y equipo de sus equipos/competidores, garantizando al Patrocinador y todas las imágenes, logotipos asociados, las marcas denominativas y el texto se adhieren estrictamente y cumplen con los requisitos del Apéndice 4 - Aprobación del patrocinio. La responsabilidad del cumplimiento recae únicamente en el Órgano de Gobierno Nacional y/o Asociación Aliada.

La aprobación de cada patrocinio/publicidad no es necesaria, ya que la GARANTÍA DE ADHESIÓN es la garantía del Organismo Nacional de Gobierno y/o la Asociación Nacional Aliada de que dicho patrocinio/publicidad efectivamente cumple. Solo en el caso de patrocinio/publicidad 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 doboks, ropa o equipo para verificar el cumplimiento en cualquier momento durante 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 en estos aspectos serán finales y vinculantes.

El Comité de Árbitros de la ITF ha elaborado una guía práctica (Apéndice 2 - Indumentaria aprobada por la ITF) sobre cómo aplicar las regulaciones formales relacionadas con el patrocinio en los doboks del competidor. Esto se puede encontrar en el sitio web oficial de la ITF.

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

Para obtener más aclaraciones sobre el contenido de esta publicación y los asuntos relacionados con ella, comuníquese con el Director del Comité de Árbitros de la ITF.

## **DEFINICIONES E INTERPRETACIÓN**

**Patrocinio/Publicidad** Cualquier designación, mensaje, logotipo, marca comercial, nombre o emblema de cualquier naturaleza. Todo patrocinio debe ajustarse a las reglas y regulaciones como se describe en las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF, incluidas las limitaciones de tamaño, ubicación y tema.

**(Nota:** al calcular el área de cualquier patrocinio a que se hace referencia en este reglamento, se utilizará la fórmula matemática habitual, y los contornos o recuadros de la designación, mensaje, nombre, logotipo, emblema o marca relevante y todo el espacio incluido. se considerará como parte del área de publicidad.)

**Dobok** El uniforme oficial aprobado para ser usado por el competidor, según se especifica en las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF. Consiste en pantalón y chaqueta de un modelo aprobado fabricado por un proveedor aprobado.

**Cinturón** El cinturón usado por el competidor, con el rango requerido indicado en números romanos de color dorado/amarillo, marcado transversalmente en un mínimo de un extremo. Incluye cualquiera/todas las marcas permitidas oficialmente, como se especifica en las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF.

**Equipo** El equipo oficialmente obligatorio de un competidor, e incluirá, sin limitación; protectores de manos de seguridad, protectores de pies de seguridad, casco de seguridad, protectores bucales, espinilleras, protectores de ingle, protectores de pecho debajo del Dobok y bolsos para llevar el equipamiento.

**Indumentaria** Cualquier prenda que incluya pero no se limite a; ropa deportiva (pantalones, chaquetas, pantalones cortos, camisetas, suéteres, cintas para la cabeza) que usan los competidores, entrenadores,

dignatarios y seguidores mientras se encuentran en el área de competencia o en cualquier lugar relacionado en cualquier momento.

**Proveedores aprobados** Fabricantes que han recibido la aprobación oficial de la Federación Internacional de Taekwon-Do para fabricar doboks aprobados, equipos de seguridad, tablas de rotura y otros artículos relacionados.

**Delegación** Incluye a todas las personas presentes que representan al equipo nacional e incluye, aunque no se limita a; Jefe de Delegación, dignatarios, entrenadores, asistentes, gerentes, personal médico e incluye a las personas de apoyo asociadas con dicho equipo, que asistan a la vista de la competencia o cualquier lugar asociado a la competencia.

### **PROCEDIMIENTO - SOLICITUD DE APROBACIÓN DE PATROCINADORES EN CUESTIÓN**

El siguiente procedimiento se utilizará para buscar aclaraciones y aprobación formal, SOLAMENTE en el caso de que un patrocinador propuesto pueda representar productos, servicios o actividades que puedan ser cuestionables de acuerdo con las reglas y regulaciones establecidas en este documento.

- a. Prior to procuring any sponsorship/advertising, activity or service that may be in question, National Governing Bodies, Allied National Associations, delegations and/or competitors should send a written request for approval to the Chair of the ITF Umpire Committee.
  - i. La Solicitud de Aprobación incluirá una descripción, en inglés, de los servicios, productos y/o alcance del negocio del Patrocinador para garantizar que esté dentro del campo de la aceptabilidad ética y moral.
  - ii. La solicitud de aprobación incluirá 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 proporcionarán en tamaño real.
  - v. Las medidas y dimensiones exactas deben estar claramente marcadas en el gráfico o 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 verificar si cumple con las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF y/o las Reglas de Árbitros de la ITF - Reglas y Reglamentos - Apéndice 2 - Indumentaria aprobada.
- c. El cumplimiento se evaluará en función del cumplimiento real de las reglas y regulaciones escritas, así como la consideración dada a la intención de las reglas y regulaciones, y con respecto a 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 dentro de los veinte (20) días hábiles.
- e. No se considerarán protestas/arbitraje de la decisión.
- f. Cualquier denegación de aprobación se documentará con los motivos de la no aprobación.
- g. La posición y la respuesta del Comité de Árbitros de la ITF serán definitivas y vinculantes.
- h. Los solicitantes/gerentes de equipo deben tener una copia de la respuesta formal en su poder mientras asistan al evento.

## **GENERAL**

- a. Salvo lo establecido en las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, y las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF, el patrocinio/publicidad en los Doboks y equipos de los competidores está prohibido durante el período de una competencia.
- b. Acción disciplinaria: de acuerdo con las Reglas del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF y/o las Reglas de la Copa del Mundo de la ITF se puede tomar acción disciplinaria contra un competidor o cualquier otro miembro de una delegación por cualquier incumplimiento de estas regulaciones. Dicha acción deberá estar de acuerdo con las reglas oficiales, o, cuando no esté contemplada en las reglas, puede incluir, aunque no se limitará a: requerir que los artículos ofensivos sean removidos, remover a la parte ofensiva de un lugar relacionado con la competencia 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 desde el primer día de la competencia, la aparición o incorporación en cualquier prenda de vestir, Dobok o equipo, de cualquier referencia a un producto, el 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, está prohibido.

Es la opinión de la Federación Internacional de Taekwon-Do, sus Comités de Árbitros y Torneos que ejemplos de tales productos, servicios o actividades relacionadas incluyen, pero no se limitan a, alcohol, drogas, tabaco y juegos de azar.

- d. Antes de contratar patrocinio/publicidad, actividad o servicio que pueda ser controvertido o considerado perjudicial o inapropiado para los jóvenes, los jefes de delegación deben ponerse en contacto con el Comité de árbitros de la ITF para obtener la aprobación.
- e. 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 otra manera ética o moralmente ofensivo, o cualquier mensaje político, está prohibido. El patrocinio/publicidad de productos/servicios de alcohol, drogas, tabaco o juegos de apuestas está expresamente prohibido.
- f. Cualquier problema que surja en relación con la interpretación o el efecto de este reglamento se remitirá al Comité de Árbitros de la ITF para su determinación, que será final y vinculante.
- g. Una delegación deberá suministrar a pedido al Comité de Árbitros de la ITF cualquier prenda de vestir o equipo para considerar si cumple con este reglamento.

## Apéndice 6 – PLACAS Y ALTURAS

Los siguientes puntos describen el número mínimo de placas que se usarán en la Competencia de Rotura de Poder, las alturas mínimas que se usarán en Rotura de Técnicas Especiales y los procedimientos que deben seguir los competidores en cada una de estas divisiones.

Para Rotura de Poder, el número de placas se refiere al número mínimo de placas oficiales que se utilizarán para comenzar cada técnica. Todos los tableros deben insertarse en la máquina aprobada en el mismo orden secuencial, en el mismo posicionamiento relativo y en la misma máquina porta placas para cada rotura.

Para la rotura de técnica especial, la altura mínima se refiere a la altura de la tabla, medida desde la superficie del piso hasta el borde más bajo de la tabla.

a. **Rotura de Poder**

ROTURA DE PODER CAMPEONATO DEL MUNDO – NÚMERO DE PLACAS			
COREANO	INGLÉS	PLACAS Juvenil	PLACAS Adulto
<b><u>MASCULINO–Juvenil y Adulto</u></b>			
Ap-Joomuk Jirugi	Golpe de Puño Frontal	2	3
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto de Mano	2	3
Yop Cha Jirugi	Patada de Costado	3	4
Dollyo Chagi	Patada Circular	2	3
Bandae Dollyo Chagi	Giro Talón	2	3
<b><u>FEMENINO– Juvenil y Adulto</u></b>			
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto de Mano	1	2
Yop Cha Jirugi	Patada de Costado	2	3
Dollyo Chagi	Patada Circular	1	2

ROTURA DE PODER COPA DEL MUNDO – NÚMERO DE PLACAS		
EDAD	PLACAS MANO	PLACAS PIE
<b><u>MASCULINO – Adulto Solamente</u></b>		
18-35 años	3	4
36-45 años	2	3
46 años +	2	3
<b><u>FEMENINO – Adulto Solamente</u></b>		
18-35 años	2	3
36-45 años	2	2
46 años +	1	2

LISTA DE TÉCNICAS DE ROTURA DE PODER EN LA COPA DEL MUNDO	
<b><u>MANO</u></b>	
Ap Joomuk Jirugi	Puño Frontal
Dung Joomuk Jirugi	Golpe con Reverso de Puño
Sonkal Taerigi	Golpe con Canto de Mano
Sonkal Dung Taerigi	Golpe con Reverso de Canto de Mano
<b><u>PIE</u></b>	
Yopchagi	Patada de Costado
Dollyo Chagi	Patada Circular
Dwit Chagi	Patada hacia Atrás
Bandae Dollyo Chagi	Giro Talón

### Notas Generales

- Se debe usar un dispositivo de sujeción mecánico apropiado durante toda la competencia de rotura de poder.
- Los competidores no pueden agregar peso a la máquina en ningún momento.
- El árbitro central determinará si la máquina está colocada y estabilizada correctamente; a partir de este momento **NO** se permite ningún ajuste de la ubicación o estabilidad de la máquina.
- Con el fin de garantizar la igualdad a cada competidor, se utilizarán tablas de plástico reutilizables oficiales.

**Descripción General del Procedimiento de Rotura de Poder**

- i. A - AJUSTAR:** Indicar verbalmente más alto o bajo.  
NO TOCAR LAS PLACAS O MÁQUINAS
- ii. M - MEDIR:** Hacer una Posición de Bloqueo en Guardia de Antebrazos (señales listas)
- Hacer una (1) Medición de Distancia Obligatoria
- Para Rotura de Poder -una medida (o medición) es definida como la extensión deliberada de cualquier herramienta de ataque hacia las placas.
- Hacer una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente previo a la rotura)
- iii. E - EJECUTAR:** Romper las Placas  
Hacer una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente luego de la rotura)

**b. Técnica Especial**

CAMPEONATO DEL MUNDO - ALTURA DE PLACAS EN TÉCNICA ESPECIAL			
COREANO	INGLÉS	ALTURAS Juvenil	ALTURAS Adulto

<b>MASCULINO–Juvenil y Adulto</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	250 cm	260 cm
Twimyo Dollyo Chagi	Patada Circular con Salto	230 cm	240 cm
Twimyo Bandae Dollyo Chagi	Giro Talón 180° Saltando	210 cm	220 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	Giro 360°Salto Patada Costado	210 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	130 cm	140 cm

<b>FEMENINO–Juvenil y Adulto</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	210 cm	220 cm
Twimyo Dollyo Chagi	Patada Circular con Salto	190 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	110 cm	120 cm

COPA DEL MUNDO - ALTURA DE PLACAS EN TÉCNICA ESPECIAL			
COREANO	INGLÉS	ALTURAS MASCULINO	ALTURAS FEMENINO
<b>12-14 Años</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	230 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	110 cm	100 cm
<b>15-17 Años</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	250 cm	210 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	130 cm	110 cm
<b>18-35 Años</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	260 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	140 cm	120 cm
<b>36-45 Años</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	250 cm	210 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	120 cm	90 cm
<b>46+ Años</b>			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Patada de Frente con Salto	240 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Patada de Costado con Salto	110 cm	80 cm

### Notas Generales

- Se debe utilizar un dispositivo de sujeción mecánico adecuado durante la prueba de técnica especial.
- La máquina debe poder indicar tanto una tabla “completamente rota” como una tabla “medio rota”. La máquina debe estar ubicada de la misma manera para cada competidor.
- Los competidores no pueden agregar peso a la máquina en ningún momento.
- Los competidores no pueden tocar la tabla o la máquina en ningún momento.
- El árbitro determinará si la máquina está colocada y estabilizada correctamente; a partir de este momento, **NO** se permite ningún ajuste en la ubicación o estabilidad de la máquina.
- El Comité de Torneo establecerá la altura para cada técnica.

Descripción general del procedimiento de técnica especial

- i. A - AJUSTAR: **NO TOCAR LA PLACA, MÁQUINAS NI OBSTÁCULOS**
- a. Este paso es **SOLO PARA TWIO NOMO YOP CHAGI “PATADA DE COSTADO CON SALTO”**
  - b. **NO SE PERMITEN AJUSTES** para ninguna otra Rotura.
  - c. Indicar verbalmente al Árbitro si la placa para Twio Nomo Yop Chagi “Patada de Costado con Salto” necesita ser ajustada en distancia, altura o posicionamiento lateral.
    - i. El borde inferior de la placa no puede colocarse por debajo de la altura del obstáculo de barrera.
    - ii. La placa se puede ajustar lateralmente (de izquierda a derecha), verticalmente (elevado por encima de su posición inicial mínima) o más lejos/más cerca del obstáculo de barrera.

- ii. M - MEDIR: Hacer una Posición de Bloqueo en Guardia de Antebrazos (señales listas)
- Hacer una (1) medición Obligatoria de la distancia
- \* Para la Rotura de Técnica Especial – Una medición es definida como dar como mínimo uno (1) o más pasos deliberadamente hacia el blanco.

Hacer una Posición de Bloqueo en Guardia de Antebrazos (inmediatamente previo a la rotura)

- iii. E - EJECUTAR: Romper las Placas
- Hacer una Posición de Bloqueo en Guardia de Antebrazos (inmediatamente después de la rotura)

## Apéndice 7 – Glosario de Términos

Este Apéndice ha sido removido.

Los contenidos previos han sido ubicados en la nueva sección titulada “Glosario de Términos”, ubicada al final de estas reglas.

## Apéndice 8 – Equipamiento Aprobado



Consulte el **Artículo T7 de las Reglas oficiales del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF** para obtener una lista de los equipos oficialmente aprobados necesarios para su uso en competición.

**TODO EL EQUIPO DEBE** ser un modelo aprobado oficialmente, de un fabricante aprobado por la Junta Directiva de la ITF. **NINGUNA OTRA** marca o modelos de equipos de seguridad están aprobados o permitidos actualmente para su uso en eventos autorizados por la ITF.

### Artículo T7 de las Reglas Oficiales del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF

#### T 7. EQUIPO DE SEGURIDAD Y USO DE PROTECCIÓN

- i. Los Competidores **deben** usar:
  - i. Equipo de seguridad para manos y pies de color **rojo** o **azul**.
  - ii. Los protectores inguinales deben usarse dentro del pantalón del Dobok - solo para hombres.
  - iii. Protector de cabeza de color **rojo** o **azul**.
  - iv. Los protectores bucales son 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 el sitio web de la ITF.
- iii. Los competidores pueden, opcionalmente, usar lo siguiente:
  - i. Protectores Tibiales.
  - ii. Protectores de Pecho –sólo femeninas– y deben usarse dentro de la chaqueta del Dobok.
- iv. Todo el equipo aprobado debe consistir en un material elástico con esponja o acolchado tipo goma y no puede contener metal, hueso o plástico duro (se acepta para protectores de ingle y protectores de pecho). Está prohibido el uso de cierres de cremallera, encajes o botones.
- v. No se puede usar ningún otro equipo de protección o seguridad, excepto en circunstancias especiales y con la aprobación del Comité del Torneo.
- vi. Todos los competidores con lesiones que requieran vendajes o correas de cualquier tipo deben satisfacer al médico del Torneo de su necesidad y obtener la aprobación del tipo de vendaje a utilizar antes de competir (ejemplo: no se pueden usar alfileres ni material duro).
- vii. No se pueden usar joyas, relojes u otros adornos.
- viii. El cabello puede mantenerse en su lugar utilizando únicamente un material de naturaleza elástica suave, no se permiten broches ni sujetadores.

## Apéndice 9 – Salud y Seguridad

Las siguientes políticas y procedimientos **DEBEN** seguirse 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 brindar el mejor cuidado 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 EXAMEN MÉDICO - 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** usar guantes en ambas manos cada vez que estén tratando con posibles fluidos corporales.  
*(Se permiten guantes de silicona, nitrilo, neopreno, látex<sub>1</sub> u otros guantes médicos similares. Estos pueden ser libres de polvo para los entrenadores/competidores con alergias).*
- ii. Los entrenadores **DEBEN** proveerse 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 EXAMEN MÉDICO - JUECES (ÁRBITRO CENTRAL Y REVISIÓN DE EQUIPO)

- i. Los árbitros **PUEDEN OPTAR** por usar guantes de examen médico en ambas manos mientras realizan sus funciones en el ring o mientras están en el área de competencia.  
*(Se permiten guantes de silicona, nitrilo, neopreno, látex<sub>1</sub> u otros guantes médicos similares. Estos pueden ser libres de polvo para los Oficiales con alergias).*
- ii. Los árbitros Verificadores de equipo **DEBEN** usar guantes de examen médico en ambas manos mientras realizan sus funciones en el ring o en el área de competencia.  
*(Se permiten guantes de silicona, nitrilo, neopreno, látex<sub>1</sub> u otros guantes médicos similares. Pueden estar libres de polvo para los Oficiales con alergias).*
- iii. El Organizador del torneo **debe** proporcionar guantes apropiados en cada mesa de ring para uso de los oficiales. Estos guantes **NO DEBEN** ser entregados ni proporcionados a los entrenadores en ningún momento.

### c. ATENCIÓN MÉDICA EN EL ÁREA DE COMPETENCIA

- i. Solo los médicos del torneo aprobados por la ITF y/o su personal médico designado pueden estar en el ring y/o atender a los atletas mientras están en competencia o en el área de competencia.
- ii. Los médicos del torneo aprobados por la ITF y/o su personal médico designado tendrán la última palabra con respecto a la atención médica y/o cualquier decisión relacionada con la continuidad de la participación de un atleta, mientras esté en el área de competición.

- a) Cualquier competidor o entrenador que no cumpla o se niegue a cumplir con las decisiones del médico aprobado por la ITF con respecto a la continuación será inmediatamente descalificado de toda la competencia y retirado del área de competencia.
- iii. Los médicos del competidor/equipo pueden atender a los competidores solo fuera del área de competencia.

**d. FLUIDOS CORPORALES**

- i. En cada ring debe haber un aerosol antibacteriano y toallas de papel desechables para su uso en la limpieza de sangre/fluidos corporales. (No se recomiendan las toallitas antibacterianas, ya que pueden usarse por error en atletas).
- ii. Los entrenadores son responsables de limpiar/desinfectar la sangre/fluido corporal de sus competidores del área de competencia, equipo contaminado o cualquier otro elemento.
- iii. El árbitro central indicará a los entrenadores la necesidad y el momento adecuado para entrar al ring y limpiar/desinfectar las superficies contaminadas.
- iv. Los entrenadores deben cumplir inmediatamente con las instrucciones del Árbitro Central con respecto a cuestiones de salud y seguridad. Discutir, retrasar o negarse a cumplir con estas instrucciones resultará en la remoción inmediata del entrenador de su puesto de entrenador y la revocación permanente de su credencial de entrenador.
- v. Los árbitros, miembros del comité de torneo y del comité de árbitros tienen prohibido limpiar los fluidos corporales en cualquier momento durante la competencia.

**e. INDUMENTARIA/EQUIPAMIENTO CONTAMINADO**

- i. Los competidores con exceso de sangre/fluidos corporales en su vestimenta deberán quitar y reemplazar los elementos sucios a discreción del árbitro. Si se le indica que reemplace un artículo, el competidor debe completar el cambio dentro del plazo asignado de tres (3) minutos.
- ii. Los competidores con exceso de sangre/fluidos corporales en su piel o equipo de seguridad deberán limpiar y desinfectar los artículos a discreción del árbitro. Si se le indica que reemplace un artículo, el competidor debe completar el cambio dentro del plazo asignado de tres (3) minutos.
- iii. La ropa y/o equipos contaminados no deben colocarse en el piso, la silla del entrenador, el área de competencia o cualquier otra área/superficie relacionada con la competencia.
- iv. Los artículos contaminados deben colocarse en una bolsa de plástico adecuada y sellarse para minimizar el potencial de contaminación cruzada o transmisión a otras superficies.
- v. Los entrenadores **DEBEN** retirar todos los artículos contaminados del sitio del torneo tan pronto como sea razonablemente posible, y descontaminarlos o desecharlos de manera apropiada.

**Nota:** <sup>1</sup> **Guantes de látex:** los entrenadores que eligen usar guantes médicos de látex deben tener sumo 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 RECOMIENDAN** guantes de látex.

## Apéndice 10 – Procedimiento de Pesaje

De acuerdo con el Artículo T 21 de las Reglas oficiales del Campeonato Mundial Juvenil y Senior de la ITF, **TODOS LOS COMPETIDORES** deben asistir al registro oficial en el lugar del pesaje y cumplir con las siguientes reglas y procedimientos para la Verificación de peso.

### d. NOTAS GENERALES

- i. **TODOS los atletas de TODAS las divisiones de peso que compiten en combate individual** deben presentarse y subir a la balanza para la verificación oficial del peso.
- ii. Para que un atleta pueda competir, su peso verificado **DEBE** estar dentro de los pesos mínimo y máximo prescritos (+500 gramos) para la división en la que se registró oficialmente.
  - i.) Consulte las Reglas oficiales de torneos de la ITF para conocer las categorías oficiales de peso.
- iii. La verificación de peso es solo para confirmar el peso registrado del competidor.
  - i.) Es responsabilidad del atleta asegurarse de que su peso cumpla con los criterios mínimos/máximos prescritos para su división registrada.
  - ii.) **NO SE PERMITIRÁN CAMBIOS DE DIVISIONES!**
    - i. No se permite que los atletas pasen a otra categoría de peso de la que originalmente se registraron.
- iv. Todos los atletas que compiten en combate individual tienen permitido una (1) verificación oficial de peso.
- v. Un (1) entrenador y, **si es necesario, un traductor** por país **debe** estar presente durante los procedimientos de verificación de 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.
  - i.) Los competidores que no dieron el peso durante su primera verificación de peso tendrán una (1) hora de tiempo para regresar y presentarse para la segunda y última verificación de peso.
  - ii.) Las segundas verificaciones pueden realizarse antes a discreción y consentimiento del Comité del Torneo de la ITF, y de conformidad con el Procedimiento 5.a.
- vii. Si en la segunda verificación del peso un atleta no cumple con el peso mínimo/máximo (+500 gramos) según lo prescrito para su división registrada, será descalificado del evento, sin reembolso de ningún dinero pagado.

e. PROCEDIMIENTO

- i. Un (1) entrenador de país y, **si es necesario, un traductor** se acercará a la instalación de verificación de peso, con los siguientes artículos en la mano:
  - a. Tarjeta de Identificación para cada deportista
  - b. Pasaporte del Competidor
- i. El personal -staff- de verificación de peso confirmará el nombre de cada atleta y la categoría de competencia.
- ii. Se le pedirá al atleta que suba a la balanza
  - a. **No subir** a la balanza antes de que le sea requerido.
- iii. El verificador indicará verbalmente el peso **Y LO REGISTRARÁ** en el manifiesto oficial de verificación de peso.
- iv. El verificador indicará verbalmente si el atleta ha cumplido con el criterio mínimo/máximo (+500 gramos) para su división registrada.
  - a. En 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 que no se presente al personal de verificación de peso, dentro del plazo asignado de una (1) hora, **SERÁ DESCALIFICADO** del evento sin reembolso de ningún dinero pagado.
    1. **NO HABRÁ TOLERANCIA** dentro del horario establecido. **NO PIERDA SU TIEMPO ASIGNADO.**
- v. El atleta luego bajará de la BALANZA y saldrá del área de pesaje.
- vi. En aras del tiempo y la igualdad, **TODOS LOS ATLETAS** de un país deben estar preparados para subir a la balanza inmediatamente al serle requerido.
  - a. Esté preparado para su propio pesaje mientras se está pesando al resto de su equipo.
  - b. Quítese el calzado y todo el exceso de ropa antes de acercarse a la balanza.

c. VETIMENTA REQUERIDA

- i. Los competidores DEBEN usar los siguientes artículos:
  - a. Pantalones del Dobok oficial aprobado por la ITF,
  - b. Camiseta o Polo
- ii. Factor por Vestimenta: +500 gramos
  - a. **NOTA:** El Factor de Vestimenta se utiliza como medida estándar para permitir cualquier variación en el peso del competidor debido a la ropa requerida.
  - b. El Factor de Vestimenta **NO ES UNA TOLERANCIA** y es **SOLO** para permitir una variación en los pesos de la ropa
- iii. **Está Prohibido** quitarse cualquiera de las prendas de vestir requeridas en un intento de reducir el peso.

- iv. **Está Prohibido** usar cualquier artículo adicional de ropa, accesorios o llevar cualquier artículo a la balanza en un intento de elevar el peso.

#### **d. CONSIDERACIONES**

- i. Solo un (1) entrenador y un atleta pueden estar cerca de la balanza a la vez.
  - a. Todos los demás competidores, entrenadores, padres, seguidores deben esperar al menos tres (3) metros de la balanza en todo momento.
- ii. El personal a cargo del pesaje -staff- hará la determinación oficial del peso. Esta determinación se considera correcta y definitiva.
- iii. Las balanzas de las instalaciones de pesaje se consideran precisas y definitivas.
- iv. No se tolerará la falta de respeto, las discusiones, la conducta inapropiada y/o la mala conducta. A los infractores se les pedirá que abandonen las instalaciones de pesaje y perderán la oportunidad de ser pesados.
- 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 pueden usar esta balanza..
- v. **Está prohibido** usar las balanzas oficiales para la verificación previa del peso.

#### **e. EQUIPAMIENTO REQUERIDO**

- i. Un (1) área de pesaje, que consta de un mínimo de dos (2) estaciones de pesaje
  - a. Tamaño Mínimo 4m\*4m
  - b. 2 Mesas Rectangulares largas (1 por cada 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 uso de los atletas para verificación previa del peso.
  - a. Ubicada afuera del Área de Pesaje
- iv. Una (1) pesa de Calibración (1 kilogramo)

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

### **Advertencia**

Una sanción aplicada a un competidor por una infracción menor de las reglas. La acumulación de tres (3) advertencias da como resultado 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 de la superficie de juego, y no tiene ninguna parte de ninguno de sus pies en contacto con el área de juego 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 que el otro pie está fuera del suelo).

### **Agregar un Movimiento**

En Formas, cuando un competidor/equipo realiza más del número total de movimientos que el requerido por las direcciones técnicas de la Forma, ha agregado un movimiento. Esto resultará en una puntuación total de cero (0).

Al final de los tres (3) minutos del Tiempo Médico, el personal médico debe hacer una declaración final sobre la capacidad del competidor para continuar con la competencia. Cualquier competidor que requiera más de tres (3) minutos totales de atención médica durante un match no podrá continuar y perderá el mismo.

### **Alfombra/Piso de Seguridad**

Un sistema de piso aprobado compuesto de acolchado de espuma o equivalente, diseñado específicamente para proporcionar una medida de absorción de impactos y resistencia a resbalones/caídas para competencias de artes marciales.

### **Árbitro Central**

El Oficial asignado a un Consejo de Ring específico y encargado de la operación justa y profesional de las competiciones celebradas en un ring específico. Como tales, están al mando del comportamiento y las acciones de los competidores durante un match, así como de la administración de las sanciones por infracciones de las reglas. Los árbitros son responsables y reciben instrucciones del presidente del jurado del Consejo de Ring asignado.

<b>Caída</b>	Cuando cualquier parte del cuerpo del competidor (que no sean los pies) entre en contacto, por cualquier período de tiempo, con la superficie de juego del ring (piso).
<b>Chong</b>	El Competidor “Azul”. El competidor cuyo nombre aparece en la segunda posición (inferior) en la llave, que toma su posición en el lado izquierdo (I) del ring (a la izquierda del centro cuando mira hacia el frente de la Mesa del Jurado) cuando está listo competir.
<b>Cinturón</b>	El símbolo de rango, usado como parte del uniforme oficial de los Practicantes de Taekwon-Do ITF. El cinturón debe usarse envuelto una (1) vez alrededor de la cintura y anudado en la parte delantera. El cinturón debe ser una indicación verdadera del rango obtenido por el usuario, por medio de color y/o franja y, para cinturones negros por número romano correspondiente al grado obtenido. (Consulte el Apéndice 2 - Indumentaria Aprobada).
<b>Comité TUC</b>	El Comité de miembros que supervisa y administra el funcionamiento real del torneo. El TUC (en inglés: Tournament & Umpire Committee, o Comité de Torneo y Árbitros) es responsable de la programación de los rings y las competencias, la gestión y supervisión de los oficiales, la investigación y decisión de las protestas y todos los demás asuntos del torneo. El Comité TUC es el nivel más alto de autoridad en un torneo, con jurisdicción sobre todos y cada uno de los asuntos y, como tal, sus decisiones son finales y vinculantes.
<b>Competidor</b>	Un miembro registrado de una Organización afiliada a la ITF. Los competidores deben estar al día, haber obtenido y haber recibido un Certificado de Graduación de la ITF, verificado mediante una tarjeta de identificación de cinturón negro de la ITF y un número de certificado de graduación.
<b>Concusión/Conmoción</b>	Una lesión cerebral traumática o cerebral grave (LCT) resultante 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 del conocimiento. Una conmoción cerebral interfiere temporalmente con la forma en que funciona su cerebro y puede afectar la memoria, el juicio, los reflejos, el habla, el equilibrio, la coordinación y los patrones de sueño.

**Contacto Excesivo**

Cualquier contacto interpersonal durante la competencia de lucha, ya sea intencional o no, cometido en violación grave de las reglas, que tenga la intención o pueda causar daño al oponente; que se ejecute de manera insegura, incontrolada, irrespetuosa o antideportiva. Estas acciones pueden o no haber causado lesiones y/o ser el resultado de una responsabilidad negativa. Esta es una violación importante de las reglas que resulta en la descalificación del infractor.

**Contacto Liviano**

Cualquier contacto interpersonal durante la competencia de lucha, ya sea intencional o no, que se ejecute con cuidado, control, comportamiento deportivo, con 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 que se evalúe una advertencia o falta. Este nivel de contacto no tiene la intención ni es probable que cause daño o lesione al oponente.

**Contacto Pesado**

Cualquier contacto interpersonal que se aplique con emoción, agresión, mala intención y/o pérdida de control, o cualquier técnica que se ejecute sin un intento de controlar o retraer la herramienta de ataque, y/o que provoque que el cuerpo del oponente (cabeza o torso) sea desplazado más que lo aceptable para la situación. Esta violación de las reglas da como resultado que se evalúe una Falta contra el infractor.

**Cuadrilátero**

El área de “juego” de competencia real, cubierta con alfombra/piso de seguridad de espuma apropiados de un (1) color sólido, rodeada por un perímetro de un (1) metro de alfombra de un color contrastante.

**Decisión Médica**

La decisión del personal médico calificado del torneo es definitiva e irrefutable; como tal, debe ser respetado y cumplido 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 sujeta a una futura Acción Administrativa.

**Delegado**

Una persona a la que se le asigna 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 Prohibición a un competidor de continuar un match debido a acciones, palabras o comportamiento prohibidos o antideportivos. Un competidor que ha sido descalificado de un combate no puede ganar ese combate; sin embargo, todavía se le permite competir en cualquier otro match para el que sea elegible. Dependiendo del tipo y la gravedad de la infracción, un Competidor puede ser descalificado para un match, un evento o una competición completa.

Los competidores descalificados aún pueden recibir cualquier premio que hayan ganado hasta el momento de la descalificación inclusive.

#### **Dobok**

El uniforme oficial de los practicantes de Taekwon-Do ITF, que consiste en una chaqueta y pantalones, se completa con el Logo de ITF y todas las marcas de logotipos correspondientes, tal y como los produce uno de los Proveedores Oficiales de ITF. **Proveedores.** (Consulte el Apéndice 2 - Indumentaria Aprobada)

#### **Doctor/Médico del Torneo**

El(los) médico(s) oficial(es) del torneo, designado por el Comité del Torneo de la ITF, es la autoridad final en cualquier decisión médica relacionada con el torneo y, como tal, su decisión es final y vinculante.

#### **Doctor**

Una persona con licencia para ejercer la medicina, médico o cirujano, designada para estar a cargo de todos los primeros auxilios, atención médica de emergencia y decisiones médicas en un torneo.

#### **Empujar**

El uso intencional de cualquier parte del cuerpo para ejercer fuerza sobre el oponente, con la intención de desequilibrar o reubicar al oponente, y sin la ejecución de una técnica válida destinada a anotar un punto.

#### **Entrenador**

El representante oficial de un atleta que se ha registrado y recibido la acreditación del entrenador por el Comité del Torneo. Solo un entrenador registrado, o un competidor registrado actuando como entrenador, puede estar en el área de competición, representar a un atleta y/o presentar una protesta.

Los entrenadores deben usar la vestimenta de entrenador apropiada, usar guantes médicos protectores en sus manos mientras están en el ring y llevar una toalla. Los entrenadores no deben traer ningún otro artículo/equipo al ring.

- Equipo de Seguridad Aprobado** Modelo aprobado de equipo de protección personal (guantes, pies, casco) de un fabricante oficial, según lo aprobado por el Comité de Árbitros de la ITF de acuerdo con sus estatutos. El equipo debe estar en buenas condiciones, sin daños que comprometan la cobertura o la eficacia de las funciones de protección. No se permiten cierres duros, plástico, cordones, botones, cremalleras o metal. No se permiten reparaciones con cinta o pegamento. (Consulte los comunicados oficiales de ITF para conocer las especificaciones oficiales relativas al equipo de seguridad aprobado).
- Factor de Vestimenta** Un factor (+500 gramos) utilizado como medida estándar para adaptarse a cualquier variación en el peso del competidor debido a la ropa requerida para la verificación del peso. El Factor de Vestimenta **NO ES UNA TOLERANCIA Y ES SOLO** para permitir una variación en el peso de la ropa.
- Falta** Una sanción aplicada a un competidor por una infracción media/severa de las reglas, resultando en la deducción inmediata de un (1) punto de la puntuación total de ese competidor. La acumulación de tres (3) faltas resulta automáticamente en una descalificación.
- Hong** El Competidor "Rojo".  
El competidor cuyo nombre aparece en la primera posición (superior) en 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 mirando hacia el frente de la mesa del jurado) cuando esté listo para competir.
- Iniciar** **En Formas:** Una Forma comienza con el comando de "Sijak" y se puede calificar desde el momento en que se emite el comando. Si, en el momento en que se emite la orden de "Sijak", el competidor está en la posición de preparación incorrecta para realizar la Forma, entonces el competidor recibirá una puntuación de cero para esa Forma.

<b>Interferir (Interferencia)</b>	Cualquier acción, articulación, palabra, sonido o comportamiento que cause una interrupción o distracción, o que influya o manipule una competencia, el desempeño de un competidor, los deberes de un Oficial o el resultado potencial de un match.
<b>Juego, Área de</b>	El piso, o la parte horizontal del área de competencia oficial, que se considera " <b>en juego</b> " y sobre la cual un competidor es elegible para recibir una puntuación por su desempeño. La superficie de juego del ring debe estar cubierta con una alfombra de seguridad antideslizante.
<b>Juez de Esquina</b>	Los Oficiales que califican el desempeño de los competidores mientras participan en un match. Los Jueces de Esquina son responsables y reciben instrucciones del Árbitro Central, quien a su vez es responsable y recibe instrucciones del Presidente del Jurado de su Consejo de Ring asignado.
<b>Jurado, Miembro del</b>	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 de las llaves de la competición; registro de datos (faltas, advertencias, número de ronda, ganadores); asegurarse de que los competidores correctos estén presentes cuando se les llame; y realizar cualquier otro asunto necesario del Consejo del Ring. Los miembros del jurado son responsables y reciben instrucciones del presidente del jurado de su consejo del ring asignado.
<b>Jurado, Presidente del</b>	El Oficial Principal a cargo y responsable de la administración general de las reglas de la competencia y el funcionamiento justo y profesional de un (1) Consejo del Ring en un torneo. El Presidente del Jurado es el representante designado del Comité del Torneo para todos los asuntos relacionados con ese ring individual y su operación, y es responsable de la supervisión de todos los demás Oficiales asignados a ese Consejo del Ring.
<b>Medición</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Para <b>Rotura de Poder</b>: la extensión de cualquier herramienta de ataque hacia el (los) tablero (s).</li><li>2. Para <b>Rotura de Técnicas Especiales</b>: dar un mínimo de uno (1) o más pasos hacia el objetivo.</li></ol>
<b>Médico, Decisión del</b>	La decisión o declaración final del personal médico calificado del torneo con respecto al tratamiento de lesiones y/o la capacidad posterior de

un competidor para continuar la competencia, ya sea inmediatamente o en un futuro cercano.

\* **NOTA: El TUC (Tournament & Umpire Committee)** se reserva el derecho de anular una Decisión médica y evitar que un atleta regrese a la competencia si, en su opinión, existe un riesgo continuo para el competidor, el oponente, la ética de la competencia u otra preocupación similar. Sin embargo, el TUC no puede anular una decisión médica y permitir que un competidor continúe contra el consejo médico.

**Mezclar Movimientos**

En las Formas, Mezclar Movimientos se produce cuando un competidor realiza dos o más movimientos secuenciales de una Forma diferente a la designada.

**Negativamente Responsable**

Un competidor que es considerado el causante de una lesión o pérdida del conocimiento debido a 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.

**Obstáculo Desplazado**

En Rotura de Técnicas Especiales, si cualquier parte del cuerpo, uniforme o cinturón del competidor entra en contacto con la barrera o cualquiera de sus componentes, y posteriormente provoca que la barrera se mueva de su posición normal de descanso y se active o se desprenda, lo que resulta en un intento incompleto y, por lo tanto, invalida la Rotura.

**Oficial Certificado**

Cualquier presidente del jurado, miembro del jurado, árbitro central o árbitro de esquina que haya tomado con éxito el examen oficial del Curso de Formación de Árbitros y ha sido acreditado por el Comité de Árbitros de la ITF para calificar el desempeño de cualquier evento dentro de la competencia. Los Oficiales Certificados deben poseer la calificación de Árbitro ITF de Clase "A".

**Olvidar un Movimiento**

En Formas, cuando un competidor/equipo realiza menos del número total de movimientos requeridos por las Directiva Técnicas de la Forma, ha olvidado un movimiento. Esto resultará en una puntuación total de cero (0).

**Paso** La separación completa y posterior reemplazo de uno o más de los pies en el piso, sin importar si resulta en algún avance, retroceso o 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 trauma en la cabeza o la columna.

**Perímetro de Seguridad** Una zona de seguridad que se extiende alrededor de todo el perímetro de la superficie de competencia de un ring, delimita los límites del área de competencia y sobre la cual las acciones de lucha no son válidas para ser calificadas.

El perímetro de seguridad debe estar compuesto por un color de alfombra de seguridad, que contrasta con el color del área de juego y mide un (1) metro de ancho. En el caso de que un ring determinado se eleve sobre el suelo (es decir, en una plataforma sobreelevada), el ancho del perímetro de seguridad debe extenderse a un mínimo de dos (2) metros.

El piso/alfombra de seguridad debe tener una superficie táctil o texturizada libre de cualquier laca o tratamiento resbaladizo que pueda contribuir a la pérdida de equilibrio, caídas o lesiones. La alfombra/piso de seguridad debe cubrir toda la superficie de competencia del piso del ring en un color singular y también debe incluir un perímetro de seguridad de un metro de ancho de un color contrastante, que delimite el área de la superficie de juego/competición.

**Pesaje – Vestimenta Requerida** Las prendas de vestir requeridas que debe usar cada competidor de lucha al subir a la balanza para verificar su peso de acuerdo con las reglas. Todos los competidores que asistan al pesaje deben usar el pantalón del Dobok oficial aprobado por la ITF y una camiseta/polo. No se puede llevar encima de la balanza ninguna otra ropa, accesorios u otros artículos. Los competidores no pueden quitarse ninguna de las prendas de vestir requeridas en un intento de reducir su peso.

**Piso de la Competencia** El área dentro del lugar de la competencia en la que se encuentran los rings, la mesa principal y las mesas del jurado. Solo los Oficiales, Competidores, Entrenadores y Personal Médico Calificado pueden estar en el Piso de la Competencia. El Piso o Zona de Competencia

debe tener una barrera sustancial entre ella y los espectadores/aficionados.

#### 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 modo que no quede ninguna parte conectada.

2. **En Rotura de Técnica Especial**, una Placa rota se define como el movimiento exitoso de la superficie de la Placa desde su plano de reposo hasta, o más allá, de uno de los planos de puntuación preestablecidos.

**Placa completamente rota:** una Placa que se ha movido un mínimo de 90 grados desde su plano de reposo.

**Placa medio rota:** una placa que se ha movido entre 45 y 89 grados desde su plano de reposo.

#### Pre - Acción

Para rotura de Poder o Técnica Especial: un (1) movimiento hacia atrás único y continuo realizado inmediatamente antes del intento de rotura.

#### Primeros Auxilios, Personal de

Una persona acreditada para brindar atención de emergencia para lesiones que no amenacen la vida y designada para brindar atención para todos los tratamientos menores de heridas o lesiones en un torneo. En el caso de que no haya un médico oficial del torneo con autoridad, el Personal de Primeros Auxilios se reserva la autoridad final en cualquier decisión médica relacionada con el torneo y, como tal, su decisión es final y vinculante.

Personal de Primeros Auxilios aprobado es cualquier persona certificada con un nivel mínimo de Primeros auxilios avanzado o superior, incluidos, entre otros, médicos, fisioterapeutas, paramédicos, personal de primeros auxilios y personal profesional de primeros auxilios.

#### Protesta Oficial

Una queja formal presentada al Comité del Torneo por un entrenador acreditado en cuanto a una acción o decisión en contravención de las reglas de competencia, ética, protocolos y procedimientos, o conceptos de juego justo y equitativo. Una protesta oficial solo puede ser presentada por un entrenador acreditado, y debe presentarse dentro de los cinco (5) minutos posteriores al final del match, por escrito (en inglés) en el formulario oficial de protesta, y debe ir acompañada de la tasa correspondiente.

Las protestas se presentan al Comité del Torneo, quien luego se reunirá, investigará y tomará una decisión sobre la validez de la protesta. La decisión del Comité del Torneo es final y vinculante.

**Punto, Deducción de**

El resultado de que un competidor haya recibido tres (3) advertencias por infracciones menores de las reglas. (Las deducciones de puntos no son lo mismo que las faltas y, como tal, la acumulación de tres (3) deducciones de puntos no resulta en una descalificación).

**Resultado Directo**

Como “Resultado Directo” se refiere al término utilizado en U7: **Derechos y deberes del Presidente del Jurado; 2 (a) Debido proceso para T39, 1 (b)**

**Nota: Procedimiento para determinar la responsabilidad** por la cual el competidor **AZUL** ha resultado lesionado y no puede continuar el combate debido a la consecuencia de una acción potencialmente merecedora de Advertencia o Falta y donde el médico ha sido llamado.

Si es el caso que el competidor AZUL no puede continuar la lucha, ya sea debido a la naturaleza de la lesión o porque el tiempo médico asignado de 3 minutos ha expirado, el competidor ROJO solo puede ser considerado negativamente responsable si no ha ocurrido ninguna acción adicional del combate desde la consecuencia de la acción advertida o falta. Si la acción del match continúa después de la visita inicial del médico y el enfrentamiento se detiene de nuevo debido a una reparación de la lesión original, el competidor ROJO no es responsable negativamente YA QUE NO PUEDE SER SANCIONADO POR SEGUNDA VEZ por la infracción pasada (original) y el competidor AZUL debe resignar la lucha.

**Retener**

Agarrar, sostener o retener cualquier parte del cuerpo del oponente durante cualquier período de tiempo. Retener es una violación de las reglas y resultará en una Falta.

**Ring, Consejo del**

Los ocho (8) oficiales asignados a un ring dado con el fin de administrar, gestionar, conducir y puntuar el desempeño de los competidores. Un consejo de ring está compuesto por un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) asistente de computadora, un (1) árbitro central y cuatro (4) árbitros de esquina.

### **Ring/Cuadrilátero**

Una de las áreas oficiales de competencia dentro de un torneo, dentro del cual se llevan a cabo las competencias. Un Ring consta del área de la competencia, alfombras de seguridad, mesa y sillas del jurado, sillas para árbitros, sillas para entrenadores y todo el equipo y suministros asociados.

### **Saltar**

Impulsarse rápidamente hacia arriba, de modo que el impulso haga que el cuerpo se eleve y pierda contacto con el suelo. El salto se ejecuta en el momento en que ambos pies ya no están en contacto con la superficie del área de competencia.

### **Secuencia Acrobática**

Una secuencia acrobática se define como una (1) serie continua de técnicas de naturaleza acrobática, gimnástica, de voltereta u otra similar, realizada por un competidor, que finaliza con la ejecución de una técnica de Taekwon-Do. Las secuencias/técnicas acrobáticas incluyen, aunque no se limitan a: splits, volteretas, medialunas, rolls, inmersiones, etc.

### **Secuencia Final**

En Lucha Pre-Establecida, la última serie continua e ininterrumpida de golpes, realizados por un miembro del equipo, que no son defendidos ni interrumpidos de ninguna manera por el oponente. La secuencia final es la única serie de ataques no bloqueados permitidos durante la ejecución.

Es la secuencia terminal diseñada para incapacitar o detener al oponente. Los efectos de esta secuencia final pueden hacerse evidentes cuando el oponente cae, se retuerce, se voltea o se cae en representación del impacto.

El efecto del golpe final no se considera una secuencia acrobática, siempre que sea una reacción única (es decir, sea una representación lógica del golpe final, como volteretas resultantes del impacto final, lanzamientos que no se evitan/lances, barridas que no se evitan o se acompañan, etc.).

### **Tarifa**

Una "tasa" monetaria cobrada a un entrenador para iniciar o presentar una protesta oficial. Esta tarifa se cobra para desalentar las protestas frívolas. Si la protesta es aceptada como válida y está respaldada por la decisión del Comité del Torneo, se reembolsará el monto. Si se determina que la protesta es inválida o sin fundamento, y la decisión del Comité del Torneo la rechaza, entonces se perderá el impuesto/tarifa.

### **Tiempo Médico**

El período de tiempo acumulado máximo de tres (3) minutos durante un match en el que se detiene el cronómetro oficial, lo que permite al personal médico del torneo (médico o asistente de primeros auxilios apropiado) diagnosticar y tratar una lesión sufrida durante el transcurso del match.

El tiempo médico de tres minutos comenzará en el momento en que el médico esté frente al competidor lesionado y finalizará cuando el médico se retire. Este tiempo se registrará, y si se vuelve a llamar al médico durante el mismo match, el reloj de tiempo médico reanudará la cuenta atrás desde el último momento registrado.

Al final de los tres (3) minutos del Tiempo Médico, el personal médico debe hacer una declaración final sobre la capacidad del competidor para continuar con la competencia. Cualquier competidor que requiera más de tres (3) minutos totales de atención médica durante un match no podrá continuar y perderá el mismo.

### **Tocado/Obstáculo**

En Rotura de Técnica Especial, cuando cualquier parte del cuerpo, uniforme o cinturón del competidor entra en contacto con la barrera o cualquiera de sus componentes, la barrera no se ha desplazado y permanece en su posición normal de reposo.

### **Tocar**

Cuando cualquier parte del cuerpo del competidor entra en contacto, sea momentáneo o continuo, con cualquier parte del objetivo o equipo utilizado.

Un obstáculo tocado puede moverse sin penalización, siempre que no sea activado o desplazado de su posición normal de reposo.