

Regras de Competição e Interpretação Combates



**Versão Portuguesa do Regulamento
emanado pela WTF
Federação Mundial de Taekwondo**

Em vigor desde 1 de janeiro de 2015

Cronologia

Promulgada: Mai. 28, 1973
Alterado: Out. 1, 1977
Alterado: Fev. 23, 1982
Alterado: Out. 19, 1983
Alterado: Jun. 1, 1986
Alterado: Out. 7, 1989
Alterado: Out. 28, 1991
Alterado: Ago. 17, 1993
Alterado: Nov. 18, 1997
Alterado: Out. 31, 2001
Alterado: Set. 23, 2003
Alterado: Abr. 12, 2005
Alterado: Fevereiro 13, 2009
Alterado: Março 2, 2010
Alterado: Outubro 7, 2010
Alterado: Abril 30, 2011
Alterado: Outubro 04, 2011
Alterado: Abril 03, 2012
Alterado: Dezembro 26, 2012
Alterado: Julho 14, 2013
Alterado: Março 19, 2014
Alterado: Outubro 30, 2014

Edição para Curso de Formação na A.T.Lx

Tradução e Adaptação:

Árbitro Internacional Paulo Martins

Paginação e Design Gráfico:

Maria Emilia Martins

Lisboa, Janeiro de 2015



Regras de Competição e Interpretação

Índice:

Artigo 1. Propósito	2
Artigo 2. Aplicação	3
Artigo 3. Área de Competição	4
Artigo 4. Competidores	8
Artigo 5. Categorias de Peso	11
Artigo 6. Classificações e Métodos da Competição	13
Artigo 7. Duração dos Combates	15
Artigo 8. Sorteio	16
Artigo 9. Pesagem	17
Artigo 10. Procedimentos dos Combates	18
Artigo 11. Áreas e técnicas permitidas	20
Artigo 12. Pontos Válidos	21
Artigo 13. Pontuação e publicação	22
Artigo 14. Atos proibidos e penalizações	23
Artigo 15. Morte súbita e decisões de superioridade	27
Artigo 16. Decisões	28
Artigo 17. Queda	30
Artigo 18. Medidas em caso de queda	31
Artigo 19. Procedimentos na suspensão de um combate	33
Artigo 20. Técnicos Oficiais	35
Artigo 21. Vídeo Replay – (Repetição em vídeo)	38
Artigo 22. Para-Taekwondo	40
Artigo 23. Taekwondo para surdos	42
Artigo 24. Sanções	43
Artigo 25. Outros assuntos não especificados no Regulamento	45

Artigo 1 Propósito

1. O propósito das regras de competição é o de fornecer regras normalizadas para campeonatos de todos os níveis organizados e/ou promovidos pela Federação Mundial de Taekwondo (WTF), por uniões continentais e/ou pelas federações nacionais membros da WTF; pretende-se que as regras de competição garantam que todos os assuntos relacionados com as competições sejam conduzidos de forma justa e ordenada.
-

(Interpretação)

O objeto do artigo 1 é o de garantir a normalização de todas as competições de taekwondo a uma escala mundial. Qualquer competição que não siga os princípios fundamentais das presentes regras não pode ser considerada uma competição de taekwondo

Artigo 2 Aplicação

1. As regras de competição deverão ser aplicadas em todas as competições promovidas ou organizadas pela WTF, uniões continentais e federações nacionais membros da WTF. Uma federação nacional poderá contudo alterar qualquer parte das regras de competição aqui reproduzidas, se para tal obtiver aprovação prévia da WTF. Em caso de violação das regras de competição por parte das uniões continentais ou federações nacionais sem o prévio consentimento da WTF, esta poderá exercer o seu arbítrio para reprovar ou revogar a competição em causa. Adicionalmente, a WTF poderá ainda aplicar sanções disciplinares às entidades organizadoras/promotoras em questão.
2. Todas as competições promovidas organizadas ou apoiadas pela WTF seguirão os estatutos da WTF, as regras de resolução de disputas e de ação disciplinar, bem como todas as outras regras e regulamentos pertinentes.
3. Todas as competições promovidas, organizadas ou aprovadas pela WTF deverão obedecer ao código médico e às regras anti-doping da WTF.

(Explicação #1)

Primeiro obter a aprovação: Qualquer organização que pretenda alterar algum ponto das regras de competição, deverá submeter à WTF o conteúdo da alteração pretendida, bem como as razões para a mesma. A aprovação de qualquer alteração a estas regras deverá ser recebida da WTF até um mês antes da referida competição. A WTF poderá modificar as regras de competição em campeonatos por si promovidos, desde que tenham o aval do delegado técnico após aprovação pelo Presidente.

Artigo 3 Área de competição

1. A área de competição deverá ser plana sem irregularidades e coberta por um tapete elástico e não derrapante. Se for considerado adequado, a área de competição poderá estar instalada numa plataforma a 0,6 – 1,0 m de altura do solo. A parte exterior à área de segurança terá uma inclinação inferior a 30°, para segurança dos atletas. A área de competição poderá ter uma das seguintes formas:

1.1 Quadrada

A área de competição compreende a área de combate e a área de segurança. A forma da área de combate será quadrada, com 8m x 8m. Rodeando a área de combate existe a área de segurança. A área de competição (que compreende a área de combate e a área de segurança) terá dimensões não inferiores a 10m x 10m, nem superiores a 12m x 12m. Se a área de competição está numa plataforma elevada, a área de segurança pode ser ampliada tanto quanto se justifique para segurança dos atletas. A área de combate e a área de segurança terão cores diferentes, como especificado no manual técnico da competição.

1.2 Octogonal

A área de competição compreende a área de combate e a área de segurança. A área de competição será quadrada e terá dimensões não inferiores a 10m x 10m, nem superiores a 12m x 12m. No seu centro, estará a área de combate de forma octogonal. Esta área terá um diâmetro aproximado de 8 m e cada lado do octógono terá um comprimento de cerca de 3,3m. Entre as linhas exteriores da área de combate e as linhas exteriores da área de competição encontra-se a área de segurança. A área de combate e a área de segurança terão cores diferentes, como especificado no manual técnico da competição.

2. Indicação das Posições

- 2.1 A linha que separa a área de combate da área de segurança denomina-se **linha limite** e a linha limítrofe da área de competição denomina-se **linha exterior**.
- 2.2 A linha exterior adjacente à posição do controlador denomina-se linha exterior #1 e, no sentido horário encontrar-se-ão as linhas exteriores #2, #3 e #4. A linha limite adjacente à linha exterior #1 é denominada linha limite #1 e, no sentido horário encontram-se as linhas limite #2, #3 e #4. No caso de uma área de combate octogonal a linha limite adjacente à linha exterior #1 é denominada linha limite #1 e, no sentido horário encontram-se as linhas limite #2, #3, #4, #5, #6, #7 e #8.
- 2.3 Posição do árbitro e atletas no início e no fim de uma competição: a posição dos atletas encontrar-se-á em posições opostas, a 1m do centro da área de combate, paralela à linha exterior #1. A posição do árbitro será a 1,5m do centro da área de combate, na direção da linha exterior #3.
- 2.4 Posição dos Juizes: a posição do juiz n.º 1 é marcada, dentro da área de segurança, a 0,5m do canto formado pelas linhas exteriores #1 e #2. A posição do juiz n.º 2 é marcada a 0,5m da linha exterior #3, a meio desta. A posição do juiz n.º 3 é marcada, dentro da área de segurança, a 0,5m do canto formado pelas linhas exteriores #1 e #4. No caso de só haver 2 juizes: a posição do juiz n.º 1 é marcada a 0,5m da linha exterior #3, a meio desta e a posição do juiz n.º 2 é marcada a 0,5m da linha exterior #1, a meio desta. A posição dos juizes pode ser alterada de modo a facilitar a gravação e/ou transmissão dos combates.

- 2.5 Posição do gravador de vídeo-replay (IVR) e do júri de recurso: o gravador de vídeo-replay e o júri de recurso localizar-se-ão a 2m da linha #1. A sua posição pode variar para facilitar a gravação e/ou transmissão dos combates.
 - 2.6 Posição dos treinadores: Os treinadores localizar-se-ão a 1 m (para fora), do centro, das linhas exteriores #2 e #4. A posição dos treinadores pode variar para facilitar a gravação e/ou transmissão dos combates.
 - 2.7 Posição da mesa de inspeção: A mesa de inspeção será instalada próximo da entrada da área de competição, de modo a inspecionar os equipamentos de proteção dos atletas.
-

(Explicação #1)

Tapete elástico: O grau de elasticidade e as características antiderrapantes do tapete (tatami) deverão ser aprovados pela WTF, antes da competição

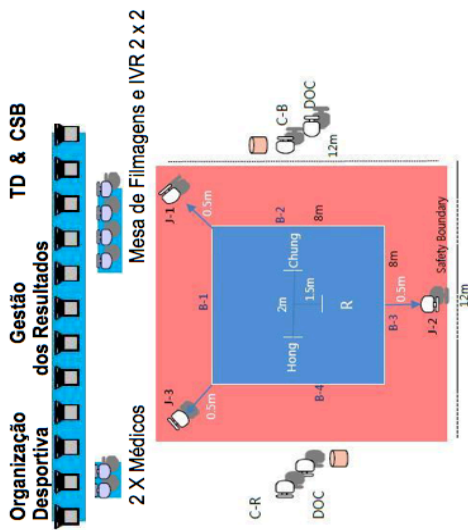
(Explicação #2)

Cor: O esquema de cores do tatami deve ser de molde a evitar reflexões especulares ou a cansar os olhos dos atletas e do público. Deve também estar ajustado às cores dos equipamentos de proteção dos atletas, ao seu uniforme e à restante superfície de competição.

(Explicação #3)

Mesa de Inspeção: Na mesa de inspeção, o Inspetor verifica se todos os materiais usados são aprovados pela WTF e estão ajustados apropriadamente ao competidor. No caso de serem considerados inapropriados, é pedido ao competidor que troque o seu equipamento de proteção.

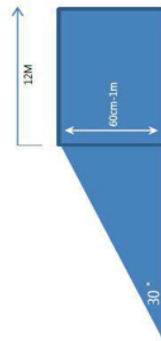
Esquema 1. Área de Competição



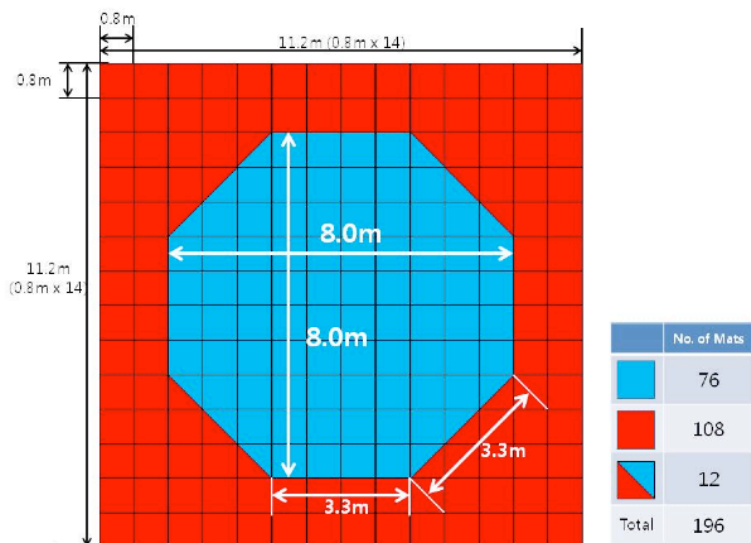
LEGENDA

B1 – B4	Linhas Limites #1 a #4
J1 – J3	Juízes de canto #2 a #3
R	Árbitro Central
C - R	Treinador (Vermelho/Hong)
C – B	Treinador (Azul/Chung)
DOC	Médico da Equipa
Doutor	Médicos da Prova
IVR	Instant Video Replay Review Jury (Visualização de Imagens Vídeo)
TD & CSB	Delegado Técnico e Conselho de Supervisão
Safety Boundary	Área limite de segurança

Esquema 2. Plataforma de Competição



Área de competição octogonal



Artigo 4 Competidores

1. Qualificação dos Competidores:

- 1.1 Detentor da nacionalidade da equipa participante
- 1.2 Pertencer a uma associação nacional de taekwondo reconhecida pela WTF
- 1.3 Ser detentor de certificado de dan/poom emitido pela kukkiwon ou pela WTF
- 1.4 Detentor da licença de atleta da WTF (global athlete licence, GAL)
- 1.5 Competidores com idade mínima de 17 anos no ano em que a competição tem lugar (15-17 para campeonatos de juniores e 12 -14 para campeonatos de cadetes). As idades para os Jogos Olímpicos da Juventude poderão ser diferentes, dependendo da decisão do Comité Olímpico Internacional

(Interpretação)

A idade limite é calculada no ano (e não na data) de nascimento. Por exemplo, se o campeonato de juniores de taekwondo acontecer em 11 de Junho de 2013, os competidores nascidos entre 1 Janeiro de 1996 e 31 e Dezembro de 1998 podem participar.

2. Uniforme dos competidores e equipamento de competição.

- 2.1 Nas competições registadas no calendário oficial da WTF, o uniforme dos competidores e todo o equipamento de competição, tal como (mas não limitado a estes), tatamis, PSS, IVR e equipamento de proteção devem ser os oficialmente aprovados pela WTF.
- 2.2 Antes de entrar na área de combate, o competidor deve estar munido de um dobok, colete, coquilha, proteções de antebraço, caneleiras e luvas, meias com sensores (no caso de uso de PSS) aprovados pela WTF e ter proteção de dentes. O capacete deve estar firmemente dobrado por debaixo do braço esquerdo quando entrar na área de competição. O capacete deverá ser colocado segundo instruções do árbitro antes do início do combate.
- 2.3 As proteções genitais, de antebraço e caneleiras devem ser usadas por debaixo do dobok. O competidor deverá fazer-se munir destas proteções aprovadas pela WTF, bem como as luvas e protetor de dentes, para seu uso pessoal. O uso de qualquer objeto na cabeça para além do capacete não é permitido. Qualquer item religioso só deverá ser usado por debaixo do capacete e dentro do dobok e não deverá poder causar ferimentos ou obstruir de alguma forma o competidor oponente.
- 2.4 As especificações sobre os uniformes de taekwondo (dobok), o equipamento de proteção e outros equipamentos serão matéria a tratar separadamente.
- 2.5 Responsabilidades do comité organizador de uma competição
 - 2.5.1 O comité organizativo de campeonatos promovidos pela WTF será responsável pela preparação e custeio de todo o material e elementos técnicos necessários.
 - O PSS e o correspondente equipamento – a escolha da marca será feita pela WTF
 - Tatamis
 - Capacetes com ou sem sensor
 - Outro equipamento de reserva (meias com sensor, luvas de proteção, proteções de antebraço e caneleiras, coquilhas e doboks)

- Equipamento de IVR, incluindo pelo menos 3 câmaras por área de competição, ou 4 câmaras (uma vertical/aérea) para as semifinais e finais.
- Écran gigante para visualização pelo público.
- Écrans de pontuação (4 por área de competição).
- Écrans para o público (para visualização das ações de video-replay.(no mínimo12).
- Outros equipamentos serão eventualmente referidos no manual técnico.

2.5.2 O comité organizativo de campeonatos promovidos pela WTF será responsável pela preparação dos seguintes equipamentos para a zona de treino e adaptação.

- O PSS e o correspondente equipamento
- Tatamis
- Equipamento de primeiros socorros
- Gelo em baldes

2.5.3 O comité organizativo será responsável pela obtenção da aprovação da WTF quanto ao número de equipamentos a serem usados.

3. Controlo anti-doping

- 3.1 Em qualquer evento promovido pela WTF, é proibido o uso de drogas ou quaisquer outras substâncias químicas identificadas nas regras de anti doping da WTF. Será aplicado o código anti-doping WADA para as competições de taekwondo em Jogos Olímpicos e outros jogos multi-desportivos.
- 3.2 A WTF poderá levar a cabo qualquer exame de despiste de doping considerado necessário para verificar se um competidor quebrou esta regra; qualquer vencedor que se recuse a submeter a estes exames, ou que acuse ter quebrado tal regra deverá ser removido das classificações finais, e o título conquistado deverá transferir para o competidor imediatamente a seguir nas classificações da competição.
- 3.3 O comité organizativo será responsável pela preparação e realização dos testes de controlo de doping.
- 3.4 Os detalhes do regulamento anti-doping da WTF serão promulgados como parte integrante dos estatutos.

(Explicação #1)

Detentor da nacionalidade da equipa participante

Quando um competidor representa uma equipa nacional, a sua nacionalidade é decidida pelo país que ele/ela representa antes do diferimento do seu pedido para participar no evento. A verificação da cidadania é determinada pela consulta do passaporte. No caso de nacionalidade múltipla, o competidor deverá representar aquele país que escolher. Contudo, após ter representado esse país nos Jogos Olímpicos, torneios de qualificação para os Jogos Olímpicos, em competições continentais ou regionais reconhecidos pela WTF, o competidor deverá aguardar três anos para que possa representar um outro país. Com a devida aprovação da WTF e dos respetivos comités olímpicos nacionais, este período poderá ser reduzido ou mesmo cancelado. A WTF poderá tomar ações disciplinares contra o atleta ou qualquer federação/associação nacional que violar este artigo. No caso de se tratar de um atleta com idade inferior a 17 anos este artigo não se aplica a não ser que exista uma interposição por parte de qualquer um dos dois países. Em caso de disputa, a WTF avaliará a situação e decidirá. A decisão resultante não é suscetível de recurso.

(Explicação #2)

Alguém recomendado pela WTF ou por uma associação nacional nela afiliada: Cada federação nacional é responsável pelo controle de gravidez e gênero dos seus atletas, garantindo que todos os participantes foram sujeitos a exames médicos que atestem a sua capacidade física para participar. As federações nacionais assumem responsabilidade integral pelos seguros de saúde e responsabilidade civil dos seus atletas durante as competições promovidas pela WTF.

(Explicação #3)

Protetor de dentes: A cor do protetor de dentes só poderá ser branca ou transparente. Contudo, a obrigação do seu uso poderá ficar sem efeito no caso de o médico atestar que a sua utilização poderá causar ferimentos a esse competidor.

(Explicação #4)

Capacete: A cor do capacete só poderá ser ou azul ou vermelha.

(Explicação #5)

Equipamento de vídeo replay: é da responsabilidade da comissão organizadora o fornecimento de sinal vídeo/áudio de combates, a pedido da WTF

(Explicação #6)

Ligaduras: Ligaduras de mãos e pés serão rigorosamente inspecionadas. O árbitro responsável poderá requerer a opinião da equipa médica da prova, sobre o uso excessivo de ligaduras por parte de um atleta.

Artigo 5 Categorias de peso

1. As categorias de peso estão divididas em masculino e feminino, e classificadas da seguinte forma:

Masculino		Feminino	
Abaixo dos 54kg	Não exceder os 54kg	Abaixo dos 46kg	Não exceder os 46kg
Abaixo dos 58kg	>54kg sem exceder os 58kg	Abaixo dos 49kg	>46kg sem exceder os 49kg
Abaixo dos 63kg	>58kg sem exceder os 63kg	Abaixo dos 53kg	>49kg sem exceder os 53kg
Abaixo dos 68kg	>63kg sem exceder os 68kg	Abaixo dos 57kg	>53kg sem exceder os 57kg
Abaixo dos 74kg	>68kg sem exceder os 74kg	Abaixo dos 62kg	>57kg sem exceder os 62kg
Abaixo dos 80kg	>74kg sem exceder os 80kg	Abaixo dos 67kg	>62kg sem exceder os 67kg
Abaixo dos 87 kg	>80kg sem exceder os 87kg	Abaixo dos 73kg	>67kg sem exceder os 73kg
Acima dos 87kg	Acima dos 87kg	Acima dos 73kg	Acima dos 73kg

2. As categorias de peso para os Jogos Olímpicos são classificadas da seguinte forma:

Masculino		Feminino	
Abaixo dos 58kg	Não exceder os 58kg	Abaixo dos 49kg	Não exceder os 49kg
Abaixo dos 68kg	>58kg sem exceder os 68kg	Abaixo dos 57kg	>49kg sem exceder os 57kg
Abaixo dos 80kg	>68kg sem exceder os 80kg	Abaixo dos 67kg	>57kg sem exceder os 67kg
Acima dos 80kg	Acima dos 80kg	Acima dos 67kg	Acima dos 67kg

3. As categorias de peso para os campeonatos de juniores de taekwondo são classificadas da seguinte forma:

Masculino		Feminino	
Abaixo dos 45kg	Não exceder os 45kg	Abaixo dos 42kg	Não exceder os 42kg
Abaixo dos 48kg	>45kg sem exceder os 48kg	Abaixo dos 44kg	>42kg sem exceder os 44kg
Abaixo dos 51kg	>48kg sem exceder os 51kg	Abaixo dos 46kg	>44kg sem exceder os 46kg
Abaixo dos 55kg	>51kg sem exceder os 55kg	Abaixo dos 49kg	>46kg sem exceder os 49kg
Abaixo dos 59kg	>55kg sem exceder os 59kg	Abaixo dos 52kg	>49kg sem exceder os 52kg
Abaixo dos 63kg	>59kg sem exceder os 63kg	Abaixo dos 55kg	>52kg sem exceder os 55kg
Abaixo dos 68kg	>63kg sem exceder os 68kg	Abaixo dos 59kg	>55kg sem exceder os 59kg
Abaixo dos 73 kg	>63kg sem exceder os 73kg	Abaixo dos 63kg	>59kg sem exceder os 63kg
Abaixo dos 78 kg	>73kg sem exceder os 78kg	Abaixo dos 68kg	>63kg sem exceder os 68kg
Acima dos 78kg	Acima dos 78kg	Acima dos 68kg	Acima dos 68kg

4. As categorias de peso para os campeonatos olímpicos da juventude de taekwondo são classificadas da seguinte forma:

Masculino		Feminino	
Abaixo dos 48kg	Não exceder os 48kg	Abaixo dos 44kg	não exceder os 44kg
Abaixo dos 55kg	>48kg sem exceder os 55kg	Abaixo dos 49kg	>44kg sem exceder os 49kg
Abaixo dos 63kg	>55kg sem exceder os 63kg	Abaixo dos 55kg	>49kg sem exceder os 55kg
Abaixo dos 73 kg	>63kg sem exceder os 73kg	Abaixo dos 63kg	>55kg sem exceder os 63kg
Acima dos 73kg	Acima dos 73kg	Acima dos 63kg	Acima dos 63kg

5. As categorias de peso para os campeonatos de cadetes de taekwondo são classificadas da seguinte forma:

Masculino		Feminino	
Abaixo dos 33kg	Não exceder os 33kg	Abaixo dos 29kg	Não exceder os 29kg
Abaixo dos 37kg	>33kg sem exceder os 37kg	Abaixo dos 33kg	>29kg sem exceder os 33kg
Abaixo dos 41kg	>37kg sem exceder os 41kg	Abaixo dos 37kg	>33kg sem exceder os 37kg
Abaixo dos 45kg	>41kg sem exceder os 45kg	Abaixo dos 41kg	>37kg sem exceder os 41kg
Abaixo dos 49kg	>45kg sem exceder os 49kg	Abaixo dos 44kg	>41kg sem exceder os 44kg
Abaixo dos 53kg	>49kg sem exceder os 53kg	Abaixo dos 47kg	>44kg sem exceder os 47kg
Abaixo dos 57kg	>53kg sem exceder os 57kg	Abaixo dos 51kg	>47kg sem exceder os 51kg
Abaixo dos 61 kg	>57kg sem exceder os 61kg	Abaixo dos 55kg	>51kg sem exceder os 55kg
Abaixo dos 65 kg	>61kg sem exceder os 65kg	Abaixo dos 59kg	>55kg sem exceder os 59kg
Acima dos 65kg	Acima dos 65kg	Acima dos 59kg	Acima dos 59kg

(Explicação #1)

Não Exceder

O limite de peso é definido pelo critério de uma casa decimal divergente do limite estabelecido. Por exemplo, não exceder os 50 kg inclui até os 50,0kg, sendo que 50,1 já está acima do limite e tem como resultado a desclassificação.

(Explicação #2)

Acima (mais de):

A pesagem acima dos 50 kg ocorre aos 50,1 Se a leitura for de 50,0 kg ou inferior, é considerado insuficiente e o resultado é a desclassificação.

Artigo 6 Classificações e métodos de competição

1. As competições são classificadas da seguinte forma:
 - 1.1 Competições individuais devem ocorrer entre oponentes da mesma categoria de peso. Quando se mostrar necessário, podem agrupar-se categorias contíguas de peso e criar apenas uma classificação. Nenhum concorrente é autorizado a participar em mais do que uma (1) categoria de peso, no mesmo evento.
 - 1.2 Competição entre equipas: o método e categorias de pesos neste caso estarão estipulados nos procedimentos referentes à taça mundial por equipas da WTF.
 2. Os sistemas da competição são divididos da seguinte forma:
 - 2.1 Torneios com eliminação única
 - 2.2 Ligas
 3. Competições de taekwondo para os Jogos Olímpicos devem utilizar sistemas de competição individual entre concorrentes, combinados com torneios de eliminação única e repescagem.
 4. Todas as competições a nível internacional, reconhecidas pela WTF, devem ter a participação de pelo menos 4 países, com pelo menos 4 atletas participantes em cada categoria de peso. Qualquer categoria que não tenha pelo menos 4 atletas participantes não será reconhecida nos resultados oficiais.
 5. O "WTF World Taekwondo Grand Prix Series" será organizado com base em regulamento próprio.
-

Interpretação

1. No sistema de torneios, a competição é determinada pelos resultados individuais. Contudo, a posição da equipa pode ser determinada pela somatória das posições individuais, segundo o método de pontuação total.

*Sistema de Pontos

A posição de uma equipa deve ser determinada pelo total de pontos, baseada nas seguintes diretrizes:

- Um (1) Ponto por cada concorrente que tenha entrado na área de competição após a pesagem oficial
- Um (1) Ponto por cada vitória (incluindo vitória por falta de combate)
- Sete (7) pontos adicionais por cada medalha de ouro
- Três (3) pontos adicionais por cada medalha de prata
- Um (1) ponto adicional por cada medalha de bronze

No caso de duas ou mais equipas estarem empatadas em pontuação, a posição deve ser decidida por:

- 1) maior número de medalhas de ouro, prata ou bronze conquistadas pela equipa;
- 2) maior número de atletas participantes;
- 3) pontuação mais alta nas categorias mais pesadas.

2. No sistema de competição por equipas, os resultados de cada equipa são determinados pelos resultados individuais da equipa.

(Explicação #1)

Agrupamento de categorias de peso

O método de agrupamento deve respeitar as categorias de peso olímpicas.

(Interpretação)

Campeonatos referentes à taça mundial por equipas da WTF serão organizados com base na versão mais recente dos seus regulamentos.

Artigo 7 Duração dos combates

1. A duração do combate deverá ser de 3 assaltos de 2 minutos cada, com um minuto de descanso entre os assaltos. No caso de empate após o 3º assalto, será realizado um 4º assalto de 2 minutos e de ponto de ouro. O intervalo de descanso entre o 3º e o 4º assalto é de 1 minuto.
2. A duração de cada assalto pode ser alterada para 1 minuto x 3 assaltos, 1 minuto e 30 seg. x 3 assaltos, ou 2 minutos x 2 assaltos, de acordo com a decisão do delegado técnico nomeado para o referido campeonato.

Artigo 8 Sorteio

1. A data do sorteio deverá constar do regulamento de inscrição do campeonato. No final da data limite para registo de atletas o comité oficial deverá dar a conhecer a lista de atletas registados em cada categoria de pesos, através do site oficial da competição/WTF conforme o caso. As equipas participantes são responsáveis pela confirmação da correção das inscrições antes de decorrer o sorteio.
2. O sorteio deverá ser realizado aleatoriamente, por computador, ou manualmente. O método e a ordem do sorteio deverá ser definido pelo delegado técnico.
3. Com base nas suas posições no ranking mundial da WTF, alguns atletas podem ser previamente selecionados. O número de atletas previamente selecionados deverá constar dos regulamentos do campeonato. Em campeonatos continentais ou eventos G2 da WTF, haverá um mínimo de 8 atletas previamente selecionados.

Artigo 9 Pesagem

1. A pesagem dos atletas deverá acontecer no dia anterior ao da competição em causa.
 2. Durante a pesagem, os homens devem trajar cuecas, e as mulheres cuecas e soutien. Contudo, a pesagem pode acontecer com o atleta completamente despido, caso este assim o deseje.
 3. A pesagem deve ser feita uma só vez, mas no caso de o competidor não se qualificar na primeira vez, ser-lhe-á garantida uma segunda pesagem, dentro do tempo limite.
 4. Para que não haja desqualificações na pesagem, devem ser disponibilizadas balanças idênticas à oficial, ou no local de alojamento, ou na área de pré-pesagem.
-

(Explicação #1)

-Os competidores no dia da competição:

São definidos como os atletas que constam nas listas da WTF ou do comité organizativo para a competição em questão.

- O dia anterior ao dia da competição:

O horário para a pesagem será decidido pelo comité organizativo e comunicado às equipas. A duração da pesagem não deve ultrapassar as 2 horas.

(Explicação #2)

Deverão ser disponibilizados locais separados para a pesagem dos elementos femininos e masculinos, e cuja pesagem será conduzida por um oficial do mesmo sexo.

(Explicação #3)

Desqualificação durante a pesagem oficial:

No caso de um competidor ser desqualificado durante a pesagem oficial, será retirada à sua equipa o ponto de participação atribuído.

(Explicação #4)

Balanças idênticas à balança oficial:

As balanças *de* treino devem corresponder à balança de pesagem oficial no tipo e na calibragem, devendo ser verificadas antes da competição pelo comité organizativo.

Artigo 10 Procedimentos dos combates

1. Chamada dos competidores: o nome dos competidores será anunciado pela mesa de chamada dos atletas três (3) vezes, sendo que a primeira chamada deverá ocorrer 30 minutos antes do início do combate. Caso o atleta não compareça dentro desse período de tempo, deverá ser desqualificado e a desqualificação deverá ser anunciada.
2. Inspeção do corpo, uniforme e acessórios: após a chamada, os atletas deverão submeter-se à inspeção do corpo, uniforme e acessórios, numa mesa de inspeção designada pela WTF. Os competidores não deverão demonstrar qualquer sinal de recusa, nem usar quaisquer materiais que possam por em risco a integridade física do outro competidor.
3. Entrada na área de competição: após a inspeção o concorrente deverá dirigir-se para a área do treinador, acompanhado por um treinador e um médico da equipa ou fisioterapeuta (no caso de este existir).
4. Procedimentos a ter em conta antes do início e após o final do combate
 - 4.1 Antes do início do combate, o árbitro central chamará “Chung, Hong”. Ambos os competidores entrarão na área de competição com os capacetes debaixo do braço esquerdo. No caso de o competidor não estar presente ou não estar completamente equipado, incluindo todas as proteções, uniforme, etc., na altura em que o árbitro chama “Chung, Hong”, este competidor deverá ser eliminado do combate e o árbitro deverá declarar vencedor o seu oponente.
 - 4.2 À voz do árbitro “Cha-ryeot” (atenção) e “Kyeong-rye” (reverência), os competidores deverão estar virados frente a frente, e fazer uma reverência vertical. A reverência vertical deve ser feita na postura natural de “Cha-ryeot”, curvando a cintura a um ângulo superior a 30 graus, com a cabeça inclinada a um ângulo de mais de 45 graus. Após a reverência, os competidores deverão colocar os capacetes de proteção.
 - 4.3 O árbitro iniciará o combate com os comandos: “joon-bi” (prontos) e “shi-jak” (início)
 - 4.4 Cada assalto do combate deverá começar com a declaração do árbitro “shi-jak”.
 - 4.5 Cada assalto do combate termina com a declaração “keu-man”. Mesmo que árbitro não declare “keu-man”, o combate termina quando o relógio parar.
 - 4.6 O árbitro pode parar o combate por declaração de “kal-yeo” (separar) e reiniciar o combate por declaração de “kye-sok” (continuar). Quando o árbitro declara “kal-yeo” o cronometrista para imediatamente a contagem de tempo de combate e quando o árbitro declara “kye-sok” o cronometrista deve retomar a contagem de tempo de combate.
 - 4.7 Após o final do último assalto, o árbitro deverá declarar a vitória, levantando a mão do lado do competidor vencedor. Os competidores deverão fazer a saudação após a declaração de vitória pelo árbitro.
 - 4.8 Saída dos competidores.
5. Procedimento do combate em competições por equipas
 - 5.1 Ambas as equipas devem apresentar-se paralelamente, frente a frente, ordenadas em linha, nas posições dos competidores.
 - 5.2 O procedimento antes do início e após o final do combate deve ser conduzido de acordo com a cláusula 4 deste artigo.
 - 5.3 Ambas as equipas deverão abandonar a área de combate e permanecer na área que lhes foi designada.
 - 5.4 Ambas as equipas deverão alinhar imediatamente após o final do combate e posicionar-se frente a frente.
 - 5.5 O árbitro deverá declarar a vitória, levantando a mão do lado da equipa vencedora.

(Explicação #1) Médico da equipa ou fisioterapeuta:

Deve anexar-se à inscrição das equipas cópias das licenças, certificados e demais documentação relevante do médico ou fisioterapeuta da equipa. Estes documentos devem constar em inglês. Após verificação, serão emitidos cartões de acreditação para estes Médicos ou Fisioterapeutas. Apenas aqueles que se fizerem acompanhar destes cartões serão autorizados a entrar na área de competição com o treinador.

(Diretriz para arbitragem)

No caso de se utilizar o sistema PSS, o árbitro deverá verificar se o sistema, bem como as meias com sensores estão a funcionar nas devidas condições. Salvaguarda-se porém a possibilidade de ignorar este procedimento em benefício de uma melhor gestão do evento.

Artigo 11 Áreas e técnicas permitidas

1. Técnicas permitidas
 - 1.1 Técnicas de punho: soco com os nós dos dedos de um punho firmemente cerrado
 - 1.2 Técnicas de pés: Técnicas que usam qualquer parte do pé abaixo do tornozelo
 2. Áreas Permitidas
 - 2.1 Tronco: são permitidos socos ou técnicas de pés em toda a área coberta pelo colete protetor. Contudo, tais ataques não devem ser feitos à coluna vertebral.
 - 2.2 Cabeça: a área acima da clavícula. Só são permitidas técnicas de pés.
-

Artigo 12 Pontos válidos

1. Áreas válidas de pontuação:
 - 1.1 Tronco: a área colorida a azul ou a vermelho do colete protetor.
 - 1.2 Cabeça: a área acima da base do capacete.
 2. Áreas válidas de pontuação:
 - 2.1 Haverá lugar a pontuação quando as técnicas permitidas forem executadas com força sobre a área de pontuação legal do tronco.
 - 2.2 Haverá lugar a pontuação quando forem executadas na área de pontuação legal da cabeça.
 - 2.3 Aquando da utilização de PSS a determinação da validade de um ponto é realizada pelo sistema eletrónico de pontuação. Estes pontos (ou ausência de pontuação) não poderão ser alvo de pedido de vídeo-replay.
 - 2.4 O delegado técnico da WTF determinará o nível de impacto e sensibilidade do sistema de PSS a usar nas diferentes categorias, géneros e grupos etários. Se considerar adequado, o delegado técnico pode recalibrar o nível de impacto e sensibilidade do equipamento PSS.
 3. Os pontos válidos são divididos da seguinte forma:
 - 3.1 Um (1) ponto para um ataque válido ao colete protetor.
 - 3.2 Três (3) pontos para um pontapé rotativo ao colete protetor.
 - 3.3 Três (3) pontos para um pontapé válido à cabeça.
 - 3.4 Quatro (4) pontos para um pontapé rotativo válido à cabeça.
 - 3.5 Um (1) ponto será atribuído ao adversário por cada dois “kyong-go”, ou por cada “gam-jeom”, marcados.
 4. A pontuação do combate é a soma dos três assaltos.
 5. Invalidação de pontos: Quando um atleta marca um ponto com a ajuda de um ato proibido:
 - 5.1 No caso de a ação proibida ter sido preponderante para a marcação do ponto o árbitro declarará a penalização adequada e invalidará o(s) ponto(s) marcado(s).
 - 5.2 No caso de a ação proibida não ter sido preponderante para a marcação do ponto o árbitro declarará a penalização adequada, não invalidando o(s) ponto(s) marcado(s).
-

Artigo 13 Pontuação e publicação

1. A pontuação deve ser determinada em primeira instância pelo sistema eletrônico instalado no PSS. Pontos conferidos por técnicas de soco e pontos adicionais por técnicas rotativas serão conferidos pelos juizes, usando o sistema manual de pontuação. Quando não se utiliza PSS todos os pontos serão atribuídos pelos juizes usando o sistema manual de pontuação.
 2. Caso o sistema PSS não seja aplicado à cabeça, as técnicas executadas à cabeça serão conferidas pelos juizes, usando o sistema manual de pontuação.
 3. Pontos adicionais conferidos a técnicas rotativas não validadas pelo sistema PSS serão invalidados.
 4. Existindo três juizes de canto, a concordância de pelo menos dois juizes será necessária para validar pontos.
 5. Existindo dois juizes de canto, será necessária a concordância de ambos para validar pontos.
 6. Se, apesar de os pontos não terem sido validados pelo sistema PSS ou pelos juizes, o árbitro considerar que um atleta sofreu uma técnica à cabeça que o deixou afetado, iniciando portanto a contagem de proteção, poderá requerer ao juri de video-replay que decida sobre a conferência ou não de pontos, após a contagem de proteção.
-

Artigo 14 Atos proibidos e penalizações

1. As penalidades por atos proibidos devem ser declaradas pelo árbitro.
2. As penalidades estão divididas em "kyong-go" (aviso) e "gam-jeom" (dedução).
3. Dois "kyong-go" são contabilizados como um ponto para o oponente. Contudo, em caso de número ímpar, o último "kyong-go" não deve ser considerado na soma global.
4. Um "gam-jeom" é contabilizado como um ponto para o oponente.
5. Atos proibidos
 - 5.1 Os seguintes atos deverão ser classificados como atos proibidos e deverá ser declarado um "kyong-go":
 - 5.1.1 Passar a linha limite.
 - 5.1.2 Cair.
 - 5.1.3 Evitar ou atrasar o combate.
 - 5.1.4 Agarrar, segurar ou empurrar o oponente.
 - 5.1.5 Levantar o joelho para bloquear ou impedir as técnicas de pernas do adversário, ou levantar a perna mais de três segundos sem executar qualquer técnica de ataque, apenas para impedir os ataques do adversário.
 - 5.1.6 Atacar abaixo da cintura.
 - 5.1.7 Atacar após a voz de "kal-yeo".
 - 5.1.8 Bater na cara do oponente com a mão.
 - 5.1.9 Bater ou atacar com o joelho.
 - 5.1.10 Atacar um oponente caído.
 - 5.1.11 Insultos ou má conduta por parte do competidor ou do treinador.
 - 5.2 No caso de alguma das ações ser gravosa deverá ser aplicado "gam-jeom", pelo árbitro.
 - 5.3 Caso um atleta ou treinador cometa atos excessivamente graves e não aceite as decisões do árbitro, este poderá mostrar o cartão amarelo de pedido de sanção. Neste caso o comité organizador deverá investigar a ação do faltoso e decidir sobre a eventual sanção a aplicar no caso de se considerar apropriado.
6. Quando um competidor se recusar intencionalmente a cumprir as regras da competição ou as instruções do árbitro, o árbitro poderá declarar o adversário como vencedor.
7. Se a mesa de inspeção ou outro qualquer oficial verificar (se necessário com consulta ao técnico de PSS) que um atleta, ou um treinador, tentou manipular a sensibilidade dos sensores de PSS, indevidamente, de forma a alterar a sua performance, o atleta deve ser desqualificado.
8. Quando um competidor receber dez (10) "kyong-go" ou cinco (5) "gam-jeom", ou no caso de uma combinação de "kyong-go" e "gam-jeom" levarem à adição de cinco (5) pontos ao adversário, o árbitro deverá declarar o atleta perdedor por faltas.
9. No artigo 14.8, "kyong-go" e "gam-jeom" devem ser contabilizados na pontuação total dos três assaltos.

(Interpretação)

Objetivos das penalizações e atos proibidos são:

- (1) Proteger os competidores
- (2) Assegurar uma competição justa
- (3) Encorajar técnicas ideais ou apropriadas

(Explicação #1)

- i. **Passar a linha limite:**
O “kyong-go” deve ser declarado quando os dois pés do competidor atravessarem a linha limite. No caso de isto acontecer como resultado de um ato proibido praticado pelo oponente, não será declarado qualquer “kyong-go”.
- ii. **Cair:**
Deve ser assinalado “kyong-go” no caso de queda. No caso de uma queda resultante de um ato proibido do oponente, a falta deve ser assinalada ao oponente e não ao competidor que caiu. No caso de ambos os competidores caírem, devido a uma colisão acidental, não deverá ser atribuído o “Kyong-go”.
- iii. **Evitar ou atrasar o combate:**
 - a) Este ato implica protelar o combate sem intenção de atacar. Deve ser assinalado um aviso a um competidor que aparente constante falta de iniciativa. Se ambos os competidores permanecerem cinco (5) segundos inativos, o árbitro central dará o comando “fight”. Deve ser declarado um “kyong-go” a ambos os competidores se estes permanecerem inativos durante dez (10) segundos após o comando ter sido dado, ou ao competidor que recua da sua posição nos dez (10) segundos após ter sido dado o comando.
 - b) Virar as costas de forma a evitar um ataque do oponente é uma atitude a ser punida, uma vez que demonstra falta de *fair play* e pode causar lesões graves. O mesmo aviso deve ser assinalado no caso de um competidor se agachar abaixo do nível da cintura, com o intuito de evitar um ataque.
 - c) Um “kyong-go” será atribuído ao atleta que tentar esquivar-se do combate de modo a evitar ataques do adversário e esgotar o tempo de combate.
 - d) “Fingir lesões” significa exagerar uma lesão ou acusar dor numa parte do corpo não permitida, numa tentativa de demonstrar uma violação às regras por parte do oponente, ou de forma a gastar tempo de combate. Nestes casos o árbitro deve assinalar “Kyong-go”.
 - e) Um “kyong-go” será também atribuído ao atleta que pedir ao árbitro para parar o tempo de combate, por forma a reajustar equipamento de proteção.
- iv. **Agarrar, prender ou empurrar o adversário:**
Inclui agarrar qualquer parte do corpo, uniforme ou proteções com as mãos. Inclui ainda o ato de agarrar o pé ou a perna, ou enganchar um deles com o antebraço.

Por empurrar, as seguintes ações devem ser penalizadas:
 - a) Empurrar o oponente de modo a que este caia.
 - b) Empurrar o oponente para fora da linha limite.
 - c) Empurrar o oponente de modo a dificultar as suas ações de ataque ou a execução normal de um movimento técnico.
- v. **Levantar o joelho e/ou impedir o ataque do oponente, ou levantar a perna por mais de três segundos, sem intenção manifesta de executar uma técnica de ataque, mas com o objetivo de impedir os movimentos do oponente.**
- vi. **Atacar abaixo da cintura:**
Esta ação refere-se a ataques a qualquer parte abaixo da cintura. No entanto, quando um ataque abaixo da cintura é causado por troca de técnicas, não deve ser assinalada falta. Este artigo também se aplica a pontapés fortes e bloqueios aplicados às coxas, joelhos ou canelas com o propósito de interferir com as técnicas do oponente.

- vii. Atacar após a declaração de “Kal-yeo”.
- Atacar após a declaração de “Kal-yeo”, requer que exista realmente contacto no corpo do adversário.
 - Se a ação de ataque iniciar antes da declaração de “Kal-yeo”, não haverá lugar a penalização.
 - Em vídeo-replay, o momento de “kal-yeo” é definido como aquele em que o braço do árbitro fica completamente estendido; e o momento de ataque é definido como aquele em que o pé que ataca sai do chão.
 - Se um ataque após “kal-yeo” não toca no adversário mas é manifestamente malicioso, o árbitro pode atribuir a penalização de aviso “Kyong-go”.
- viii. Bater com a mão na cara do oponente:
Este artigo refere-se a bater na cara do oponente com a mão, pulso ou cotovelo. Contudo, as ações inevitáveis resultantes de uma má postura do adversário, tal como baixar excessivamente a cabeça ou girar o corpo com descuido, não devem ser penalizadas.
- ix. Bloquear ou atacar com o joelho:
Este artigo refere-se a bloquear ou atacar intencionalmente com o joelho a uma curta distância do adversário. Contudo, os contactos com o joelho abaixo mencionados não são penalizados:
- Quando o competidor se precipita abruptamente no momento em que executa um pontapé.
 - Inadvertidamente, ou como resultado de uma discrepância de distância no ataque.
- x. Atacar o oponente caído.
Esta ação é extremamente perigosa dada a alta possibilidade de lesionar seriamente o adversário. O risco surge pelas seguintes razões:
- O adversário caído está, momentaneamente, numa atitude indefesa.
 - O ataque a um competidor caído será de maior impacto.
- Este tipo de ações agressivas contra um competidor caído não estão de acordo com o espírito do taekwondo e como tal não é apropriado às competições de taekwondo. Assim sendo, devem ser atribuídas penalizações para ataques intencionais a um atleta caído, independentemente do grau do impacto.
- xi. Insultos ou má conduta por parte do competidor ou do treinador.
Correspondem a estes casos as seguintes ações:
- Desobediência a qualquer comando ou decisão do árbitro.
 - Crítica ou protesto inapropriado às decisões da arbitragem ou de oficiais da competição.
 - Abandono do lugar de treinador ou levantar-se.
 - Exercício das funções de treinador de maneira excessivamente ruidosa.
 - Provocação ou insulto a oficiais, ao adversário ou seu treinador, ou ao público.
 - Quando é tido qualquer outro comportamento antidesportivo, por parte do atleta ou treinador.

Má conduta por parte do atleta ou treinador serão penalizados com (5.1.11) “kyong-go” ou (5.2) “gam-jeom”. Em casos menos graves aplica-se o “kyong-go”, em casos extremos aplicar-se-á o “gam-jeom”. A avaliação do grau de gravidade é exclusivamente da competência do árbitro. No caso de haver reincidência após atribuição de “kyong-go”, o árbitro pode atribuir “gam-jeom”, mesmo se o comportamento reincidente tem igual gravidade.

Se o competidor ou treinador revelarem má conduta nos intervalos, o árbitro pode assinalar imediatamente falta, e esta penalidade será considerada nos resultados do assalto seguinte.

(Explicação #2)

- i. Má conduta séria de atleta ou treinador:
- a) Não aceitar as ordens e decisões do árbitro.
 - b) Protestar de forma inapropriada ou criticar as decisões de qualquer oficial.
 - c) Tentar perturbar ou influenciar o resultado de um combate.
 - d) Sair da área de combate, ou cair, para evitar a troca normal de técnicas. Caso haja reincidência, após a atribuição de “kyong-go”, o árbitro pode atribuir “gam-jeom”.
 - e) Ataque claro e intencional à cara do adversário.
 - f) Ataque claro e intencional após declaração de “kal-yeo”.
 - g) Ataque claro e intencional a adversário caído.
 - h) Ataque claro e intencional abaixo da cintura do adversário.
 - i) Provocar ou insultar o adversário ou o treinador adversário.
 - j) Apenas médicos/fisioterapeutas acreditados poderão acompanhar o treinador. Caso haja outros elementos, ser-lhes-á dada a ordem de saída e marcado “gam-jeom” ao atleta correspondente.
 - k) Qualquer outra má prática ou conduta antidesportiva por parte do atleta ou treinador.

Má conduta por parte do atleta ou treinador serão penalizados com (5.1.11) “kyong-go” ou (5.2) “gam-jeom”. Em casos menos graves aplica-se o “kyong-go”, em casos extremos aplicar-se-á o “gam-jeom”. A avaliação do grau de gravidade é exclusivamente da competência do árbitro. No caso de haver reincidência após atribuição de “kyong-go”, o árbitro pode atribuir “gam-jeom”, mesmo se o comportamento reincidente tem igual gravidade.

Se o competidor ou treinador revelarem má conduta nos intervalos, o árbitro pode assinalar imediatamente falta, e esta penalidade será considerada nos resultados do assalto seguinte.

Artigo 15 Ponto de ouro e decisões de superioridade

1. No caso de não se poder decidir o vencedor do combate após três assaltos, haverá um 4º assalto.
2. No caso de um atleta passar a um 4.º assalto, todos os pontos e penalizações dos três primeiros assaltos serão ignorados e só contarão os resultados do 4º assalto.
3. Será vencedor o primeiro atleta que marcar um ponto no assalto extra ou aquele cujo adversário foi penalizado com dois “kyong-go” ou um “gam-jeom”.
4. No caso de nenhum dos competidores ter marcado ponto no 4º assalto, o vencedor será determinado por superioridade, de acordo com os seguintes critérios:
 - 1.1 O competidor que tenha conseguido o maior número de toques registados pelo PSS no quarto assalto.
 - 1.2 Caso os atletas estejam empatados de acordo com o critério anterior, o vencedor será o atleta que tiver recebido menos “kyong-go” ou “gam-jeom” (= 2 “kyong-go”) durante os quatro assaltos.
 - 1.3 Caso os atletas ainda estejam empatados de acordo com os critérios anteriores, o vencedor será definido pelo árbitro e juizes, com base na superioridade verificada no quarto assalto. Em caso de empate o árbitro tem voto de qualidade.

(Explicação #1)

As decisões de superioridade são baseadas no domínio técnico dos atletas, assumido numa atitude agressiva do combate, o maior número de técnicas executadas, o uso de técnicas mais avançadas, quer em dificuldade como em complexidade e a demonstração de melhor atitude competitiva.

(Explicação #2)

No caso de um atleta conseguir um ataque válido à cabeça do adversário, imediatamente antes de o adversário conseguir um ataque ao tronco, validado pelo PSS, o treinador do primeiro atleta pode pedir vídeo-replay. Caso o júri de vídeo-replay determinar a validade do ataque à cabeça, o árbitro anulará o ponto ao tronco e averbará 3 ou 4 pontos pelo ataque à cabeça e declarará o vencedor.

(Diretrizes para a arbitragem)

Os procedimentos para decisões de superioridade devem ser os seguintes:

- 1) Antes do combate, os árbitros devem ter o cartão de superioridade consigo.
- 2) Quando um combate for decidido por superioridade, o árbitro deve declarar “woo-se-girok” (anotação de superioridade)
- 3) Após esta declaração do árbitro, os juizes devem anotar o vencedor dentro de 10 segundos, assinar o cartão de superioridade e dá-lo a conhecer ao árbitro
- 4) O árbitro deverá recolher todos os cartões de superioridade, anotar o resultado final e depois anunciar o vencedor
- 5) Após o anúncio do vencedor, o árbitro deverá entregar os cartões de superioridade ao controlador, que os fará chegar ao delegado técnico da WTF.

Artigo 16 Decisões

1. Vitória por interrupção do combate pelo árbitro (RSC)
2. Vitória por pontuação final (PTF)
3. Vitória por diferença de pontuação (PTG)
4. Vitória por ponto dourado (GDP)
5. Vitória por superioridade (SUP)
6. Vitória por abandono (WDR)
7. Vitória por desqualificação (DSQ)
8. Vitória por declaração punitiva do árbitro (PUN)

(Explicação #1)

Vitória por interrupção do combate pelo árbitro: O árbitro deve declarar vitória por interrupção do combate quando:

- i) um atleta sofreu uma queda como consequência de uma técnica legítima do adversário e não consegue recompor-se até à contagem de “yeo-dul” (8); ou se o árbitro decide que o atleta não está capaz de continuar a competição, independentemente da contagem de proteção,
- ii) um atleta não está capaz de continuar o combate após um minuto de tratamento médico.
- iii) um atleta não respeita por três vezes a ordem do árbitro para continuar o combate,
- iv) o árbitro decide que é mais seguro para a saúde do atleta que o combate termine.
- v) o médico determina que o atleta não está capaz de continuar devido a lesão.

(Explicação #2)

Vitória por diferença de pontuação: Se ao terminar o 2º assalto, ou em qualquer altura do 3º assalto houver uma diferença de doze (12) pontos entre os dois competidores, o árbitro deve terminar o combate e declarar vitória por diferença de pontos.

(Explicação #3)

Vitória por abandono: O vencedor é determinado por abandono do adversário:

- quando um competidor é retirado da competição devido a lesão, ou qualquer outra razão,
- quando um competidor não responde à chamada do árbitro para começar o combate ou recomencê-lo após o intervalo de descanso,
- quando o treinador atira a toalha para o recinto do combate, significando desistência.

(Explicação #4)

Vitória por desqualificação: Resultado determinado pela desqualificação na pesagem ou quando um competidor perde esse estatuto (de competidor) antes do início da competição.

As seguintes ações deverão ser tomadas mediante a razão da desclassificação:

- i. No caso de atletas que chumbaram na pesagem ou que não estiveram presentes na pesagem após o sorteio: O resultado deve ser transcrito para a folha de sorteio, devem ser informados todos os técnicos oficiais e demais interessados. Não serão nomeados árbitros para este combate. Os adversários dos competidores que falharam na pesagem não precisam comparecer no ringue para competir.
- ii. No caso de um competidor ter passado na pesagem, mas não se apresentar na zona do treinador: O árbitro nomeado e o adversário devem aguardar nas suas posições até que o árbitro declare o adversário vencedor. Mais detalhes sobre este procedimento encontram-se no 4.1 do artigo 10.

(Explicação #5)

Vitória por declaração punitiva do árbitro: O árbitro declara PUN nas seguintes situações:

- i) o atleta acumulou dez (10) "kyong-go" ou cinco (5) "gam-jeom", ou uma combinação equivalente de penalizações.
- ii) ficou provado que o atleta manipulou sensores ou o sistema PSS.
- iii) o treinador do atleta recusa-se a seguir as ordens do árbitro, ou a seguir as regras de competição, ou ainda comete outras infrações sérias incluindo protestar de forma imprópria.

Artigo 17 Queda – “Knock-Down”

Uma queda será declarada quando um atleta sofre um ataque legítimo e:

1. quando qualquer parte do corpo que não a sola do pé entra em contacto com o chão, devido à força do ataque do adversário,
 2. quando o competidor se mostre a cambalear e não revele intenção ou capacidade para continuar como resultado do ataque do adversário,
 3. quando árbitro decidir que devido a uma técnica legítima, o competidor não é capaz de continuar.
-

(Explicação #1)

Uma queda (knock-down)

É a situação em que um competidor atacado é levado ao chão ou se apresente a cambalear, confuso ou incapaz de responder adequadamente ao combate. Mesmo não sendo visíveis estas indicações, o árbitro poderá decidir-se por knock-down, quando em resultado de um ataque, se revele perigoso continuar o combate.

Artigo 18 Medidas em caso de queda - Knock-Down

1. Quando um competidor é derrubado na sequência de um ataque válido do adversário, o árbitro deverá tomar as seguintes medidas:
 - 1.1 O árbitro deve afastar o atacante do competidor caído, declarando “kal-yeo” (separar).
 - 1.2 O árbitro deverá primeiro verificar o estado do competidor derrubado e contar em voz alta desde “ha-nah” (um) até “yeol” (dez) alto e com intervalos de um segundo, fazendo movimentos com a mão que indicam a passagem do tempo.
 - 1.3 No caso de o competidor caído se levantar durante a contagem e demonstrar vontade em continuar, o árbitro deverá terminar a contagem até “yeo-dul” (oito), para que o atleta recupere. O árbitro deverá então verificar o estado do atleta. Se tudo estiver bem, deverá então declarar “kye-sok” (continuar).
 - 1.4 Se um competidor não revelar vontade em continuar o combate até à contagem de “yeo-dul” (oito), o árbitro deverá anunciar como vencedor por RSC o adversário.
 - 1.5 Uma contagem deve continuar mesmo que o tempo do assalto, ou do combate, tenha terminado.
 - 1.6 No caso de ambos os competidores estarem caídos, o árbitro deve continuar a contagem enquanto ambos não recuperarem.
 - 1.7 Se durante a contagem de “yeol” nenhum dos competidores recuperar, o vencedor é decidido pela pontuação de cada um antes da ocorrência do knock-down.
 - 1.8 Se o árbitro decidir que um competidor não está em condições de continuar o combate, pode declarar a vitória sem contagem, ou durante a contagem.
2. Procedimentos a serem tomados após o combate: Qualquer atleta que não possa continuar um combate devido a uma lesão grave, em qualquer parte do corpo, não pode voltar a competir por um período de 30 dias sem a aprovação do comité médico da WTF e apenas após apresentação de uma declaração médica de alta pela sua Federação.

(Explicação #1)

Manter o atacante afastado

Nesta situação o atleta que se mantém de pé deve posicionar-se na sua posição inicial respetiva. Contudo, se o oponente estiver nesta marca ou próximo a ela, o atacante deverá aguardar na linha limite em frente à cadeira do seu/sua treinador.

(Diretrizes para a arbitragem)

O árbitro deve estar constantemente preparado para a ocorrência de um knock-down, ou para uma situação em que o atleta fique confuso, desorientado ou a cambalear. Isto normalmente acontece em resultado de um ataque extremamente forte e de grande impacto.

(Explicação #2)

No caso de o atleta caído se levantar e demonstrar intenção de continuar o combate:

O primeiro propósito da contagem é assegurar a proteção do atleta. Mesmo que o atleta pretenda continuar o combate antes dos oito segundos, o árbitro deve terminar a contagem até “yeo-dul”, para continuar o combate. A contagem até oito é obrigatória e não pode ser alterada pelo árbitro.

*Contagem de um a dez: ha-nah, duhl, seht, neht, da-seot, yeo-seot, il-gop, yeo-dul, a-hop, yeol.

(Explicação #3)

O árbitro deve então verificar se o atleta recuperou, e em caso afirmativo, recomeçar o combate com a declaração "kye-sok". Enquanto conta até oito, o árbitro deve averiguar a aptidão do atleta para continuar o combate. A confirmação final do atleta é apenas processual, e o árbitro não deve demorar muito tempo a declarar o reinício do combate.

(Explicação #4)

Após a contagem até 10, e se durante a contagem até oito o atleta não tiver demonstrado capacidade para continuar a combater, o árbitro deve declarar o seu adversário vencedor por RSC.

O atleta manifesta vontade em continuar a competir, mantendo os punhos cerrados em posição de combate e gesticulando várias vezes, se o atleta não for capaz de coordenar estes movimentos para indicar a sua vontade até à contagem de "yeo-dul", o árbitro primeiro contará "a-hop" e "yeol" e depois anunciará o outro competidor como vencedor. Mostrar vontade em combater depois da contagem de yeo-dul, não pode ser considerada válida. Mesmo que o atleta manifeste vontade de continuar a combater até à contagem de "yeo-dul", o árbitro pode continuar a contagem e dar o combate por terminado, em virtude de considerar o atleta inapto para continuar a combater.

(Explicação #5)

Se um atleta for derrubado devido a uma forte pancada e se a sua condição de saúde parecer grave, o árbitro pode suspender a contagem para chamar os primeiros socorros, ou fazê-lo simultaneamente com a contagem.

(Diretrizes para a arbitragem)

- i. O árbitro não deve perder tempo a avaliar as condições do atleta depois da contagem até "yeo-dul", por não o ter feito durante a contagem.
- ii. Se durante a contagem até "yeo-dul" o atleta se recompuser e expressar a sua vontade de continuar o combate, e se o árbitro conseguir distinguir claramente as condições do atleta, mas que contudo precisa de tratamento médico para continuar, o árbitro deve primeiro continuar com o combate com a declaração "kye-sok", de seguida declarar "kal-yeo" e "kye-shi", e depois agir de acordo com o artigo 19.

Artigo 19 Procedimentos na suspensão de um combate

1. Se um combate for interrompido devido à lesão de um ou ambos competidores, o árbitro deve tomar as medidas que abaixo se descrevem. Contudo, numa outra qualquer situação que não seja lesão dos atletas, mas que justifique a suspensão do combate, o árbitro deve declarar “shi-gan” (tempo) e de seguida “kye-sok” para continuar o combate.
 - 1.1 O árbitro deve suspender o combate ao declarar “kal-yeo” e pedir à mesa de controlo para suspender a contagem do combate declarando “kye-shi” (suspender).
 - 1.2 O árbitro concede um minuto ao atleta para primeiros socorros pelo médico da equipa ou, na ausência do mesmo, pelo médico da prova.
 - 1.3 Depois de decorrido um minuto, caso o atleta não deseje ou não possa continuar a combater, deve ser declarado perdedor pelo árbitro.
 - 1.4 Se for impossível recomeçar o combate após um minuto, o atleta que causou a lesão por meio de um ato proibido deverá ser penalizado com “gam-jeom” e declarado perdedor.
 - 1.5 Se ambos os atletas estiverem lesionados e inaptos a continuar o combate após um minuto, o vencedor é decidido pela pontuação de cada um antes da ocorrência das lesões.
 - 1.6 Caso o árbitro determine que a dor sentida pelo atleta é ligeira deverá declarar “kal-yeo” e dar o comando “levantar”. Caso o atleta se recuse a continuar o combate após o comando ter sido dado mais duas vezes (três no total) o árbitro declarará o adversário vencedor por RSC.
 - 1.7 Caso o árbitro determine que a lesão do atleta é grave (por exemplo: ossos quebrados, entorse ou luxação de articulação, sangramento) deverá declarar “kye-shi” e permitir a prestação de primeiros socorros durante um minuto. O árbitro pode permitir a continuação de prestação de primeiros socorros mesmo depois de dada a ordem de “levantar”, caso o atleta tenha sofrido uma lesão de gravidade particularmente elevada.
 - 1.8 Parar o combate devido a lesão: caso o árbitro considere que o atleta tenha sofrido uma lesão de elevada gravidade, deverá consultar o médico da prova. Se suceder uma segunda lesão equivalente, o médico da prova poderá aconselhar o árbitro a parar o combate e declarar perdedor o atleta lesionado.

(Explicação #1)

Se o árbitro considerar que o combate não pode continuar devido a lesões ou outras situações de emergência, deve agir da seguinte forma:

- i. Se a situação for crítica, tal como perda dos sentidos, ou lesões graves e o tempo é crucial, os primeiros socorros devem ser imediatamente chamados e o combate terminado. Neste caso, o resultado do combate será decidido da seguinte forma:
 - se a lesão resultou de uma ação proibida e penalizada com “gam-jeom”, o atleta que causou a lesão deve ser considerado perdedor,
 - se a lesão resultou de uma ação legal ou acidental, como contacto inevitável, o atleta incapacitado deve ser considerado perdedor,
 - Se a lesão não for relacionada com o combate em si, o vencedor é decidido pela pontuação obtida antes da suspensão do embate. Se a suspensão ocorrer antes do final do 1º assalto, o combate deve ser invalidado.
- ii. Se for necessário receber tratamento médico no minuto estipulado, após declaração de “kye-shi”
 - a) Reiniciar o combate: cabe ao árbitro central, após consulta com o médico oficial, determinar se um atleta reúne ou não condições para retomar o combate. A qualquer

altura do minuto previsto, o árbitro pode pedir ao atleta para reiniciar o combate. Os atletas que não cumprirem com esta ordem do árbitro são declarados perdedores.

b) Enquanto o atleta está a receber tratamento médico ou em recuperação e 40 segundos após a declaração de “kye-shi”, o árbitro começa a contar em voz alta de 5 em 5 segundos. Se até ao final de um minuto o atleta não conseguir regressar à sua posição, devem ser anunciados os resultados do combate

c) Após a declaração de “kye-shi” o intervalo de um minuto deve ser escrupulosamente respeitado, independentemente da disponibilidade do médico oficial. Contudo, se o médico estiver ausente ou caso a lesão exija tratamento adicional, o limite de tempo deve ser suspenso, à consideração do árbitro

d) Se for impossível reiniciar o combate após um minuto, a decisão deve ser tomada de acordo com o subartigo “i” deste artigo.

iii. Se ambos os atletas estiverem incapacitados para continuar o combate após o período de um minuto, ou se surgir alguma urgência, o resultado do combate deve ser decidido de acordo com os seguintes critérios:

- Se a lesão resultou de uma ação proibida e penalizada com um “gam-jeom”, o atleta que praticou esta ação será considerado perdedor,

- Se a lesão não está relacionada com qualquer ação proibida passível de penalização com “gam-jeom”, o resultado é determinado pela pontuação existente antes da suspensão do combate. Contudo, se a suspensão ocorrer antes do final do primeiro assalto, o combate será invalidado e o comité organizativo determinará um novo combate. Caso um atleta não compareça a esse combate será declarado desistente,

- Se ambas as lesões resultaram de ações proibidas e penalizadas com um “gam-jeom”, praticadas por ambos atletas, os dois são perdedores.

(Explicação #2)

As situações que justificam a suspensão do combate, para além das mencionadas, devem ser tratadas da seguinte forma:

- i. Em circunstâncias incontroláveis que requerem a suspensão do combate, o árbitro deve suspendê-lo e seguir as diretrizes do comité organizativo
- ii. Se o combate for suspenso após conclusão do 2º assalto, o resultado é determinado pela pontuação alcançada até à suspensão do combate,
- iii. Se o combate for suspenso antes da conclusão do 2º assalto, deverá ser programado um segundo combate de três assaltos.

- 1 Delegado Técnico (TD)
 - 1.1 Qualificação: Cabe ao presidente do comité técnico da WTF fazer de diretor técnico (TD) nos campeonatos promovidos pela WTF, exceto nos campeonatos mundiais de poomsae da WTF e nos campeonatos de para-Taekwondo. No caso do presidente do comité técnico da WTF não estar presente, o presidente da WTF indica um TD, após consulta do secretário-geral da WTF.
 - 1.2 Funções: Cabe ao TD assegurar a correta aplicação das regras de competição, presidir à reunião das equipas e ao sorteio. O TD aprova os resultados dos sorteios, da pesagem e as competições antes da sua oficialização. O TD tem o direito de tomar decisões finais em competições e assuntos técnicos em geral, sob consulta do conselho supervisor de competição. Todos os assuntos pertinentes à competição e que não são previstos no regulamento são decididos em última instância pelo TD. O TD é o presidente do conselho supervisor de competição.
2. Membros do conselho supervisor de competição (CSB):
 - 2.1 Qualificação: Os membros do CSB devem ser indicados pelo presidente da WTF por recomendação do secretário-geral. Devem ter experiência suficiente e conhecimento das competições de Taekwondo.
 - 2.2 Composição: O CSB consiste num presidente, e não mais que 6 membros por cada campeonato promovido. Os membros do comité de jogos da WTF, da comissão de arbitragem da WTF, do comité médico da WTF e do comité de atletas da WTF, devem estar assentes no CSB como oficiais executivos. A composição será ajustada pelo presidente, se necessário.
 - 2.3 Funções: O CSB deve auxiliar o TD nas questões das técnicas e de competição, e assegurar o cumprimento dos calendários. É competência do CSB avaliar o trabalho dos júris de revisão e árbitros oficiais. Em relação à organização da competição, o CSB age ainda como o comité extraordinário de sanções.
3. Júri de Revisão (RJ)
 - 3.1 Qualificação: O RJ é indicado pelo presidente da WTF sob recomendação do presidente dos árbitros. Os árbitros escolhidos deverão ser internacionais, de elevada experiência e qualificação.
 - 3.2 Composição: Um (1) RJ e um (1) assistente por ringue.
 - 3.3 Funções: O RJ deve rever as imagens (instant replay) e comunicar ao árbitro a decisão, dentro de um minuto.
4. Árbitros Oficiais
 - 4.1 Qualificação: Árbitros detentores do certificado internacional de árbitro, registado na WTF
 - 4.2 Deveres
 - 4.2.1 Árbitro
 - 4.2.1.1 O árbitro deve ter controlo sobre o combate.
 - 4.2.1.2 O árbitro deve declarar “shi-jak”, “keu-man”, “kal-yeo”, “kye-sok”, “kye-shi”, “shi-gan”, vencedor e derrotado, dedução de pontos, avisos e saídas. As declarações do árbitro só devem ser feitas após confirmação dos resultados.
 - 4.2.1.3 O árbitro tem o direito a tomar decisões independentes, de acordo com o presente regulamento.
 - 4.2.1.4 Em princípio, o árbitro central não atribui pontos. Contudo se um juiz de canto levantar a mão, assinalando que um ponto não foi marcado, então o árbitro central reúne com os juizes. Se dois dos juizes forem da opinião

de alterar o julgamento, o árbitro central deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de 1 árbitro + 3 juízes). No caso de apenas funcionarem um árbitro central e dois juízes, a decisão deve ser validada por dois elementos entre o árbitro e os dois juízes.

4.2.1.5 Após o 4º assalto e em caso de empate, a decisão de superioridade é de todos os árbitros e juízes, de acordo com o artigo 15.

4.2.2 Juízes

4.2.2.1 Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

4.2.2.2 Os juízes devem expressar imediata e claramente a sua opinião, quando assim lhes for solicitado pelo árbitro.

4.2.3 Assistente técnico (TA)

4.2.3.1 O TA deve verificar se as pontuações e penalizações são corretamente apresentadas e publicadas, avisando o árbitro central em caso de erro.

4.2.3.2 O TA deve avisar o árbitro central do início e do fim de cada combate, em estreita colaboração com o operador do sistema e com o cronometrista.

4.2.3.3 O TA regista manualmente todas as pontuações, penalidades e resultados de pedidos de revisão, em papel.

4.3 Composição de árbitros por ringue

4.3.1 O corpo de arbitragem é composto por 1 árbitro e 3 juízes.

4.3.2 O corpo de arbitragem é composto por 1 árbitro e 2 juízes.

4.4 Nomeação dos árbitros oficiais

4.4.1 A nomeação do árbitro, oficiais e juízes deve ser feita depois de confirmados os dados do combate.

4.4.2 Não são nomeados para um determinado combate, árbitros com a mesma nacionalidade de um dos competidores. Esta norma fica sem efeito se não houver árbitros suficientes.

4.5 Responsabilização das decisões: As decisões dos árbitros e juízes devem ser conclusivas e eles são responsáveis pelas mesmas perante o conselho de supervisão de competição.

4.6 Uniformes

4.6.1 Os árbitros e juízes devem trajar uniformes indicados pela WTF.

4.6.2 Os árbitros não devem levar para o ringue qualquer material ou objeto que possa interferir com o combate. Se assim se justificar, deverá ser proibido o uso de telemóveis por parte da equipa de arbitragem.

5. Controladores: Os controladores devem cronometrar o combate, períodos de time-out, suspensões, bem como devem registar e publicar os pontos atribuídos e as penalizações.

(Interpretação)

Os detalhes das qualificações dos árbitros e juízes, dos seus deveres, organização, etc, devem seguir os regulamentos da WTF sobre a administração internacional de árbitros.

(Interpretação)

O TD pode substituir ou penalizar os árbitros oficiais, sob consulta do CSB, no caso de ter havido erro na nomeação, ou quando um dos árbitros tenha tido uma conduta injusta ou cometido erros injustificáveis de forma reiterada.

(Diretrizes para a arbitragem)

No caso de cada árbitro ter atribuído pontuações diferentes ao mesmo ataque, por exemplo, um juiz atribuiu um ponto, outro juiz atribuiu dois pontos e os restantes não atribuíram nenhum, e se nenhum ponto for reconhecido como válido ou no caso de haver algum erro na atribuição de pontos, penalidades ou registo de tempo, qualquer um dos juízes pode indicar o erro e levá-lo à apreciação

dos outros juizes. Nesse caso, o árbitro deve declarar “shi-gan” (tempo) para parar o combate, e reunir os juizes para saber as suas opiniões. Depois de discutido o erro, o árbitro deve publicar a decisão. No caso de o treinador pedir vídeo replay pelo mesmo motivo que levou à reunião dos árbitros oficiais, o árbitro central deve reunir primeiramente com os juizes antes de aceder ao pedido do treinador. Se for decidido corrigir a decisão, o treinador deve ficar sentado, sem contingência de recurso. Se o treinador ficar de pé e insistir no vídeo replay, o árbitro deve atender o pedido. Este artigo também se aplica no caso em que o árbitro julga erradamente um knock-down, os juizes podem levantar-se e pedir reunião de árbitros para expressar opinião diferente, enquanto a contagem do árbitro está em “seht” (3) ou “net” (4).

Artigo 21 Vídeo Replay – Repetição em vídeo

1. No caso de haver qualquer objeção ao julgamento dos árbitros oficiais durante a competição, o treinador pode pedir ao árbitro central a consulta imediata de vídeo replay. Neste caso, o treinador apenas pode exercer este direito relativamente a penalizações contra o oponente, por exemplo se este cair ou atravessar a linha limite.
2. Mediante o apelo do treinador, o árbitro central irá ao seu encontro para lhe perguntar a razão do apelo. O apelo ao vídeo replay está limitado aos erros praticados pelo árbitro na aplicação das regras de competição, pontuação e penalizações. Nenhum apelo será aceite para pontos obtidos por pé ou punho no tronco, independentemente de ser usar PSS ou não, exceto para o ponto técnico obtido nas rotações quando se usa PSS. O vídeo replay é limitado a apenas uma (1) ação ocorrida nos 5 segundos imediatamente antes do apelo do treinador. Uma vez levantado o cartão vermelho ou azul para apelar ao vídeo replay pelo treinador, será considerado que este usou o seu apelo único sob qualquer circunstância (a não ser que a reunião dos juizes/árbitro vá de encontro ao seu pedido).
3. O árbitro deve pedir ao júri de revisão que reveja o vídeo replay. O júri de revisão, que não deve ser da nacionalidade dos competidores, deve visionar o vídeo replay.
4. Depois de visionar o vídeo replay, O júri de revisão deverá anunciar a sua decisão ao árbitro central no espaço de um (1) minuto, depois do pedido.
5. A cada treinador será distribuído um (1) cartão por combate para apelar. Se o ponto reclamado estiver correto, e o apelo surtiu o efeito desejado, o treinador conserva o direito a apelar novamente naquele combate.
6. Não existe um limite no número de apelos a que um treinador tem direito durante um campeonato. Porém, no caso de já ter sido rejeitado perderá o direito a ter mais apelos. Com base no tamanho e no nível dos campeonatos, o delegado técnico decidirá o número de possibilidades de apelo, de um (1) a três (3) por campeonato.
7. A decisão do júri de revisão é definitiva. Não serão aceites mais apelos ou protestos dessa decisão.
8. No caso de haver uma decisão claramente errada por parte dos árbitros oficiais na identificação dos competidores ou erros no sistema de pontuação, qualquer um dos oficiais de arbitragem poderá requerer uma revisão e corrigir a decisão a qualquer altura do combate. Uma vez abandonada a área de competição, não há possibilidade de qualquer revisão ou alteração das decisões.
9. No caso de um apelo que se verifique justificado, o conselho de supervisão de competição deve investigar o combate em questão no final do dia e se necessário, tomar medidas disciplinares contra os árbitros em questão.
10. Durante os últimos 10 segundos do terceiro assalto ou em qualquer altura do quarto assalto, qualquer um dos juizes pode pedir vídeo replay se o treinador do atleta em questão já não tiver quota.
11. Em torneios que não disponham de sistema de vídeo replay, devem ser aplicadas as seguintes medidas:
 - 11.1 No caso de haver qualquer objeção a uma decisão do árbitro, o delegado oficial da equipa deverá submeter ao conselho de arbitragem (conselho de supervisão de

competição) um requerimento para reavaliação (requerimento de protesto) juntamente com uma caução não reembolsável de USD 200,00, no prazo de dez (10) minutos após o combate em questão.

- 11.2 As deliberações da reavaliação serão tomadas com a exclusão dos membros da mesma nacionalidade dos competidores, e a deliberação é tomada por maioria.
- 11.3 Os membros do conselho de arbitragem (conselho de supervisão de competição) deverão reunir com os árbitros oficiais para confirmar os factos.
- 11.4 A decisão tomada será a final e não são admitidos mais apelos.
- 11.5 Procedimentos da deliberação:
 - 11.5.1 É permitido ao treinador ou ao representante da equipa uma breve exposição dos factos que fundamentem a sua postura junto do conselho de arbitragem.
 - 11.5.2 Depois de receber o requerimento do protesto, este deverá ser classificado com "aceitável" ou "não-aceitável".
 - 11.5.3 Em caso de necessidade, o conselho de arbitragem pode consultar os árbitros ou juizes.
 - 11.5.4 Se necessário, o conselho poderá consultar o material que evidencia a decisão, sejam eles dados escritos ou descritos.
 - 11.5.5 Depois da deliberação, o conselho deverá manter a votação secreta que determina a decisão maioritária.
 - 11.5.6 O presidente do conselho fará um relatório onde consta a deliberação, e deve anunciá-la publicamente.
 - 11.5.7 Procedimentos subsequentes à decisão:
 - 11.5.7.1 Erros que determinem os resultados dos combates, erros nos cálculos da pontuação ou falsa identificação dos atletas devem ser revertidos
 - 11.5.7.2 Erros na aplicação das regras: se o conselho determinar que o árbitro cometeu um erro evidente na aplicação das regras de competição, o erro deve ser corrigido, e o árbitro castigado.
 - 11.5.7.3 Erros em julgamentos factuais: se o conselho determinar que houve um erro evidente no julgamento dos factos, tal como no impacto da pancada, severidade da ação ou conduta, intencionalidade, tempo de uma ação relativamente a uma declaração do árbitro ou área, a decisão não deve ser alterada e os árbitros que aparentemente cometeram o erro devem ser repreendidos.

Artigo 22 Para-Taekwondo

Este artigo traduz as modificações às regras de competição usadas no caso do para-taekwondo. As regras de competição serão aplicadas para assuntos não cobertos por este artigo.

1. Qualificação de um atleta

- 1.1 Ser graduado em 3º a 1º kup, reconhecido por uma associação nacional acreditada pela WTF, ou portador de certificado passado pela Kukkiwon ou WTF.
- 1.2 A idade mínima é de 16 anos no ano correspondente à competição.
- 1.3 O atleta deve ter passado pelos procedimentos de qualificação, como referido nas regras WTF para o para-taekwondo, e ter-lhe sido atribuída uma classe desportiva ou estatuto de classe desportiva.

2. Equipamento do atleta

O atleta deverá envergar um uniforme e equipamento aprovados pela WTF, tanto quanto seja permitido pela sua deficiência. No caso de amputações as mangas do dobok devem ser encurtadas a não mais de cinco (5) centímetros do membro.

3. As categorias de peso a aplicar aos atletas de para-taekwondo são:

Divisões masculinas		Divisões femininas	
abaixo de 61 kg	menos de 61 kg	abaixo de 49 kg	menos de 49 kg
abaixo de 75 kg	mais de 61 kg & até 75 kg	abaixo de 58 kg	mais de 49 kg & até 58 kg
acima de 75 kg	acima de 75 kg	acima de 58 kg	acima de 58 kg

4. Duração de combate

A duração de um combate será de três assaltos de dois minutos cada, com um intervalo de descanso de um minuto entre assaltos. No caso de empate, após terminado o terceiro assalto, e após um intervalo de um minuto, terá lugar um quarto assalto de dois minutos no modelo de ponto de ouro.

A duração de cada assalto poderá ser ajustada a 1 minuto x 3 assaltos, 1 minuto e 30 segundos x 2 assaltos, ou 2 minutos x dois assaltos, após decisão do delegado técnico da competição. A classificação de um atleta deverá ser tida em conta na definição da duração de cada combate. Diferentes classes poderão ter diferentes durações de combate.

5. Técnicas e áreas permitidas

5.1 Técnicas permitidas

Técnicas de punhos: uma técnica de soco direto usando os nós dos dedos do punho bem fechado. Caso o atleta não possa fechar bem o punho não haverá lugar a pontuação por soco.

Técnicas de pés: quaisquer técnicas que envolvam golpes com a parte do pé abaixo do tornozelo.

5.2 Áreas permitidas

Tronco: é permitido o ataque com técnicas de punho ou pé a quaisquer áreas cobertas pelo protetor de tronco. No entanto esses ataques não serão efetuados à zona da coluna vertebral.

Cabeça: não serão permitidos ataques à cabeça.

5.3 Zonas pontuáveis

Tronco: na zona colorida de azul ou vermelho, do protetor.

6. Pontos válidos
 - 6.1 Serão atribuídos pontos como resultado de técnicas de pés permitidas aplicadas a áreas válidas do tronco, com um nível apropriado de impacto.
 - 6.2 Pontos válidos serão atribuídos segundo:
 - Um (1) ponto por ataque válido com técnica de pés, ao protetor de tronco,
 - Três (3) pontos por ataque rotativo válido ao protetor de tronco.
7. Atos proibidos e penalizações
No caso de técnicas desferidas à cabeça, de forma não intencional, a penalização é de um "kyong-go". Em caso de intencionalidade a penalização é de um "gam-jeom".
8. Decisão de superioridade
Em caso de empate no fim dos três assaltos regulamentares, haverá lugar a um quarto assalto de ponto de ouro e o árbitro e juizes terão em consideração o grau de deficiência, caso seja necessária a decisão de superioridade.
9. Alteração de escalão de deficiência
 - 9.1 Alteração para um escalão mais elevado (menor grau de deficiência)
Se o escalão de deficiência de um atleta for alterado para um mais elevado, considera-se que o atleta esteve em vantagem em competições anteriores e os seus resultados no escalão anterior não serão considerados, além de que o atleta será então considerado "não elegível".
 - 9.2 Alteração para um escalão menos elevado (maior grau de deficiência)
Se o escalão de deficiência de um atleta for alterado para um menos elevado, considera-se que o atleta esteve em desvantagem em competições anteriores e os seus resultados no escalão anterior serão considerados.
10. Os campeonatos mundiais de para-taekwondo WTF serão organizados baseando-se nos procedimentos mais recentes de campeonatos mundiais de para-taekwondo WTF.

Os jogos paraolímpicos serão organizados tendo por regimento os procedimentos de competição mais recentes de jogos paraolímpicos.

Artigo 23 Taekwondo para atletas com deficiência auditiva

Este artigo traduz as modificações às regras de competição usadas no caso do taekwondo para atletas com deficiência auditiva. As regras de competição serão aplicadas para assuntos não cobertos por este artigo.

1. **Qualificação de um atleta**
O atleta deve ter passado por procedimentos de qualificação como os delineados no código WTF de para-taekwondo e taekwondo para atletas com deficiência auditiva, sendo-lhes atribuído uma classe desportiva ou estatuto de classe desportiva.
2. **Categorias de pesos.**
As categorias de pesos a usar em competições de taekwondo para atletas com deficiência auditiva serão as olímpicas.
3. **Os campeonatos mundiais de taekwondo WTF para atletas com deficiência auditiva serão organizados baseando-se nos procedimentos mais recentes de campeonatos mundiais de taekwondo WTF para atletas com deficiência auditiva.**

Artigo 24 Sanções

1. O presidente da WTF, o secretário-geral ou o delegado técnico podem requerer a reunião do comité extraordinário de sanções para deliberar no caso de comportamentos impróprios por parte do treinador, competidor, oficiais ou qualquer membro de uma equipa nacional.
2. O comité extraordinário de sanções deliberará sobre o assunto e poderá ouvir a(s) pessoa(s) envolvidas para confirmação de factos.
3. O comité extraordinário de sanções deliberará sobre o assunto e determinará as ações disciplinares a impor. A decisão será anunciada ao público e posteriormente levada, por escrito, bem como todos os factos relevantes e justificações, ao conhecimento do Presidente e ao Secretário-geral da WTF.
 - 3.1 Potenciais violações das normas de conduta por parte de um atleta:
 - 3.1.1 A recusa de obedecer às ordens do árbitro durante o início e fim de um combate, incluindo (mas não limitado a) executar a vénia ao adversário ou a participar na declaração do vencedor,
 - 3.1.2 Atirar o equipamento de proteção (luvas, capacete, etc) como uma forma de mostrar desagrado com a decisão,
 - 3.1.3 Não abandonar a área de competição no fim do combate,
 - 3.1.4 Não retornar à área de competição após ser chamado repetidas vezes pelo árbitro,
 - 3.1.5 Não cumprir com as ordens ou decisões da arbitragem,
 - 3.1.6 Manipular o equipamento de validação de pontos, sensores e/ou qualquer parte do PSS,
 - 3.1.7 Qualquer falta antidesportiva grave ou comportamento agressivo, para com árbitro e/ou juízes.
 - 3.2 Potenciais violações das normas de conduta por parte de um treinador, oficial ou membro de uma equipa nacional:
 - 3.2.1 Queixar-se ou discutir uma decisão da arbitragem, durante ou após um assalto,
 - 3.2.2 Discutir com árbitro e/ou juízes,
 - 3.2.3 Comportamento violento ou dizeres impróprios dirigidos à equipa de arbitragem, a adversários ou a espectadores, durante o combate,
 - 3.2.4 Provocações a espectadores ou espalhar falsos rumores,
 - 3.2.5 Induzir atletas a participar em má conduta como manter-se na área de combate após o combate ou recusar-se a executar a vénia.
 - 3.2.6 Comportamento violento como atirar ou pontapear materiais ou equipamentos próprios ou da competição,
 - 3.2.7 Não seguir as instruções de oficiais da prova no sentido de se ausentar da área de combate ou do próprio evento,
 - 3.2.8 Qualquer outra má conduta contra oficiais,
 - 3.2.9 Qualquer tentativa de suborno de oficiais.
4. Ações disciplinares: As ações disciplinares aplicadas pelo comité extraordinário de sanções poderão variar de acordo com o grau de violação. As seguintes sanções podem ser aplicadas:
 - 4.1 Desqualificação do atleta,
 - 4.2 Aviso e obrigatoriedade de pedido de desculpas ao oficial,

- 4.3 Remoção da acreditação,
 - 4.4 Expulsão do evento,
 - i) Por um dia
 - ii) Pela restante duração do evento
 - 4.5 Anulação do resultado,
 - i) Anulação do resultado do combate e de todas as vantagens resultantes,
 - ii) Anulação dos pontos para o ranking WTF
 - 4.6 Suspensão do atleta, treinador e/ou oficiais da equipa, de todas as atividades promovidas pela WTF (incluindo as promovidas pelas confederações continentais e associações nacionais)
 - i) Seis meses de suspensão,
 - ii) Um ano de suspensão,
 - iii) Dois anos de suspensão,
 - iv) Três anos de suspensão,
 - v) Quatro anos de suspensão.
 - 4.7 Impedimento da participação da associação nacional em campeonatos promovidos ou apoiados pela WTF,
 - i) Campeonatos específicos,
 - ii) Todos os campeonatos por um período de tempo (até 4 anos).
 - 4.8 Multa pecuniária de \$100 a \$5000 dólares por violação.
5. O Comité de Sanções Extraordinárias poderá recomendar à WTF que sejam tomadas medidas disciplinares adicionais aos membros envolvidos, incluindo (mas não limitadas a) suspensões durante mais tempo, suspensão vitalícia e/ou multas pecuniárias.
6. Apelo das ações disciplinares emitidas pelo comité extraordinário de sanções pode ser feito de acordo com o artigo 6 do regulamento da WTF para disputa de resoluções e ação disciplinar.
-

Artigo 25 Outros assuntos não especificados no Regulamento

1. No caso de ocorrerem assuntos não especificados nas regras, devem tratar-se da seguinte forma:
 - 1.1 Assuntos relacionados com um combate são decididos através de decisão consensual dos oficiais do combate em questão.
 - 1.2 Assuntos não relacionados com um combate específico durante a competição, tais como: assuntos técnicos, assuntos de competição, etc. devem ser decididos pelo delegado técnico.

Associação Portuguesa de Árbitros de Taekwondo