

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO E ARBITRAGEM



EXPLICAÇÃO E INTERPRETAÇÃO ADAPTADO PELA
FEDERAÇÃO DE TAEKWONDO DO ESTADO DE SÃO PAULO



2014

Coordenador de Arbitragem
Ronivaldo Silva Pereira

REGRAS DE COMPETIÇÃO

ARTIGO 1 – Propósito

O objetivo das regras de competição é gerenciar com justiça e imparcialidade todos os assuntos referentes às competições de todos os níveis promovidos e/ou organizados pela FETESP.

ARTIGO 2 – APLICAÇÃO

As regras de competição devem ser aplicadas em todas as competições a serem promovidas e/ou organizadas pela FETESP.

ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

1. A área de luta deve medir 08 metros x 08 metros usando-se o sistema métrico. A área de competição deve ter uma superfície lisa e sem obstáculos, utilizando pisos de borracha. Todas as demarcações podem ser mudadas de acordo com cada ginásio, mediante autorização da FETESP incluindo suas dimensões.

1. Demarcação da Área de Competição

A área de 08 metros x 08 metros deve ser chamada de “área de luta”, e a linha externa da área de luta deve ser chamada de linha limite e deverá ter de 1 a 3 metros em cada uma das 4 laterais. A linha de limite frontal, adjacente à mesa do registrador e da mesa de comissão médica, deverá ser a linha de limite nº 1. Sentido horário da linha nº 1, as outras linhas de limite devem ser denominadas linhas nº 2, nº 3 e nº 4.

2. Indicação de posições

2a). Posição do Árbitro

A posição do árbitro deve ser marcada a um ponto 1,5 metros do centro da área de combate em direção à 3 linha de limite e designada como marca do árbitro.

2b) Posição dos Juizes (podendo ser alterado de acordo com a necessidade do ginásio)

A posição do 1º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº1 e nº2.

A posição do 2º juiz deve ser marcada a um 0,5 metros do vértice da Linha Limite nº 2 e nº 3.

A posição do 3º juiz deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 3 e nº4.

Se houver a necessidade do 4º juiz ,deve ser marcada a um ponto 0,5 metro do vértice da Linha Limite nº 4 e nº 1.

3. Posição dos competidores

A posição dos Competidores deve ser marcada em dois pontos opostos, 1 metro do ponto central da área de combate sendo que o competidor com protetor vermelho do lado esquerdo do árbitro e o competidor com protetor azul do lado direito.

4. Posição dos Técnicos (podendo ser alterado de acordo com a necessidade do ginásio)

A posição do técnico deve ser marcada em um ponto a 1 metro de distância do ponto central Linha Limite ao lado de cada competidor.

Os treinadores não devem se levantar, exceto no caso quando pedirem revisão (levantarem o cartão) e não deixar a área do técnico de 1m x 1m que indica a posição do treinador. Em caso de violação desta regra, o árbitro deve dar "Kyong-go" para o treinador pertinente.

5 Posição da mesa de Inspeção

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

Guia para o árbitro 1

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

Diagrama 1 – Área de Competição de Taekwondo

ARTIGO 4 – COMPETIDORES

1. Qualificação dos competidores.

1a) Ser possuidor da carteirinha da FETESP.

1b) Estar em dia com suas obrigações perante a FETESP.

1c) Em caso de categoria Júnior (14–17 anos), e categoria infantil (09–13 anos) a idade conta a partir do ano de nascimento e não da data de aniversário.

2. Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção.

2a). O competidor deve usar protetor de tronco aprovado pela WTF (ou similar próprio da modalidade desde que aprovado pelo coordenador/diretor de arbitragem, protetor de cabeça, protetor genital (masculino e feminino), antebraço, caneleira, protetor de mão, meias (opcional) e estar equipados com um protetor de boca de cor branca ou transparente antes de entrar na área de combate.

2b). Atletas de faixa-colorida deverão utilizar apenas dobok gola branca

2c). Os protetores terão que ser específicos para a modalidade taekwondo não havendo, inclusive, outros por baixo dos mesmos ou por cima sendo o uso passível de desclassificação. O competidor é responsável pelos seus equipamentos de proteção. Não será permitido nenhum item na cabeça a não ser o protetor específico . Qualquer item religioso deve ser usado sob o protetor de cabeça ou dentro do dobok e não deve prejudicar ou obstruir a ação do adversário. Os protetores de canela, antebraço e genital deverão ser utilizados por baixo do dobok .

2d) Protetores para as categorias mirim e infantil são obrigatórias como nas outras categorias devendo ser adaptadas e acostumadas antes das competições para segurança das crianças.

2e) Vestimentas dos técnicos deverão ser adequadas não sendo permitido bermudas, saias, chinelos, vestidos e itens na cabeça.

2f) Protetor de boca será dispensado mediante apresentação de documento médico específico para a competição e datado, afirmando que o uso deste poderá causar danos ao competidor .

2g) Protetores de tronco não serão aceitos em tamanho menor do que o necessário e deverão estar fixados de forma adequada.

2h) Não será autorizado o uso de fitas do tipo esparadrapo no peito do pé que ultrapasse duas voltas . Nos casos de competições com o uso de coletes eletrônicos , o uso dessas fitas não serão aceitas em nenhuma hipótese.

2i) O uso de rádios comunicadores e celulares durante as lutas por parte dos técnicos e atletas serão considerados como faltas graves desclassificadoras .

ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO

CATEGORIAS (por Peso)

Explicação 1.

Menos de. O peso limite é definido pelo critério de duas casas decimais além do limite. Exemplo, na categoria menos de 50,00 kg é estabelecido como sendo 50,00Kg inclusive 50,009kg, caso a leitura for 50,01kg, é considerado acima do peso, o que resultará em sua desclassificação.

Explicação 2.

Acima de. na categoria mais de 50,00 kg, é considerado se a leitura for de 50,00 kg, sendo 49,99 kg é considerado insuficiente, resultando em sua desclassificação.

Sistema de Ranking Pontuação da FETESP

A colocação da equipe dos atletas deve ser decidida pelo total de pontos da seguinte maneira.

Etapas Paulistas

1º lugar....10 pontos

2º lugar.....7 pontos

3º lugar.....6 pontos

4º lugar.....5 pontos

Para somatória de pontos nos Campeonatos de etapas Paulistas, o atleta deverá ser inscrito com o mesmo PESO e CATEGORIA em todas as etapas.

O critério de desempate será o resultado da última etapa paulista 2014.

Campeonatos Oficiais FETESP

1º lugar.....7 pontos

2º lugar.....5 pontos

3º lugar.....3 ponto

4º lugar.... 2 pontos

Campeonatos Chancelados (observar calendário oficial)

1º lugar.....5 pontos

2º lugar.....4 pontos

3º lugar.....3 ponto

4º lugar.... 2 pontos

CLASSIFICAÇÃO GERAL POR EQUIPE

- 1) número de medalha de ouro, prata e bronze obtido pela equipe nesta ordem;
- 2) número de competidores participantes; e 3) maior número de pontos nas categorias mais pesadas.

ARTIGO 6 – DURAÇÃO DO COMBATE

A duração do combate é de dois (2) ou três (3) rounds de dois minutos com um minuto de descanso entre os rounds. No caso de empate, após o término do último round será realizada extra round de dois minutos como tempo extra, utilizando o sistema de morte súbita (golden point). Esse round será realizado um minuto após o término do último round.

A duração de cada round pode ser ajustada de acordo com cada categoria, e deverá ser pré-estabelecida no ofício e alterada no congresso técnico.

ARTIGO 7 – PESAGEM

- a) Durante a pesagem, os competidores masculinos devem vestir cueca e as competidoras femininas devem vestir calcinha e soutien. No entanto, a pesagem pode ser feita sem nenhuma roupa [nu(a)] se o competidor assim desejar.
- b) A pesagem pode ser feita uma vez, entretanto, uma pesagem a mais é garantida até o limite de tempo (mesmo dia) para o competidor que não se qualificar na primeira vez.
- c) Eventos opens sem ranqueamento para outros eventos indica-se que os atletas pesem apenas uma vez e suba ou desça de categoria e incluso na chave adequada.

ARTIGO 8 – PROCEDIMENTO DO COMBATE

1. Chamada dos competidores

O sistema de chamada será através do número da luta, através dos staffs na área de espera.

2. Inspeção das condições físicas do atleta e do uniforme.

Após ser chamado, o competidor deve submetido a uma inspeção física, do uniforme e proteções junto à mesa de inspeção designada ou perante o árbitro. O competidor não deve mostrar nenhum sinal de hostilidade e também não deve carregar nenhum material que possa causar ferimentos a si ou ao oponente. E não ter ou estar em condições físicas que traga riscos a si ou ao oponente.

Explicação 1. Atletas que passarem pela inspeção e apresentarem-se inadequados deverão se adequar antes do início da luta.

Explicação 2: Quando a luta estiver iniciada poderá ser feita mais uma inspeção pelo árbitro central ou um dos juizes em qualquer momento da luta, e no caso do atleta não estar com todos os protetores apropriados, receberá meia falta e terá 1 minuto para colocar os devidos protetores, caso o lutador não esteja pronto e dentro de quadra em tempo hábil, o lutador estará desclassificado . Categoria Dan receberá gamtchon . Além dos protetores oficiais, existe a possibilidade de uso de proteções como tornozeleiras, joelheiras e cotoveleiras, desde que previamente autorizada pela inspeção e pelo árbitro, caso não haja o aviso prévio da utilização das mesmas proteções, o atleta poderá ser desclassificado ou desqualificado independentemente do tempo de luta transcorrido ou resultado.

3. Procedimento para iniciar e terminar o combate.

3a) O árbitro entrega os cartões aos técnicos.

3b) Antes do início do combate, o árbitro central fará a chamada de "Chung, Hong" .Ambos os competidores entrarão na área de competição com os seus capacetes firmemente debaixo do seu braço esquerdo.

Quando um competidor não estiver presente na zona do técnico quando o árbitro chamar "Chung, Hong", ele/ela deve ser considerado como Desistente do combate e o árbitro deve declarar o oponente como vencedor. Inclusive na falta do técnico .

3c) Os competidores devem olhar um para o outro e se cumprimentarem ao comando do árbitro "CHARYEOT (atenção) e KYEONG-RYE (cumprimentar). O cumprimento deve ser feito de modo natural ficando na postura de Cha-ryeot curvando o corpo a um ângulo de mais de 30 graus, a cabeça inclinada a um ângulo de 45 graus e os braços e punhos posicionados ao lado das pernas. Após o cumprimento os atletas devem colocar seus protetores de cabeça.

3d) O árbitro deve começar o combate pelo comando JOON-BI (preparar) e SHI-JAK (começar).

3e) Os atletas em cada round deverão iniciar o combate com a declaração de SHI-JAK do árbitro central e ao final com KEU-MAN(parar). Até mesmo se o árbitro central não declarar KEU-MAN, o atleta deverá considerar o sinal de término do combate.

3f) Depois do final do último round, os competidores devem voltar à suas respectivas posições olhando um no outro. Os atletas deverão retirar seus protetores de cabeça e cumprimentando-se ao comando do árbitro central "CHA-RYEOT (atenção) e KYEONG-RYE (cumprimentar). Depois ambos devem aguardar pela declaração da decisão de pé.

3g) O árbitro deve declarar o vencedor erguendo a sua mão para o lado do vencedor.

3h) os competidores se cumprimentam e se retiram.

3i) os técnicos devolvem os cartões quando ainda possuírem.

Utilização dos cartões.

O cartão não deverá ser utilizado antes do início da luta para quaisquer assuntos do técnico adversário ou para protetores faltantes.

Explicação.

O técnico deverá erguer seu cartão e aguardar que o árbitro central pare a luta, a solicitação deverá ser direta, específica e objetiva.

Pontos no colete não são contestados.

ARTIGO 9 – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS

1) Técnicas permitidas

1a) Técnica de punho (soco): efetuar técnicas usando o punho completamente cerrado.

Explicação.

O braço não necessitará estar todo estendido para que se analise como ponto efetivo.

1b) Técnica de pé: aplicar golpes usando as partes do pé abaixo do osso do tornozelo.

2) Áreas permitidas

2a) Tórax: ataques com técnicas de mão e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na espinha dorsal.

2b) Cabeça: toda a área acima da clavícula (colar cervical). Somente técnicas com pé (categorias específicas).

ARTIGO 10 – PONTOS VÁLIDOS

1. Áreas legais para pontuação.

1a) Tronco: a área azul ou vermelha do protetor de tórax .

1b) Cabeça: área acima da base do pescoço, incluindo as duas orelhas e a parte de trás da cabeça.

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

3. Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira.

3a). Um (1) ponto para golpe no protetor de tórax.

3b). Um (1) ponto adicional para chute com giro no tronco.

3c). Três (3) pontos para ataque válido na cabeça.

3d). Um (1) ponto adicional para chute com giro na cabeça.

4. A contagem da luta deve ser a soma dos pontos de todos rounds, em caso de empate há um round extra (morte súbita) onde não é contabilizado os pontos nem faltas anteriores. Em caso de novo empate no tempo extra, leva-se em consideração apenas os feitos desse round para análise dos juizes e árbitro.
5. Invalidação dos pontos: Quando o lutador realizar um ataque usando ações proibidas, os pontos serão anulados com a indicação de punição à infração.

Orientação ao árbitro 1

Para a categoria adequada e indicada no regulamento ,quando uma parte do pé tocar o oponente na cabeça (acima do colar cervical), será considerado ponto válido.

Orientação ao árbitro 2

Critérios para a declaração de “Kye-soo”

Quando um competidor é derrubado (“knock down”), o árbitro deve em primeiro lugar verificar a condição deste e então iniciar a contagem ou não. Se o árbitro determinar que o competidor não pode continuar a partida , ele (árbitro) poderá declarar o vencedor por K.O. Quando o árbitro inicia a contagem (esta deve continuar sempre pelo menos até o 8). Chamando ou não ajuda médica.

Explicação 1.

Invalidação de pontos.

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

Guia para o árbitro.

Na situação anterior o árbitro declara imediatamente “kal-yeo” + “shi-gan” e primeiramente invalida o ponto com o sinal apropriado e depois declara a falta apropriada.

ARTIGO 11 – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO

1. Os pontos válidos devem ser imediatamente registrados e publicados.
2. Se os protetores não forem equipados eletronicamente, os pontos válidos devem ser imediatamente anotados por cada árbitro usando placar eletrônico ou na súmula do juiz.
3. No caso de usar 4 ou 3 juizes, os pontos válidos são aqueles reconhecidos por pelo menos dois ou mais juizes.

3a) Orientação ao árbitro

Os juizes deverão guiar-se pelo princípio do registro imediato dos pontos, independentemente do sistema utilizado. A concessão de um ponto depois do final de cada assalto é uma violação a esta regra. A não ser por falha de equipamento ou energia elétrica.

3b) Orientação ao árbitro

Em caso de chutes giratórios, o árbitro central deverá acrescentar o ponto extra, aguardando o término da troca de técnicas e após a indicação dos juizes que , por ventura , não assinalaram o ponto adicional . O

técnico poderá fazer o uso do cartão para solicitar que seja adicionado pedindo apenas, o ponto adicional no caso de pontos no tronco. E no caso de chute giratório na cabeça, o técnico poderá solicitar os quatro pontos.

ARTIGO 12 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

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

5) Atos proibidos -Kyongo

5a. os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o KYONG-GO deve ser declarado.

5a.1. Ultrapassar a Linha Limite.

5a.2. Fugir ,retardar ou evitar o combate (Dar as costas, fingir lesão e pedir ao árbitro para interromper o combate).

5a.3. Cair(propositalmente)

5a.4. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário.

5a.5. Atacar abaixo da cintura

5a.6. Cabeçada ou atacar com o joelho

5a.7. Atingir qualquer parte da cabeça do adversário com as mãos

5a.8. Comentários indesejáveis ou má conduta por parte do atleta ou técnico.

5a.9. Elevar o joelho para impedir um ataque válido ou impedir progresso de um ataque.

5a.10.Menção de chute na cabeça.(para as categorias que não permitidas).

5^a.11 Conforme artigo 3.4 -O técnico que deixar sua área de 1m x 1m deverá receber kiongo . Inclusive quando colocar os pés na área de combate.

Explicação 5a.1.Ultrapassar a linha com os dois pés.

Explicação 5a.2. A-Quando o atleta evitar o combate . Se ambos os competidores permanecerem inativos após 5 segundos , o árbitro dará o sinal de Fight e após 10 segundos punirá com kiongo o(s) atleta (s) que estiver(em) inativo(s) ou para o que apenas recuar após a ordem do árbitro. Nos últimos 10 segundos de cada round ou árbitro não necessitará dar o comando de Fight e aplicará as faltas por inatividade de forma direta.

B-Virando as costas para evitar que o oponente ataque .

C-Fugir do ataque dobrando ou abaixando-se ao nível da cintura .

D-Fingir lesão ou exagerar indicando lesão em local não atingido fazendo com que o tempo passe. Neste caso o árbitro indicará a continuidade do combate de 5 em 5 segundos e poderá aplicar kiongos ao competidor a menos que siga as instruções.

E-Interromper o combate por qualquer motivo (exemplos: ajustar proteção, ou indicação ao técnico que use o cartão). A indicação ao técnico para pedido de cartão com o braço abaixado de forma discreta não deverá ser punida. Qualquer outra forma, mesmo que o técnico não solicite o cartão, deverá ser punida.

Explicação 5a.3. Aplicar kiongo no caso de queda intencional.No caso de queda por ato indevido do adversário não se deve aplicar a pena e puni-se o infrator.Queda por troca de técnica efetiva nenhuma penalidade deve ser dada.

Explicação 5a.4. Isto inclui agarrar qualquer parte do adversário, equipamentos de proteção e uniforme com as mãos. Também inclui pegar o pé ,perna ou prender o adversário com antebraço. Pressionar o adversário com ombro, braço ou mão , enganchando a fim de evitar o combate . Se durante a competição o braço passa para além do ombro ou axila do oponente com a finalidade e evitar a luta, a pena será aplicada. Atos de empurrar são declarados quando usados para que o adversário perca o equilíbrio, tenha desvantagem ou que se tenha vantagem usando a palma da mão, cotovelo, ombro, tronco, cabeça para fazer a falta.

Explicação 5a.5. Esta ação se aplica a um ataque intencional em qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque é causado pela troca de técnicas , nenhuma penalidade é dada .Este artigo também se aplica aos fortes chutes na parte da coxa, joelho ou canela com o propósito de interferir na técnica do adversário.

Explicação 5a.6. Este item refere-se ao ataque intencional ou usar o joelho quando em proximidade com o adversário. No entanto, contatos com joelhos nas seguintes situações não devem ser punidas :

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

-Inadvertidamente, ou como resultado de um incidente no ataque.

Explicação 5a.7. Acertando o rosto do oponente com a mão (punho),braço ou cotovelo.No entanto , as ações inevitáveis devido descuidos do adversários não podem ser punidas .A gravidade e a forma da ação, bem como a repetição serão analisadas única e exclusivamente pelo árbitro que poderá entender como falta grave e aplicar gam-jeom .

Explicação 5a.8. Proferindo comentários indesejáveis ou má conduta por parte do competidor ou treinador.

Neste caso, o comportamento inclui ações físicas ou atitudes que não podem ser aceitas a de um competidor ou técnico como desportistas amadores, profissionais e/ou taekwondistas.

-Qualquer ação que interfira no andamento da competição

-Qualquer ação ou comportamento criticando severamente os oficiais de arbitragem ou decisões deles.

-Insultar o competidor adversário ou treinador (gestual ou verbal).

-Atos desnecessários ou indesejáveis no que diz respeito à competição e/ou que não seja um comportamento dentro dos limites normalmente aceitos.

Explicação 5a.9. Elevar o joelho, colocando-se em risco e evitando que a luta prossiga, evitando que o adversário ataque.

Explicação 5a.10. Nas categorias que não houver a permissão de chutes na cabeça ficará a cargo do árbitro instruir antes do início da luta. Caso ocorra um chute alto, próximo à cabeça do adversário e o árbitro julgar perigoso será aplicado kiongo.(apenas para os golpes que não acertarem) . A repetição será punida com gam-jeom. O árbitro poderá parar a luta para instruir antes das punições.

• Quando a falta for cometida pelo competidor ou técnico durante o descanso, o árbitro poderá indicar a falta imediatamente e a pena deverá ser aplicada no placar no início do próximo round.

• O treinador receberá kiongo quando deixar sua área 1m x 1m , pisar na área de luta (apenas poderá entrar na área com permissão do árbitro) , ou ficar em pé durante o combate(poderá levantar apenas para usar o cartão).(Quando o atleta for acompanhado de seu próprio médico junto ao técnico , este também deverá aguardar autorização para entrar na área de luta , sob pena de kiongos ou gamtchons).

5b. Os seguintes atos devem ser classificados como proibidos e denominados "GAM-JEOM"

5b.1. Atacar o adversário após o "KAL-YEO"

5b.2. Atacar o adversário caído

5b.3. Derrubar o adversário agarrando ou enganchando o pé atacante no ar ou empurrar o adversário com a mão.

5b.4 Atacar intencionalmente a cabeça do adversário com a mão

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

5b.6. Comentários ou comportamento violentos ou extremos por parte do técnico ou do competidor

5b.7. Evitar o combate intencionalmente

5b.8. Antes de cada round do combate, o árbitro deve verificar se algumas tentativas foram feitas para manipular o sistema de pontuação e / ou aumentar a sensibilidade do sensor das meias, ou qualquer outro método, pelo atleta. No caso em que o árbitro considera manipulação intencional, o árbitro se reserva o direito de dar "Gam Jeom" ao competidor pertinente e se reserva o direito de declarar o atleta que violar como perdedor com base no grau de gravidade da violação.

5b.9. Chutar a cabeça (para as categorias que não forem permitidas).

5b9.1- Esta ação é perigosa e tem alta probabilidade de lesão e grave.

5b9.2- Esta ação também encontra o adversário em posição indefesa podendo trazer graves conseqüências.

5b9.3- Este item interfere no equilíbrio do adversário colocando-o em situação de risco.

5b9.4- Atingir intencionalmente o rosto do adversário. Quando o ponto de partida do ataque estiver sobre o ombro. Quando for feito com o punho para cima e quando for a partir de uma distância próxima para o fim

de causar lesão e não como uma troca de técnica..

5b10- Quando um treinador deixar a área designada criando perturbação. Quando o técnico vai ao redor da área atrapalhar o andamento da competição ou fazer protesto contra decisões do árbitro ou autoridade.

5b11 - Quando um treinador ou competidor ameaça os oficiais de arbitragem ou infringe as regras oficiais.

5b12 - Quando um técnico ou competidor interrompe a luta de forma ilegal. Quando estas condutas são condutas são cometidas durante o período de descanso, o árbitro pode imediatamente declarar a penalidade e essa deve ser registrada no início do próximo round.

Explicação: Trocar de técnico durante o combate, incluindo o intervalo caracteriza abandono do técnico da área indicada (1m x 1m) .

5b.13 - Observações extremas ou violentas , ou ainda, comportamentos inadequados do competidor ou treinador.

5b.14 - No caso de um competidor, intencionalmente, virar as costas e/ou dar passos de distância do adversário para evitar o ataque , o árbitro dará gam-jeom. Se o árbitro considerar que a ação foi resultado de falta de espírito de fair-play e desportividade, poderá informar o Delegado Técnico após o combate para consideração e sanções adicionais contra o competidor.

5b.15 –Trocar , retirar ou agregar equipamentos de proteção após a vistoria entra neste item.

5b.16 –Nas categorias que não forem permitidas chute acima do tronco, será aplicado gam-jeom.

6) Quando um atleta se recusar a cumprir as regras de competição ou ordem do árbitro, o árbitro pode declarar o competidor perdedor pela falta depois de 1 minuto. Mesmo que não haja o acúmulo de 8 kyongos

ou 4 gam-jeons ou associações.

7) Quando o atleta receber 08(oito) KYONG-GO ou 04(quatro) GAM-JEOM,, o árbitro deve declará-lo perdedor por penalidades.

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

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

Interpretação

Objetivos do estabelecimento das ações proibidas e penalidades.

1-Protoger os competidores

2-Assegurar a realização de uma competição limpa e honesta

3-Fomentar a técnica apropriada ou ideal.

ARTIGO 13 – MORTE SÚBITA OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE

1. No caso de o vencedor não poder ser decidido após três rounds, o 4º round será realizado. Neste caso, todos os pontos e sanções impostas durante os primeiros 3 (três) rounds serão anulados, e a decisão deve ser feita apenas com o resultado do 4º round.

2. O primeiro atleta que marcar um ponto será declarado vencedor.

3. No caso de empate após o 4º round, o vencedor será definido de acordo com a superioridade de todos os juizes oficiais. A decisão final deve ser baseada na iniciativa exibida durante 4º round.

4. Poderá haver situação de empate em 1 a 1 neste round extra .

Explicação. O uso dos cartões é exclusivo durante a luta, não sendo possível o uso após o cronômetro zerar.

ARTIGO 14 – DECISÕES

1. Vencer por nocaute técnico (KO).

Quando um competidor for derrubado pela técnica legítima do adversário com validade de ponto e não poder demonstrar vontade de retornar à disputa pela contagem de Yeo-dul, o árbitro determina o competidor perdedor. Esse resultado pode ser declarado antes dos 10 segundos.

2. Vencer devido à paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).

Se for determinado pelo árbitro ou médico da equipe que um competidor não pode continuar ou retornar à luta mesmo após o período de um minuto ou quando o este desconsiderar o comando para continuar. O árbitro então declara o combate encerrado e o outro competidor vencedor.

3. Vencer devido à pontuação final (PTF). Vitória real de pontos/

4. Vencer por diferença de pontos (PTG). 9 pontos ou chegar a 15 pontos independente da diferença.

5. Vencer na Morte Súbita (SDP)

6. Vencer por Superioridade (SUP).

7. Vencer por abandono (desistência) (WDR)

-O Vencedor é determinado pela retirada do adversário.

-Quando houver desistência ou lesão grave

-Quando o competidor não retornar após o intervalo

-Quando o treinador joga a toalha para significar a perda

8. Vencer por desclassificação (DSQ).

-Este é o resultado decorrente de não passar na pesagem ou quando perde o status de competidor antes do início da luta. O adversário não precisará se apresentar para competir.

9. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro (FUN).

-Soma de 8 kyongos ou 4 Gam-jeons ou associações

ARTIGO 15 – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN

1. Quando um competidor sofre knock down como resultado de um ataque legítimo do adversário, o árbitro deve levar em consideração as seguintes medidas.

a) O árbitro deve manter o atacante longe do competidor nocauteado declarando KAL-YEO.

b) O árbitro deve abrir contagem começando com HA-NAH (um) até YEOL (dez), num intervalo de um segundo, dirigindo-se ao competidor deitado ou nocauteado, mostrando a contagem com a mão.

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

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

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

f) No caso dos dois competidores estarem nocauteados, o árbitro deve continuar abrindo a contagem, enquanto um dos competidores não tiver se recuperado suficientemente.

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

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

Procedimentos a serem seguidos após a luta. Qualquer competidor que não possa continuar uma luta, como resultado de lesão grave, independente de qualquer parte do corpo, não poderá entrar para lutar

dentro de 30 dias sem aprovação da FETESP . Para isso, será necessário apresentação de documento médico autorizando a análise da FETESP. Este se aplica inclusive para seguimento das chaves no mesmo dia.

ARTIGO 16 – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE

Quando o atleta precisar parar devido a um ferimento ou ambos competidores necessitarem parar, o árbitro deverá fazer o seguinte, enquanto que se o caso garantir suspensão além do procedimento prescrito, o juiz deve declarar SHI-GAN (tempo) e continuar o combate dizendo KEY-SOK (continue).

- a) O árbitro deverá suspender o combate com a declaração de KAL-YEO e ordenar que a contagem do combate fosse suspensa anunciando KYE-SHI (suspensão).
- b) O árbitro deverá permitir que o técnico entre para dar a primeira assistência ao atleta dentro de um (1) minuto.(em casos mais extremos entrará o médico)
- c) O atleta que não demonstrar vontade de continuar o combate depois de um minuto mesmo no caso de um machucado leve deve ser declarado perdedor pelo árbitro.
- d) No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o atleta que causou o machucado devido a um ato proibido deve ser penalizado com a falta GAM-JEOM e será declarado perdedor.
- e) No caso de ambos os atletas estarem nocauteados e sem condições de continuar o combate, depois de um minuto, o vencedor deve ser decidido pela contagem dos pontos feitos antes da ocorrência dos machucados.
- f) Quando o árbitro julgar que as condições físicas do atleta podem levá-lo a perder a consciência por causa de uma queda em condições aparentemente perigosas, o árbitro deve suspender a luta imediatamente e solicitar os primeiros socorros. O árbitro deve declarar perdedor o competidor que causou o ferimento se for considerado que o ferimento foi causado por um ataque proibido e deve ser penalizado com a falta GAMJEOM ou no caso do ataque não ser considerado como uma falta GAM-JEOM deverá decidir como vencedor baseando-se nos pontos do combate antes da suspensão do tempo.

1 DEVERES DOS ÁRBITROS.

- a) O árbitro deve ter controle do combate.
- b) O árbitro deve declarar SHI-JAK, KEU-MAN, KAL-YEO, KYE-SOK e KYE-SHI, vencedor ou perdedor, dedução de pontos, avisos e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas quando o resultado for confirmado.
- c) O árbitro deve ter o direito de tomar decisões de forma independente, em conformidade com as regras estipuladas.
- d) Em princípio, o árbitro central não deve atribuir pontos. No entanto, se um dos juizes levanta sua mão, porque um ponto não foi marcado, então o árbitro central fará uma reunião com os juizes. Se verificou-se que dois juizes concordaram na mudança do julgamento, o árbitro deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de um árbitro + 3 juizes). O árbitro tem direito ao desempate, quando os pareceres dos juizes

estiverem vinculados com 2:2 (no caso de um árbitro + 4 juízes), pressionado por um ponto, mas dois não, então o árbitro central tem a autoridade para resolver o empate, ao decidir se fosse um ponto.

e) No caso de luta empatada ou sem pontos, a decisão de superioridade deve ser feita pelo árbitro e juízes após o final do extra (3º ou 4º) round de acordo com o artigo 15.

2. JUÍZES

a) Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

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

3. COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM NA ÁREA DE LUTA

Com a utilização de protetores de tórax comuns, os oficiais são compostos de um árbitro e três ou quatro juízes.

4. RESPONSABILIDADE PELO JULGAMENTO: As decisões tomadas por árbitros e juízes serão decisivas e eles serão responsáveis por elas perante a Comissão de Arbitragem.

5. UNIFORME DOS ÁRBITROS E JUÍZES

a) Os árbitros e juízes devem vestir o uniforme oficial FETESP.

b) Os árbitros e juízes não devem levar para a quadra nenhum material que possa interferir no combate.

6. REGISTRADOR. O registrador deve marcar o tempo de duração do combate e os períodos em que ocorreram paradas de tempo (time-out), suspensão, e deve também registrar e publicar os pontos dados e/ou redução de pontos.

ARTIGO 17 – REVISÃO IMEDIATA.

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

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

3) O árbitro central deverá reunir-se com os juízes e verificar se a solicitação há ou não fundamento.

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

5) No decorrer de um campeonato, não existe limite de solicitações que um técnico pode fazer. Contudo, um atleta tiver a solicitação de revisão rejeitada por 02 (duas) vezes, este atleta perderá o direito de solicitar revisão de luta nos futuros combates.

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

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

RECURSO

O recurso só será válido por escrito e taxa paga, como rege o regulamento de competição. O reclamante terá maior atenção e atendimentos da Comissão de Recurso. Taxa do recurso: R\$ 300,00 (trezentos reais). O reclamante terá o prazo de 20 minutos após o término da luta para iniciar procedimento do recurso. Comissão de Recurso pré-convocados são, diretor-técnico, diretor-competição e coordenador de arbitragem ou seus substitutivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O que não estiver aqui adaptado, valerá o regulamento oficial WTF e o que seguir o ofício do evento aprovado em congresso técnico.

O sistema eletrônico oficial adotado pela FETESP é o PSS KPrP .

