



REGRAS DE COMPETIÇÃO E INTERPRETAÇÃO

EM VIGOR A PARTIR DE 01 DE JANEIRO DE 2026

Versão em PT-BR

A VERSÃO EM INGLÊS PREVALECE EM CASO DE DÚVIDA
[\(WT Competition Rules & Interpretation \(January 1, 2026\)\)](#)



Confederação Brasileira de Taekwondo

Coordenadores Nacionais de Arbitragem:

IR. Leandro Bezerra
PR. André Luiz

Criado: 28 de maio de 1973
Alterado: 1 de outubro de 1977
Alterado: 23 de fevereiro de 1982
Alterado: 19 de outubro de 1983
Alterado: 1 de junho de 1986
Alterado: 7 de outubro de 1989
Alterado: 28 de outubro de 1991
Alterado: 17 de agosto de 1993
Alterado: 18 de novembro de 1997
Alterado: 31 de outubro de 2001
Alterado: 23 de setembro de 2003
Alterado: 12 de abril de 2005
Alterado: 13 de fevereiro de 2009
Alterado: 2 de março de 2010
Alterado: 7 de outubro de 2010
Alterado: 30 de abril de 2011
Alterado: 4 de outubro de 2011
Alterado: 3 de abril de 2012
Alterado: 26 de dezembro de 2012
Alterado: 14 de julho de 2013
Alterado: 19 de março de 2014
Alterado: 30 de outubro de 2014
Alterado: 11 de maio de 2015
Alterado: 15 de novembro de 2016
Alterado: 5 de abril de 2018
Alterado: 14 de maio de 2019
Alterado: 1 de outubro de 2020
Alterado: 16 de fevereiro de 2022
Alterado: 29 de abril de 2022.
Alterado: 12 de julho de 2022
Alterado: 27 de janeiro de 2023.
Alterado: 01 de setembro de 2023.
Alterado: 14 de junho de 2024.
Alterado: 30 de setembro de 2024.
Alterado: 23 de outubro de 2025.

ÍNDICE GERAL

ARTIGO 1 – PROPÓSITO	4
ARTIGO 2 – APLICAÇÃO	4
ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO	4
ARTIGO 4 – COMPETIDORES	9
ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO	13
ARTIGO 6 – CLASSIFICAÇÃO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO	15
ARTIGO 7 – DURAÇÃO DO COMBATE	16
ARTIGO 8 – SORTEIO DAS CHAVES	16
ARTIGO 9 – PESAGEM	17
ARTIGO 10 – PROCEDIMENTO DO COMBATE	18
ARTIGO 11 – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS	19
ARTIGO 12 – PONTOS VÁLIDOS	19
ARTIGO 13 – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO	20
ARTIGO 14 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES	21
ARTIGO 15 – PONTOS DE OURO OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE	23
ARTIGO 16 – DECISÕES	25
ARTIGO 17 – KNOCK DOWN	26
ARTIGO 18 – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN	27
ARTIGO 19 – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE	29
ARTIGO 20 – OFICIAIS TÉCNICOS	31
ARTIGO 21 – REVISÃO INSTANTÂNEA DE VÍDEO	33
ARTIGO 22 – COMPETIÇÃO POR EQUIPES	35
ARTIGO 23 – TAEKWONDO PARA DEFICIENTES AUDITIVOS	40
ARTIGO 24 – SANÇÕES	40
ARTIGO 25 – OUTRAS MATÉRIAS NÃO ESPECIFICADAS NO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO	41

ARTIGO 1 – PROPÓSITO

1. A finalidade das Regras de Competição é fornecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos e/ou reconhecidos pela World Taekwondo Federation (doravante denominada WT), Uniões Continentais WT (doravante CUs), ou Associações Nacionais Membros WT (doravante MNAs); As Regras de Competição têm o objetivo de assegurar que todos os assuntos relacionados a competições sejam conduzidos de forma justa e ordenada.

(Interpretação)

O objetivo do artigo 1.º é assegurar a uniformização de todas as competições de Taekwondo a nível mundial. Qualquer competição que não siga os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como competição de Taekwondo.

ARTIGO 2 – APLICAÇÃO

1. As Regras de Competição serão aplicadas a todas as competições a serem promovidas e/ou reconhecidas pela WT, cada CU e MNA. No entanto, qualquer MNA que deseje modificar alguma ou qualquer parte das Regras de Competição deve primeiro obter a aprovação prévia do WT. No caso de uma CU e/ou uma MNA violar as Regras da Competição sem a aprovação prévia da WT, a WT poderá exercer o seu poder discricionário para desaprovar ou revogar a sua aprovação do torneio internacional em causa. Além disso, a WT pode tomar outras medidas disciplinares para a CU ou MNA pertinente.
2. Todas as competições promovidas ou reconhecidas pela WT e/ou cada CU e/ou MNA devem observar os Estatutos da WT, os Estatutos de Resolução de Disputas e Ação Disciplinar e todas as outras regras e regulamentos pertinentes.
3. Todas as competições promovidas ou reconhecidas pela WT e/ou cada CU e/ou MNA devem respeitar o Código Médico da WT e as Regras Antidoping da WT.

(Explicação 1)

Primeiro obter a aprovação: qualquer organização que deseja fazer uma alteração em qualquer parte das regras existentes deve apresentar ao WT o conteúdo da alteração desejada, juntamente com as razões para as mudanças desejadas. A aprovação de quaisquer alterações nestas regras deve ser recebida da WT pelo menos um mês antes da competição programada. A WT pode aplicar as Regras de Competição com modificações no Campeonato promovido com a decisão do Delegado Técnico após aprovação do Presidente.

ARTIGO 3 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

1. A área de Combate deve ter uma superfície plana sem qualquer projeção obstrutiva, e ser coberta com um piso elástico e não escorregadio. A Área de Combate também pode ser instalada em uma plataforma de 0,6-1m de altura da base, se necessário. A parte externa da Linha externa deve estar inclinada em um gradiente de menos de 30 graus, para a segurança dos competidores. Uma das seguintes formas pode ser usada para a área de Combate.

1.1 Forma quadrada.

A Área de Competição é composta por uma Área de Combate e uma Área de Segurança. A área de combate em forma quadrada deve ter 8m x 8m, incluindo uma borda limite de 60cm. Em torno da área de competição, aproximadamente equidistante em todos os lados, deve ser a área de segurança. O tamanho da Área de Competição (que envolve a Área do Combate e a Área de Segurança) não deve ser menor que 10m x 10m e não maior do que 12m x 12m. Se a Área de Competição estiver em uma plataforma, a Área de Segurança pode ser aumentada conforme necessário para garantir a segurança dos competidores. A Área do Combate e a Área de Segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual Operacional da competição relevante.

1.2 Forma octogonal.

A área de competição é composta por uma área de Combate e uma Área de Segurança. A Área de Competição será de forma quadrada e o tamanho não deve ser inferior a 10mx10m nem superior a 12mx12m. No centro da Área de Competição será a Área do Combate de forma octogonal. A Área do Combate deve medir aproximadamente 8m de diâmetro, e cada lado do octógono deve ter um comprimento de aproximadamente 3,3m. Entre a linha exterior da área de competição e a linha externa da área de combate é a Área de Segurança. A área de combate e a área de segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual de Operações da competição relevante.

1.3 Área de Alerta:

A Área de Alerta é uma zona de segurança designada dentro da Área de Competição, formada por uma faixa contínua de 60 cm de largura que se estende da borda externa da Área de Competição em direção ao seu centro. Isso se aplica igualmente a Áreas de Competição octogonais e quadradas, seguindo o formato do perímetro respectivo. Seu objetivo é alertar visualmente atletas e árbitros sobre sua proximidade com o limite, aprimorando a percepção espacial e prevenindo saídas acidentais. A Área de Alerta não deve ser demarcada com linhas ou fitas, mas deve ser claramente distinguida do restante da Área de Competição por meio de uma cor visivelmente diferente, sem afetar a condução ou a pontuação dos combates.

2. Indicação das posições.

2.1. A linha exterior da área de combate será chamada Linha limite e a linha exterior da área de competição deve ser chamada de Linha Externa.

2.2 A linha externa frontal adjacente a Mesa de Gravação será chamada Linha Externa 1 e no sentido horário a partir da Linha Externa 1, as outras linhas serão chamadas Linhas Externas 2, 3 e 4. A Linha limite adjacente à Linha Externa 1 será chamada Linha Limite 1 e no sentido horário da Linha Limite 1, as outras linhas serão chamadas Linhas Limite 2, 3 e 4. No caso da Área de Combate de Forma Octogonal, a Linha limite adjacente à Linha Externa 1 será chamada Linha Limite 1 e no sentido horário da Linha Limite 1, as outras linhas serão chamadas Linhas Limite 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8.

2.3 Posições do Árbitro e do Competidor no início e no final do combate: A posição dos Competidores será nos dois pontos opostos, a 1m do ponto central da Área de Combate paralela à Linha Externa 1. O Árbitro deve ser posicionado em um ponto a 1,5 m do centro da Área do Combate para a Linha Externa 3.

2.4 Posições dos Juízes: A posição do 1º Juiz será localizada em um ponto no mínimo 2 m do canto da Linha de Limite 2. A posição do 2º Juiz deve estar localizada em um ponto no mínimo 2 m para fora do centro da Linha de Limite 5. A posição do 3º Juiz será localizada em um ponto no mínimo 2 m do canto da Linha de Limite 8. No caso de dois juízes, a posição do 1º Juiz deve estar localizada num ponto a no mínimo 3 m da Linha Limite 1, na esquerda do piso e o 2º Juiz deve estar localizado num ponto a no mínimo 3 m da Linha Limite 3, na direita. Quando apenas um juiz é utilizado, ele pode sentar-se à mesa de operação para exercer suas funções de juiz. As posições dos juízes podem ser alteradas para facilitar a transmissão de mídia e/ou apresentação esportiva.

2.5 Posição do Registrador e IVR: Posição do Registrador e IVR deve ser localizado em um ponto 2 m da Linha Externa 1. Posição do registrador pode ser alterada para acomodar o ambiente do local e os requisitos de transmissão de mídia e/ou apresentação esportiva.

2.6 Posições dos Técnicos: A posição dos Técnicos deve ser marcada em um ponto no mínimo 2 m ou mais a partir do ponto central da Linha Externa do lado de cada competidor. Posição dos técnicos pode ser alterada para melhor acomodação do local e dos requisitos de transmissão de mídia e/ou apresentação esportiva.

2.7 Posição da mesa de inspeção: A posição da mesa de inspeção deve estar perto da entrada da Área de Competição para a inspeção do equipamento de proteção dos competidores.

3. Requisitos técnicos e ambientais para locais de competição

- A iluminância mínima no local da competição exigida para eventos transmitidos deve ser ≥ 1.600 lux.
- A iluminância no local de treinamento deve variar entre 750 e 900 lux.
- A temperatura do local da competição deve ser mantida entre 17 ° C e 24 ° C.
- Para eventos de nível G6 ou superior, incluindo eventos multi-esportivos, a capacidade mínima de assentos do local da competição deve ser de 4.000 assentos. Caso o local não atenda ao requisito mínimo de assentos, a decisão final sobre sua adequação será tomada em consulta com a World Taekwondo (WT).

(Explicação 1)

Piso elástico: O grau de elasticidade e deslize do piso deve ser aprovado pela WT antes da competição.

(Explicação 2)

Cor: O esquema de cores da superfície do piso deve evitar dar um reflexo severo, ou cansar a vista do competidor ou do espectador. O esquema de cores também deve ser adequadamente adaptado ao equipamento do competidor, uniforme e à superfície da Área do Combate.

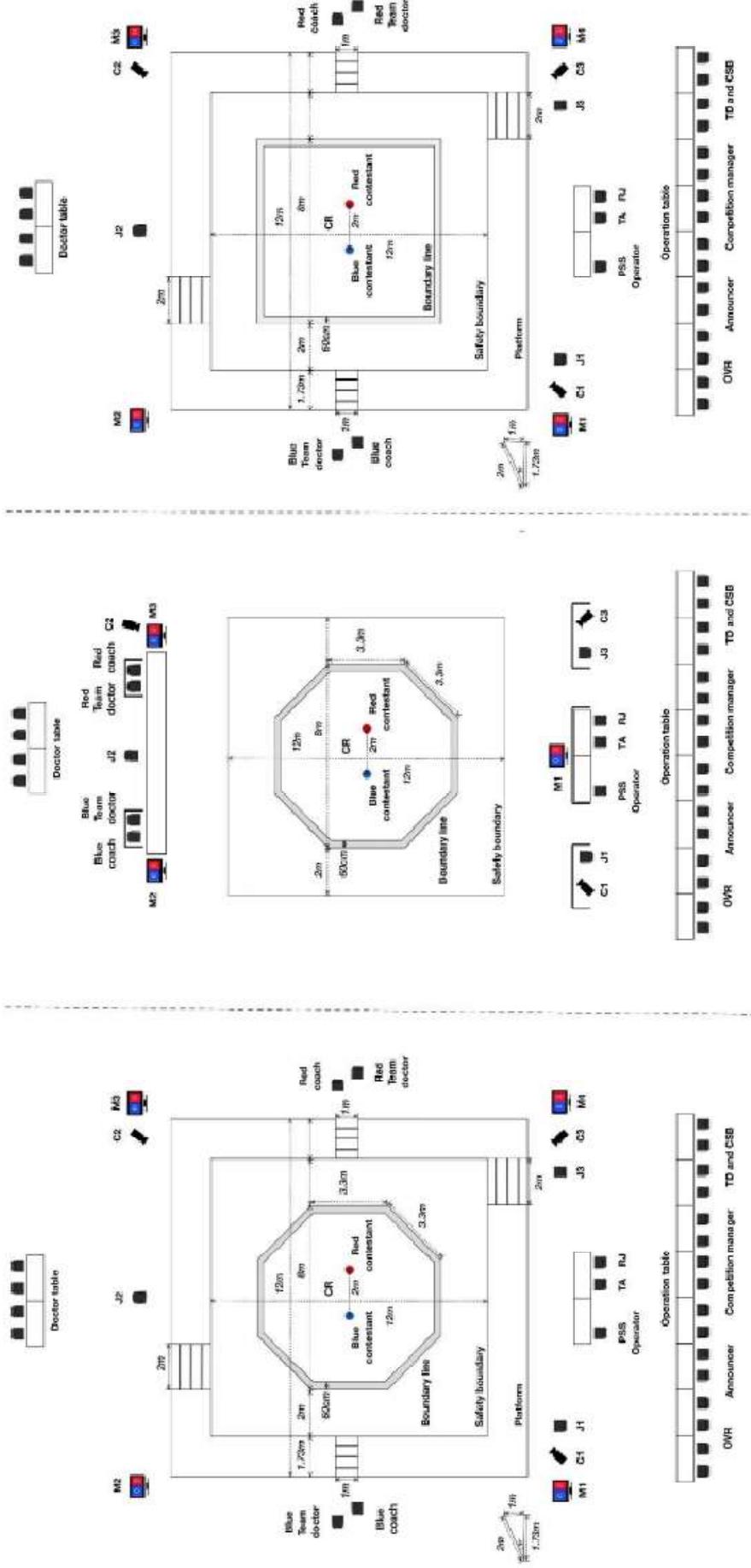
(Explicação 3)

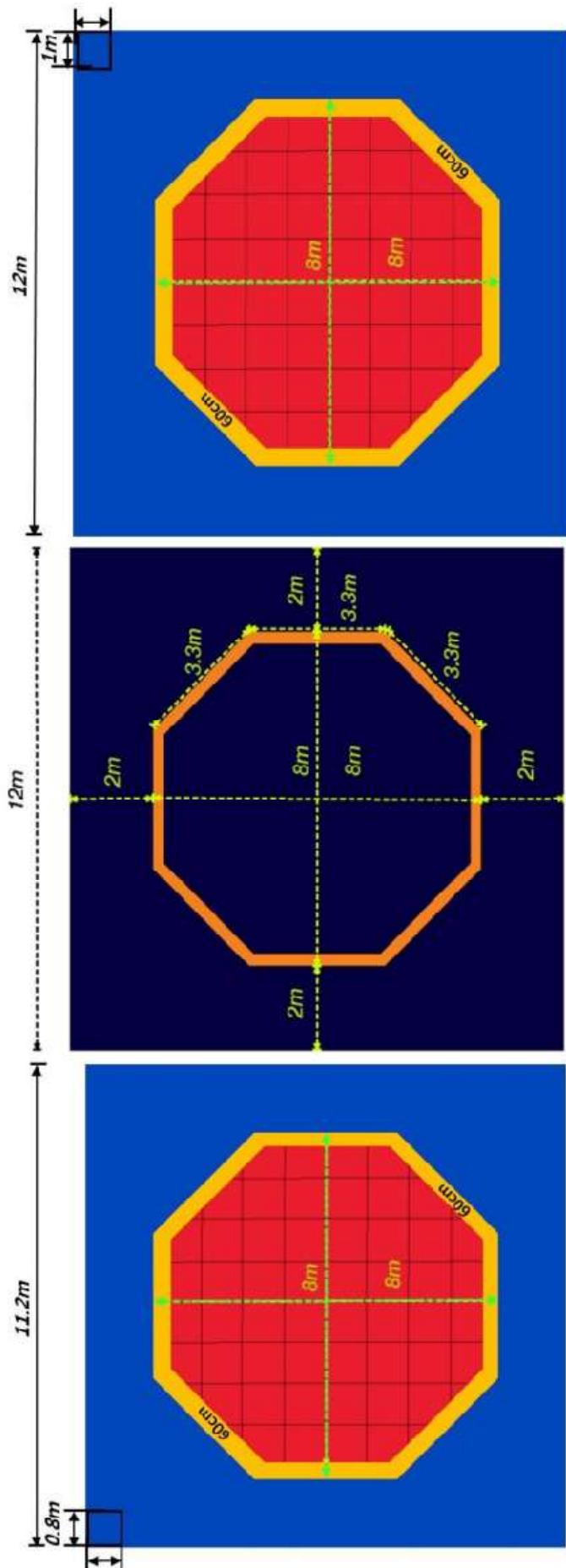
Mesa de Inspeção: na mesa de Inspeção, o inspetor verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WT e se encaixam corretamente. Caso sejam considerados inapropriados, o competidor é solicitado a trocar o equipamento de proteção.

Octagonal mat on platform

Octagonal mat on floor

Square mat on platform





Octagonal mat (puzzle 1.0m)

Octagonal roll mat

Octagonal mat (puzzle 0.8m)



ARTIGO 4 – COMPETIDORES

1. Qualificação do Competidor

- 1.1 Titular da nacionalidade da equipe participante
- 1.2 Ser recomendado pelo WT MNA (*CBTKD no caso dos brasileiros)
- 1.3 Titular do certificado de Dan/Poom emitido pelo Kukkiwon
- 1.4 Titular da WT Global Athlete License (GAL)
 - 1.5 Competidores com idade mínima de 17 anos para categoria Senior no ano em que for realizado o respectivo torneio (15-17 anos para Campeonatos Júnior de Taekwondo e 12-14 anos para Campeonato de Cadetes). As idades para os Jogos Olímpicos da Juventude podem ser diferentes dependendo da decisão do COI - Comitê Olímpico Internacional.

(Interpretação)

O limite de idade é baseado no ano, não na data. Por exemplo, se o Campeonato Júnior de Taekwondo for realizado em 11 de junho de 2013, os participantes nascidos entre 1 de janeiro de 1996 e 31 de dezembro de 1998 são elegíveis para participar.

(Interpretação)

Artigo 4.1 Qualificação do Competidor: aplicado nos campeonatos promovidos pela WT, campeonatos promovidos pela CU, jogos multidesportivos e evento (s) aprovado (s) de torneios abertos internacionais de Taekwondo reconhecido pela WT.

(Interpretação)

Os artigos 4.1.1 e 4.1.2 não serão aplicados a torneios abertos internacionais reconhecidos pela WT.

2. Uniforme do competidor e equipamento de competição.

2.1. Nas competições inscritas no Calendário de Eventos do WT, o dobok ou uniforme de competição e todos os equipamentos de competição, tais como, mas não limitados a piso, PSS, IVR e equipamento de proteção devem ser aqueles aprovados pelo WT.

2.1.1. As especificações do dobok ou uniforme de competição, equipamentos de proteção e todos os outros equipamentos devem ser estabelecidos separadamente.

2.2. Um competidor deverá usar um dobok ou uniforme de competição, hogu PSS, capacete PSS, protetor de genital, protetor de antebraço, caneleira, luvas, meias sensoras (no caso de usar PSS) aprovados pela WT e estar equipado com um protetor bucal antes de entrar na área de competição. O capacete PSS deve estar firmemente preso sob o braço esquerdo ao entrar na área de competição. O capacete PSS deve ser colocado na cabeça seguindo as instruções do árbitro antes do início do combate.

2.3. No caso de usar o dobok, o protetor de antebraço e a caneleira devem ser usados por baixo da vestimenta. No caso de usar uniforme de competição, o protetor de antebraço e caneleiras devem ser usados dentro da vestimenta ou por baixo dela. O protetor de genital deve ser usado em baixo da vestimenta em ambos os casos.

2.4 O competidor deverá trazer o equipamento de proteção aprovado pela WT, bem como as luvas e o protetor bucal, para seu uso pessoal. Usar qualquer item na cabeça que não seja o capacete PSS não será permitido. O capacete PSS para atletas cadetes pode ser equipado com protetor facial. Qualquer item religioso deve ser usado sob o capacete PSS e dentro do dobok ou uniforme de competição e não deve causar dano ou obstruir o competidor adversário.

2.5. Responsabilidades do comitê organizador para equipamentos de competição.

2.5.1 O Comitê Organizador dos Campeonatos promovidos pela WT será responsável pela preparação dos seguintes equipamentos reconhecidos pela WT para uso nos Campeonatos, arcando com as despesas de todos os materiais, equipamentos e respectivos técnicos para instalação e operação.

- Itens e equipamentos relacionados ao capacete e hogu PSS - a escolha da empresa de PSS deve ser decidida pela WT (Para Campeonatos Mundiais de Taekwondo Cadete, deve ser usado o protetor de cabeça convencional com proteção facial).
- Piso.
- Equipamentos de proteção reservas (meias sensoras, luvas, caneleiras, protetores de antebraço, protetores de genital e dobok ou uniformes de competição)
- Sistema de Revisão Instantânea de Vídeo (IVR) e seus equipamentos relacionados, incluindo, mas não se limitando a, câmeras (mínimo de 3 câmeras por quadra e mínimo de 4 câmeras, incluindo uma câmera suspensa para as semifinais e final); quando a transmissão estiver disponível, a tela de transmissão deverá ser disponibilizada na mesa de reprodução de vídeo para fins de revisão.

Tela gigante (para exibição das chaves de progresso da competição, perfil do atleta etc.) dentro da área de competição (FOP)

- Placares voltados para os espectadores (para exibição de tela de repetição instantânea de vídeo; mínimo de 12)
- Placares na quadra (para exibição de pontuação; mínimo de 4 por quadra)
- Sistema de exibição em tempo real (RTDS) na área de chamada do atleta e na área de aquecimento
- Sistema de Chamada de Árbitro em Tempo Real (RTRCS) na sala de arbitragem ou na área de espera.
- Tela de TV para exibir competições ao vivo na sala de arbitragem
- Detector de metal na mesa de inspeção. (mínimo 2)
- Outro equipamento de competição não prescrito neste artigo, se houver, deve ser descrito no Manual Operacional de competição WT.

2.5.2 O Comitê Organizador dos Campeonatos promovidos pela WT será responsável por preparar os equipamentos e materiais a seguir, etc., no local de treinamento, arcando com as despesas.

- Itens e equipamentos relacionados ao hogu PSS e capacete PSS
- Piso
- Bicicleta ergométrica
- Esteira para corrida
- Equipamento de emergência (consulte o código médico para informações detalhadas)
- Baldes com gelo
- Freezers
- Água em garrafas

2.5.3 É da responsabilidade do Comitê Organizador obter a aprovação da WT sobre o número de equipamentos a serem preparados.

3. Teste Antidoping

3.1. Nos eventos de Taekwondo promovidos ou reconhecidos pela WT, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na Lista de Proibições da WADA é proibido. O Código Antidoping da WADA será aplicado às competições de Taekwondo dos Jogos Olímpicos e outros Jogos multidesportivos. As Regras Antidoping da WT serão aplicadas aos campeonatos promovidos e/ou reconhecidos pela WT.

3.2. A WT pode realizar quaisquer testes de doping considerados necessários para verificar se um competidor cometeu uma violação desta regra e qualquer competidor que se recusar a submeter-se a este teste ou que comprovar ter cometido tal violação será removido da classificação final e sua conquista será transferida para o competidor subsequente na classificação da competição.

3.3. O Comitê Organizador será responsável por fazer todos os preparativos necessários para a realização de testes de doping.

3.4. Os detalhes das Regras Antidoping da WT serão promulgados como parte dos estatutos.

(Explicação 1)

Titular da nacionalidade da equipe participante:

Quando um competidor é um representante de uma equipe nacional, a sua nacionalidade é decidida por cidadania do país que representa antes da apresentação do pedido de participação. A verificação da cidadania é feita através da inspeção do passaporte.

Um competidor que tenha nacionalidade de dois ou mais países ao mesmo tempo pode representar qualquer um deles, conforme sua escolha. No entanto, em caso de mudança de nacionalidade, ele/ela é permitido(a) a representar outro país apenas se trinta e seis (36) meses se passaram desde que o competidor representou um país em tais eventos:

1. Jogos Olímpicos.
2. Torneio classificatório para os Jogos Olímpicos.
3. 4 anos de ciclo continental em jogos multidesportivos.
4. 2 anos de ciclo continental em campeonatos.
5. Campeonatos Mundiais promovidos pela WT.

Este período pode ser reduzido ou mesmo cancelado, com o acordo dos CONs (Comitês Olímpicos Nacionais) e da WT. A WT pode tomar medidas disciplinares a qualquer momento contra o atleta e seu / sua MNA que viole este artigo, incluindo, mas não se limitando a privação das conquistas.

(Explicação 2)

Uma recomendação para as MNA da WT: cada MNA é responsável pelo controle da não gravidez e do gênero e deve assegurar que todos os membros da equipe tenham sido submetidos a exames médicos que mostram que eles estão com saúde adequada e aptos para participar. Também cada MNA assume total responsabilidades com acidentes e seguro de saúde, bem como as responsabilidades civis para com seus competidores e oficiais durante os campeonatos promovidos pela WT.

(Explicação 3)

A cor do protetor bucal é limitada a branco ou transparente. Ele deve ter, no mínimo, 3 mm de espessura e cobrir todos os dentes superiores. Atletas com aparelhos ortodônticos devem usar protetor bucal especial para aparelhos, que protejam os dentes superiores e inferiores, recomendados pelo seu dentista e devem enviar uma carta do próprio afirmando que o atleta está seguro para competir com o protetor bucal recomendado por ele. (Consulte o WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing rules para informações detalhadas).

(Explicação 4)

Capacete PSS: A cor do capacete PSS diferente de azul ou vermelho não será permitida para competir.

(Explicação 5)

Sistema de Revisão Instantânea de Vídeo: é responsabilidade do Comitê Organizador assegurar que a tela de transmissão seja fornecida para a Revisão Instantânea de Vídeo para as lutas solicitadas pela WT.

(Explicação 6)

Bandagem: A bandagem dos pés e mãos será rigorosamente verificada durante o processo de inspeção do atleta. O inspetor pode solicitar a aprovação da Comissão Médica da WT para bandagem excessiva. Os competidores precisam retirar a bandagem na pesagem geral para inspeção se há alguma ferida aberta, corte ou sangramento.

(Explicação 7)

Qualquer atleta que deixar de usar os equipamentos de proteção ou não remover materiais potencialmente perigosos de seu corpo na inspeção, como mostrado de 1 a 3 abaixo, não será autorizado a participar da competição. (Consulte o WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing Rules and e WT Medical Code, Anexo 3, para informações detalhadas).

- (1) Qualquer atleta cujo equipamento de proteção (como cabeça, tórax, genital, luva, meia protetora e protetor bucal) proporcione cobertura inadequada do corpo, tenha tamanho inadequado ou defeito significativo de formato (ou material).
- (2) Qualquer atleta que não tenha protetores bucais adequados, conforme as WT mouthguard rules, na inspeção ou em qualquer momento durante a luta, ou deixar de usar o protetor bucal adequado apesar de receber alertas de um árbitro de inspeção, árbitro central ou médico oficial da WT.
- (3) Qualquer atleta que possua piercing, brinco ou outro material duro, na face ou em qualquer outra parte do corpo, na inspeção ou durante a luta, apesar de receber alertas do árbitro de inspeção, árbitro central ou médico oficial da WT.

(Explicação 8)

Qualquer atleta que participar da competição deve possuir avaliação médica periódica anual válida (ou atestado médico). Sem um atestado médico, não será permitida a participação na competição. (Consultar o WT medical code, 8.3. Periodic Health Evaluation e Appendix III A. Medical Certificate para informações mais detalhadas.)

(Explicação 9)

Qualquer atleta será desqualificado de participar da competição se o atleta não seguir as regras de equipamentos de proteção, tiver algum problema de saúde que possa comprometer as pessoas em seu entorno ou apresentar condições desqualificantes em seu atestado médico. (Consulte o WT medical code Appendix 3 B. Disqualification para informações mais detalhadas)

(Explicação 10)

Qualquer atleta deve possuir um seguro saúde de viagem válido para a competição para poder participar e deve submeter uma cópia do certificado do seguro saúde para o GMS após o registro.

ARTIGO 5 – DIVISÃO DE PESO

1. As categorias de peso mundiais são divididas entre masculino e feminino, e classificadas da seguinte maneira:

1.1 8 categorias de peso para homens e mulheres

Divisões Masculinas		Divisões Femininas	
Até 54kg	Não exceder 54kg	Até 46Kg	Não exceder 46kg
Até 58kg	Acima de 54kg e não exceder 58kg	Até 49kg	Acima de 46kg e não exceder 49kg
Até 63kg	Acima de 58kg e não exceder 63kg	Até 53kg	Acima de 49kg e não exceder 53kg
Até 68kg	Acima de 63kg e não exceder 68kg	Até 57kg	Acima de 53kg e não exceder 57kg
Até 74kg	Acima de 68kg e não exceder 74kg	Até 62kg	Acima de 57kg e não exceder 62kg
Até 80kg	Acima de 74kg e não exceder 80kg	Até 67kg	Acima de 62kg e não exceder 67kg
Até 87kg	Acima de 80kg e não exceder 87kg	Até 73kg	Acima de 67kg e não exceder 73kg
Acima de 87kg	Acima de 87kg	Acima de 73kg	Acima de 73kg

1.2 6 categorias de peso para homens e mulheres

Divisões Masculinas		Divisões Femininas	
Até 54kg	Não exceder 54kg	Até 46Kg	Não exceder 46kg
Até 60kg	Acima de 54kg e não exceder 60kg	Até 51kg	Acima de 46kg e não exceder 51kg
Até 67kg	Acima de 60kg e não exceder 67kg	Até 57kg	Acima de 51kg e não exceder 57kg
Até 74kg	Acima de 67kg e não exceder 74kg	Até 63kg	Acima de 57kg e não exceder 63kg
Até 82kg	Acima de 74kg e não exceder 82kg	Até 70kg	Acima de 63kg e não exceder 70kg
Acima de 82kg	Acima de 82kg	Acima de 70kg	Acima de 70kg

2. As categorias de peso Olímpicas estão classificadas da seguinte forma:

Divisões Masculinas		Divisões Femininas	
Até 58kg	Não exceder 58kg	Até 49kg	Não exceder 49kg
Até 68kg	Acima de 58kg e não exceder 68kg	Até 57kg	Acima de 49kg e não exceder 57kg
Até 80kg	Acima de 68kg e não exceder 80kg	Até 67kg	Acima de 57kg e não exceder 67kg
Acima de 80kg	Acima de 80kg	Acima de 67kg	Acima de 67kg

3. As categorias de peso Júnior estão classificadas da seguinte forma:

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

4. As categorias de peso Olímpicas da Juventude estão classificadas da seguinte forma:

Divisões Masculinas		Divisões Femininas	
Até 48kg	Não exceder 48kg	Até 44kg	Não exceder 44kg
Até 55kg	Acima de 48kg e não exceder 55kg	Até 49kg	Acima de 44kg e não exceder 49kg
Até 63kg	Acima de 55kg e não exceder 63kg	Até 55kg	Acima de 49kg e não exceder 55kg
Até 73kg	Acima de 63kg e não exceder 73kg	Até 63kg	Acima de 55kg e não exceder 63kg
Acima de 73kg	Acima de 73kg	Acima de 63kg	Acima de 63kg

5. As categorias de peso Cadete estão classificadas da seguinte forma:

Masculino		Feminino	
Até 33kg	Não exceder 33kg	Até 29kg	Não exceder 29kg
Até 37kg	Acima de 33kg e não exceder 37kg	Até 33kg	Acima de 29kg e não exceder 33kg
Até 41kg	Acima de 37kg e não exceder 41kg	Até 37kg	Acima de 33kg e não exceder 37kg
Até 45kg	Acima de 41kg e não exceder 45kg	Até 41kg	Acima de 37kg e não exceder 41kg
Até 49kg	Acima de 45kg e não exceder 49kg	Até 44kg	Acima de 41kg e não exceder 44kg
Até 53kg	Acima de 49kg e não exceder 53kg	Até 47kg	Acima de 44kg e não exceder 47kg
Até 57kg	Acima de 53kg e não exceder 57kg	Até 51kg	Acima de 47kg e não exceder 51kg
Até 61kg	Acima de 57kg e não exceder 61kg	Até 55kg	Acima de 51kg e não exceder 55kg
Até 65kg	Acima de 61kg e não exceder 65kg	Até 59kg	Acima de 55kg e não exceder 59kg
Acima de 65kg	Acima de 65kg	Acima de 59kg	Acima de 59kg

5.1. As categorias de Altura Cadete estão classificadas da seguinte forma:

Divisões Masculinas			
Altura do competidor cadete		Peso Máx.	Peso Mín.
Até 148cm	Não exceder 148cm	45kg	33kg
Até 152cm	Acima de 148cm e não exceder 152cm	48kg	35kg
Até 156cm	Acima de 152cm e não exceder 156cm	51kg	37kg
Até 160cm	Acima de 156cm e não exceder 160cm	53kg	39kg
Até 164cm	Acima de 160cm e não exceder 164cm	56kg	41kg
Até 168cm	Acima de 164cm e não exceder 168cm	59kg	43kg
Até 172cm	Acima de 168cm e não exceder 172cm	61kg	45kg
Até 176cm	Acima de 172cm e não exceder 176cm	64kg	47kg
Até 180cm	Acima de 176cm e não exceder 180cm	67kg	49kg
Acima de 180cm	Acima de 180cm	80kg	52kg

Divisões Femininas			
Altura do competidor cadete		Peso Máx.	Peso Mín.
Até 144cm	Não exceder 144cm	43kg	32kg
Até 148cm	Acima de 144cm e não exceder 148cm	45kg	33kg
Até 152cm	Acima de 148cm e não exceder 152cm	48kg	35kg
Até 156cm	Acima de 152cm e não exceder 156cm	51kg	37kg
Até 160cm	Acima de 156cm e não exceder 160cm	53kg	39kg
Até 164cm	Acima de 160cm e não exceder 164cm	56kg	41kg
Até 168cm	Acima de 164cm e não exceder 168cm	59kg	43kg
Até 172cm	Acima de 168cm e não exceder 172cm	61kg	45kg
Até 176cm	Acima de 172cm e não exceder 176cm	64kg	47kg
Acima de 176cm	Acima de 176cm	75kg	50kg

6. Intervalo de peso das equipes estão classificados da seguinte forma:

Divisão	Par Masculino	Par Feminino	Equipe Masculina		Equipe Feminina		Equipe Mista
Número máximo de atletas	2	2	4		4		(Máximo 2 masculinos e 2 femininos)
Intervalo de peso total	Adulto						
	160kg ou menos	135kg ou menos	300kg ou menos		240kg ou menos	260kg ou menos	2 atletas femininos: 135kg ou menos 2 atletas masculinos: 160kg ou menos
	130kg ou menos	110kg ou menos			200kg ou menos		
Junior	150kg ou menos		280kg ou menos	225kg ou menos	240kg ou menos	185kg ou menos	2 atletas femininos: 125kg ou menos 2 atletas masculinos: 150kg ou menos

* Atletas substitutos deverão ter participado da pesagem.

** Se o atleta titular for substituído pelo atleta substituto, o peso total dos quatro atletas incluindo o atleta substituto, excluindo o atleta substituído, deverá ser recalculado e aplicado.

(Explicação 1)

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

(Explicação 2)

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

ARTIGO 6 – CLASSIFICAÇÃO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

1. As competições são classificadas como segue:

1.1 A competição individual deve ser normalmente entre competidores da mesma categoria de peso. Quando necessário, a categoria de peso adjacente pode ser combinada para criar uma única classificação. Nenhum competidor tem permissão para participar em mais de uma (1) categoria de peso em um evento.

1.2 Competição por Equipe: as divisões de peso e de método da competição em equipe serão estipuladas no Artigo 22 – Competição por Equipes.

2. Os sistemas de competição são divididos da seguinte forma.

2.1. Sistema de Eliminação Simples.

2.2 Sistema Round Robin.

3. A Competição de Taekwondo dos Jogos Olímpicos e os jogos do ciclo continental multidesportivos (4 anos) podem usar sistema de eliminação simples ou a combinação de sistema de eliminação simples com repescagem.

4. Todas as competições de nível internacional reconhecidas pela WT serão formadas com a participação de pelo menos quatro (4) países no torneio com pelo menos quatro (4) competidores competindo em cada categoria de peso, qualquer torneio com menos de quatro (4) países ou categoria de peso com menos de 4 competidores não podem ser reconhecidos nos resultados oficiais.

5. O Grand Prix Mundial será organizado com base nos mais recentes Procedimentos Permanentes da WT World Taekwondo Grand Prix Series.

(Interpretação)

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

* Posição da equipe

A posição da equipe será decidida pelo total de pontos baseada nos critérios a seguir:

- Um (1) ponto para cada competidor que entrar na competição após passar pela pesagem oficial.
- Um (1) ponto por cada vitória (inclusive vitória por WO)
- Adicional de cento e vinte (120) pontos por uma medalha de ouro.
- Adicional de cinquenta (50) pontos por uma medalha de prata.
- Adicional de vinte (20) pontos por uma medalha de bronze.

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

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

(Explicação 1)

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

ARTIGO 7 – DURAÇÃO DO COMBATE

1. A duração do combate está classificada da seguinte maneira:

- 1.1 A duração do combate é de três (3) Rounds de dois minutos com um minuto de descanso entre os Rounds. No caso de empate, após o término do 3º (terceiro) Round, um 4º (quarto) Round de um minuto será realizado como Golden Round (Round de Ouro), após um minuto do término do 3º (terceiro) Round.
- 1.2 No sistema melhor de três (3), a duração do combate será de três Rounds de dois minutos cada, com um minuto de descanso entre os Rounds. No entanto, um 4º Round de um minuto não será conduzido como um Round de Ouro. Em caso de empate após o Round correspondente, o vencedor será decidido conforme Artigo 15.
- 1.3 No World Cup Team Championships, a duração do combate será 3 Rounds de 4 minutos no primeiro Round, 5 minutos no segundo e terceiro Rounds, com um intervalo de 1 minuto de descanso entre os Rounds. O primeiro Round será conduzido baseado no formato tradicional de combate por equipes, com 1 minuto por disputa e o segundo e terceiro Rounds serão conduzidos por 5 minutos, baseados no formato tag-team.

2. A duração de cada Round pode ser ajustada para 03 Rounds de 01 minuto, 03 Rounds de 01 minuto e 30 segundos, ou 02 Rounds de 02 minutos ou 1 Round de 05 minutos (com 1 pedido de tempo de 30 segundos para cada competidor) por decisão do Delegado Técnico da Competição pertinente.

ARTIGO 8 – SORTEIO DAS CHAVES

1. A data do sorteio será estabelecida no programa dos campeonatos. Pelo menos um representante de cada equipe deve comparecer ao sorteio e as equipes participantes são responsáveis por confirmar suas inscrições antes do sorteio. Caso nenhum representante possa estar no sorteio, a equipe deve designar um procurador e informar o Delegado Técnico antes do sorteio.

2. O sorteio deve ser conduzido de forma aleatória por computador ou manualmente. O método e ordem de sorteio serão determinados pelo Delegado Técnico.

3. Todos os atletas reanqueados serão classificados nas chaves em todos os torneios promovidos e reconhecidos pela WT, a menos que estipulado de outra forma em seus respectivos procedimentos de classificação ou nos ofícios do evento.

ARTIGO 9 – PESAGEM

1. A pesagem geral dos competidores do dia da competição será organizada um dia antes da mesma. O tempo para a pesagem geral será decidido pelo Comitê Organizador e informado na reunião de chefes de equipe. A duração da pesagem geral será de duas (2) horas no máximo.

2. A pesagem randômica ocorrerá no local da competição na manhã do dia programado para as lutas. Todos os competidores que passarem pela pesagem geral devem estar presentes para a pesagem randômica no máximo duas (2) horas antes do início da competição. Caso um competidor não compareça para a pesagem randômica, ele/ela será desclassificado(a). A pesagem randômica deve ser completada no máximo em trinta (30) minutos antes do início da competição a cada dia.

2.1 A taxa de seleção para a pesagem randômica deve ser estabelecida pelo número de competidores na categoria de peso, conforme critérios a seguir e os participantes serão selecionados aleatoriamente pelo sistema computadorizado, no máximo, duas (2) horas antes do início da competição.

- a) Mais de 32 atletas – 20% do total
- b) 17-32 atletas – 6 atletas
- c) 9-16 atletas – 4 atletas
- d) 4-8 atletas – 2 atletas
- e) Abaixo de 4 atletas - nenhum

2.2 A pesagem randômica deve ser realizada com mais 5% de tolerância superior da categoria de peso do competidor. O peso abaixo não deve ser sujeito a desclassificação nas pesagens randômicas.

3. Durante a pesagem, o competidor do sexo masculino deverá usar cueca e a competidora vestirá calcinha e sutiã. No entanto, a pesagem pode ser realizada sem roupas se o competidor desejar fazê-lo.

3.1 O competidor das categorias Cadete e Júnior devem ser pesados com roupas íntimas sendo toleradas 100 gramas para compensação.

4. A pesagem geral deve ser feita uma vez, no entanto, mais uma pesagem é concedida dentro do limite de tempo a qualquer competidor que não se qualificar pela primeira vez. A pesagem randômica deve ser feita apenas uma vez por participante, e não haverá 2^a pesagem.

5. Para não ser desqualificado durante a pesagem, devem ser fornecidas balanças iguais as oficiais no local de alojamento dos competidores ou no local da competição para pré-pesagem.

(Explicação 1)

Os competidores no dia da competição:

São definidos como competidores, os listados para competir no dia agendado pelo Comitê Organizador ou pela WT.

(Explicação 2)

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

(Explicação 3)

Desclassificação durante as pesagens:

Quando um competidor é desclassificado na pesagem, o competidor não receberá pontos na classificação.

(Explicação 4)

Balança igual a oficial:

A balança extraoficial deve ser do mesmo modelo e igualmente calibrada como as balanças oficiais, e estes dados devem ser verificados antes da competição pelo comitê organizador.

ARTIGO 10 – PROCEDIMENTO DO COMBATE

1. Chamada dos competidores: O nome dos competidores será anunciado na mesa de chamada de atletas três (3) vezes a partir de trinta (30) minutos antes do início programado do combate. Se um competidor não se apresentar à Mesa após a terceira chamada, o competidor será desqualificado, e esta desqualificação será anunciada.
2. Inspeção do corpo, do uniforme e equipamentos: após a chamada, os competidores devem ser submetidos à inspeção do corpo, uniforme e equipamentos na mesa de inspeção pelos inspetores designados pela WT, e o competidor não poderá mostrar qualquer sinal de aversão e também não poderá usar quaisquer materiais que possam causar danos ao outro competidor.
3. Entrando na Área de Competição: após a inspeção, o competidor deve ir para a área do Técnico com um técnico e um médico da equipe (ou auxiliar da equipe médica, como: fisioterapeuta, preparador físico ou quiroprático, se houver)
4. Procedimento antes do início e após o término do combate.

4.1 Antes do início do combate, o árbitro central chamará "Chung, Hong". Ambos os competidores entrarão na área de combate com seus capacetes PSS firmemente seguros sob seus braços esquerdos. Se qualquer um dos competidores não estiver presente ou presente sem estar totalmente vestido, incluindo todos os equipamentos de proteção, uniforme, etc., na Zona de Técnico no momento em que o árbitro chama "Chung, Hong", ele/ela será considerado(a) como desistente do combate e o árbitro declarará o oponente como o vencedor.

4.2 Os competidores devem ficar frente um ao outro e fazer um cumprimento em pé ao comando do árbitro de "Cha-ryeot (atenção)" e "Kyeong-rye (cumprimentar)". Um cumprimento em pé deve ser feito a partir da postura natural de pé de "Cha-ryeot" dobrando a cintura em um ângulo de mais de 30 graus com a cabeça inclinada em um ângulo de mais de 45 graus. Após o cumprimento, os competidores devem colocar em seus capacetes PSS.

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

4.4 O combate deve iniciar em cada Round com a declaração de “SHIJAK” do árbitro central.

4.5 O combate em cada Round termina com a declaração de "Keu-man (parar)" pelo árbitro. Mesmo que o árbitro não declare "Keu-man", o combate deve ser considerado como tendo terminado quando o relógio expirar ("zerar"), no entanto, "Gam-jeom" pode ser dado e registrado na pontuação mesmo após o relógio do combate expirar ("zerar").

4.6 O árbitro pode pausar um combate, declarando "Kal-yeo" (pausar) e retomar a luta pelo comando de "Kyesok" (continuar). Quando o árbitro declara: "Kal-yeo" o registrador deve parar imediatamente o tempo de luta; quando o árbitro declara "Kyesok" o registrador deve reiniciar imediatamente o tempo de luta.

4.7. Após o final do último Round, o árbitro deve declarar o vencedor erguendo sua mão para o lado do vencedor.

4.7.1. No sistema melhor de três (3), o árbitro declarará o vencedor do Round pertinente.

4.8. Os competidores se retiram.

5. Procedimento de combate em competição por equipes.

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

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

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

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

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

(Explicação 1)

Médico da equipe, quiropraxista, treinador de atletas ou fisioterapeuta:

No momento da verificação da entrada para oficiais da equipe, cópias de licenças relevantes e apropriadas do médico de equipe, quiropraxista, treinador do atleta, ou fisioterapeuta escrito em inglês devem ser anexadas. Após a verificação, serão emitidos cartões de credenciamento especiais para os médicos, quiropraxistas, treinadores de atletas ou fisioterapeutas. Somente aqueles que obtiverem o devido credenciamento deverão ser autorizados a prosseguir para a área de competição com o técnico. Apenas médicos com licenças médicas ativas, graduados em escolas de medicina reconhecidas, podem obter credenciais de médico de equipe. Outros auxiliares médicos (quiropático, preparador físico, fisioterapeuta ou outros profissionais de saúde) não estão autorizados a se apresentarem como médicos da equipe, o que será considerado como credenciamento impróprio.

(Orientação para arbitragem)

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

ARTIGO 11 – TÉCNICAS E ÁREAS PERMITIDAS**1. Técnicas permitidas.**

- 1.1 Técnica de punho (soco): uma técnica de soco direto usando a parte da junta dos nós dos dedos de um punho cerrado.
- 1.2 Técnica de pé: aplicar golpes usando qualquer parte do pé abaixo do osso do tornozelo.

2. Áreas permitidas.

- 2.1 Tronco: ataques com técnicas de punho e pés nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região da coluna vertebral.
- 2.2 Cabeça: toda a área acima da clavícula. Somente técnicas de pé são permitidas.

ARTIGO 12 – PONTOS VÁLIDOS**1. Áreas legais para pontuação:**

- 1.1 Tronco: a área azul ou vermelha do protetor de tronco.
- 1.2 Cabeça: Toda a cabeça acima da linha inferior do protetor de cabeça.

2. Critérios para pontos válidos:

- 2.1 Ponto (s) será (ão) atribuído (s) quando uma técnica permitida é desferida nas áreas de pontuação do tronco com um nível adequado de impacto.
- 2.2 Ponto (s) será (ão) atribuído (s) quando uma técnica permitida é desferida nas áreas de pontuação da cabeça com um nível adequado de impacto.
- 2.3. A determinação da validade da técnica, o nível de impacto e/ou contato válido na a área de pontuação será feita pelo sistema de pontuação eletrônica, exceto as técnicas de punho. Estas determinações do PSS não estarão sujeitas a Revisão Instantânea de Vídeo. No entanto, quando um chute é desferido na cabeça do adversário e nenhum ponto é concedido, somente o Árbitro Central pode solicitar uma Revisão Instantânea de Vídeo, de acordo com o Artigo 21.3.2.
- 2.4 O Comitê Técnico da WT determinará o nível exigido de impacto e a sensibilidade do PSS, usando diferentes escalas em consideração a categoria de peso, sexo e grupos de idade. Em determinadas circunstâncias, se considerado necessário, o Delegado Técnico pode recalibrar o nível do impacto deste.

3. Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:

- 3.1. Um (1) ponto para soco válido no protetor de tronco.
- 3.2 Dois (2) pontos para chute válido no protetor de tronco.
- 3.3 Três (3) pontos para chute válido na cabeça.
- 3.4 Quando um chute giratório válido for aplicado no protetor de tronco ou na cabeça, os pontos concedidos serão dobrados: quatro (4) pontos para um chute giratório válido no protetor de tronco e seis (6) pontos para um chute giratório válido na cabeça.
- 3.5. Um (1) ponto concedido para o atleta quando GAM-JEON é dado ao competidor adversário.

4. O placar do combate deve ser a soma dos pontos dos três Rounds.

4.1. No sistema melhor de três (3), a pontuação do combate será a soma do número de Rounds vencidos nos três Rounds.

5. Invalidez dos pontos: quando um competidor registra pontos após ato (s) proibido (s):

5.1 Se o ato proibido for seguido de ponto (s), o árbitro deverá declarar a penalidade para o ato proibido e invalidar o (s) ponto (s).

(Explicação nº 1)

O chute para trás (Dwichagi) é um tipo de técnica de chute giratório, a rotação da cabeça e do ombro deve ocorrer para ser considerada como um chute para trás (Dwichagi) e pontos técnicos serem atribuídos.

Quando os competidores chutam o oponente com chute para trás (Dwichagi) sem rotação simultânea de cabeça e ombro do competidor, o chute para trás (Dwichagi) não será considerado chute giratório.

ARTIGO 13 – MARCAÇÃO E PUBLICAÇÃO

1. Marcação de ponto (s) válido (s) será determinada utilizando principalmente o sistema de pontuação eletrônico instalado no PSS. Para pontos de soco, um método de pontuação semiautomático pode ser aplicado, onde o PSS mede a potência do impacto e os juízes determinam a precisão para atribuir pontos, usando dispositivos de pontuação manual. Para pontos de corpo e cabeça, quando a pontuação é reconhecida pelo PSS, os pontos adicionais concedidos por chutes giratórios serão pontuados pelos juízes, usando dispositivos de pontuação manual. Se o PSS (Sistema de Proteção e Pontuação) não for usado, incluindo pontos para técnicas no corpo, cabeça e áreas de soco onde o PSS não é aplicado, toda a pontuação será determinada pelos juízes usando dispositivos de pontuação manual.

2. Quando aplicável, luvas com sensores podem ser usadas. Quando luvas com sensores forem utilizadas, o impacto do soco deverá ser detectado pelo (PSS) e a técnica deverá ser validada pelos juízes laterais. Apenas socos que atendam a ambas as condições receberão pontos.

3. Se o PSS para a cabeça não é usado junto com PSS para o tronco, a marcação de pontos para técnicas de chute na cabeça é feita pelos juízes, usando os dispositivos de pontuação manuais.

4. O ponto adicional dado por um chute com giro será invalidado se o chute girando não foi marcado como ponto(s) válido(s) pelo PSS.

5. Com 3 juízes, serão necessários dois ou mais juízes para confirmar a pontuação válida.

6. Com 2 juízes, serão necessários dois juízes para confirmar a pontuação válida.

7. Nos casos em que a pontuação de golpes no corpo e na cabeça for feita através de seus respectivos Sistemas de Proteção e Pontuação (PSS), e a pontuação de socos for feita através de luvas com sensores, a luta poderá ser conduzida com um (1) Juiz lateral, que determinará a validade e a precisão de todas as ações técnicas e atribuirá os pontos de acordo.

8. As pontuações nos placares eletrônicos para espectadores podem ser exibidas usando um formato de 'Barra de Saúde' ou 'Barra de Vida'.

ARTIGO 14 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

1. Penalidades devem ser declaradas pelo árbitro.
2. Ações proibidas descritas neste artigo devem ser penalizadas com um “Gam-jeom” pelo árbitro.
3. Um “Gam-jeom” deve ser contado como um (1) ponto adicional para o oponente.
4. Ações proibidas.
 - 4.1 As ações seguintes devem ser classificadas como proibidas, e deve-se declarar “Gam-jeom”.
 - 4.1.1. Ultrapassar a Linha Limite.
 - 4.1.2. Cair.
 - 4.1.3. Evitar ou atrasar a luta.
 - 4.1.4. Segurar ou empurrar o oponente.
 - 4.1.5. São considerados atos proibidos:
 - a) Levantar a perna para bloquear
 - b) Chutar a perna do adversário para impedir o ataque de chute do adversário
 - c) O chute estava mirando abaixo da cintura
 - d) Levantar a perna acima da cintura para chutar o ar por 4 (quatro) vezes ou mais.
 - e) Levantar uma perna ou chutar no ar por mais por mais de 3 (três) segundos para impedir um potencial movimento de ataque do oponente.
 - 4.1.6. Chutar abaixo da cintura.
 - 4.1.7. Atacar o oponente após o “Kal-yeo”.
 - 4.1.8. Bater na cabeça do oponente com a mão.
 - 4.1.9. Cabecear ou atacar oponente com o joelho.
 - 4.1.10. Atacar o oponente caído.
 - 4.1.11. Atacar o hogu PSS com a lateral ou a sola do pé na posição de clinch.
 - 4.1.12. Atacar a região de trás do protetor de cabeça na posição de clinch.
 - 4.1.13. Má conduta do competidor ou do técnico, que se seguem:
 - a) Não cumprimento do comando ou decisão do árbitro.
 - b) Protesto inapropriado às decisões dos oficiais.
 - c) Tentativas inadequadas de perturbar ou influenciar o resultado do combate.
 - d) Provocar ou insultar o competidor ou técnico adversário.
 - e) Médico/Fisioterapeuta sem credencial ou outros oficiais da equipe sentados na posição de médicos.
 - f) Qualquer outra má conduta ou conduta antidesportiva de um competidor ou técnico.
 - g) Quando um competidor comete um ato proibido seguido por um ataque após kal-yeo (conforme o artigo 14.4.1.7) ou qualquer outro comportamento antidesportivo (conforme o artigo 14.4.1.13), o árbitro pode dar um segundo “Gam-Jeom” por “Ataque após kal-yeo” ou “Má conduta”.
 - 4.2. Quando um técnico ou competidor comete má conduta excessiva e não segue o comando do árbitro, o árbitro pode declarar um pedido de sanção levantando o cartão amarelo. Neste caso, o Comitê de Supervisão da Competição deve investigar o comportamento do competidor e/ou técnico e determinar se uma sanção é adequada.
 5. Se um competidor se recusar intencional e repetidamente a cumprir as Regras de Competição ou as ordens do árbitro, o árbitro pode terminar o combate levantando o cartão amarelo e declarar o competidor adversário o vencedor.
 6. Se o árbitro da mesa de inspeção ou os oficiais da Área de Competição determina, em consulta ao técnico de PSS, se necessário, que um competidor ou técnico tentou manipular a sensibilidade do sensor de PSS e/ou alterar de forma inadequada o PSS de modo a afetar seu desempenho, o competidor será desqualificado.
 7. Quando um competidor recebe dez (10) “Gam-jeom”, o árbitro declarará o competidor perdedor pela declaração de punição dada pelo árbitro (PUN).
 - 7.1 No sistema melhor de três, quando um competidor recebe 5 (cinco) “Gam-jeom” em um Round, o oponente será declarado o vencedor desse Round.

8. No Artigo 14.7, "Gam-jeom" será contado na pontuação total dos três Rounds.

(Interpretação)

Objetivos do estabelecimento das ações proibidas e penalidades são os seguintes:

- 1- Garantir a segurança dos competidores.
- 2- Assegurar um combate leal.
- 3- Incentivar técnicas apropriadas.

(Explicação 1)

"Gam-jeom"

1. Cruzando a Linha Limite:

Um "Gam-jeom" deve ser declarado quando um pé de um competidor atravessa a Linha Limite. Nenhum "Gam-jeom" será declarado se um competidor atravessa a Linha Limite como resultado de um ato proibido pelo competidor adversário.

2. Cair:

"Gam-jeom" deve ser declarado por cair. No entanto, se um competidor cair devido aos atos proibidos do adversário, o "Gam-jeom" não deve ser dado ao competidor caído, enquanto uma penalidade deve ser dada ao adversário. Se ambos os competidores caírem em consequência de colisão acidental ou no caso de um competidor que marcou um ponto com chute giratório cair, nenhuma penalidade será dada.

3. Evitar ou atrasar o combate:

- a) Este ato envolve parar sem intenção de atacar. Um competidor que exiba continuamente uma atitude inerte deve receber um "Gam-jeom". Se ambos os competidores permanecem inativos após 3 (três) segundos, o árbitro central irá sinalizar o comando "Gong-gyeok". Um "Gam-jeom" será declarado: Em ambos os competidores se não houver atividade deles 3 segundos após o comando dado; ou no competidor que se moveu para trás a partir da posição original 3 segundos após o comando dado.
- b) Virar as costas e afastar-se para evitar o ataque do adversário deve ser punido, pois expressa a falta de um espírito de fair play e pode causar lesões graves. A mesma penalidade também deve ser dada para fugir do ataque do oponente, dobrando-se abaixo do nível da cintura ou agachando.
- c) Retroceder da postura técnica de combate apenas para evitar o ataque do oponente e para correr o relógio, "Gam-jeom" deve ser dada ao competidor passivo.
- d) Fingir lesão significa exagerar lesão ou indicar dor em uma parte do corpo não sujeita a um golpe com a finalidade de demonstrar as ações do oponente como uma violação, e também exagerar na dor com o propósito de passar o tempo de combate.
- e) "Gam-jeom" também deve ser dado ao competidor que pede ao árbitro para parar o combate, a fim de ajustar a posição / encaixe do equipamento de proteção.

4. Agarrar ou empurrar o adversário:

a) Isso inclui agarrar qualquer parte do corpo do adversário, uniforme ou equipamento de proteção com as mãos. Inclui também o ato de agarrar o pé ou a perna ou prender a perna com antebraço. Para empurrar, é permitido como um rápido impacto e o competidor deverá se afastar do adversário após um empurrão. Os seguintes atos serão penalizados:

- Empurrar o adversário com contato contínuo e prolongado
- Empurrar o adversário para fora da Linha Limite.
- Empurrar o adversário de uma forma que impeça o movimento do chute ou qualquer execução normal do movimento de ataque.

5. Levantar a perna ou cortar o movimento de chute não deve ser penalizado apenas quando é seguido pela execução de soco ou técnica de chute em movimento combinado.

6. Atacar abaixo da cintura:

Esta ação aplica-se a um ataque em qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque abaixo da cintura é causado pelo oponente no curso de uma troca de técnicas, nenhuma penalidade será dada. Este artigo também se aplica a chutes fortes ou "escoradas" (apoios) em qualquer parte da coxa, joelho ou canela com a finalidade de interferir na técnica do adversário.

7. Atacar o oponente depois de "Kal-yeo":

- a) Atacar após Kal-yeo requer que o ataque resulte em contato real com o corpo do adversário.
- b) Se o movimento de ataque tiver início antes do Kal-yeo, o ataque não será penalizado.
- c) Na análise da Revisão Instantânea de Vídeo, o tempo de Kal-yeo deve ser definido como o momento em que o gesto do Kal-yeo do árbitro foi concluído (com braço totalmente estendido); E o início do ataque deve ser definido como o momento em que o pé atacante está completamente fora do chão.
- d) Se um ataque após Kal-yeo não tocou no adversário, mas pareceu deliberado e malicioso, o árbitro pode penalizar o comportamento com um "Gam-jeom".

8. Bater a cabeça do oponente com a mão:

Este artigo inclui bater na cabeça do adversário com a mão (punho), pulso, braço ou cotovelo. No entanto, as ações inevitáveis devido ao descuido do adversário, como abaixar excessivamente a cabeça ou virar descuidadamente o corpo não pode ser punido por este artigo.

9. Cabeçada ou atacar com o joelho:

Este artigo refere-se a uma cabeçada intencional ou atacar com o joelho quando próximo ao adversário.

No entanto, o contato com o joelho que acontece nas seguintes situações não pode ser punido por este artigo:

- Quando o oponente corre abruptamente no momento em que um chute está sendo executado.
- Inadvertidamente, ou como resultado de uma discrepância de distância no ataque.

10. Atacar o adversário caído:

Esta ação é extremamente perigosa devido à alta probabilidade de lesão ao adversário. O perigo advém do seguinte:

- O adversário caído está em um estado indefeso.
- O impacto de qualquer técnica que atinge um competidor caído será maior devido à posição do competidor. Esses tipos de ações agressivas em direção a um adversário caído não estão de acordo com o espírito do Taekwondo e, como tal, não são adequados para a competição Taekwondo. A este respeito, devem ser dadas penalidades para atacar intencionalmente o adversário caído, independentemente do grau de impacto.

Quando a má conduta é cometida por um competidor ou técnico durante um período de descanso, passados 5 (cinco) segundos da conclusão do Round, o árbitro pode declarar imediatamente o "Gam-jeom" e o "Gam-jeom" será registrado no próximo Round. No entanto, "Gam-Jeom" será registrado no Round anterior se a ação aconteceu em até 5 segundos da conclusão do Round.

ARTIGO 15 – PONTOS DE OURO OU DECISÃO DE SUPERIORIDADE

1. No caso de o vencedor não poder ser decidido após 3 Rounds, um 4º Round (Round de Ouro) será realizado. O Round durará um minuto.
2. No caso de um combate avançar para um Round de Ouro, todas as pontuações concedidas durante os três (3) primeiros Rounds serão anuladas.
3. O primeiro competidor a marcar dois pontos ou mais ou cujo adversário receba dois "Gam-Jeoms" no Round de Ouro, será declarado o vencedor.

4. No caso de nenhum dos competidores ter marcado dois pontos após a conclusão do Round de Ouro, o vencedor será decidido por superioridade com base nos seguintes critérios:

- 4.1 O competidor que recebeu um ponto por um soco no Round de Ouro.
- 4.2. Se nenhum competidor recebeu um ponto por um soco ou ambos os competidores receberam um ponto por um soco cada no Round de Ouro, o competidor que alcançou um maior número de acertos registrados pelo PSS durante o Round de Ouro.
- 4.3. Se o número de acertos registrados pelo PSS estiver empatado, o competidor que ganhou mais Rounds nos primeiros três Rounds.
- 4.4. Se o número de Rounds ganhos estiver empatado, o competidor que recebeu o menor número de Gam-jeom durante os quatro Rounds.
- 4.5. Se os três critérios acima forem os mesmos, o árbitro e os juízes determinarão a superioridade com base no conteúdo do Round de Ouro. Se a decisão de superioridade estiver empatada entre o árbitro e os juízes, o árbitro decidirá o vencedor.

5. No sistema melhor de três (3), em caso de empate para o Round correspondente, o vencedor do Round será decidido por superioridade com base nos seguintes critérios:

- 5.1 Maior pontuação marcada por chutes giratórios ou chutes com giro.
- 5.2 Se o total de pontos técnicos é o mesmo, o competidor que tiver mais pontos na ordem de técnicas de maior valor a seguir: Cabeça, Tórax, Soco, Gam-Jeom.
- 5.3 Se a pontuação por técnicas de maior valor é mesma, o competidor que recebeu maior número de hits registrados pelo PSS.
- 5.4 Se os três critérios acima forem os mesmos, o árbitro e os juízes determinarão a superioridade.
 - a) No caso de 1 juiz lateral, o vencedor será decidido pelo árbitro, o júri de revisão e um (1) juiz lateral.
 - b) No caso de 2 juízes laterais, o vencedor será decidido pelo árbitro e dois juízes.
 - c) No caso de 3 juízes laterais, o vencedor será decidido pelos três juízes, exceto o árbitro.

(Explicação 1)

Decisão de superioridade pelos juízes será baseada pelo domínio técnico de um adversário através de uma gestão agressiva do combate, o maior número de técnicas executadas, a utilização das técnicas mais avançadas, tanto em dificuldade quanto em complexidade e exibição da melhor postura competitiva.

(Explicação 2)

No caso em que o árbitro abrir contagem por um atleta aplicar um chute bem-sucedido na cabeça que cause Knock-down, logo antes de um chute do adversário no tronco, mas apenas o chute do tronco for registrado, o técnico do atleta que aplicou o chute na cabeça pode pedir Revisão Instantânea de Vídeo. Se o júri de revisão determinar que o chute na cabeça foi válido e realizado antes do que o chute no tronco, o árbitro deve invalidar o ponto marcado pelo chute no tronco, em seguida, declarar os pontos do chute na cabeça e declarar quem chutou na cabeça como vencedor.

No caso de um atleta que já tiver 1 ponto desferir com sucesso um soco logo antes de um chute no tórax de seu oponente, mas apenas o chute no tórax foi registrado, o técnico do atleta que desferiu o soco poderá pedir Revisão Instantânea de Vídeo. Se o júri de revisão determinar que o soco foi realizado antes do chute, o árbitro deverá perguntar se os juízes registraram o ponto ou não. Se dois ou mais juízes registrarem o soco, o árbitro deverá invalidar o ponto do tórax, aplicar o ponto do soco e declarar o atleta que socou como vencedor.

(Orientação para arbitragem)

O procedimento para a decisão de superioridade devem ser como a seguir, exceto para o sistema melhor de 3:

1. Antes do combate todos os oficiais de arbitragem levarão o cartão de superioridade com eles.
2. Em caso de decisão de superioridade, o árbitro deverá declarar "WOO-SE-GIROK" (decisão de superioridade)
3. Após a declaração do árbitro, os juízes devem registrar o vencedor dentro de 10 segundos com a cabeça baixa, assinar o cartão e depois dá-lo ao árbitro.
4. O árbitro recebe os cartões de superioridade e anota o resultado final. E então declara o vencedor.

5. Após a declaração do vencedor, o árbitro deverá entregar os cartões ao registrador e o registrador deverá apresentar os cartões para o Delegado Técnico da WT.

(Orientação para arbitragem para o sistema de melhor de 3)

1. Quando um Round for decidido por superioridade, o árbitro deverá declarar "Woo-se-girok" (Record Superiority).
2. Após a declaração do árbitro, os juízes declaram o vencedor simultaneamente após a contagem de três do árbitro, usando o sinal de mão de vencedor do Round de frente para a mesa de controle.
 - a. No caso de 1 juiz lateral, o vencedor será decidido pelo árbitro, o júri de revisão e um (1) juiz lateral.
 - b. No caso de 2 juízes laterais, o vencedor deverá ser decidido pelo árbitros e 2 juízes laterais.
 - c. No caso de 3 juízes laterais, o vencedor deverá ser decidido pelos 3 juízes laterais, sem o árbitro.
3. O júri de revisão registrará o resultado final e declarará ao operador o vencedor do Round.
4. Após a declaração do vencedor, o árbitro deverá declarar o vencedor do Round ou da luta.

ARTIGO 16 – DECISÕES

1. Vencer devido à paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).
2. Vencer devido à pontuação final (PTF).
3. Vencer por diferença de pontos (PTG).
4. Vencer no Ponto de Ouro (GDP).
5. Vencer por Superioridade (SUP).
6. Vencer por desistência (WDR).
7. Vencer por desqualificação (DSQ).
8. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro (PUN).
9. Vencer por desqualificação por comportamento antidesportivo (DQB).

(Explicação 1)

O árbitro suspende o combate (R.S.C.):

O árbitro declara R.S.C. nas seguintes situações:

1. Se um competidor foi derrubado por técnica legítima de um adversário e não pode retomar o combate até a contagem de "Yeo-dul (oito)"; ou se o árbitro determina o competidor não é capaz de retomar o combate, independentemente do progresso da contagem;
2. Se um competidor desconsidera comando do árbitro para continuar o combate três vezes;
3. Se o árbitro reconhece a necessidade de parar o combate para proteger a integridade de um competidor;
4. Quando o médico do evento determina que o combate deva ser interrompido devido à lesão de um competidor.

(Explicação 2)

Vencer por diferença de pontos: Em caso de diferença de vinte (20) pontos entre dois atletas no momento da conclusão do Round 2 e/ou a qualquer momento durante o Round 3, o árbitro interrompe o combate e declarará o vencedor por diferença de pontos. A vitória por diferença de pontos não deve ser aplicada em semifinais e finais na divisão senior pelo programa do torneio.

(Explicação 3)

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

- Quando o competidor abandona a competição devido à lesão ou por outras razões.
- Quando o técnico atira uma toalha para dentro da área de combate significa o abandono do combate.

(Explicação 4)

Ganhar por desqualificação: Este é o resultado determinado pela falha do competidor na pesagem ou quando um competidor não comparece a Mesa de Chamada do Atleta após a terceira chamada.

As ações subsequentes devem ser diferentes de acordo com o motivo da desqualificação.

1. No caso de o competidor não ter passado ou não ter comparecido a pesagem: O resultado deve ser colocado na chave e as informações devem ser fornecidas aos técnicos e a todas as pessoas relevantes. Não serão atribuídos árbitros para este combate. O oponente do atleta que não passou ou compareceu a pesagem não precisa comparecer a quadra para competir.

- No caso de um competidor ter passado na pesagem, mas não compareceu a Mesa de Chamada do Atleta: O árbitro atribuído e o adversário entram na área de competição e devem esperar em suas posições até que o árbitro declare o adversário vencedor do combate. O procedimento detalhado está estipulado no 4.1 do Artigo 10.

(Explicação 5)

Vitória por declaração de punição dada pelo árbitro:

O árbitro declara PUN nas seguintes situações:

- Se um competidor acumular dez (10) "Gam-jeom"

(Explicação 6)

Vitória por desqualificação por comportamento antidesportivo: DQB deve ser declarado nas seguintes situações:

- Quando um competidor ou qualquer membro de sua equipe é encontrado manipulando o (s) sensor(es) ou sistema de pontuação do PSS
- Quando um competidor trapaceia o processo de pesagem
- Quando um competidor é encontrado violando as Regras Antidoping do WT
- Quando um competidor ou técnico comete um comportamento sério de violação descrito no artigo 23.3.1 e 23.3.2

Todos os resultados do competidor que perderam por DQB serão removidos, e o resultado dos outros competidores afetados por DQB será realocado.

(Explicação 7)

No sistema melhor de três, as decisões seguirão o procedimento do artigo 16:

- 16.1 Vencer devido à paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC).
- 16.2 Vencer devido à pontuação final (PTF).
- 16.6 Vencer por desistência (WDR).
- 16.7 Vencer por desqualificação (DSQ).
- 16.9 Vencer por desqualificação por comportamento antidesportivo (DQB).

1 - No caso do Artigo 16.2 Vencer devido à pontuação final (PTF), a pontuação do combate será a soma do número de Rounds vencidos dos três Rounds.

2 – No caso do Artigo 16.3 Vitória por diferença de pontos (PTG), no caso de 12 (doze) pontos de diferença entre dois atletas por Round, o árbitro interromperá o combate e declarará o vencedor por diferença de pontos para o Round correspondente. A diferença de pontos para o Round correspondente não será aplicada nas semifinais e finais da divisão sênior (adulto) pelo esquema do torneio.

ARTIGO 17 – KNOCK DOWN

Um Knock Down deve ser declarado, quando um ataque legítimo é aplicado e:

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

(Explicação 1)

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

ARTIGO 18 – PROCEDIMENTOS EM CASO DE UM KNOCK DOWN

1. Quando um competidor é nocauteado como resultado do ataque legítimo do adversário, o árbitro deve tomar as seguintes medidas:

1.1 O árbitro manterá o atacante longe do competidor derrubado por declaração de "Kal-yeo (pausar)". O registrador deve parar o cronômetro do combate após o comando "Kal-yeo (pausar)" do árbitro.

1.2 O árbitro deve primeiro verificar as condições do competidor derrubado e contar em voz alta de "Ha-nah (um)" até "Yeol (dez)" em intervalos de um segundo para o competidor derrubado, fazendo sinais de mão indicando a passagem do tempo.

1.3. Caso o competidor derrubado se levante durante a contagem do árbitro e deseje continuar a luta, o árbitro continuará a contagem até "Yeo-dul (oito)" para a recuperação do competidor. O árbitro deve então determinar se o competidor está recuperado e, se assim for, continuar o combate com a declaração de "Kye-sok (continuar)".

1.4. Quando um competidor que foi derrubado não puder demonstrar a vontade de retomar a competição até a contagem de "Yeo-dul (oito)", o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor do combate pelo RSC (Paralisação Solicitada pelo Árbitro).

1.5. No caso de ambos os competidores serem derrubados, o árbitro continuará contando enquanto um dos competidores não tiver recuperado suficientemente.

1.6 No caso de ambos os competidores serem derrubados e os dois competidores não se recuperarem pela contagem de "Yeol (dez)", o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da ocorrência do Knock Down.

1.7. Quando o árbitro julgar que um competidor não pode continuar, o árbitro pode decidir o vencedor sem contagem ou durante a mesma.

2. Procedimentos a serem seguidos após o combate: qualquer competidor que não possa continuar o combate como resultado de uma lesão grave, independentemente de em que parte do corpo tenha sido não pode voltar a competir antes de 30 (trinta) dias sem a aprovação do Médico chefe da WT, após a apresentação de uma declaração do médico designado pela federação nacional pertinente.

2.1 Exceto por emergência médica, qualquer competidor com qualquer dano grave deve ser avaliado pelo médico do local e confirmado pelo chefe da equipe médica (MC) na sala médica imediatamente após o combate.

2.2 Qualquer competidor que tenha sido nocauteado devido a lesão na cabeça deve ser avaliado pelo médico na sala médica de acordo com as regras médicas da WT. Um médico do local deve realizar o protocolo SCAT5 no competidor lesionado para diagnóstico de concussão em caso de traumatismo craniano dentro de 30 minutos após o trauma.

2.3 Qualquer trauma significativo na cabeça (moderado a grave) ou concussão, gerará suspensão obrigatória do atleta de qualquer competição durante um período. (Ver 18.2.5). Uma vez que a suspensão seja estabelecida, esse período de afastamento obrigatório não pode ser encurtado sob nenhuma circunstância.

2.4 A decisão de suspensão do competidor por trauma significativo na cabeça ou concussão deve ser feita baseada em um dos seguintes critérios:

- (1) Exame neurológico abrangente e teste neurocognitivo (SCAT 5 ou outras ferramentas de avaliação de concussão válidas permitidas pelo WT MC Chair), realizado por médico autorizado na sala médica do local e que deve ser relatado ao WT MC Chair.
- (2) O árbitro para a luta devido a alguma perda de consciência, estado mental alterado ou incapacidade de executar um movimento significante, estável e voluntário, como resultado de um trauma na cabeça por, pelo menos, 10 segundos ou a partir da contagem de 10.
- (3) Falha em se recuperar completamente de um trauma na cabeça e continuar a luta dentro de 1 (um) minuto de avaliação médica na quadra, após o árbitro central solicitar um médico por possível concussão.

2.5 Qualquer competidor que seja diagnosticado com trauma significativo na cabeça ou concussão baseado em um dos critérios 2.3 e 2.4 acima, receberá trinta (30) dias de suspensão (adulto), quarenta (40) dias de suspensão (junior) e cinquenta (50) dias de suspensão (cadete). Esse período de suspensão médica obrigatória não poderá ser encurtado sob nenhuma circunstância, uma vez que for estabelecido.

2.6 Qualquer competidor que sofra uma segunda concussão em um período de noventa (90) dias, receberá uma suspensão de noventa (90) dias e o que tiver a terceira concussão em um período de cento e oitenta (180) dias, receberá uma suspensão de cento e oitenta (180) dias.

2.7 Para qualquer incidência de concussão ou trauma significativo na cabeça subnotificado, mal diagnosticado ou administrado sem período de suspensão médica obrigatória, o WT Sport Departament e o WT MC Medical Committee, liderado pelo WT MC Chair, iniciará uma investigação sobre a sua incidência, por meio de revisão retrospectiva do vídeo, mesmo após o término da competição. A incidência deve ser relatada ao WT MC Chair dentro de trinta (30) dias após a data do incidente para início da investigação. Se a revisão de vídeo, confirmada por pelo menos 3 (três) revisores da WT Medical Committee, revelar concussão óbvia ou grave trauma na cabeça (nocaute por mais de 10 segundos) ou outras lesões graves, que exijam pelo menos trinta (30) dias de suspensão médica obrigatória, o WT medical committee deverá anular o diagnóstico anterior do médico (OMD ou médico credenciado) e aplicar as regras de suspensão médica obrigatória ao atleta para proteger a saúde e a segurança do competidor.

(Explicação 1)

Manter o atacante longe:

Nessa situação, o oponente que está em pé deve retornar à sua marca de competidor, no entanto, se o competidor derrubado estiver sobre ou perto da marca do competidor adversário, o adversário deve esperar na Linha Limite na frente da cadeira do seu técnico.

(Orientação para arbitragem)

O árbitro deve estar constantemente preparado para a ocorrência súbita de um Knock Down ou situação em que o competidor está atordoado, que geralmente é caracterizada por um golpe potente acompanhado de impacto.

(Explicação 2)

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

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

(Explicação 3)

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

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

(Explicação 4)

Quando o competidor derrubado não estiver pronto para reiniciar o combate após o árbitro contar até "Yeo-dul (oito)", este deverá declarar vencedor o outro competidor por R.S.C. (Paralisação Solicitada pelo Árbitro), depois de contar até "Yeol (dez)".

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

(Explicação 5)

Quando um competidor é derrubado por um golpe potente e pontuado e cuja condição parecer grave, o árbitro pode suspender a contagem e chamar os primeiros socorros ou fazê-lo em conjunto com a contagem.

(Orientação para arbitragem)

- a) Árbitro não deve deixar passar tempo adicional para confirmar a recuperação do competidor depois de contar até "Yeo-dul" como resultado de não ter observado a situação do competidor durante a realização da contagem.
- b) Quando um competidor se recupera claramente antes da contagem de "Yeo-dul" e exprime o desejo de continuar e o árbitro pode ver claramente a situação do competidor e mesmo assim, o reinício é impedido pela necessidade de tratamento médico, o árbitro deve primeiro reiniciar o combate com a declaração de "KEY-SOK", em seguida imediatamente declarar "KAL-YEO" e "KYE-SHI" e então aplicar os procedimentos apresentados no Artigo 19.

ARTIGO 19 – PROCEDIMENTO PARA SUSPENDER O COMBATE

1. Quando o competidor precisar parar devido a uma lesão ou ambos competidores necessitarem parar, o árbitro deverá tomar as medidas a seguir. No entanto se a situação não for provocada por uma lesão o árbitro deve declarar "KAL-YEO (pausa)" e continuar o combate dizendo "KEY-SOK" (continuar).

1.1. O árbitro suspenderá o combate por declaração de "Kal-yeo" e ordenará que os registradores suspendam o tempo.

1.2. O árbitro deve permitir ao competidor um minuto para receber os primeiros socorros pelo médico do evento; o árbitro pode permitir que o médico da equipe faça o atendimento de primeiros socorros, se o médico do evento não está disponível ou se for considerado necessário.

1.2.1. O médico da comissão pode solicitar mais tempo (até 2 minutos), se necessário.

1.2.2. Se não houver médico da comissão, médico da equipe ou chefe da equipe médica, qualquer médico (ou médico associado) próximo à área de competição pode ser solicitado a fornecer os primeiros socorros ao atleta.

1.3. Se um competidor lesionado não pode retornar ao combate após um minuto, o árbitro deverá declarar o outro competidor vencedor.

1.4. No caso de a continuação do combate ser impossível após um minuto, o competidor que causou o machucado por um ato proibido a ser penalizado com a falta "GAM- JEOM" será declarado perdedor.

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

1.5.1 No caso do Sistema Melhor de 3: Se ambos os competidores estiverem nocauteados e não puderem continuar a luta após um minuto do Round 1 ou do Round 3, o vencedor será determinado pelos pontos marcados no Round pertinente, antes das lesões ocorrerem. Se isso ocorrer durante o Round 2, o vencedor será determinado pela decisão do Round 1.

1.5.2 Se os pontos estão empatados, o vencedor deverá ser decidido de acordo com os critérios de superioridade.

1.6. Se o árbitro determina que a dor de um competidor é causada apenas por uma contusão, o árbitro deve declarar "Kal-yeo" e dar um comando para reiniciar o combate com a chamada, "stand-up". Se o competidor se recusa a continuar o combate após o árbitro dar o comando "stand up" três vezes, o árbitro deverá declarar o combate "Paralisação Solicitada pelo Árbitro".

1.7. Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como osso quebrado (s), luxação, entorse de tornozelo (s), e/ou sangramento, o árbitro deve permitir que o competidor receba tratamento de primeiros socorros por um minuto depois de "Kye-shi ". O árbitro pode permitir que o competidor receba o tratamento de primeiros socorros, mesmo depois de dar o comando "stand-up", se o competidor está ferido em uma das categorias acima.

1.8. Parar a luta devido a lesão: Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como um osso quebrado (s), luxação, entorse do tornozelo (s), e/ou sangramento, o árbitro deve consultar o médico do evento ou médico indicado por ele. Se um competidor é re-lesionado da mesma forma, o médico do evento ou médico indicado por ele pode aconselhar o árbitro a interromper o combate e declarar o ferido o perdedor.

(Explicação 1)

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

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

- O causador da lesão deve ser declarado perdedor se a lesão for resultado de um ato proibido a ser penalizado com "GAM-JEOM".

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

- Se a lesão não está relacionada com o contexto da competição, o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da suspensão. Se a suspensão ocorre antes do final do primeiro Round o combate será invalidado. Se houver empate de pontos, o vencedor será decidido de acordo com os critérios de superioridade.

- No caso do Sistema Melhor de 3: Se a lesão não estiver relacionada ao conteúdo do combate, o vencedor será determinado pelos pontos marcados no Round pertinente, antes de ocorrer a suspensão (nos casos dos Rounds 1 ou 3). Se houver empate de pontos, o vencedor será decidido de acordo com os critérios de superioridade. Se isso ocorrer no Round 2, o vencedor será determinado pela decisão do Round 1.

2. Se o tratamento de primeiros socorros é necessário por uma lesão, o competidor pode receber este tratamento dentro de um minuto após a declaração de "Kye-shi":

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

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

- Após a declaração de "Kye-shi", o intervalo de um minuto deve ser contado a partir do momento em que o médico da comissão entrar no tatame ou depois de esperar pelo médico da comissão até 10 segundos se não estiver prontamente disponível no tatame. No entanto, quando o tratamento do médico é necessário, mas o médico está ausente ou o tratamento adicional é necessário, o limite de um minuto pode ser suspenso pelo julgamento do árbitro.

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

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

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

- Se a incapacitação não está relacionada com qualquer ato proibido penalizado com "GAMJEOM", o resultado do combate será determinado pela pontuação do combate no momento da sua suspensão. No entanto, se a suspensão ocorre antes do final do Round 1, o combate será anulado e a organização da competição decidirá o momento apropriado para voltar a realizar o combate. O competidor que não for possível retomar a luta será considerado como desistente da mesma.

- No caso do Sistema Melhor de 3: Se a incapacitação não estiver relacionada à uma penalidade “Gam-jeom”, o resultado da competição será determinado pelos pontos marcados no Round pertinente, antes da suspensão ocorrer (no caso dos Rounds 1 ou 3). Se houver empate de pontos, o vencedor será decidido de acordo com os critérios de superioridade. Se isso ocorrer no Round 2, o vencedor será determinado pela decisão do Round 1.

- Se a decisão é o resultado de um ato proibido penalizado com “GAM-JEOM” para ambos os competidores, ambos os competidores serão declarados perdedores.

(Explicação 2)

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

1. Quando a circunstâncias incontroláveis requerem a suspensão do combate, o árbitro suspende o combate e segue as diretrizes do Delegado Técnico da competição.
2. Se a competição é suspensa depois do final do segundo Round, o resultado final será determinado de acordo com a pontuação do combate no momento da suspensão.
 - No caso do Sistema Melhor de 3, se o combate for suspenso, no Round 1 ou no Round 3 do combate, o resultado será determinado pelos pontos marcados no Round pertinente, antes da suspensão ocorrer. Em caso de empate nos pontos, o vencedor será decidido de acordo com critérios de superioridade. No caso de ocorrência durante o Round 2, o vencedor será decidido pela decisão do Round 1.
3. Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo Round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três Rounds.

ARTIGO 20 – OFICIAIS TÉCNICOS

1. Delegado Técnico (TD)

1.1. Qualificação: O Presidente da WT deve nomear o TD entre os membros do comitê técnico da WT para os campeonatos promovidos pela WT sob recomendação do Secretário Geral da WT.

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

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

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

2.2. Composição: CSB é constituída por um presidente e não mais de 4 membros em campeonatos promovidos pela WT. Presidentes do Comitê dos Jogos WT, Comitê de Arbitragem WT, Comitê Médico WT e Comitê dos Atletas WT serão incluídos na CSB como membros extra-oficiais. A composição, no entanto, pode ser ajustada pelo Presidente da WT, se necessário.

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

3. Oficiais de Arbitragem

3.1 Qualificações: possuir certificado de Árbitro Internacional registrado pela WT.

3.2 Deveres

3.2.1. Árbitro

3.2.1.1. O árbitro deve ter controle do combate.

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

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

3.2.1.4. Em princípio, o árbitro central não deve atribuir pontos. No entanto, se um dos juízes levanta sua mão, porque um ponto não foi marcado, então o árbitro central fará uma reunião com os juízes. Se se verificou que dois juízes concordaram na mudança do julgamento, o árbitro deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de um árbitro mais 3 juízes). No caso de uso de dois juízes, o resultado da pontuação pode ser revisto quando duas pessoas entre os dois juízes e o árbitro concorda em fazê-lo.

3.2.1.5. No caso definido pelo artigo 15, a decisão de superioridade deve ser feita pelos oficiais de arbitragem após o fim dos quatro (4) Rounds, quando necessário.

3.2.2. Juízes

3.2.2.1. Os juízes devem marcar imediatamente os pontos válidos.

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

3.2.3. Júri de Revisão (RJ)

3.2.3.1 O Júri de Revisão deve rever uma Revisão Instantânea de Vídeo e informar o árbitro da decisão dentro de trinta (30) segundos.

3.2.4. Assistente Técnico

3.2.4.1. O TA deve monitorar placar durante o combate, cuidar para que a pontuação, penalidades e tempo sejam corretamente divulgados, e notificar imediatamente o árbitro de qualquer questão problemática a este respeito.

3.2.4.2. O TA notificará o árbitro do começo ou parada do combate em comunicação próxima com o operador do sistema e o registrador.

3.2.4.3. O TA registrará manualmente todas as pontuações, penalizações e resultados da Revisão Instantânea de Vídeo na súmula do Assistente Técnico.

3.3. Composição dos Oficiais de Arbitragem na quadra

3.3.1. O quadro de oficiais é composto por 01 (um) árbitro e 03(três)juízes.

3.3.2. O quadro de oficiais é composto por 01 (um) árbitro e 02(dois)juízes.

3.3.3. O quadro de oficiais é composto por 01 (um) árbitro e 1(um) juiz.

3.4. Designação dos Juízes Oficiais

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

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

3.5 Responsabilidade pelas decisões: as decisões tomadas por árbitros e juízes serão decisivas e eles serão responsáveis por elas perante o Comitê de Supervisão de Competição.

3.6. Uniformes

3.6.1. Os árbitros e juízes devem vestir o uniforme determinado pela WT.

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

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

(Explicação 1)

Os árbitros devem ficar em um hotel separado para evitar qualquer contato com os oficiais das equipes. O hotel deve estar localizado a menos de 20 minutos de carro do local da competição.

(Interpretação)

Os detalhes das qualificações dos árbitros, funções, organização, etc. devem seguir o Regulamento de Administração de Árbitros Internacionais da WT.

(Interpretação)

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

(Orientação para arbitragem)

No caso em que cada juiz atribui pontuação diferente, respectivamente, para o ataque legal na cabeça, por exemplo, um juiz dá um ponto, outro dá dois e o outro não dá qualquer ponto, e que nenhum ponto é reconhecido como um válido, ou no caso em que o registrador comete erros na pontuação, no tempo, ou nas penalidades, qualquer um dos juízes pode indicar o erro e pedir a confirmação entre os juízes. Em seguida, o árbitro pode declarar "Kal-yeo (pausa)" para parar o combate e chamar os juízes para pedir algumas declarações. Após discussão, o árbitro deverá divulgar a resolução. No caso de um técnico pedir uma Revisão Instantânea de Vídeo para o mesmo caso que um pedido de juízes para uma reunião entre oficiais de arbitragem, o árbitro deve primeiro reunir os juízes antes de tomar o pedido do técnico. Se foi decidido para corrigir a decisão, o técnico deverá permanecer sentado sem usar quota de recurso. Se o técnico ainda está de pé com o pedido de Revisão Instantânea de Vídeo, o árbitro deve receber o pedido do técnico.

ARTIGO 21 – REVISÃO INSTANTÂNEA DE VÍDEO

1. No caso de haver uma objeção a um julgamento dos árbitros durante o combate, o técnico pode fazer um pedido ao árbitro central para uma Revisão Instantânea de Vídeo. O técnico só pode solicitar revisão de vídeo para os seguintes casos:

- 1) Penalidades contra o adversário por cair ou atravessar a Linha Limite ou atacar o adversário depois de "Kal-yeo" ou atacar o oponente caído.
- 2) Ponto técnico.
- 3) Qualquer penalidade contra o próprio competidor.
- 4) Qualquer mal funcionamento mecânico ou erro na gestão do tempo. Em caso de apelação por mau funcionamento mecânico do PSS, o técnico pode solicitar ao árbitro central um teste do PSS a qualquer momento durante Round 2 e/ou Round 3. No entanto, se a função mecânica do PSS estiver funcionando corretamente, a cota de apelação do técnico será perdida. Assim como, se o apelo deste técnico é considerado uma má conduta do técnico, então "Gam-jeom" deve ser dado ao próprio competidor de acordo com o Artigo 14.4.1.3 'Má conduta do competidor ou do técnico, que se seguem'. Isso se aplica apenas ao sistema 'Melhor de 3'.
- 5) Quando o árbitro se esqueceu de invalidar ponto (s) depois que "Gam-jeom" foi dado por ato proibido.
- 6) Identificação errada do competidor atacante do soco pelo juiz.
- 7) Chute na cabeça que não é marcado, apenas quando o PSS não está sendo utilizado.

2. Quando o técnico solicita, o árbitro central aproxima-se do técnico e pergunta o motivo da solicitação. Qualquer recurso não será admissível para qualquer ponto marcado por ataques de pé ou punho no tronco ou ataque de pé no PSS de tronco e cabeça. A revisão instantânea em vídeo (IVR) para chutes na cabeça pode ser solicitada pelo técnico somente quando o protetor de cabeça PSS não estiver em uso e o protetor de cabeça convencional for utilizado. O âmbito do pedido de Revisão Instantânea de Vídeo (IVR) é limitado à única ação que ocorreu dentro de cinco (5) segundos a partir do momento do pedido do técnico. Uma vez que o técnico levanta o cartão azul ou vermelho para solicitar um vídeo replay, será considerado que o técnico utilizou a sua solicitação atribuída a qualquer circunstância, a menos que a reunião dos oficiais satisfaça o técnico.

3. O Árbitro deve solicitar ao Júri de Revisão que reveja o vídeo replay. O júri de revisão, que não é da mesma nacionalidade que os competidores, deve rever o vídeo replay.

3.1 Nos últimos cinco (5) segundos de qualquer Round, o Árbitro Central poderá solicitar uma revisão do IVR para verificar as possíveis penalidades de Gam-jeom para as seguintes ações:

- Cair
- Ultrapassar a linha limite
- Atacar o oponente após Kal-yeo
- Atacar o oponente caído

* Quaisquer pontos marcados após o Ato Proibido serão invalidados.

3.2 Se um árbitro perceber que um competidor está atordoado, um forte impacto na cabeça, chute no(s) olho(s), sangrando ou foi derrubado por um chute na cabeça, e assim começa a contagem, mas o ataque não foi marcado pelo capacete PSS, o árbitro deve solicitar o IVR para tomar a decisão de conceder ou não os pontos após a contagem.

3.3 O árbitro pode solicitar IVR para esclarecimentos antes da declaração de "Gam-jeom" por fingir lesão.

4. Após a revisão do vídeo replay, o júri de revisão deve informar o árbitro central da decisão final dentro de trinta (30) segundos após receber o pedido.

5. O técnico deve ter direito a uma (1) quota para solicitar uma revisão de vídeo replay por cada competição. No entanto, com base no tamanho e nível dos Campeonatos, o Delegado Técnico pode decidir o número quotas durante o congresso técnico. Se a solicitação tiver êxito e o pedido contestado for corrigido, o técnico conservará o direito de recurso para o combate pertinente.

6. A decisão do júri de revisão é final; nenhum apelo adicional durante o combate ou protesto após o combate será aceito, exceto erros no cálculo da pontuação em disputas de Torneios de Qualificação Olímpica, evento G6 ou superior, conforme explicado no artigo 21.7.1.

7. Caso haja uma decisão claramente errada dos árbitros ou operadores de placar sobre a identificação do competidor ou erros no cálculo do placar, tais como:

- Entradas de Pontos e Gam-Jeom pelo operador
- Má identificação dos atletas pelo árbitro central

qualquer um dos árbitros poderá solicitar IVR e corrigir a decisão a qualquer momento durante o Round.

7.1 Se erros no cálculo da pontuação ou identificação incorreta do atleta não foram corrigidos durante o Round pelos árbitros e os erros afetaram posteriormente o resultado do vencedor da competição ou do Round em Torneios de Qualificação Olímpica, eventos G6 ou superiores, o Delegado Técnico (TD) tem o direito de analisar o caso com assistência do Comitê de Supervisão da Competição (CSB) para fazer as correções necessárias dentro de 30 minutos após o Round pertinente. Caso os erros tenham sido identificados e confirmados, o TD poderá solicitar o reinício do Round a partir do momento em que ocorreu o erro. Em caso de erros múltiplos, a competição será reiniciada a partir do momento em que ocorreu o primeiro erro.

8. No caso de uma solicitação bem-sucedida, o Comitê de Supervisão da Competição pode investigar o combate no final do dia da competição e tomar medidas disciplinares contra os árbitros envolvidos, se necessário.

9. A qualquer momento durante o Round, qualquer um dos juízes pode solicitar a adição ou remoção de pontos técnicos, independentemente da cota de apelação do técnico.

10. No torneio onde o sistema de Revisão Instantânea de Vídeo não está disponível, o procedimento de protesto a seguir será aplicado.

10.1. Caso haja uma objeção a um julgamento de um árbitro, um delegado oficial da equipe deve apresentar um pedido de reavaliação de decisão (pedido de protesto), juntamente com a taxa de protesto não reembolsável de US\$ 200 para o Comitê de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) dentro de 10 minutos após o combate pertinente.

10.2. A deliberação da reavaliação será realizada excluindo-se os membros com a mesma nacionalidade que a do competidor em questão, e a deliberação será feita por maioria.

10.3. Os membros do Comitê de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) podem convocar os árbitros para confirmação de eventos.

10.4. A resolução do Comitê de Arbitragem (Comitê de Supervisão da Competição) será definitiva e não serão aplicados quaisquer outros meios de recurso.

10.5. Os procedimentos de deliberação são os seguintes:

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

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

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

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

10.5.5. Após deliberação, o Comitê deve usar o voto secreto para determinar uma decisão por maioria.

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

10.5.7. Processo subsequente após a decisão:

10.5.7.1. Erros na determinação dos resultados do combate, os erros no cálculo do resultado do combate ou identificação incorreta de um competidor resultará na reversão da decisão.

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

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

ARTIGO 22 – COMPETIÇÃO POR EQUIPES

Este artigo descreve as modificações nas Regras de Competição utilizadas para Competição por Equipes. O objetivo é definir o formato da competição, categorias de peso, composição da equipe, sistema de pontuação e outros procedimentos operacionais para Competições por Equipes Júnior e Sênior. Para assuntos não previstos neste Artigo 22, as Regras de Competição da World Taekwondo serão aplicadas.

1. Categorias e Divisões dos Eventos

1.1. As divisões e categorias de eventos da Competição por Equipes, incluindo a faixa de peso total de cada categoria, estão descritas no Artigo 5 das Regras de Competição.

1.2. Os critérios de idade para as divisões Sênior e Júnior são definidos de acordo com o Artigo 4 das Regras de Competição.

2. Área de Competição

2.1. As Competições por Equipes serão realizadas na área de competição padrão da WT (tatame octogonal), conforme especificado no Artigo 3 das Regras de Competição da WT.

2.2. Quaisquer modificações necessárias para acomodar o formato de revezamento por equipes devem receber aprovação prévia do Comitê Técnico da WT.

3. Método de Competição

- 3.1. Salvo indicação em contrário no Regulamento do Evento, as Competições por Equipes serão realizadas em formato de torneio de eliminação simples com disputas pela medalha de bronze.
- 3.2. O sistema de melhor de três será aplicado às Competições por Equipes. O resultado da competição será determinado pelo número de rounds vencidos dentre os três rounds.
- 3.3. As Competições por Equipes serão realizadas no formato de luta em duplas em cada round. Substituições ilimitadas (trocas de atletas) são permitidas. No entanto, uma vez que um atleta seja substituído, ele deverá permanecer na competição por pelo menos 15 segundos antes de poder ser substituído novamente. Além disso, após uma substituição, a equipe adversária não poderá substituir seu atleta nos próximos 10 segundos.
- 3.4. O ranking da equipe poderá ser aplicado para a definição dos cabeças de chave, quando aplicável.
- 3.5. O recurso de Revisão Instantânea em Vídeo não será aplicado nas Competições por Equipes.

4. Composição da Equipe

- 4.1. Cada equipe poderá inscrever até o número máximo de atletas exigido para cada evento, mais um (1) atleta reserva por gênero. Por exemplo, na competição de Equipe Masculina de Três, um máximo de quatro (4) atletas podem ser inscritos. Não é permitido atleta reserva em eventos de Duplas.
- 4.2. Cada equipe deve enviar a lista de inscritos antes de cada competição.
- 4.3. A substituição de um atleta por um reserva é permitida somente entre os combates, não durante o combate.
- 4.4. Um máximo de dois (2) técnicos e um (1) membro da equipe médica podem entrar no local da competição. Somente os técnicos podem entrar na área de competição para gerenciar as substituições durante um combate.

5. Duração da Competição

- 5.1. No sistema de melhor de três, a competição consistirá em três (3) rounds de três (3) minutos cada, com um (1) minuto de descanso entre os rounds.
- 5.2. A duração de cada round pode ser ajustada para 2 minutos x 3 rounds no caso de eventos de Duplas.
- 5.3. A duração e o número de rounds para as competições Júnior podem ser modificados dependendo da estrutura do evento e serão anunciados no Ofício.

6. Pesagem

- 6.1. Os atletas devem se submeter e passar pelos procedimentos oficiais de pesagem de acordo com o Artigo 9 das Regras de Competição do WT.
- 6.2. O peso combinado dos atletas selecionados não deve exceder o limite de peso especificado para o respectivo evento.
- 6.3. Não haverá pesagem randômica para a Competição por Equipes.

7. Pontuação e Pontuação Válidas

7.1. Pontos válidos e marcação nas Competições por Equipes serão determinadas de acordo com os Artigos 12 e 13 das Regras de Competição do WT.

7.2. Os pontos de cada atleta contribuirão para a pontuação total acumulada da equipe.

7.3. A competição também pode ser conduzida usando o Sistema de Barra de Vida, além dos formatos especificados nas Regras de Competição da WT. O Sistema de Barra de Vida funcionará da seguinte forma:

7.3.1 Sistema de Barra de Vida

- Cada equipe começará com uma Barra de Vida de 150 pontos.
- Os pontos marcados por um atleta serão deduzidos da Barra de Vida da equipe adversária.
- Um round terminará quando a Barra de Vida de uma equipe chegar a zero (0), caso em que a equipe adversária será declarada vencedora daquele round.
- Se a Barra de Vida de nenhuma das equipes chegar a zero (0) dentro do tempo estipulado, a equipe com a maior Barra de Vida restante será declarada vencedora do round.
- A pontuação válida (Barra de Vida) é a seguinte:

Área de pontuação	Barra de Vida (Total 150)
Soco válido no Protetor do Tronco	-5
Chute válido no Protetor do Tronco	-10
Chute válido na Cabeça	-15
Chute giratório válido no Protetor do Tronco	-20
Chute giratório válido na Cabeça	-30
Gam-jeom	-5
Comportamento passivo	Dedução x2 por 10 segundos

8. Atos Proibidos e Penalidades

8.1. Os seguintes atos serão classificados como proibidos e um “Gam-jeom” será declarado.

- 1) Agarrar o oponente
- 2) Atacar o oponente após o “Kal-yeo”
- 3) Atacar o oponente caído
- 4) Cruzar a linha de limite
- 5) Má conduta do(s) competidor(es) ou do técnico

8.2. Cada “Gam-jeom” resultará em um (1) ponto concedido ao competidor adversário.

8.3. A equipe que acumular 40 Gam-jeoms em qualquer momento durante o combate será declarada perdedora.

8.4. Penalidade Passiva: Nos casos em que um competidor for considerado como estando evitando o combate ou exibindo comportamento passivo, aplicar-se-á o seguinte:

- Uma penalidade por passividade será declarada contra o competidor.
- Durante os próximos dez (10) segundos, o oponente terá a vantagem de dobrar o valor de quaisquer pontos marcados.
- O valor correspondente será deduzido da Barra de Vida da equipe do competidor passivo, se o Sistema de Barra de Vida for utilizado.
- Penalidades por passividade podem ser aplicadas pelas seguintes ações:
 - 1) Fugir do oponente
 - 2) Cair intencionalmente
 - 3) Evitar ou atrasar intencionalmente o combate

8.5. Infrações repetidas ou comportamento antidesportivo podem resultar na desclassificação do atleta individual ou da equipe, a critério do Árbitro e do Delegado Técnico.

9. Formato da Competição

9.1 Dupla Masculina e Feminina

9.1.1 Cada equipe deve inscrever um mínimo de dois (2) e um máximo de três (3) atletas, incluindo um (1) reserva.

9.1.2. Cada competição deve começar com dois (2) atletas titulares.

9.1.3. As equipes devem enviar a lista de inscritos antes de cada competição. O peso combinado dos atletas inscritos não deve exceder o limite de peso da respectiva divisão. Nenhuma alteração na lista de inscritos é permitida após o envio.

9.1.4. Os combates consistem em três (3) (ou dois (2)) rounds de dois (2) minutos cada, com um intervalo de um minuto entre os rounds.

9.1.5. Substituições ilimitadas (tags) são permitidas. No entanto, uma vez que um atleta seja substituído, ele deve permanecer na competição por pelo menos 15 segundos antes de poder ser substituído novamente. Além disso, após uma substituição, a equipe adversária não poderá substituir seu atleta nos próximos 10 segundos.

9.1.6. As substituições só podem ocorrer quando o combate for interrompido de forma razoável.

9.2 Equipe Masculina e Equipe Feminina

9.2.1 Cada equipe deverá registrar o número necessário de atletas para o respectivo evento (Equipe de Três: três (3) atletas; Equipe de Quatro: quatro (4) atletas). Além disso, cada equipe poderá registrar um (1) atleta reserva.

9.2.2. Cada combate deve começar com três (3) ou quatro (4) atletas titulares, dependendo do evento (Equipe de Três: três (3) atletas; Equipe de Quatro: quatro (4) atletas).

9.2.3. As equipes devem enviar a lista de inscritos antes de cada competição. O peso combinado dos atletas inscritos não deve exceder o limite de peso da respectiva divisão. Nenhuma alteração na lista de inscritos é permitida após o envio.

9.2.4. As competições consistem em três (3) (ou dois (2)) rounds de três (3) minutos cada, com um intervalo de um minuto entre os rounds.

9.2.5. Substituições ilimitadas (tags) são permitidas. No entanto, uma vez que um atleta seja substituído, ele deve permanecer na competição por pelo menos 15 segundos antes de poder ser substituído novamente. Além disso, após uma substituição, a equipe adversária não poderá substituir seu atleta nos próximos 10 segundos.

9.2.6. As substituições só podem ocorrer quando a luta for interrompida de forma razoável.

9.2.7. Em caso de lesão durante a competição, uma equipe de quatro atletas pode continuar o combate com três (3) atletas.

9.3. Equipe Mista

9.3.1. Cada equipe deve inscrever no mínimo duas (2) atletas do sexo feminino e dois (2) atletas do sexo masculino, com um máximo de seis (6) atletas, incluindo dois (2) reservas (um por gênero).

9.3.2. Cada combate deve conter quatro (4) atletas titulares: dois (2) do sexo feminino e dois (2) do sexo masculino.

9.3.3. As equipes devem enviar a lista de inscritos antes de cada competição. O peso combinado dos atletas selecionados não deve exceder o limite de peso da respectiva divisão. Nenhuma alteração na lista de inscritos será permitida após o envio.

9.3.4. Os atletas são numerados de 1 (mais leve) a 2 (mais pesado) para o sexo feminino e de 3 (mais leve) a 4 (mais pesado) para o sexo masculino.

9.3.5. As competições consistem em três (3) (ou dois (2)) rounds de três (3) minutos cada, com um intervalo de um minuto entre os rounds.

9.3.6. O 1º round começará com a atleta feminina escolhida por Chung.

9.3.7. O 2º round começará com a atleta feminina escolhida por Hong.

9.3.8. No caso da 3º round, ela começará com o atleta masculino.

9.3.9. Cada equipe deve ter atletas do mesmo gênero em todos os turnos.

9.3.10. Substituições ilimitadas (trocas de atletas) são permitidas. No entanto, uma vez que um atleta seja substituído, ele deve permanecer na competição por pelo menos 15 segundos antes de poder ser substituído novamente. Além disso, após uma substituição, a equipe adversária não poderá substituir seu atleta nos próximos 10 segundos.

9.3.11. Substituições só podem ocorrer quando a luta for interrompida de forma razoável.

9.3.12. Em caso de lesão durante a competição, as equipes mistas podem continuar com uma equipe de três (3) atletas.

9.3.13. Os atletas masculinos na Competição por Equipes Mistas devem usar calças pretas do uniforme de competição Kyorugi (Dobok).

10. Decisões

10.1. Nas Competições por Equipes, os resultados das disputas serão determinados de acordo com o Artigo 16 das Regras de Competição da WT, da seguinte forma:

- 16.1 Vitória por Interrupção da Disputa pelo Árbitro (RSC)
- 16.2 Vitória por Pontuação Final (PTF)
- 16.6 Vitória por Desistência (WDR)
- 16.7 Vitória por Desqualificação (DSQ)
- 16.9 Vitória por Desqualificação por Conduta Antidesportiva (DQB)

10.2. Não será aplicada a regra de diferença de pontos nas Competições por Equipes. No entanto, se uma equipe atingir 30 pontos primeiro, essa equipe será declarada vencedora daquele round.

10.3. Nas competições de Equipes de Quatro e Equipes Mistas, quando quatro (4) atletas estiverem competindo e qualquer uma das situações descritas no Artigo 16 – Explicação 1 das Regras de Competição do WT ocorrer com um (1) dos atletas, o Árbitro poderá perguntar ao técnico da equipe se ele deseja continuar a competição com três (3) atletas. Se o técnico recusar, o Árbitro declarará a equipe adversária vencedora e o resultado da competição será registrado como Vitória por Interrupção da Competição pelo Árbitro (RSC).

10.4. Em caso de empate ao final de um round, o vencedor desse round será determinado de acordo com o Artigo 15.5 das Regras de Competição do WT.

11. Protestos e recursos serão submetidos de acordo com o Procedimento de Protestos e Recursos da WT.

12. Quaisquer questões imprevistas não especificadas neste Artigo serão decididas pelo Delegado Técnico em consulta com o Comitê de Supervisão da Competição.

13. Para Competições por Equipes, quaisquer regras não expressamente mencionadas neste Artigo serão regidas pelas Regras de Competição WT.

ARTIGO 23 – TAEKWONDO PARA DEFICIENTES AUDITIVOS

Este artigo descreve as alterações às regras de combate utilizadas para Taekwondo para Deficientes Auditivos. Para as questões não abrangidas pelo artigo 22, as Regras de Competição da WT serão aplicadas.

1. Qualificação do atleta: O competidor deve passar por procedimentos de classificação, conforme descrito no Código de classificação do Para-Taekwondo WT e Deaf-Taekwondo WT e ter sido atribuída sua classe esportiva e seu status.
2. Categorias de peso: Serão usadas as categorias olímpicas para o Deaf-Taekwondo..
3. O Campeonato Mundial de Taekwondo para Deficientes Auditivos será organizado com base no mais recente procedimento usado nas competições mundiais de Taekwondo para Deficientes Auditivos

ARTIGO 24 – SANÇÕES

1. O Presidente WT, ou Secretário-Geral ou o Delegado Técnico pode pedir a convocação de um Comitê de Sanções Extraordinárias para deliberação quando comportamentos inadequados possam ter sido cometidos por um técnico, um competidor, um oficial, e/ou qualquer membro de uma Associação Nacional Membro WT.
2. O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá investigar sobre o assunto e convocar a(s) pessoa(s) envolvida(s) para a confirmação dos fatos.
3. O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá deliberar sobre o assunto e determinar se ações disciplinares devem ser impostas. O resultado da deliberação deve ser imediatamente anunciado ao público. Se houver constatação de violação, uma decisão por escrito, incluindo fatos relevantes, regras, provas de apoio (como depoimentos de testemunhas), a sanção imposta e a justificativa, será fornecida à parte sancionada, assim que razoavelmente praticável, e uma cópia deverá ser incluída no relatório do delegado técnico.

3.1. Violações potenciais sobre a conduta de um competidor:

- 3.1.1. Recusar o comando do árbitro para completar os procedimentos finais do combate, incluindo não participar na declaração do vencedor.
- 3.1.2. Jogar seus pertences (protetor de cabeça, luvas, etc.) como uma expressão de insatisfação com a decisão.
- 3.1.3. Não sair da área de competição após o término de um combate.
- 3.1.4. Não retornar a um combate após o comando repetido do árbitro.
- 3.1.5. Não cumprir com a decisão ou comando do Oficial de Competição.
- 3.1.6. Não cumprir as instruções moderadas dos Oficiais de Gerenciamento da Competição relacionadas ao gerenciamento ordenado do evento
- 3.1.7. Manipulação de equipamentos de pontuação, sensores e/ou qualquer parte de um PSS.
- 3.1.8. Qualquer comportamento antidesportivo sério durante um combate ou má conduta agressiva contra oficiais da competição.

3.2. Violações potenciais na conduta de um Técnico, Oficial de Equipe ou outros membros de uma Associação Nacional Membro:

- 3.2.1. Reclamar e/ou discutir contra a decisão de um oficial durante ou após um Round.
- 3.2.2. Discutir com o árbitro ou outro (s) árbitro (s).
- 3.2.3. Comportamento ou comentário violento em relação a oficiais, adversários ou lado oposto, ou espectadores durante um combate.
- 3.2.4. Provocar espectadores ou espalhar falsos rumores.
- 3.2.5. Instruir o (s) atleta (s) a participar em má conduta, como permanecer na área de competição após um combate.
- 3.2.6. Comportamentos violentos como atirar ou chutar objetos pessoais ou material de competição.
- 3.2.7. Não seguir as instruções dos oficiais da competição para deixar a área de combate ou área de competição.
- 3.2.8. Quaisquer outras faltas graves em relação aos oficiais da competição.
- 3.2.9. Qualquer tentativa de subornar oficiais da competição.

4. Ações disciplinares: ações disciplinares expedidas pelo Comitê de Sanções Extraordinárias podem variar dependendo de acordo com o grau da infração. As seguintes sanções podem ser dadas:

- 4.1. Desclassificação do Atleta.
- 4.2. Aviso e ordem para emitir pedido oficial de desculpas.
- 4.3. Remoção de credencial.
- 4.4. Banimento da praça esportiva.
 - 4.4.1. Banimento por um dia.
 - 4.4.2. Banimento por toda a duração da competição.
- 4.5. Cancelamento do resultado.
 - 4.5.1. Cancelamento do resultado do combate e de todos os méritos relacionados.
 - 4.5.2. Cancelamento dos pontos do Ranking WT.
- 4.6 Multa entre US\$ 100 e US\$ 5.000 dólares por violação.

5. O Comitê de Sanções Extraordinárias pode recomendar à WT ou a WT por sua própria iniciativa pode investigar e determinar que ações disciplinares adicionais sejam tomadas contra os membros/MNA envolvidos, incluindo, mas não se limitando a suspensão de longo prazo, banimento vitalício e/ou multas monetárias adicionais. Tal recomendação pode ser baseada em violações das Regras e Interpretações da Competição, bem como violações do Código de Ética da WT ou outras regras pertinentes à WT.

ARTIGO 25 – OUTRAS MATÉRIAS NÃO ESPECIFICADAS NO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

1. No caso de ocorrer questões não especificadas no regulamento, elas serão tratadas como se segue.
 - 1.1. Questões relacionadas ao combate serão decididas em consenso pelos oficiais de arbitragem do combate em questão.
 - 1.2. As questões não relacionadas com um combate específico durante todo o Campeonato, como questões técnicas, questões de competição, etc. devem ser decididas pelo Delegado Técnico.