



WORLD TAEKWONDO
REGRAS DE COMPETIÇÃO DE PARA
TAEKWONDO

Em vigor desde 29 de abril de 2022

Havendo discrepância, prevalece o regulamento em inglês.

WT Para Taekwondo Regras de Competição e Interpretação

Índice

Artigo 1	Propósito
Artigo 2	Aplicação
Artigo 3	Área de Competição
Artigo 4	Competidor
Artigo 5	Divisão de Peso e Classe Esportiva
Artigo 6	Sistema de Competição e método
Artigo 7	Duração de combate
Artigo 8	Sorteios de chaves
Artigo 9	Classificação Internacional de atletas
Artigo 10	Pesagem
Article 11	Procedimento de competição
Artigo 12	Técnicas e areas permitidas
Artigo 13	Pontos Válidos
Artigo 14	Pontuação e publicação
Artigo 15	Atos proibidos e penalidades
Artigo 16	Ponto de ouro and decisão de superioridade
Artigo 17	Decisões
Artigo 18	Knock down
Artigo 19	Procedimento no evento em caso de knock down
Artigo 20	Procedimento no evento ao atingir na cabeça
Artigo 21	Procedimento de suspender o competidor
Artigo 22	Oficiais Técnicos
Artigo 23	Video Replay Instantâneo (VRI)
Artigo 24	Sanções
Artigo 25	Outras questões não específicas na regra

Preâmbulo

Taekwondo é uma arte marcial de contato original da Coréia que transformou em esporte. Taekwondo foi adaptado para atletas com deficiência e é referido com “Para Taekwondo”. Para Taekwondo proporciona segurança ao atleta e regras justas e transparente e arbitragem com base para a competição. Atletas devem se proteger para o melhor de suas habilidades em todos os momentos e não se envolver em jogadas perigosas e inseguras.

Artigo 1:

Propósito

1.1 O propósito das Regras de Competição do Para Taekwondo é fornecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos organizado e/ou promovido pela World Taekwondo (WT), Uniões Continentais (UC) e/ou Associações Nacionais Membras (ANM) da WT; as Regras de Competição do Para Taekwondo são destinadas a garantir que todas as questões relacionadas a competições são conduzidas de um modo justo, transparente, seguro e ordenada.

(Interpretação #1.1)

O objetivo do Artigo 1 é garantir a padronização de toda competição do Para Taekwondo ao redor do mundo. Qualquer competição não seguindo os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecidas com uma competição do Para Taekwondo.

Artigo 2:

Aplicação

- 2.1 As regras de Competição do Para Taekwondo se aplicará a todas as competições a ser promovida e/ou organizada pela WT, UC e AMN. Entretanto, qualquer AMN desejando modificar alguma ou qualquer parte das Regras de Competição do Para Taekwondo deve primeiro obter a aprovação prévia da WT. No caso que a UC e/ou AMN viola as Regras de Competição do Para Taekwondo sem a aprovação prévia da WT, a WT pode exercer seu poder discricionário para desaprovar ou revogar sua aprovação do torneio em questão. Além disso, a WT pode tomar ações disciplinares pertinente a UC ou AMN.
- 2.2 Todas competições do Para taekwondo promovida, organizada, reconhecida ou sancionada pela WT deve observar o Estatuto da WT, o Estatuto Social de Resolução de Disputa e Ação Disciplinar, e todas outras regras e regulamentos.
- 2.3 Todas competições do Para Taekwondo promovida, organizada, reconhecida ou sancionada pela WT, e/ou cada União Continental e/ou Associação Nacional Membro, deve cumprir o Código Médico da WT, Regras de Anti – Doping da WT e as Regras de Classificação de Atletas da WT.

(Interpretação #2.1)

Primeiro obtenha a aprovação: Qualquer organização desejando fazer uma mudança em qualquer parte das regras existentes deve submeter a WT o conteúdo da alteração desejada junto com as razões para as mudanças desejadas. Aprovação para qualquer mudanças nestas regras deve ser recebido da WT ao menos um mês antes da competição marcada. WT pode aplicar as Regras de Competição do Para Taekwondo com modificações no seu campeonato promovido com a decisão do Delegado Técnico após a aprovação do Presidente.

Artigo 3:

Area de Competição

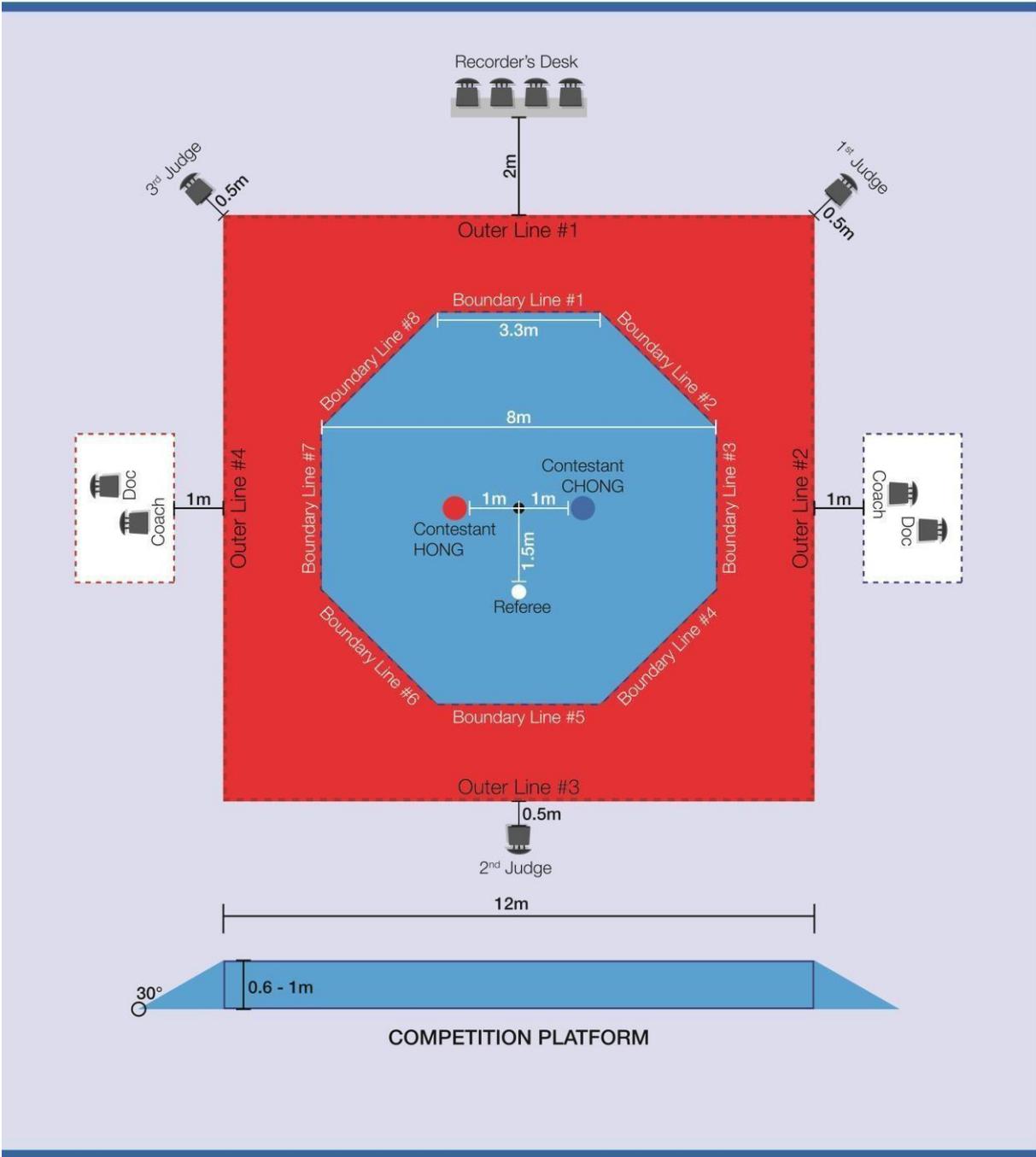
- 3.1 A Area de Competição é composta de uma area de combate e uma area de segurança. A area de combate e Area de Segurança deve ter uma superfície plana sem quaisquer projeções obstrutivas, e ser coberta com um tatame elastico e não escorregadio reconhecido pela WT. A area de Combate deve também ser instalada em um uma plataforma de 0.6 – 1 m de altura do chão, se necessário. A Linha Externa da area de segurança deve ser inclinado em um gradiente de menos de 30 graus, para a segurança dos participantes.
- 3.1.1 Formato Octogonal
A Area de Competição é composta de uma Area de Combate e uma Area de Segurança. A area de Competição deve ser formato quadrado e o tamanho não deve ser menor do que 10mx10m a não maior que 12mx12m. No centro da Area de Competição de ser a Area de Combate no formato octagonal. A Area de Combate deve medir aproximadamente 8 mts em diâmetro, e cada lado do octagonal deve ter um comprimento de aproximadamente 3,3 mts. Entre a linha externa da Area de Competição e a linha limite da Area de Combate é a Area de Segurança. A Area de Combate e a Area de Segurança deve ser de diferentes cores, como especificado no Manual Técnico da competição.
- 3.1.2 Formato Quadrado
A Area de Competição é composta de uma Area de Combate e uma Area de Segurança. A area de Competição deve ser 8m x 8m, incluindo uma linha limite de 60 cm. Ao redor da Área de Combate , aproximadamente equidistante em todos os lados, deverá estar a Área de Segurança que não deverá ser menor de 10m x 10m e não maior de 12m x 12m. Se a Área de Combate está em uma plataforma, a Área de Segurança pode ser aumentada como necessário para a segurança dos participantes. A Área de Combate pode ser de diferentes cores, como especificado no Manual Técnico da competição.
- 3.2 Indicações de Posições
- 3.2.1 A linha externa da Area de Combate deve ser chamado de Linha(s) Limite e a linha externa da Area de Competição deve ser chamado de Linha(s) Externa.
- 3.2.2 A linha frontal exterior adjacente a Mesa de Arbitragem deve ser chamado Linha Externa #1, e sentido horário a Linha Frontal #1, a outras linhas será chamado Linhas Externas #2, #3, e #4 e sentido horário a Linha Linha Limite #1, as outras linhas deverá ser chamadas Linhas Limites #2, #3, e #4. No caso da Area de Combate em Formato Octogonal, a Linha Limite adjacente a Linha Externa #1 deverá ser chamada Linha Limite #1 e em sentido horário da Linha Limite #1, as outras linhas deverá ser chamadas

Linhas Limites #2, #3, #4, #5, #6, #7, e #8.

- 3.2.3 Posições do Árbitro e Competidores no início e fim do Combate: A posição dos Competidores deverá ser em dois pontos opostos, 1 m do ponto central da Area Paralela a Linha Externa #1. O Árbitro deverá ser posicionado no ponto 1.5m do centro da Area de Combate em direção a linha Externa #3.
- 3.2.4 Posições dos Juízes: A posição do 1º Juíz deverá ser localizada no ponto 0.5m do canto da Linha Externa #1 e #2. A posição do 2º Juíz deverá ser localizada no ponto da 0.5m para fora do centro da Linha Externa #3. A

posição do 3º Juíz deverá ser localizada no ponto 0.5m do canto da Linha Externa #1 e #4. No caso de dois Juízes, a posição do 1º Juíz deverá ser localizado no ponto 0.5m do centro da Linha Externa #3 e o 2º Juíz deverá ser localizado no ponto 0.5m do centro da Linha Externa #1. A posição dos Juízes pode ser alterada para facilitar a mídia, transmissão e/ou apresentação esportiva.

- 3.2.5 Posição dos VRI e Registrador: Posição do Registrador e VRI deverá ser localizado a ponto de 2m da Linha Externa#1. Posição do Registrador pode ser alterado para acomodar o ambiente do ginásio e solicitações da mídia de transmissão e/ou apresentação esportiva.
- 3.2.6 Posições dos técnicos: A posição dos Técnicos deverá ser marcado a ponto de 1m ou mais do ponto central da Linha Externa de cada lado do competidor, em geral. Posição dos técnicos pode ser alterada para acomodar o ambiente do ginásio e solicitações da mídia de transmissão e/ou apresentação esportiva.
- 3.2.7 Posição da Mesa de Inspeção: A posição da Mesa de Inspeção deverá ser próxima a entrada da Área de Competição para a inspeção dos equipamentos de proteção dos competidores.



(Interpretação #3.1)

Material tatame: O grau de elasticidade e aderência do tatame deve ser aprovado pela WT antes da competição.

(Interpretação #3.1)

Cor: O esquema de cor da superfície do tatame deve evitar dar um reflexo desagradável, ou cansando a visão do espectador ou competidor. O esquema de cor deve também ser apropriadamente contestada ao equipamento do competidor, uniforme e superfície da Area de Competição.

(Interpretação #3.2.7)

Mesa de Inspeção: Na mesa de Inspeção, o inspetor confere se todos os materiais a ser utilizado pelo participante são aprovados pela WT e se está adequado ao participante. No caso deles serem considerados inapropriado, o participante é solicitado trocar o equipamento de proteção.

Artigo 4:

Competidor

4.1 Qualificação do competidor

4.1.1 Portador da nacionalidade da equipe participante

4.1.1.1 Atletas com status de refugiado emitido por qualquer autoridade governamental no país de residência ou a Agência de Refugiados da ONU pode ser registrado em torneios e campeonatos sob a bandeira da WT baseado em aprovação prévia da WT.

4.1.2 Um atleta recomendado por uma Associação Nacional Membro reconhecida pela WT.

4.1.3 Portador de uma certificado de Dan no Para Taekwondo pela WT ou um 5 -1 GUP reconhecido pela Associação Nacional Membro.

4.1.4 Portador de uma Licença Global de Atleta da WT (GAL)

4.1.5 Participante deverá ter ao menos 16 anos no ano do torneio pertinente

4.1.6 Atleta deverá passar por uma Classificação Internacional em acordo com as Regras de Classificação Internacional e ser designado a uma Classe de Esporte e Status de Classe de Esporte antes do torneio. Atletas dados como Não Elegíveis (NE) não serão aptos a competir.

4.2 Uniforme do participante e equipamento de competição

4.2.1 Nas competições de Para Taekwondo listada no Calendário de Eventos da WT, o uniforme e todos os equipamentos do competidor tais como, mas não limitado a tatames, Sistema de Pontuação e Protetores (PSS), Video Replay Instantâneo (VRI) e equipamento de proteção deve ser aqueles aprovados pela WT.

4.2.2 Um competidor deverá usar um uniforme, protetor genital, protetor de canela, protetor de ante braço, protetor de mão (se aplicável), meias eletrônicas e protetor bucal aprovados pela WT antes de entrar na Area de Combate.

4.2.2.1 Atletas de Para Taekwondo pode usar equipamento de protetor adicional e personalizado baseado na aprovação anterior da WT. Isto é mais delineado nas Regras de Classificação de Atleta da WT.

4.2.2.2 Bandagem de pés, mãos, joelhos, braços, etc é permitido mas será checado durante o processo de inspeção do atleta. O Árbitro

Internacional fazendo a inspeção pode solicitar aprovação do medico comissionado da competição por bandagem excessiva. Atletas precisam tirar bandagem na pesagem para que a pesagem oficial possa ver se há qualquer ferimento, corte ou sangramento.

- 4.2.3 O competidor é responsável por fornecer seu próprio equipamento de proteção aprovado pela WT. Os protetores de canela, antebraço e genital deverão ser usados por baixo do uniforme de Taekwondo. Meias eletrônicas, protetor de mão e protetor bucal também deverão ser fornecidos pelo atleta.
 - 4.2.3.1 Uma lista de equipamento de proteção aprovado pela WT pode ser encontrado no website da WT.
 - 4.2.3.2 Itens religiosos pode ser vestidos por baixo do protetor de cabeça e dentro do uniforme e não deve obstruir o competidor adversário e nem colocar quaisquer problemas de segurança.
- 4.2.4 As mangas de uniforme (dobok) de Taekwondo para as classes K40 deverão ser cortadas e costuradas ou enroladas para não fornecer coberturas adicional de sensores, movimento restrito do atleta e nem ter um efeito negative na apresentação estética do esporte.
- 4.2.5 Equipamento de competição reconhecida pela WT serão providenciadas pelo Comitê Organizador (OC) da competição com seus próprios custos e técnicos relacionados para instalação e operação.
 - 4.2.5.1 Protetor de tronco e Sistema de Pontuação (PSS) e equipamentos relacionados ao PSS tais como protetor de tórax (Hogu)
 - 4.2.5.1.1 No caso de torneios de ranking Mundial G-6 e acima, a escolha da companhia de PSS deverá ser decidida pela WT.
 - 4.2.5.1.2 O Delegado Técnico tem o direito de decidir se um atleta deve usar o protetor de tronco maior ou menor do que prescrito.
 - 4.2.5.1.3 Atletas devem usar seu protetor de tronco com seus braços para fora por razões de segurança.
 - 4.2.5.2 Tatames
 - 4.2.5.3 Protetor de cabeça
 - 4.2.5.4 Sistema de Video Replay Instantâneo e seu equipamento relacionado incluindo, mas não limitado a cameras, cabos, softwares, etc.

4.2.5.4.1 Um mínimo de duas cameras por quadra deverá ser usada.

4.2.5.5 Placares na Area de Competição (para demonstração de pontuação;

mínimo 2 por quadra)

- 4.2.5.6 Sistema de Demonstração de Tempo Real (RTDS) na area de chamada e area de aquecimento.
- 4.2.5.7 Sistema de Chamada de Árbitro em Tempo Real (RTRCS) no lounge do árbitros ou area de espera.
- 4.2.5.8 Equipamentos adicionais e solicitados não prescritos neste artigo, se houver, deverá ser descrito na Manual Técnico do Para Taekwondo da WT.

4.3 Área de treinamento

O Comitê Organizador de torneio ou campeonato de Para Taekwondo reconhecido pela WT deve ser responsável para preparar uma area de treino apropriada, baseada no número de atletas. A Area de Treinamento também deve ser equipada com:

- 4.3.1 Tatames
- 4.3.2 Itens para primeiro socorros
- 4.3.3 Gelo em containers apropriado.
- 4.3.4 Bicicleta ergométrica
- 4.3.5 Esteira
- 4.3.6 Refrigerador
- 4.3.7 Garrafa de águas
- 4.3.8 É responsabilidade do Comitê Organizador obter aprovação da WT no número de equipamentos preparados

4.4 Anti-Doping

- 4.4.1 Em todo eventos do Para Taekwondo promovido ou sancionado pela WT, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritos no Regulamento Anti-Doping da WT e na lista de substâncias proibidos na WADA é proibido. O Código da Agência Mundial de Anti-Doping (WADA) deve ser aplicado as competições de Para Taekwondo dos Jogos Paralimpicos e outros Jogos Multiesportivos que se encontra a categoria de kyorugi do Para Taekwondo.
- 4.4.2 WT pode conduzir qualquer teste de doping se julgar necessário para

verificar se um competidor cometeu uma violação dessa regra, e qualquer vencedor que recusar a passar por este teste ou que provar ter cometido tal violação deverá ser removido da classificação final, e o resultado deverá ser transferido ao competidor próximo da posição na classificação da competição

- 4.4.3 O Comitê Organizador deve ser responsável por fazer todas as preparações necessárias para conduzir testes de doping.

(Interpretação #4.1.1)

Portador da nacionalidade da equipe participante:

Quando um competidor é um representante de uma equipe nacional, sua nacionalidade é decidido pela cidadania do país que ele/ela está representando antes da apresentação de pedido de participação. Verificação de cidadania é feita pela inspeção do passaporte.

Um competidor que é nacional de dois ou mais países ao mesmo tempo pode representar um deles, como ele/ela escolher. Entretanto, em caso de mudança de nacionalidade, ele/ela é permitido a representar um outro país só em trinta e seis (36) meses passados da última competição que ele representou um país em tais eventos:

- i) Jogos Paralímpicos
- ii) Torneios qualificatórios para os Jogos Paralímpicos
- iii) Jogos multi esportivos de ciclo de quarto (4) anos
- iv) Representou uma equipe nacional em um evento de Ranking Mundial do ParaTaekwondo

Este periodo pode ser reduzido ou até mesmo cancelado, com os acordos das Associações Nacionais, Comites Paralímpicos Nacionais e WT. WT pode tomar ações disciplinares em qualquer tempo contra o atleta e sua associação nacional que violar este artigo, incluindo mas limitado a privação das conquistas. No caso de uma atleta com 16 anos ou menos, este artigo não deverá ser aplicado a menos que há uma apelação de qualquer dos dois países. No caso de disputa, WT deverá fazer uma avaliação e tomar uma decisão final. Após a decisão, nenhuma apelação futura deverá ser aceita.

Artigo 4.1.1 não deverá ser aplicado a torneios abertos com rank Mundial G-2 ou menos

(Interpretação #4.1.1.1)

Atletas com status de refugiado a um país que tem uma Associação Nacional reconhecida pela WT pode obter GAL e entrar em competições do Para Taekwondo sob a bandeira da WT. A ANM que providenciar o GAL é responsável para que a atleta não esteja grávida na competição e que o /a atleta foi feito exames medicos que mostre estar em condições de saúde para participar. Também cada ANM assume total responsabilidade por seguro de saúde e de acidente tão bem quanto responsabilidades civis para o atleta refugiado. Isto é parte continua da WT no comprometimento para providenciar todos atletas com uma oportunidade com um caminho a competição internacional.

(Interpretação #4.1.2)

Uma recomendação para as Associações Nacionais Membras da WT: Cada Federação Nacional é responsável a assegurar que todos membros da equipe tenha passado por exames medicos que mostrem estar em condições de saúde adequadas a participar. Também como controle de gênero e de não gravidez. Também cada Federação Nacional assume total responsabilidade por seguro de saúde e de acidente tão bem quanto as responsabilidades civis por seus competidores e oficiais durante um campeonato promovido pela WT.

Artigo 4.1.2 não deverá ser aplicado a torneios abertos com rank Mundial G-2 ou menos.

(Interpretação#4.1.5)

A idade limite é baseado no ano, não na data. Por exemplo, se o Campeonato Mundial de ParaTaekwondo é realizado em 16 de setembro de 2015, aqueles competidores nascidos antes de 31 de dezembro de 1999 são elegíveis a participar.

(Interpretação #4.3.2)

A cor do protetor bucal é limitado a branco ou transparente. Entretanto, obrigação a usar o protetor bucal pode ser excluído sob submissão do diagnóstico médico atestando que o uso do protetor bucal pode causar dano ao competidor.

(Interpretação #4.2.5.3)

Protetor de cabeça: Somente as cores azul e vermelho de protetores de cabeça deverão ser permitidas.

Article 5:

Divisão de peso e classe de esportes

5.1 Divisão de pesos são divididas em divisões masculinas e femininas são as seguintes:

Divisões Masculinas		Divisões femininas	
-58 kg	Não excedendo 58 kg	-47 kg	Não excedendo 47 kg
-63 kg	Não excedendo 63 kg	-52 kg	Não excedendo 52 kg
-70 kg	Não excedendo 70 kg	-57 kg	Não excedendo 57 kg
-80 kg	Não excedendo 80 kg	-65 kg	Não excedendo 65 kg
+80 kg	Acima de 80 kg	+65 kg	Acima de 65 kg

5.2 Classes de esportes

No Para Taekwondo Kyorugi, as classes de esportes são as seguintes:

Classes de Esportes Masculinas	Classes de Esportes Feminina
K41	K41
K44	K44

5.2.1 No caso da um atleta está registrado sozinho em sua divisão uma partida de demonstração com um atleta regular deverá ser arranjada sobre as Regras de Competição do Para Taekwondo.

(Interpretação#5.1)

Não excedendo:

O limite de peso é definido pelo critério de uma casa decimal do limite declarado. Por exemplo, não excedendo 50 kg é estabelecido até 50.00 kg com 50.10 kg sendo acima do limite e resultando em desclassificação.

Acima:

Acima da marca de 50.00 kg ocorre a partir de 50.10 kg e 50.00 kg e abaixo é dado como insuficiente, resultando em desclassificação.

Artigo 6:

Sistema de competição e método

- 6.1 Competições são compostas da seguinte forma:
 - 6.1.1 Competições individuais serão realizadas entre participantes na mesma Classe de Esporte e Divisão de Peso. Consolidações de Classes de Esportes podem ser feitas de acordo com o Artigo 5.2. Nenhum participante participará em mais de uma (1) divisão de peso em um evento.
 - 6.2.1 A Posição da Equipe é determinada pelo número e valor das medalhas ganhas pelos indivíduos da equipe.
 - 6.2.1.1 A equipe com o maior número de medalhas de ouros conquistadas.
 - 6.2.1.2 No caso de mais de um empate nas medalhas de ouros conquistadas o rank deverá ser decidido da seguinte forma:
 1. Número de medalhas de prata e bronze ganhas pela equipe
 2. Número de medalhas de ouro (então prata e bronze) na Classe de Esporte e categoria de peso com o maior número de competidores participantes.
- 6.2 Sistema de competição é dividido da seguinte forma:
 - 6.2.1 Sistema de eliminatória simples
 - 6.2.2 Sistema Robin round
 - 6.2.3 Sistema de eliminatória simples com repescagem.
- 6.3 Competições de Para Taekwondo nos Jogos Paralímpicos e Jogos Multiesportivos Continentais de ciclos de quarto (4) anos podem usar sistema de eliminatória simples ou sistema de eliminatória simples com repescagem.
- 6.4 Toda competição internacional de ParaTaekwondo reconhecida pela WT deve ser formado com participação de não menos do que 20 atletas de não menos que cinco (5) países. Resultados oficiais da competição de Para Taekwondo com menos de 20 atletas de menos de cinco (5) países participantes não será reconhecida pela WT.

Artigo 7:

Duração do combate

- 7.1 A duração do combate deverá ser um round de cinco (5) minutos com trinta (30) segundos de pedido de intervalo para cada atleta. Em caso de empate no placar após o fim do round de cinco (5) minutos, round de um (1) minute sera conduzido como Round de Ouro, após um (1) minute de periodo de descanso. Nenhum descanso pode ser tomado durante o Round de Ouro.
- 7.1.1 Cada técnico sera permitido solicitar um (1) intervalo de um (1) minuto a qualquer momento durante o round de combate.
- 7.2 A duração do combate pode ser ajustada para quarto (4) minutos ou três (3) minutos sob a decisão do Delegado Técnico para o Campeonato pertinente.
- 7.3 Combate de duração de três rounds
- 7.3.1 No sistema melhor de três, a duração do combate deverá ser três (3) rounds de dois (2) minutos cada, com um período de descanso de um minuto entre os rounds. Entretanto, um 4º round de um minuto será conduzido como Golden Round. Em um caso de palcar empatado pelo round correspondente, o vencedor do round será decidido como mostrado no artigo 16.
- 7.3.2 A duração de cada round poderá ser ajustada para 1 minuto x 3 rounds, 1 minuto e 30 segundos x 3 rounds, 2 minutos x 3 rounds sob a decisão do Delegado Técnico do campeonato pertinente.

(Interpretação # 7.1.1)

Técnicos podem pedir um time out durante o round de duração do combate. Time out não pode ser pedido durante o golden round.

O time out de um minuto deverá ser contado do tempo que o árbitro dá o comando de "Kal-yeo".

Article 8:

Sorteio de chaves

- 8.1 O prazo final de registro e a data do sorteio de chaves deverá ser estabelecido no ofício do torneio ou campeonato. Ao menos um representante de cada equipe deve comparecer no sorteio de chaves. Cada equipe participante deve confirmar seus registros antes do sorteio de chaves. No caso de nenhum representante da equipe possa estar no sorteio de chave, a equipe deve designar um representante e informar a WT Para Taekwondo.
- 8.2 O sorteio de chaves deve ser conduzido por um sistema computadorizado de forma aleatória em geral. No caso isto não é disponível, o método e ordem do sorteio deverá ser determinado pelo Delegado Técnico.
- 8.3 O número de competidores cabeças de chaves é estabelecido no Estatuto de Ranking WT World Paratekwondo e no ofício do torneio.

Artigo 9:

Classificação Internacional de Atleta

- 9.1 Classificação Internacional de Atleta acontece em conexão com torneios e campeonatos de Para taekwondo reconhecidos pela WT e é realizado em geral um (1) a dois (2) dias antes de começo da competição.
- 9.2 NOVOS (N) atletas que anteriormente não passou pela Classificação Internacional de Atletas são solicitados a passar na classificação e ser atribuído uma Classe de Esporte e um Estatus de Classe de Esporte anterior a competição de acordo com as Regras de Classificação de Atletas da WT;
- 9.2.1 Formulário de Diagnóstico Médico
Todo NOVOS (N) atletas de Para Taekwondo são orientados e submeter um Formulário de Diagnóstico Médico (FDM) antes da competição para que possa ser determinado que o atleta se encontra no Critério Mínimo de Deficiência (CMD) para participar das Classes de Esportes Kyorugi “K”.
- 9.2.2 Não Elegível (NE) e Classificação Não Completa (CNC)
Atletas que passam por uma Classificação Internacional de Atleta e são dado como Não Elegível (NE) ou Classificação Não Completa (CNC) não serão apto a competir no Para Taekwondo Kyorugi.
- 9.3 Primeira apresentação
No caso de uma classe de esporte do atleta é mudada seguindo a primeira apresentação na competição seguindo de uma Classificação Internacional de Atleta, o seguinte deverá ser aplicado para os resultados:
- 9.3.1 Mudar para uma Classe de Esporte maior
Se uma classe de esporte do atleta muda para uma classe de esporte maior após o evento da primeira apresentação, então parece que a limitação da atividade do atleta menos severa do que seus competidores. Isto é uma vantagem injusta e o resultado do atleta na classe de esporte inicial deverá não ser reconhecido. Isto inclui mudar a uma classe de esporte Não Elegível (NE)
- 9.3.2 Mudar para uma Classe de Esporte menor
Se uma classe de esporte do atleta muda para uma classe de esporte menor após o evento da primeira apresentação, então parece que a limitação da atividade do atleta foi mais severa do que seus competidores. Nesta situação os competidores do atleta tiveram uma vantagem no evento. Como o atleta esteve em desvantagem, os resultados e medalhas conquistadas serão ainda reconhecidas e concedidas. Nenhum ponto no Ranking Mundial de ParaTaekwondo sera premiado para o torneio.

(Interpretação #9.3.1)

O atleta que foi classificado em uma classe de esporte menor mas é mudado para uma classe de esporte maior seguindo sua primeira apresentação, não continuará na competição e deverá ser dado os pontos de ranking da classe de esporte maior como perdedor da primeira rodada do combate. O perdedor do combate contra o atleta que teve uma mudança na classe de esporte após a primeira apresentação deverá ir para o próximo rodada.

No caso de Não Elegível (NE), nenhum ponto será dado.

Artigo 10:

Pesagem

- 10.1 Pesagem de competidores deverá ser completada no dia anterior a competição da Classe de Esporte e Divisão de Peso pertinente.
- 10.1.1 Todos atletas que pesarem deverá estar em acordo com o artigo 4.1.1 e 4.1.4
- 10.2 Pesagem para eventos do Para taekwondo reconhecido pela WT deverá ser conduzido por Árbitros Internacionais Certificado pela WT (IRs). Atletas masculinos deverá ser pesado por IRs masculinos e atletas femininas deverá ser pesadas por IRs femininas. Dois locais separado deverá ser alocado para a pesagem, um (1) para atletas Masculinos e um (1) para atletas Femininas.
- 10.2.1 A pesagem deve ser conduzida por dois (2) árbitros masculino e dois (2) feminino respectivamente.
- 10.2.2 No caso do atleta abaixo de 18 anos, o técnico do atleta é permitido entrar na area de pesagem, técnico feminino para atletas feminino e técnico masculino para atletas masculino.
- 10.3 Durante a pesagem, o competidor masculino deverá vestir roupas de baixo e a competidora feminina deverá vestir roupas de baixo e sutiã. Roupas de baixo sera contado como 100g e deduzido da pesagem.
- 10.4 Pesagem deverá ser feita uma vez, entretanto, uma pesagem a mais está garantida dentro do tempo limite a qualquer competidor que não qualificar na primeira vez.
- 10.4.1 Pesagem deverá ser conduzidas no total de duas horas. O Delegado Técnico tem a autoridade de prolongar a duração da pesagem, se necessário.
- 10.5 Desclassificação durante a pesagem oficial
Quando um participante não bate o peso durante a pesagem oficial para a divisão de peso que eles registraram no torneio ou campeonato, o participante deve ser desqualificado.
- 10.6 Para não ser desclassificado durante a pesagem oficial, uma balança idêntica a oficial deverá ser providenciada no local de acomodação ou treinamento da competição ou no ginásio para pesagem teste.
- 10.7 Controle de pesagem randomica
- WT pode conduzir controle de pesagem randomica de atletas no dia da

competição. 5 – 50% dos atletas em uma categoria de peso pode ser selecionado para a pesagem randômica. Atletas que tem um aumento de peso de mais do que 3% acima da divisão de peso onde eles pesaram sera desclassificado. Controle de pesagem randomica deverá ser feita somente uma tentativa por competidor, não haverá secunda tentativa. Categorias de peso pesado não são sujeitos a pesagem randômica.

(Interpretação #10.1)

Pesagem será conduzido no dia anterior quando uma Classe de Esporte e divisão de peso é agendada para a competição pelo Comitê Organizador ou WT.

(Interpretação #10.5)

Desclassificação durante a pesagem oficial:

Quando um participante é desclassificado na pesagem oficial, o ponto de participação do competidor não deverá ser contabilizado. Se um competidor fraudar o processo de pesagem, o competidor deverá ser desclassificado por decisão do delegado técnico em consulta com o oficial da pesagem.

(Interpretação#10.6)

Balanças, idênticas à oficial:

As balanças devem ser do mesmo tipo e calibragem quanto a balança oficial e estes feitos devem ser verificados anterior a competição pelo Comitê Organizador.

Artigo 11:

Procedimento dos competidores

- 11.1 Chamada dos competidores:
O nome dos atletas deverá ser anunciado na Mesa de Inspeção do Atleta três (3) vezes, iniciando trinta (30) minutos antes do início do combate agendado. Se um atleta não comparece a Mesa seguindo da Terceira chamada, o atleta deverá ser desclassificado, e esta desclassificação deverá ser anunciada.
- 11.2 Inspeção do corpo, uniforme e equipamento:
Após ser chamado, os atletas deverão passar por uma inspeção de corpo, uniforme e equipamento na mesa de inspeção designada. A inspeção deverá ser performada pelos Árbitros Internacionais designados pela WT. O atleta não deverá mostrar quaisquer sinais de aversão, e também não usar quaisquer materiais que possa causar dano ao oponente.
- 11.3 Entrando na Area de Competição
Após a inspeção, o atleta deve proceder a area do técnico com um técnico e um medico ou um fisioterapeuta da equipe, se houver.
- 11.4 Procedimento antes do Início e após o Fim do Combate
- 11.4.1 O árbitro central deverá chamar “Chung, Hong”. Ambos atletas deverão entrar a area de combate vestindo seu protetor de cabeça e protetor bucal.
- 11.4.2 Os atletas deverão olhar e fazer reverência um ao outro no comando do árbitro de “Charyeot (atenção)” e “Kyeong-rye (saudação)”. Uma posição de reverência deverá ser feita da posição natural de “Cha-ryeo” dobrando a cintura em um ângulo de mais do que 30 graus com a cabeça inclinada a um ângulo mais do que 45 graus.
- 11.4.3 O árbitro deverá começar o combate pelo comando “Joon-bi” (preparar) e “Shi-jak” (começar).
- 11.4.4 O combate em cada round deverá começar com a declaração de “Shi-jak (começar)”, pelo árbitro e deverá terminar com a declaração de “Keu-man(parar)” pelo árbitro. Mesmo se o árbitro não declarar “Keu-man”, o combate deverá ser dado como encerrado quando o cronômetro do combate expira.
- 11.4.5 O árbitro deverá declarar o vencedor levantando sua própria mão no lado do vencedor.
- 11.4.6 Saída dos Competidores

(Interpretação #11.2)

No caso de usar PSS, o árbitro deve conferir se o sistema PSS e os sensores de meia usados pelos atletas estão funcionando adequadamente. Este processo, entretanto, pode ser deletado para poupar tempo para acelerar a condução da competição sob a decisão do Delegado Técnico.

(Interpretação #11.3)

A qualquer momento da solicitação de registro para os oficiais da equipe, cópias de licenças relevante e apropriada do médico ou fisioterapeuta escrito em Inglês deverão ser enviados pela Associação Nacional Membro da WT. Após verificação, creditações especiais deverão ser emitidas para aqueles médicos ou fisioterapeutas. Só aqueles que obtiveram creditação apropriada deverão ser permitidas a preceder a Área de Competição com o técnico.

(Interpretação #11.4.1)

Árbitro Central deverá checar que o atleta está usando o protetor bucal.

(Interpretação #11.4.4)

Em caso de haver um ato proibido de um atleta nos segundos finais de um combate o árbitro pode dar um Gam-Jeon mesmo se o tempo já estiver expirado.

Artigo 12

Técnicas e áreas permitidas

No Para Taekwondo kyorugi, todas técnicas na cabeça foram proibidas para assegurar a segurança dos atletas.

12.1 Técnicas permitidas

12.1.1 Técnicas de punho: Uma técnica de soco direto usando um punho bem fechado

12.1.2 Técnicas de pé: Técnicas usando qualquer parte do pé abaixo do tornozelo

12.2 Áreas permitidas

12.2.1 Tronco: Ataque com técnicas de punho e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tronco são permitidas. Entretanto, tais ataques não deverão ser feitos na espinha.

12.3 Áreas proibidas

12.3.1 Cabeça: a área acima da clavícula é uma área proibida.

12.4 Técnicas que pontuam e que não pontuam

12.4.1 Técnicas de pé: Técnicas usando qualquer parte do pé abaixo do tornozelo

12.4.2 Técnicas de punho **não** deverão ser pontuados

(Interpretação #12.1.1 & 12.5.2)

Técnicas de punho são permitidas mas não são marcados pontos.

(Interpretação #12.2)

Usando uma técnica proibida é um ato proibido.

(Interpretação #12.4)

A cabeça é uma área proibida para técnicas permitidas.

Artigo 13

Pontos válidos

- 13.1 Areas de Pontuação
- 13.1.1 Tronco: A area colorida de azul e vermelho do protetor de tronco
- 13.2 Critério para ponto(s) válidos:
- 13.2.1 Ponto(s) deverão ser contabilizados quando uma técnica de pontuação é feita em areas de pontuação do tronco com poder e precisão.
- 13.2.2 Quando o Sistema de Pontuação e Precisão (PSS) é usado determinação de validação de técnica, o nível de impacto e contato válido a area de pontuação deverá ser determinada pelo PSS.
- 13.2.2.1 Estas determinações do PSS não deverão estar sujeitas ao Video Replay Instantâneo (IVR) exceto no caso de pontos marcado em conexões com atos proibidos como descritos no artigo 15.5.
- 13.2.3 O Técnico do Para Taekwondo & Comitê dos Jogos deverá determinar o nível de impacto e sensibilidade requerido (nível de hit) do PSS, usando diferentes escalas e observação em competição e avaliação em consideração da categoria de peso, genero e Classe de Esporte.
- 13.2.3.1 O nível de hit deverá ser comunicado no ofício do torneio e ser anunciado no Congresso Técnico.
- 13.2.3.2 O Delegado Técnico pode recalibrar o nível válido de impacto no caso que o nível de hit não tenha sido completamente testado.
- 13.3 Os ponto(s) válidos são os seguintes:
- 13.3.1 Dois (2) pontos para uma técnica de pé válida no protetor de tronco
- 13.3.2 Três (3) pontos para uma técnica rodada válida no protetor de tronco
- 13.3.3 Quatro (4) pontos para uma técnica de giro válida no protetor de tronco
- 13.3.4 Um (1) ponto para cada Gam-jeon dado ao oponente
- 13.4 Pontuação do combate deverá ser a soma da pontuação final no fim da partida.
- 13.5 Invalidação do ponto(s): Quando um competidor registra pontos enquanto usando

ato(s) proibido:

13.5.1 Se o(s) ponto(s) é pontuado através de um ato proibido, o árbitro deverá imediatamente invalidar o ponto e declarar a penalidade.

13.5.2 Se o(s) ponto(s) é pontuado antes de um ato proibido, o ponto validado permanece e o árbitro deverá imediatamente dar a penalidade.

(Interpretação #13.3.2)

Uma técnica de pé rodado se refere ao chute de costa ou “dwit chagui” no corpo. No caso de dois (2) pontos sejam validados pelo PSS, um (1) ponto técnico será adicionado pelos juízes.

(Interpretação #13.3.3)

Uma técnica de pé girando se refere ao chute chirando no corpo “dolgae chagui”. A técnica deverá ser performada em um movimento contínuo com um salto. No caso de dois (2) pontos sejam validados pelo PSS, dois (2) pontos técnicos serão adicionados pelos juízes.

Artigo 14

Pontuação e publicação

- 14.1 Ponto(s) válido deverá ser determinado pelo Sistema de Pontuação e Protetores (PSS). Pontos técnicos adicionais por técnicas de pé rodado deverá ser marcado por juízes usando aparelhos de pontuação manual.
- 14.1.1 Se o PSS não é usado, toda pontuação deverá ser determinado por juízes usando aparelhos de pontuação manual.
- 14.2 Um (1) ponto técnico adicional dado para uma técnica rodada ou dois (2) pontos adicionais para uma técnica girando na area permitida deverá ser invalidada se o giro ou a técnica rodada não foi pontuada como ponto válido pelo PSS.
- 14.3 Sob uma configuração de três (3) juízes de canto, dois ou mais juízes deverá ser necessário para confirmar um (1) ponto adicional para técnica de pé rodado válido ou dois (2) pontos adicionais para técnica de pé girando valido.
- 14.4 Sob uma configuração de dois (2) juízes de canto, dois juízes deverá ser necessário para confirmar um (1) ponto adicional para técnica de pé rodado válido ou dois (2) pontos adicionais para técnica de pé girando valido.
- 14.5 Pontos deverá ser publicado automaticamente no placar imediatamente após a validação.

(Interpretação #14.2)

No caso do PSS não validar a técnica de pé girando, nenhum ponto sera adicionado mesmo se os juízes apertarem o botão técnico do joystick manual para um (1) ponto técnico adicional.

Artigo 15

Atos proibidos e penalidades

- 15.1 Penalidades deverá ser declaradas pelo árbitro.
- 15.2 Atos proibidos que são descritos no artigo 15.4 deverá ser penalizado com:
- 15.2.1 “Gam-jeom” (penalidade de dedução).
- 15.3 Um “Gam-jeom” deverá ser contado como um (1) ponto adicional para o competidor oponente. Todos “Gam-jeon” deverá ser contado no placar total do combate.
- 15.4 Atos proibidos
Os atos seguintes deverá ser classificado como atos proibidos e “Gam-jeon” deverá ser declarado;
- 15.4.1 Cruzar a linha limite
- 15.4.2 Queda
- 15.4.3 Evitar ou atrasar o combate
- 15.4.4 Segurar ou empurrar o oponente
- 15.4.5 Levantar a perna
- a) Levantar a perna para bloquear
 - b) Chutar a perna do oponente para impedir o chute de ataque de oponente
 - c) Chute estava mirando abaixo da cintura
 - d) Levantar a perna acima da cintura para chutar no ar por três (3) vezes ou mais.
 - e) Levantar a perna ou chutar no ar por mais de três (3) segundos para impedir o ataque potencial do oponente.
- 15.4.6 Atingir abaixo da cintura
- 15.4.7 Atacar o oponente após o “kalyo”
- 15.4.8 Atingir a cabeça do oponente com a mão
- 15.4.9 Jogo perigoso
- 15.4.10 Jogo inseguro
- 15.4.11 Cabecear ou atacar com o joelho

15.4.12 Atacar o oponente caído

15.4.13 Má conduta do competidor ou técnico

- a) Não cumpri com o comando ou decisão do árbitro
- b) Comportamento de protesto inapropriado a decisão oficial
- c) Provocar ou insultar o atleta ou técnico adversário
- d) Médico sem credencial ou outro oficial da equipe sentado na posição do médico
- e) Qualquer outra má conduta severa ou comportamento anti esportivo de um participante ou técnico

15.4.14 Tendo contato com protetor de tronco com a lateral ou a parte inferior do pé tendo o joelho apontado para fora na posição de clinch

15.5 Quando um técnico ou competidor comete excessiva má conduta e não segue o comando do árbitro, o árbitro pode declarar um pedido de sanção mostrando um cartão amarelo. Neste caso o Quadro de Supervisão de Competição deverá investigar o comportamento do técnico e/ou competidor e determinar se uma sanção é passível.

15.6 Se um competidor intencionalmente ou repetidamente recusa a obedecer as Regras de Competição ou as ordens do árbitro, o árbitro pode terminar o combate e declarar o competidor oponente vencedor.

15.7 Se o árbitro na Mesa de Inspeção ou oficiais do Campo de Partida determina, em consulta com o técnico do PSS, que o competidor ou técnico tentou manipular a sensibilidade do sensor(es) PSS e/ou alterar inapropriadamente o PSS como efeito de sua performance, o competidor deverá ser desclassificado.

15.8 Quando um competidor receber dez (10) "Gam-jeon", o árbitro deverá declarar o competidor perdedor por Declaração Punitiva do Árbitro (PUN).

15.8.1 Em um sistema melhor de três (3), quando um competidor receber cinco (5) "Gam-jeom" em um round, o oponente será declarado o vencedor do round.

15.9 No artigo 15.8, "Gam-jeom" deverá ser contado na pontuação total dos três rounds.

(Interpretação #15)

Objetivos em estabelecer os atos proibidos e penalidades são as seguintes;

- (1) Assegurar a segurança do competidor
- (2) Assegurar jogo limpo
- (3) Encorajar técnicas permitidas
- (4) Assegurar boa esportividade

(Interpretação #15.4)

Atos proibidos "Gam-jeom"

15.4.1 Cruzar a Linha Limite:

Um "Gam-jeon" deverá ser declarado quando um pé de um competidor cruza o plano vertical da Linha Limite. Nenhum "Gam-jeon" será declarado se um competidor cruzar a Linha Limite como resultado de um ato proibido pelo oponente.

15.4.2 Queda:

"Gam-jeon" deverá ser declarado por queda. Entretanto, se um competidor cai devido a atos proibidos do oponente; a penalidade "Gam-jeon" não deverá ser dado ao competidor caído, enquanto uma penalidade deverá ser dado ao oponente. Se ambos competidores cair como resultado de uma colisão accidental, nenhuma penalidade sera dada.

Quando um atleta toca o tatame com qualquer outra parte do corpo além do pé, o atleta deverá ser considerado como " Caído"

15.4.3 Evitar ou atrasar o combate:

- a) Este ato envolve parar sem intenção de ataque. Um competidor que continuamente

demonstra um estilo não envolvente deverá ser dado um “Gam-jeon”. Se ambos competidores permanecerem inativos após três (3) segundos, o árbitro central sinalizará o comando “Fight”. Um “Gam-jeon” será declarado: Se ambos competidores não mostrarem atividade em 3 segundos após o comando ter sido dado; ou no competidor que movimentou para trás da posição original, após o comando ter sido dado.

- b) Virar as costas para evitar o ataque do oponente deve ser punido como expressa falta de espírito de jogo limpo e pode causar lesão séria. A mesma penalidade deve ser dada por evitar do ataque do oponente curvando-se abaixo da nível da cintura ou agachando-se.
- c) Recuando do combate só para evitar o ataque do oponente e para passar o tempo, “Gam-jeon” deverá ser dado ao competidor passivo.
- d) “Fingir lesão” significa exagerar na lesão ou indicar dor em uma parte do corpo não sujeito a um golpe com o propósito de demonstrar ações do oponente como uma violação, e também exagerando a dor com o propósito de passar o tempo de tempo. Neste caso, o árbitro deverá dar uma penalidade de “Gam-jeon”.
- e) “Gam-jeon” deverá ser dado ao atleta que pede ao árbitro para parar o combate para ajustar a posição do equipamento de proteção.
- f) “Gam-jeon” deverá ser dado quando o competidor mover três (3) passos consecutivos para trás ou para o lado sem movimento técnico.
- g) No caso um atleta ajusta seu equipamento tirando foco do combate, o árbitro deverá imediatamente parar o combate e declarar “Kalyeo” e dar a penalidade (“Gam-jeon”) ao atleta que está ajustando seu equipamento.
- h) No caso um atleta ajustar seu equipamento tirando foco no combate enquanto o oponente lança uma técnica permitida e atinge o atleta. Isto deverá não ser considerado como ato proibido do oponente. A penalidade deverá ser dada ao atleta por evitar e/ou atrasar o combate.
- i) Em uma situação de clinch quando um atleta está empurrando com o corpo contra o oponente para evitar o combate enquanto o oponente está ativamente tentando executar técnicas permitidas e continua o combate, o atleta empurrando com o corpo deverá ser dado a penalidade por Evitar o Atrasar o combate.
- j) Um atleta continuamente procurando o clinch para evitar ou atrasar o combate deverá ser penalizado como “Gam-jeon”

15.4.4 Segurar ou empurrar o oponente:

Segurar é definido como segurar e então soltar qualquer parte do corpo do oponente, uniforme ou equipamento de proteção com as mãos ou braços. Isto também inclui o ato de segurar com o pé ou perna ou enroscar a perna do oponente com o antebraço.

Empurrar é definido como empurrar o oponente com suas mãos, punhos, ombros ou qualquer parte superior do corpo.

a) Competidores devem ser separados seguindo o comando “fight” do árbitro em uma posição do clinch, e se eles não fizerem ação dentro de três (3) segundos, “Gam-jeom” será dado ao competidor passivo ou ambos competidores. “Gam-jeom” será dado ao competidor que está segurando, agarrando ou cruzando a linha central vertical do corpo do oponente com o braço na posição do clinche.

Por empurrar, os seguintes atos deverá ser penalizados:

- a) Empurrar o oponente fora da Linha Limite;
- b) Empurrar o oponente de uma forma que impede a execução de uma técnica permitida ou qualquer execução normal de movimento tático.
- c) Empurrar o oponente quando ele/ela não está em situação de clinch e nem executando técnicas permitidas ou qualquer execução normal de movimento tático
- d) Em uma situação de clinch quando ambos os atletas empurra o oponente e executa um técnica permitida, nenhuma penalidade deverá ser dado
- e) Em uma situação quando um atleta está empurrando com o corpo contra o oponente para inibir o oponente de executar técnicas e continuar o combate, o atleta empurrando com o corpo deverá ser dado uma penalidade por empurrar. Mesmo se o oponente está empurrando o atleta com seus braços. Se o atleta passa “ o centro da linha vertical” do oponente, isto sera considerado segurar.

15.4.5 Levantar a perna

Levantar a perna ou movimento de cut kick não deverá ser penalizado só quando é seguido pela execução de soco ou chutes.

15.4.6 Atingir abaixo da cintura

Esta ação aplica a attingir qualquer parte abaixo da cintura, incluindo o pé, qualquer parte da coxa, joelho e canela, com técnicas permitidas ou proibidas ou qualquer outra parte do corpo para o propósito de interferir com a técnica permitida do oponente. Quando attingir abaixo da cintura é causado acidentalmente pelo atleta no curso de uma troca de técnicas, nenhuma penalidade será dada.

15.4.7 Atacar o oponente após “Kal-yeo”

- a) Execução de técnica após Kal-yeo que resulta em atual contato no oponente.
- b) Se a execução de técnicas permitidas começou antes do Kal-yeo o ataque não deverá ser penalizado.

- c) Na revisão do Video Replay Instantâneo (VRI), o tempo do Kal-yeo deverá ser definido como o momento que o sinal de mão de Kal-yeo do árbitro foi completado (com o braço completamente estendido); e o começo da técnica de pé deverá ser definida como o momento que o pé executante da técnica é completamente for a do chão. No caso de técnica de punho, a técnica deve ser considerada iniciada quando o punho começa seu movimento em direção ao oponente.
- d) Se uma técnica após Kal-yeo não alcançou o corpo do oponente mas apareceu deliberado e malicioso, o árbitro pode penalizar o comportamento com um "Gam-jeon".

15.4.8 Atingir a cabeça do oponente com a mão

Este artigo inclui attingir a cabeça do oponente com a mão (punho), braço ou cotovelo. Entretanto, ações inevitáveis devido a condição do atleta tais como abaixar a cabeça ou virar o corpo não devem ser punidos neste artigo.

15.4.9 Jogo perigoso

Jogo perigoso inclui attingir a cabeça do oponente com a mão(punho), braço, cotovelo ou qualquer parte do corpo incluindo técnicas permitidas listada no Artigo 12.1. Um Jogo perigoso acidental ou não intencional deverá ser penalizado por um "Gam-jeon". Ação perigosa acidental / não intencional repetidamente por três (3) vezes, deverá levar a desclassificação do atleta (DSQ).

Jogo perigoso devido ao jogo inseguro do oponente não pode ser penalizado neste artigo. No caso de attingir a cabeça, o árbitro deverá imediatamente suspender o combate em acordo com o Artigo 21.

No caso um atleta intencionalmente comete um Jogo perigoso resultando em attingir a cabeça, um cartão amarelo deverá ser dado ao atleta que cometeu Jogo perigoso intencionalmente.

Jogo Perigoso Acidental / Não intencional é definido como:

- Atingir o hogu, ombro, etc a a técnica escorregar a cabeça do oponente devido ao movimento do oponente.

Jogo Perigoso Intencional é definido como:

- Claramente mostrado que o atleta está mirando para attingir a cabeça com sua técnica
- Técnicas de giro atingindo a cabeça diretamente.

15.4.10 Jogo inseguro

Jogo inseguro ocorre quando um atleta intencionalmente or não intencionalmente assume uma postura ou joga com tática onde a cabeça se torna o alvo e aumenta o risco do jogo Perigoso. Quando há um contato na cabeça o Árbitro deverá solicitar ao VRI para determinar se a situação concede a insegurança ou jogo perigoso.

15.4.11 Cabeçar ou atacar com o joelho

Este artigo relata a uma cabeçada intencional ou atacar com o joelho quando em proximidade ao oponente. Entretanto, contato com o joelho que ocorre nas seguintes

situações não pode ser punida neste artigo.

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

15.4.12 Atacar o oponente caído

Esta ação é extremamente perigosa devido a alta probabilidade de machucar o oponente.

O perigo surge do seguinte:

- O oponente caído está em um estado sem indefensável
- O impacto de qualquer técnica que ataca um competidor caído sera maior devido a posição do competidor.

Estes tipos de ações agressivas em direção a um oponente caído não são de acordo com o espírito do Taekwondo e tais quais não são apropriados a uma competição de Taekwondo.

15.4.13 Má conduta do competidor, técnico ou medico da equipe

Os seguintes casos são Má conduta de um competidor ou técnico:

Quando má conduta é cometida por um competidor ou um técnico durante um periodo de descanso, passando os cinco (5) segundos da conclusão do round, o árbitro pode imediatamente declarar a penalidade e a penalidade deverá ser registrada no resultado do round seguinte. Entretanto, "Gam-jeom" deverá ser registrado no round anterior se a ação aconteceu dentro dos cinco (5) segundos da conclusão do round.

Artigo 16

Round de ouro e decisão de superioridade

- 16.1 No evento, o vencedor não pode ser decidido após um (1) round de cinco (5) minutos, um round golden de um (1) minute sera conduzido.
- 16.1.1 A duração do round golden point pode ser definido a 1 minuto,.
- 16.2 No caso de um competidor avançar a um round golden point, todas as pontuações conquistadas durante o primeiro round de cinco (5) minutos deverá ser anulado.
- 16.2.1 No caso de um combate sob o sistema de três (3) rounds avança ao golden rund, todo o placar anterior durante os primeiros três (3) rounds será zerado.
- 16.3 O primeiro competidor a pontuar ou cujo oponente recebeu dois “Gam-jeon” no golden point deverá ser declarado o vencedor.
- 16.4 No evento que nenhum competidor pontuou após a conclusão do round golden point, o vencedor deverá ser decidido por superioridade baseado nos seguintes critérios:
- 16.4.1 O competidor que conquistou um número maior de impactos registrados (mas abaixo do nível de impacto permitido) pelo PSS durante o round golden point.
- 16.4.2 Se o número de registro de impacto está empatado, o atleta que pontuou com técnicas com premiação de pontos técnicos durante o round de cinco (5) minutos deverá ser declarado vencedor.
- 16.4.2.1 O número de técnicas com pontos técnicos é contado primeiro. No caso de atletas de atletas que pontuaram em número igual de técnicas premiadas, um técnica de quatro (4) pontos é contado maior do que técnica de três (3) pontos.
- 16.4.3 Se o número de técnicas de três e quatro pontos estão empatados, o competidor que recebeu menos numeros de Gam-jeon durante o combate é declarado vencedor.
- 16.4.4 Se o quarto critério acima são os mesmo, o árbitro e juizes deverão determinar superioridade baseado no conteúdo do round golden point. Se a decisão de superioridade está empatada entre o árbitro e juizes, o árbitro deverá decidir o vencedor.

16.5 No evento que nenhum competidor pontuar dois (2) pontos após o fim do golden round sob o sistema de três (3) rounds , o vencedor será decidido:

16.5.1 O competidor que conquistar um maior número de hits registrado (abaixo do nível de hit estabelecido) durante o golden round.

(Interpretação #16.3)

O vencedor será o atleta que pontuou o primeiro ponto ou cujo oponente recebeu dois

“Gam-jeon”. Um simples “Gam-jeon” não será contado com um ponto para o oponente durante o round Golden Point. O PSS determinará quem pontuou primeiro no caso de atletas validarem técnicas de pontuação ao mesmo tempo.

(Interpretação #16.4.1)

No caso de haver um hit de ato proibido no PSS abaixo do nível de hit. Árbitro Central deverá dar uma penalidade e invalidar o hit para propósito de superioridade.

(Interpretação #16.4.4)

Decisão de superioridade por juízes deverá ser baseado na dominância técnica de um oponente através de uma condução agressiva de combate, o maior número de técnicas executadas, o uso de mais técnicas avançadas ambas em dificuldade e complexidade, e exibição de uma melhor maneira de competição.

Procedimento

O procedimento da decisão de superioridade deverá ser o seguinte:

- 1) Antes do combate, todos árbitros oficiais pegam o cartão de superioridade com eles
 - 2) Quando um combate está para ser decidido por superioridade, o árbitro deverá declarar “Woo-se-girok (Registro de superioridade)
 - 3) Sob a declaração do árbitro, os juízes deverão registrar o vencedor dentro de 10 segundos com suas cabeças baixas, assinalar no cartão e então dar para o árbitro
 - 4) O árbitro deverá recolher todos cartões de superioridade, registrar o resultado final, e então declarar o vencedor.
 - 5) Sob a declaração do vencedor, o árbitro deverá entregar os cartões ao registrador e o registrador deverá submeter os cartões ao Delegado Técnico da WT
-

Artigo 17

Decisões

- 17.1 Vitória por Combate Encerrado pelo Árbitro (RSC)
- 17.2 Vitória pelo placar final (PTF)
- 17.3 Vitória pela diferença de placar (PTG) ou teto de pontuação (PTS)
 - 17.3.1 Em caso de de trinta (30) pontos de diferença entre os dois (2) competidores a qualquer tempo durante o round de cinco (5) minutos, o árbitro deverá parar o combate e declarar vencedor por diferença de placar (PTG).
 - 17.3.2 O primeiro atleta que alcançar quarenta (40) pontos deverá ser declarado vencedor por teto de pontuação (PTS) a qualquer momento durante o combate.
 - 17.3.3 O Delegado Técnico do torneio deverá ter o direito de decidir se o Vencedor de Diferença de Placar (PTG) e Vencedor de Teto de Pontuação (PTS) deverá ser implementado ou não durante estágios eliminatórios, semifinais e finais.
- 17.4 Vitória pelo Golden Point (GDP)
- 17.5 Vitória por Superioridade(SUP)
- 17.6 Vitória por desistência(WDR)
- 17.7 Vitória por desclassificação (DSQ)
- 17.8 Vitória por Mudança de Classe de Esporte após a primeira aparição (CSC)
- 17.9 Vitória por declaração punitiva do árbitro (PUN)
- 17.10 Vitória por Desclassificação por Comportamento Antidesportivo (DBQ)
- 17.1 Vencedor por Bye (BYE)

(Interpretação #17.1) Combate encerrado pelo árbitro (RSC)

O árbitro declara RSC nas seguintes situações:

- ✓ Se um competidor levou knocked down por uma técnica permitida do oponente e não pode continuar o combate após a contagem do “Yeo-dul”, ou se o árbitro determina que o competidor não é capaz de continuar a competição independente

- do progresso da contagem;
- ✓ Se um competidor não pode continuar após um minuto de tratamento médico;
- ✓ Se um competidor desrespeitar o comando do árbitro de continuar o combate por três vezes;
- ✓ Se um árbitro reconhece a necessidade de parar o combate para proteger a segurança do competidor;
- ✓ Quando a Comissão Médica determina que o combate deve ser parado devido a uma lesão do competidor;

(Interpretação #17.3.1)

O atleta que alcançar uma diferença de trinta (30) pontos sob o oponente será declarado vencedor por diferença de placar (PTG).

(interpretação #17.3.2)

Vencedor por Teto de Ponto (PTS)

O lutador que primeiro alcançar quarenta (40) pontos será declarado vencedor a qualquer momento durante o combate.

(Interpretação #17.3.3)

O Delegado Técnico do torneio deverá ter o direito de decidir se a vitória por Diferença de pontos (PTG) e diferença de Teto de Pontos (PTS) deverá ser implementado ou não durante estágios eliminatórios, semifinais e finais.

(Interpretação #17.6) Vitória por desistência

O vencedor é determinado por desistência do oponente

- ✓ Quando um atleta desiste do combate devido a lesão ou outras razões
- ✓ Quando um atleta não continua o combate após o período de descanso ou não responde ao chamado para começar o combate
- ✓ Quando um técnico joga a toalha na quadra para significar desistência do combate
- ✓ Quando um atleta foi atingido na cabeça devido a um jogo Perigoso sem intenção e é claramente orientado pela Comissão Médica que pode continuar mas o atleta se recusa a fazer

(Interpretação #17.7) Vitória por desclassificação

Esta é o resultado determinado pela reprovação do competidor na pesagem ou quando um competidor perde o status de competidor antes da competição começar.

As seguintes ações devem ser diferentes em acordo com a razão da desclassificação

- ✓ No evento que o atleta não passou ou não compareceu na pesagem após o chaveamento: O resultado deve ser refletido na chave de luta e a informação deve ser comunicada aos oficiais técnicos e todas as pessoas relevantes. Árbitros não serão designados para esse combate. O oponente do atleta que não passou ou compareceu não necessitará aparecer na quadra para competir.
- ✓ No evento que um atleta passou na pesagem mas não apareceu na zona de seção dos Técnicos: O árbitro designado e o oponente deverá estar esperando em suas posições até o árbitro declarar o oponente o vencedor do combate. Procedimento

detalhado está estipulado no Artigo 11.4

- ✓ No evento que um atleta cometeu jogo Perigoso três vezes (3) no mesmo competidor.

(Interpretação #17.8)

Vencedor por Mudança de classe de esporte após primeira aparição

Quando o atleta teve uma mudança em sua classe de esporte para uma diferente classe de esporte após primeira aparição, o oponente irá para a próxima rodada. O oponente deverá ser declarado vencedor por mudança de classe de esporte após primeira aparição (CSC).

(Interpretação #17.9)

Vencedor por declaração de punição do árbitro

O árbitro declara PUN nas seguintes situações:

- ✓ Se um competidor acumulou 10 (10) "Gam-jeon"

(Interpretação #17.10)

Vencedor por Desclassificação por Comportamento Antidesportivo (DBQ)

DQB deverá ser declarado nas seguintes situações:

- ✓ Quando um competidor trapaceia o processo da pesagem
- ✓ Se é determinado que um competidor manipula o(s) sensor(s) ou sistema de pontuação do PSS
- ✓ Quando um competidor é encontrado violando as Regras de Anti Doping da WT
- ✓ Se um competidor ou técnico recusa a seguir o comando do árbitro ou a cumprir as Regras de Competição ou cometer outros sérios comportamentos infratores incluindo protesto impróprio.

Todos resultados de um competidor que perdeu por DBQ deverá ser removido. Qualquer outro resultado do competidor que é afetado por DBQ deverá ser corrigido de acordo.

(Interpretação #17.11)

Marca de Resultado Invalidado (IRM)

- Dupla Desclassificação (DDQ)
- Dupla Desistência (DWR)
- Dupla Desclassificação por Comportamento Anti desportivo (DDB)

Artigo 18

Knock down

Um Knock Down deverá ser declarado quando uma técnica permitida é feita a uma área permitida e:

- 18.1 Quando qualquer parte do corpo além da sola do pé toca o chão devido a força da técnica permitida do oponente nas áreas permitidas;
- 18.2 Quando um competidor é atingido e não mostra intenção ou habilidade a continuar como resultado de técnica permitida do oponente nas áreas permitidas;
- 18.3 Quando um árbitro decide que um competidor não pode continuar como resultado de ter sido atingido por uma técnica permitida em uma área permitida;

(Interpretação #18)

Um knock down:

Isto é uma situação em que um competidor foi caído ao chão ou é atingido ou incapaz a responder adequadamente as solicitações que um combate exige. Mesmo na ausência destas indicações, o árbitro pode interpretar um knock down, na situação onde, como resultado de contato, seria perigoso continuar ou quando é uma questão de segurança de um competidor.

Artigo 19

Procedimento no caso de um knock down

- 19.1 Quando um atleta leva Knocked Down como resultado de técnicas permitidas do oponente feitas em um area permitida, o árbitro deverá tomar as seguintes medidas;
- 19.1.1 O árbitro deverá manter o oponente afastado do atleta caído pela declaração de “Kal-yeo”;
 - 19.1.2 O árbitro deverá primeiro checar o status do atleta caído e contar alto do Ha-nah (um) até “Yeol” (dez) a um (1) segundo de intervalo na direção do atleta caído, fazendo sinais manuais indicando a passagem do tempo;
 - 19.1.3 No caso do atleta caído levantar durante a contagem do árbitro e desejar continuar o combate, o árbitro deverá continuar a contagem até “Yeo-dul” (oito) para recuperação do atleta. O árbitro deverá então determinar se o atleta está recuperado e, então, continuar o combate por declaração de “Kye-so” (continuar);
 - 19.1.4 Quando um atleta que levou knocked down não consegue demonstrar o desejo de continuar pela contagem de “Yeo-dul” (oito), o árbitro deverá anunciar o oponente o vencedor por RSC (combate encerrado pelo árbitro)
 - 19.1.5 A contagem deverá ser continuada mesmo após o fim do round ou a expiração do tempo de combate;
 - 19.1.6 No caso de ambos atletas levem knocked down, o árbitro deverá continuar a contagem enquanto um dos atletas não se recuperou suficientemente;
 - 19.1.7 No caso de ambos atletas levem knocked down e ambos atletas não se recuperam na contagem de “Yeol”(dez), o vencedor deverá ser decidido pelo placar do combate antes da ocorrência do Knock Down;
 - 19.1.8 Quando é determinado pelo árbitro que um atleta é incapaz de continuar, o árbitro pode decidir o vencedor ou sem contagem ou durante a contagem.
- 19.2 Qualquer atleta que não puder continuar o combate como resultado de uma lesão séria a qualquer parte do corpo não pode se inscrever em competições dentro (30) dias sem aprovação do Comitê Médico da WT após apresentação de declaração de um medico designado pela pertinente Associação Membro Nacional.

- 19.2.1 Exceto por emergência Médica, qualquer atleta com lesão séria deve ser avaliado pelo médico do evento e confirmado pelo Chairmain Médico (MC) na sala médica imediatamente após o combate.
- 19.2.2 Qualquer atleta que teve knock down devido a uma lesão na cabeça deve ser checado pelo Médico na sala médica como explicado na Regras Médicas WT. Um médico do campeonato deve performer SCATS no participante lesionado para diagnostic de concussão no caso de lesão na cabeça dentro de trinta (30) minutos após a lesão na cabeça.
- 19.2.3 Qualquer atleta que foi diagnosticado com uma concussão baseada na avaliação com SCATS receberá uma suspensão de quarenta e cinco (45) dias.
- 19.2.4 Qualquer atleta que teve duas (2) concussões dentro de um period de 90 dias automaticamente receberá uma suspensão de 90 dias. Qualquer atleta que sofrer três (#) concussões dentro de doze (12) meses (um ano) receberá uma suspensão de doze (12) meses (um ano).

(Interpretação #19.1.1)

Manter o oponente afastado:

Nesta situação, o oponente deverá retornar a respectiva marca do atleta, entretanto, se o atleta caído está em cima ou próximo a marca do atleta oponente, o oponente deverá esperar na linha limite em frente da cadeira de seu técnico.

O árbitro deve estar constantemente preparado por uma ocorrência repentina de um knock down ou situação onde o atleta é atingido com força, que é frequentemente caracterizado por um ataque potente acompanhado por impacto.

(Interpretação #19.1.3)

No caso o atleta caído levanta durante a contagem do árbitro e deseja continuar a luta: O propósito primário da contagem é proteger o atleta. Mesmo se o atleta deseja continuar o combate antes da contagem de oito é finalizada, o árbitro deve contar até “Yeo-dul”(oito) antes de continuar o combate. Contagem do “Yeo-dul” é obrigatoriamente e não pode ser alterada pelo árbitro.

(Interpretação #19.1.3)

O árbitro deverá então determinar se o atleta recuperou e, então, recomeçar o combate por declaração de “Ke-sok”:

O árbitro deve verificar a habilidade do atleta a continuar enquanto ele/ela conta até oito. Confirmação final da condição do atleta após a contagem de oito é somente procedimento e o árbitro não deve necessariamente passar o tempo antes de continuar o combate.

(Interpretação #19.1.4)

Quando um atleta que levou knocked down não consegue expressar o desejo para continuar na contagem de “Yeo-dul”, o árbitro deverá anunciar o oponente vencedor por RSC após contagem até “Yeol”: O atleta expressa o desejo de continuar o combate gesticulando algumas vezes em uma posição de combate com os punhos fechados. Se o atleta não consegue demonstrar o gesto na contagem de “Yeo-dul”, o árbitro deve declarar o oponente vencedor após primeiro contar “A-hop” e “Yeol”. Expressar o desejo de continuar após a contagem de “Yeo-dul” não pode ser considerado válido. Mesmo se o atleta expressa o desejo de continuar pela contagem de “Yeo-dul”, o árbitro pode continuar contando e pode declarar o combate encerrado se ele/ela determina o atleta é incapaz de continuar o combate.

(Interpretação #19.1.4)

Quando um atleta é derrubado por um golpe de pontuação potente e cuja condições parece sério, o árbitro pode suspender a contagem e chamar por primeiros socorros ou fazerem conjunto com a contagem.

(Guias para oficiais)

i. O árbitro não deve gastar tempo adicional confirmando a recuperação de atleta após contagem até “Yeo-dul” como resultado de falha ao observar que condição durante a administração da quadra.

ii. Quando o atleta claramente recupera antes da contagem de “Yeo-dul” e expressa o desejo de continuar e o árbitro pode claramente discernir a condição do atleta se encontra com dificuldade e necessita de tratamento médico, o árbitro deve primeiro continuar o combate com a declaração de “Kye-sok” e imediatamente após declarar “Kal-yeo” e “Kue-shi” e então seguir os procedimentos do Artigo 21.

Artigo 20

Procedimento no evento de atingir a cabeça

No Para Taekwondo kyorugi, todas técnicas a cabeça foram proibidas para garantir a segurança dos atletas. Atingir a cabeça é definido como atingir a cabeça com a mão (punho), braço, cotovelo ou qualquer parte do corpo incluindo técnicas permitidas listada no Artigo 12.1

20.1 Procedimento no caso de atingir a cabeça

20.1.1 O árbitro deverá manter o oponente afastado do atleta que foi atingido na cabeça pela declaração de “Kal-yeo” e “Keyshi”.

20.1.2 No caso o árbitro determina que o atleta pode continuar, o árbitro deverá continuar o combate pela declaração de “Kye-sok” (continuar) após dar penalidade ao oponente de acordo com o Artigo 15;

20.1.2.1 O árbitro deverá pedir para o VRI para determinar se a situação se enquadra como jogo Perigoso ou jogo Inseguro

20.1.3 No caso o árbitro ter alguma dúvida a respeito do status e habilidade do atleta para continuar, o medico comissionado deverá ser chamado para fazer uma decisão final;

20.1.4 No caso o médico comissionado decida que o atleta é capaz de continuar, o árbitro deverá continuar o combate pela declaração de “Kye-sok” (continuar) após dar penalidade ao oponente de acordo com Artigo 15;

20.1.5 No caso o médico comissionado decide que não é seguro para o atleta que recebeu o ataque na cabeça de continuar, o atleta deverá ser declarado o vencedor devido a desclassificação (DSQ) do oponente após dar penalidade ao oponente por jogo perigoso de acordo com Artigo 15;

20.1.6 No caso um atleta que foi atingido na cabeça é determinado pelo médico comissionado como capaz de continuar mas recusa a fazer, então ele/ela deverá ser considerado desistência (WDR).

20.1.7 Se o médico comissionado está convencido que um atleta está fingindo uma lesão, então o atleta que foi atingido na cabeça deverá ser desclassificado (DSQ) e o oponente deverá ser declarado o vencedor;

20.1.8 No caso de atingir a cabeça é um resultado de jogo não seguro do atleta que recebeu o ataque na cabeça, nenhuma penalidade deverá

ser dada ao oponente.

- 20.1.8.1 No caso o medico comissionado decide que não é seguro para o atleta que recebeu o ataque na cabeça continuar como resultado de jogo não seguro, o oponente deverá ser declarado o vencedor o vencedor por desistência (WDR);
- 20.1.8.2 No caso o medico comissionado decide que o atleta é capaz de continuar, o árbitro deverá continuar o combate pela declaração de “Kys-sok” após dar penalidades ao atleta por jogo não seguro acordo com Artigo 15;
- 20.1.9 No caso um atleta cai e atinge sua cabeça no tatame resultando de lance regular de combate, sem envolver atos proibidos do atleta ou oponente, o medico comissionado deverá determinar se o atleta é capaz de continuar;
 - 20.1.9.1 No caso o medico comissionado decide que não é seguro para o atleta continuar, o oponente deverá ser declarado vencedor por desistência (WDR);
 - 20.1.9.2 No caso o medico comissionado decide que competidor é capaz de continuar, o árbitro deverá continuar o combate pela declaração de “Kye-sok”;
- 20.2 O medico comissionado pode tomar mais tempo do que um (1) minuto de tempo de lesão para determinar se um atleta pode seguramente continuar o combate ou não. Isto só aplica para contato na cabeça.
 - 20.2.1 Antes de um(1) minuto para tempo de lesão prescrito expirar, o árbitro deverá pedir ao medico comissionado se mais tempo é necessário;
 - 20.2.2 No caso o medico comissionado precisar mais tempo, o árbitro deverá declarar “Shi-gan” quando um (1) minuto de tempo de lesão expirar;
 - 20.2.3 No caso o medico comissionado determina que o atleta não pode continuar, Art. 20.1.2, 20.1.3 ou 20.1.4 deverá ser aplicado;
 - 20.2.4 No caso o medico comissionado determina que um atleta pode continuar, Art. 20.1.2, 20.1.3 ou 20.1.4 deverá ser aplicado;
- 20.3 Qualquer atleta que experimentou um ataque a cabeça está sujeita ao Artigo 19.2

(Interpretação #20.1.4)

Nenhum médico de equipe é permitido a determinar se o atleta pode ou não continuar. Esta decisão só pode ser feita pelo medico autorizado para o torneio.

Artigo 21

Procedimento de suspensão do combate

- 21.1 Quando um combate está para ser parado devido a uma lesão de um ou ambos atletas, o árbitro deverá tomar as medidas prescritas abaixo:
- 21.1.1 O árbitro deverá suspender o combate pela declaração de “Kal-yeo” e ordenar aos registradores a suspender o tempo anunciando “Kye-shi”;
 - 21.1.2 O árbitro deverá permitir ao atleta um minuto para receber primeiros socorros pelo médico comissionado; o árbitro pode permitir equipe médica a tratar primeiros socorros se o médico não está disponível ou se for considerado necessário;
 - 21.1.2.1 O médico comissionado pode solicitar mais tempo (até 2 minutos), se necessário.
 - 21.1.2.1 Se não houver um médico comissionado, médico da equipe ou o chefe médico disponível, qualquer médico próximo da área da competição pode ser solicitado para providenciar os primeiros socorros ao atleta.
 - 21.1.3 Se um atleta lesionado não pode retornar ao combate após um minuto, o árbitro deverá declarar o oponente vencedor.
 - 21.1.4 No caso de retomado combate for impossível após um minuto, o atleta causando a lesão por um ato proibido será penalizado por “Gam-jeon” e deverá ser declarado perdedor por desclassificação (DSC).
 - 21.1.5 No caso de ambos os atletas levem knock down e são incapaz de continuar o combate após um minuto, o vencedor deverá ser decidido pelos pontos antes da lesão ter ocorrido.
 - 21.1.6 Se o árbitro determina que uma dor do atleta não é severa, o árbitro deverá declarar “Kal-yeo” e dar um comando para continuar o combate com o comando “stand-up”. Se o atleta recusa continuar o combate após o árbitro dar o comando “stand up” três vezes, o árbitro deverá declarar o combate “Árbitro Encerra o Combate” (RSC)
 - 21.1.7 Se o árbitro determina uma dor do atleta como severa, o árbitro deverá permitir o atleta a receber um tratamento de primeiros socorros por um minuto após “Kye-shi”. O árbitro pode permitir o atleta de receber tratamento de primeiros socorros mesmo após dar o comando “stand-up”.
 - 21.1.8 Parar o combate devido a lesão: Um atleta que continua o combate com dor e mostra dor do mesmo modo que a primeira vez ou mais severa, o árbitro deverá consultar com o médico atribuído para a competição que

deve aconselhar o árbitro para parar o combate e declarar o lesionado perdedor por desistência (WDR).

- 21.2 Em situação que garanta a suspensão do combate por outras razões além de uma lesão, o árbitro deverá declarar “Shi-gan (tempo)” e continuar o combate declarando “Kye-sok(Continuar)”

(Interpretação #21.1)

Quando o árbitro determina que a competição não pode ser continuada devido a lesão ou qualquer outra situação de emergência, ele/ela pode tomar as seguintes medidas:

- i. Se a situação é crítica tal como um atleta perder a consciência ou sofrer de uma lesão severa e tempo é crucial, primeiros socorros deve ser imediatamente dirigido primeiro e o combate deve ser encerrado. Neste caso, o resultado do combate sera decidido da seguinte forma:
 - O atleta causando a lesão deverá ser declarado perdedor, se a consequencia foi resultado de um ato proibido a ser penalizado por “Gam-jeom”.
 - O oponente incapacitado deverá ser declarado o perdedor se a consequencia foi o resultado de uma ação legal ou acidental, contato inevitável.
 - Se o resultado não estava relacionado com o conteúdo do combate, o vencedor deverá ser decidido pela pontuação do combate antes da suspensão do combate. Se a suspensão ocorre antes do fim do primeiro round, o combate deverá ser invalidado.
- ii. Se um tratamento de primeiro socorro é necessário para uma lesão, o atleta pode receber tratamento necessário dentro de um minuto após a declaração de “Kye-shi”.
 - a) Ordem para continuar o combate: É a decisão do árbitro central, após consultar com o Médico Autorizado, se é possível ou não para o atleta continuar o combate. O árbitro pode a qualquer tempo ordenar ao atleta a continuar o combate dentro de um minuto. O árbitro pode declarar qualquer atleta que não seguir a ordem a continuar o combate o perdedor por desistência (WDR).
 - b) Enquanto o atleta está recebendo tratamento medico ou está no processo de recuperação, 40 segundos após a declaração de “Kye-shi”, o árbitro começa a anunciar alto a passagem do tempo em intervalos de cinco segundos. Quando o atleta não pode retornar a Marca de Combate no fim de periodo de um minuto, o resultado do combate deve ser declarado.
 - c) Após a declaração de “Kye-shi”, o tempo de intervalo de um minuto deve ser estritamente observado independentemente da disponibilidade do Médico Designado. Entretanto, quando o tratamento médico é solicitado mas o médico está ausente ou tratamento adicionais é necessário, o tempo limite de um minuto pode ser suspenso pelo julgamento do árbitro.

- d) Se a retomada do combate é impossível após um minuto, a decisão do combate será determinado de acordo ao sub artigo “i” deste artigo
- iii. Se ambos atletas se tornar incapacitado e são incapaz a continuar o combate após um minuto ou surgem condições urgentes, o resultado do combate é decidido de acordo ao seguinte critério:
- Se a consequencia é resultado de um ato proibido a ser penalizado por “Gam-jeom” por um atleta, essa pessoa deverá ser o perdedor por desclassificação (DSQ).
 - Se a consequencia não foi relacionada a qualquer ato proibido a ser penalizado por “Gam-jeom”, o resultado do combate deverá ser determinado pelo placar do combate no momento da suspensão do combate. Entretanto, se a suspensão ocorre antes do primeiro round, o combate deverá ser invalidado e o Comitê de Organização determinará um tempo apropriado para o re-combate do combate. O atleta que não puder continuar o combate deverá ser considerado como desistente (WDR) do combate.
 - Se a consequencia é resultado de atos proibidos a ser penalizado por “Gam-jeom” por ambos atletas, então ambos atletas deverá perder por desclassificação (DSQ).

(Interpretação #21.2)

A situação que garante suspender o combate além dos procedimentos descritos acima deverá ser tratado da seguinte forma:

- i. Quando circunstâncias requer suspensão do combate, o árbitro deverá suspender o combate e seguir as diretrizes do Delegado Técnico.
 - ii. Se o combate é suspenso após a conclusão do Segundo round, as consequências deverá ser determinada de acordo ao placar do combate no momento da suspensão.
 - iii. Se o combate é suspenso antes da conclusão do Segundo round, um novo combate, a princípio, será conduzido e deverá ser realizado em três rounds.
-

Artigo 22

Oficiais Técnicos

22.1 Delegado Técnico (DT)

21.1.1 Qualificação: Em geral, o presidente da Comitê dos Jogos & Técnico da Para Taekwondo WT ou do Comitê de Arbitragem do Para Taekwondo Wt deverá ser apontado como DT. Entretanto, a o Presidente da WT pode apontar um outro DT qualificado sob recomendação do Secretário Geral da WT no caso dos Presidentes não estarem disponíveis.

21.1.2 Papel: DT é responsável a assegurar que as Regras de Competição de Para Taekwondo da WT e Manual Técnico são apropriadamente aplicadas e presidir sob o Congresso Técnico e sorteio de chaves. DT aprova o resultado da chave, pesagem e competições antes de ser publicadas. DT tem o direito de fazer as decisões finais na area de competição e todas as questões técnicas na competição em consulta com o Quadro de Supervisão da Competição (QSC). DT deverá fazer as decisões finais em qualquer assunto pertencente a competição não prescritas nas Regras de Competição. DT serve como Presidente do Quadro de Supervisão da Competição.

22.2 Membro do Quadro de Supervisão da Competição (QSC)

22.2.1 Qualificação: Membros QSC deverá ser apontados pelo Presidente da WT sob recomendação do Secretário Geral daquele que têm experiência e conhecimento suficiente das competições de para taekwondo e taekwondo.

22.2.2 Composição: QSC deverá consistir de um Presidente e não mais do que quatro (4) membros no campeonato promovido da WT. Presidente do Comitê dos Jogos & Técnico da Para Taekwondo WT, Comitê de Arbitragem do Para Taekwondo WT e Comitê Médico da Para Taekwondo WT deverá ser apontado pelo Presidente da WT sob a recomendação do Secretário Geral. A composição, entretanto, pode ser ajustado pelo Presidente, se necessário.

22.2.3 Papel: QSC deverá ajudar o DT nas questões técnicas e da competição e assegurar que a competição são realizadas de acordo com o calendário e as regras da WT. QSC deverá avaliar a performance do Juri de Revisão e arbitragem oficiais. QSC deverá também agir ao mesmo tempo como o Comitê de Sanções Extraordinários durante a competição no que diz respeito a questões de gerenciamento de competição.

22.3 Comissão Médica (CM)

22.3.1 Qualificação: O presidente ou membro do Comitê Médico do Para Taekwondo WT, no caso ele/ela é um médico, deverá ser indicado como o médico designado para eventos WT. Entretanto, o Presidente da WT pode apontar uma outra pessoa qualificada como médico designado sob recomendação do Secretário Geral da WT no caso de nenhum membro do Comitê Médico do Para Taekwondo WT estiver disponível;

22.3.2 Papel: O CM é responsável para assegurar que serviços médicos e de emergência funcione de acordo com as Regras WT e que equipes médicas e voluntários são treinados nos procedimentos WT. O CM também será chamado para fazer decisões finais se atletas são capazes de continuar ou não após lesão.

22.4 Juri de Revisão (JR)

22.4.1 Qualificação: JR deverá ser apontado pelo Presidente de Arbitragem de Para Taekwondo WT daqueles que são experientes e altamente qualificado Árbitros Internacional.

22.4.2 Composição: UM (1) JR e um (1) assistente ao JR deverá ser alocado por quadra.

22.5 Arbitragem oficiais

22.5.1 Qualificações: Portadores de Certificado de Árbitro Internacional registrado pela WT.

22.5.2 Deveres

22.5.2.1 Árbitro

22.5.2.1.1 O árbitro deverá ter controle sobre o combate.

22.5.2.1.2 O árbitro deverá declarar “Shi-jak”, “Keu-man”, “Kal-yeo”, “Kye-sok”, “Kye-shi”, “Shi-gan”, vencedor e perdedor, deduções de pontos, avisos. Todos as declarações de arbitragem deverá ser feito após os resultados são confirmados.

22.5.2.1.3 O árbitro deverá ter o direito de fazer decisões independente de acordo com as regras prescritas.

22.5.2.1.4 Em princípio, o árbitro central não deverá marcar pontos. Entretanto, se um dos juízes laterais levantar sua mão por causa de um ponto não marcado, então o árbitro central convoca uma reunião com os juízes. Se foi encontrado que dois juízes laterais solicitem por mudança de

juízo, o árbitro deve aceitar e corrigir o juízo (no caso de 1 árbitro + 3 juízes). Em uma configuração de dois juízes laterais, o resultado do placar pode ser revisado quando duas pessoas entre dois juízes e o árbitro concorde em fazer.

22.5.2.1.5 No caso como definido pelo Artigo 16, a decisão de superioridade deverá ser feita pela arbitragem oficial após o fim de quarto (4) rounds quando necessário ou no fim do round do ponto de ouro no caso do sistema de combate de duração de um round.

22.5.2.2 Juízes

22.4.2.2.1 Os juízes deverão marcar os pontos válidos imediatamente.

22.4.2.2.2 Os juízes deverão atestar suas opiniões francamente quando solicitados a fazer pelo árbitro.

22.5.2.3 Assistente Técnico (AT)

22.5.2.3.1 AT deverá manter monitorando o placar durante o combate se o placar, penalidade e tempo estão corretamente publicados, e imediatamente notificar o árbitro de qualquer problema a este respeito.

22.5.2.3.2 AT deverá notificar o árbitro de começar ou parar o combate em comunicação próxima com o operador de sistema e registrador.

22.5.2.3.3 AT registra manualmente todos pontos, penalidades e resultado do VRI em um papel.

22.5.3 Composição de arbitragem oficial por quadra

22.5.3.1 O esquadrão oficial é composta de um (1) árbitro e três (3) juízes.

22.5.3.2 O esquadrão oficial é composto de um (1) árbitro e dois (2) juízes.

22.5.4 Atribuição de arbitragem oficiais

22.5.4.1 A atribuição dos árbitros e juízes deverá ser feita após a programação do combate é fixada.

22.5.4.2 Árbitros e juízes com a mesma nacionalidade como de outro competidor não deverá ser atribuído a tal combate. Entretanto, uma exceção pode ser feita para os juízes quando o número de arbitragem oficiais é insuficiente.

22.5.5 Responsabilidade por decisões: Decisões feita pelos árbitros e juízes deverão ser conclusivas e elas deverão ser responsáveis para o Quadro de Supervisão de Competição para o combate daquelas decisões.

Regras de Competição ParaTaekwondo - Kyorugi

22.5.6 Uniformes

- 22.4.6.1 Os árbitros e juízes deverão usar o uniforme designado pela WT.
- 22.4.6.2 Os árbitros e juízes não deverão carregar ou levar qualquer material para a área de combate que possa interferir com o combate. O uso de celulares pela arbitragem no campo de jogo pode ser restrito, se necessário.

22.6 Registradores: O registrador deverá cronometrar o combate, períodos de time-out, e suspensões, e também deverá registrar e publicar os pontos conquistados e/ou penalidades.

(Interpretação #22.1 & 22.2)

DT pode substituir ou penalizar a arbitragem em consulta com QSC no evento que a arbitragem esteve atribuída erroneamente, ou quando é julgado que qualquer dos árbitros atribuídos conduziu injustamente o combate ou fez erros injustificáveis repetidamente.

(Interpretação #22.5)

Os detalhes das qualificações dos árbitros, deveres, organização, etc deverão seguir o Regulamento de Árbitros Internacionais de ParaTaekwondo Kyorugi WT.

(Diretriz para oficiais #22.5)

No caso que cada juiz pontue diferente ponto respectivamente por uma técnica de pé permitida na área de pontuação, por exemplo, um juiz dá um ponto, um outro dá três e o outro não dá nenhum ponto, e que nenhum ponto é reconhecido como válido, ou no caso que o registrador comete erros no tempo, pontuação ou penalidades, qualquer dos juizes pode indicar o erro e pedir pela confirmação entre os juizes. Então, o árbitro pode declarar "Shi-gan" (tempo) para parar o combate e reunir os juizes para pedir por confirmações. Após discussão, o árbitro deve publicar a resolução. No caso que um técnico solicita o video review para o mesmo caso que um dos juizes solicita por um meeting entre a arbitragem, os árbitros deverão primeiro reunir juizes antes de tomar a solicitação do técnico. Se foi decidido para corrigir a decisão, o técnico deverá permanecer sentado sem usar a cota. Se o técnico ainda permanece e solicita por video review, o árbitro deverá tomar o pedido do técnico. O artigo também aplica no caso que o árbitro faz um erro de julgamento do knock-down, e os juizes podem levantar uma opinião diferente ao árbitro enquanto o árbitro conta "Seht (três) ou Neht (quarto)".

Artigo 23

Vídeo Replay Instantâneo (VRI)

- 23.1 No caso que há uma objeção a um julgamento da arbitragem durante o combate, o técnico de um atleta pode fazer um pedido ao árbitro central para uma revisão imediata do video replay. O técnico só pode solicitar video review para as seguintes situações:
- 23.1.1 Penalidade contra o oponente.
 - 23.1.2 Invalidação de penalidade dada ao atleta por jogo Perigoso devido a exemplo de jogo inseguro do oponente.
 - 23.1.3 Validação ou invalidação de pontos Técnicos
 - 23.1.4 Qualquer penalidade contra seu competidor
 - 23.1.5 Qualquer má funcionamento mecânico ou erro na hora do gerenciamento
 - 23.1.6 Quando árbitro esquecer de invalidar pontos após “Gam-jeon” ser dado por ato proibido
 - 23.1.7 Identificação errada do primeiro ataque do competido pelo juiz.
- 23.2 Quando o técnico faz a solicitação, o árbitro central aproximará do técnico e perguntará a razão da solicitação. Qualquer solicitação não deverá ser admissível para qualquer ponto marcado por técnica de pontuação válida no PSS do tronco. O âmbito do pedido do video replay instantâneo é limitado a somente uma ação que ocorreu dentro de cinco (5) segundos do momento do pedido do técnico. Uma vez que o técnico levanta o cartão azul ou vermelho para solicitar por video replay instantâneo, será considerado que o técnico usou seu apelo alocado sob qualquer circunstância a menos que o meeting do juiz satisfaça o técnico.
- 23.3 Árbitro deverá solicitar ao Juri de Revisão para rever o video replay instantâneo, que não é da mesma nacionalidade o competidor, deverá rever o video replay.
- 23.4 Após rever o video replay instantâneo, o Juri de Revisão deverá informar o árbitro central da decisão final dentro de trinta (30) segundos após receber o pedido.
- 23.5 Técnico deverá ser alocado com um (1) apelo para solicitar um video replay instantâneo por cada combate. Entretanto, baseado no tamanho e nível do Campeonato, o Delegado Técnico pode decidir o número de cota durante o congresso técnico. Se o apelo é sucedido a solicitação contestada é corrigido, o técnico deverá reter o direito de apelo para combate pertinente.
- 23.6 A decisão do Juri review é final; nenhuma apelação durante o combate ou

protesto após o combate sera aceito.

- 23.7 No caso que há uma clara decisão errônea da arbitragem na identificação do competidor ou erro no sistema de pontuação, qualquer dos juízes deverá solicitar

por review e corrigir a decisão a qualquer momento durante o combate. Uma vez a arbitragem deixa a área de combate, não será possível para ninguém solicitar por revisão ou para mudar a decisão.

- 23.8 No caso de apelo sucedido, o Quadro de Supervisão da Competição pode investigar o combate no fim do dia da competição e tomar ação disciplinar contra a arbitragem envolvida, se necessário
- 23.9 No últimos 10 segundos do 3º round e em qualquer momento durante o round de Ponto de Ouro, qualquer juiz pode solicitar para revisar e corrigir a pontuação quando um técnico não possuir a cota.

Artigo 24

Sanções

- 24.1 O Presidente da WT, Secretário Geral ou Delegado Técnico pode solicitar que o Comitê de Sanções Extraordinárias seja convocado no local do evento para deliberação quando comportamento antidesportivo são cometidos por um técnico, atleta, oficial, e/ou representante da Associação Nacional Membra.
- 24.2 O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá deliberar a questão, e pode convocar pessoa(s) relacionado para confirmação do eventos.
- 24.3 O Comitê de Sanções Extraordinários deverá deliberar a questão e determinar ações disciplinares impostas. O resultado da deliberação deverá ser imediatamente anunciada ao public e registrado por escrito, junto com fatos relevantes e encaminhado ao Presidente da WT e/ou Secretário Geral.
- 24.4 Violações potenciais e Conduta de um competidor;
- 24.4.1 Recusando o comando do árbitro para completar os procedimentos finais do combate, incluindo mas não limitado a cumprimentar o oponente no fim do combate ou participando na declaração do vencedor;
- 24.4.2 Jogando pertences ou equipamentos (capacete, luvas, etc) com uma expressão de não satisfação com o resultado do combate;
- 24.4.3 Não deixar a area de competição após o combate;
- 24.4.4 Não retornar ao combate após o comando repetido do árbitro;
- 24.4.5 Não cumprir com o regulamento ou comando dos oficiais de Competição;
- 24.4.6 Manipulação do equipamento de pontuação, sensores e/ou qualquer parte de um PSS;
- 24.4.7 Qualquer comportamento antidesportivo durante um combate ou má conduta agressiva para funcionários da competição
- 24.4.8 Não comperação durante a Classificação do Atleta ou cometendo Falsa representação Internacional (IM)
- 24.4.9 Qualquer atleta que desiste após a pesagem sera sujeito a uma investigação para ver se a desistência foi de má fé. (Má fé inclui, mas não é limitado a, ter uma doença ou lesão tal qual era era desproposital esperar que o atleta seja capaz de competir no momento da pesagem). O fardo estará no atleta demonstrar que a desistência não foi de má fé. Se o painel de investigação determina que a desistência fo de má fé, o atleta

sera suspenso por até seis (6) meses, e o atleta e os membros em torno do atleta podem estar sujeitos a investigação posterior.

- 24.5 Potenciais violações na conduta de um Técnico, Oficial, ou representantes de uma ANM;
 - 24.5.1 Reclamação ou discussão contra uma decisão oficial durante ou após um round;
 - 24.5.2 Discutir com árbitros ou outros oficiais;
 - 24.5.3 Comportamento violento para oficiais de competição, atletas ou espectadores durante um combate;
 - 24.5.4 Provocando espectadores ou espalhando falso rumor;
 - 24.5.5 Instruir atleta (s) para participar na má conduta, tais como permanecer na área de competição após um combate ou recusar cumprimentar;
 - 24.5.6 Comportamento violento tais como jogar ou chutar pertence(s) pessoal ou material(s) de competição;
 - 24.5.7 Não seguir instruções de oficiais de competição para deixar o Campo de Combate ou Ginásio
 - 24.5.8 Instruir um atleta a Representação Falsa durante classificação e primeira aparição;
 - 24.5.9 Tentativa de subornar oficiais de competição;
 - 24.5.10 Qualquer outra má conduta séria em direção aos oficiais de competição
 - 24.5.11 Instruir um atleta a não cooperar durante Classificação do Atleta ou cometer Falsa Representação Internacional (MI).
- 24.6 Ações disciplinares: ações disciplinares emitidas pelo Comitê de Sanções Extraordinários pode variar de acordo com o grau de violação. As seguintes sanções pode ser dadas:
 - 24.6.1 Desclassificação do atleta
 - 24.6.2 Aviso e ordem para emitir uma desculpa oficial
 - 24.6.3 Remoção do credenciamento
 - 24.6.4 Banir do Ginásio da Competição
 - 24.6.4.1 Banir por um dia

- 24.6.4.2 Banir pela duração do torneio
- 24.6.5 Cancelamento do resultado
 - 24.6.5.1 Cancelamento do resultado do combate e todos méritos relacionados
 - 24.6.5.2 Cancelamento dos pontos do Ranking Mundial de Para Taekwondo
- 24.6.6 Suspensão do atleta, técnico, oficial de equipe de todas atividades da WT (incluindo atividades nível nacional e continental)
 - 24.6.6.1 6 meses de suspensão
 - 24.6.6.2 1 ano de suspensão
 - 24.6.6.3 2 anos de suspensão
 - 24.6.6.4 3 anos de suspensão
 - 24.6.6.5 4 anos de suspensão
- 24.6.7 Banir a Associação nacional de participar em torneios Promovidos ou Sancionados pela WT
 - 24.6.7.1 Campeonato e/ou torneio específico;
 - 24.6.7.2 Todos campeonatos e torneios por um períodos de tempo específico (até quatro (4) anos);
- 24.6.8 Multa monetária entre US\$100 a US\$5,000 por violação
- 24.7 O Comitê de Sanções Extraordinários pode recomendar a WT que ações disciplinares adicionais sejam tomados contra os membros envolvidos, incluindo mas não limitado a suspensão a longo prazo, banição vitalícia, e/ou multa monetária adicional.
- 24.8 Recurso a ação(s) disciplinar dado por um Comitê de Sanções Extraordinário pode ser feito em acordo com Artigo 6 do Estatuto de Resolução de Disputa e Ação Disciplinar.

Artigo 25

Outras questões não específicas nas Regras

- 25.1 No caso de qualquer questão não específica neste Regulamento ocorrer, eles deverão ser acordadas da seguinte forma;
- 25.1.1 Questões relacionados a uma competição deverá ser decidido através de consenso da arbitragem oficial do combate pertinente;
- 25.1.2 Questões não relacionados a um combate específico ao longo do campeonato tal como questões técnicas, questões de competições, etc deverão ser decididas pelo Delegado Técnico.
- 25.1.3 Qualquer atleta que passou na pesagem poderá ter seus pontos no Ranking Mundial de Para Taekwondo só nos seguintes casos:
- Após passar na pesagem e durante a primeira luta o atleta estiver lesionado e não puder continuar por causa da decisão do médico comissionado / árbitro central, neste caso o atleta receberá seus pontos no ranking.
 - O atleta passou na pesagem, durante a partida o técnico jogou a toalha para parar a luta pela segurança do atleta.
- 25.1.4 Qualquer atleta que passou na pesagem não poderá obter seus pontos no ranking no seguinte caso:
- O atleta passou na pesagem mas não compareceu a área de competição.

