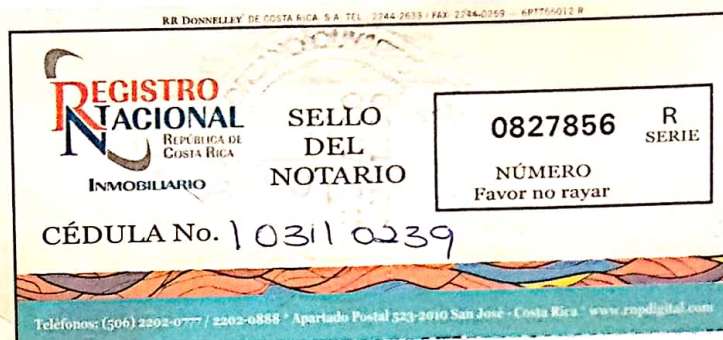


San José, 15 de febrero, 2021.

Señores  
Registro de Asociaciones  
Registro Público



**ASUNTO: DEPÓSITO E INSCRIPCIÓN**

El suscrito, Wilmar Alberto Alvarado Castillo, portador de la cédula de identidad número: siete - cero seis ocho - cinco ocho cuatro, **PRESIDENTE** de la **FEDERACION COSTARRICENSE DE TAEWONDO**, inscrita y vigente en el Registro de Asociaciones, **CÉDULA JURÍDICA: TRES - CERO CERO DOS - SEIS SEIS CERO CINCO SEIS CINCO**, solicito realizar el correspondiente depósito e inscripción de los siguientes documentos:

- Reglamento de Competición

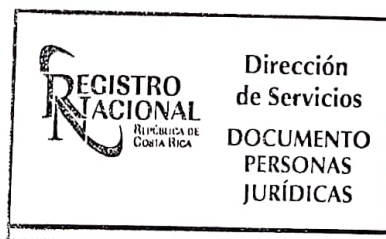
Se hace el correspondiente depósito de acuerdo al Artículo 55 del Reglamento a la Ley 7800, aprobado por la Junta Directiva de la Federación Costarricense de Taekwondo, es todo.



WILMAR  
ALBERTO  
ALVARADO  
CASTILLO  
(FIRMA)

Firmado digitalmente  
por WILMAR  
ALBERTO ALVARADO  
CASTILLO (FIRMA)  
Fecha: 2021.02.16  
08:37:44 -06'00'

**Wilmar Alberto Alvarado Castillo**  
Presidente



T: 2021 A: 121007 81  
F: 19/02/2021 H: 08:11:25



## **REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE LA FEDERACION COSTARRICENSE DE TAEKWONDO**

**ARTICULO 1. Propósito.**

**ARTICULO 2. Aplicación.**

**ARTICULO 3. Área de Competición.**

**ARTICULO 4. El Competidor.**

**ARTICULO 5. Categorías de Peso.**

**ARTICULO 6. Clasificación y Método de Competición.**

**ARTICULO 7. Duración del Combate.**

**ARTICULO 8. Sorteo de Graficas.**

**ARTICULO 9. El pesaje.**

**ARTICULO 10. Procedimiento de Combate.**

**ARTICULO 11. Técnicas y áreas permitidas.**

**ARTICULO 12. Puntos válidos.**

**ARTICULO 13. Puntuación y Publicación.**

**ARTICULO 14. Actos Prohibidos y Sanciones.**

**ARTICULO 15 Round De Oro y Decisión De Superioridad.**

**ARTICULO 16. Las Decisiones**

**ARTICULO 17. Derribo.**

**ARTICULO 18. Procedimiento En Caso De Un Derribo.**

**ARTICULO 19. Procedimiento Para Suspender El Combate.**

**ARTICULO 20. Oficiales Técnicos. Artículo.**

**ARTICULO 21. Revisión Instantánea De Video.**

**ARTICULO 22. Sanciones.**



## **ARTICULO 1. Propósito.**

1. El propósito de Las Reglas de Competición es el de proporcionar reglas unificadas para todos los niveles de Los Campeonatos promovidos y/u organizados por La Federación Costarricense de Taekwondo (en adelante FCT), asociaciones, academias o escuelas afiliadas a La FCT; Las Reglas de Competición están destinadas a garantizar que todos los asuntos relacionados con las competiciones sean llevados a cabo de una manera justa & equilibrada.

### **Explicación # 1.**

El objetivo del Artículo 1, es el de garantizar la unificación de todas las competiciones de TKD en Costa Rica. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas no será reconocida como una competencia de Taekwondo.

## **ARTICULO 2. Aplicación.**

2.1 Las Reglas de Competencia serán aplicadas para todas las competiciones que sean organizadas o reconocidas por La FCT, asociaciones, academias o escuelas afiliadas a La FCT. Sin embargo, cualquier asociación, academia o escuela que desee modificar algo o cualquier parte de Las Reglas de Competición debe obtener primero la aprobación previa de La FCT. En caso de que una asociación, academia o escuela infrinjan Las Reglas de Competición, sin la aprobación previa de La FCT, La FCT puede ejercer su discreción para desaprobar o rechazar su autorización del Torneo Nacional o Internacional pertinente. Además, La FCT puede tomar acciones disciplinarias adicionales contra asociación, academia o escuela pertinente.

2.2 Todas las competencias organizadas o reconocidas por La FCT, deberán respetar Los Estatutos de La FCT, WT, Las Normativas de Las Resoluciones de Conflictos, Acción Disciplinaria y todas las demás normas y Reglamentos Pertinentes.

2.3 Todas las competencias organizadas o reconocidas por La FCT, asociación, academia o escuela, deberán cumplir con El Código Médico y El Reglamento Antidopaje de La WT.

### **Explicación 1:**

Primero Obtener La Aprobación:

Cualquier organización que desee realizar un cambio en cualquier parte de las reglas existentes debe presentar ante La FCT el contenido de la enmienda pertinente junto con las razones de los cambios deseados. La aprobación para cualquier modificación a estas reglas debe ser recibida por La FCT, al menos un mes antes de la competencia programada. La FCT puede aplicar Las Reglas de Competencia con modificaciones en sus campeonatos organizados, con la decisión del Delegado Técnico después de ser aprobadas por El Presidente de la FCT.





### ARTICULO 3. Área de Competición.

1. El Área de Combate tendrá una superficie plana, libre de obstáculos o resaltos, y estar cubierta con un material elástico no resbaladizo. El Área de Competencia puede también ser instalada de ser necesario sobre una plataforma de 0.6 a 1m de altura desde su base. La parte exterior de La Línea Límite tendrá una inclinación de no menos de 30° grados para la seguridad de Los Competidores. Una de las siguientes formas puede ser utilizada para El Área de Combate.

#### 1.1 De Forma Cuadrada

El Área de Competencia está compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate de forma cuadrada será de 8m x 8m, incluida la Línea Límite de 60 cms. Rodeando el Área de Combate, aproximadamente equidistante en todos sus lados, estará El Área de Seguridad. Las medidas del Área de Competencia (el cual incluye El Área de Combate y El Área de Seguridad) no debe ser menor de 10 x 10m y no mayor a 12m x 12m. Si El Área de Competición está sobre una plataforma, El Área de Seguridad puede ser incrementada de ser necesario para garantizar la seguridad de Los Competidores. El Área de Competencia y El Área de Seguridad serán de diferentes colores.

#### 1.2 De Forma Octagonal

El Área de Competencia estará compuesta por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competencia debe ser de forma cuadrada y las medidas no deben ser menor de 10m x 10m y no mayor a 12m x 12m. Desde el centro del Área de Competencia, los lados del Área de Combate serán de forma octagonal. El Área de Combate medirá aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octágono tendrá una longitud de aproximadamente 3,3m. Entre La Línea Exterior del Área de Combate y La Línea Límite del Área de Competencia está El Área de Seguridad. El Área de Combate y El Área de Seguridad serán de diferentes colores.

### 2. Indicación De Las Posiciones

2.1 La Línea Exterior del Área de Combate será(n) llamada(s) La(s) Línea(s) Límite(s) y La Línea Límite del Área de Competencia serán llamadas La(s) Línea(s) Exterior(es).

2.2 Al frente de La Línea Exterior adyacente al Escritorio del Registrador será llamada Línea Límite # 1, y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de La Línea Límite #1, las otras Líneas serán llamadas Líneas Límites # 2, # 3 y # 4. En caso de que El Área sea de forma Octagonal, La Línea Límite adyacente a La Línea Exterior # 1 será llamada Línea Límite # 1 y siguiendo el sentido de las manecillas del reloj de La Línea Límite # 1, las otras Líneas Límites serán llamadas Líneas Límites # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 y # 8.

2.3 Posiciones Del Árbitro Y Competidores Al Comienzo Y Final Del Combate. La posición de Los Competidores serán dos puntos opuestos, a 1m del punto central del Área de Combate paralelo a La Línea Exterior # 1. El Árbitro estará posicionado en un punto a 1,5 m del centro del Área de Combate hacia La Línea Exterior # 3.





2.4 Posiciones De Los Jueces: La posición del 1er Juez estará ubicada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de La Línea Límite # 2. La posición del 2do Juez estará ubicada en un punto a un

mínimo de 2m hacia fuera desde el centro de La Línea Límite # 5. La posición del 3er Juez estará localizada en un punto a un mínimo de 2m de la esquina de La Línea Límite # 8. En caso de utilizarse dos Jueces la posición del 1er Juez estará localizada en un punto a un mínimo de 2m desde el centro de La Línea Exterior # 1 y El 2do Juez estará localizado en un punto a un mínimo de 2m desde el centro de La Línea Límite # 5. Las posiciones de Los Jueces pueden ser modificadas para facilitar los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.5 Posición Del Cronometrador & IVR: La posición del Cronometrador e IVR estará localizada en un punto a 2m de La Línea Exterior #1. La posición del Cronometrador puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos para los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.6 Posiciones De Los Entrenadores: La posición de Los Entrenadores estará marcada por un punto a un mínimo de 2m o más desde el punto central de La Línea Exterior del lado de cada Oponente. La posición de Los Entrenadores puede ser modificada para facilitar el ambiente del lugar y los requerimientos de los medios de comunicación, radiodifusión y/o presentación del deporte.

2.7 Posición De La Mesa De Inspección: La posición de La Mesa de Inspección estará cerca de la entrada del Área de Competición para la inspección de los equipos de protección de Los Competidores.

#### **Explicación # 1. Lona Elástica.**

El grado de elasticidad y deslizamiento del tapizado, debe estar aprobada por La WT antes de las competencias.

#### **Explicación # 2. Color:**

La combinación del color de la superficie del tapizado, debe evitar producir reflejos desagradables, o cansar la vista de Los Competidores y de Los Espectadores. La combinación del color debe también ajustarse apropiadamente con el equipamiento de Los Competidores, el uniforme y la superficie del Área de Competición.

#### **Explicación # 3. La Mesa de Inspección**

En La Mesa de Inspección, El Inspector revisará que todos los materiales utilizados por El Competidor sean los aprobados por La WT y si les calzan correctamente. En caso de que lo considere inadecuado, al Competidor se le pedirá que cambie el equipo protector

#### **ARTICULO 4. El Competidor.**

##### **1 Requisitos Para Los Competidores.**

4.1. Pertenecer al Equipo Participante.

4.2. Estar recomendado Por La Asociación, escuela o academia afiliada a La FCT.

4.3. Tener la Licencia Nacional federada de Taekwondo (NAL).



4.4. Competidores con la edad por lo menos de 17 años para mayores en el año en que sea celebrado El Torneo pertinente, (de 15 a 17 años de edad para Los Campeonatos Juveniles de TKD y las edades de 12 a 14 años para Los Campeonatos Cadetes).

**Explicación 1: El límite de edad está basado en el año y no en la fecha.**

Por ejemplo, si El Campeonato Juvenil es celebrado el 5 de octubre de 2019, aquellos Competidores nacidos entre el 1 de enero de 2003 y 31 de diciembre de 2005 estarán aptos para participar.

**Explicación 2: Artículo 4.1, Requisitos Del Competidor:**

Se aplica en Los Campeonatos Organizados por La FCT, Campeonatos Organizados por asociación, academia o escuela de Taekwondo reconocidos por La FCT.

2. Uniforme Del Competidor Y Equipos De Competencia:

2.1 En las competencias listadas en El Calendario de Eventos de La FCT, el dobok o el uniforme de competencia y todo el equipo de competición, tales como, pero no limitado a tapizado, PSS, IVR y equipos de protección deben ser aquellos aprobados por La WT.

2.1.1 Las especificaciones del dobok o del uniforme de competencia, del equipo de protección y todos los demás equipos deberán establecerse por separado.

2.2 Un Competidor usará un dobok o uniforme de competencia aprobado por La WT, PSS de tronco, PSS de cabeza, protector de ingle, protectores de antebrazo, espinilleras, guantes, medias con sensores (en el caso de usar PSS) y estar equipado con un protector bucal antes de ingresar al área de combate. El protector de cabeza debe llevarse firmemente ajustado debajo del brazo izquierdo al ingresar al área de competencia. El protector de cabeza se lo pondrán siguiendo las instrucciones del Árbitro antes de iniciar el combate.

2.3 En caso de usar Dobok, los protectores de antebrazo y espinilleras serán usados por debajo de la prenda. En caso de usar uniforme de competencia, los protectores de antebrazos y espinillas deberán usarse en la prenda. En ambos casos el protector genital deberá ser usados por debajo de la prenda.

2.4 El Competidor debe traer el equipo protector aprobado por La WT, tales como los guantes y protector bucal para su uso personal. No se le permitirá llevar ningún artículo en la cabeza que no sea el protector de cabeza. El protector de cabeza para Los Atletas Cadetes puede estar equipado con escudo facial. Cualquier artículo religioso será usado por debajo del protector de cabeza o por dentro del dobok o el uniforme de competencia y no deberá causar daño ni interferir en El Competidor Oponente.

3 Prueba Anti-Doping

3.1 En los eventos de TKD organizados o autorizados por La FCT, cualquier uso o administración de droga o sustancia química descrita prohibidas por La WADA están prohibidas. El Código Anti-doping





de La WADA será aplicado en las competencias de TKD. Las Reglas de Anti-doping de La WT serán aplicados en los campeonatos organizados y/o autorizados por La FCT.

3.2 La FCT puede llevar a cabo cualquier prueba médica de dopaje que estime conveniente para determinar si un Competidor ha cometido una infracción a estas reglas, y cualquier Competidor que rehúse someterse a esta prueba o a quien se le pruebe haber cometido tal infracción será eliminado de su posición final y la puntuación será transferida al siguiente Competidor en línea de la posición de la competencia.

3.3 El Comité Organizador será responsable de llevar a cabo todos los preparativos necesarios para realizar las pruebas de dopaje.

#### **Explicación # 1. Protector Bucal.**

El color del protector bucal está limitado a blanco o transparente. Sin embargo, la obligación de usar protector bucal puede ser eximida al presentar el diagnóstico del Médico que indique que el uso de protector bucal puede causar daño al Competidor. Los Atletas con aparatos dentales necesitan usar un protector bucal especial, que cubra su dentadura superior e inferior recomendado por su dentista y enviar la carta de su dentista que indique que para El Atleta es seguro competir, con el protector bucal que el dentista le ha recomendado.

#### **Explicación # 2. Protector De Cabeza.**

No se permitirá competir con otro color del protector de cabeza, que no sea azul o rojo.

Explicación. Sistema Instantáneo De Repetición De Vídeo:

Es responsabilidad del Comité Organizador garantizar la transmisión de la información, para la reproducción instantánea de video de los combates solicitados por La FCT.

#### **Explicación # 3 Cinta Adhesiva:**

La cinta adhesiva de los pies y de las manos será verificada estrictamente durante el proceso de inspección del Atleta. El Revisor podrá solicitar la aprobación del Doctor de La Comisión Médica de La FCT por un vendaje excesivo. Los Competidores deben quitarse la cinta adhesiva en el pesaje general, para ver si hay alguna cortadura, herida abierta o sangrando

#### **ARTICULO 5. Categorías de Peso.**

Las Categorías de Pesos Mundiales están separadas en Divisiones, Masculinas & Femeninas y divididas de la siguiente manera:





Divisiones por peso de Cadetes		Divisiones por peso Juveniles		Divisiones por peso Sénior	
Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
-33 KG	-29 KG	-45 KG	-42 KG	-54 KG	-46 KG
-37 KG	-33 KG	-48 KG	-44 KG	-58 KG	-49 KG
-41 KG	-37 KG	-51 KG	-46 KG	-63 KG	-53 KG
-45 KG	-41 KG	-55 KG	-49 KG	-68 KG	-57 KG
-49 KG	-44 KG	-59 KG	-52 KG	-74 KG	-62 KG
-53 KG	-47 KG	-63 KG	-55 KG	-80 KG	-67 KG
-57 KG	-51 KG	-68 KG	-59 KG	-87 KG	-73 KG
-61 KG	-55 KG	-73 KG	-63 KG	+87 KG	+73 KG
-65 KG	-59 KG	-78 KG	-68 KG		
+65 KG	+59 KG	+78 KG	+68 KG		

### Explicación # 1

Sin Exceder: El límite de peso se define por el criterio de un lugar decimal por fuera del límite establecido. Por ejemplo, que no exceda de 50 kg está establecido como hasta 50.0 kg con 50.1 kg está superando el límite y el resultado es la descalificación.

### Explicación # 2

Más De: Más de 50,00 kg la marca se ocurre en la lectura 50.1 kg y 50.0kg está por debajo y está considerado como insuficiente, y el resultado es la descalificación.

### Artículo 6. Clasificación y Método de Competición.

1. Las competencias se clasificarán de la siguiente forma:

1.1 Competencia Individual: Será normalmente entre Competidores de la misma categoría de peso. Cuando sea necesario, adjuntar categorías de pesos, estas pueden ser combinadas para crear una sola categoría. A ningún Competidor le será permitido participar en más de una (1) categoría de peso en un mismo evento.

1.2 Competencia Por Equipos: El Método y las Categorías de Peso para las competencias por equipos serán estipulados en los procedimientos establecidos para Los Campeonatos Mundiales de Taekwondo por Equipos.

2. Los Sistemas De Competencias Están Divididas De La Siguiete Manera.

2.1 Torneo Con El Sistema De Eliminación Individual.

2.2 El Sistema De Rondas.

3. Todas las competencias de nivel nacional reconocidas por La FCT deberán estar conformadas por la participación de al menos cuatro (4) equipos, con no menos de cuatro



(4) Competidores participando en cada categoría de peso, y cualquier torneo con menos de cuatro (4) equipos o las categorías de peso con menos de cuatro (4) Competidores participando no pueden ser reconocidas en los resultados oficiales.

#### **Artículo 7. Duración del Combate.**

1 La duración del combate serán tres Rounds de dos minutos cada uno, con un periodo de descanso de un minuto entre Rounds. En caso de un empate en la puntuación después de finalizado el 3er Round, un 4to Round de un (1) minuto será llevado a cabo como El Round de Oro, después del periodo de descanso de un minuto del 3er Round.

2 La duración de cada Round puede ser ajustado por decisión del Delegado Técnico del Campeonato pertinente, a:

- 3 Rounds de 1 minuto
- 3 Rounds de 1 minuto y 30 segundos
- 2 Rounds de 2 minutos, o
- 1 Round de 5 minutos (con 1 tiempo de espera de 30 segundos para cada Competidor).

#### **Artículo 8. Sorteo de Graficas.**

1. La fecha del Sorteo de Gráficas será reglamentada en el boletín del campeonato. Al menos un representante de cada equipo debe asistir al sorteo de Las Gráficas y los equipos participantes serán los responsables de confirmar que estén inscritos antes del Sorteo de Las Gráficas. En caso de que ningún representante pueda estar en El Sorteo de Las Gráficas, el equipo debe designar un representante e informar al Delegado Técnico o al Comité Organizador antes del Sorteo de Las Gráficas.

2. El sorteo de Las Gráficas puede ser realizado por sorteo aleatorio computarizado o por sorteo manual aleatorio. El Método y orden del sorteo será determinado por El Delegado Técnico.

3. Un cierto número de Competidores serán sembrados basados en El Ranking de La FCT. El número de Competidores sembrados serán seguidamente expuestos en Los Procedimientos Establecidos del Campeonato o en el esquema del Campeonato. En todos los eventos reconocidos por La FCT, será sembrado un mínimo del 25% de Los Competidores.

#### **Artículo 9. El pesaje.**

1. El pesaje general de Los Competidores para el día de la competencia será organizado un día antes de la competencia. El tiempo para el pesaje general será decidido por El Comité Organizador y será informado por Los Jefes de Los Equipos en la reunión. La duración del pesaje general será de dos (2) horas como máximo.

2. El pesaje aleatorio tendrá lugar por la mañana en el sitio de la competencia. Todos Los Competidores que aprueben el pesaje general deben estar presentes para el pesaje aleatorio máximo dos (2) horas antes del inicio de la competencia. Si un Competidor no aparece para el pesaje aleatorio, Él/Ella será descalificado. El pesaje aleatorio debe ser finalizado como máximo treinta (30) minutos antes del comienzo de la competencia de cada día.





2.1 El porcentaje de selección para el pesaje aleatorio será establecido en el esquema de los campeonatos o en reunión con Los Jefes de los equipos y Los Competidores serán seleccionados al azar por sistema computarizado, máximo dos (2) horas antes del inicio de la competencia.

2.2 El pesaje aleatorio será realizado, con el 5% más de tolerancia de la categoría de peso del Competidor. El peso insuficiente no será sometido al pesaje aleatorio.

3. Durante el pesaje, Los Competidores masculinos usarían ropa interior y Las Competidoras femeninas usarían ropa interior y sujetadores. Sin embargo, el pesaje puede ser realizado en desnudo si El Competidor(a) así lo desea.

3.1 Los Competidores Cadetes y Juveniles deben ser pesados con ropa interior y 100 gramos les serán permitidos para compensar.

4. El Pesaje general será realizado una sola vez, sin embargo, un pesaje más será concedido dentro del tiempo límite para cualquier Competidor que no haya clasificado la primera vez. El pesaje aleatorio será realizado solo una vez para El Competidor, y allí no habrá un segundo pesaje.

5. Para no ser descalificado durante el pesaje oficial, una báscula idéntica a la oficial deberá ser proporcionada en el sitio de alojamiento de Los Competidores o en el lugar de la competencia para pesajes previos.

#### **Explicación # 1**

Los Competidores En El Día De La Competencia Esto está definido como aquellos Competidores listados para competir en el día programado por El Comité Organizador o La WT.

#### **Explicación # 2**

Se debe instalar sitios separados para el pesaje de Los Competidores masculinos y femeninos. El género de Los Oficiales del pesaje deberá ser del mismo de Los Competidores.

#### **Explicación # 3**

Descalificación Durante El Pesaje Cuando un Competidor sea descalificado en el pesaje, al Competidor no se le otorgará ningún punto en El Ranking.

#### **Explicación # 4**

Una Báscula, Idéntica A La Oficial: Las básculas de prácticas deben ser del mismo tipo y calibradas como la báscula oficial y este hecho debe ser verificado antes de la competencia por El Comité Organizador.

#### **Artículo 10. Procedimiento de Combate.**

1. Llamado A Los Competidores: El nombre de Los Competidores será anunciado desde el escritorio, llamando al atleta tres (3) veces, comenzando treinta (30) minutos antes del inicio del combate programado. Si un Competidor no se presenta al escritorio después del tercer llamado, El Competidor será descalificado, y esta descalificación será anunciada.

2. Inspección Física, De Uniforme Y Accesorios: Después de ser llamados, Los Competidores se someterán a la inspección física, de uniforme y accesorios, en la mesa de inspección designada para





Los Revisadores nombrados por La WT, y El Competidor no deberá mostrar ningún signo de oposición, como tampoco debe portar ningún material con el cual pudiera causar daño al otro Competidor.

3. Ingreso Al Área De Competición: Después de la revisión, El Competidor ingresará al Área del Entrenador con El Entrenador, un Médico del Equipo o un Fisioterapeuta (al que le corresponda).

4. Procedimientos Antes De Iniciar Y Después De Finalizar El Combate.

4.1 Antes de iniciar el combate El Árbitro llamará "Chung, Hong". Ambos Competidores ingresarán al Área de Combate con su protector de cabeza firmemente sujetado debajo de su brazo izquierdo. Cuando cualquiera de Los Competidores no se presente o se presenta sin estar completamente vestido, esto incluye todos los equipos de protección, uniforme etc., en La Zona del Entrenador en el momento en que El Árbitro llame "Chung, Hong" Él /Ella será considerado como retirado del combate y El Árbitro declarará al Oponente como el ganador.

4.2 Los Competidores se mirarán entre sí y realizarán el saludo en posición de pie a la orden del Árbitro de "Cha-ryeot" (atención) y "Kyeong-rye" (saludo). La posición de saludo será efectuada de forma natural en posición erguida de "Charyeot" doblando la cintura a un ángulo de más de 30 grados, con una inclinación de cabeza con un ángulo de más de 45 grados. Después del saludo, Los Competidores deberán ponerse sus protectores de cabeza a la señal del Árbitro.

4.3 El Árbitro iniciará el combate ordenando "Joon-bi (listo)" y "Shi-jak (inicio)".

4.4 El combate en cada Round iniciará con la declaración por El Árbitro de "Shi-jak (inicio)".

4.5 El Combate en cada Round finalizará con la declaración del Árbitro de "Keuman (finalizar)". Incluso si El Árbitro no ha declarado "Keu-man", el combate se considerará que ha finalizado cuando el tiempo del combate expire. Sin embargo, un "Gam-jeom" puede ser otorgado y registrarse en la puntuación incluso después de la expiración del tiempo del combate.

4.6 El Árbitro puede pausar un combate con la declaración de "Kal-yeo" (separarse) y reanudar el combate con la declaración de "Kye-sok"(continuar). Cuando El Árbitro declare "Kal-yeo", El Cronometrista deberá inmediatamente parar el tiempo del combate; cuando El Árbitro declare "Kye-sok", El Cronometrista inmediatamente deberá reiniciar el tiempo del combate.

4.7 Después de finalizar el último Round, El Árbitro declarará el ganador elevando Él/Ella su propia mano del lado del ganador.

4.8 Retirada de Los Competidores.

#### **Explicación # 1.**

Médico Del Equipo, Quiropráctico, Entrenador De Atletas O Un Fisioterapeuta

En el momento de presentar la inscripción para Los Funcionarios del Equipo, se adjuntarán copias pertinentes y licencias apropiadas del Médico del Equipo, Quiropráctico, Entrenador de Atletas o Fisioterapeuta, escritos en inglés. Después de la verificación, tarjetas de acreditación especiales serán expedidas para aquellos Médicos de los equipos, Quiroprácticos, Entrenadores de Atletas o



Fisioterapeutas. Solo aquellos que hayan obtenido la debida acreditación les será permitido ingresar al área de competencia con El Entrenador.

### **Guías Para Oficiar.**

En el caso de utilizar PSS: El Árbitro comprobará si el sistema PSS y los sensores de los calcetines usados por ambos Atletas funcionan correctamente. Sin embargo, este proceso, puede ser eliminado para ahorrar tiempo y agilizar el manejo de la competición.

### **Artículo 11. Técnicas y áreas permitidas.**

#### **1. Técnicas Permitidas**

1.1 Técnica De Puño Es una técnica de un golpe recto, utilizando la parte de los nudillos del puño fuertemente cerrado.

1.2 Técnica Del Pie Técnicas asestadas usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

#### **2 Áreas Permitidas**

2.1 Tronco: Atacar con el puño y con las técnicas del pie sobre las áreas cubiertas por el protector de tronco están permitidos. Sin embargo, tales ataques no serán permitidos sobre las partes de la columna vertebral.

2.2 La Cabeza: El área que está por encima del hueso de la clavícula. Únicamente las técnicas del pie están permitidas,

### **Artículo 12. Puntos válidos.**

#### **1 Áreas De Puntuación 1**

1.1 El Tronco: El área de color azul o roja del protector de tronco

1.2 La Cabeza: La cabeza entera por encima de la línea inferior del protector de cabeza.

#### **2 Criterios De Punto(s) Válido(s)**

2.1 El punto(s) será(n) otorgado(s) cuando una técnica permitida sea asestada en las áreas de puntuación del tronco con el nivel adecuado de impacto.

2.2 Los puntos serán otorgados cuando una técnica permitida sea impactada a las áreas de puntuación de la cabeza.

2.3 La determinación de la validez de la técnica, el nivel de impacto y/o del contacto válido en las áreas de puntuación será efectuado por el sistema de puntuación electrónico exceptos las técnicas de puño. Estas valoraciones del PSS no estarán sujetas a Repetición Instantánea de Video.



2.4 El Comité Técnico de la FCT determinará el nivel de impacto y la sensibilidad requerida del PSS, usando diferentes escalas en consideración con las categorías de peso, género y grupos de edades. En ciertas circunstancias que se estime necesario El Delegado Técnico podrá recalibrar la validez del nivel de impacto.

3 Los Puntos Válidos Son Los Sigüientes:

3.1 Un (1) punto por un puño válido al protector del tronco.

3.2 Dos (2) puntos por una patada válida al protector de tronco.

3.3 Cuatro (4) puntos por una patada válida con giro al protector de tronco.

3.4 Tres (3) puntos por una patada válida a la cabeza.

3.5 Cinco (5) puntos por una patada válida con giro a la cabeza.

3.6 Un (1) punto será otorgado por cada "Gam-jeom" dado al Competidor Oponente.

4 La puntuación del combate será la suma de los puntos de los tres Rounds.

5 Invalidación De Punto(s) Cuando un Competidor registre puntos, con la utilización de Acto(s) Prohibidos:

5.1 Si El Acto Prohibido es seguido por punto(s), El Árbitro declarará la falta por El Acto Prohibido e invalidará el punto(s).

### **Artículo 13. Puntuación y Publicación.**

1 La anotación de punto(s) válido(s) será(n) determinada(s) principalmente utilizando El Sistema de Puntuación Electrónica, instalada en El Protector y El Sistema de Puntuación (PSS). Los puntos obtenidos por las técnicas de puño y los puntos adicionales obtenidos por las patadas con giro serán anotados por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación. Si no son utilizados Los PSS (Protector & Sistema de Puntuación), toda la puntuación será determinada por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.

2 Si no se utiliza El PSS para la cabeza y si El PSS de tronco, las puntuaciones para las técnicas de patada a la cabeza serán anotados por Los Jueces utilizando los dispositivos manuales de puntuación.

3 Los puntos adicionales otorgados por una patada con giro serán invalidados si la patada con giro no fue registrada como puntos validos por el PSS.

4 Bajo una configuración de tres (3) Jueces de esquina, será necesario que dos o más Jueces confirmen para que la puntuación sea válida.

5 Bajo la configuración de dos (2) Jueces de esquina, será necesario que los dos Jueces confirmen para que la puntuación sea válida.

6 Si un Árbitro percibe que un Competidor es tambaleado, está sangrando o derribado por una patada a la cabeza, y por eso inicia el conteo, pero el ataque no fue registrado por El PSS de la





cabeza, El Árbitro solicitará IVR para tomar la decisión correcta de otorgar o no otorgar los puntos después del conteo.

#### **Artículo 14. Actos Prohibidos y Sanciones.**

1. Las Sanciones serán declaradas por El Árbitro.
2. Los Actos Prohibidos los cuales se describen en el artículo 14 serán penalizados por El Árbitro con "Gam-jeom (Faltas de deducción)".
3. Un "Gam-jeom" será contabilizado como Un (1) punto adicional para El Competidor Oponente.
4. Actos Prohibido:
  - 4.1 Los siguientes actos están calificados como Actos Prohibidos, y un "Gam-jeom" será declarado.
    - 4.1.1 Cruzar La Línea Límite.
    - 4.1.2 Caerse.
    - 4.1.3 Evitar o Retrasar El Combate.
    - 4.1.4 Agarrar o Empujar Al Oponente.
    - 4.1.5 Levantar la pierna para bloquear y/o patear la pierna del Oponente para impedir el ataque de patada del Oponente, o el de elevar la pierna o patear en el aire por más de 3 segundos, para impedir los posibles movimientos de ataque del Oponente, o patear apuntando o dirigiendo la patada por debajo de la cintura.
    - 4.1.6 Patear Por Debajo De La Cintura.
    - 4.1.7 Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo".
    - 4.1.8 Golpear La Cabeza Del Oponente Con La Mano.
    - 4.1.9 Cabezazo O Atacar Con La Rodilla.
    - 4.1.10 Atacar Al Oponente Caído.
    - 4.1.11 Atacar El PSS de tronco con el lado o la planta del pie estando con la rodilla apuntando hacia afuera en posición de clinch.
    - 4.1.12 Las siguientes son Malas Conductas Del Competidor o Entrenador:
      - a) No cumplir con las órdenes o decisiones del Árbitro.
      - b) Comportamiento de protesta inapropiada por las decisiones de Los Oficiales.
      - c) Intentos Inadecuados de perturbar o influenciar en el resultado del combate.



d) Provocar o insultar al Oponente o Entrenador contrario.

e) Medico / Facultativo no acreditado u otros Funcionarios del Equipo se encuentre sentado en la posición del Médico.

f) Cualquier otra mala conducta grave o conducta antideportiva por parte de un Competidor o de un Entrenador.

4.2 Cuando un Entrenador o un Competidor cometa excesivas malas conductas o no siga las órdenes del Árbitro, El Árbitro puede declarar una Solicitud de Sanción elevando La Tarjeta Amarilla. En este caso, El Comité Supervisor de Competición investigará la conducta del Competidor y/o El Entrenador y determinará si una sanción es apropiada.

5 Si un Competidor intencional y repetidamente se rehúsa a cumplir con Las Reglas de Competencia o las órdenes del Árbitro, El Árbitro podrá finalizar el combate elevando La Tarjeta Amarilla y declarando al Competidor Oponente ganador.

6 Si El Árbitro de la Mesa de Inspección u Oficiales en El Área de Competición determinan, en consulta con El Técnico de Los PSS, si es necesario, de que un Competidor o Entrenador haya intentado manipular la sensibilidad de los sensores del PSS y/o alterar inapropiadamente El PSS con el fin de modificar su rendimiento, este Competidor será descalificado.

7 Cuando un Competidor reciba diez (10) "Gam-jeom", El Árbitro declarará al Competidor perdedor por penalizaciones declaradas por El Árbitro (PUN).

8 El Artículo 14.7 de los "Gam-jeom" será contabilizado en la puntuación total de los tres Rounds.

Interpretación: Los Objetivos En El Establecimiento De Los Actos Prohibidos y Sanciones Son Los Siguientes

1. Para Garantizar La Seguridad Del Competidor.
2. Para Garantizar Una Competencia Justa.
3. Para El Fomento De Las Técnicas Apropriadas.

#### **(Explicación #1) "Gam-jeom"**

I. Cruzar La Línea Límite Un "Gam-jeom" será declarado cuando un pie de un Competidor cruce La Línea Límite. El "Gam-jeom" no será declarado, si un Competidor cruza La Línea Límite, como resultado de un Acto Prohibido del Competidor Oponente.

II. Caerse Un "Gam-jeom" será declarado por caída. Sin embargo, si un Competidor cae debido a un Acto Prohibido del Oponente, la penalización de "Gam-jeom" no será otorgada al Competidor caído, mientras que la sanción si será otorgada al Oponente. Si ambos Competidores caen como resultado de un choque accidental, la penalización no será otorgada.

#### **III. Evitar o Retrasar El Combate**

a) Este acto implica detenerse sin la intención de atacar. Un Competidor que continuamente esté demostrando un estilo de inactividad se le otorgará un "Gam-jeom". Si ambos Competidores permanecen inactivos después de cinco (5) segundos, El Árbitro señalará el comando "Combate".



Un "Gam-jeom" será declarado: para ambos Competidores si no hay actividad entre Ellos después de 5 segundos de haberse dado la orden; o sobre El Competidor que se ha movido hacia atrás desde la posición original, después de 5 segundos de haberse dado la orden.

b) Girarse de espalda para evitar el ataque del Oponente será penalizado, ya que expresa la falta de un espíritu de juego limpio, y esto puede causar graves lesiones. La misma sanción también será otorgada por evadir el ataque del Oponente por doblarse a un nivel más bajo de la cintura o por agacharse.

c) Retroceder en el intercambio técnico sólo para evitar el ataque del Oponente o agotando el tiempo, un "Gam-jeom" le será otorgado a este Competidor pasivo.

d) "Fingir lesión" significa exagerar lesión o indicando el dolor en una parte del cuerpo no sujeta al golpe con el propósito de demostrar como una infracción las acciones del Oponente, o también, exagerando el dolor con el propósito de que el tiempo del combate transcurra. En este caso, El Árbitro otorgará un "Gamjeom", sin embargo, El Arbitro puede solicitar IVR para asegurarse, antes de la declaración de un "Gam-jeom" por fingir lesión,

e) Un "Gam-jeom" también será otorgado al Atleta que pida Al Árbitro detener el combate con el fin de ajustar/fijar su equipo de protección.

IV. Agarrar o Empujar Al Oponente Esto incluye agarrar cualquier parte del cuerpo del Oponente, uniforme o equipo de protección con las manos. Esto también incluye, el acto de agarrar el pie, la pierna o el de enganchar la pierna con el antebrazo. Por empujar, los siguientes actos serán penalizados: a) Empujar al Oponente hacia fuera de La Línea Límite. b) Empujar al Oponente de una manera que evite el movimiento de patada o de cualquier ejecución normal de movimientos de ataques.

V. Levantar la pierna o el movimiento de patada corta dirigida por debajo de la cintura no se penalizará solo cuando esto es seguido por la ejecución de una técnica de puño o patada en un movimiento combinado.

VI. Atacar Por Debajo De La Cintura Esta acción se aplica por un ataque a cualquier parte por debajo de la cintura. Cuando un golpe por debajo de la cintura es causado por el receptor en el transcurso de un intercambio de técnicas, no será otorgada la penalización. Este Artículo también se aplica a las patadas fuertes o acciones de pisotón en cualquier parte del muslo, la rodilla o la espinilla con el propósito de interferir con la técnica del Oponente.

VII. Atacar Al Oponente Después De "Kal-yeo"

a) El atacar después de Kal-yeo, requiere que el ataque resulte en un contacto real con el cuerpo del Oponente.

b) Si el movimiento de ataque se inició antes del Kal-yeo, el ataque no será penalizado.

c) En la Repetición Instantánea de Video, el tiempo del Kal-yeo está definido en el momento en que sea completada la señal de la mano por El Árbitro de Kal-yeo (con el brazo totalmente extendido); y el inicio del ataque está definido en el instante en que el pie atacante esté completamente fuera del piso.





d) Si un ataque después de Kal-yeo no llegó al cuerpo del Oponente, pero parece deliberado y malicioso, El Árbitro podrá penalizarlo con un "Gam-jeom" de Mala Conducta.

VIII. Golpear La Cabeza Del Oponente Con Las Manos Este Artículo incluye golpear la cabeza del Oponente con la mano (puño), la muñeca, el brazo o el codo. Sin embargo, acciones inevitables debido a falta de precaución del Oponente, tales como, bajar excesivamente la cabeza o sin precaución gire el cuerpo, no puede ser penalizado con este Artículo.

IX. Cabezazo o Atacar Con La Rodilla Este Artículo se refiere a un cabezazo intencional o de ataque con la rodilla, cuando se está muy cerca del Oponente. Sin embargo, contactos con la rodilla que ocurran en las situaciones siguientes no pueden ser penalizadas por este Artículo:

- Cuando El Oponente se precipita inesperadamente, en el momento en que una patada esté siendo ejecutada.

- Sin darse cuenta, o como resultado de una discrepancia en la distancia de un ataque. X. Atacar Al Oponente Caído Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la alta probabilidad de lesionar al Oponente. El peligro surge por lo siguiente:

- El Oponente caído está en un inmediato estado de indefensión.

- El impacto de cualquier técnica, que golpee a un Competidor caído será mayor debido a la posición del Competidor. Este tipo de acciones agresivas hacia un Oponente caído no están en concordancia con El Espíritu del TKD y como tales no son apropiadas en las competencias de TKD. En este sentido, la penalización será otorgada por atacar intencionalmente al Oponente caído, independiente del grado de impacto.

Cuando una Mala Conducta sea cometida por un Competidor o un Entrenador durante el período de descanso, El Árbitro puede inmediatamente declarar El "Gam-jeom" y El "Gam-jeom" será registrado inmediatamente.

#### **Artículo 15 Round De Oro y Decisión De Superioridad.**

1 En caso de que el ganador no pueda ser decidido después del 3<sup>er</sup> Round, un 4to Round (Round de Oro) será realizado en un Round de un minuto.

2 En caso de que un combate pase al Round de Oro, todos los puntos obtenidos durante los tres (3) primeros Rounds serán anulados.

2 El primer Competidor que marque dos (2) puntos o más, o cuyo Oponente reciba dos "Gam-jeom" en El Round de Oro será declarado el ganador.

4 En caso de que ningún Competidor haya marcado dos (2) puntos después de la finalización del Round de Oro, el ganador será decidido por superioridad basados en los siguientes criterios:

4.1 El Competidor que haya recibido un punto por puño en El Round de Oro.

4.2 Si ninguno de Los Competidores recibió un punto por un puño o ambos Competidores recibieron un punto por puño cada uno en El Round de Oro, El Competidor que haya logrado un mayor número de golpes registrados por El PSS durante El Round de Oro.



4.3 Si el número de impactos registrados por El PSS está empatado, El Competidor que haya ganado más Rounds de los tres primeros Rounds.

4.4 Si el número de Rounds ganados está empatado, El Competidor que haya recibido menos números de Gam-jeom durante todos los cuatro Rounds.

4.5 Si los tres criterios anteriores están empatados, El Árbitro y Los Jueces determinarán la superioridad basado en el contenido del Round de Oro. Si la decisión de superioridad entre El Árbitro y Los Jueces está empatada, El Árbitro decidirá el ganador.

Explicación # 1 La Decisión De Superioridad Por Los Jueces Estará Basada En:

- a) El dominio técnico de un Oponente a través del manejo agresivo del combate.
- b) El de mayor número de técnicas ejecutadas.
- c) El que use las técnicas más avanzadas, tanto en dificultad como en complejidad.
- d) El que exhiba la mejor manera de combatir.

#### Explicación #2

En caso de que El Árbitro realice un conteo por un impacto de patada exitoso a la cabeza el cual ha causado una caída justo antes de una patada en el cuerpo del Oponente, pero, solo fue registrada la última patada en el cuerpo, El Entrenador del Atleta que realizó la patada en la cabeza puede solicitar repetición del video. Si El Jurado de Revisión determina que la patada en la cabeza fue válida y se realizó antes que la patada al cuerpo, El Árbitro invalidará los puntos anotados por la patada al cuerpo, y seguidamente declarará los puntos de la patada a la cabeza, y declarará como ganador a quien asestó la patada a la cabeza.

En caso de que un Atleta haya obtenido un (1) punto de puño exitoso justo antes de una patada en el cuerpo del Oponente, pero, solo fue registrado la última patada en el cuerpo, El Entrenador del Atleta que impactó con el puño puede solicitar la repetición del video. Si El Jurado de Revisión determina que el puño se realizó antes que la patada al cuerpo, El Árbitro deberá preguntarle a Los Jueces de esquina si Ellos anotaron o no. Si dos o más jueces de esquina anotaron el puño, El Árbitro invalidará los puntos anotados por la patada al cuerpo, y seguidamente otorgará el punto por el puño y luego declarará como ganador a quien asestó el puño.

#### Guía Para El Arbitraje.

El Procedimiento Para La Decisión De Superioridad Será La siguiente:

- 1) Antes del combate, todos Los Oficiales de Arbitraje llevarán La Tarjeta de Superioridad con ellos.
- 2) Cuando un combate tenga que ser decidido por superioridad, El Árbitro declarará "Woose-girok (Anotación por Superioridad)".
- 3) Tras la declaración del Árbitro, Los Jueces deberán registrar al ganador dentro de 10 segundos con la cabeza baja, firmando la tarjeta y seguidamente la entregarán Al Árbitro.



4) El Árbitro recogerá todas Las Tarjetas de Superioridad, registrará el resultado final, y seguidamente declarará el ganador.

5) Tras la declaración del ganador, El Árbitro entregará en la mano del Registrador las tarjetas y El Registrador enviará las tarjetas Al Delegado Técnico de La FCT.

#### **Artículo 16. Las Decisiones**

1 Ganar Porque El Árbitro Suspende El Combate (RSC).

2 Ganar Por Puntuación Final (GPF).

3 Ganar Por Diferencia de Puntos (GDP).

4 Ganar Por El Round de Oro (GPO).

5 Ganar Por Superioridad (SUP).

6 Ganar Por Abandono (AVAN).

7 Ganar Por Descalificación (DSQ).

8 Ganar Por Las Faltas Declaradas Por El Árbitro (PUN).

9 Gana Por Descalificación, Por Conducta Antideportiva (DQB)

#### **Explicación #1.**

El Árbitro Detiene El Combate

El Árbitro Declara RSC En Las Sigüientes Situaciones

I. Si un Competidor ha sido derribado por una técnica legítima del Oponente y no pueda reanudar el combate a la cuenta de "Yeo-dul"; o si El Árbitro determina que El Competidor no puede reanudar el combate o independientemente en el transcurso del conteo.

II. Si un Competidor desatiende la orden del Árbitro por tres veces de continuar el combate.

III. Si El Árbitro reconoce la necesidad de parar el combate para proteger la integridad de un Competidor;

IV. Cuando El Médico de La Comisión determine que el combate debe ser detenido debido a una lesión del Competidor.

#### **Explicación # 2.**

Ganar Por Diferencia De Puntos

En caso de haber veinte (20) puntos de diferencia entre los dos Atletas en el momento de la finalización del segundo 2 do Round y/o en cualquier momento durante el tercer 3 er Round, El Árbitro suspenderá el combate y declarará el ganador por diferencia de puntos. Ganar por diferencia de puntos no será aplicado en Semi-finales & Finales para las divisiones de mayores debido al perfil del torneo.





### **Explicación # 3. Ganar Por Abandono.**

El ganador es determinado por la retirada del Oponente.

- Cuando un Competidor se retira del combate debido a una lesión u otras razones.
- Cuando El Entrenador lanza una toalla dentro de la cancha, que significa la pérdida del combate.

### **Explicación # 4**

Ganar Por Descalificación.

Este resultado es determinado por el fracaso del Competidor en el pesaje o cuando un Competidor no se presenta en la Mesa de Llamados del Atleta después del tercer llamado. Las acciones a continuación deberán ser diferenciadas de acuerdo con las razones de la descalificación:

I. En Caso De Que Los Competidores No Hayan Pasado O No Se Hayan Presentado AL Pesaje. El resultado será reflejado en la hoja de sorteo y la información será proporcionada a Los Oficiales Técnicos y a todas las personas pertinentes. Árbitros no serán asignados para este combate. Los Oponentes de Los Atletas que no se pesaron o no se presentaron en el pesaje no necesitarán presentarse en El Área de Combate.

II. En Caso De Que un Competidor Pase El Pesaje, Pero No Se presente En La Mesa de Llamados De Los Atletas. El Árbitro asignado y El Oponente ingresarán al FOP y esperarán en su posición hasta que El Árbitro declare al Oponente ganador del combate. Los detalles del procedimiento están estipulados en el Artículo 10. Ítem 4.1.

### **Explicación # 5.**

Ganar Por Las Faltas Declaradas.

Por El Árbitro El Árbitro Declarará PUN En La Siguiete Situación:

- I. Si un Competidor acumula diez (10) "Gam-jeom".

### **Explicación # 6.**

Ganar Por Descalificación.

Por Una Conducta Antideportiva DBQ. La DQB Será Declarada En Las Siguietes Situaciones

- Cuando un Competidor o cualquiera de sus miembros del equipo Él/Ella, se encuentre manipulando el sensor(s) o el sistema de puntuación del PSS.
- Cuando un Competidor haga trampa en el proceso de pesaje.
- Cuando un Competidor infrinja Las Reglas Anti-Dopaje de La WT.
- Cuando un Competidor o Entrenador cometa una grave infracción de mala conducta descrita en el artículo 23.3.1 & 23.3.2. Todos los resultados del Competidor que pierda por DQB le serán anulados, y el resultado será reasignado al otro Competidor que sea afectado por El DQB.

### **Explicación # 7.**



#### Invalidación De Resultado (IRM)

- Doble descalificación (DDQ) • Doble abandono (DWR)
- Doble descalificación por comportamiento antideportivo (DDB)

#### Artículo 17. Derribo Artículo.

Un Knock-Down Será Declarado, Cuando Un Ataque Legítimo Sea Impactado.

- 1 Cuando cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies toque el suelo debido al poder de la técnica puntuable del Oponente.
- 2 Cuando un Competidor sea tambaleado o no demuestre la intención o capacidad de continuar como resultado de la técnica puntuable del Oponente.
- 3 Cuando El Árbitro juzgue que El Competidor no puede continuar como resultado de haber sido golpeado con una técnica legítima de puntuación.

#### Explicación #1.

Un Knock-Down.

Esta es la situación en la que un Competidor cae al piso, es tambaleado o es incapaz de responder adecuadamente a los requerimientos del combate debido a un golpe. Incluso, en ausencia de estas indicaciones, El Árbitro puede interpretar como derribo, la situación donde, como resultado del contacto, sería peligroso de continuar o cuando haya cualquier cuestión acerca de la seguridad de un Competidor.

#### Artículo 18. Procedimiento En Caso De Un Derribo.

1 Cuando Un Competidor sea derribado como resultado de un ataque legítimo del Oponente, El Árbitro tomará las siguientes medidas:

1.1 El Árbitro mantendrá alejado al atacante del Competidor derribado con la declaración de "Kal-yeo (Separarse)". El Cronometrista detendrá el reloj del combate siguiendo la orden del "Kal-yeo (break)" del Árbitro.

1.2 El Árbitro primero comprobará el estado del Competidor derribado y contará en voz alta desde "Ha-nah (uno)" hasta "Yeol (diez)", con intervalos de un segundo hacia El Competidor derribado, haciendo las señales de mano indicando el paso del tiempo.

1.3 En caso de que El Competidor derribado se levante durante el conteo del Árbitro y desee continuar el combate, El Árbitro deberá continuar el conteo hasta "Yeo-dul (ocho)" para la recuperación del Competidor. El Árbitro deberá seguidamente determinar si el Competidor está recuperado, y de ser así, reanudará el combate con la declaración de "Kye-sok (Continuar)".

1.4 Cuando un Competidor que haya sido derribado no pueda demostrar la voluntad de continuar el combate a la cuenta de "Yeo-dul (ocho)", El Árbitro anunciará al otro Competidor ganador por RSC (Arbitro Suspende el Combate).



1.5 En caso de que ambos Competidores estén derribados, El Árbitro deberá seguir contando hasta que uno de Los Competidores no se haya recuperado lo suficiente.

1.6 En caso de que ambos Competidores estén derribados y ambos Competidores no logren recuperarse a la cuenta de "Yeol (diez)", El Ganador será decidido por los resultados del combate, antes de haber ocurrido el derribo.

1.7 Cuando sea juzgado por El Árbitro que un Competidor es incapaz de continuar, El Árbitro puede decidir al ganador bien sea sin contar o durante el conteo.

## 2 Procedimientos A Seguir Después Del Combate.

Cualquier Competidor que no pudiese continuar el combate como resultado de una lesión grave, independientemente de cualquier parte del cuerpo, no puede entrar a competir dentro de los treinta (30) días siguientes, sin la aprobación del Jefe Médico de La FCT, después de presentar una certificación del Médico designado por La Federación Costarricense de Taekwondo.

2.1 Excepto por emergencias médicas, cualquier Competidor con cualquier lesión grave debe ser evaluado por El Médico del lugar y confirmado por El Presidente Médico (MC) en la sala médica inmediatamente después del combate.

2.2 Cualquier Competidor que haya tenido un K.O. debido a una lesión en la cabeza debe ser revisado por un doctor en la sala médica de acuerdo con las normas médicas de La WT. Un Médico del lugar debe realizar un SCAT5 en El Competidor lesionado para el diagnóstico de una conmoción cerebral en caso de una lesión en la cabeza, dentro de los 30 minutos posteriores a la lesión en la cabeza.

2.3 Cualquier Competidor que haya tenido un diagnóstico de conmoción cerebral basado en una evaluación con el SCAT5 tendrá:

- 30 días de suspensión (Si es Mayor).
- 45 días de suspensión (Si es Juvenil).
- 60 días de suspensión (Si es Cadete).

### **Explicación # 1. Mantener Al Atacante Alejado.**

En este caso El Oponente de pie debe retornar a la respectiva Marca del Competidor. Sin embargo, si El Competidor derribado se encuentra cerca de la marca del Competidor Oponente, El Oponente deberá esperar en La Línea Límite frente a la silla de su Entrenador. (Guía Para Oficiar) El Árbitro debe estar preparado en todo momento, para la aparición repentina de un derribo, o situación en donde un Competidor sea tambaleado, el cual es usualmente caracterizado por un impacto acompañado por un golpe poderoso.

### **Explicación #2 En Caso De Que El Competidor Derribado Se Levante Durante El Conteo Del Árbitro Y Desea Continuar El Combate.**

El propósito principal del conteo es el de proteger al Competidor, incluso si El Competidor desea continuar el combate antes de que el conteo llegue hasta ocho, El Árbitro debe contar hasta "Yeol"





dul" (Ocho) antes de reanudar el combate. Contar hasta "Yeo-dul" es obligatorio y no puede ser alterado por El Árbitro. Conteo Del Uno Al diez. Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop y Yeol.

**Explicación #3.** El Árbitro Debe Seguidamente Determinar Si El Competidor Se Ha Recuperado, Y De Ser Así, Reiniciar El Combate Con La Declaración De "Kye-sok".

El Árbitro deberá determinar la capacidad del Competidor para continuar, mientras Él/Ella cuenta hasta ocho. La confirmación final de la condición del Competidor después de contar ocho es únicamente procedimental y El Árbitro no debe innecesariamente perder tiempo después, para reanudar el combate.

**Explicación # 4** Cuando Un Competidor Que Ha Sido Derribado Y No Pueda Expresar La Voluntad De Reanudar El Combate A La cuenta De "Yeo-dul".

El Árbitro Deberá Anunciar Al Otro Competidor Ganador Por RSC. Después De haber Contado Hasta "Yeol". El Competidor debe expresar la voluntad que continuará el combate haciendo varios gestos con los puños cerrados en posición de combate. Si El Competidor no puede demostrar este gesto a la cuenta de "Yeo-dul", El Árbitro debe declarar al otro Competidor ganador después de contar primero "A-hop" (nueve) y "Yeol" (diez). El expresar la voluntad de continuar después de contar "Yeo-dul" no puede ser considerado válido. Incluso, si El Competidor expresa la voluntad de reanudar a la cuenta de "Yeo-dul", El Árbitro puede continuar contando y declarar por encima de Él/La Competidor(a), si determina que El/La Competidor(a) es incapaz de reanudar el combate.

**Explicación # 5.** Cuando un Competidor sea derribado por un golpe puntuable poderoso, y sus condiciones parecen graves.

El Árbitro puede suspender el conteo y llamar para Los Primeros Auxilios o hacerlo conjuntamente con el conteo.

#### **Guías Para Oficiar.**

I. El Árbitro no debe gastar tiempo adicional confirmando la recuperación del Competidor después de contar hasta "Yeo-dul" como resultado de no haber observado esta condición durante la administración del conteo.

II. Cuando El Competidor se recupera claramente antes del conteo de "Yeo-dul" y expresa la voluntad de continuar y El Árbitro puede percibir claramente las condiciones del Competidor, sin embargo, la reanudación es impedida por la exigencia de un tratamiento Médico, El Árbitro debe primero reanudar el combate con la declaración de "Kye-sok" e inmediatamente después declarar "Kal-yeo" y "Kye-shi" y luego seguir los procedimientos del Artículo 19.

#### **Artículo 19. Procedimiento Para Suspender El Combate.**

1. Cuando un combate sea detenido debido a la lesión de uno o de ambos Competidores, El Árbitro tomará las medidas prescritas a continuación. Sin embargo, en una situación que justifique la suspensión del combate por razones distintas a una lesión, El Árbitro declarará "Kal-yeo (Separarse)" y reanudará el combate con la declaración de "Kye-sok (continuar)". 1.1 El Árbitro suspenderá el combate con la declaración de "Kal-yeo" y ordenará al Cronometrista suspender el tiempo.



1.2 El Árbitro le permitirá al Competidor un minuto para recibir Los Primeros Auxilios por El Médico de La Comisión; El Árbitro puede permitir que El Médico del equipo le de tratamiento de Los Primeros Auxilios si El Médico de La Comisión no está disponible o si lo estima necesario.

1.2.1 El Médico de La Comisión puede solicitar más tiempo (Hasta 2 minutos) si es necesario

1.2.2 Si no hay un Médico de La Comisión, El Médico del Equipo o El Jefe Médico disponible, cualquier Médico (O un colega Médico) cerca del tapizado de la competencia puede ser solicitado para que le brinde al Atleta Los Primeros Auxilios.

1.3 Si un Competidor lesionado no puede retornar al combate después de un minuto, El Árbitro declarará al otro Competidor ganador.

1.4 En caso de que reanudar el combate después de un minuto sea imposible, El Competidor causante de la lesión por un Acto Prohibido que deba ser penalizado con "Gam-jeom" será declarado el perdedor.

1.5 En caso de que ambos Competidores estén derribados y estos no puedan continuar el combate después de un minuto, el ganador será decidido sobre los puntos obtenidos antes de ocurridas las lesiones.

1.6 Si El Árbitro determina que el dolor de un Competidor es causado únicamente por un hematoma El Árbitro declarará "Kal-yeo" y dará la orden de reanudar el combate con la expresión de "Stand-Up". Si El Competidor se niega a continuar el combate después de que El Árbitro dio la orden de "Stand-Up" tres veces, El Árbitro declarará el combate RSC "Árbitro Suspende el Combate".

1.7 Si El Árbitro determina que un Competidor ha sufrido una lesión tales como un hueso roto(s), dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, El Árbitro permitirá que El Competidor reciba tratamiento de Los Primeros Auxilios durante un minuto después del "Kye-shi". El Árbitro permitirá que El Competidor reciba tratamiento de Los Primeros Auxilios, incluso después de dar la orden de "Stand Up" si al Competidor le es determinado estar lesionado por una de las categorías anteriores.

1.8 Suspensión Del Combate Debido A Una Lesión Si El Árbitro determina que un Competidor ha recibido una lesión tales como: hueso(s)roto, dislocación, esguince de tobillo(s), y/o sangrado, El Árbitro consultará con El Jefe Médico de la Comisión Médica o El Médico encargado designado por El Presidente. Si un Competidor vuelve a lesionarse por la misma lesión, El Presidente de La Comisión Médica o El Médico asignado por El Presidente, podrá decirle Al Árbitro que suspenda el combate y declare al lesionado como perdedor.

**Explicación # 1** Cuando El Árbitro Determina Que El Combate No Puede Continuar Debido A Una Lesión O Cualquier Otra Situación De Emergencia.

Él /Ella Podrán Tomar Las Sigüientes Medidas.

I Si la situación es crítica, tales como un Competidor perdiendo el conocimiento o que el esté sufriendo una grave lesión y el tiempo es crucial, Los Primeros Auxilios deben administrarse de primero y el combate debe ser finalizado. En este caso, el resultado del combate será decidido de la siguiente manera.





- El Competidor causante de la lesión será declarado El perdedor si el resultado fue por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado con "Gam-jeom".
- El Competidor incapacitado será declarado perdedor si el resultado fue por consecuencia de una acción legal o accidental de inevitable contacto.
- Si el resultado no estuvo relacionado con el contenido del combate, el ganador será decidido por el resultado del combate, antes de la suspensión de la contienda. Si la suspensión ocurre antes de finalizar el primer Round, el combate será invalidado.

II Si Los Primeros Auxilios son necesarios Para Una lesión, El Competidor Puede Recibir Tratamiento Necesario Dentro De Un Minuto Después De La Declaración De "Kye-shi".

#### ➤ Orden Para Reanudar El Combate

- Es la decisión del Árbitro, después de consultar con El Doctor de La Comisión, de si es o no es posible, que El Competidor reanude el combate. El Árbitro puede en cualquier momento ordenar al Competidor reanudar el combate dentro del minuto. El Árbitro puede declarar a cualquier Competidor que no siga la orden de reanudar el combate, como El perdedor del combate.
- Mientras El Competidor esté recibiendo tratamiento Médico o está en el proceso de recuperación, 40 segundos después de la declaración de "Kye-shi", El Árbitro comenzará a anunciar en voz alta el paso del tiempo con intervalos de cinco segundos. Cuando El Competidor no pueda retornar a la Marca del Competidor al finalizar del período de un minuto, el resultado del combate será declarado.
- Después de la declaración de "Kye-shi", el minuto de intervalo de tiempo debe ser contabilizado desde el momento en que El Médico de La Comisión ingresa al área o después de esperar hasta 10 segundos al Médico de La Comisión si no está disponible para el área. Sin embargo, cuando el tratamiento Médico sea requerido, pero El Médico está ausente o tratamiento adicional sea necesario, el minuto de tiempo Médico puede ser suspendido a juicio del Árbitro.
- Si la reanudación del combate es imposible después del minuto, la decisión del combate será determinado en concordancia con el sub-Artículo "I" de este Artículo. III Si ambos Competidores se incapacitan y no pueden reanudar el combate después del minuto o se presentan condiciones de urgencia, el resultado del combate será decidido de acuerdo con los siguientes criterios:
- Si el resultado es por consecuencia de un Acto Prohibido de ser penalizado por " Gam-jeom " para un Competidor esa persona será la perdedora.
- Si el resultado no está relacionado con algún Acto Prohibido de ser penalizado con "Gam-jeom", el resultado será determinado por la puntuación del combate en el momento de la suspensión de la contienda. Sin embargo, si la suspensión se produce antes de finalizar el primer Round, el combate será invalidado y El Comité Organizador determinará el tiempo apropiado para volver a disputar el combate. El Competidor que no pueda reanudar el combate será considerado como retirado del combate.
- Si el resultado es por consecuencia de Actos Prohibidos de ser penalizados con "Gam-jeom" para ambos Competidores, entonces ambos Competidores perderán.





**Explicación # 2.** La Situación La Cual Justifique Suspender El Combate Más Allá De Los Procedimientos Anteriormente Establecidos serán Tratados De La Siguiete Manera.

- I. Cuando circunstancias incontrolables requieran de la suspensión del combate, El Árbitro suspenderá el combate y seguirá las instrucciones del Delegado Técnico.
- II. Si el combate es suspendido después de la finalización del segundo Round, el resultado será determinado de acuerdo con la puntuación del combate en el momento de la suspensión.
- III. Si el combate es suspendido antes de finalizar el segundo Round, un nuevo combate en principio ser llevado a cabo y será realizado en tres Rounds.

#### **Artículo 20. Oficiales Técnicos.**

2.1 Requisitos: Los Miembros (CSB) serán nombrados por El Presidente de La WT o por recomendación del Secretario General, partiendo de aquellos que tengan suficiente experiencia y conocimiento de las competencias de TKD.

2.2 Composición: La CSB estará compuesta por un Presidente y no más de 4 Miembros para Los Campeonatos promovidos por La WT. Los Presidentes de Los Comités de Los Juegos de La WT, La Comisión Arbitral de La WT, La Comisión Médica de La WT y La Comisión de Atletas de La WT serán incluidos en La CSB como Miembros Exoficio. La composición, sin embargo, de ser necesario puede ser ajustada por El Presidente.

2.3 Funciones La CSB ayudará al DT en las competencias, en los asuntos técnicos y garantizar que las competencias se realicen de acuerdo con el cronograma. La CSB evaluará las actuaciones del Jurado de Revisión y Los Oficiales de Arbitraje. La CSB también actuará simultáneamente como El Comité Extraordinario de Sanciones durante las competencias con respecto a los asuntos administrativos de la competencia.

#### **3 Oficiales De Arbitraje**

3.1 Requisitos Tener el certificado de Árbitro nacional registrado por La FCT.

#### **3.2 Deberes**

##### **3.2.1 Del Árbitro**

3.2.1.1 El Árbitro debe tener el control sobre el combate.

3.2.1.2 El Árbitro declarará "Shi-jak", "Keu-man", "Kal-yeo", "Kyesok", "Kye-shi", "Shi-gan" Ganador, Perdedor, Deducción de Puntos, Sanciones y Retiradas. Todas las declaraciones del Árbitro serán hechas después de que los resultados estén confirmados.

3.2.1.3 El Árbitro tendrá el derecho de tomar decisiones independientes en concordancia con las reglas establecidas.

3.2.1.4 En principio, El Árbitro no otorgará puntos. Sin embargo, si uno de Los Jueces levanta Él/Ella su mano, porque un punto no fue anotado, entonces El Árbitro convocará una reunión con Los Jueces. Si se establece (En caso de 1 Árbitro más 3 Jueces) que dos Jueces solicitan el cambio de la decisión, El Árbitro debe aceptar y corregir la decisión. En un escenario con dos Jueces, el resultado



de la puntuación puede ser revisado cuando dos personas entre Los Jueces y El Árbitro acuerdan hacerlo.

3.2.1.5 En el caso como está definido por El Artículo 15, cuando sea necesario la decisión de superioridad, esta será tomada por Los Oficiales de Arbitraje después de finalizado el cuarto (4) Round.

3.2.2 De Los Jueces:

3.2.2.1 Los Jueces marcarán los puntos válidos inmediatamente.

3.2.2.2 Los Jueces expresarán sus opiniones con franqueza cuando sean solicitadas por El Árbitro.

3.2.3 Del Jurado Revisor (JR)

3.2.3.1 Funciones: El JR revisará la Repetición Instantánea del Video e informará Al Árbitro de la decisión dentro de treinta (30) segundos.

3.2.4 Del Asistente Técnico:

3.2.4.1 El AT monitoreará el tablero de la puntuación durante el combate: de si la puntuación, las penalizaciones y el tiempo están publicados correctamente, e inmediatamente notificar al Árbitro sobre cualquier problema en este aspecto.

3.2.4.2 El AT notificará al Árbitro del inicio o detención del combate en estrecha comunicación con El Operador del Sistema y El Registrador.

3.2.4.3 El TA registra manualmente toda las puntuaciones, penalizaciones y resultados del IVR en la hoja del AT. 3.3 Composición De Los Oficiales De Arbitraje Por Área

3.3.1 El Equipo de Oficiales estará compuesto de un (1) Árbitro y tres (3) Jueces

3.3.2 El Equipo de Oficiales puede ser compuesto de un (1) Árbitro y dos (2) Jueces 3.4 Asignación de Los Oficiales de Arbitraje

3.4.1 La asignación de Los Árbitros y Jueces será realizado después de que se haya fijado del horario del combate.

3.4.2 Los Árbitros y Jueces con la misma Nacionalidad de cualquiera de los dos Competidores no serán asignados para dicho combate. Sin embargo, una excepción puede ser hecha con Los Jueces, cuando el número de Árbitros Oficiales sea insuficiente.

3.5 Responsabilidad De Las Decisiones Las decisiones tomadas por Los Árbitros y Los Jueces serán definitivas, y Ellos serán responsables ante El Comité Supervisor de Competencia por el contenido de estas decisiones.

3.6 Uniformes:

3.6.1 Los Árbitros y Jueces usarán el uniforme designado por La WT.

3.6.2 Los Árbitros Oficiando, no pueden tomar ni portar ningún material en El Área de Competencia que pudiere interferir con el combate. De ser necesario, el uso de teléfonos móviles por Los Oficiales de Arbitraje en el área de competencia podrá ser restringido.





## 5 El Registrador

El Registrador, llevará el tiempo del combate, periodos de espera, suspensiones, y también registrará y publicará los puntos obtenidos y/o las sanciones.

**Explicación # 1** Los Oficiales de Arbitraje deben permanecer en un hotel separado para evitar cualquier contacto con Oficiales de otros Equipos. El hotel estaría localizado a menos de 20 minutos de distancia en auto del lugar de competencia.

### Interpretación.

Los detalles de los requisitos, Deberes, Organización, etc., de Los Oficiales de Arbitraje, se registrarán por El Reglamento de La FCT, sobre La Administración de Los Árbitros Internacionales.

### Interpretación.

El DT puede sustituir o sancionar a Oficiales de Arbitraje en consulta con El CSB en caso de que Los Oficiales de Arbitraje hayan sido erróneamente asignados, o cuando se considere que cualquiera de Los Oficiales de Arbitraje asignados, haya dirigido injustamente un combate o hayan cometido repetidamente, errores injustificables.

### Guía Para Oficiar.

En caso de que cada Juez otorgue respectivamente diferente puntuación, por un ataque legal a la cara, por ejemplo, un Juez da un punto, otro da tres puntos y el otro no da punto, entonces, esa puntuación no será reconocida como una puntuación válida, o en el caso de que El Apuntador cometa un error en el tiempo, en la puntuación, o en anotar una sanción, cualquiera de Los Jueces puede indicar el error y pedir la confirmación entre Los Jueces. Entonces, El Árbitro podrá declarar "Shi-gan" (tiempo) para detener el combate y reunir a Los Jueces para solicitarle su opinión. Después de la deliberación, El Árbitro deberá publicar la decisión. En caso de que un Entrenador, solicite Revisión de Video por el mismo caso en el que uno de Los Jueces solicitó para una reunión entre Los Oficiales de Arbitraje, El Árbitro primero deberá reunirse con Los Jueces antes de tomar la solicitud del Entrenador. Si se ha decidido corregir la decisión, El Entrenador deberá permanecer sentado sin utilizar la Cuota de Apelación. Si El Entrenador sigue de pie y solicita La Revisión del Video, El Árbitro tomará la solicitud del Entrenador.

### Artículo 21. Revisión Instantánea De Video.

1 En caso de que haya una objeción al juicio de un Oficial de Arbitraje durante el combate, El Entrenador del Equipo puede hacer una solicitud al Árbitro para una inmediata Revisión de Video. El Entrenador sólo puede solicitar una Revisión de Video por lo siguiente.

- I) Penalizaciones contra El Oponente por los casos de: > Caída > Cruzar La Línea Límite > Atacar al Oponente después de "Kal-yeo" > Atacar al Oponente caído
- II) Punto Técnico
- III) Cualquier sanción contra su propio Competidor
- IV) Cualquier mal funcionamiento mecánico o error en la gestión del tiempo

Federación Costarricense de Taekwondo  
Teléfonos: 2220-1310 / 2231-4171  
[www.tkdrc.org](http://www.tkdrc.org), [infotkdrc@gmail.com](mailto:infotkdrc@gmail.com)





V) Cuando El Árbitro olvidó invalidar punto(s) después que se diera un "Gam-jeom" por un Acto Prohibido

VI) Identificación errónea por Los Jueces del Competidor atacante de un puño

2. Cuando un Entrenador apela,

El Árbitro se acercará al Entrenador y le preguntará el motivo de la apelación. Ninguna Apelación será admitida para cualquier punto registrado por los ataques del pie o del puño en el tronco o ataques del pie en el tronco o la cabeza cuando se esté usando PSS. En caso de no estar usando Los PSS para la cabeza, El Entrenador puede solicitar IVR por las patadas a la cabeza. El alcance de la solicitud de IVR está limitado únicamente para una acción que haya ocurrido dentro de los cinco (5) segundos desde el momento de la solicitud del Entrenador. Una vez que El Entrenador eleva la Tarjeta Azul o Roja para una solicitud de Repetición Instantánea de Video, esto será considerado, de que El Entrenador Él/Ella ha utilizado El Recurso de Apelación asignado bajo cualquier circunstancia, al menos de que la reunión de Los Jueces satisfaga al Entrenador.

3 El Árbitro solicitará Al Jurado Revisor que revise La Repetición Instantánea del Video.

El Jurado Revisor, quien no debe ser de la misma Nacionalidad de uno de Los Competidores, revisará la reproducción del video.

4 Después de la revisión de La Repetición Instantánea del Video,

El Jurado Revisor informará Al Árbitro de la decisión final dentro de treinta (30) segundos después de recibida la solicitud.

5 Al Entrenador le será asignada una (1) Cuota de Apelación.

para solicitar una Repetición Instantánea de Video por cada combate. Sin embargo, basados en el tamaño y nivel de la competencia, El DT puede decidir el número de Cuotas de Apelación, durante la reunión con Los Jefes de Equipos. Si la apelación es exitosa y la solicitud impugnada es corregida, El Entrenador conservará el derecho de seguir apelando en el combate pertinente.

6 La decisión del Jurado Revisor es definitiva;

y futuras apelaciones durante el combate o protestas después del combate no serán aceptadas.

7 En caso de que haya un claro error en la decisión de Los Oficiales de Arbitraje sobre la identificación del Competidor o errores en el sistema de puntuación.

cualquiera de Los Oficiales de Arbitraje deberá solicitar una revisión y corregir la decisión en cualquier momento durante el combate. Una vez que El Árbitro y los Jueces abandonen El Área de Combate, no será posible que alguien solicite una revisión o cambie la decisión.

8 En caso de una apelación exitosa, El Comité Supervisor de Competición podrá investigar el combate al final del día de competencia, y de ser necesario tomará medidas disciplinarias contra Los Oficiales de Arbitraje involucrados.



9 En los últimos diez (10) segundos del 3er Round o en cualquier momento durante el Round de Oro, cualquiera de Los Jueces puede solicitar agregar, o eliminar puntos técnicos cuando un Entrenador no tenga La Cuota de Apelación.

10 En un torneo, donde El Sistema de Revisión Instantánea de Video no esté disponible, el siguiente procedimiento de protesta será aplicado:

10.1 En caso de que haya una objeción a un juicio del Árbitro, un Delegado Oficial del Equipo, debe presentar una solicitud de Re-evaluación de La Decisión (Solicitud de Protesta), junto con la cuota de protesta no reembolsable de \$ 30 dólares americanos a La Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de Competición) dentro de los diez (10) minutos después del combate pertinente.

10.2 La deliberación de la re-evaluación será llevada a cabo excluyendo aquellos Miembros con la misma escuela, asociación o academia de Los Competidores en cuestión, y la resolución de la deliberación será hecha por Mayoría.

10.3 Los Miembros de La Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de La Competencia) pueden citar a Los Oficiales de Arbitraje involucrados para la confirmación de los hechos.

10.4 La resolución tomada por La Comisión de Arbitraje (Comisión Supervisora de La Competencia) será definitiva y ningún otro Recurso de Apelación posterior será admitido.

10.5 Los Procedimientos Para La Deliberación Son Los Siguietes:

10.5.1 Un Entrenador o Jefe del equipo de la Nación que protesta, le será permitido hacer una breve presentación verbal ante La Comisión de Arbitraje, como soporte a su posición. Al Entrenador o Jefe del Equipo de La Nación demandada le será permitido presentar una breve refutación.

10.5.2 Después de revisada la Solicitud de La Protesta del combate protestado, será calificada de acuerdo con el criterio de "Admitida" o "In-admitida".

10.5.3 De ser necesario, El Comité puede escuchar las opiniones del Árbitro o de Los Jueces.

10.5.4 De ser necesario, El Comité puede revisar las evidencias materiales de la decisión, tales como escritos o datos visuales grabados.

10.5.5 Después de la deliberación, El Comité proseguirá con la votación secreta para determinar la decisión por mayoría.

10.5.6 El Presidente de La CSB hará un informe documentando el resultado de la deliberación y hará de público conocimiento este resultado.

10.5.7 Procedimientos A Seguir Posterior A La Decisión

10.5.7.1 Errores en determinar los resultados de un combate, error en la sumatoria de puntuación de un combate o identificar erróneamente a un Competidor, dará lugar a que la decisión sea cambiada.

10.5.7.2 Error En La Aplicación De Las Reglas Cuando sea determinado por La Comisión de que El Árbitro cometió un claro error al aplicar Las Reglas de Competencia, el resultado del error será corregido y El Árbitro será sancionado.





10.5.7.3 Errores Al Juzgar Un Hecho Cuando la Comisión decide que hubo un claro error en Juzgar los hechos tales como: el impacto de un golpe, gravedad de una acción o conducta, intencionalidad, momento de un acto con relación a una declaración o al área, la decisión no será modificada y Los Oficiales que hayan cometido el error serán reprendidos.

## **Artículo 22. Sanciones.**

1 El Presidente de La FCT o El Delegado Técnico, podrán solicitar que sea convocada una reunión con El Comité Extraordinario de Sanciones en el acto para deliberación, cuando comportamientos de conductas inapropiados sean cometidas por un Entrenador, un Competidor, un Oficial, y/o cualquier persona de una Asociación, escuela o academia Miembro.

2 El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará al respecto y podrá convocar a la(s) persona(s) implicada(s) para la confirmación de los hechos.

3 El Comité Extraordinario de Sanciones deliberará sobre el asunto y determinará medidas disciplinarias a imponer. El resultado de la deliberación será inmediatamente anunciado al público, y reportado por escrito, junto con los hechos pertinentes y justificados al El Presidente de La WT y/o Secretario General.

3.1 Potenciales Infracciones De Conducta De Un Competidor;

3.1.1 Rehusar la orden del Árbitro para terminar el procedimiento de finalización del combate, incluyendo la no participación en la declaración del ganador.

3.1.2 Lanzar Él/Ella sus pertenencias (Protector de cabeza, guantes, etc.) como una expresión de desacuerdo con la decisión.

3.1.3 No abandonar El Área Competencia después de finalizado el combate.

3.1.4 No retornar al combate después de repetida orden del Árbitro.

3.1.5 No cumplir en la competencia con la orden o decisión del Oficial.

3.1.6 No cumplir con las instrucciones razonables de los Oficiales de La Administración de La Competencia, relacionadas con la administración ordenada del evento.

3.1.7 Manipulación del Equipo de Puntuación, Sensores o/y cualquier parte de un PSS.

3.1.8 Cualquier grave comportamiento Antideportivo durante un combate o conducta agresiva hacia Los Oficiales de La Competencia.

3.2 Potenciales Infracciones En La Conducta De Un Entrenador, De Un Oficial Del Equipo, U Otras Personas, De Una Asociación Nacional Miembro

3.2.1 Quejarse y/o discutir en contra de la decisión de un Oficial durante o después de un Round.

3.2.2 Discutir con El Árbitro u otro Oficial(s).

3.2.3 Conducta violenta o comentarios hacia Los Oficiales, Oponentes, Opositores de la parte contraria, o espectadores durante un combate.





3.2.4 Provocar a Los Espectadores o difundir falsos rumores.

3.2.5 Instruir al Atleta(s) para que participen de mal comportamiento, tales como permanecer en El Área de Competencia después de un combate.

3.2.6 Conductas violentas tales como lanzar o patear sus pertenencias personales o materiales de la competencia.

3.2.7 No seguir las instrucciones de Los Oficiales de competencia para abandonar El Área de Competición o del lugar.

3.2.8 Cualquier otro grave Mal Comportamiento hacia Los Oficiales de la competencia.

3.2.9 Cualquier intento de sobornar a Oficiales de la competencia.

#### 4. Acciones Disciplinarias:

Las Acciones Disciplinarias emitidas por El Comité Extraordinario de Sanciones pueden variar de acuerdo al grado de la infracción. Las siguientes sanciones pueden ser aplicadas:

4.1 Descalificación Del Atleta.

4.2 Advertencia U Ordenar Pedir Disculpas Públicamente.

4.3 Cancelación De La Acreditación.

4.4 Prohibición Del Lugar De Las Competencias I. Prohibición Por El Día. II. Prohibición por La Duración Del Campeonato.

4.5 Cancelación De Resultado I. Cancelación del resultado del combate y todos los méritos relacionados. II. Cancelación de los puntos en El Ranking de La WT.

4.6 Suspensión del Atleta, Entrenador, o/y Funcionarios del Equipo de todas las actividades de La FCT.

I. Suspensión Por 6 meses

II. Suspensión Por 1 año

III. Suspensión Por 2 años

IV. Suspensión Por 3 años

V. Suspensión Por 4 años.

4.7 Prohibición A La ANM De Participar En Los Campeonatos Organizados O Autorizados Por La FCT.

I. Determinados Campeonatos

II. Todos Los Campeonatos por un período determinado de tiempo (Hasta por cuatro (4) años)

4.8 Multa monetaria entre los \$ 100 a \$ 1.000 dólares por la Infracción.



5. El Comité Extraordinario de Sanciones podrá recomendar a La FCT que se tomen medidas disciplinarias adicionales contra los miembros involucrados, incluyendo, pero no limitado a la suspensión a largo plazo y/o multas monetarias adicionales.

6. Las apelaciones de las acciones disciplinarias tomadas por El Comité Extraordinario de Sanciones, pueden ser hechas en concordancia con El Reglamento de Disciplina de la FCT.

Artículo 23. Otros Asuntos No Especificados En Las Reglas De Competición.

1 En caso de que cualquier asunto no especificado en las reglas ocurran, ellos serán tramitados de la siguiente manera:

1.1 Asuntos relacionados con un combate serán decididos en consenso con Los Oficiales de Arbitraje del combate pertinente.

1.2 Asuntos no relacionados con un combate específico durante El Campeonato, tales como, cuestiones técnicas, asuntos de competición, etc. serán resueltos por El Delegado Técnico.



NOTARIO PUBLICO

TEL. 2256-1006 8390-4855 FAX 2248-2884  
E MAIL: [lc.mariano.solorzano@gmail.com](mailto:lc.mariano.solorzano@gmail.com)  
PARTADO POSTAL 7-0750-1000  
SAN JOSE COSTA RICA

Quien suscribe, Mariano Alfredo Solórzano Olivares, Notario Público de San José, hace constar que la firma que antecede es auténtica y corresponde al Presidente de la FEDERACION COSTARRICENSE DE TAEKWONDO. Es todo.  
San José, DIECIOCHO de FEBRERO de dos mil VEINTIUNO

Presentado por  
Karla Calderón Espino  
1747 0412

MARIANO ALFREDO SOLORZANO OLIVARES





NÚMERO	MOVIMIENTO	CITAS-CEDULA	FECHA PROCESO
2	INSCRIPCION DEL REGLAMENTO DE ASOCIACIONES DEPORTIVAS	1-002-000005	22/02/2021

ULTIMA LINEA

AUTORIZADO  
POR \_\_\_\_\_



REGISTRADOR, 549