



REGRAS DE COMPETIÇÃO & INTERPRETAÇÃO

경기규칙 및 해설

Em vigor desde 15 de maio de 2019



ESTE REGULAMENTO É UMA TRADUÇÃO LITERAL PARA O PORTUGUES, SENDO A VERSÃO OFICIAL EM INGLÊS AQUELA QUE SERVIRÁ COMO RECURSO PRIMÁRIO PARA SANAR QUAISQUER DÚVIDAS.

Este Regulamento foi traduzido por:

***Luis Drosghic Mendoza*, Árbitro Internacional WT / Class 2, e Coordenador de Arbitragem CBTKD.**

Promulgado: 28 de maio de 1973
Atualizado: 1 de outubro de 1977
Atualizado: 23 de fevereiro de 1982
Atualizado: 19 de outubro de 1983
Atualizado: 1 de junho de 1986
Atualizado: 7 de outubro de 1989
Atualizado: 28 de outubro de 1991
Atualizado: 17 de agosto de 1993
Atualizado: 18 de novembro de 1997
Atualizado: 31 de outubro de 2001
Atualizado: 23 de setembro de 2003
Atualizado: 12 de abril de 2005
Atualizado: 13 de fevereiro de 2009
Atualizado: 2 de março de 2010
Atualizado: 7 de outubro de 2010
Atualizado: 30 de abril de 2011
Atualizado: 4 de outubro de 2011
Atualizado: 3 de abril de 2012
Atualizado: 26 de dezembro de 2012
Atualizado: 14 de julho de 2013
Atualizado: 19 de março de 2014
Atualizado: 30 de outubro de 2014
Atualizado: 11 de maio de 2015
Atualizado: 15 de novembro de 2016
Atualizado: 5 de abril de 2018
Atualizado: 14 de maio de 2019

©World Taekwondo Federation
Seoul, Korea
All rights reserved
May 2019

Published by the
World Taekwondo Federation
Printed in Korea

Regras de Competição & Interpretação Índice

Artigo 1. Propósito	제 1 조 목적	1
Artigo 2. Aplicação	제 2 조 적용범위	2
Artigo 3. Área de Competição	제 3 조 경기장	3
Artigo 4. Competidores	제 4 조 선수	8
Artigo 5. Categorias de Peso	제 5 조 체급	13
Artigo 6. Classificação e Métodos de Competição	제 6 조 경기의 종류와 방식	16
Artigo 7. Duração do Combate	제 7 조 경기시간	18
Artigo 8. Sorteio de Chaves	제 8 조 추첨	19
Artigo 9. Pesagem	제 9 조 체체	20
Artigo 10. Procedimento do Combate	제 10 조 경기진행절차	22
Artigo 11. Técnicas e Áreas Permitidas	제 11 조 허용기술과 부위	24
Artigo 12. Pontos Válidos	제 12 조 득점	25
Artigo 13. Marcação e Publicação	제 13 조 채점과 표출	27
Artigo 14. Atos Proibidos e Penalidades	제 14 조 금지행위와 벌칙	28
Artigo 15. Golden Point e Decisão de Superioridade	제 15 조 골든포인트와 우세의 판정	33
Artigo 16. Decisões	제 16 조 경기결과판정	35
Artigo 17. Knock down	제 17 조 위험한 상태	38
Artigo 18. Procedimentos em caso de Knock down	제 18 조 위험한 상태에 대한 조치	39
Artigo 19. Procedimentos para Suspensão do Combate	제 19 조 경기중단 상황의 처리	42
Artigo 20. Oficiais Técnicos	제 20 조 기술임원	45
Artigo 21. Revisão Instantânea de Vídeo	제 21 조 비디오판독	49
Artigo 22. Taekwondo Para Deficientes Auditivos	제 22 조 농아인 태권도 경기	52
Artigo 23. Sanções	제 23 조 징계	53
Artigo 24. Outros Assuntos Não Especificados nas Regras	제 24 조 본 규칙에 명시되지 않은 사태	56

Artigo 1 Propósito

제 1 조 목적

- 1 O propósito das Regras de Competição é fornecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos e / ou reconhecidos pela World Taekwondo Federation (doravante denominada WT), Uniões Continentais WT (doravante CUs), ou Associações Nacionais Membras WT (doravante MNAs) ; as Regras de Competição têm o objetivo de assegurar que todos os assuntos relacionados a competições sejam conduzidos de forma justa e ordenada.
- 1 이 규칙은 본 연맹과 각 대륙연맹, 각국 협회가 주최 및 승인하는 모든 대회를 통일된 규칙 아래 원활하고 공정하게 운영하는 데 그 목적이 있다.

(Interpretação)

O objetivo do artigo 1.º é assegurar a uniformização de todas as competições de Taekwondo a nível mundial. Qualquer competição que não siga os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como competição de Taekwondo. The objective of Article 1 is to ensure the standardization of all Taekwondo competition worldwide. Any competition not following the fundamental principles of these rules cannot be recognized as Taekwondo competition.

(해설)

태권도 경기를 전 세계적으로 통일성 있게 운영하기 위하여 경기 운영의 모든 사항이 본 규칙에 의거하여 결정, 진행된다는 뜻이다. 본 규칙의 근본 취지에 어긋나는 방식으로 이루어지는 경기는 태권도 경기로서 인정될 수 없다.

Artigo 2 Aplicação

제 2 조 적용범위

- 1 As Regras de Competição serão aplicadas a todas as competições a serem promovidas e / ou reconhecidas pela WT, cada CU e MNA. No entanto, qualquer MNA que deseje modificar alguma ou qualquer parte das Regras de Competição deve primeiro obter a aprovação prévia do WT. No caso de uma CU e / ou uma MNA violar as Regras da Competição sem a aprovação prévia da WT, a WT poderá exercer o seu poder discricionário para desaprovar ou revogar a sua aprovação do torneio internacional em causa. Além disso, a WT pode tomar outras medidas disciplinares para a CU ou MNA pertinente
 - 2 Todas as competições promovidas ou reconhecidas pela WT e / ou cada CU e / ou MNA devem observar os Estatutos da WT, os Estatutos de Resolução de Disputas e Ação Disciplinar e todas as outras regras e regulamentos pertinentes.
 - 3 Todas as competições promovidas ou reconhecidas pela WT e / ou cada CU e / ou MNA devem respeitar o Código Médico da WT e as Regras Anti-Doping da WT.
-
- 1 이 규칙은 본 연맹과 각 대륙연맹, 각국 협회가 주최 및 승인하는 모든 대회에 적용된다. 대륙연맹이나 각국 협회가 이 규칙의 일부를 수정하여 사용하고자 할 때는 본 연맹의 사전 승인을 받아야 하며, 사전 승인 없이 규칙을 위반하는 대회에 대하여 연맹은 승인을 거부 혹은 박탈할 수 있으며, 해당 대륙연맹 혹은 협회에 징계를 부과할 수 있다.
 - 2 본 연맹과 각 대륙연맹, 각국 협회가 주최 및 승인하는 모든 대회에 세계연맹의 정관과 상벌 규정 및 각종 규칙과 관련규정이 적용되어야 한다.
 - 3 본 연맹과 각 대륙연맹, 각국 협회가 주최 및 승인하는 모든 대회에 본 연맹의 의무규정 및 반도핑규정이 적용 되어야 한다.

(Explicação#1)

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

주-(1)

수정을 원하는 단체는 그 이유와 내용을 세계태권도연맹에 제출하여 최소한 경기 1 개월 전에 승인을 득하여야 한다. 세계태권도연맹 주최대회에서 경기규칙을 수정하여 사용하고자 할 때는 기술대표가 총재의 승인을 득하여 시행할 수 있다.

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

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

A área de competição é composta por uma área de Combate e uma Área de Segurança. A Área de Competição será de forma quadrada e o tamanho não deve ser inferior a 10mx10m nem superior a 12mx12m. No centro da Área de Competição será a Área do Combate de forma octogonal. A Área do Combate deve medir aproximadamente 8m de diâmetro, e cada lado do octógono deve ter um comprimento de aproximadamente 3,3m. Entre a linha exterior da área de competição e a linha limite da área de combate é a Área de Segurança. A área de combate e a área de segurança devem ser de cores diferentes, conforme especificado no Manual de Operações da competição relevante.
- 2 Indicação das posições
 - 2.1 A linha exterior da área de combate será chamada Linha(s) Limite(s) e a linha exterior da área de competição deve ser chamada de Linha(s) Externa(s).
 - 2.2 A linha externa dianteira adjacente a Mesa de Gravação será chamada Linha Externa #1 e no sentido horário a partir da Linha Externa #1, as outras linhas serão chamadas Linhas Exteriores #2, #3 e #4. A Linha Limite adjacente à Linha Externa #1 será chamada Linha Limite #1 e no sentido horário da Linha Limite #1, as outras linhas serão chamadas Linhas Limite #2, #3 e #4. No caso da Área de Combate de Forma Octogonal, a Linha Limite adjacente à Linha Externa #1 será chamada Linha Limite #1 e no sentido horário da Linha Limite #1, as outras linhas serão chamadas Linhas Limite #2, #3, #4, #5, #6, #7 e #8.
 - 2.3 Posições do Árbitro e Competidor no início e no final do Jogo: A posição dos Competidores será nos dois pontos opostos, a 1m do ponto central da Área de Combate paralela à Linha Externa 1. O Árbitro deve ser posicionado em um ponto a 1,5 m do centro da Área do Combate para a Linha Externa 3.
 - 2.4 Posições dos Juizes: A posição do 1º Juiz será localizada em um ponto no mínimo 2 m do canto da Linha de Limite 2. A posição do 2º Juiz deve estar localizada em um ponto no mínimo 2 m para fora do centro da Linha de Limite 5. A posição do 3º Juiz será localizada em um ponto no mínimo 2 m do canto da Linha de Limite 8. No caso de dois juizes, a posição do 1º Juiz deve estar localizada num ponto a no mínimo 2 m do centro da Linha 1 e o 2º Juiz deve estar localizado num ponto a no mínimo 2 m do centro do Linha de Limite 5. As posições dos juizes podem ser alteradas para facilitar a transmissão de mídia e / ou apresentação esportiva.
 - 2.5 Posição do Registrador e IVR: Posição do Registrador e IVR deve ser localizado em um ponto 2 m da Linha Externa 1. Posição do registrador pode ser alterada para acomodar o ambiente do local e os requisitos de transmissão de mídia e / ou apresentação esportiva.
 - 2.6 Posições dos Técnicos: A posição dos Técnicos deve ser marcada em um ponto no mínimo 2 m ou mais a partir do ponto central da Linha Externa do lado de cada competidor. Posição dos técnicos pode ser alterada para melhor acomodação do local e das exigências de transmissão de mídia e / ou apresentação esportiva.

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

- 1 경기장은 장애물이 없는 평평한 표면이어야 하고 탄력성이 있으며 미끄럽지 않은 매트로 한다. 필요에 따라 경기지역은 바닥에서부터 높이 0.6 - 1미터로 설치할 수 있으며 선수의 안전을 고려하여 외곽선 바깥 지역이 30도 이내의 경사각이 지도록 한다. 다음 경기지역의 모양 중 하나를 적용할 수 있다.

1.1 사각 모양

경기장은 경기지역과 안전지역으로 구성된다. 8m x 8m 정사각의 지역을 경기지역으로 하고, 경기지역을 둘러싼 외곽지역을 안전지역으로 한다. 경기지역과 안전지역을 포함한 경기장은 10m x 10m 이상 12m x 12m 이하의 넓이로 설치되어야 한다. 만약 경기장이 일정

높이의 경기대로 설치될 경우에는 선수의 안전을 고려하여 안전지역의 넓이를 확장할 수 있다. 경기지역과 안전지역의 바닥은 다른 색깔의 매트로 설치되어야 하며, 그 색깔은 해당 대회의 관련 경기 운영 매뉴얼에 따라 결정된다.

1.2 팔각 모양

경기장은 경기지역과 안전지역으로 구성된다. 경기지역과 안전지역을 포함한 경기장은 10m x 10m 이상 12m x 12m 이하의 넓이의 정사각으로 설치되어야 한다. 경기지역은 경기장 중앙에 마주보는 면 사이의 직경이 약 8m 이며 각 면의 길이가 약 3.3m 인

팔각형으로 한다. 경기지역 한계선과 안전지역의 외곽선 사이를 안전지역으로 한다. 경기지역과 안전지역의 바닥은 다른 색깔의 매트로 설치되어야 하며, 그 색깔은 해당 대회의 관련 경기 운영 매뉴얼에 따라 결정된다.

2 위치 표시

2.1 경기지역의 끝 선을 한계선(Boundary Line)이라 하고 안전지역의 끝 선을 외곽선(Outer Line)이라 한다.

2.2 정면 기록석에 면한 외곽선을 제 1 외곽선이라 하고, 그로부터 시계방향으로 제 2, 제 3, 제 4 외곽선이라 한다. 한계선의 경우, 제 1 외곽선에 평행하여 면한 것을 제 1 한계선으로 하고 그로부터 시계방향으로 제 2, 제 3, 제 4 한계선으로 한다. 팔각 경기장의 경우는 제 1 한계선으로부터 제 2, 제 3, 제 4, 제 5, 제 6, 제 7, 제 8 한계선으로 한다.

2.3 선수와 주심의 위치: 경기의 시작과 종료 시 선수는 제 1 외곽선과 평행한 경기장

중심으로부터 각 1m 떨어진 위치에 자리한다. 주심은 경기장 중심으로부터 제 3 외곽선 쪽으로 1.5m 거리의 위치에 자리한다.

2.4 부심의 위치: 제 1 부심은 제 2 한계선 모서리로부터 최소 2 m 떨어진 곳에 자리한다. 제 2 부심은 제 5 한계선 중심점으로부터 최소 2 m 떨어진 곳에 자리한다. 제 3 부심은 제 8 한계선 모서리로부터 최소 2 m 떨어진 곳에 자리한다. 2 부심제의 경우

제 1 부심은 제 1 한계선 중앙 최소 2 m, 그리고 제 2 부심은 제 5 한계선 중앙 최소 2 m 후방에 자리한다. 단 방송 등 경기운영에 필요할 경우 부심의 위치를 변경 할 수 있다.

2.5 영상분석과 기록석: 영상분석과 기록석은 제 1 외곽선으로부터 2m 후방에 자리한다. 그러나 중계방송 등 경기운영에 필요할 경우 그 위치를 변경할 수 있다.

2.6 코치석: 코치석은 외곽선으로부터 2 m 이상 떨어진 곳에 자리한다. 방송 또는 기타 경기운영에 필요한 경우 그 위치를 조정할 수 있다.

2.7 검사대: 선수의 경기용품 및 보호구 착용의 적합성을 검사하기 위한 검사대는 경기장 출입구에 설치하여야 한다.

(Explicação #1)

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

(Explicação #2)

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

(Explicação #3)

Mesa de Inspeção: Na seção de Inspeção, o inspetor verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WT e se vestem ou servem adequadamente. Caso sejam considerados inapropriados, o competidor será solicitado a substituir o equipamento de proteção.

주-(1)

탄력성 있는 매트: 탄력성과 미끄러움의 정도는 세계태권도연맹의 승인을 받아야 한다.

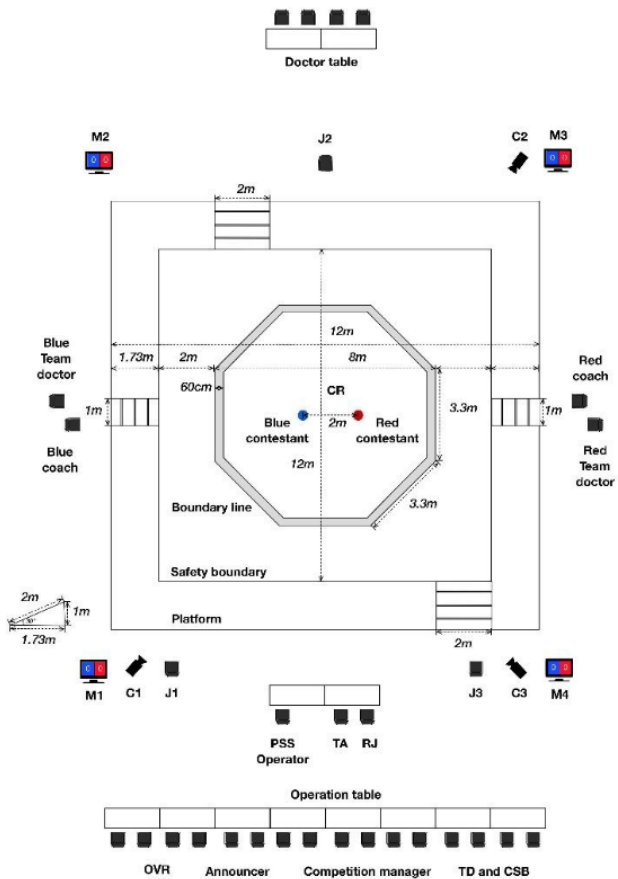
주-(2)

색상: 색상은 반사가 심하지 않고 선수나 관중에게 시각적 피로를 주지 않는 종류로서 선수의 도복, 장비를 비롯한 경기지역 내 제반 색상의 배색이 고려되어야 한다.

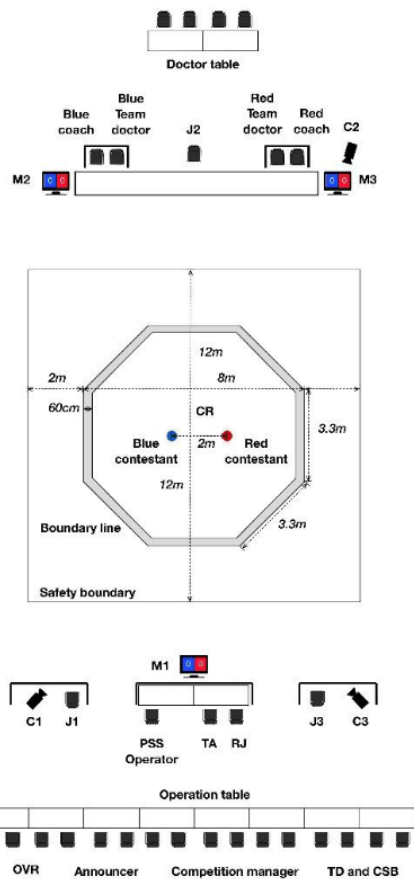
주-(3)

검사대: 검사대에서는 검사원이 대전 선수가 착용한 모든 장비가 세계태권도연맹 공인 용품인지, 몸에 잘 맞는지를 점검한다. 부적합하다고 판단 될 경우, 검사원은 선수에게 장비 교체를 지시할 수 있다.

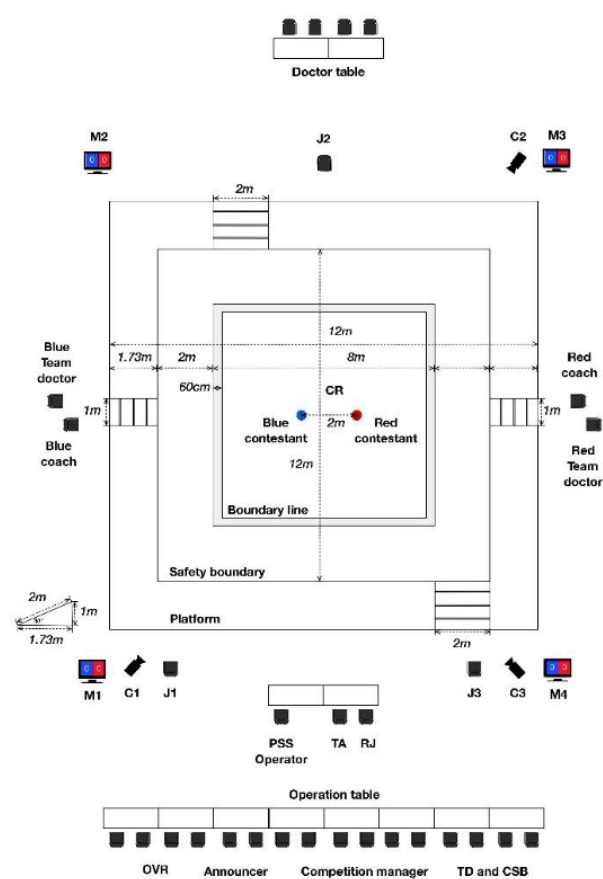
Octagonal mat on platform



Octagonal mat on floor



Square mat on platform



Glossary:

TD: Technical Delegate

CSB: Competition Supervisory Board

OVR: On Venue Result

CR: Center Referee

J1 - J2 - J3 : Corner judge 1, 2 and 3

RJ: Review Jury

TA: Technical Assistant

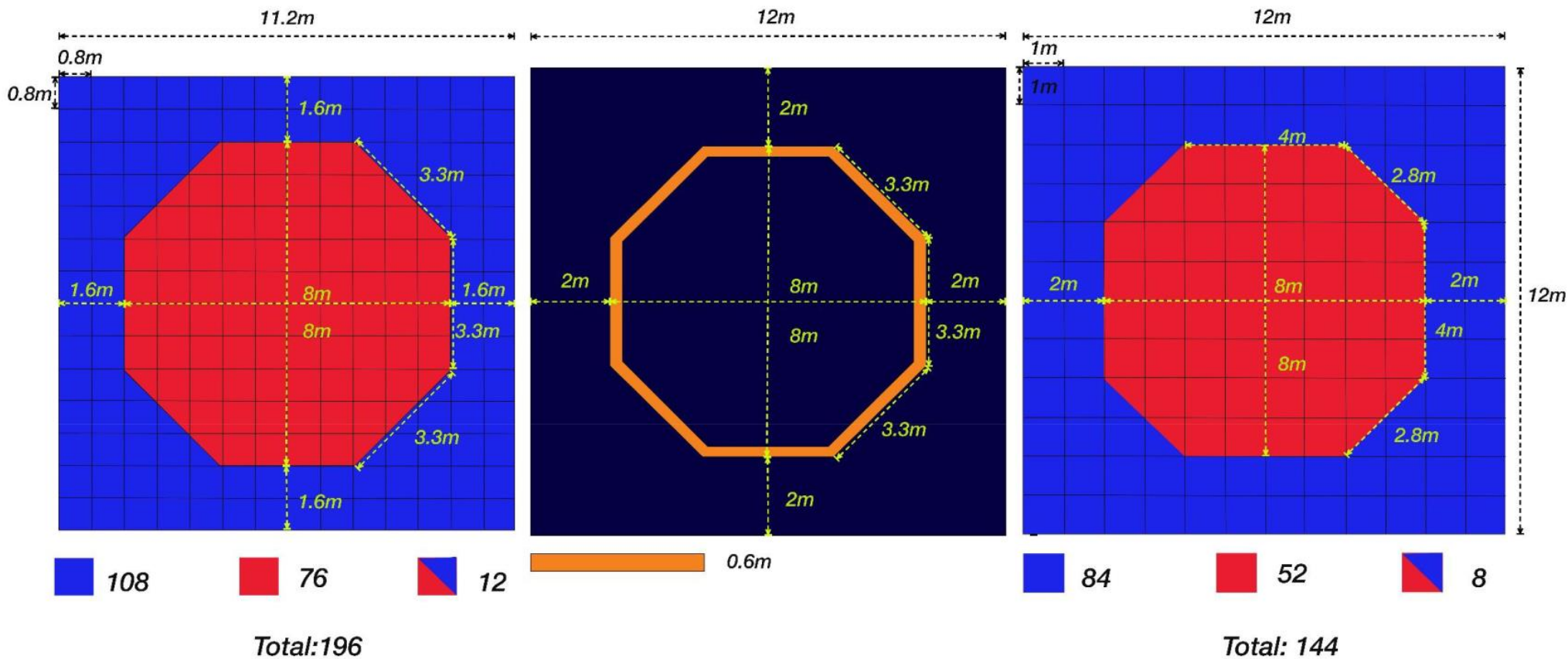
C1 - C2 - C3 : Camera 1, 2 and 3

M1 - M2 - M3 : Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4

Octogonal mat (puzzle 0.8m)

Octogonal mat rolls

Octogonal mat (puzzle 1m)



Artigo 4 Competidores

제 4 조 선수

- 1 Qualificação do Competidor
 - 1.1 Possuir a nacionalidade da equipe participante
 - 1.2 Ser recomendado pela WT MNA
 - 1.3 Possuir certificação de Dan/Poom emitido pelo Kukkiwon
 - 1.4 Possuir a WT Global Athlete License (GAL)
 - 1.5 Competidores com idade mínima de 17 anos para categoria Senior no ano em que for realizado o torneio pertinente, (15-17 anos para Campeonatos Júnior de Taekwondo e 12-14 anos para Campeonato de Cadetes). Idades para os Jogos Olímpicos da Juventude podem ser diferentes dependendo da decisão do COI - Comitê Olímpico Internacional.

(Interpretação)

A idade limite é baseada no ano, e não na data. Por exemplo, se o Campeonato Junior for realizado em 11 de junho de 2013, aqueles atletas nascidos entre 1 de janeiro de 1996 e 31 de dezembro de 1998 serão elegíveis a participar.

(Interpretação)

Artigo 4.1 Qualificação do competidor: aplicável aos campeonatos promovidos pela WT, campeonatos promovidos pela CU, jogos multi-esportivos e evento (s) aprovado (s) de torneios abertos internacionais de Taekwondo reconhecido pela WT.

(Interpretação)

Artigo 4.1.1 & 4.1.2 não serão aplicados a torneios abertos internacionais reconhecidos pela WT.

(해설)

참가 선수 연령은 대회 개최 날짜가 아닌 개최 연도를 기준으로 한다. 예를 들어 주니어대회의 경우, 개최 연도에 15 세가 되는 선수부터 17 세인 선수를 말한다. 2013 년 6 월 11 일에 대회가 개최될 경우, 1996 년 1 월 1 일부터 1998 년 12 월 31 일 사이에 태어난 선수가 참가 자격이 있으며, 대회 개최 연도에서 15 를 뺀 연도부터 17 을 뺀 연도까지 출생한 경우 참가 자격이 있다.

(해설)

자격 조항 4.1 은 세계연맹 및 대륙연맹 주최대회, 종합경기대회에 적용되며 또한 당 연맹 승인대회에서는 인가된 경기에 한해 적용된다.

(해설)

당 연맹이 승인한 국제 오픈 대회에는 조항 4.1.1 과 4.1.2 는 적용 되지 않는다.

- 2 Uniforme do competidor e equipamento de competição
 - 2.1 Nas competições inscritas no Calendário de Eventos do WT, o dobok ou uniforme de competição e todos os equipamentos de competição, tais como, mas não limitados a piso, PSS, IVR e equipamento de proteção devem ser aqueles aprovados pela WT.
 - 2.1.1 As especificações do dobok ou uniforme de competição, equipamentos de proteção e todos os outros equipamentos devem ser estabelecidos separadamente.
 - 2.2 Um competidor deverá usar um dobok ou uniforme de competição, hogu PSS, capacete PSS, protetor de genital, protetor de antebraço, caneleira, luvas, meias sensoras (no caso de usar PSS) aprovados pela WT e estar equipado com o protetor bucal antes de entrar na área de competição. O protetor de cabeça deve estar firmemente preso sob o braço esquerdo ao entrar na área de competição. O protetor de cabeça deve ser colocado na cabeça seguindo as instruções do árbitro antes do início do combate.
 - 2.3 No caso de usar o dobok, o protetor de antebraço e a caneleira devem ser usados embaixo da vestimenta. No caso de usar uniforme de competição, o protetor de antebraço e caneleiras devem ser usados na roupa. O protetor de genital deve ser usado embaixo da vestimenta em ambos os casos.
 - 2.4 O competidor deverá trazer o equipamento de proteção aprovado pela WT, bem como as luvas e o protetor bucal, para seu uso pessoal. Vestir qualquer item na cabeça que não seja o protetor de cabeça não será permitido. O protetor de cabeça para atletas de cadete pode ser equipado com protetor facial. Qualquer item religioso deve ser usado sob o protetor de cabeça e dentro do dobok ou uniforme de competição e não deve causar dano ou obstruir o competidor adversário.
 - 2.5 Responsabilidades do comitê organizador para equipamentos de proteção

- 2.5.1 O Comitê Organizador dos Campeonatos promovidos pela WT será responsável pela preparação dos seguintes equipamentos reconhecidos pela WT para uso nos Campeonatos, arcando com as despesas de todos os materiais, equipamentos e respectivos técnicos para instalação e operação.
- . Itens e equipamentos relacionados ao capacete e hogu PSS - a escolha da empresa de PSS deve ser decidida pela WT (Para Campeonatos Mundiais de Taekwondo Cadete, deve ser usado o protetor de cabeça convencional com proteção facial).
 - . Piso
 - . Equipamentos de proteção reservas (meias sensoras, luvas, caneleiras, protetores de antebraço, protetores de genital e dobok ou uniformes de competição).
 - . Sistema de Revisão Instantânea de Vídeo (IVR) e seus equipamentos relacionados, incluindo, mas não se limitando a, câmeras (mínimo de 3 câmeras por quadra e mínimo de 4 câmeras, incluindo uma câmera suspensa para as semifinais e final); Quando a transmissão estiver disponível, a tela de transmissão deverá ser disponibilizada na mesa de reprodução de vídeo para fins de revisão. O sistema de revisão 4D deve ser usado para todos os campeonatos G-12 e acima.
 - . Tela gigante (para exibição das chaves de progresso da competição, perfil do atleta etc.) dentro da área de competição (FOP)
 - . Placares voltados para os espectadores (para exibição de tela de repetição instantânea de vídeo; mínimo de 12)
 - . Placares na quadra (para exibição de pontuação; mínimo de 4 por quadra)
 - . Sistema de exibição em tempo real (RTDS) na área de chamada do atleta e na área de aquecimento
 - . Sistema de Chamada de Árbitro em Tempo Real (RTRCS) na sala de espera ou na área de espera.
 - . Tela de TV para exibir competições ao vivo na sala de arbitragem
 - . Outro equipamento de competição não prescrito neste artigo, se houver, deve ser descrito no Manual Operacional de competição da WT.
- 2.5.2 O Comitê Organizador dos Campeonatos promovidos pela WT será responsável por preparar os equipamentos e materiais a seguir, etc., no local de treinamento, arcando com as despesas
- . Itens e equipamentos relacionados ao hogu e capacete PSS
 - . Piso
 - . Bicicleta ergométrica
 - . Esteira para corrida
 - . Equipamentos de emergência (consultar o código médico para informações detalhadas)
 - . Baldes com gelo
 - . Refrigeradores
 - . Garrafas de água
- 2.5.3 É da responsabilidade do Comitê Organizador obter a aprovação da WT sobre o número de equipamentos a serem preparados.

3 Teste Anti-Doping

- 3.1 Nos eventos de Taekwondo promovidos ou reconhecidos pela WT, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na Lista de Proibições da WADA é proibido. O Código Anti-Doping da WADA será aplicado às competições de Taekwondo dos Jogos Olímpicos e outros Jogos multi-esportivos. As Regras Anti-Doping da WT serão aplicadas aos campeonatos promovidos e / ou reconhecidos pela WT
- 3.2 A WT pode realizar quaisquer testes de doping considerados necessários para verificar se um competidor cometeu uma violação desta regra e qualquer competidor que se recusar a submeter-se a este teste ou que comprovar ter cometido tal violação será removido da classificação final e sua conquista será transferida para o competidor subsequente na classificação da competição.
- 3.3 O Comitê Organizador será responsável por fazer todos os preparativos necessários para a realização de testes de doping
- 3.4 Os detalhes das Regras Anti-Doping da WT serão promulgados como parte dos estatutos.

1. 자격

- 1.1 출전국 국적 소지자
- 1.2 출전국 협회가 추천한 자
- 1.3 국기원에서 발행한 단/품증 소지자
- 1.4 세계태권도연맹 국제선수등록증 소지자
- 1.5 대회 당해 년도 시니어 기준 17세 이상인 자 (주니어대회의 경우 15-17세인 자, 카펫대

회의 경우 12-14세인 자). 유스올림픽의 나이 제한은 IOC의 결정에 따른다.

2 도복과 경기용품

2.1 당 연맹 캘린더에 등재되어 있는 모든 대회에서 사용되는 매트, 전자호구, 비디오판독 시스템, 보호구 등 제반 경기 용품 및 출전하는 선수의 도복 또는 경기복은 반드시 당 연맹 공인용품이어야 한다.

2.1.1 도복 또는 경기복과 보호구 및 태권도 경기 제반 장비에 대한 규격은 별도의 세칙으로 정한다.

2.2 경기에 임하는 선수는 본 연맹이 공인한 경기복 (도복), 몸통 보호대, 머리 보호대, 살 보호대, 팔 보호대, 다리 보호대, 장갑, 전자감응양말 (전자호구 사용 시), 마우스가드를 경기장에 들어오기 전에 착용하여야 한다. 머리보호대는 왼팔에 끼고 입장하여 주심의 신호에 따라 착용한다.

2.3 도복 착용 시 팔 보호대와 다리 보호대는 도복 안에 입어야 하며 경기복 착용 시에는 팔 보호대와 다리 보호대는 부착되거나 삽입 될 수 있다. 살 보호대는 어느 경우에도 안에 입어야 한다.

2.4 선수는 개인 장비에 대해서 본 연맹이 공인한 보호구와 장갑, 마우스피스를 지참하여야 한다. 머리 보호대 외에 다른 부착물의 사용은 불허한다. 유소년 머리보호대는 얼굴 보호기와 함께 사용될 수 있다. 종교와 관련된 것인 경우 머리 보호대와 도복 또는 경기복 안에 착용해야 하며, 상대 선수에게 해를 끼치지 않는 것이어야 한다.

2.5 조직위원회의 경기용품 관련 준비 의무

2.5.1 당 연맹 주최대회의 조직위원회는 아래와 같은 당 연맹 공인용품과 그 운용에 필요한 기술진과 장비 등을 조직위원회의 비용으로 준비해야 한다.

- 몸통 전자호구 및 머리 전자호구 관련 용품 - PSS 공급업자는 당 연맹에서 선택한다. (카뎃 대회에서는 얼굴 막이가 겸비 된 머리보호대가 사용된다)
- 매트
- 여타 예비 보호 장비 (전자감응양말, 손 보호대, 정강이보호대, 팔 보호대, 살 보호대 및 도복)
- 비디오판독시스템 및 관련 용품; 코트 당 최소 3개의 카메라와 준결승, 결승 시 Overhead 카메라 포함 4개; 경기 중계가 가능할 경우 비디오판독에 사용될 영상 제공. G-12대회 이상에는 4D Replay 장비로 비디오판독을 시행 한다.
- 경기장 내 점보스크린 (경기진행상황 표출)
- 관중용 스크린 (최소 12개로서 비디오판독화면 표출)
- 전광판 (코트 당 최소 4대)
- 선수 호출 장소 및 경기장 내 훈련장소에 실시간 경기진행상황 시스템
- 심판 대기 장소에 실시간 심판배정상황 시스템
- 심판라운지에 실시간 경기를 시청할 수 있는 TV 스크린
- 상기 열거되지 않은 용품의 경우 당 연맹 경기 운영 매뉴얼에 따른다.

2.5.2 당 연맹 주최 대회의 조직위원회는 아래와 같은 용품을 조직위원회의 비용으로 훈련 장소에 구비하여야 한다.

- 전자호구 및 전자호구 관련 용품
- 매트
- 고정식 자전거
- 러닝머신
- 긴급의료장비 (세부내용은 당 연맹의 의무규정을 따른다)
- 얼음
- 냉장고
- 병에 든 생수

2.5.3 조직위원회는 필요한 장비와 용품의 수량에 대해서 당 연맹의 사전 승인을 받아야 한다.

3 반도핑검사

3.1 당 연맹이 주최 또는 승인하는 대회에서는 세계도핑방지기구(WADA) 금지약물 리스트에 포함된 약물을 사용 또는 복용하여서는 안 된다. 단, 올림픽과 대륙 별 종합경기에 대해서는 세계도핑방지기구(WADA)의 규정에 따른다. 세계태권도연맹이 주최 및 승인하는 모든 대회에 대해서는 당 연맹의 반도핑규정을 따른다.

3.2 본 연맹은 필요에 따라 약물 복용 여부를 검사하며, 검사에 불응하거나 금지하는 약물을 복용한 사실이 판명되면 선수는 등위가 박탈되며, 차 하위자가 그 등위를 승계한다.

3.3 대회조직위원회는 필히 반도핑검사를 할 수 있도록 준비해야 한다.

3.4 당 연맹 반도핑규정은 별도의 세칙으로 정한다.

(Explicação #1)

Titular da nacionalidade da equipe participante:

Quando um competidor é um representante de uma equipa nacional, a sua nacionalidade é decidida por cidadania do país que representa antes da apresentação do pedido de participação. A verificação da cidadania é feita através da inspeção do passaporte. O competidor que possua a nacionalidade de dois ou mais países ao mesmo tempo pode representar qualquer um deles, conforme sua escolha. No entanto, em caso de mudança de nacionalidade, ele / ela é permitido representar outro país apenas se trinta e seis (36) meses se passarem desde que o competidor representou um país em tais eventos:

- i) Jogos Olímpicos
- ii) Torneios Qualificatórios para Jogos Olímpicos
- iii) 4 anos de ciclo em Jogod multi desportivos
- iv) 2 anos de ciclo de competições continentais
- v) Campeonato Mundial promovido pela WT

Este período pode ser reduzido ou mesmo cancelado, com o acordo dos CON (Comitês Olímpicos Nacionais) e da WT. A WT pode tomar medidas disciplinares a qualquer momento contra o atleta e seu / sua MNA que viole este artigo, incluindo, mas não se limitando a privação das realizações. No caso de um atleta de 16 anos ou menos, este artigo não será aplicado a menos que haja um apelo de qualquer um dos dois países. Em caso de litígio, a WT procede à avaliação e toma uma decisão final. Após a decisão, nenhum outro recurso será aceitável.

(Explicação #2)

Qualquer recomendado por MNA da WT: Cada MNA é responsável pelo controle da não gravidez e do sexo e deve assegurar que todos os membros da equipe tenham sido submetidos a exames médicos que demonstrem que eles estão com saúde adequada e aptidão para participar. Também cada MNA assume responsabilidades completas para acidente e seguro de saúde, bem como as responsabilidades civis para seus competidores e oficiais durante os campeonatos promovidos pela WT.

(Explicação #3)

Protetor bucal:

A cor do protetor bucal é limitada a branco ou transparente. No entanto, a obrigação de usar o protetor bucal pode ser isentada mediante a apresentação de diagnóstico de um médico afirmando que o uso do mesmo pode causar danos ao competidor. Atletas com aparelhos ortodônticos precisam usar protetor bucal especial para aparelhos, que cubra as arcadas dentárias superior e inferior completas e que sejam recomendados pelo seu dentista e devem enviar uma carta do próprio afirmando que o atleta está seguro para competir com o protetor bucal recomendado por ele.

(Explicação #4)

Protetor de Cabeça: A cor do protetor de cabeça, diferente do azul ou vermelho, não poderá se permitido a competir.

(Explicação #5)

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

(Explicação #6)

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

주-(1)

출전국 국적 소지자: 선수가 국가를 대표하는 경우에 있어서 그 자격 요건의 기준은 참가 신청 당시 이전에 당해국의 국적을 취득한 자이어야 하며 이의 증명은 여권에 따라 행한다. 이중국적소지자의 경우 두 국적

중 하나를 선택할 수 있다. 단, 올림픽, 올림픽선발전, 4년 주기 대륙종합경기대회, 2년 주기 대륙선수권대회, 세계연맹이 주최하는 세계선수권대회에서 국가 대표로 참가한 선수 경우 최소 36개월이 경과한 후에 다른 국가를 대표하여 대회에 참가할 수 있다. 이 기간(36개월)은 해당 NOC와 당 연맹의 합의 시 경감되거나 취소될 수도 있다. 당 연맹은 이를 지키지 않은 협회와 해당 선수에 대해 언제든지 성적 박탈을 포함한 징계 조치를 취할 수 있다. 단 16세 이하 선수의 경우 어떤 한 국가에서 이의를 제기하지 않는 한 이 조항의 적용을 받지 않으며 분쟁 발생 시 당 연맹이 조사 후 최종 결정을 한다. 당 연맹의 결정은 최종으로 더 이상의 이의 제기는 받아들여지지 않는다.

주-(2)

출전국 협회가 추천한 자: 각 출전국 협회는 성별, 임신 여부 등에 대해 사전 확인할 책임이 있으며 추천 선수가 경기출전에 위험이 없는 신체적 상태를 확인하는 의사의 검사를 실시하여야 한다. 또 연맹 주최대회에서 선수 혹은 임원의 사고나 안전 등에 대해 각 출전국가 협회가 책임을 진다.

주-(3)

마우스가드: 마우스가드의 색깔은 흰색이나 혹은 투명한 색으로 제한하며, 마우스가드의 착용이 선수에게 해가 될 수 있다는 의사의 진단이 있을 시에는 미착용을 인정한다. 치아 교정기 착용 시에는 윗니와 아랫니를 모두 보호하는 특수한 마우스가드를 치과의사에 추천에 따라 착용 할 수 있으며 이때에는 특수한 마우스가드가 경기에 착용해도 안전하다는 치과의사의 공식 서신을 당 연맹에 제출하여야 한다.

주-(4)

머리보호대: 머리보호대의 색은 청색 혹은 적색이어야 하며 그 외 색은 허용되지 않는다.

주-(5)

비디오관독시스템: 당 연맹의 요청이 있을 시 조직위원회는 방송중계용 화면을 비디오관독을 위해 제공하여야 한다.

주-(6)

테이핑: 손과 발의 테이핑은 검사대에서 이를 엄격하게 확인하도록 한다. 과도한 테이핑에 관해서는 당 연맹 의무위원회 의사의 승인을 득해야 한다. 일반 계체 시에는 테이핑 없이 참가 해야 한다. 이유는 상처나 지혈을 위해 테이핑 했는지를 확인 하기 위함이다.

Artigo 5 Categoria de Peso**제 5 조 체급**

1 As categorias de peso mundiais são divididas em divisões de Masculino e Feminino, como classificado a seguir.

Masculino		Feminino	
Até 54kg	Não excedendo 54kg	Até 46kg	Não excedendo 46 kg
Até 58kg	Acima 54 kg & Não excedendo 58 kg	Até 49kg	Acima 46 kg & Não excedendo 49 kg
Até 63kg	Acima 58 kg & Não excedendo 63 kg	Até 53kg	Acima 49 kg & Não excedendo 53 kg
Até 68kg	Acima 63 kg & Não excedendo 68 kg	Até 57kg	Acima 53 kg & Não excedendo 57 kg
Até 74kg	Acima 68 kg & Não excedendo 74 kg	Até 62kg	Acima 57 kg & Não excedendo 62 kg
Até 80kg	Acima 74 kg & Não excedendo 80 kg	Até 67kg	Acima 62 kg & Não excedendo 67 kg
Até 87kg	Acima 80 kg & Não excedendo 87 kg	Até 73kg	Acima 67 kg & Não excedendo 73 kg
Acima 87kg	Acima 87 kg	Acima 73kg	Acima 73 kg

2 Categorias de Peso Olímpicas são assim classificadas.

Masculino		Feminino	
Até 58kg	Não excedendo 58kg	Até 49kg	Não excedendo 49kg
Até 68kg	Acima 58kg & Não excedendo 68kg	Até 57kg	Acima 49kg & Não excedendo 57kg
Até 80kg	Acima 68kg & Não excedendo 80kg	Até 67kg	Acima 57kg & Não excedendo 67kg
Acima 80kg	Acima 80kg	Acima 67kg	Acima 67kg

3 Categorias de peso Junior são classificadas como segue.

Masculino		Feminino	
Até 45kg	Não excedendo 45kg	Até 42kg	Não excedendo 42 kg
Até 48kg	Acima 45 kg & Não excedendo 48 kg	Até 44kg	Acima 42 kg & Não excedendo 44 kg
Até 51kg	Acima 48 kg & Não excedendo 51 kg	Até 46kg	Acima 44 kg & Não excedendo 46 kg
Até 55kg	Acima 51 kg & Não excedendo 55 kg	Até 49kg	Acima 46 kg & Não excedendo 49 kg
Até 59kg	Acima 55 kg & Não excedendo 59 kg	Até 52kg	Acima 49 kg & Não excedendo 52 kg
Até 63kg	Acima 59 kg & Não excedendo 63 kg	Até 55kg	Acima 52 kg & Não excedendo 55 kg
Até 68kg	Acima 63 kg & Não excedendo 68 kg	Até 59kg	Acima 55 kg & Não excedendo 59 kg
Até 73kg	Acima 68 kg & Não excedendo 73 kg	Até 63kg	Acima 59 kg & Não excedendo 63 kg
Até 78kg	Acima 73 kg & Não excedendo 78 kg	Até 68kg	Acima 63 kg & Não excedendo 68 kg
Acima 78kg	Acima 78 kg	Acima 68kg	Acima 68 kg

4 Categorias de peso Olímpicas Juvenil são classificadas como segue.

Masculino		Feminino	
Até 48kg	Não excedendo 48kg	Até 44kg	Não excedendo 44kg
Até 55kg	Acima 48kg & Não excedendo 55kg	Até 49kg	Acima 44kg & Não excedendo 49kg
Até 63kg	Acima 55kg & Não excedendo 63kg	Até 55kg	Acima 49kg & Não excedendo 55kg
Até 73kg	Acima 63kg & Não excedendo 73kg	Até 63kg	Acima 55kg & Não excedendo 63kg
Acima 73kg	Acima 73kg	Acima 63kg	Acima 63kg

5 Categorias de peso Cadete são classificadas como segue.

Masculino		Feminino	
Até 33kg	Não excedendo 33kg	Até 29kg	Não excedendo 29kg
Até 37kg	Acima 33kg & Não excedendo 37kg	Até 33kg	Acima 29kg & Não excedendo 33kg
Até 41kg	Acima 37kg & Não excedendo 41kg	Até 37kg	Acima 33kg & Não excedendo 37kg
Até 45kg	Acima 41kg & Não excedendo 45kg	Até 41kg	Acima 37kg & Não excedendo 41kg
Até 49kg	Acima 45kg & Não excedendo 49kg	Até 44kg	Acima 41kg & Não excedendo 44kg
Até 53kg	Acima 49kg & Não excedendo 53kg	Até 47kg	Acima 44kg & Não excedendo 47kg
Até 57kg	Acima 53kg & Não excedendo 57kg	Até 51kg	Acima 47kg & Não excedendo 51kg
Até 61kg	Acima 57kg & Não excedendo 61kg	Até 55kg	Acima 51kg & Não excedendo 55kg

Até 65kg	Acima 61kg & Não excedendo 65kg	Até 59kg	Acima 55kg & Não excedendo 59kg
Acima 65kg	Acima 65kg	Acima 59kg	Acima 59kg

1 시니어 경기 체급은 남자, 여자부로 구분하며 다음과 같이 분류된다.

남자부		여자부	
54kg 이하	54kg 까지	46kg 이하	46 kg 까지
58kg 이하	54 kg 초과 58 kg 까지	49kg 이하	46 kg 초과 49 kg 까지
63kg 이하	58 kg 초과 63 kg 까지	53kg 이하	49 kg 초과 53 kg 까지
68kg 이하	63 kg 초과 68 kg 까지	57kg 이하	53 kg 초과 57 kg 까지
74kg 이하	68 kg 초과 74 kg 까지	62kg 이하	57 kg 초과 62 kg 까지
80kg 이하	74 kg 초과 80 kg 까지	67kg 이하	62 kg 초과 67 kg 까지
87kg 이하	80 kg 초과 87 kg 까지	73kg 이하	67 kg 초과 73 kg 까지
87kg 초과	87 kg 초과	73kg 초과	73 kg 초과

2 올림픽 경기 체급은 다음과 같다.

남자부		여자부	
58kg 이하	58kg 까지	49kg 이하	49kg 까지
68kg 이하	58kg 초과 68kg 까지	57kg 이하	49kg 초과 57kg 까지
80kg 이하	68kg 초과 80kg 까지	67kg 이하	57kg 초과 67kg 까지
80kg 초과	80kg 초과	67kg 초과	67kg 초과

3 주니어 경기 체급은 다음과 같다.

남자부		여자부	
45kg 이하	45kg 까지	42kg 이하	42 kg 까지
48kg 이하	45 kg 초과 48 kg 까지	44kg 이하	42 kg 초과 44 kg 까지
51kg 이하	48 kg 초과 51 kg 까지	46kg 이하	44 kg 초과 46 kg 까지
55kg 이하	51 kg 초과 55 kg 까지	49kg 이하	46 kg 초과 49 kg 까지
59kg 이하	55 kg 초과 59 kg 까지	52kg 이하	49 kg 초과 52 kg 까지
63kg 이하	59 kg 초과 63 kg 까지	55kg 이하	52 kg 초과 55 kg 까지
68kg 이하	63 kg 초과 68 kg 까지	59kg 이하	55 kg 초과 59 kg 까지
73kg 이하	68 kg 초과 73 kg 까지	63kg 이하	59 kg 초과 63 kg 까지
78kg 이하	73 kg 초과 78 kg 까지	68kg 이하	63 kg 초과 68 kg 까지
78kg 초과	78 kg 초과	68kg 초과	68 kg 초과

4 유스올림픽 경기 체급은 다음과 같다.

남자부		여자부	
48kg 이하	48kg 까지	44kg 이하	44kg 까지
55kg 이하	48kg 초과 55kg 까지	49kg 이하	44kg 초과 49kg 까지
63kg 이하	55kg 초과 63kg 까지	55kg 이하	49kg 초과 55kg 까지
73kg 이하	63kg 초과 73kg 까지	63kg 이하	55kg 초과 63kg 까지
73kg 초과	73kg 초과	63kg 초과	63kg 초과

5 카펫 경기 체급은 다음과 같다.

남자부		여자부	
33kg 이하	33kg 까지	29kg 이하	29kg 까지
37kg 이하	33kg 초과 37kg 까지	33kg 이하	29kg 초과 33kg 이하

41kg 이하	37kg 초과 41kg 까지	37kg 이하	33kg 초과 37kg 이하
45kg 이하	41kg 초과 45kg 까지	41kg 이하	37kg 초과 41kg 이하
49kg 이하	45kg 초과 49kg 까지	44kg 이하	41kg 초과 44kg 이하
53kg 이하	49kg 초과 53kg 까지	47kg 이하	44kg 초과 47kg 이하
57kg 이하	53kg 초과 57kg 까지	51kg 이하	47kg 초과 51kg 이하
61kg 이하	57kg 초과 61kg 까지	55kg 이하	51kg 초과 55kg 이하
65kg 이하	61kg 초과 65kg 까지	59kg 이하	55kg 초과 59kg 이하
65kg 초과	65kg 초과	59kg 초과	59kg 초과

(Explicação #1)

Não excedendo:

O limite de peso é definido pelo critério de uma casa decimal além do limite definido. Por exemplo: não excedendo 50Kg é estabelecido como até 50Kg, sendo 50,1Kg acima do limite e resultando em desqualificação.

(Explicação #2)

Acima:

Acima de 50,00Kg é considerado a partir de 50,1, sendo 50,0 ou abaixo disso considerado como insuficiente, resultando em desqualificação.

주-(1)

“까지”:

-kg 이하의 뜻으로 구체적인 적용은 단위 소수점 한 자리까지를 기준으로 한다. 예를 들어 50kg까지는 50.0kg까지를 말하는 것으로 50.1kg부터는 실격 처리된다.

주-(2)

“초과”:

50kg 초과란 50.1kg 이상을 말하는 것으로써 50.0kg까지는 미달로서 실격이 된다.

Artigo 6 Classificação e métodos de competição

제 6 조 경기의 종류와 방식

- 1 As competições são classificadas como segue.
 - 1.1 Competição individual deverá ser normalmente entre competidores em uma mesma categoria de peso. Quando necessário, a categoria próxima poderá ser combinada para criação de uma classificação única. A nenhum competidor é permitido participar em mais de uma categoria de peso em um mesmo evento.
 - 1.2 Competição em Equipe: Métodos e categorias de peso para competições em equipe deverão ser estipuladas pelos Procedimentos Permanentes para Competições em Equipes da Federação Mundial.
- 2 Os Sistemas de competição são divididos como segue.
 - 2.1 Sistema de eliminatória simples
 - 2.2 Sistema Round robin
3. A Competição de Taekwondo dos Jogos Olímpicos e os jogos do ciclo continental multi esportes (4 anos) podem usar sistema de eliminação simples ou a combinação de sistema de eliminação simples com repescagem.
4. Todas as competições de nível internacional reconhecidas pela WT deverão ser formadas com a participação de pelo menos quatro (4) países no torneio com pelo menos quatro (4) competidores competindo em cada categoria de peso, e qualquer torneio com menos de quatro (4) países ou categoria de peso com menos de 4 competidores não poderão ser reconhecidos nos resultados oficiais.
- 5 O Grand Prix Mundial será organizado com base nos mais recentes Procedimentos Permanentes da WT World Taekwondo Grand Prix Series.

(Interpretação)

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

*Posição da Equipe

A posição das equipes deverá ser decidida pelo total de pontuação baseando-se nos seguintes critérios.

- Um (1) ponto para cada competidor que adentre a área de competição após passar pela pesagem geral.
- Um (1) ponto por cada vitória (vencer por bye deve ser incluído)
- Adicional de cento e vinte (120) pontos por medalha de ouro
- Adicional de cinquenta (50) pontos por medalha de prata
- Adicional de vinte (20) pontos por medalha de bronze

No caso de duas (2) equipes estarem empatadas, a classificação deverá ser decidida por 1) número de medalhas de ouro, prata e bronze ganhas pelas equipes nessa ordem, 2) número de competidores participantes e 3) maior pontuação alcançada nas categorias de peso pesado.

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

(Explicação #1)

Consolidação das categorias de peso:

O método de consolidação deverá seguir as categorias de peso Olímpicas.

- 1 경기의 종류는 다음과 같이 구분한다.
 - 1.1개인전: 각 체급 별 개인 간의 대전 방식. 단, 차 상위 체급과 2체급의 통합전을 할 수 있으며 어떤 선수도 한 대회에서 2체급 이상 참가할 수는 없다.
 - 1.2단체전: 단체전의 경기 방식 및 체급은 월드태권도팀대항전 시행규칙에 의한다.
- 2 경기의 방식은 다음과 같이 구분한다.
 - 2.1엘리미네이션 토너먼트 방식
 - 2.2라운드로빈 방식
- 3 올림픽 경기 및 4년 주기 대륙종합경기대회에서는 각 체급 별 개인 간의 대전 방식으로 하며, 엘리미네이션 토너먼트 방식과 패자부활전 방식을 혼합하여 시행될 수 있다.

4 본 연맹이 승인하는 모든 국제 경기는 4개국 이상이 참가하여 각 체급당 4명 이상이 참가하여야 하며, 4개국 미만 또는 4명 이상 참가하지 않은 체급의 경기결과는 공식 결과로 인정되지 않는다.

5 세계태권도그랑프리 시리즈는 당 연맹 별도의 시행규칙에 의거 시행한다.

(해설)

1. 개인전은 각 체급 별, 개인 단위로 대전하는 방식을 원칙으로 하나 대회 규정이 정하는 채점 방식에 따라 개인전의 성적을 종합하여 단체 등위를 결정할 수도 있다.

*단체 순위

다음 기준에 따라 집계된 점수에 따라 단체 등위를 결정하는 시스템

- 일반 체제 통과 후 경기 출전 시 1점
- 한 번 이길 때마다 1점 추가 (부전승 포함)
- 체급 별 우승 시 120점, 2위에게 50점, 3위에게 20점 추가
- 두 팀 이상이 동점일 경우, 1) 메달 순위 (메달 순에 관계 없이 금메달이 은메달보다 우위에 있고 은메달은 동메달보다 우위에 있다) 2) 팀의 참가 선수 수 3) 상대적으로 무거운 체급에서 더 많은 점수를 얻은 순에 따라 등위를 결정한다.

2. 단체전은 단체 간 대전의 결과에 따라 단체 단위로 승패가 가려지는 방식을 말한다.

주-(1)

체급의 통합: 통합의 방식은 올림픽 체급 구분을 따른다.

Artigo 7 **Duração do Combate**
제 7 조 **경기시간**

- 1 A duração do combate é de três (3) rounds de dois minutos com um minuto de descanso entre os rounds. No caso de empate, após o término do 3º(terceiro) round, um 4º(quarto) round de um minuto será realizado como Golden round (round de ouro), após um minuto do término do 3º(terceiro) round.
- 2 A duração de cada round pode ser ajustada para 03 rounds de 01 minuto, 03 rounds de 01 minuto e 30 segundos, ou 02 rounds de 02 minutos ou 1 round de 05 minutos (com 1 pedido de tempo de 30 segundos para cada competidor) por decisão do Delegado Técnico da Competição pertinente.
- 1 2 분 3 회전, 회전 간 휴식 시간은 1 분으로 한다. 단, 동점으로 3 회전 종료 시 1 분간의 휴식 후, 골든 회전으로서 1 분 1 회전의 제 4 회전을 시행한다.
- 2 경기 시간은 기술대표의 결정에 따라 1 분 x 3 회전, 1 분 30 초 x 3 회전, 2 분 x 2 회전, 또는 5 분 x 1 회전 (코치 타임아웃 요청 시 선수 당 30 초 휴식) 등으로 운용할 수 있다.

Artigo 8 **Sorteio de chaves**
제 8 조 **추첨**

- 1 A data do sorteio deverá ser estabelecida no programa dos campeonatos. Pelo menos um representante de cada equipe deve comparecer ao sorteio e as equipes participantes são responsáveis por confirmar suas inscrições antes do sorteio. Caso nenhum representante possa estar no sorteio, a equipe deve designar um procurador e informar o Delegado Técnico ou o Comitê Organizador antes do sorteio.
 - 2 O sorteio deve ser conduzido de forma aleatória por computador ou manualmente. O método e ordem de sorteio serão determinados pelo Delegado Técnico.
 - 3 Um Certo número de competidores poderá ser classificado com base no Ranking WT. O número de competidores classificados deve ser estabelecido nos Procedimentos Permanentes dos campeonatos ou no Programa dos campeonatos. Em todos os eventos reconhecidos pela WT, um mínimo de 25% dos participantes será classificado.
-
- 1 추첨일은 대회요강에 명시되며, 또한 참가팀은 최소 1명의 대표를 대표자 회의에 참석 시켜야 할 의무가 있으며 추첨 전에 각 체급별 엔트리를 확인하여야 한다. 또한 해당 참가팀이 대표자 회의 불참 시에는 사전에 대리인을 지정하여 기술대표나 조직위에 대표자 회의 전에 통보 하여야 한다.
 - 2 기술대표는 추첨방법 및 순서에 관해서 컴퓨터를 사용하여 랜덤으로 추첨할 것인지, 손으로 번호를 직접 뽑는 방법으로 추첨할 것인지를 결정한다.
 - 3 세계태권도연맹 랭킹에 의거하여 선수들에게 시드를 배정하며, 시드 대상선수 수는 대회요강 또는 대회 지침서에 명시해야 한다. 모든 세계태권도연맹 승인대회에서는 체급 당 최소 25%의 선수가 시드를 배정 받아야 한다.

- 1 A pesagem geral dos competidores do dia da competição deverá ser organizada um dia antes da mesma. O tempo para a pesagem geral será decidido pelo Comitê Organizador e informado na reunião de chefes de equipe. A duração da pesagem geral será de duas (2) horas no máximo.
- 2 A pesagem randomica ocorrerá no local da competição pela manhã. Todos os competidores que passarem pela pesagem geral devem estar presentes para pesagens aleatórias no máximo duas (2) horas antes do início da competição. Caso um competidor não apareça para a pesagem aleatória, ele / ela será desqualificado. A pesagem aleatória deve ser completada no máximo em trinta (30) minutos antes do início da competição a cada dia.
 - 2.1 O número de competidores selecionados para a pesagem aleatória deve ser estabelecido no programa dos campeonatos ou no início da reunião de chefes equipe e os participantes serão selecionados aleatoriamente pelo sistema informatizado, no máximo, duas (2) horas antes do início da competição.
 - 2.2 A pesagem aleatória deve ser realizada com mais 5% de tolerância superior da categoria de peso do competidor. O peso abaixo não deverá ser levado em conta na pesagem randômica
- 3 Durante a pesagem, o competidor do sexo masculino deverá usar cueca e a competidora vestirá calcinha e sutiã. No entanto, a pesagem pode ser realizada sem roupas se o competidor desejar fazê-lo.
 - 3.1 Os competidores das categorias cadete and junior deverão pesar sempre com roupa interior, e para tanto será dada uma tolerância de 100 gramas a mais para compensação.
- 4 A pesagem geral deverá ser feita uma vez, no entanto, mais uma pesagem é concedida dentro do limite de tempo a qualquer competidor que não se qualificar pela primeira vez. A pesagem randomica deverá ser feita apenas uma vez por participante, e não haverá 2ª pesagem.
- 5 Para não ser desqualificado durante a pesagem, devem ser fornecidas balanças idênticas às oficiais no local de alojamento dos competidores ou no local da competição para pré-pesagem.
 - 1 당일 대전 선수는 경기 1일전에 일반 계체를 받아야 하며 최종 일반 계체 시간은 조직위가 대표자회의 시 통보하며 최대 일반 계체 시간은 2시간으로 정한다.
 - 2 무작위 계체는 일반 계체를 통과한 선수들에 한해 해당 경기 당일 날 아침 경기 시작 최대 2 시간 전부터 실시한다. 불참 시에는 실격으로 처리되며 경기 시작 30분 전에는 종료 되어야 한다.
 - 2.1 무작위 계체 시행 비율은 경기요강 또는 대표자 회의 때 통보되며 선수 선정은 컴퓨터 시스템에 의해 최대 경기시작 2 시간 전에 무작위로 선정된다.
 - 2.2 무작위 계체는 해당 선수 체급의 체중 최대 5% 초과시 탈락되며 체중 미달은 무작위 계체에 적용되지 않는다.
- 3 계체 시 남자는 팬티, 여자는 팬티와 브래지어를 착용한다. 단, 본인이 원할 경우, 전 나체로 할 수도 있다.
 - 3.1 카넷 및 주니어 대회 참가 선수들은 속옷을 착용 후 계체를 해야 하며 이때 해당 체급의 100그램 초과를 허용한다.
- 4 일반 계체는 1회로 하며, 미달 또는 초과 시는 정해진 시간 내에 1회의 계체를 더 할 수 있다. 무작위 계체는 단 1회에 한해 실시되며 추가 계체는 허용치 않는다.
- 5 계체로 인한 실격 방지를 위해 경기 시작 1일 전부터 본 계체기와 같은 계기를 선수촌 또는 경기장에 설치하여 예비 계체토록 한다.

(Explicação #1)

Os competidores no dia da competição:

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

(Explicação #2)

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

(Explicação #3)

Desqualificação durante a pesagem:

Quando um competidor é desqualificado na pesagem, o competidor não deverá ser premiado com nenhuma pontuação no ranking de pontos.

(Explicação #4)

Balanças, idênticas às oficiais:

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

주-(1)

-당일대전선수

본 연맹 또는 대회 조직위원회가 미리 발표한 대전 일정 상 경기가 예정된 모든 선수를 말한다.

주-(2)

계체 장소는 남, 여 별도로 설치하고 남성은 남성 계체원이, 여성은 여성 계체원이 담당하여야 한다.

주-(3)

계체실격:

각 선수가 계체에 실격했을 때는 랭킹 점수를 부여 받을 수 없다.

주-(4)

같은 계기:

동형 동질의 계기로써 조직위원회에 의해 계량 점검이 확인된 계기

Artigo 10 Procedimentos do Combate

제 10 조 경기진행절차

- 1 Chamada dos competidores: O nome dos competidores será anunciado na mesa de chamada de atletas três (3) vezes a partir de trinta (30) minutos antes do início programado do combate. Se um competidor não se apresentar à Mesa após a terceira chamada, o competidor será desqualificado, e esta desqualificação será anunciada.
 - 2 Inspeção do corpo, do uniforme e equipamentos: Após a chamada, os competidores devem ser submetidos à inspeção do corpo, uniforme e equipamentos na mesa de inspeção pelos inspetores designados pela WT, e o competidor não poderá mostrar qualquer sinal de aversão e também não poderá usar quaisquer materiais que possam causar danos ao outro competidor.
 - 3 Entrando na Área de Competição: Após a inspeção, o competidor deve ir para a área do Técnico com um técnico e um médico da equipe ou um fisioterapeuta (se houver).
 - 4 Procedimentos antes do início e depois do final do combate
 - 4.1 Antes do início do combate, o árbitro central chamará "Chung, Hong". Ambos os competidores entrarão na área de combate com seus protetores de cabeça firmemente seguros sob seus braços esquerdos. Se qualquer um dos competidores não estiver presente ou presente sem estar totalmente vestido, incluindo todos os equipamentos de proteção, uniforme, etc, na Zona de Técnico no momento em que o árbitro chama "Chung, Hong", ele / ela será considerado como desistente do combate e o árbitro declarará o oponente como o vencedor.
 - 4.2 Os competidores devem ficar frente um ao outro e fazer um cumprimento em pé ao comando do árbitro de "Cha-ryeot (atenção)" e "Kyeong-rye (arco)". Um cumprimento em pé deverá ser feito a partir da postura natural de pé de "Cha-ryeot" dobrando a cintura em um ângulo de mais de 30 graus com a cabeça inclinada em um ângulo de mais de 45 graus. Após o cumprimento, os competidores deverão colocar seus protetores de cabeça.
 - 4.3 O árbitro deve começar o combate pelo comando "JOON-BI" (preparar) e "SHIJAK" (começar).
 - 4.4 O combate deve iniciar em cada round com a declaração de "SHIJAK" do árbitro central.
 - 4.5 O combate em cada round termina com a declaração de "Keu-man (parar)" pelo árbitro. Mesmo que o árbitro não declare "Keu-man", o combate deve ser considerado como tendo terminado quando o relógio zera, no entanto, "Gam-jeom" pode ser dado e registrado na pontuação mesmo após a expiração do relógio do jogo.
 - 4.6 O árbitro pode pausar um combate, declarando "Kal-yeo" (pausar) e retomar a luta pelo comando de "Kye-sok" (continuar). Quando o árbitro declara: "Kal-yeo" o registrador deve parar imediatamente o tempo de luta; quando o árbitro declara "Kyesok" o registrador deve reiniciar imediatamente o tempo de luta.
 - 4.7 Após o final do último round, o árbitro deverá declarar o vencedor erguendo sua mão para o lado do vencedor.
 - 4.8 Os competidores se retiram.
 - 5 Procedimentos de Combate em Competição por Equipes
 - 5.1 Ambas as equipes devem ficar em pé uma de frente para a outra em linha na ordem marcada. Ambas devem ficar na primeira linha de limite a partir das marcas dos competidores.
 - 5.2 Os procedimentos de antes do começo e de depois do final do combate devem ser conduzidos conforme o item 4 deste artigo.
 - 5.3 Ambas as equipes devem deixar a área de combate e aguardar numa área designada para os competidores.
 - 5.4 Ambas as equipes devem formar uma fila de frente uma para a outra na área de competição imediatamente após o final do combate.
 - 5.5 O árbitro deve declarar a equipe vencedora erguendo sua mão para o lado da equipe vencedora.
- 1 선수의 호출: 선수 호출 데스크에서 경기 시간 30분 전부터 3회 호출한다. 만약 참가자가 3번째 호출 뒤에도 데스크에 확인되지 않을 경우, 선수는 실격 처리 되며 이를 경기장내에 공지한다.
 - 2 신체 및 복장 점검: 호출 된 선수는 지정된 검사대에서 본 연맹이 지명한 검사원에 의해 신체 및 복장, 용구 검사를 받아야 하고, 혐오감을 나타내지 않아야 하며 상대방에게 위해를 끼칠 수 있는 물건을 지니서는 안 된다.
 - 3 선수입장: 선수는 검사를 받은 후 코치 한 명과 팀 닥터 또는 물리치료사 한 명과 함께 지정된 대기석에 입장한다.
 - 4 경기진행의 절차
 - 4.1 경기 시작 전에 주심은 "청, 홍"을 선언한다. 두 선수는 왼쪽 팔 밑에 머리보호대를 끼

- 고 경기지역에 입장한다. 주심이 “청”, “홍” 선언할 때까지 코치석에 입장해 있지 않거나 지정된 경기용품들 모두 착용한 상태로 코치석에 입장해 있지 않은 선수는 대전 포기로 간주하고 주심은 그 상대 선수를 승자로 선언한다.
- 4.2 선수들은 서로 마주보고 심판의 “차렷 (attention)” 과 “경례(bow)”에 따라 입례 한다. 입례 는 허리는 30도 이상의 각도로 구부리고 머리는 45도 이상의 각도로 숙여 자연스러운 자세로 예를 표한다. 선수들은 입례를 마치고 머리보호대를 착용한다.
 - 4.3 심판은 “준비(ready)”와 “시작(start)”을 선언하여 경기를 시작한다.
 - 4.4 각 회전의 경기는 주심의 “시작(start)” 선언으로 시작된다.
 - 4.5 각 회전의 경기는 주심의 “그만(stop)” 선언함으로 종료된다. 비록 심판이 “그만”을 선언 하지 않았다 할지라도 경기는 지정 시간이 끝났을 때 종료된 것으로 간주한다. 다만 종료 시에도 주심의 감점 선언은 유효하며 이는 결과에 반영 되어야 한다.
 - 4.6 회전 중 주심의 갈려 선언으로 경기는 중단되며 주심의 계속 선언으로 경기가 속개된 다. 주심이 “갈려(break)”를 선언하였을 때는 기록원은 즉시 경기시간을 중단시켜야 하며 주심이 “계속(continue)” 선언을 하였을 때는 즉시 경기시간을 속개시켜야 한다.
 - 4.7 주심은 승자 쪽 손을 들어 승자를 선언한다.
 - 4.8 선수 퇴장
- 5 단체전 절차
- 5.1 양 팀 선수는 제출된 명단 순으로 청, 홍 선수 위치로부터 제1한계선을 향해 일렬횡대 로 마주 보고 선다.
 - 5.2 경기 진행은 4항의 절차에 따른다.
 - 5.3 양 진영 선수는 경기 지역 밖의 지정된 장소에 대기하고 순서에 따라 대전한다.
 - 5.4 경기 종료 직후 양 진영 선수는 경기 지역에 입장하여 마주 보고 선다.
 - 5.5 승자 선언은 주심 자신의 승자 쪽 손을 들어 선언한다.

(Explicação #1)

Médico de equipe, quiropraxista, treinador de atleta ou fisioterapeuta:

No momento da verificação da entrada para oficiais da equipe, cópias de licenças relevantes e apropriadas de médico, quiroprático, treinador de atleta ou fisioterapeuta escrito em inglês devem ser anexadas. Após a verificação, serão emitidos cartões de credenciamento especiais para os médicos, quiropráticos, treinadores de atletas ou fisioterapeutas. Somente aqueles que obtiverem o devido credenciamento deverão ser autorizados a prosseguir para a área de competição com o técnico.

(Diretriz para arbitragem)

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

주-(1)

팀닥터, 척추지압사, 의무트레이너 또는 물리치료사:

엔트리 제출 시 팀닥터 척추지압사, 의무트레이너, 또는 물리치료사의 경우 영문으로 된 자격증을 첨부하여야 한다. 자격 입증 후에는 특별한 등록카드가 발급되며, 적합한 등록카드를 소지하지 않은 팀닥터, 척추지압사, 의무트레이너, 또는 물리치료사는 코치와 함께 경기장에 입장할 수 없다

(심판지침)

전자호구 사용 시, 주심은 경기 개시 전에 양 선수의 전자호구와 전자감응양말이 모두 작동하는지를 확인하도록 한다. 그러나 경기를 신속히 진행하기 위하여 본 과정을 생략할 수 있다.

Artigo 11 Técnicas e áreas permitidas

제 11 조 허용기술과 부위

- 1 Técnicas permitidas
 - 1.1 Técnica de punho: Uma técnica de soco em linha reta usando a parte da junta dos nós dos dedos de um punho cerrado.
 - 1.2 Técnica de pé: Aplicar golpes usando qualquer parte do pé abaixo do osso do tornozelo.
- 2 Áreas permitidas
 - 2.1 Tórax: Ataques com técnicas de mãos e pés nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região da coluna vertebral.
 - 2.2 Cabeça: A área acima do colar cervical. Apenas técnicas com pés são permitidas.
- 1 허용기술
 - 1.1 손기술: 바른 주먹의 앞부분을 이용한 지르기 공격
 - 1.2 발기술: 복사뼈 이하의 발 부위를 이용한 공격
- 2 허용부위
 - 2.1 몸통부위: 몸통호구로 보호되는 부위로서 손기술과 발기술의 공격이 허용된다. 단, 척추 부위는 공격할 수 없다.
 - 2.2 머리: 쇄골 위 부위. 발기술만 허용된다.

- 1 Áreas de pontuação
 - 1.1 Tórax: As áreas coloridas em azul e vermelho do protetor de tórax.
 - 1.2 Cabeça: Toda área do protetor de cabeça desde sua base.
- 2 Critérios para ponto(s) válido(s):
 - 2.1 Ponto(s) devem ser marcados quando uma técnica permitida atingir as áreas de pontuação do tórax com nível de impacto apropriado.
 - 2.2 Ponto(s) devem ser marcados quando uma técnica permitida atingir as áreas de pontuação da cabeça.
 - 2.3 A determinação da validade da técnica, nível de impacto, e/ou validade do contato com a área de pontuação, deverão ser feitos pelo Sistema de marcação eletrônico, exceto para técnicas de punho. As determinações do PSS não devem ser submetidas à Revisão Instantânea de Vídeo.
 - 2.4 O Comitê Técnico da WT deverá determinar o nível de impacto e sensibilidade do PSS, utilizando diferentes escalas em consideração à categoria de peso, gênero, e grupos por idade. Em certas circunstâncias, e se julgar necessário, o Delegado Técnico poderá recalibrar os níveis de impacto válidos.
- 3 Os pontos válidos são os seguintes.
 - 3.1 Um (1) ponto para soco válido ao protetor de tórax
 - 3.2 Dois (2) pontos para chute válido ao protetor de tórax
 - 3.3 Quatro (4) pontos para chute giratório válido ao protetor de tórax
 - 3.4 Três (3) pontos para chute válido à cabeça
 - 3.5 Cinco (5) pontos para chute giratório válido à cabeça
 - 3.6 Um (1) ponto será premiado para cada "Gam-jeom" dado ao competidor adversário
- 4 O placar do combate deverá ser a soma de pontos dos três rounds.
- 5 Invalidação de ponto(s): Quando um competidor marcar pontos após um ato proibido:
 - 5.1 Se um ato proibido for seguido de ponto(s), o árbitro deverá declarar a penalidade pelo ato proibido e invalidar o(s) ponto(s).
- 1 득점 부위
 - 1.1 몸통: 몸통보호대의 청, 홍 색깔로 표시된 부위
 - 1.2 머리: 머리보호대 아래 끝선으로부터 머리 부위 전체
- 2 득점 기준
 - 2.1 몸통부위: 몸통 득점부위에 허용 기술로 적정한 강도 이상의 타격을 가했을 때 득점이 부여된다.
 - 2.2 머리 부위: 머리 득점부위에 허용기술로 가격하였을 때 득점을 부여한다.
 - 2.3 손기술을 제외한 기술의 유효성, 타격 강도, 타격 부위의 타당성은 전자 채점 장치에 의하여 판정된다. 위 사항에 대한 전자채점 장비에 의한 판정은 비디오 판독의 대상이 될 수 없다.
 - 2.4 본 연맹 기술위원회는 체급과 성별, 연령별 등을 고려하여 적정한 강도와 감응도 등을 결정한다. 필요한 경우 본 연맹 기술대표는 강도와 감응도 등을 조정하는 결정을 할 수 있다.
- 3 득점의 종류
 - 3.11 점: 몸통 부위 주먹 공격
 - 3.22 점: 몸통 부위 발 공격
 - 3.34 점: 몸통 부위를 몸통의 회전을 이용하면서 공격한 기술
 - 3.43 점: 머리 부위 발 공격
 - 3.55 점: 머리 부위를 몸통의 회전을 이용하면서 공격한 기술
 - 3.6 상대 선수가 1회의 "감점" 선언을 받음으로써 얻어지는 1점
- 4 득점은 전 3회전을 통산한다.

- 5 득점의 무효: 공격자가 반칙 행위를 이용하여 가격했을 때 득점에 해당하여도 무효로 한다. 5.1
공격자의 사전 반칙 행위가 득점과 연결 되었을 때 주심은 벌칙을 선언하고 득점을
무효로 한다.

1. Marcação de ponto(s) válido(s) será determinada utilizando principalmente o sistema de pontuação eletrônico instalado no PSS. Pontos atribuídos para as técnicas de soco e pontos adicionais concedidos por chutes com giro devem ser marcados pelos juizes que usam dispositivos de pontuação manuais. Se o PSS (Protector & Scoring System) não é usado, toda marcação de ponto será determinada pelos juizes que usam dispositivos de pontuação manuais.
 2. Se o PSS para a cabeça não é usado junto com PSS para o tronco, a marcação de pontos para técnicas de chute na cabeça é feita pelos juizes, utilizando os dispositivos de pontuação manuais.
 3. O ponto adicional dado por um chute com giro será invalidado se o chute girando não foi marcado como ponto(s) válido(s) pelo PSS.
 4. Com 3 juizes laterais, serão necessários dois ou mais juizes para confirmar a pontuação válida.
 5. Com 2 juizes laterais, serão necessários dois juizes para confirmar a pontuação válida..
 6. Se o árbitro perceber que um competidor está atordoado, sangrando ou foi derrubado por um chute na cabeça, e assim começa a contagem, mas o ataque não foi marcado pelo capacete PSS, o árbitro pode solicitar que o IVR tome a decisão de conceder ou não os pontos após a contagem.
1. 득점의 채점은 전자 채점보호구(PSS)에 의하여 하는 것을 위주로 하고 주먹 득점과 몸통의 회전이 가미된 기술에 대한 추가 점수의 채점은 부심이 수동 채점기로 한다. 단 전자 채점보호구를 사용할 수 없을 때는 모든 채점은 부심이 수동 채점기로 한다.
 2. 머리부위 전자 채점보호구를 사용하지 못할 때에는 머리부위에 대한 채점은 부심이 수동 채점기로 한다.
 3. 몸통부위의 회전이 가미된 기술에 대한 추가 채점은 전자 채점보호구에 의하여 득점으로 채점되지 않았을 때는 유효하지 않다.
 4. 3 부심제의 경우 채점은 두 명 이상의 부심이 인정하였을 때 유효하다.
 5. 2 부심제의 경우 채점은 두 명의 부심이 모두 인정하였을 때 유효하다.
 6. 한 선수가 머리 부위의 허용기술에 의한 타격에 충격, 출혈이나 위험한 상태에 빠졌을 때 (knock down) 주심이 계수를 시작하였지만 전자 채점보호구에 의하여 득점으로 채점되지 않았을 때는, 주심이 계수를 완료 한 후 득점의 유효성을 확인하기 위하여 비디오 판독을 요청할 수 있다.

Artigo 14 Atos Proibidos e Penalidades

제 14 조 금지행위와 벌칙

- 1 Penalidades serão declaradas pelo árbitro.
 - 2 Atos proibidos, como os descritos no artigo 14, deverão ser penalizados com "Gam-jeom" pelo árbitro.
 - 3 Um "Gam-jeom" contará como um (1) ponto para o competidor adversário.
 - 4 Atos proibidos
 - 4.1 Os seguintes atos deverão ser classificados como atos proibidos, e "Gam-jeom" deverá ser declarado.
 - 4.1.1 Cruzar a Linha Limite
 - 4.1.2 Cair/Falling down
 - 4.1.3 Evitar ou retardar o combate
 - 4.1.4 Agarrar ou empurrar o oponente
 - 4.1.5 Elevar o joelho para bloquear, ou/e chutar a perna do oponente para impedir um chute de ataque do oponente, ou elevar a perna ou chutar no ar por mais de 3 segundos para impedir um potencial movimento de ataque do adversário, ou quando o chute ocorrer visando abaixo da cintura
 - 4.1.6 Chutar abaixo da cintura
 - 4.1.7 Atacar o oponente após "Kal-yeo"
 - 4.1.8 Atingir a cabeça do oponente com a mão
 - 4.1.9 Cabeçada ou atacar com o joelho
 - 4.1.10 Atacar o oponente caído
 - 4.1.11 Atacar o PSS de tórax com a lateral ou sola do pé, estando com o joelho apontando para fora e em posição de clinch.
 - 4.1.12 Má conduta por parte do competidor ou técnico
 - a) Não cumprir com os comandos ou decisões do árbitro
 - b) Comportamento de protesto inapropriado às decisões dos oficiais
 - c) Atitudes inapropriadas para perturbar ou influenciar o andamento do combate
 - d) Provocar ou insultar o adversário ou seu técnico
 - e) Doutor/médico ou oficial de equipe não acreditado ocupando o assento na posição do doutor
 - f) Qualquer outro mau comportamento ou conduta anti desportiva por parte do atleta ou técnico
 - 4.2 Quando um técnico ou competidor comete má conduta excessiva e não segue o comando do árbitro, o árbitro pode declarar um pedido de sanção levantando o cartão amarelo. Neste caso, o Comitê de Supervisão da Competição deve investigar o comportamento do competidor e/ou técnico e determinar se uma sanção é adequada.
 - 5 Se um competidor se recusar intencional e repetidamente a cumprir as Regras de Competição ou as ordens do árbitro, o árbitro pode terminar o combate levantando o cartão amarelo e declarar o competidor adversário o vencedor.
 - 6 Se o árbitro da mesa de inspeção ou os oficiais da Área de Competição determinarem, em consulta ao técnico de PSS, se necessário, que um competidor ou técnico tentou manipular a sensibilidade do sensor de PSS e / ou alterar de forma inadequada o PSS de modo a afetar seu desempenho, o competidor será desqualificado.
 - 7 Quando um competidor receber dez (10) "Gam-jeom", o árbitro deverá declarar este competidor como perdedor por declaração punitiva (PUN)
 - 8 No Artigo 14.7, "Gam-jeom" deverá ser contado na pontuação total dos três rounds.
- 1 금지행위에 대한 벌칙의 선언은 주심이 한다.
 - 2 본 경기규칙 14조에 명시된 금지행위에 대한 벌칙은 "감점"으로 한다.
 - 3 "감점"은 상대 선수의 1득점으로 계산된다.
 - 4 금지행위
 - 4.1 다음 행위를 금지행위로 간주하며, 이 행위를 범할 시 "감점"을 선언한다.
 - 4.1.1 한계선 밖으로 나가는 행위

- 4.1.2 넘어지는 행위
 - 4.1.3 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위
 - 4.1.4 상대를 잡거나 혹은 미는 행위
 - 4.1.5 다리를 들어 막는 행위 또는 상대의 공격을 방해할 목적으로 상대의 다리를 차는 행위 또는 상대의 공격을 방해할 목적으로 3초 이상 다리를 들고 있거나 허공에 차는 행위 또는 허리 아래 방향으로 차는 행위
 - 4.1.6 상대의 허리 아래 부위를 가격하는 행위
 - 4.1.7 주심의 "갈려" 선언 후 상대를 가격하는 행위
 - 4.1.8 손으로 상대 머리 부분을 가격하는 행위
 - 4.1.9 무릎 또는 이마로 상대를 가격하는 행위
 - 4.1.10 넘어진 상대를 가격하는 행위
 - 4.1.11 클린치 상황에서 무릎이 바깥쪽으로 향하고 발날 및 발바닥으로 몸통 전자호구를 가격하는 행위
 - 4.1.12 선수나 코치의 바람직하지 못한 행위
 - a) 주심의 지시나 경기규정을 따르지 않는 행위
 - b) 심판의 판정에 대하여 부적절한 방법으로 항의하거나 비판하는 행위
 - c) 부적절한 방법으로 판정이나 경기결과에 영향을 미치거나 혼란스럽게 하려는 행위
 - d) 상대 선수나 코치를 모욕하거나 자극하는 행위
 - e) 오직 등록된 팀 닥터 또는 물리치료사만이 의사 지정석에 앉을 수 있으며, 승인되지 않은 팀 닥터, 물리치료사 혹은 팀 관계자가 의사 지정석에 앉을 경우, 해당 관계자는 경기장을 나가야 하며, 해당 선수 또한 "감점"이 주어진다,
 - f) 그 외 스포츠 정신에 어긋나거나 바람직하지 않는 행위.
- 4.2 과도한 금지행위를 한 선수 또는 코치가 심판의 명령을 따르지 않을 경우 심판은 옐로우 카드를 들어 징계를 요청할 수 있으며, 이 경우 경기감독위원회는 해당 선수 또는 코치의 금지 행동에 관해서 징계의 적절 여부를 조사한다.
- 5 선수가 고의로 또는 반복적으로 규칙을 부정하거나 심판의 지시를 따르지 않을 때는 주심은 옐로우 카드를 들어 경기를 중단시키고 반칙패를 선언할 수 있다.
- 6 검사대 또는 경기장에서 심판이나 경기임원이 선수나 코치가 전자 채점보호구를 조작하여 그 기능에 영향을 미치는 행위를 발견하였을 때는 그 선수를 실격시킨다. 이 때 필요하다고 판단되면 전자 채점보호구 기술진의 조언을 참고할 수 있다.
- 7 선수가 "감점" 10 회를 받으면 심판은 벌칙으로 그 선수를 반칙패 패자로 선언한다.
- 8 위 14.7항에서 "감점"은 전 3회전을 통산한다.

(Interpretação)

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

- (1) Garantir a segurança dos competidores
- (2) Assegurar um combate leal
- (3) Encorajar técnicas apropriadas

(해설)

본 경기규칙이 금지행위를 정하여 처벌하는 목적은 다음과 같다.

- 첫째, 선수의 보호
- 둘째, 공정한 경기의 운영
- 셋째, 바람직한 기술 장려

(Explicação #1)

"Gam-jeom"

-
- i. Cruzar a Linha Limite:
Um "Gam-jeom" deverá ser declarado quando um pé de um competidor atravessa a Linha de Limite. Nenhum "Gam-jeom" será declarado se um competidor atravessa a Linha de Limite como resultado de um ato proibido pelo competidor adversário.
- ii. Cair:
"Gam-jeom" deverá ser declarado por queda. No entanto, se um competidor cair devido aos atos proibidos do adversário o "Gam-jeom" não deve ser dado ao competidor caído, enquanto uma penalidade deve ser dada ao adversário. Se ambos os competidores caírem em consequência de colisão acidental, nenhuma penalidade será dada.
- iii. Evitar ou retardar o combate:
- a) Este ato envolve passividade sem intenção de atacar. Um competidor que exiba continuamente uma atitude inerte deverá receber um "Gam-jeom". Se ambos os competidores permanecem inativos após cinco (5) segundos, o árbitro central irá sinalizar o comando "Fight". Um "Gam-jeom" será declarado: Em ambos os competidores se não houver atividade deles 5 segundos após o comando dado; ou ao competidor que se moveu para trás a partir da posição original 5 segundos após o comando dado.
- b) Virar as costas para evitar o ataque do adversário deve ser punido, pois expressa a falta de um espírito de fair play e pode causar lesões graves. A mesma penalidade deve também ser dada por fugir do ataque do oponente, dobrando-se abaixo do nível da cintura ou agachando.
- c) Retroceder da postura técnica de combate apenas para evitar o ataque do oponente e para deixar o tempo passar, "Gam-jeom" deve ser dada ao competidor passivo.
- d) Fingir lesão significa exagerar lesão ou indicar dor em uma parte do corpo não sujeita a um golpe com a finalidade de demonstrar as ações do oponente como uma violação, e também exagerar na dor com o propósito de decorrer o tempo de combate. Neste caso, o árbitro deverá dar um "Gam-jeom", no entanto, o árbitro pode solicitar a IVR para clarificar antes da declaração de "Gam-jeom" por fingir lesão.
- e) "Gam-jeom" também deverá ser dado ao competidor que pede ao árbitro para parar o combate, a fim de ajustar a posição / encaixe do equipamento de proteção.
- iv. Agarrar ou empurrar o oponente:
Isso inclui agarrar qualquer parte do corpo do adversário, uniforme ou equipamento de proteção com as mãos. Inclui também o ato de agarrar o pé ou a perna ou prender a perna com antebraço.
Para empurrar, as seguintes ações deverão ser penalizadas
- a) empurrar o oponente para fora da linha limite
- b) empurrar o oponente na intenção de impedir movimentos de ataque ou qualquer execução normal de movimento de ataque
- v. Levantar a perna ou movimento de chute "cut kick" não deverão ser penalizados apenas quando são seguidos pela execução de soco ou técnica de chute em movimento combinado.
- vi. Atacar abaixo da cintura:
Esta ação aplica-se a um ataque em qualquer parte abaixo da cintura. Quando um ataque abaixo da cintura é causado pela ação do decurso de uma troca de técnicas, nenhuma penalidade será dada. Este artigo também se aplica a chutes fortes ou "escoradas" (apoios) em qualquer parte da coxa, joelho ou canela com a finalidade de interferir na técnica do adversário.
- vii. Atacar o oponente após "Kal-yeo":
- a) Atacar após Kal-yeo requer que o ataque resulte em contato real com o corpo do adversário.
- b) Se o movimento de ataque iniciou antes do the Kal-yeo, o ataque não deverá ser penalizado.
- c) Na análise da Revisão Instantânea de Vídeo, o tempo de Kal-yeo deve ser definido como o momento em que o gesto do Kal-yeo do árbitro foi concluído (com braço totalmente estendido); e o início do ataque deve ser definido como o momento em que o pé atacante está completamente fora do chão.
- d) Se um ataque após Kal-yeo não tocou no adversário, mas pareceu deliberado e malicioso, o árbitro pode penalizar o comportamento com um "Gam-jeom".
- viii. Atingir a cabeça do oponente com a mão:
Este artigo inclui atingir a cabeça do adversário com a mão (punho), pulso, braço ou cotovelo. No entanto, as ações inevitáveis devido ao descuido do adversário, como abaixar excessivamente a cabeça ou virar descuidadamente o corpo não pode ser punido por este artigo.
- ix. Cabeçada ou atacar com o joelho:
Este artigo refere-se a uma cabeçada intencional ou atacar com o joelho quando próximo ao adversário. No entanto, o contato com o joelho que acontece nas seguintes situações não pode ser punido por este artigo.
- Quando o oponente se antecipa abruptamente no momento em que um chute está sendo executado
-

- Inadvertidamente, ou como resultado de uma discrepância de distância no ataque
- x. Atacar o oponente caído:
Esta ação é extremamente perigosa devido à alta probabilidade de lesão ao adversário. O perigo advém do seguinte:
- O adversário caído encontra-se indefeso
 - O impacto de qualquer técnica que atingisse um competidor caído seria maior devido à posição do competidor. Esses tipos de ações agressivas em direção a um adversário caído não estão de acordo com o espírito do Taekwondo e, como tal, não são adequados para a competição de Taekwondo. A este respeito, deverão ser dadas penalidades por atacar intencionalmente o adversário caído, independentemente do grau de impacto.

Quando a má conduta é cometida por um competidor ou técnico durante um período de descanso, o árbitro pode declarar imediatamente o "Gam-jeom" e o "Gam-jeom" será registrado imediatamente.

주-(1)

“감점”

- i. 한계선 밖으로 나가는 행위:
“감점”은 선수의 한 발이 한계선을 넘을 때 선언된다. 선수가 상대 선수의 금지 행위로 인해 한계선을 넘으면 “감점”은 선언되지 않는다.
- ii. 넘어지는 행위:
넘어지는 행위에 대해서는 즉각 “감점”을 부여한다. 상대의 반칙 행위로 인하여 넘어졌을 경우에는 “감점” 처리하지 않고 반칙을 범한 선수에게만 벌칙을 부여한다. 단 두 선수가 서로 몸이 부딪혀 넘어진 경우는 “감점”을 부여하지 않는다.
- iii. 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위:
 - a) 선수가 공격의 의사 없이 경기를 회피하거나 고의로 경기를 지연시키는 행위로 양 선수 중에 보다 방어적인 자세와 뒤로 물러서는 한 선수를 가려 벌칙을 선언한다. 두 선수가 5 초 동안 움직이지 않고 그대로 있다면 주심은 “Fight” 지시 신호를 보낸 후 5 초 동안 원래 위치에서 뒤로 움직인 선수에게 “감점”을 부여하고 두 선수 모두 움직이지 않았다면 두 선수 모두에게 “감점”을 부과한다.
 - b) 상대방의 공격을 회피할 목적으로 등을 돌려 피하는 행위는 페어플레이정신에 위배되며 심각한 부상을 야기할 수 있으므로 “감점”을 부여한다 또한 몸을 허리 이하로 숙여서 피하거나 웅크려서 피하는 행위도 이 조항에 준하여 “감점”을 부여한다.
 - c) 경기 시간을 허비하기 위하여 상대의 공격을 회피하며 물러나는 행위는 소극적 행위로 “감점”을 부여한다.
 - d) 상대가 행한 공격 행위를 반칙 행위인 것으로 판단하게 할 의도로 지나치게 아픔을 과장하거나 가격된 부위를 사실과 다르게 하여 고통을 표시하거나 또는 경기 시간을 고의로 지연시키기 위해 아픔을 과장하는 행위 등은 스포츠 정신에 어긋나는 행위로 “감점”을 부여한다. 단 주심은 감점 부여 전 정확한 상황 판단을 위해 비디오관독을 요청 할 수 있다.
 - e) 또한 선수가 보호장비를 정비하기 위하여 주심에게 경기의 중단을 요청하는 행위는 경기를 지연시키는 행위로 “감점”을 부여한다.
- iv. 상대를 잡거나 미는 행위:
상대 선수의 신체 또는 도복이나 보호용구의 일부를 손으로 잡거나 또 상대 선수 공격을 방어하는 과정에서 다리나 발을 잡거나 팔 위에 거는 행위도 ‘잡는 행위’에 적용시켜 “감점”을 부여 한다.
아래의 경우 미는 행위로 간주된다.
 - a) 상대방을 한계선 밖으로 미는 행위
 - b) 정상적인 기술 발휘를 못하게 하려고 밀어서 상대의 공격을 방해하는 행위
- v. 다리를 들어 막는 행위 또는 상대의 공격을 방해할 목적으로 상대의 다리를 차는 행위 또는 상대의 공격을 방해할 목적으로 3 초 이상 다리를 들고 있거나 허공에 차는 행위 또는 허리 아래 방향으로 차는 행위

다리를 드는 동작이나 킥 동작이 나오더라도 그 다음 연결 동작에서 주먹 또는 발 공격 기술이 행하여 질 경우에는 “감점”을 부여하지 않는다.

- vi. 허리 아래 부위를 공격하는 행위:
허리 아래 부위에 대한 공격은 처벌한다. 허리 아래 부위를 가격 당하게 된 원인이 가격 당한 자에게 있을 때나 양 선수의 정상적인 기술 발휘 과정에서 일어난 가격은 처벌되지 않는다. 이 조항은 또한, 상대의 공격을 막거나 방해할 목적 또는 정상적인 기술 발휘가 아닌 상황에서 상대의 허벅지 또는 무릎, 정강이 등 다리 부위를 차거나 강하게 밟거나 하는 행위를 포함한다.

- vii. 주심의 ‘갈려’ 선언 이후 상대 선수를 가격하는 행위:
 - a) 갈려 후 공격은 실제로 상대 선수의 신체에 타격이 이루어진 경우를 말한다.
 - b) 만약 공격동작이 갈려 선언 전에 시작되었을 경우는 처벌되지 않는다.
 - c) 영상분석의 경우, 갈려 선언의 시작 기준은 주심의 갈려 수신호의 팔이 완전히 퍼진 순간으로 한다. 공격동작의 시작 기준은 발이 바닥을 완전히 떠난 순간으로 한다.갈려 후 공격으로 인하여 실제 타격이 일어나지 않았더라도 고의적이며 악의적인 공격 동작이 이루어졌을 때는 바람직하지 못한 행위로 “감점”을 선언할 수 있다.

- viii. 손으로 머리 부위를 가격하는 행위:
손(주먹) 또는 팔, 팔목이나 팔꿈치 등으로 상대의 머리 부위를 가격하는 행위를 말한다. 그러나 가격 당한 선수가 부주의에 의하여 가격 당한 경우, 즉 지나치게 숙이거나 주의 없이 몸을 돌리는 등으로 인해 불가항력으로 가격한 경우는 제외된다.

- ix. 무릎 또는 이마로 가격하는 행위:
접근 상태에서 명백히 의도적으로 무릎으로 가격하거나 버티는 행위를 말한다. 단, 발기술을 발휘하여 공격하는 순간 상대방이 앞으로 들어오거나 공격자의 의도와는 달리 거리가 맞지 않아 무릎 부위가 부득이 상대를 가격하게 된 경우나 고의성이 없는 우연한 버티는 여기에서 제외한다.

- x. 넘어진 상대 선수를 가격하는 행위:
이 행위는 매우 위험한 행위로서 상대 선수에게 심한 상해를 입힐 가능성이 많은 것이다. 넘어진 상대는 순간적으로 무방비 상태에 있기 쉽고 또 낮은 위치에 있는 상대의 신체 부위에 가해지는 발기술의 위력은 강하게 가해지기 마련이므로 그 위험성이 더욱 크다. 뿐만 아니라 넘어진 상대를 공격하는 행위는 태권도 선수로서 해서는 안될 행위에 속하는 것으로서 올바른 스포츠 정신에 어긋나는 행동이기도 하다. 이와 같은 이유로 넘어진 상대에 대한 공격은 고의성 여부와 관계 없이 벌칙이 선언된다.

선수 또는 코치가 회전 간 휴식 시간 중에 스포츠 정신에 어긋나거나 바람직하지 않는 행위를 할 때는 주심은 회전 간 휴식 시간 일지라도 즉시 벌칙을 선언할 수 있으며 이는 바로 기록된다.

Artigo 15 Pontos de Ouro e Decisão de Superioridade

제 15 조 골든포인트와 우세의 판정

- 1 No caso de o vencedor não poder ser decidido após 3 rounds, um 4^a round (round de Ouro) será realizado com duração de um minuto.
 - 2 No caso de um combate avançar para um round de Ouro, todas as pontuações concedidas durante os três (3) primeiros rounds serão anulados.
 - 3 O primeiro competidor a marcar dois pontos ou mais ou cujo adversário receba dois "Gamjeoms" no round de ouro, será declarado o vencedor.
 - 4 No caso de nenhum dos competidores ter marcado dois pontos após a conclusão do round de ouro, o vencedor será decidido por superioridade com base nos seguintes critérios:
 - 4.1 O competidor que receber um ponto por soco no round de ouro
 - 4.2 Se nenhum dos competidores receber um ponto por soco, ou ambos receberem um ponto de soco cada durante o round de ouro, o competidor que alcançar o maior número de toques registrados pelo PSS durante o round de ouro.
 - 4.3 Se o número de toques registrados pelo PSS der empate, o competidor que houver ganho o maior número de rounds entre os três primeiros.
 - 4.4 Se o número de round ganhos der empate, o competidor que recebeu menor número de Gam-jeons durante os quarto rounds.
 - 4.5 Se os critérios acima seguirem os mesmos, o árbitro e os juizes deverão determinar superioridade com base apenas no round de ouro. Se a decisão resultar empatada entre árbitro e juizes, o árbitro decidirá o vencedor.
-
- 1 3회전까지 승패를 가리지 못할 경우 1분 휴식 후 제 4회전 연장전을 1분간 실시한다.
 - 2 4회전 연장전 실시할 경우 3회전까지의 점수 및 벌칙사항은 무효로 처리하고 제 4회전의 점 수만으로 판정을 한다.
 - 3 연장전에서는 2점 이상 먼저 득점 하거나 상대방이 2개의 "감점"을 받았을 때 승자로 선언된다.
 - 4 제 4회전에서 어느 선수도 2점 이상을 얻지 못하였을 때는 다음의 기준에 따라 우세승을 결정한다.
 - 4.1 주먹으로 득점을 기록한 선수
 - 4.2 두 선수 다 주먹 득점이 없거나 주먹 득점이 같을 경우 연장회전(제 4회전) 동안 전자 채점보호구에 기록된 유효타의 횟수가 많은 선수
 - 4.3 유효타가 동수일 때는 기존 3회전 중에서 회전 승리 횟수가 많은 선수
 - 4.4 회전 승리 횟수가 동수일 때는 1회전부터 4회전까지 누적된 "감점" 횟수가 적은 선수
 - 4.5 위 두 가지 기준이 모두 동일할 경우 주심과 부심이 연장회전(제 4회전)의 경기 내용을 평가하여 우세승을 결정한다. 주심과 부심의 우세 판정이 동수를 이루었을 때는 주심이 우세승을 결정한다.

(Explicação #1)

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

(Explicação #2)

Na situação de o árbitro iniciar contagem por um chute na cabeça bem executado e que tenha causado knock down e que tenha sido antes de um chute no tronco efetuado pelo adversário, e que pontuou primeiro que o chute na cabeça, então o técnico do atleta que chutou na cabeça poderá pedir por revisão instantânea de vídeo. Se o juiz de revisão determinar que o chute na cabeça foi válido e ocorreu antes do chute ao tronco, o árbitro deverá invalidar os pontos marcados ao tronco, então declarará os pontos à cabeça, e em seguida declarará o que chutou na cabeça como o vencedor.

Na situação em que um competidor já possua um (1) ponto e desferir um soco instantes antes de receber um chute do seu adversário ao tronco, onde apenas o chute foi registrado, o técnico do atleta que desferiu o soco poderá pedir por revisão de vídeo. Se o juiz de revisão determinar que o soco ocorreu antes do chute, então o árbitro reunirá os juizes para confirmar se dois ou mais marcaram o soco. Se dois ou mais juizes marcaram o ponto do soco, o árbitro deverá invalidar os pontos marcados pelo chute, registrar o ponto do soco, em seguida declarará o competidor que socou como vencedor.

(Diretriz para arbitragem)

O procedimento para decisão por superioridade deverá seguir o seguinte

- 1) Antes do combate todos os oficiais de arbitragem deverão levar o cartão de superioridade com eles.
- 2) Quando o combate deve ser decidido por superioridade, o árbitro deverá declarar "WOO-SE-GIROK" (decisão de superioridade)
- 3) Após a declaração do árbitro, os juízes deverão registrar o vencedor em até 10 segundos e com suas cabeças abaixadas, assinar o cartão e então entregá-lo ao árbitro.
- 4) O árbitro deverá receber todos os cartões de superioridade, marcar o resultado final, e então declarar o vencedor.
- 5) Após a declaração de vitória, o árbitro deverá entregar os cartões ao registrador e este deverá encaminhá-los ao Delegado Técnico da WT.

주-(1)

주,부심의 우세승 판정의 기준은 제 4 회전에서의 경기 공격주도권, 기술 발휘 횟수, 고난도 기술 횟수, 경기 매너 순으로 한다.

주-(2)

연장전에서 한 선수가 상대 머리에 대한 공격을 먼저 성공시켰으나 상대 선수의 몸통 득점이 먼저 표출되었을 경우 비디오판독을 요청할 수 있다. 비디오판독관이 머리 공격에 대한 득점이 빨랐다고 판단 시 주심은 몸통득점을 취소시키고 머리 득점을 한 선수를 승자로 선언한다.

(심판지침)

우세승의 결정을 해야 할 경우 절차는 다음과 같다.

- 1) 심판원은 경기에 임할 때 반드시 우세판정표를 지참한다.
 - 2) 우세승 판정을 해야 할 경우 주심은 각 부심에게 "우세 기록"이라고 외친다.
 - 3) 주심의 "우세 기록" 선언이 있으면 부심 전원은 반드시 머리를 숙이고 10초 이내에 기록을 마치고 기록표에 본인의 서명을 한다. 주심에게 제출한다.
 - 4) 주심은 부심의 우세판정표를 받아 종합 기록을 한 후 승패를 선언한다.
 - 5) 승패 선언 후 주심은 우세판정표를 기록원에게 전달하고 기록원은 세계태권도연맹 기술대표에게 전달한다.
-

Artigo 16 Decisões

제 16 조 경기결과판정

- 1 Vencer devido à paralisação do combate determinada pelo árbitro (RSC)
 - 2 Vencer por pontuação final (PTF)
 - 3 Vencer por diferença de pontos (PTG)
 - 4 Vencer por pontos de ouro (GDP)
 - 5 Vencer por superioridade (SUP)
 - 6 Vencer por desistência (WDR)
 - 7 Vencer por desqualificação (DSQ)
 - 8 Vencer pela declaração punitiva do árbitro (PUN)
 - 9 Vencer por desqualificação devido a comportamento antidesportivo (DQB)
- 1 주심직권승
 - 2 최종점수승
 - 3 점수차승
 - 4 골든포인트승
 - 5 우세승
 - 6 기권승
 - 7 실격승
 - 8 반칙승
 - 9 비스포츠맨십 실격승

(Explicação #1)

Árbitro paralisa o combate:

O árbitro declara RSC nas seguintes situações:

- i. se um competidor foi derrubado por técnica legítima de um adversário e não pode retomar o combate até a contagem de "Yeo-dul"; ou se o árbitro determina o competidor não é capaz de retomar o combate, independentemente do progresso da contagem;
- ii. se um competidor desconsidera comando do árbitro para continuar o combate três vezes;
- iii. se o árbitro reconhece a necessidade de parar o combate para proteger a integridade de um competidor;
- iv. quando o médico do evento determinar que o combate deva ser interrompido devido à lesão de um competidor.

(Explicação #2)

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

(Explicação #3)

Vencer por desistência: O vencedor é determinado pela desistência do oponente.

- Quando o competidor desiste do combate devido a lesão ou outro motivo qualquer
- Quando o técnico joga a toalha na quadra em significado de perda do combate

(Explicação #4)

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

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

- i. No caso do competidor não ter passado ou não ter comparecido a pesagem: O resultado deve ser colocado na chave e as informações devem ser fornecidas aos técnicos e a todas as pessoas relevantes. Não serão designados árbitros para este combate. O oponente do atleta que não passou ou compareceu a pesagem não precisa comparecer a quadra para competir.
- ii. No caso de um competidor ter passado na pesagem, mas não comparecer à Mesa de Chamada do Atleta: O árbitro designado e o adversário entram na área de competição e devem esperar em suas posições até que o árbitro declare o adversário vencedor do combate. Detalhes do procedimento estão estipulados no ítem 4.1 do Artigo 10.

(Explicação #5)

Vencer pela declaração punitiva do árbitro:

O árbitro declarará PUN na seguinte situação:

- i. Se o competidor acumular (10) "Gam-jeom"

(Explicação #6)

Vencer por desqualificação por comportamento antidesportivo: DQB deverá ser declarado nas seguintes situações:

- Quando o competidor ou qualquer membro de sua equipe é encontrado manipulando os sensores do Sistema de pontuação PSS
- Quando o competidor trapaçeia no processo de pesagem
- Quando o competidor é encontrado violando as regras Anti-Doping da WT
- Quando o competidor ou técnico cometem séria infração comportamental como descritos nos artigos 23.3.1 e 23.3.2

Todos os resultados do competidor que perder por DQB deverão ser removidos, e o resultado do adversário envolvido na situação do DQB deverá ser realocado.

(Explicação #7)

Situação de resultado inválido (IRM):

- Dupla Desqualificação (DDQ)
- Dupla Desistência (DWR)
- Dupla Desqualificação por comportamento antidesportivo (DDB)

주-(1)

주심직권승:

주심은 다음의 경우에 주심직권승을 선언한다.

- i. 선수가 득점 기술에 의하여 쓰러져 주심이 "여덟"까지 계수할 때에도 경기 속행이 불가능한 경우, 또는 계수의 진행에 상관없이 주심이 경기 속행이 불가하다고 판단했을 때
- ii. 선수가 주심의 3 회의 경기속행 지시("stand-up")에 따르지 않을 때
- iii. 주심이 선수의 안전을 위하여 경기를 중단시켜야 한다고 판단했을 때
- iv. 임석의사가 선수의 부상으로 인하여 경기 중단을 결정했을 때

주-(2)

점수차승:

2 회전 종료 시점 또는 3 회전 중 언제라도 20 점 차가 날 경우 주심은 경기를 중단시키고 승자에게 점수차승을 선언한다. 성인대회의 준결승 및 결승 경기에서는 점수차승이 적용되지 않는다.

주-(3)

기권승: 상대방 경기 포기로 인하여 얻는 승리

- 한 선수가 부상 또는 기타 이유로 경기를 포기하였을 때
- 코치가 자기 소속 선수의 열세로 더 이상 경기를 속행 시킬 필요가 없다고 판단하여 경기장 내로 수건을 던졌을 때

주-(4)

실격승: 상대 선수가 계체 실격 또는 3 번째 선수 호출 후에도 선수 대기석에 나타나지 않을 경우

내려지는 승리

실격승의 사유에 따라 다른 조치를 취한다.

- i. 선수가 계체에 불참하였거나 계체를 통과하지 못했을 경우 이 사실은 모든 기술임원과 관계자에게 사전에 통보된다. 해당 경기에는 심판이 배정되지 않고 상대 선수도 시합을 위해 입장해 있을 필요가 없다.
- ii. 선수가 계체는 통과하였으나 선수대기석에 나타나지 않았을 경우에는 배정된 심판과 상대 선수 가 입장하여 대기하다가 주심이 상대 선수의 승리를 선언한다. 자세한 절차는 10조 4.1에 따른다.

주-(5)
반칙승:
주심은 다음과 같은 경우 반칙승을 선언한다.
i. 상대 선수가 10 개의 “감점”을 받았을 때

주-(6)
비스포츠맨십 실격승
다음과 같은 경우 비스포츠맨십 실격승을 선언한다.
- 선수 또는 팀 관련자가 전자감응장치를 조작하여 적발 되었을 경우
- 계체 시 부정 행위를 저질렀을 경우
- 당 연맹 반도핑 규정을 위반 했을 경우
- 선수 또는 코치가 본 경기 규칙 23.3.1 및 23.3.2 조항에 명시한 스포츠맨십에 어긋나는 행동 했을 경우

비스포츠맨십에 의해 패자가 된 선수의 경기 기록은 삭제되고 이에 영향 받은 선수들의 기록은 재조정된 다.

주-(7)
비인정 경기결과 표시
- 쌍방 실격승
- 쌍방 기권승
- 쌍방 비스포츠맨십 실격승

Artigo 17 Knock Down

제 17 조 위험한 상태

Knock Down deverá ser declarado quando houver um ataque legítimo e:

- 1 Quando qualquer parte do corpo que não seja a sola do pé, toque o piso devido à potência de uma técnica marcada pelo oponente.
- 2 Quando o competidor ficar atordoado e não demonstrar intenção ou habilidade para continuar, como resultado de uma técnica marcada pelo oponente.
- 3 Quando o árbitro julgar que o competidor não pode continuar devido ao resultado de haver sido atingido por uma técnica legítima marcada.

위험한 상태는 다음과 같은 경우를 말한다.

- 1 상대의 유효한 타격으로 인한 득점으로 발바닥을 제외한 신체의 일부분이 바닥에 닿고 있을 때
- 2 상대의 유효한 타격으로 인한 득점으로 공격이나 방어의 의사 없이 비틀거리고 있을 때
- 3 상대의 강한 타격으로 인한 득점으로 주심이 경기를 지속할 수 없다고 인정했을 때

(Explicação #1)

O knock down:

Esta é uma situação em que um competidor é derrubado ao piso, ou fica cambaleante ou desabilitado a responder adequadamente aos requisitos de um combate, devido a um impacto. Mesmo na ausência desses indicativos, o árbitro pode interpretar como um knock down, a situação que, como resultado de um contato, seria perigoso continuar ou quando houver qualquer questão sobre a segurança de um competidor.

주-(1)

위험한 상태:

타격에 의한 충격으로 쓰러지거나 쓰러지지 않았더라도 중심을 잡지 못하고 비틀거릴 때는 위험한 상태로 본다. 또 주심이 계속 경기진행이 위험을 초래하거나 일시적으로 선수의 보호가 필요하다고 판단할 만한 타격을 있을 때는 이를 위험한 상태로 처리할 수 있다.

Artigo 18 Procedimentos em caso de Knock Down

제 18 조 위험한 상태에 대한 조치

- 1 Quando um competidor está em knocked down como resultado de um ataque legítimo do oponente, o árbitro deverá tomar as seguintes medidas.
 - 1.1 O árbitro deverá manter o atacante longe do competidor derrubado por declaração de "Kal-yeo (pausar)". O registrador deve parar o cronômetro do combate após o comando "Kal-yeo (pausar)" do árbitro.
 - 1.2 O árbitro deverá primeiro verificar as condições do competidor derrubado e contar em voz alta de "Ha-nah (um)" até "Yeol (dez)" em intervalos de um segundo para o competidor derrubado, fazendo sinais de mão indicando a passagem do tempo.
 - 1.3 Caso o competidor derrubado se levante durante a contagem do árbitro e deseje continuar a luta, o árbitro continuará a contagem até "Yeo-dul (oito)" para a recuperação do competidor. O árbitro deve então determinar se o competidor está recuperado e, se assim for, continuar o combate com a declaração de "Kye-sok (continuar)".
 - 1.4 Quando um competidor que foi derrubado não puder demonstrar a vontade de retomar a competição até a contagem de "Yeo-dul (oito)", o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor do combate pelo RSC (Paralisação Solicitada pelo Árbitro).
 - 1.5 No caso de ambos os competidores serem derrubados, o árbitro continuará contando enquanto um dos competidores não tiver recuperado suficientemente.
 - 1.6 No caso de ambos os competidores serem derrubados e os dois competidores não se recuperarem pela contagem de "Yeol", o vencedor será decidido pela pontuação do combate antes da ocorrência do Knock Down.
 - 1.7 Quando o árbitro julgar que um competidor não pode continuar, o árbitro pode decidir o vencedor sem contagem, ou durante a mesma.
 - 2 Procedimentos a serem seguidos após o combate: Qualquer competidor que não possa continuar o combate como resultado de uma lesão grave, independentemente de em que parte do corpo tenha ocorrido, não pode voltar a competir antes de 30 (trinta) dias, sem a aprovação do Médico chefe da WT, após a apresentação de uma declaração do médico designado pela federação nacional pertinente.
 - 2.1 Exceto por emergência médica, qualquer competidor com qualquer dano grave deve ser avaliado pelo médico do local e confirmado pelo chefe da equipe médica (MC) na sala médica imediatamente após o combate.
 - 2.2 Qualquer competidor que tenha sido nocauteado devido a lesão na cabeça deve ser avaliado pelo médico na sala médica de acordo com as regras médicas da WT. Um médico do local deve realizar o protocolo SCAT5 no competidor lesionado para diagnóstico de concussão em caso de ferimento na cabeça, dentro de 30 minutos após o trauma.
 - 2.3 Qualquer competidor que tenha diagnóstico de concussão com base na avaliação com o protocolo SCAT5 receberá 30 dias de suspensão (sênior), 45 dias de suspensão (júnior) ou 60 dias de suspensão (cadete).
- 1 유효 부위에 정당한 가격으로 인하여 위험한 상태를 보일 때 주심은 다음과 같은 조치를 취 한다.
 - 1.1 "갈려"로 가격 선수를 먼 거리에 위치하도록 한다. 기록원은 주심의 갈려 선언과 함께 시간을 멈춘다.
 - 1.2 주심은 먼저 위험한 상태에 처한 선수의 상태를 확인한 후 그 선수에게 큰 소리로 “하나”, “둘” …… “열” 까지를 1초 간격으로 세며 이를 수신호로 알린다.
 - 1.3 주심은 계수하는 도중 위험한 상태에 처한 선수가 일어나 경기 지속 의사를 표시하더라도 여덟을 셀 때까지 선수를 쉬게 하며 선수의 회복을 확인한 후 경기를 계속하게 한다.
 - 1.4 주심은 “여덟”을 셀 때까지 위험한 상태에 처한 선수가 경기 지속 의사를 취하지 못하면 이를 패자(주심직권승=RSC)로 한다.
 - 1.5 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처한 경우 그 중 1명이 위험한 상태에 있는 한 계수는 계속된다.
 - 1.6 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처해 “열”을 셀 때까지 회복되지 않았을 경우 위험한 상태에 처하기까지의 점수로 승패를 결정한다.
 - 1.7 주심은 선수가 위험한 상태에 이르렀다고 판단되면 계수 없이 또는 계수 도중이라도 승패를 결정할 수 있다.
 - 2 사후조치: 어느 부위든 심한 부상으로 경기 수행이 불가능했던 선수가 30일 이내에 경기에 출전하기 위해서는 해당국가협회가 지정한 의사가 신체 이상이 없다는 확인서를 제출하여 세계 태권도연맹 의무위원장으로부터 승인을 득해야 한다.
 - 2.1 단 응급상황을 제외하고 경우 경기종료 후 바로 임석의사가 해당 의무위원장의 허가를

- 받아 의무실에서 검사를 해야한다.
- 2.2 머리 부상에 의해 실신 했을 경우 임석의사는 연맹의무규정에 따라 부상 후 30분내로 SCAT5 검사를 통해 뇌진탕 여부를 검사해야한다.
- 2.3 SCAT5를 검사에 의해 뇌진탕 진단이 나올 경우 시니어 선수는 30일출전정지, 주니어 선수는 45일출전정지, 카дет 선수는 60일출전정지를 받는다.

(Explicação #1)

Manter o atacante afastado:

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

(Diretriz para arbitragem)

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

(Explicação #2)

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

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

(Explicação #3)

O árbitro deverá determinar se o competidor se recuperou, e neste caso, o combate continuará mediante a declaração de “kye-sok”. O árbitro deve assegurar-se que o competidor pode continuar durante a contagem até oito. A confirmação final da situação do competidor depois da contagem de oito é apenas um procedimento e o árbitro não deve necessariamente perder tempo em reiniciar o combate.

(Explicação #4)

Quando o competidor, que foi derrubado, não estiver pronto para reiniciar o combate após o árbitro contar até oito (YEO-DUL), este deverá declarar vencedor o outro competidor por R.S.C. (Paralisação Solicitada pelo Árbitro), depois de contar até dez (Yeol). O competidor exprime a vontade de continuar o combate gesticulando várias vezes numa posição de combate com os punhos fechados. Se o competidor não conseguir demonstrar este gesto à contagem de oito (YEO-DUL), o árbitro deve declarar o outro competidor vencedor, depois de contar “A-hop” e “Yeol”. Expressando o desejo de continuar depois da contagem de oito (YEO-DUL) não pode ser considerado válido. Mesmo que o competidor expresse o desejo de continuar o combate após a contagem de oito (YEO-DUL), o árbitro pode continuar a contagem e declarar o fim do combate e declarar que o competidor está incapacitado para reiniciar a competição.

(Explicação #5)

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

(Diretriz para arbitragem)

- i. O árbitro não deve deixar passar tempo adicional para confirmar a recuperação do competidor depois de contar até oito (YEO-DUL) como resultado de não ter observado a situação do competidor durante a realização da contagem.
- ii. Quando um competidor se recupera claramente antes da contagem de oito (YEO-DUL) e expressa o desejo de continuar e o árbitro pode ver claramente a situação do competidor, e mesmo assim o reinício é impedido pela necessidade de tratamento médico, o árbitro deve primeiro reiniciar o combate com a declaração de “KEY-SOK”, e em seguida imediatamente das declarações de “KALYEO” e “KYE-SHI” e então aplicar os procedimentos apresentados no Artigo 19.

주-(1)

먼 거리에 위치토록 한다.

일반적으로 선수 위치를 말한다. 그러나 다운된 선수가 상대 선수의 위치 주위에 있을 때는 가격 선수를 자기 코치석 앞의 한계선상에 위치하도록 한다.

(심판지침)

주심은 경기 진행 중에 갑자기 일어나는 강한 타격과 그로 인한 위험한 상태 즉, 넉다운 또는 스텐딩다운의 상황에 대해 기민한 판단으로 대처할 수 있어야 한다.

주-(2)

- 1.3 주심이 계수하는 도중 위험한 상태에 처한 선수가 일어나 경기 지속 의사를 표시한다:

계수를 하는 가장 중요한 목적은 선수를 보호하기 위한 것이다. 선수가 비록 여덟 이전에 경기 지속 의사를 표시하더라도 여덟까지 세기 전에 경기를 속행시킬 수 없다. 계수를 여덟까지 하는 것은 주심이 임의로 바꿀 수 없는 강제 조항이다.

주-(3)

선수의 회복을 확인한 후 경기를 계속한다.

여덟을 셀 때까지 주심은 선수의 회복 여부에 대한 판단을 마쳐야 한다. 여덟 이후의 확인은 단순한 점검이다. 짧은 순간에 확인하고 바로 경기의 속행을 명해야 한다.

주-(4)

주심이 여덟을 셀 때까지 위험한 상태에 처한 선수가 경기 지속 의사를 취하지 못하면 이는 패자(RSC)로 한다:

경기지속 의사란 선수가 겨루기 자세로 서서 겨눈 양 주먹을 가볍게 흔들어 주는 것을 말한다. 계수 여덟까지 선수가 경기지속 의사를 표하지 않으면 주심은 아홉, 열을 셀 후 상대 선수에게 승리를 선언한다. 여덟 이후의 경기지속 의사는 아무 효력을 가질 수 없다. 또 비록 경기지속 의사를 표했을 지라도 선수가 대전을 계속할 수 없다고 판단될 때는 열까지 셀 다음 경기 결과를 선언할 수 있다.

주-(5)

주심은 선수가 상대의 강한 공격으로 인한 득점에 의해 위험한 상태에 이르렀다고 판단되면 계수 없이 또는 계수 도중이라도 승패를 결정할 수 있다:

선수가 받은 충격의 정도가 몹시 위험하여 응급조치에 시간을 지체할 수 없다고 판단되었을 때는 계수 없이 또는 계수 중이라도 언제든지 바로 승패를 결정할 수 있다.

(심판지침)

- i. “여덟”을 세는 과정에서 선수의 회복 여부를 결정하지 못하고 확인을 위해 시간을 끄는 행위를 해서는 안 된다.
- ii. “여덟” 이전에 선수가 의식을 분명히 회복하고 경기지속 의사를 표했으며, 주심도 경기 속행이 가능하다고 판단하였으나, 부상 선수의 치료를 위해 경기 속행이 어려울 때는 “계속”을 명하는 즉시 다시 갈려 선언을 하고 “계시”를 선언한 후 제 19 조 경기중단상황의 처리 방법에 따라 조치한다

Artigo 19 Procedimentos para suspensão do combate

제 19 조 경기중단 상황의 처리

1. Quando o competidor precisar parar devido a um ferimento ou ambos competidores necessitarem parar, o árbitro deverá tomar as medidas a seguir. No entanto se a situação não for provocada por uma lesão o árbitro deve declarar "KAL-YEO (pausa)" e continuar o combate dizendo "KEY-SOK" (continuar).
 - 1.1 O árbitro deverá suspender o combate por declaração de "Kal-yeo" e ordenará que os registradores suspendam o tempo.
 - 1.2 O árbitro deverá permitir ao competidor um minuto para receber os primeiros socorros pelo médico do evento; o árbitro pode permitir que o médico da equipe faça o atendimento de primeiros socorros, se o médico do evento não estiver disponível ou se for considerado necessário.
 - 1.2.1 O médico do evento pode solicitar mais tempo (até 2 minutos), se necessário.
 - 1.2.2 Se não houver médico da comissão, médico da equipe ou chefe da equipe médica, qualquer médico (ou médico associado) próximo à área de competição pode ser solicitado a fornecer os primeiros socorros ao atleta.
 - 1.3 Se um competidor lesionado não pode retornar ao combate após um minuto, o árbitro deverá declarar o outro competidor vencedor.
 - 1.4 No caso da continuação do combate ser impossível após um minuto, o competidor que causou o ferimento por um ato proibido a ser penalizado com a falta "GAMJEOM" será declarado perdedor.
 - 1.5 No caso de ambos os competidores estarem nocauteados e sem condições de continuar o combate, depois de um minuto, o vencedor deve ser decidido pela contagem dos pontos feitos antes da ocorrência dos machucados.
 - 1.6 Se o árbitro determina que a dor de um competidor é causada apenas por uma contusão, o árbitro deve declarar "Kal-yeo" e dar um comando para reiniciar o combate com a chamada "stand-up". Se o competidor se recusa a continuar o combate após o árbitro dar o comando "stand up" três vezes, o árbitro deverá declarar o combate por "Paralisação Solicitada pelo Árbitro".
 - 1.7 Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como fratura(s), luxação, entorse de tornozelo(s), e / ou sangramento, o árbitro deve permitir que o competidor receba tratamento de primeiros socorros por um minuto depois de "Kye-shi ". O árbitro deverá permitir que o competidor receba o tratamento de primeiros socorros, mesmo depois de dar o comando "stand-up", se o competidor está ferido em uma das categorias acima.
 - 1.8 Parar a luta devido a lesão: Se o árbitro determina que um competidor tem uma lesão, como uma fratura(s), luxação, entorse do tornozelo(s), e / ou sangramento, o árbitro deverá consultar o médico do evento ou médico indicado por ele. Se um competidor é re-lesionado da mesma forma, o médico do evento ou médico indicado por ele pode aconselhar o árbitro a interromper o combate e declarar o ferido o perdedor.
1. 부상으로 인하여 경기가 중단되었을 때 주심은 다음의 조치를 취한다. 부상 외 이유로 인하여 경기가 중단되었을 때 주심은 "갈려"를 선언하여 경기시간을 정지시키며 "계속"을 선언하여 경기를 재개시킨다.
 - 1.1 경기를 "갈려" 선언으로 경기시간을 정지시킨다.
 - 1.2 1분이 초과하지 않은 범위 내에서 임석의사의 치료를 허가한다. 임석의사가 없거나 또는 주심이 필요하다고 판단될 때에는 팀 닥터의 치료를 허가할 수 있다.
 - 1.2.1 임석의사는 필요 시 추가 2분까지의 치료를 요청 할 수 있다.
 - 1.2.2 임석의사, 팀닥터, 의무위원장 모두 부재 시 주변에 있는 어느 의사도 응급처치를 요청 할 수 있다.
 - 1.3 1분이 경과하도록 경기지속 의사를 표하지 않는 선수는 패자로 한다.
 - 1.4 1분이 경과하여 속행이 불가능한 경우, 부상이 "감점"행위에 의한 경우는 부상케 한 자를 패자로 한다.
 - 1.5 양 선수가 동시에 쓰러져 1분이 경과하여도 속행이 불가능할 경우 부상 시까지의 점수로 승패를 결정한다.
 - 1.6 만약 주심이 선수의 통증이 타박에 의하여 야기된 경우로 판단했을 때는 "갈려" 선언으로 경기를 중단시키고, 경기속행 지시("stand-up")를 한다. 선수가 주심의 세 차례의 경기 속행 지시에도 경기 속행에 임하지 않을 때는 상대 선수에게 주심직권승을 선언한다.
 - 1.7 만약 선수가 골절, 탈골, 염좌 또는 출혈 등의 부상을 당한 것으로 판단될 때에는 주심은 "계시"를 선언하고 1분간 치료를 받게 한다. 주심은 경기속행 지시를 한 후일 때라도 만약 선수가 이와 같은 부상을 당한 것으로 판단될 때에는 1분의 치료를 받게 조치 할 수 있다.
 - 1.8 부상으로 인한 경기의 중단: 선수가 골절, 탈골, 염좌 또는 출혈 등의 부상을 당한 것으로 판단될 때에는 주심은 의무위원장 또는 의무위원장이 지명한 임석의사의 조언을

구할 수 있다. 만약 선수가 한 경기에서 동일한 부상으로 두 번째 경기를 중단해야 할 경우에는 의무위원장 또는 의무위원장이 지명한 임석의사가 주심에게 경기의 중단을 조언할 수 있으며, 이 때 주심은 상대 선수를 승자로 선언한다.

(Explicação #1)

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

- i. Se a situação é crítica a ponto de o competidor perder a consciência, ou sofrendo por uma lesão severa em que o tempo é crucial, os primeiros socorros devem ser imediatamente aplicados e o combate finalizado. Neste caso o resultado do combate deve ser decidido como se segue:
 - O competidor que causou a lesão deverá ser declarado perdedor se o motivo for resultado de um ato proibido penalizado com "Gam-jeom".
 - O competidor incapacitado deverá ser declarado perdedor se o motivo for resultado de uma ação legal, ou acidental, ou contato inevitável.
 - Se o resultado não tiver relação com o combate em questão, o vencedor será decidido pelo resultado do placar da luta até o momento da suspensão do combate. Se a suspensão ocorrer antes do final do 1º round, a luta deverá ser invalidada.
- ii. Se o tratamento de primeiros socorros é necessário por uma lesão, o competidor pode receber este tratamento dentro de um minuto após a declaração de "Kye-shi".
 - Ordem para reiniciar o combate: Compete ao árbitro central após consulta ao médico da competição, decidir se o competidor pode ou não reiniciar o combate. O árbitro pode a qualquer momento, ordenar ao competidor que reinicie o combate dentro do minuto. O árbitro pode declarar perdedor qualquer competidor que não respeite a ordem de reiniciar o combate.
 - Quando o competidor está recebendo tratamento ou está se recuperando, 40 segundos depois da declaração de "Kye-shi", o árbitro começa anunciar em voz alta a passagem do tempo em intervalos de 05(cinco) segundos. Quando o competidor não consegue apresentar-se na marca de competidor no final do período de um minuto, o resultado do combate deverá ser declarado.
 - Após a declaração de "Kye-shi", o intervalo de um minuto deve ser contado a partir do momento em que o médico da comissão entrar no tatame ou depois de esperar pelo médico da comissão até 10 segundos se não estiver prontamente disponível no tatame. No entanto, quando o tratamento do médico é necessário, mas o médico está ausente ou o tratamento adicional é necessário, o limite de um minuto pode ser suspenso pelo julgamento do árbitro.
 - Se o reinício da competição é impossível depois de um minuto, a decisão do combate será determinada de acordo com o sub-artigo "i" deste artigo.
- iii. Se ambos os competidores se tornarem incapacitados e não for possível reiniciar o combate depois de um minuto ou por uma situação de urgência, o resultado do combate é determinado de acordo com os seguintes critérios:
 - Se a decisão é por resultado de um ato proibido e penalizado com "GAM-JEOM" para um competidor, este deverá ser o perdedor.
 - Se a decisão não está relacionada com qualquer ato proibido penalizado com "GAMJEOM", o resultado do combate será determinado pela pontuação do combate no momento da sua suspensão. No entanto, se a suspensão ocorre antes do final do primeiro round, o combate será anulado e a organização da competição decidirá o momento apropriado para voltar a realizar o combate. O competidor que não for possível retomar a luta será considerado como tendo desistido da mesma.
 - Se a decisão é o resultado de um ato proibido penalizado com "GAM-JEOM" para ambos os competidores, ambos os competidores serão declarados perdedores.

(Explicação #2)

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

- i. Quando circunstâncias incontroláveis requererem a suspensão do combate, o árbitro suspenderá o combate e seguirá as diretrizes do Delegado Técnico da competição.
- ii. Se a competição é suspensa depois do final do segundo round, o resultado final será determinado de acordo com a pontuação do combate no momento da suspensão.
- iii. Se o combate é suspenso antes da conclusão do segundo round, em princípio, um novo combate será realizado e compreenderá três rounds.

주-(1)

부상 또는 응급 사태의 발생으로 경기 진행이 불가능하다고 판단되었을 때 주심은 다음과 같이 처리할 수 있다.

- i. 부상 또는 그 사태가 선수가 의식을 잃고 쓰러져 있는 등 시간을 지체할 수 없는 긴급한 위험

상황이라고 판단될 때는 먼저 선수가 응급처치를 받게 하고 바로 경기를 종결시켜야 한다. 이 때 승패는:

- 그 행위가 “감점” 행위에 의해 야기된 경우에는 행위자를 패자로 하고,
- 그 행위가 정상적인 경기 진행 중에 일어난 “감점” 행위가 아닌 동작이나 정당한 기술에 의한 것일 경우 경기불능 자를 패자로 한다.
- 경기진행과 무관한 경기외적 사태로 말미암은 부상 및 응급상황에서는 양 선수가 그 때까지 받은 점수로 승패를 정한다. 1회전도 끝나지 않았을 때는 그 경기를 무효로 한다.

ii. 치료가 필요한 경우 주심은 계시 후 1분의 범위 내에서 응급치료를 받게 한다..

- 경기속행의 지시: 주심은 임석 의사와 상의 한 후 선수가 경기를 재개할 수 있을지 없을지 결정한다. 심판은 언제든지 선수에게 1분 이내에 경기를 재개할 것을 명령할 수 있다. 심판은 경기를 재개하라는 명령을 따르지 않는 선수를 경기의 패자로 선언할 수 있다.
- 치료 또는 회복을 기다리는 도중에 계시 후 40초가 경과한 때로부터 주심은 5초 간격으로 “00초 경과”를 큰 소리로 알려야 한다. 1분이 되는 순간까지 선수 위치로 돌아오지 못할 때는 경기 결과를 선언해야 한다.
- 1분의 치료 시간 시작은 임석의사가 매트에 들어 온 순간부터 또는 임석의사를 10초 기다린 후 시작된다. 꼭 필요한 상황이지만 없을 경우 또는 경미한 부상이나 의사의 치료에 약간의 추가 시간이 필요한 경우에는 주심의 판단에 따라 계시의 진행을 중단할 수 있다.
- 1분이 경과하여도 경기진행이 불가능할 경우 승패는 위 “i”의 방법과 같이 결정한다.

iii. 양 선수가 모두 경기 불능상태에 빠져 1분 이내에 일어나지 못하거나 즉시 종결 상황에 처했을 때의 승패는:

- 한 편의 선수가 “감점” 행위를 범했을 때는 그 선수를 패자로 하고,
- “감점” 행위가 아닌 행위에 의한 상황일 경우는 그 때까지의 점수로 승패를 정한다. 단, 1회전도 끝나지 않았을 경우는 그 경기를 무효로 하고 대회본부가 정한 시간에 재대전케 한다. 이 때에도 경기의 속행이 불가능한 선수가 있을 때는 기권으로 처리한다.
- 양 선수가 모두 “감점” 행위를 범했을 때는 두 선수 모두 반칙패로 선언한다.

주-(2)

본 규정에 명시된 사태 이외 경기 중단 상황은 다음에 따라 처리한다.

- i. 부득이한 사정에 의해 경기 진행이 불가능한 상황이 초래되었을 때는 주심이 경기를 중단시키고 기술 대표의 지시에 따른다.
 - ii. 2회전 종료 이후에 경기가 중단되었을 때는 그 때까지의 점수로 승패를 정한다.
 - iii. 2회전 종료 이전에 경기가 중단되었을 때는 재대전을 원칙으로 하고 재대전은 1회전부터 한다
-

- 1 Delegado Técnico (TD)
 - 1.1 Qualificação: O Presidente da WT deverá nomear o DT entre os membros do comitê técnico da WT para os campeonatos promovidos pela WT sob recomendação do Secretário Geral da WT.
 - 1.2 Funções: O TD é responsável por garantir que o Regulamento de Competição da WT seja devidamente aplicado e presidir o Congresso Técnico e o sorteio das chaves. O TD aprova o resultado do sorteio, pesagem e competição antes de ser oficializada. O TD tem o direito de tomar decisões finais na competição e em geral as questões técnicas em consulta ao Comitê de Supervisão da Competição. O TD deve tomar as decisões finais sobre quaisquer assuntos relativos às competições, não prescrito nas Regras de Competição. O TD atua como presidente do Comitê de Supervisão da Competição. O TD é responsável pelo relato da avaliação do evento.
- 2 Membros do Comitê de Supervisão da Competição (CSB)
 - 2.1 Qualificação: membros da CSC deverão ser nomeados pelo Presidente WT sob recomendação do Secretário-Geral, serão pessoas que possuam experiência e conhecimento suficientes das competições de Taekwondo.
 - 2.2 Composição: CSC deverá ser constituída por um presidente e não mais de 4 membros em campeonatos promovidos pela WT. Presidentes do Comitê dos Jogos WT, Comitê de Arbitragem WT, Comitê Médico WT e Comitê dos Atletas WT serão incluídos na CSC como membros extraoficiais. A composição, no entanto, pode ser ajustada pelo Presidente da WT, se necessário.
 - 2.3 Funções: O CSB deverá dar suporte ao TD na competição e em matérias técnicas e garantir que as competições sejam realizadas em conformidade com o cronograma. O CSB deve avaliar os desempenhos do Júri de Revisão e oficiais de arbitragem. O CSB deve também ao mesmo tempo agir como o Comitê Disciplinar Extraordinário durante a competição no que diz respeito a questões de gestão da Competição.
- 3 Oficiais de arbitragem
 - 3.1 Qualificações: Possuir Certificação de Arbitro Internacional registrado na WT
 - 3.2 Deveres
 - 3.2.1 Árbitro
 - 3.2.1.1 O árbitro deverá possuir controle sobre o combate.
 - 3.2.1.2 O árbitro deverá declarar SHI-JAK, KEU-MAN, KAL-YEO, KYESOK e KYE-SHI, SHIGAN, vencedor e perdedor, dedução de pontos, penalidades e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas depois do resultado confirmado.
 - 3.2.1.3 O árbitro deverá ter o direito de tomar decisões de forma independente, em conformidade com as regras estipuladas.
 - 3.2.1.4 Em princípio, o árbitro central não deve atribuir pontos. No entanto, se um dos juizes levanta sua mão, porque um ponto não foi marcado, então o árbitro central fará uma reunião com os juizes. Se se verificou que dois juizes concordaram na mudança do julgamento, o árbitro deve aceitar e corrigir o julgamento (no caso de um árbitro + 3 juizes). No caso de uso de dois juizes, o resultado da pontuação pode ser revisto quando duas pessoas entre os dois juizes e o árbitro concorda em fazê-lo.
 - 3.2.1.5 No caso definido pelo artigo 15, a decisão de superioridade deve ser feita pelos oficiais de arbitragem após o fim dos quatro (4) round, quando necessário.
 - 3.2.2 Juizes
 - 3.2.2.1 Os juizes deverão marcar os pontos válidos imediatamente.
 - 3.2.2.2 Os juizes devem dar suas opiniões imediatamente quando solicitadas pelo árbitro.
 - 3.2.3 Juiz de revisão (RJ)
 - 3.2.3.1 O Júri de Revisão deve rever uma repetição instantânea e informar o árbitro da decisão dentro de trinta (30) segundos.
 - 3.2.4 Assistente Técnico
 - 3.2.4.1 O AT deverá monitorar constantemente o placar durante o combate sobre marcação, penalidades e se a publicação está em tempo certo, e informar imediatamente o árbitro a respeito de qualquer problema que surgir.
 - 3.2.4.2 O AT deverá informar o árbitro sobre iniciar e parar o combate, em comunicação objetiva com o operador do Sistema e registrador.
 - 3.2.4.3 O AT deve anotar manualmente todos os pontos, penalidades e resultados de IVR em uma folha de AT.
 - 3.3 Composição dos oficiais de arbitragem por quadra
 - 3.3.1 A equipe de oficiais é composta de (1) árbitro e (3) juizes.
 - 3.3.2 A equipe de oficiais é composta de (1) árbitro e (2) juizes.
 - 3.4 Assignment of refereeing officials
 - 3.4.1 A seleção dos árbitros e juizes deverá ser feita após o cronograma da competição.

- 3.4.2 Árbitros e juizes, com mesma nacionalidade que a dos atletas, não deverão ser selecionados para o combate. No entanto, uma exceção para os juizes, quando o número de oficiais não for suficiente.
- 3.5 Responsabilidades pelas decisões: As decisões tomadas pelos árbitros e juizes deverá ser conclusiva e eles deverão ser responsáveis, junto Mesa de Supervisão de Competição, pelo resultado de suas decisões.
- 3.6 Uniformes
- 3.6.1 Os árbitros e juizes deverão trajar uniforme designado pela WT.
- 3.6.2 Os oficiais de arbitragem não deverão possuir, ou trazer consigo para a área de competição, nenhum material que possa interferir com o combate. O uso de aparelhos celulares por oficiais de arbitragem na área de competição poderá ser restringido, se necessário.
- 4 Registradores: O registrador deverá controlar o tempo do combate, períodos de interval, pausas, e também deverá registrar e publicar os pontos marcados, e/ou penalidades.
- 1 기술대표
- 1.1 자격: WT사무총장의 제청으로 WT총재는 WT기술위원회 멤버 중 1명을 당 연맹이 주최 하는 대회에 기술대표로 임명한다.
- 1.2 역할: 기술대표는 WT 경기규칙이 대회에 올바르게 적용되고 있는지를 감독하고 대표자 회의와 주참을 주재하며 대진표, 체계 및 경기 결과를 최종 승인한다. 기술대표는 경기장 및 경기에 관한 제반 기술적 문제에 대해 경기감독위원회와 상의하여 최종 결정할 권한을 가진다. 경기규칙에 명시되어 있지 않은 사항에 대해서 기술대표의 결정은 최 종이다. 기술대표는 경기감독위원회의 의장 역할을 겸한다. 기술대표는 대회 종료 후 대회평가서를 연맹에 제출할 의무가 있다.
- 2 경기감독위원
- 2.1 자격: 경기감독위원은 충분한 태권도 경기 경험과 지식이 있는 자로 WT 사무총장의 제 청으로 총재가 임명한다.
- 2.2 구성: 연맹 주최대회에서 경기감독위원은 의장 외 4명 이하로 구성된다. 본 연맹 경기 위원회, 심판위원회, 의무위원회, 선수위원회의 위원장은 당연직 경기감독위원으로 임 명한다. 단, 필요 시 총재가 구성을 조정할 수 있다.
- 2.3 역할: 경기감독위원회는 경기 및 기술적 문제 등에서 기술대표를 보조하며 대회가 일 정대로 진행되도록 한다. 경기감독위원회는 비디오관독관과 심판원의 수행능력을 평가 한다. 또한 경기감독위원회는 현장징계위원회로서의 역할을 수행한다.
- 3 심판원
- 3.1 자격: 본 연맹에 등록된 심판자격증 소지자
- 3.2 임무
- 3.2.1 주심
- 3.2.1.1 경기 전반에 걸쳐 주도권을 갖는다.
- 3.2.1.2 경기의 “시작”, “그만”, “갈려”, “계속”, “계시”, “시간”, 승패의 선언, 감점 선언 벌칙 선언, 퇴장 선언 등을 한다. 모든 선언은 결과가 확인된 후 선언한다.
- 3.2.1.3 규정에 따라 판정권을 독자적으로 행사할 수 있다.
- 3.2.1.4 원칙적으로 주심은 채점을 하지 않는다. 그러나, 점수가 채점되지 않아서 부 심 중 한 명이 손을 들면 주심은 부심들과 회의를 소집하여 2명 이상의 부 심이 요청 시 결과를 정정할 수 있다. 3심제의 경우 두 명의 부심이 동의하
- 고 주심이 이에 동의할 경우 결과를 정정 할 수 있다.
- 3.2.1.5 필요할 경우 본 규정 제15조에 따라 부심과 함께 연장회전 후 우세승을 결 정한다.
- 3.2.2 부심
- 3.2.2.1 득점이라고 인정되면 즉시 채점한다.
- 3.2.2.2 주심이 의견을 물었을 때 자기의 소견을 진술한다
- 3.2.3 비디오관독관
- 3.2.3.1 비디오관독관은 코치의 요청 시 즉시 비디오를 관독, 검토하여 결정을 30초

내에 주심에게 알려줄 의무가 있다.

3.2.4 보조심판

3.2.4.1 보조심판은 경기 중 진광판을 주시하면서 득점, 벌칙, 시간이 정확히 표출되는지를 확인하고 어떤 문제라도 발생 시 즉시 주심에게 통보한다.

3.2.4.2 보조심판은 기록원과 긴밀히 업무 연계를 하면서 주심에게 경기 시작 및 그만 신호를 한다.

3.2.4.3 벌칙, 비디오 판독 결과를 보조심판기록지에 기록한다.

보조심판은 모든 득점,

3.3 구성

3.3.1 4심제: 주심 1명, 부심 3명

3.3.2 3심제: 주심 1명, 부심 2명

3.4 심판원 배정

3.4.1 심판원 배정은 대진표 작성 후에 한다.

3.4.2 대전 선수와 동일한 국적 소지자는 심판으로 배정될 수 없다. 단, 경우에 따라 심판의 부족 시 부심은 예외로 한다.

3.5 판정의 책임: 심판 판정은 절대적인 것이며, 경기감독위원회에 진술한 내용에 대해 책임을 진다.

3.6 복장

3.6.1 심판원은 본 연맹이 정한 복장을 착용하여야 한다.

3.6.2 심판원은 경기지역 안에서 경기에 방해가 되는 물건을 휴대할 수 없다. 경기장 안에서 심판원의 휴대폰 사용은 제한될 수 있다.

4 기록원: 정지 시간 등을 계측하고 득점 및 벌칙을 기록, 표출한다.

(Explicação #1)

Os oficiais de arbitragem devem ficar em hotel separado dos demais para evitar contato com membros de equipes. O hotel deverá estar localizado a menos de 20 minutos de carro do local da competição.

(Interpretação)

Os detalhes sobre a qualificação dos oficiais de arbitragem, deveres, organização, etc., deverão seguir o Regulamento de Administração de Arbitros Internacionais da WT.

(Interpretação)

O DT pode substituir ou penalizar oficiais de arbitragem, em consulta à CSB, no caso em que os oficiais de arbitragem tenham sido selecionados erroneamente, ou quando julgar que qualquer oficial de arbitragem designado tenha conduzido um combate com injustiça ou cometido erros injustificáveis e repetidos.

(Diretriz para arbitragem)

No caso em que cada juiz marque pontuação diferente referente a um ataque legal à cabeça, por exemplo, um juiz dá um ponto, outro dois pontos, e o último nenhum ponto, e aquele ataque é reconhecido como ponto legal, ou no caso em que o registrador cometa erros acerca do controle do tempo, placar e penalidades, qualquer um dos juizes poderá indicar o erro e solicitar confirmação deste entre os juizes. Então, o árbitro deve declarar "Kal-yeo" (pausa) para parar o combate e chamar por reunião em seguida, para confirmar a solicitação. Após a discussão, o árbitro precisa tornar pública a decisão. No caso em que o técnico solicite revisão de vídeo para o mesmo caso em que um dos juizes solicitou por reunião entre juizes, o árbitro deverá primeiro reunir os árbitros antes de tomar o pedido do técnico. Se for decidido pela correção, o técnico poderá continuar sentado sem utilizar sua quota. Se o técnico permanecer de pé e solicitando revisão de vídeo, o árbitro deverá tomar seu pedido.

주-(1)

심판 호텔은 선수단과 불필요한 접촉을 피하기 별개의 호텔을 배정 받아야하며 경기장에서의 거리는 자동차로 20 분내에 위치 하도록 한다.

(해설)

심판원의 구성, 자격, 임무, 권한 등 제반 내용은 본 연맹의 심판운영규정에 따른다.

(해설)

심판 배정에 오류가 있거나 심판의 불공정한 경기 운영 혹은 납득하기 어려운 실수의 반복 시, 기술대표는 경기감독위원회와의 논의를 통해 심판을 교체 혹은 징계에 회부할 수 있다.

(심판지침)

명백한 공격임에도 세 부심의 판정이 각기 달라 점수로 인정되지 않았을 경우 또는 기록원이 시간, 득점, 벌칙 등에 있어 오류를 범했을 시 부심 누구라도 이의를 제기하면 주심이 '시간'을 선언하여 경기를 중단시키고 부심에게 의견을 물어 번복할 수 있다. 만약, 같은 건에 대해 코치가 비디오판독을 요청할 경우, 주심은 우선 부심과 합의를 통해 결정하고 번복이 안되었을 경우 코치의 요청을 받아들여 판독의 기회를 준다. 또한 주심의 턴다운 판정에 부심이 이의가 있을 경우 주심이 셋 혹은 넷을 카운트할 때 이의를 제기할 수 있다.

- 1 No caso de haver uma objeção ao julgamento dos oficiais de arbitragem durante o combate, o técnico da equipe poderá solicitar ao árbitro central pela revisão imediata de vídeo. O técnico pode solicitar por revisão de vídeo apenas para o que segue;
 - i) Penalidades contra o oponente por cair, cruzar a linha limite, atacar após “Kal-yeo” e atacar o atleta caído
 - ii) Pontos técnicos
 - iii) Qualquer penalidade contra seu atleta
 - iv) Qualquer mau funcionamento mecânico ou erro no gerenciamento do tempo
 - v) Quando o árbitro esquecer de invalidar ponto(s) após um “Gam-jeom” haver sido dado por um ato proibido
 - vi) Identificação errônea de um ataque de punho, feita por juízes.
- 2 Quando o técnico faz solicitação, o árbitro central irá até ele e perguntará a razão de sua solicitação. Qualquer solicitação não deverá ser aceita se tratar de pontos marcados ataques com pé ou punho ao tronco ou ataques com pé ao PSS de tronco e de cabeça. No caso de não utilização do PSS de cabeça, o técnico pode pedir por revisão de vídeo para chutes na cabeça. O propósito da revisão instantânea de vídeo é limitado a apenas uma ação que tenha ocorrido no intervalo de (5) segundos, desde o momento da ação até a solicitação pelo técnico. Uma vez que o técnico levante o cartão azul ou vermelho para pedir por revisão instantânea de vídeo, será considerado que o árbitro utilizou seu direito de apelação sob qualquer circunstância a não ser que o julgamento de uma reunião de juízes satisfaça o técnico.
- 3 O árbitro poderá solicitar ao Juiz de revisão que revise um vídeo instantâneo. O juiz de vídeo, que não deverá ser de mesma nacionalidade dos competidores, deverá rever o vídeo.
- 4 Após revisar o vídeo, o Juiz de Vídeo deverá informar ao árbitro central sobre sua decisão, dentro de até trinta (30) segundos após receber a solicitação.
- 5 O técnico deverá possuir uma (1) permissão de solicitação de revisão de vídeo instantâneo por combate. No entanto, baseado no tamanho e no nível da competição, o Delegado Técnico pode decidir o número de quotas de solicitação durante o Congresso Técnico. Se a solicitação é bem sucedida e solicitude é corrigida, o técnico deverá reter o direito de apelação para o combate pertinente.
- 6 A decisão do Juiz de Vídeo é final; nenhum recurso posterior durante o combate, ou protesto após o combate, serão aceitos.
- 7 Se houver um caso de um claro erro de decisão tomada pelos oficiais de arbitragem na identificação dos competidores, ou erros no Sistema de pontuação, qualquer oficial de arbitragem deverá solicitar por revisão e corrigir a decisão a qualquer tempo durante o combate. Uma vez que os árbitros e juízes deixem a área de competição, não será possível para ninguém solicitar revisão ou mudar a decisão.
- 8 No caso de uma solicitação bem sucedida, a Comissão de Supervisão de Competição poderá investigar o combate até o final do dia de competição e tomar ações disciplinares contra os oficiais de arbitragem envolvidos, se necessário.
- 9 Nos últimos 10 segundos do 3º round, ou a qualquer momento durante o round de ouro, qualquer juiz poderá solicitar adição ou remoção de pontos técnicos, quando o técnico não possuir quota de apelação.
- 10 Em uma competição onde não haja Sistema de revisão de vídeo disponível, os seguintes procedimentos de protesto serão seguidos.
 - 10.1 Em caso de haver objeção ao julgamento de um árbitro, um delegado de equipe deverá submeter uma solicitação de reavaliação de decisão (aplicação de protesto) juntamente com a taxa não retornável de protesto de US\$200 à Comissão de arbitragem (Comissão de Supervisão de Competição) em até 10 minutos após o combate em questão.
 - 10.2 Deliberações de reavaliação devem excluir membros que possuam mesma nacionalidade da dos competidores envolvidos, e as decisões nas deliberações devem ser de ordem majoritária.
 - 10.3 Os membros da Comissão de Arbitragem (Comissão de Supervisão de Competição) devem ouvir os oficiais de arbitragem para confirmação dos fatos.
 - 10.4 A resolução tomada pela Comissão de Arbitragem (Comissão de Supervisão de Competição) será final e nenhuma outra apelação poderá ser tomada.
 - 10.5 Os procedimentos para deliberações serão os seguintes:
 - 10.5.1 O técnico ou chefe de equipe da nação protestante deverá ser permitido a apresentar sua versão oral dos fatos à Comissão de Arbitragem em apoio a sua posição. O técnico ou chefe de equipe da outra nação envolvida também deverá ser autorizado a apresentar sua versão de refutação dos fatos.

- 10.5.2 Após revisar a aplicação de protesto, o contexto do protesto ser ordenado com os critérios de "Aceitável" ou "Não aceitável".
- 10.5.3 Se necessário, a Comissão poderá ouvir a opinião dos árbitros e juizes.
- 10.5.4 Se necessário, a Comissão poderá rever as evidências de decisão, assim como os dados escritos e visuais gravados.
- 10.5.5 Após a deliberação, a Comissão deverá manter os votos secretos para determinar a decisão majoritária.
- 10.5.6 O president fará o comunicado reportando o resultado da deliberação e deverá tornar este resultado de conhecimento público.
- 10.5.7 Processos subsequentes as decisões:
 - 10.5.7.1 Erros na determinação de resultados, erros no calculo do placar ou erro na identificação de um competidor, deverá resultar em reversão de decisão.
 - 10.5.7.2 Erros na aplicação das regras: Quando for determinado pela Comissão que o árbitro cometeu erros claros na aplicação das Regras de Competição, o resultado desses erros deverão ser corrigidos e o árbitro deverá ser punido.
 - 10.5.7.3 Erros em julgamentos reais: Quando a Comissão decidir que foi um claro erro em julgamento de fatos como impacto ou contato, severidade da ação ou conduta, intenção, tempo de uma ação em relação com uma declaração ou área, a decisão não será mudada e os oficiais vistos cometendo esses erros deverão ser repreendidos.

- 1 경기 도중 심판원의 판정에 이의가 있는 경우 코치는 주심에게 즉시 비디오판독을 다음과 같은 상황에서 요청할 수 있다
 - i) 상대 선수의 경우 넘어진 행위, 경기장 한계선 밖으로 나간 행위, 갈려 선언 후 가격 행위, 그리고 넘어진 상대를 가격하는 행위에 따른 "감점" 사항들에서만 즉시 비디오판독을 요청 할 수 있다.
 - ii) 부심의 기술점수
 - iii) 자기 선수에 대한 모든 "감점" 사항들에 즉시 비디오판독을 요청 할 수 있다.
 - iv) 기계의 결함 사항 및 경기시간 관리의 실수 사항
 - v) 주심이 감점 선언 후 관련된 득점을 취소시키지 않은 경우
 - vi) 부심의 주먹 공격자 청.홍 판별 착오
- 2 코치가 요청하면 주심은 코치에게 다가가 요청의 사유를 묻는다. 전자호구 사용 여부와 관계 없이 발 공격에 의한 몸통 득점 여부는 비디오 판독 신청 대상이 아니다. 발 또는 주먹에 의한 몸통 득점 여부 또는 몸통 및 머리 전자호구 사용시 발에 의한 득점여부는 이의 신청 대상이 아니다. 머리 전자호구를 사용하지 않을 경우, 코치는 머리 공격에 대한 비디오판독을 요청할 수 있다. 비디오 판독 요청은 한 가지의 행위에 대해서만 할 수 있으며 요청 전 5초 이내에 일어난 행위로만 제한한다. 일단 코치가 비디오 판독을 위해 판독요청카드를 들면, 주, 부심의 회의가 동일 건에 해당 되는 경우를 제외하고는 사용된 것으로 간주한다.
- 3 주심은 비디오 판독관에게 즉시 비디오 판독을 요구한다. 선수와 동일한 국적이 아닌 비디오 판독관이 판독을 실시한다.
- 4 비디오 판독관은 즉시 비디오를 판독한 후 30초 이내에 주심에게 최종 판정을 알린다.
- 5 코치는 매 경기마다 1 개의 비디오판독 요청권을 갖는다. 다만 대회 규모와 성격에 따라 기술대표는 한 선수에 대한 비디오판독요청권 수를 대표자회의를 통해 제한 할 수 있다. 판독 요청이 받아들여지고 점수가 시정되는 경우 코치는 요청권을 해당 경기에서 돌려받는다.
- 6 비디오 판독관의 결정은 최종이다. 경기 중 더 이상의 항의나 경기 후 소청은 수용되지 않는다.
- 7 청, 홍 선수 착오나 채점시스템의 오류 등 명백한 착오 시 심판원들 중 누구라도 경기 중 판정의 검토와 정정을 요청할 수 있다. 주.부심이 경기지역을 벗어난 후에는 그 누구라도 판정의 검토와 정정을 요구할 수 없다.

- 8 비디오 판독 후 심판의 판정이 수정된 경우 경기감독위원회는 경기일 종료 후 해당 경기를 조사하고 필요하다면 관련 심판원에 대해 징계 조치를 취할 수 있다.
- 9 코치가 비디오 판독권이 없는 상황에서라도 3회전 종료 전 10초 이내 또는 연장전 도중 부심 중 누구라도 기술점수 추가 및 삭제 요청 할 수 있다
- 10 즉시비디오판독시스템이 구비되지 않은 대회에서의 소청 절차는 다음과 같다.
 - 10.1 판정에 이의가 있을 때는 소청의 소청신청서와 미화 200불의 소청료를 경기 종료 후 10분 이내에 제출하여야 한다.
 - 10.2 소청위원회의 심의는 해당국 소청위원은 제외하며 의결은 과반수로 결정한다.
 - 10.3 소청위원은 필요에 따라 해당 경기에 관련된 심판원을 소환, 진상 문의할 수 있다.
 - 10.4 소청위원회의 의결은 최종적인 것이며 어느 누구도 이의를 제기할 없다.
 - 10.5 의결을 위한 심의 절차는 다음과 같다.
 - 10.5.1 소청을 제기하는 국가의 해당 코치 또는 단장은 소청위원회에 구두로 간략한 입장 표명을 할 수 있으며 상대 팀의 코치 또는 단장 또한 반박의 기회를 갖는다.
 - 10.5.2 소청이 제기되면 그 내용을 검토하여 '인정'과 '기각'의 형식으로 결정할 수 있게 정리한다.
 - 10.5.3 필요한 경우, 주부심의 소견을 청문할 수 있다.
 - 10.5.4 필요하다고 판단될 경우, 판정 기록이나 경기 내용 영상 기록을 검토한다.
 - 10.5.5 끝나면 위원단의 무기명 투표에 의해 다수결로 가부를 결정한다.
 - 10.5.6 위원장이 소청심의 결과보고서를 작성, 발표한다.
 - 10.5.7 결과의 처리
 - 10.5.7.1 경기 결과 처리의 착오: 점수 계산의 착오나 청, 흥 선수의 착각에 의한 경우는 그 결과를 번복한다.
 - 10.5.7.2 규칙적용의 착오: 주심이 규칙 적용을 명백히 착오한 것으로 판명되었을 때는 그 결과를 번복하고 주심을 징계한다.
 - 10.5.7.3 사실판단의 착오: 주심 또는 부심 등이 타격의 강도, 행위의 정도, 고의성 유, 무 또는 행위의 시간적 유효성 여부 등 사실 판단에 있어 명백한 착오가 있었다고 판단될 때는 그 결과를 번복할 수 없고 오심을 행한 심판원을 징계 한다.

Artigo 22 Taekwondo para Surdos

제 22 조 농아인 태권도 경기

Este artigo demonstra as modificações nas Regras de Competição usadas por competidores surdos. Para assuntos não cobertos pelo Artigo 22, as Regras de Competição da WT serão aplicadas.

1. Qualificação do atleta
O competidor deve ter passado por procedimentos de classificação como previsto no Código de Classificação do Para-Taekwondo Mundial e Taekwondo para Surdos e ser atribuída Classe Esportiva e o Status da Classe Desportiva.
 2. Categorias de peso
Será aplicada para competições de Taekwondo para Surdos a categoria de pesos olímpica.
 3. Competições Mundiais de Taekwondo para Surdos serão organizadas com base no mais recente Procedimento Permanete para Mundiais de Taekwondo para Surdos.
1. 선수 자격
선수는 본 연맹 장애인 태권도 및 농아인 태권도 선수 등급분류 규정과 경기등급 및 등급자격 인증을 부여 받아야 한다.
 2. 체급: 농아인 경기의 체급은 올림픽 체급으로 한다.
 3. 본 연맹 농아인선수권대회는 본 연맹 최신의 농아인세계선수권대회 운영요강에 따라 운영한다.

- 1 O Presidente da WT, Secretário Geral, ou Delegado Técnico podem solicitar ao Comitê de Sanções Extraordinárias do local se manifeste para deliberações quando comportamentos inapropriados são cometidos por técnicos, competidores, oficiais, e/ou qualquer membro de uma entidade nacional.
- 2 O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá deliberar o motivo, a poderá ouvir a(s) pessoa(s) envolvidas para a confirmação dos fatos.
- 3 O Comitê de Sanções Extraordinárias deverá deliberar o motivo e determinar ações disciplinares impostas. O resultado dessas deliberações deverá ser imediatamente anunciado ao público e reportado por escrito, juntamente com os fatos relevantes e encaminhado ao Presidente e/ou o Secretário Geral da WT.

3.1 Potenciais violações na Conduta de um Competidor;

- 3.1.1 Recusar o commando do árbitro para completar os procedimentos de encerramento da luta, incluindo não participar na declaração do vencedor.
- 3.1.2 Atirar seus pertences (protetor de cabeça, luvas, etc.) como uma expressão de insatisfação com a decisão.
- 3.1.3 Não deixar a área de competição após o encerramento do combate.
- 3.1.4 Não retornar ao combate após repetidos commandos do árbitro
- 3.1.5 Não cumprir com as decisões oficiais ou comandos
- 3.1.6 Não cumprir com as instruções razoáveis dos Oficiais de Gestão da Competição relativo à gestão ordinária do evento
- 3.1.7 Manipulação do equipamento de marcação, sensors e/ou qualquer parte do PSS
- 3.1.8 Qualquer atitude antidesportiva séria durante o combate, ou má conduta agressiva direcionada aos oficiais de competição.

3.2 Violações potenciais na conduta de um técnico, oficial de equipe, ou membro de entidade nacional;

- 3.2.1 Reclamar ou discutir contra as decisões dos oficiais, durante ou depois de um round.
- 3.2.2 Discutir com os árbitros ou outros oficiais.
- 3.2.3 Comportamento violento ou observações contra os oficiais, oponentes ou lado oposto, ou espectadores, durante um combate.
- 3.2.4 Provocar espectadores ou disseminar falsos rumores
- 3.2.5 Instruir atleta(s) a cometerem má conduta, como permanecer na área de competição após o encerramento do combate
- 3.2.6 Comportamento violento como atirar ou chutar pertences pessoais ou materiais de competição.
- 3.2.7 Não seguir as instruções dos oficiais de competição para deixar a área de competição ou local.
- 3.2.8 Qualquer outra má conduta contra os oficiais de competição
- 3.2.9 Qualquer tentativa de subornar os oficiais de competição.

- 4 Ações disciplinares: Ações Disciplinares emanadas pelo Comitê de Sanções Extraordinárias podem variar de acordo com o grau da violação. As seguintes sanções podem ser tomadas:

- 4.1 Desqualificação do atleta
 - 4.2 Advertência e ordem de pedido de desculpas oficial
 - 4.3 Remoção da credencial
 - 4.4 Banimento do local de competição
 - i) Banimento durante o dia de competição
 - ii) Banimento pela duração do Campeonato.
 - 4.5 Cancelamento do resultado
 - i) Cancelamento do resultado do combate e todos os méritos relativos
 - ii) Cancelamento dos pontos no Ranking da WT
 - 4.6 Suspensão do atleta, técnico, e/ou oficiais da equipe, de todas as atividades da WT (incluindo UC e atividades a nível nacional)
 - i) 6 meses de Suspensão
 - ii) 1 ano de Suspensão
 - iii) 2 anos de Suspensão
 - iv) 3 anos de Suspensão
 - v) 4 anos de Suspensão
 - 4.7 Banimento da entidade nacional de participar de Competições Promovidas ou Reconhecidas pela WT
 - i) Competições específicas
 - ii) Todas as Competições, por um período específico (de até 4 anos)
 - 4.8 Multa monetária entre \$100-e-\$5,000 US, dolares americanos, por violação.
- 5 O Comitê de Sanções Extraordinárias poderá recomendar à WT que ações disciplinares adicionais sejam tomadas contra os membros envolvidos, incluindo, mas não limitado, à suspensão por longo período de tempo, banimento definitivo, e/ou multas monetárias adicionais.
- 6 Apelações às ações disciplinares tomadas pelo Comitê de Sanções Extraordinárias poderão ser feitas em acordo com o Art. 6 do Regimento Interno de Disposições de Disputa e Ações Disciplinares da WT.
- 1 코치, 선수 및 임원 또는 해당 국가협회 소속인 자가 바람직하지 않은 행위를 했을 시 총재, 사무총장 또는 기술대표가 현장징계위원회에 징계를 요청할 수 있다.
 - 2 현장징계위원회는 사실 확인을 위해 관련 당사자를 소환, 진상을 문의할 수 있다.
 - 3 현장징계위원회는 사안을 심의한 후 적절한 징계를 정한다. 심의 결과는 즉각 발표하여야 하며 총재 또는 사무총장에게 서면으로 보고하여야 한다.
- 3.1 선수의 징계해당 행위
 - 3.1.1 선수가 경기종료 후 승패 선언 절차 등 그 외 주심의 경기종료 절차 지시에 따르지 않는 행위
 - 3.1.2 경기결과에 대한 불만의 표시로 헤드기어 등 소지품을 던지는 행위
 - 3.1.3 경기 종료 후 경기장을 떠나지 않는 행위
 - 3.1.4 경기 중 주심의 반복된 지시에도 불구하고 경기장으로 돌아오지 않는 행위
 - 3.1.5 경기 중 심판의 지시나 결정을 따르지 않는 행위
 - 3.1.6 경기운영요원의 경기진행 방식을 따르지 않는 행위
 - 3.1.7 전자 채점 보호구나 발보호대 센서의 장치나 민감도를 조작하는 행위
 - 3.1.8 경기 중 심판이나 경기임원에 대한 공격적 행동 또는 그 밖에 스포츠맨십에 어긋나는 행동
 - 3.2 코치, 임원 및 국가협회 회원의 징계해당 행위
 - 3.2.1 경기 중 또는 종료 후 심판의 판정에 대하여 항의하거나 불평하는 행위
 - 3.2.2 심판 또는 경기임원과 언쟁을 하는 행위
 - 3.2.3 경기 중 심판, 경기임원, 상대선수 또는 상대편 및 관중에게 거친 언동을 하는 행위

- 3.2.4 관중을 선동하거나 잘못된 소문을 유포시키는 행위
 - 3.2.5 선수에게 경기 종료 후 경기장을 떠나지 않게 하는 등 잘못된 지시를 내리는 행위
 - 3.2.6 소지품이나 경기장 내의 물품을 던지거나 차는 등의 폭력적 행동
 - 3.2.7 경기장 또는 대회장을 떠날 것을 요구하는 주심이나 경기임원의 지시를 따르지 않는 행위.
 - 3.2.8 그 외 경기 임원에 대한 중대한 바람직하지 못한 행위
 - 3.2.9 경기 임원에 대한 어떠한 뇌물이나 영향을 미치려는 행위
- 4 징계의 종류: 상벌위원회가 부과하는 징계의 정도는 행위의 중대성에 따라 결정된다. 그 종류는 다음과 같다.
- 4.1 선수의 실격
 - 4.2 경고 및 공개 사과
 - 4.3 등록 카드 박탈
 - 4.4 대회장 출입금지
 - i. 당일 출입금지
 - ii. 대회 전기간 출입금지
 - 4.5 경기결과 취소
 - i. 경기결과 및 해당 상장, 메달 등 관련 사항 취소 및 반납
 - ii. 연맹 랭킹 점수 취소
 - 4.6 선수, 코치, 국가협회 임원의 본 연맹(대륙연맹 및 해당국가협회 포함)의 각종 대회참가 출전정지
 - i. 6 개월 출전정지
 - ii. 1년 출전정지
 - iii. 2년 출전정지
 - iv. 3년 출전정지
 - v. 4년 출전정지
 - 4.7 본 연맹 주관 및 주최대회에 대한 해당 국가협회의 출전정지
 - i. 특정 대회 출전정지
 - ii. 일정 기간내의 모든 대회 출전정지(4년 이하)
 - 4.8 벌금: 미화 100\$ - 5000\$ (각 징계 행위별)
- 5 징계위원회는 심각한 위반사항일 경우 세계태권도연맹에 관련 임원에 대한 장기 자격정지 또는 영구자격정지 및 추가의 벌금을 부과할 것을 권고할 수 있다.
- 6 현장징계위원회에서 결정된 징계에 대한 재심은 본 연맹 분쟁해결 및 징계규정 제6조에 따라 청구될 수 있다.

Artigo 24 Outros assuntos não especificados no Regulamento de Competição

제 24 조 본 규칙에 명시되지 않은 사태

- 1 Em casos onde qualquer assunto não especificado nas regras ocorra, eles deverão ser tratados da seguinte forma.
 - 1.1 Assuntos relativos a um combate deverão ser decididos através de consenso entre os oficiais de arbitragem do combate pertinente.
 - 1.2 Assuntos não relativos a um combate específico e ao longo da competição, como assuntos técnicos, assuntos de competição, etc., deverão ser decididos pelo Delegado Técnico.

- 1 본 규칙에 명시되지 않은 사태가 발생 시, 다음과 같이 처리한다.
 - 1.1 특정 경기에 관한 사항은 해당 경기 심판원이 합의하여 처리한다.
 - 1.2 특정 경기 이외의 대회 전반에 관한 기술 및 경기 등 제반 사항에 대한 건은 기술대표가 처리한다.