WORLD TAEKWONDO FEDERATION

ŚWIATOWA FEDERACJA TAEKWONDO
ZASADY WSPÓŁZAWODNICTWA Z INTERPRETACJĄ

Obowiązują od dnia 01 lipca 2014

Utworzono: 28 maja 1973

Zmiany: 01 października 1977

Zmiany: 23 lutego 1982

Zmiany: 19 października 1983

Zmiany: 01 czerwca 1986

Zmiany: 07 października 1989

Zmiany: 28 października 1991

Zmiany: 17 sierpnia 1993

Zmiany: 18 listopada 1997

Zmiany: 31 października 2001

Zmiany: 23 września 2003

Zmiany: 12 kwietnia 2005

Zmiany: 13 lutego 2009

Zmiany: 02 marca 2010

Zmiany: 07 października 2010

Zmiany: 30 kwietnia 2011

Zmiany: 04 października 2011

Zmiany: 03 kwietnia 2012

Zmiany: 26 grudnia 2012

Zmiany: 14 lipca 2013

©Światowa Federacja Taekwondo
Seongnam, Korea
Wszystkie prawa zastrzeżone
Maj 2014

Opublikowane przez:
Światowa Federacja Taekwondo
Drukowane w Korei
Zmiany: 19 marca 2014

Tłumaczenie: 24.07.2014

Światowa Federacja Taekwondo
Zasady Współzawodnictwa z Interpretacją
Spis Treści

Artykuł	1. Przeznaczenie	1
Artykuł	2. Zastosowanie	2
Artykuł	3. Pole walki	3
Artykuł	4. Zawodnik	6
Artykuł	5. Kategorie wagowe	8
Artykuł	6. Klasyfikacja i metody współzawodnictwa	10
Artykuł	7. Czas trwania walki	11
Artykuł	8. Losowanie	12
Artykuł	9. Ważenie	13
Artykuł	10. Przebieg walki	14
Artykuł	11. Dozwolone techniki i powierzchnie	15
Artykuł	12. Zdobywanie punktów	16
Artykuł	13. Zliczanie punktów i ich prezentacja	17
Artykuł	14. Działania zabronione i kary	18
Artykuł	15. Złoty punkt i wskazanie zwycięzcy	21
Artykuł	16. Rodzaje rozstrzygnięć walki	22
Artykuł	17. Obalenie (knock down)	23
Artykuł	18. Postępowanie w razie obalenia (knock down)	24
Artykuł	19. Postępowanie w celu wstrzymania walki	25
Artykuł	20. Osoby funkcyjne	27
Artykuł	21. Natychmiastowy przegląd nagrania wideo (IVR)	29
Artykuł	22. Para-Taekwondo	31
Artykuł	23. Taekwondo Niesłyszących	33
Artykuł	24. Kary	34
Artykuł	25. Inne sprawy nie wyszczególnione w Regulaminie	36
Gesty sędziowskie		37

Artykuł 1. Przeznaczenie

1 Przeznaczeniem Regulaminu Współzawodnictwa jest dostarczenie jednolitych reguł na wszystkie rodzaje Mistrzostw organizowanych lub promowanych przez Światową Federację Taekwondo (WTF), Kontynentalne Unie WTF oraz Narodowe Federacje Członkowskie; Regulamin Współzawodnictwa ma zapewnić, że wszelkie sprawy związane ze współzawodnictwem zostaną przeprowadzone w sposób sprawiedliwy i uporządkowany.

(Interpretacja)

Celem Artykułu 1. jest zapewnienie standaryzacji wszystkich zawodów Taekwondo na całym świecie. Żadne zawody nie przestrzegające fundamentalnych zasad niniejszego regulaminu nie mogą być uznawane za zawody Taekwondo.

Artykuł 2. Zastosowanie

1 Regulamin Współzawodnictwa ma zastosowanie do wszystkich zawodów organizowanych lub promowanych przez Światową Federację Taekwondo (WTF), Kontynentalne Unie WTF oraz Narodowe Federacje Członkowskie. Jeżeli Narodowa Federacja chce wprowadzić zmiany w Regulaminie Współzawodnictwa musi uzyskać zgodę WTF.

2 Wszystkie zawody organizowane, promowane lub uznawane przez WTF muszą spełniać wymagania Statutu WTF, Wskazówek Rozstrzygania Sporów i Działań Dyscyplinarnych, oraz innych mających zastosowanie zasad i regulaminów.

3 Wszystkie zawody organizowane, promowane lub uznawane przez WTF muszą zapewnić przestrzeganie Kodeksu Medycznego WTF oraz Regulaminu Antydopingowego WTF.

(Wyjaśnienie nr 1)

Najpierw należy uzyskać zgodę: każda organizacja potrzebująca dokonania zmian w części istniejących regulaminów przedstawić do WTF proponowane zmiany wraz z uzasadnieniem. Zgoda WTF na wprowadzenie zmian lub poprawek musi być uzyskana co najmniej jeden miesiąc przed planowanymi zawodami. Na swoich Mistrzostwach WTF może zastosować zmiany w Regulaminie Współzawodnictwa na podstawie decyzji Delegata Technicznego po zaaprobowaniu przez Prezydenta.

Artykuł 3. Pole Walki

1 Pole Walki powinno mieć płaską powierzchnię pozbawioną przeszkadzających refleksów oraz być przykryte elastyczną i antypoślizgową matą. Pole Walki może być zainstalowane na podwyższeniu, jeżeli jest to konieczne, na wysokości 0,6-1m od podłoża. Zewnętrzna część od Linii Ograniczających, dla bezpieczeństwa zawodników powinna opadać pod kątem mniejszym niż 30 stopni. Pole Walki może przybierać jeden z dwu kształtów.

1.1 Kształt prostokątny:
Strefa Zawodów składa się z Pola Walki i Strefy Bezpieczeństwa. Pole Walki o kształcie prostokątnym powinno mieć wymiary 8m x 8m . Wokół Pola Walki, w miarę równomiernie na każdej stronie, znajduje się Strefa Bezpieczeństwa. Rozmiary Strefy Zawodów (które zawiera Pole Walki i Strefę Bezpieczeństwa) powinny być nie mniejsze niż 10m x 10m i nie większy niż 12m x 12m. Jeżeli Pole Walki jest na podwyższeniu, Strefa Bezpieczeństwa może być powiększona w miarę potrzeb zapewnienia bezpieczeństwa zawodników. Pole Walki i Strefa Bezpieczeństwa powinny być w odmiennych kolorach, zgodnie z odpowiednią dla zawodów Instrukcją Techniczną.

1.2 Kształt ośmiokątny:
Strefa Zawodów składa się z Pola Walki i Strefy Bezpieczeństwa. Strefa Zawodów o kształcie prostokątnym powinna mieć wymiary nie mniejsze niż 10m x 10m oraz nie większe niż 12m x 12m. W centrum Strefy Zawodów znajduje się ośmiokątne Pole Walki. Pole Walki powinno mierzyć około 8m średnicy, każdy z boków ośmiokąta powinien mieć długość około 3,3m. Pomiędzy linią ograniczającą Pole Walki a linią ograniczającą Strefę Zawodów znajduje się Strefa Bezpieczeństwa. Pole Walki i Strefa Bezpieczeństwa powinny być w odmiennych kolorach, zgodnie z odpowiednią dla zawodów Instrukcją Techniczną.

2 Rozmieszczenie elementów Strefy Zawodów

2.1 Zewnętrzna linia Pola Walki nazywana jest Linią Graniczną, a linia zewnętrzna Strefy Zawodów nazywana jest linią zewnętrzną.

2.2 Przednia linia zewnętrzna przylegająca do stolika protokolanta nazywana jest Linią Zewnętrzną 1, następne linie zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejno liniami 2,3 i 4. Linia Graniczna 1 to przylegająca do Linii Zewnętrznej 1 oraz kolejne linie graniczne odpowiednio, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, linie graniczne 2,3 i 4. W przypadku kształtu ośmiokątnego Pola Walki Linie Graniczne oznaczane są od 1 do 4, a linie zewnętrzne odpowiednio od 1 do 8.

2.3 Pozycje Sędziego i Zawodnika na początku i końcu rozgrywki: Zawodnicy powinni być ustawieni na przeciwko siebie w odległości 1m od środka Strefy Zawodów równolegle do Linii Zewnętrznej 1. Sędzia Pola Walki powinien znajdować się w odległości 1,5m od środka Strefy Zawodów tyłem do Linii Zewnętrznej 3.

2.4 Pozycje Sędziów Punktowych: Sędzia Punktowy 1 powinien znajdować się w odległości 0,5m od narożnika Strefy Zawodów utworzonego przez Linię Zewnętrzną 1 i 2. Sędzia Punktowy 2 powinien znajdować się w odległości 0,5m od środka Linii Zewnętrznej 3. Sędzia Punktowy 3 powinien znajdować się w odległości 0,5m od narożnika Strefy Zawodów utworzonego przez Linię Zewnętrzną 4 i 1. W przypadku dwu sędziów, Sędzia Punktowy 1 powinien znajdować się w odległości 0,5m od środka Linii Zewnętrznej 3, a Sędzia Punktowy 2 powinien znajdować się w odległości 0,5m od środka Linii Zewnętrznej 1. Pozycje sędziów mogą być dostosowane do wymogów medialnych, transmisji lub prezentacji sportu.

2.5 Pozycja Protokolanta i Natychmiastowego Podglądu Wideo: Stolik Protokolanta i Natychmiastowego Podglądu Wideo powinien znajdować się w odległości 2m od Linii Zewnętrznej 1. Pozycje Protokolanta i Natychmiastowego Podglądu Wideo mogą być dostosowane do wymogów medialnych, transmisji lub prezentacji sportu.

2.6 Pozycje Trenerów: Pozycje Trenerów powinny myć naznaczone w odległości 1m lub więcej od Linii Zewnętrznej każdego zawodnika. Pozycje Trenerów mogą być dostosowane do wymogów medialnych, transmisji lub prezentacji sportu.

2.7 Pozycja Kontroli Technicznej: Stolik Kontroli Technicznej powinien być umiejscowiony w pobliżu Strefy Zawodów dla sprawdzenia wyposażenia ochronnego zawodników.

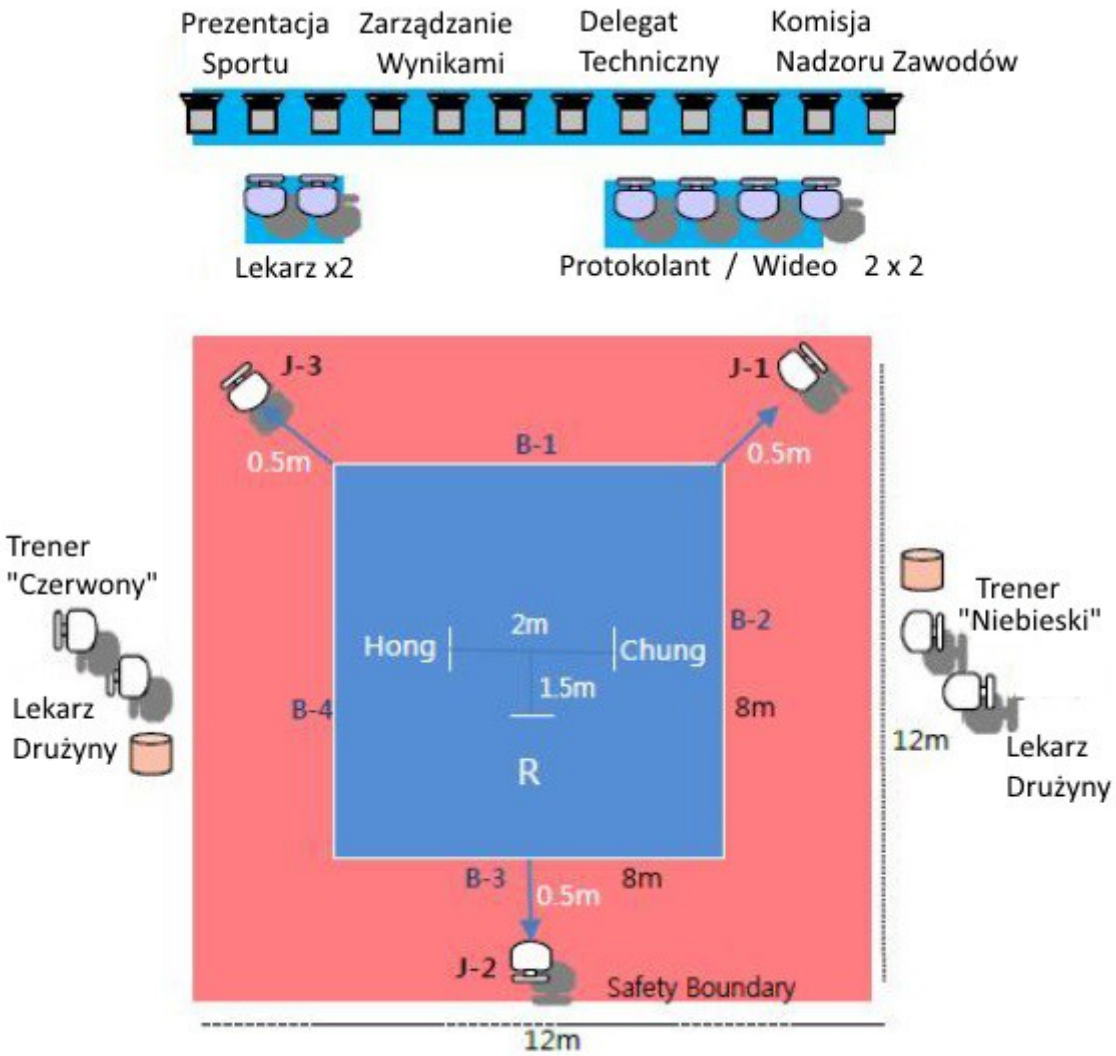
(Wyjaśnienie nr 1)
Mata elastyczna: Stopień elastyczności i śliskości maty musi zostać zaakceptowany przez WTF przed zawodami.

(Wyjaśnienie nr 2)
Kolor: Kolory powierzchni maty muszą zapewniać brak ostrych refleksów oraz nie męczyć wzroku widzów lub zawodników.
Kolorystyka musi być odpowiednio dopasowana do wyposażenia i stroju zawodników i powierzchni Pola Zawodów.

(Wyjaśnienie nr 3)
Kontrola Techniczna: Przy stoliku kontroli technicznej, inspektor sprawdza, czy wszystkie materiały zużyte przez zawodnika są zatwierdzone przez WTF i są dopasowane do zawodnika prawidłowo. W przypadku gdy stwierdzono, że są nieodpowiednie, zawodnik jest zobowiązany do zmiany wyposażenia ochronnego.

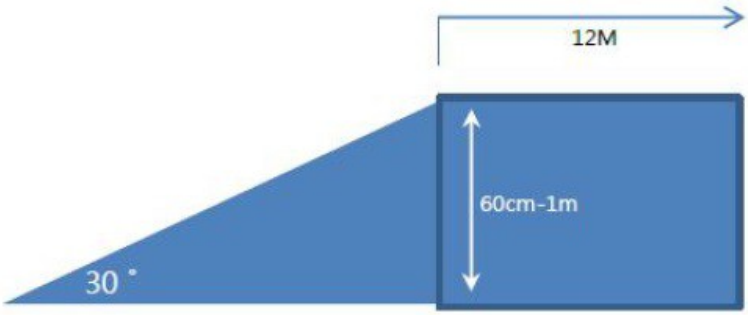
< Kształt Prostokątny >

Rysunek 1. Mata

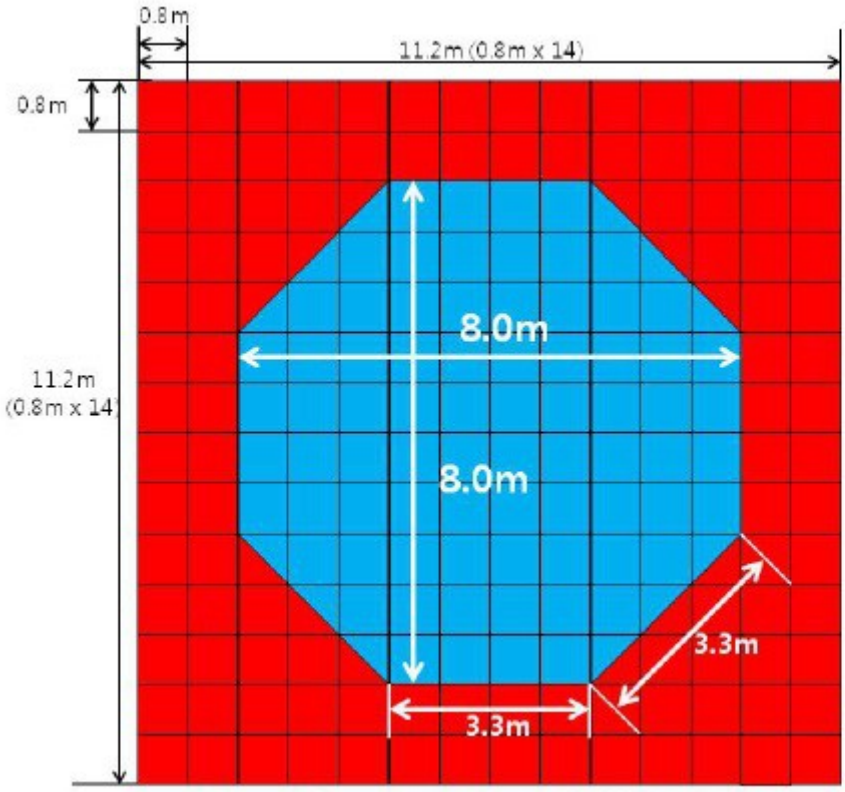


B 1 ~ 4	**Linie Graniczne 1 ~ 4**
J 1 ~ 3	**Sędziowie Punktowi**
R	**Sędzia Pola Walki**
Safety Boundary	**Strefa Bezpieczeństwa**

Rysunek 2. Podwyższenie



< Kształt Ośmiokątny >



	No. of Mats
	76
	108
	12
Total	196

Artykuł 4 Zawodnik

1 Wymagania kwalifikacyjne zawodnika

1.1 Posiadanie obywatelstwa reprezentowanego kraju

1.2 Rekomendacja Narodowej Federacji Członkowskiej WTF

1.3 Posiadacz certyfikatu Taekwondo Dan/Poom wydanego przez Kukkiwon lub WTF

1.4 Posiadacz Licencji Zawodnika WTF (GAL)

1.5 Zawodnik w wieku przynajmniej 17 lat w roku danego turnieju (15-17 lat na Mistrzostwa Taekwondo Juniorów oraz 12-14 lat na Mistrzostwa Taekwondo Kadetów). Wymagania wiekowe na Igrzyska Olimpijskie Młodzieży mogą się różnić zgodnie z odpowiednimi decyzjami MKOl.

(Interpretacja)
Limit wiekowy jest oparty na roku kalendarzowym, nie na dacie. Na przykład w Mistrzostwach Taekwondo Juniorów, które odbywały się 11 czerwca 2013 roku mogli brać udział zawodnicy urodzeni pomiędzy 01 stycznia 1996 i 31 grudnia 1998.

---

2 Strój zawodnika i wyposażenie techniczne zawodów

2.1 Na wszystkich zawodach wykazanych w kalendarzu imprez WTF strój zawodnika i całe wyposażenie techniczne zawodów takie jak (ale nie ograniczając do) maty, ochraniacze, system punktacji muszą być takie, jak zaaprobowane przez WTF.

2.2 Wszyscy zawodnicy mają nosić zaaprobowane przez WTF stroje, ochraniacze tułowia, przedramion, krocza, goleni, dłoni, skarpetki z sensorami (w wypadku stosowania systemu zliczania punktów elektronicznego), ochraniacze na zęby: w chwili wejścia do Strefy Zawodów. Ochraniacz głowy powinien być umieszczony na głowie zgodnie z poleceniami sędziego przed rozpoczęciem walki.

2.3 Ochraniacze krocza, przedramion i goleni powinny być noszone pod strojem Taekwondo. Zawodnik powinien mieć ze sobą takie wyposażenie do użytku własnego w tym rękawice i ochraniacz zębów, odpowiednio zaaprobowane przez WTF. Noszenie na głowie czegokolwiek poza ochraniaczem głowy jest zabronione. Wszelkie przedmioty religijne powinny być noszone pod ochraniaczem głowy i wewnątrz Doboku i nie mogą przeszkadzać przeciwnikowi ani ograniczać przeciwnika.

2.4 Specyfikacje odnośnie stroju zawodnika (Dobok), wyposażenia ochronnego oraz innego wyposażenia zawodnika zostaną określone w odrębnych przepisach.

2.5 Odpowiedzialność organizatora zawodów za wyposażenie zawodów:

2.5.1 Komitet Organizacyjny promowanych przez WTF mistrzostw jest odpowiedzialny za przygotowanie następującego wyposażenia zaaprobowanego przez WTF ze swoich własnych środków na potrzeby mistrzostw, jak również wszystkich potrzebnych materiałów, wyposażenia technicznego oraz instalacji i obsługi technicznej.

- PSS (System Ochraniaczy i Punktacji) oraz konieczne materiały i wyposażenie, wybór firmy dostarczającej może być zdecydowany przez WTF.
- Maty
- Kaski
- Inne wyposażenie ochronne jako rezerwa (skarpetki z sensorami, rękawice, ochraniacze przedramion, goleni, krocza oraz stroje)
- IVR (System Natychmiastowego Wideo) oraz potrzebne do niego wyposażenie włączając w to minimum 3 kamery na matę oraz minimum 4 kamery włączając widok z góry na półfinały i finały. Jeżeli jest zapewniana transmisja, obraz jej powinien także być osiągalny dla potrzeb stolika kontroli wideo w celu przeglądu
- Zobrazowanie wielko-ekranowe (dla pokazania przebiegu zawodów) w obszarze zawodów
- Tablice wyników (do wyświetlania obrazu nagania wideo; minimum 12)
- Tablice wyników dla danego Pola Walki (do wyświetlania wyników; minimum 4 na matę)
- Inne wyposażenie, które nie zostało wyszczególnione w niniejszym artykule, o ile będzie niezbędne, powinno być opisane w Instrukcji Technicznej WTF.

2.5.2 Komitet Organizacyjny promowanych przez WTF Mistrzostw jest odpowiedzialny za przygotowanie następującego wyposażenia, materiałów itp. w obszarze przygotowań treningowych na własny koszt:

- PSS (System Ochraniaczy i Punktacji) oraz konieczne materiały i wyposażenie
- Maty
- Zestaw pierwszej pomocy
- Lód w koszach

2.5.3 Komitet Organizacyjny jest odpowiedzialny za otrzymanie aprobaty WTF odnośnie ilości wyposażenia, które ma być przygotowane.

3 Kontrola antydopingowa

3.1 Na wszystkich imprezach Taekwondo sankcjonowanych przez WTF, używanie lub podawanie narkotyków lub substancji chemicznych opisanych w Zasadach Antydopingowych WTF jest zabronione. Światowy Kodeks Antydopingowy ma zastosowanie do Zawodów Taekwondo na Igrzyskach Olimpijskich i innych rozgrywkach wielu sportów.

3.2 WTF może przeprowadzać kontrolę antydopingową w celu upewnienia się, czy zawodnik złamał zasady antydopingowe, każdy zwycięzca, który odmówi poddania się kontroli lub zostanie mu udowodnione użycie niedozwolonych środków nie usunięty rezultatów zawodów, a jego miejsce otrzyma kolejny w rankingu zawodnik.

3.3 Komitet Organizacyjny odpowiedzialny jest za odpowiednie przygotowanie do przeprowadzania kontroli antydopingowych.

3.4 Szczegółowe zasady antydopingowe WTF zostaną określone w odpowiednich wytycznych.

(Wyjaśnienie nr 1)
Posiadacz obywatelstwa uczestniczącej drużyny:
Jeżeli zawodnik jest członkiem kadry narodowej, jego/jej narodowość jest określana przez obywatelstwo państwa, które on/ona reprezentuje przed złożeniem wniosku o udział w zawodach. Weryfikacja obywatelstwa jest dokonywana na podstawie paszportu.
Zawodnik, który posiada obywatelstwo dwu lub więcej państw może jednocześnie reprezentować jedno z nich, według jego/jej wyboru. Jednakże jeżeli reprezentował dane państwo na Igrzyskach Olimpijskich, Turnieju kwalifikacyjnym do Igrzysk Olimpijskich, kontynentalnych lub regionalnych zawodach lub światowych bądź regionalnych mistrzostwach, promowanych lub uznawanych przez WTF nie może reprezentować innego kraju, o ile nie upłynęły co najmniej trzy (3) lata od reprezentowania innego kraju. Okres ten może zostać skrócony lub odwołany na podstawie porozumienia pomiędzy Narodowymi Komitetami Olimpijskimi i WTF. WTF w każdej chwili może przedsięwziąć środki dyscyplinarne wobec zawodnika i jego narodowej federacji członkowskiej w przypadku łamania tych zasad, włącznie do (ale nie ograniczając się do) unieważnienia jego wyników. W przypadku, gdy zawodnik ma lat 16 lub mniej zasady te są stosowane dopiero po zgłoszeniu roszczeń przez jedno z państw. W przypadku sporu WTF bada sprawę i orzeka końcową decyzję. Od decyzji WTF nie ma odwołania.

(Wyjaśnienie nr 2)
Posiadacz rekomendacji Narodowej Federacji Członkowskiej WTF: każda Narodowa Federacja Członkowska odpowiedzialna jest za kontrolę ciąży i płci oraz powinna zapewnić, że każdy zawodnik drużyny został przebadany medycznie i jego stan zdrowia pozwala na uczestnictwo w zawodach. Ponadto każda Narodowa Federacja Członkowska przejmuje pełną odpowiedzialność za wypadki i ubezpieczenie zdrowotne jak również odpowiedzialność cywilną za swoich zawodników i oficjalnych przedstawicieli podczas promowanych przez WTF zawodów.

(Wyjaśnienie nr 3)
Ochraniacz zębów:
Kolorystyka ochraniaczy zębów jest ograniczona do przezroczystych lub białych. Obowiązek noszenia ochraniaczy zębów może zostać zniesiony w przypadku diagnozy medycznej Lekarza Zawodów stwierdzającej, że użycie ochraniacza może szkodzić zawodnikowi.

(Wyjaśnienie nr 4)
Kask: kolor kasku inny niż niebieski lub czerwony nie jest dopuszczany do zawodów.

(Wyjaśnienie nr 5)
IVR (System natychmiastowego Podglądu Wideo) : Komitet Organizacyjny jest odpowiedzialny za zapewnienie źródła przekazu dla IVR dla przeglądu walk wskazanych przez WTF.

(Wyjaśnienie nr 6)
Taping: Taping (plastrowanie) jest dozwolony dla ochrony zawodnika na dłoniach i stopach, jednakże oklejenie więcej niż 3 krotne tej samej części stopy i/lub dłoni nie pozwala na udział w walce. Będzie to restrykcyjnie przestrzegane podczas kontroli technicznej zawodnika. W przypadku potrzeby oklejenia więcej niż 3 krotnego z powodów medycznych, wymagane jest pisemne zezwolenie Przewodniczącego Komisji Medycznej lub Lekarza Komisji uprawnionego przez Przewodniczącego.

Artykuł 5 Kategorie wagowe

1 Kategorie wagowe są podzielone na męskie i żeńskie i przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 54 kg	Nie przekracza 54 kg	Poniżej 46 kg	Nie przekracza 46 kg
Poniżej 58 kg	Powyżej 54 kg i nie przekracza 58 kg	Poniżej 49 kg	Powyżej 46 kg i nie przekracza 49 kg
Poniżej 63 kg	Powyżej 58 kg i nie przekracza 63 kg	Poniżej 53 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 53 kg
Poniżej 68 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 68 kg	Poniżej 57 kg	Powyżej 53 kg i nie przekracza 57 kg
Poniżej 74 kg	Powyżej 68 kg i nie przekracza 74 kg	Poniżej 62 kg	Powyżej 57 kg i nie przekracza 62 kg
Poniżej 80 kg	Powyżej 75 kg i nie przekracza 80 kg	Poniżej 67 kg	Powyżej 62 kg i nie przekracza 67 kg
Poniżej 87 kg	Powyżej 80 kg i nie przekracza 87 kg	Poniżej 73 kg	Powyżej 67 kg i nie przekracza 73 kg
Powyżej 87 kg	Powyżej 87 kg	Powyżej 73 kg	Powyżej 73 kg

2 Kategorie wagowe na Igrzyska Olimpijskie przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 58 kg	Nie przekracza 58 kg	Poniżej 49 kg	Nie przekracza 49 kg
Poniżej 68 kg	Powyżej 58 kg i nie przekracza 68 kg	Poniżej 57 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 57 kg
Poniżej 80 kg	Powyżej 68 kg i nie przekracza 80 kg	Poniżej 67 kg	Powyżej 57 kg i nie przekracza 67 kg
Powyżej 88 kg	Powyżej 80 kg	Powyżej 67 kg	Powyżej 67 kg

3 Kategorie wagowe na Mistrzostwa Świata Juniorów WTF przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 45 kg	Nie przekracza 45 kg	Poniżej 42 kg	Nie przekracza 42 kg
Poniżej 48 kg	Powyżej 45 kg i nie przekracza 48 kg	Poniżej 44 kg	Powyżej 42 kg i nie przekracza 44 kg
Poniżej 51 kg	Powyżej 48 kg i nie przekracza 51 kg	Poniżej 46 kg	Powyżej 44 kg i nie przekracza 46 kg
Poniżej 55 kg	Powyżej 51 kg i nie przekracza 55 kg	Poniżej 49 kg	Powyżej 46 kg i nie przekracza 49 kg
Poniżej 59 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 59 kg	Poniżej 52 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 52 kg
Poniżej 63 kg	Powyżej 59 kg i nie przekracza 63 kg	Poniżej 55 kg	Powyżej 52 kg i nie przekracza 55 kg
Poniżej 68 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 68 kg	Poniżej 59 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 59 kg
Poniżej 73 kg	Powyżej 68 kg i nie przekracza 73 kg	Poniżej 63 kg	Powyżej 59 kg i nie przekracza 63 kg
Poniżej 78 kg	Powyżej 73 kg i nie przekracza 78 kg	Poniżej 68 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 68 kg
Powyżej 78 kg	Powyżej 78 kg	Powyżej 68 kg	Powyżej 68 kg

4 Kategorie wagowe na Młodzieżowe Igrzyska Olimpijskie przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 48 kg	Nie przekracza 48 kg	Poniżej 42 kg	Nie przekracza 42 kg
Poniżej 55 kg	Powyżej 48 kg i nie przekracza 55 kg	Poniżej 44 kg	Powyżej 42 kg i nie przekracza 44 kg
Poniżej 63 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 63 kg	Poniżej 46 kg	Powyżej 44 kg i nie przekracza 46 kg
Poniżej 73 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 73 kg	Poniżej 49 kg	Powyżej 46 kg i nie przekracza 49 kg
Powyżej 73 kg	Powyżej 73 kg	Powyżej 68 kg	Powyżej 68 kg

5 Kategorie wagowe na Mistrzostwa Świata Kadetów WTF przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 33 kg	Nie przekracza 33 kg	Poniżej 29 kg	Nie przekracza 29 kg
Poniżej 37 kg	Powyżej 33 kg i nie przekracza 37 kg	Poniżej 33 kg	Powyżej 29 kg i nie przekracza 33 kg
Poniżej 41 kg	Powyżej 37 kg i nie przekracza 41 kg	Poniżej 37 kg	Powyżej 33 kg i nie przekracza 37 kg
Poniżej 45 kg	Powyżej 41 kg i nie przekracza 45 kg	Poniżej 41 kg	Powyżej 37 kg i nie przekracza 41 kg
Poniżej 49 kg	Powyżej 45 kg i nie przekracza 49 kg	Poniżej 44 kg	Powyżej 41 kg i nie przekracza 44 kg
Poniżej 53 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 53 kg	Poniżej 47 kg	Powyżej 44 kg i nie przekracza 47 kg
Poniżej 57 kg	Powyżej 53 kg i nie przekracza 57 kg	Poniżej 51 kg	Powyżej 47 kg i nie przekracza 51 kg
Poniżej 61 kg	Powyżej 57 kg i nie przekracza 61 kg	Poniżej 55 kg	Powyżej 51 kg i nie przekracza 55 kg
Poniżej 65 kg	Powyżej 61 kg i nie przekracza 65 kg	Poniżej 59 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 59 kg
Powyżej 65 kg	Powyżej 65 kg	Powyżej 59 kg	Powyżej 59 kg

(Wyjaśnienie nr 1)
Nie przekracza:
Limit wagowy jest określany przez kryterium jednego miejsca dziesiętnego ponad ustanowiony limit. Na przykład nie przekracza 50 kg jest ustanowione jako 50,0 kg, wobec czego 50,1 kg jest powyżej limitu i dyskwalifikuje z udziału.

(Wyjaśnienie nr 2)
Powyżej:
Powyżej 50,0 kg oznacza 50,1 kg podczas gdy 50,0 kg jest niewystarczające i dyskwalifikuje z udziału.

Artykuł 6 Klasyfikacja i metody współzawodnictwa

1 Współzawodnictwo klasyfikowane jest w sposób następujący:

1.1 Współzawodnictwo indywidualne, które zasadniczo powinno odbywać się pomiędzy zawodnikami tej samej kategorii wagowej. Jeżeli jest to konieczne, sąsiednie kategorie wagowe mogą zostać połączone w celu stworzenia pojedynczej klasyfikacji. Zawodnik nie może brać udziału w więcej niż jednej kategorii wagowej w danych zawodach.

1.2 Współzawodnictwo drużynowe: metody i kategorie wagowe współzawodnictwa drużynowego umieszczone zostaną w Procedurach Standardowych Zawodów Drużynowego Pucharu Świata Taekwondo WTF.

2 Systemy współzawodnictwa podzielone są następująco:

2.1 System pucharowy (pojedynczej eliminacji, z rozstawieniem)

2.2 System kołowy (każdy z każdym)

3 Zawody Taekwondo na Igrzyskach Olimpijskich odbywa się w systemie współzawodnictwa indywidualnego na zasadach pucharowych połączonych z repasażami.

4 Wszystkie zawody na poziomie międzynarodowym uznawane przez WTF odbywają się się przy udziale minimum 4 państw oraz minimum 4 zawodników w każdej kategorii wagowej, natomiast wyniki żadnej kategorii wagowej, w której nie zgłoszono minimum 4 zawodników nie mogą być uznawane jako oficjalne rezultaty współzawodnictwa.

5 Seria zawodów Światowego Grand Prix WTF organizowana jest zgodnie z aktualnymi Procedurami Standardowymi Światowego Grand Prix WTF.

(Interpretacja)
1. W systemie turniejowym zawody oparte są na zasadach indywidualnych. Punktacja drużynowa może być określona jako suma punktacji indywidualnej członków drużyny zgodnie z ogólną metodą punktacji.

*System punktacji
Ranking drużynowy określany jest na podstawie sumy punktów zgodnie z następującymi wskazówkami:
- Podstawowy jeden (1) punkt za każdego zgłoszonego zawodnika po ważeniu i wejściu na Pole Zawodów
- Jeden (1) punkt za każde zwycięstwo (włączając wolny los)
- Dodatkowe siedem (7) punktów za złoty medal
- Dodatkowe trzy (3) punkty za srebrny medal
- Dodatkowy jeden (1) punkt za brązowy medal

W przypadku więcej niż dwu (2) drużyn z równym dorobkiem punktowym, pozycja w rankingu określana jest poprzez 1) liczbę złotych, srebrnych i brązowych medali zdobytych przez drużynę - w tym porządku 2) liczbę uczestniczących zawodników 3) większą ilość punktów w najcięższej kategorii wagowej.

2. W systemie współzawodnictwa drużynowego rezultat każdych zawodów drużynowych determinuje indywidualny wynik drużyny.

(Wyjaśnienie nr 1)
Połączone kategorie wagowe:
Metoda połączenia podąża za Olimpijskimi kategoriami wagowymi.

(Wyjaśnienie nr 2)
Drużynowego Puchar Świata Taekwondo WTF organizowany jest na zasadach określonych w aktualnych Procedurach Standardowych Zawodów Drużynowego Pucharu Świata Taekwondo WTF.

Artykuł 7 Czas trwania walki

1 Czas trwania walki to trzy rundy po dwie minuty każda, z jedną minutą przerwy między rundami. W przypadku remisu po trzeciej rundzie zarządza się rundę czwartą o złoty punkt po jednej minucie przerwy.

2 Zgodnie z decyzją Delegata Technicznego danych zawodów czas trwania walki może być zmieniony na 1 minuta x 3 rundy, 1 minuta 30 sekund x 3 rundy albo na 2 minuty x 2 rundy.

Artykuł 8 Losowanie

1 Losowanie odbywa się jeden lub dwa dni przed zawodami w obecności oficjalnych przedstawicieli technicznych WTF i przedstawicieli uczestniczących drużyn. Metodę i kolejność losowania ustala Delegat Techniczny.

2 Delegat Techniczny albo osoba funkcyjna przez niego wyznaczona dokonuje losowania w imieniu uczestniczących krajów, które są nieobecne na losowaniu.

3 Określona liczba zawodników może być rozstawiona na podstawie Rankingu Światowego WTF. Szczegółowe wskazówki zawierają dokumenty wykonawcze Rankingu Światowego.

Artykuł 9 Ważenie

1 Ważenie zawodników na dzień zawodów zostaje ukończone w przeddzień zawodów.

2 Podczas ważenia mężczyźni powinni nosić spodenki, a kobiety spodenki i biustonosze. Na życzenie zawodnika/zawodniczki może ważenie odbywać się bez ubrań.

3 Ważenia dokonuje się jednorazowo, jednakże zawodnikom, którzy nie zmieścili się w limicie wagowym zapewnia się możliwość ważenia w ramach limitu czasowego.

4 Dla uniknięcia dyskwalifikacji podczas ważenia identycznie z oficjalnymi wagi powinny być udostępnione uczestnikom w ich rejonie zakwaterowanie lub na obiekcie sportowym.

(Wyjaśnienie nr 1)
- Zawodnicy na dany dzień zawodów: uczestnicy współzawodnictwa, którzy są ujęci w planie zawodów na dany dzień opracowanym przez Komitet Organizacyjny.

- Przeddzień zawodów: czas ważenia określany jest przez Komitet Organizacyjny i uczestnicy informowani są o tym na spotkaniu kierowników drużyn. Maksymalnie czas ważenia wynosi 2 godziny.

(Wyjaśnienie nr 2)
Dla uczestników męskich i żeńskich organizuje się osobne stanowiska ważenia. Osoby funkcyjne obsługujące ważenie powinny być tej samej płci, co ważeni uczestnicy.

(Wyjaśnienie nr 3)
Dyskwalifikacja podczas oficjalnego ważenia:
Zawodnik zdyskwalifikowany podczas oficjalnego ważenia nie jest dopuszczany do udziału w zawodach.

(Wyjaśnienie nr 4)
Identyczne z oficjalnymi wagi:
W praktyce wagi muszą być tego samego typu i wyskalowane w ten sam sposób, co przed zawodami weryfikuje Komitet Organizacyjny.

Artykuł 10 Przebieg walki

1 Wezwanie zawodników: nazwiska zawodników ogłaszane są przez Stolik Wzywania Zawodników trzykrotnie (3) rozpoczynając od trzydziestu (30) minut przed planowanym rozpoczęciem walki.

2 Kontrola ciała, stroju i sprzętu sportowego. Po wywołaniu zawodnik poddawany jest kontroli ciała, stroju i sprzętu sportowego przy przeznaczonym do tego stoliku kontroli technicznej, przeprowadzonej przez wyznaczonych przez WTF kontrolerów, gdzie zawodnik nie może okazywać niezadowolenia, nie wolno zawodnikowi nosić niczego, co mogłoby szkodzić przeciwnikowi.

3 Wchodzenie do Strefy Zawodów: po kontroli zawodnik udaje się na miejsce dla trenera wraz z jednym trenerem i jednym lekarzem drużyny lub fizjoterapeutą (jeżeli taki występuje).

4 Procedury przed rozpoczęciem i po zakończeniu walki:

4.1 Przed rozpoczęciem walki sędzia pola walki wywołuje zawodników „Chung, Hong" . Obydwaj zawodnicy wchodzą na Pole Walki z ochraniaczami głowy od lewą ręką, ściśle przylegającymi do tułowia. Jeżeli brakuje któregokolwiek z zawodników lub zawodnik jest obecny ale nie jest w pełni gotowy, włączając w to strój, wyposażenie ochronne itp., w strefie trenera w chwili wywołania przez sędziego „Chung, Hong" zawodnik traktowany jest jako wycofujący się z walki i przeciwnik ogłaszany jest zwycięzcą.

4.2 Zawodnicy stają naprzeciwko siebie i na komendę sędziego „Cha-ryeot" (baczność) i „Kyeong-rye" (ukłon), wykonują ukłon. Ukłon na stojąco wykonywany jest z naturalnej postawy „Cha-ryeot" przez skłon w pasie do minimum 30 stopni podczas gdy głowa skłania się pod kątem większym niż 45 stopni. Po ukłonie zawodnicy zakładają na głowę ochraniacze głowy.

4.3 Sędzia rozpoczyna walkę przez podanie komend „Joon-bi" (gotów) i „Shi-jak" (start)

4.4 Walka w każdej rundzie rozpoczynana jest na komendę „Shi-jak" (start)

4.5 Walka w każdej rundzie kończy się z komendą „Keu-man" (stop) sędziego. Nawet jeśli sędzie nie ogłosi „Keu-man" walka jest uważana za zakończoną wraz z upływem czasu rundy.

4.6 Sędzia może wstrzymać walkę ogłaszając komendę „Kal-yeo" (odstąp) i wznowić walkę komendą „Kye-sok" (kontynuować). Z chwilą ogłoszenia „Kal-yeo" protokolant powinien natychmiast zatrzymać czas, a po komendzie „Kye-sok" wznowić odliczanie czasu trwania walki.

4.7 Po zakończeniu ostatniej rundy zawodnicy stają naprzeciwko siebie na wyznaczonych pozycjach. Zawodnicy zdejmują ochraniacze głowy i wykonują wzajemnie ukłon na stojąco na komendy sędziego „Cha-ryeot" (baczność) i „Kyeong-rye" (ukłon). Zawodnicy oczekują na ogłoszenie wyniku w postawie stojącej.

4.8 Sędzia ogłasza zwycięzcę poprzez wniesienie swojej ręki w górę po stronie zwycięzcy.

4.9 Zwolnienie zawodników.

5 Procedury prowadzenia walki w zawodach drużynowych

5.1 Obie drużyny stają naprzeciwko siebie w zgłoszonej kolejności zawodników naprzeciwko pierwszej Linii Granicznej od oznaczonych miejsc zawodnika.

5.2 Procedury przed rozpoczęciem i po zakończeniu walki odbywają się zgodnie z punktem 4 niniejszego artykułu.

5.3 Obie drużyny opuszczają Pole Walki i oczekują w wyznaczonej strefie na walkę każdego z zawodników.

5.4 Obie drużyny ustawiają się natychmiast po zakończeniu ostatniej walki naprzeciwko siebie.

5.5 Sędzia ogłasza zwycięską drużynę poprzez wniesienie swojej ręki w górę po stronie zwycięskiej drużyny.

(Wyjaśnienie nr 1) Lekarz drużyny lub fizjoterapeuta:
W czasie zgłaszania oficjalnych osób funkcyjnych drużyny, załączane są wykonane w języku angielskim kopie prawidłowe i odpowiednie kopie licencji lekarza lub fizjoterapeuty. Po weryfikacji zostaną wydane specjalne karty identyfikacyjne lekarza lub fizjoterapeuty. Tylko posiadacze odpowiednich akredytacji mogą wchodzić do Strefy Zawodów wraz z trenerem.

(Wskazówki dla gospodarza imprezy)
W przypadku używania PSS (elektronicznego Systemu Ochraniaczy i Punktacji) przed każdą walką sędzia powinien sprawdzić, czy skarpetki z sensorami każdego z zawodników działają, jednakże można z tego zrezygnować dla przyspieszenia i poprawienia płynności prowadzenia zawodów.

Artykuł 11 Dozwolone techniki i powierzchnie

1 Dozwolone techniki

1.1 Techniki ręczne: prosty cios *(straight punching technique)* przednią częścią *(paliczki bliższe przyp. tłum.)* ciasno zwiniętej pięści.

1.2 Techniki nożne: wykonanie techniki z wykorzystaniem części stopy poniżej kostki.

2 Dozwolone powierzchnie

2.1 Tułów: dozwolone są ataki techniką ręczną lub nożną na powierzchnie przykryte przez ochraniacz tułowia, jednakże atak taki nie powinien być wykonywany na część kręgosłupa.

2.2 Głowa: powierzchnia powyżej powyżej obojczyka. Dozwolone są wyłącznie techniki nożne.

Artykuł 12 Zdobywanie punktów

1 Punktowane powierzchnie

1.1 Tułów: niebieska lub czerwona powierzchnia ochraniacza tułowia

1.2 Głowa: cała głowa powyżej dolnej linii ochraniacza głowy.

2 Kryteria zdobywania ważnych punktów:

2.1 Punkty są przyznawane, gdy dozwolona technika jest wykonywana na punktowane powierzchnie ochraniacza tułowia z odpowiednią siłą (poziomem oddziaływania).

2.2 Punkty są przyznawane, gdy dozwolona technika jest wykonywana na punktowane powierzchnie głowy.

2.3 W przypadku używania PSS, określenie ważności techniki, poziomu siły i / lub kontaktu z punktowaną powierzchnią wykonywane są przez elektroniczny system punktacji. Punkty przyznane przez PSS nie podlegają rozstrzyganiu z IVR.

2.4 Komisja Techniczna WTF określa wymagany poziom siły i czułość PSS używając różnych skali w zależności od kategorii wagowej, płci i grupy wiekowej. W określonych okolicznościach, jeżeli okaże się to niezbędne, Delegat Techniczny może skalibrować wymagany poziom siły.

3 Ważne punkty przyznawane są następująco:

3.1 Jeden (1) punkt za ważny atak na ochraniacz tułowia

3.2 Dwa (2) punkty za ważne kopnięcie z obrotu w ochraniacz tułowia

3.3 Trzy (3) punkty za ważne kopnięcie w głowę

3.4 Cztery (4) punkty za ważne kopnięcie z obrotu w głowę

3.5 Jeden (1) punkt za każde dwa „Kyong-go” lub każde „Gam-jeon” przyznane przeciwnikowi

4 Wynik walki to suma punktów z trzech rund

5 Unieważnienie punktów: Jeżeli zawodnik zdobędzie punkt w wyniku działania zabronionego:

5.1 Jeżeli działanie zabronione było sposobem zdobycia punktu, sędzia ogłasza karę za działanie zabronione i unieważnia punkty.

5.2 Jeżeli jednak działanie zabronione nie było sposobem zdobycia punktu, sędzia ogłasza karę za działanie zabronione, ale nie unieważnia punktów.

Artykuł 13 Zliczanie punktów i ich prezentacja

1 Zliczanie ważnych punktów odbywa się przede wszystkim za pomocą elektronicznego systemu punktacji zainstalowanemu w PSS (Systemie Ochraniaczy i Punktacji), Punkty przyznawane za techniki ręczne i dodatkowe punkty za techniki wykonane z obrotu zaliczane są przez sędziów przy pomocy ręcznego kontrolera sędziowskiego.

2 Jeżeli nie zastosowano elektronicznego systemu zliczania punktów w ochraniaczu głowy i połączony z ochraniaczem tułowia, punkty za trafienia w głowę zaliczane są przez sędziów przy pomocy ręcznego kontrolera sędziowskiego.

3 Punkty dodatkowe za kopnięcie z obrotu są unieważniane, jeżeli PSS nie zaliczył ważnych punktów za tę technikę.

4 Przy trzech (3) sędziach punktowych, dwu lub więcej sędziów potwierdza ważne punkty.

5 Przy dwu (2) sędziach punktowych, dwu sędziów potwierdza ważne punkty.

6 Jeżeli sędzia pola walki zauważy, że po trafieniu w głowę został obalony (knock down), rozpoczyna wyliczanie zawodnika, jeśli PSS albo sędziowie punktowi nie zaliczyli ważnych punktów za akcję na głowę, po wyliczeniu sędzia pola walki może zażądać IVR w celu określenia czy przyznać punkty za tę akcję.

Artykuł 14 Działania zabronione i kary

1 Kary ogłaszane są przez sędziego pola walki.

2 Kary są następujące: „Kyong-go” (ostrzeżenie) i „Gam-jeom” (odjęcie).

3 Dwie kary „Kyong-go” są liczone jako dodanie jednego (1) punktu przeciwnikowi, jednakże do wyniku końcowego nie jest liczone ostatnia, nieparzysta kara „Kyong-go”.

4 „Gam-jeon” liczone jako dodanie jednego (1) punktu przeciwnikowi.

5 Działania zabronione:

5.1 Następujące działania zabronione sklasyfikowano jako działania, po których ogłaszana jest kara „Kyong-go”

5.1.1 Przekraczanie Linii Granicznej

5.1.2 Unikanie walki lub przedłużanie walki

5.1.3 Upadanie

5.1.4 Łapanie, przytrzymywanie lub popychanie przeciwnika

5.1.5 Atak poniżej pasa

5.1.6 Unoszenie kolana w celu blokowania i/lub utrudniania kopnięcia przez przeciwnika albo unoszenie nogi w celu utrudnienia ruchu w ataku przeciwnika bez wykonywania kopnięcia lub przemieszczenia.

5.1.7 Przepychanie (biodrami, tyłem) lub atak kolanem

5.1.8 Uderzenie przeciwnika w głowę ręką

5.1.9 Niewłaściwe zachowanie zawodnika lub trenera

5.2 Następujące działania zabronione sklasyfikowano jako działania, po których ogłaszana jest kara „Gam-jeom”

5.2.1 Atakowanie przeciwnika po komendzie „Kal-yeo”

5.2.2 Atakowanie przeciwnika, który upadł

5.2.3 Umyślny atak ręką w głowę przeciwnika

5.2.4 Umyślny atak poniżej pasa

5.2.5 Niewłaściwe zachowanie skierowane do zawodnika lub trenera

6 Jeżeli zawodnik umyślnie odmawia przestrzegania Regulaminu Współzawodnictwa lub poleceń sędziego, sędzia może zakończyć walkę i ogłosić przeciwnika zwycięzcą.

7 Jeżeli sędzia przy kontroli technicznej lub osoba funkcyjna zawodów w obszarze zawodów (Field of Play), w porozumieniu z technikiem PSS (obsługą elektroniki - o ile to konieczne), odkryje, że zawodnik albo trener dokonywali manipulacji w systemie PSS i / lub zmienia PSS dla osiągnięcia korzyści w walce, zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.

8 Jeżeli zawodnik otrzyma dziesięć (10) kar „Kyong-go” albo pięć (5) „Gam-jeom” lub w przypadku kombinacji kar „Kyong-go” i „Gam-jeom” zawodnik zebrał 5 punktów z kar, sędzia ogłasza zawodnika przegrywającym przez liczbę kar.

9 W artykule 14.8 „Kyong-go” i „Gam-jeom” zliczane są do wyniku końcowego po trzech rundach.

(Interpretacja)
Przesłanki do sankcjonowania działań zabronionych są następujące:
(1) Zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikom
(2) Zapewnienie sprawiedliwego współzawodnictwa
(3) Popieranie prawidłowych technik

(Wyjaśnienie nr 1)

Kyong-go

i. Przekraczanie Linii Granicznej:

„Kyong-go” ogłaszane jest jeżeli obie stopy zawodnika przekroczą Linię Graniczną. Nie ogłasza się „Kyong-go” , jeżeli zawodnik przekracza Linię Graniczną w wyniku działania zabronionego ze strony przeciwnika.

ii. Unikanie walki lub przedłużanie walki:

a) Działanie to dotyczy gry na zwłokę bez zamiaru podjęcia ataku. Zawodnik pokazujący ciągły styl braku zaangażowania w walce jest karany. Jeżeli obydwaj zawodnicy nie wykazują aktywności przez 5 sekund sędzia sygnalizuje komendę „Fight” . „Kyong-go” stosowane jest gdy: do obydwu zawodników gdy nie wykazują aktywności przez 10 sekund po podaniu komendy lub do zawodnika, który przez 10 sekund po komendzie wyłącznie wycofywał się.
b) Odwracanie się tyłem w celu uniknięcia ataku przeciwnika jest karane jako wykazanie braku ducha sprawiedliwej walki i może spowodować poważne urazy. Ta sama kara jest także stosowana przy unikaniu ataku przeciwnika poprzez skłony poniżej pasa lub kucanie.
c) Unikanie wymiany technicznej wyłącznie dla uniknięcia ataku przeciwnika oraz zyskania na czasie. „Kyong-go” stosowane jest do pasywnego zawodnika.
d) „Symulowanie urazu” oznacza przesadne traktowanie urazu lub okazywanie odczuwania bólu w części ciała, która nie była poddana uderzeniu w celu wskazanie, że działanie przeciwnika było niezgodne z zasadami, także przesadne okazywanie bólu w celu zyskania na czasie do zakończenia walki. W tych przypadkach stosowana jest kara „Kyong-go”.
e) „Kyong-go” stosowane jest również gdy zawodnik domaga się od sędziego zatrzymania walki w celu poprawienia umiejscowienia lub dopasowania wyposażenia ochronnego.

iii. Upadanie:

„Kyong-go” stosuje się w przypadku umyślnego lub powtarzającego się upadania zawodnika. Jeżeli zawodnik upada w wyniku działania niedozwolonego ze strony przeciwnika, kara „Kyong-go” nie jest przyznawana upadającemu, lecz jego przeciwnikowi. Jeżeli zawodnik upada w wyniku incydentalnego zderzenia z przeciwnikiem, nie stosuje się kary.

iv. Łapanie:

trzymanie lub popychanie przeciwnika:rozumiane jest jako łapanie jakiejkolwiek części ciała, stroju czy wyposażenia ochronnego zawodnika przy użyciu rąk. Włączone w to jest łapanie stopy lub nogi jak również zahaczenie górną częścią przedramion. Trzymaniem jest także nacisk na barki przy pomocy rąk lub ramion, zahaczanie ciała przeciwnika ramieniem w celu utrudnienia ruchu zawodnikowi. Jeżeli podczas walki ręka zawodnika znajdzie się poza linią barku lub pachy przeciwnika stosowane jest „Kyong-go”. Pchanie polega na działaniu w celu wytrącenia przeciwnika z równowagi w celu osiągnięcia przewagi w ataku, pchanie w celu utrudnienia przeciwnikowi przeprowadzania ataku lub zwykłego wykonania techniki oraz pchanie przy pomocy dłoni, łokcia, barku, tułowia lub głowy itp.

v. Atak poniżej pasa:

Działanie to odnosi się do ataku jakiejkolwiek części ciała poniżej pasa. Nie stosuje się kary „Kyong-go” jeżeli atak poniżej pasa nastąpił w wyniku toku walki zaatakowanego. Dotyczy to również silnych kopnięci czy stąpnięć na dowolną część uda, kolana, goleni w celu utrudniania wykonywania techniki przez przeciwnika.

vi. Pchanie tyłem lub atak kolanem:

Odnosi się to do umyślnego pchania tyłem lub ataku kolanem w bliskim dystansie z przeciwnikiem. Kontakt z kolanem nie jest karany w następujących przypadkach:
- jeżeli przeciwnik wpada nagle na kolano przeciwnika, który w tym momencie wykonuje kopnięcie
- jeżeli jest to niezamierzone, lub w wyniku różnicy w odległości przy atakowaniu

vii. Uderzenie przeciwnika ręką w głowę:

Odnosi się to do uderzenia przeciwnika w głowę przy użyciu ręki (pięści), nadgarstka, ramienia lub łokcia. Niemożliwe do uniknięcia zdarzenia, spowodowane lekkomyślnym postępowaniem przeciwnika, nadmiernie opuszczającego głowę lub lekkomyślnie obracającym się nie jest karane z tergo artykułu.

viii. Niewłaściwe zachowanie zawodnika lub trenera:

Następujące przypadki traktowane są jako niewłaściwe zachowanie:
a) nie stosowanie się do poleceń lub decyzji sędziego
b) Niezgodny z zasadami protest lub krytykowanie oficjalnych decyzji
c) Opuszczenie miejsca przez trenera lub wstawanie
d) Głośne udzielanie wskazówek trenerskich podczas trwania rund
e) Prowokowanie lub obrażanie osób funkcyjnych zawodów, przeciwnika, trenera bądź widzów.
f) Każde inne niepożądane zachowanie lub niesportowe działanie ze strony zawodnika lub trenera.

Niewłaściwe zachowanie zawodnika lub trenera może być źródłem kar (5.1.9) „Kyong-go” lub (5.2.5) „Gam-jeom”. Jeżeli waga niewłaściwego zachowania jest niewielka stosuje się „Kyong-go”, w przypadkach znaczących stosowane jest „Gam-jeom”. Określenie wagi zachowania należy do sędziego, można za powtarzające się zachowanie niewłaściwe ukarane już „Kyong-go” zastosować karę „Gam-jeom”.

(Wyjaśnienie nr 2)

Gam-jeom

i. Atakowanie przeciwnika po komendzie „Kal-yeo”:

a) uznanie za atak po komendzie „Kal-yeo” wymaga zaistnienia kontaktu z ciałem przeciwnika;
b) jeżeli ruch ataku został rozpoczęty przed „Kal-yeo”, atakujący nie jest karany;
c) w systemie podglądu wideo-review, czas podania komendy „Kal-yeo” określany jest momentem zakończenia wykonania gestu sędziowskiego (pełnego wyprostu ręki sędziego); a rozpoczęcie ataku jako moment, w którym stopa zawodnika całkowicie unioesiona została z podłoża;
d) jeżeli atak po komendzie „Kal-yeo” nie zakończył się kontaktem z ciałem przeciwnika, ale wyglądał na działanie umyślne lub złośliwe sędzia może takie zachowanie uznać za niewłaściwe i ukarać zawodnika karą „Kyong-go”.

ii. Atakowanie przeciwnika, który upadł:

Jest to działanie wysoce niebezpieczne, ze względu na duże prawdopodobieństwo wystąpienia niebezpiecznych urazów u przeciwnika. Niebezpieczeństwo to wzrasta również gdy:
- przeciwnik, który upadł nagle nie jest w stanie bronić się;
- siła uderzenia przeciwnika jest dużo większa z uwagi na pozycję atakowanego;
Tego rodzaju agresywne działania skierowane na przeciwnika, który upadł są niezgodne z duchem Taekwondo i jako takie nie są tolerowane na zawodach Taekwondo. W tym względzie kara za celowy atak na przeciwnika, który upadł stosowana jest bez względu na siłę uderzenia wykonanej techniki.

iii. Atakowanie głowy przeciwnika ręką (włączając pięść, dłoń lub łokieć):

a) Umyślne uderzenie głowy przeciwnika ręką;
b) Silny kontakt z głową przeciwnika w wyniku braku ostrożności;

iv. Niewłaściwe zachowanie zawodnika lub trenera:
Następujące przypadki niewłaściwego zachowania:
a) Nie zastosowanie się do poleceń lub decyzji sędziego;
b) Niezgodny z zasadami protest lub krytyka oficjalnych decyzji;
c) Niezgodne z zasadami próby przeszkadzania w spotkaniu lub wpływania na jego wynik;
d) Ucieczka z Pola Walki w celu uniknięcia zwykłej wymiany technik. Jeżeli zawodnik usiłuje uniknąć normalnej wymiany technik poprzez przekraczanie Linii Granicznej lub upadanie i to zachowanie powtarza się, sędzia może ukarać go „Gam-jeom” po uprzednim ukaraniu „Kyong-go”;
e) Prowokowanie lub znieważanie przeciwnika lub trenera;
f) Każde inne niepożądane zachowanie lub niesportowe działanie ze strony zawodnika lub trenera.

Niewłaściwe zachowanie zawodnika lub trenera może być źródłem kar (5.1.9) „Kyong-go” lub (5.2.5) „Gam-jeom”. Jeżeli waga niewłaściwego zachowania jest niewielka stosuje się „Kyong-go”, w przypadkach znaczących stosowane jest „Gam-jeom”. Określenie wagi zachowania należy do sędziego. Powtarzające się zachowanie niewłaściwe ukarane już „Kyong-go” może zostać ukarane karą „Gam-jeom”.

Jeżeli niewłaściwe zachowanie mam miejsce w czasie przerwy między rundami sędzia może natychmiast ogłosić karę, zostanie ona doliczona do wyniku kolejnej rundy.

Artykuł 15 Złoty punkt i wskazanie zwycięzcy

1 Jeżeli po trzech (3) rundach nie można określić zwycięzcy przeprowadzana jest czwarta (4) runda.

2 Jeżeli odbywa się czwarta (4) runda wszelkie wyniki z poprzednich rund są nieważne.

3 Zwycięzcą dodatkowej rundy zostaje zawodnik, który pierwszy zdobędzie ważny punkt, lub gdy jego przeciwnik ukarany zostanie dwoma karami „Kyong-go" albo jedną karą „Gam-jeom".

4 Jeżeli żaden z zawodników nie zdoła zdobyć punktu w czwartej (4) rundzie zwycięzca przez przewagę zostaje wskazany w oparciu o następujące kryteria:

4.1 Zawodnik, który uzyskał większą liczbę trafień zarejestrowanych przez elektroniczny system ochrony i punktacji (PSS) podczas czwartej (4) rundy;

4.2 Jeżeli liczba trafień zarejestrowana przez PSS jest równa, zawodnik, który uzyskał mniejszą liczbę kar „Kyong-go" i „Gam-jeom" (= 2 Kyong-go) podczas wszystkich czterech (4) rund;

4.3 Jeżeli obydwa powyższe kryteria są równe, zwycięzca wskazywany jest decyzją sędziów w oparciu o walkę w czwartej (4) rundzie. Jeżeli wynik głosowania sędziów jest remisowy, zwycięzcę wskazuje Sędzia Pola Walki.

(Wyjaśnienie nr 1)
Sędziowska decyzja o przewadze powinna opierać się na technicznej przewadze nad przeciwnikiem przez ofensywne prowadzenie walki, większą liczbę wykonanych technik, wykorzystanie bardziej zaawansowanych technik zarówno pod względem trudności, jak i złożoności oraz pokazanie lepszej postawy sportowej.

(Wyjaśnienie nr 2)
W przypadku, gdy jeden zawodnik wykona skuteczny atak na głowę przeciwnika tuż przed tym, gdy atakowany wykona kopnięcie w tułów, co zostanie zarejestrowane przez elektroniczny system punktowania, trener pierwszego może zażądać wideo-review. Jeżeli komisja sędziowska zdecyduje, że ważne trafienie w głowę odbyło się przed kopnięciem w tułów unieważniane są punkty zdobyte za atak na tułów i przyznawane 3 lub 4 punkty za trawienie w głowę oraz zawodnik, który wykonał zaliczone kopnięcie w głowę ogłaszany jest zwycięzcą.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)
Procedura wskazania zwycięzcy przez przewagę jest następująca:

a) Przed walką wszyscy sędziowie są wyposażani w karty do głosowania przewagi.
b) Gdy należy dokonać decyzji sędziowskiej Sędzia Pola Walki podaje komendę „Woo-sae-girok" (Zapisać Przewagę)
c) Po komendzie, w ciągu 10 sekund, sędziowie z pochylonymi głowami wskazują zwycięzcę i podpisują kartę głosowania i oddają je Sędziemu Pola Walki.
d) Sędzia Pola Walki zbiera karty, zapisuje wynik i ogłasza zwycięzcę.
e) Po ogłoszeniu zwycięzcy karty przekazywane są protokolantowi, a następnie tenże przekazuje je Delegatowi Technicznemu WTF.

Artykuł 16 Rodzaje rozstrzygnięć walki

1 Zwycięstwo przez - zatrzymanie walki przez sędziego (RSC)

2 Zwycięstwo przez - końcowy wynik (PTF)

3 Zwycięstwo przez - różnicę punktów (PTG)

4 Zwycięstwo przez - złoty punkt (GDP)

5 Zwycięstwo przez - przewagę (SUP)

6 Zwycięstwo przez - poddanie (WDR)

7 Zwycięstwo przez - dyskwalifikację (DSQ)

8 Zwycięstwo przez - sędziowskie ogłoszenie kary (PUN)

(Wyjaśnienie nr 1)

Zatrzymanie walki przez sędziego (RFC) występuje w następujących sytuacjach:

i. jeżeli zawodnik został obalony (knock down) przez prawidłową technikę przeciwnika i nie może wznowić walki po doliczeniu do „Yeo-dul" lub gdy sędzia stwierdzi, że zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki bez względu na stan odliczania;
ii. jeżeli zawodnik nie może kontynuować walki po jednej minucie zabiegów medycznych;
iii. jeżeli zawodnik nie kontynuuje walki pomimo trzykrotnego wezwania przez sędziego;
iv. jeżeli sędzia rozpozna potrzebę zakończenia walki dla zapewnienia bezpieczeństwa zawodnika;
v. jeżeli Lekarz Zawodów określi, że należy zakończyć walę z uwagi na powstałą kontuzję.

(Wyjaśnienie nr 2)
Zwycięstwo przez różnicę punktów: w przypadku różnicy 12 punktów pomiędzy zawodnikami po zakończeniu drugiej (2) rundy lub kiedykolwiek podczas trzeciej (3) rundy sędzia zatrzymuje walkę i ogłasza zwycięzcę przez różnicę punktów.

(Wyjaśnienie nr 3)
Zwycięstwo przez poddanie: zwycięzca określany jest przez poddanie przeciwnika.
- gdy zawodnik wycofuje się z walki z powodu kontuzji lub innych przyczyn;
- gdy zawodnik nie kontynuuje walki po przerwie między rundami lub nie odpowiada na wezwanie do rozpoczęcia walki;
- gdy trener zawodnika rzuca na matę ręcznik sygnalizuje rezygnację z walki.

(Wyjaśnienie nr 4)
Zwycięstwo przez dyskwalifikację:jest wynikiem spowodowanego przez zawodnika braku wymaganej wagi lub gdy zawodnik utraci status zawodnika przed rozpoczęciem zawodów.

Następujące działania podejmowane są w różnych przypadkach powodów dyskwalifikacji:
i. w przypadku gdy zawodnik nie przeszedł ważeniu lub nie stawił się do ważenia; wynik umieszcza się na drabinkach oraz informuje się przedstawicieli technicznych i inne odpowiednie osoby funkcyjne. Nie przeznacza się sędziów do takiej walki. Zawodnik, który nie przeszedł lub nie stawił się na ważenie nie musi pojawiać się na Polu Walki.
ii. w przypadku gdy zawodnik przeszedł ważenie, ale nie pojawił się w strefie trenera: zawodnik oraz przeznaczony do danej walki stawiają się na macie i oczekują na ogłoszenie przez sędziego zwycięzcy walki. Szczegółowe procedury opisane są w punkcie 4.1 artykułu 10.

(Wyjaśnienie nr 5)
Zwycięstwo przez sędziowskie ogłoszenie kary:
Sędzia ogłasza zwycięstwo przez PUN w następujących przypadkach:
i. jeżeli zawodnik zbierze dziesięć (10) „Kyong-go" lub pięć (5) „Gam-jeom" albo kombinacją tych kar pięć (5) punktów karnych;
ii. jeżeli okaże się, że zawodnik modyfikował czujniki lub system elektronicznego punktowania;
iii. jeżeli zawodnik lub trener nie stosuje się do poleceń albo postanowień Regulaminu Współzawodnictwa, bądź wykaże inne nieprawidłowe zachowanie włączając w to nieprawidłowy protest.

Artykuł 17 Obalenie (knock down)

Obalenie (knock down) jest ogłaszane gdy po prawidłowym ataku:

1 Jakakolwiek część ciała zawodnika inna niż podeszwa dotknie podłoża w wyniku oddziaływania siły ważnej punktowo techniki przeciwnika;

2 Zawodnik jest oszołomiony i nie wykazuje chęci albo możliwości kontynuowania walki w wyniku oddziaływania siły ważnej punktowo techniki przeciwnika;

3 Sędzia Pola Walki zdecyduje, że zawodnik nie może kontynuować walki w wyniku uderzenia prawidłową, punktowaną techniką.

(Wyjaśnienie nr 1)
Obalenie (knock down):
Jest to sytuacja, w której zawodnik jest zmuszony do dotknięcia podłoża inną częścią ciała niż podeszwa, jest oszołomiony lub nie jest w stanie reagować odpowiednio, zgodnie z wymaganiami walki w wyniku otrzymanego uderzenia. Nawet przy braku takich wskazań sędzia może zinterpretować jako obalenie (knock down) sytuację, w której, jako wynik kontaktu z przeciwnikiem, kontynuowanie walki byłoby niebezpieczne dla zawodnika albo gdy występuje jakakolwiek wątpliwość co do bezpieczeństwa zawodnika.

Artykuł 18 Postępowanie w przypadku obalenia (knock down)

1 Jeżeli zawodnik jest obalony w wyniku prawidłowego ataku przeciwnika, sędzia Pola Walki podejmuje następujące działania:

1.1 Komendą „Kal-yeo” sędzia utrzymuje atakującego z dala od obalonego zawodnika.

1.2 Sędzia najpierw sprawdza stan obalonego zawodnika, a następnie wylicza go od „Ha-nah” (jeden) do „Yeol” (dziesięć) jedną sekundę wykonując gesty sędziowskie w stronę wyliczanego zawodnika sygnalizujące upływ czasu.

1.3 W przypadku, gdy podczas wyliczania zawodnik wstanie i wykazuje wolę kontynuowania walki sędzia kontynuuje wyliczanie aż do „Yeo-dul” (osiem) dając czas do odpoczynku dla zawodnika. Następnie sędzia sprawdza, czy zawodnik jest gotów do walki, jeśli tak, wznawia walkę komendą „Kye-sok” (kontynuować).

1.4 Jeżeli po wyliczeniu do „Yeoh-dul” (osiem) zawodnik nie jest w stanie wykazać gotowości do kontynuowania walki, sędzia ogłasza jego przeciwnika zwycięzcą przez RSC (zatrzymanie walki przez sędziego).

1.5 Wyliczanie jest kontynuowane nawet po zakończeniu rundy lub czasu walki.

1.6 Gdy obydwaj zawodnicy są obaleni sędzia kontynuuje wyliczanie, aż jeden z nich nie zgłosi gotowości do walki.

1.7 Gdy obydwaj obaleni zawodnicy po wyliczeniu do „Yeol” nie zgłoszą gotowości do walki wynik określa się na podstawie punktacji do czasu obalenia.

1.8 Jeżeli sędzia zdecyduje, że zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki, sędzia może wskazać zwycięzcę bez wyliczania lub w trakcie wyliczania.

2 Procedury po zakończeniu walki: każdy zawodnik, który nie może kontynuować walki w wyniku poważnych kontuzji bez względu na to, której części ciała one dotyczą, nie ma prawa stawać do walki przez okres trzydziestu (30) dni bez zgody Przewodniczącego Komisji Medycznej WTF po przedstawieniu oświadczenia lekarza wyznaczonego przez odpowiednią federację narodową.

(Wyjaśnienie nr 1)
Utrzymanie atakującego z dala od obalonego zawodnika:
W tej sytuacji stojący zawodnik powinien powrócić na swoje miejsce rozpoczynania zawodów, jednakże gdy obalony zawodnik jest w pobliżu tego miejsca, stojący przeciwnik ustawia się na linii granicznej naprzeciwko krzesła swojego trenera.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)
Sędzia musi być zawsze gotowy na nagłe wystąpienie obalenia (knock down) lub sytuacji, w której zawodnik jest oszołomiony, czemu zazwyczaj towarzyszy widoczna reakcja na silne uderzenie.

(Wyjaśnienie nr 2)
W przypadku, gdy obalony zawodnik wstaje podczas wyliczania przez sędziego i wykazuje gotowość do kontynuowania walki:
Głównym celem wyliczania jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikowi. Nawet jeżeli zawodnik chce kontynuować walkę przed doliczeniem do ośmiu, sędzia musi kontynuować liczenie do „Yeo-dul” (osiem) przed wznowieniem walki. Liczenie do ośmiu jest obowiązkowe i sędzia nie może tego zmienić.

**Liczenie do dzisięciu: Ha-na, Dul, Seth, Neth, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.*

(Wyjaśnienie nr 3)
Sędzia sprawdza, czy zawodnik jest gotów do walki, jeśli tak, wznawia walkę komendą „Kye-sok” (kontynuować):
Sędzia musi upewnić się, że zawodnik jest zdolny do kontynuowania walki w czasie wyliczania do ośmiu. Upewnienie się, że zawodnik jest gotów po wyliczeniu jest wyłącznie kwestią proceduralną i sędzia nie musi poświęcać na to zbędnego czasu przed wznowieniem walki.

(Wyjaśnienie nr 4)
Jeżeli zawodnik powalony nie może wykazać gotości do kontynuowania walki po doliczeniu przez sędziego do „Yeo-dul”, sędzia po doliczeniu do „Yeol” ogłasza przeciwnika zwycięzcą przez RSC:
Zawodnik sygnalizuje gotowość przez kilkukrotne przyjęcie postawy walki z zaciśniętymi pięściami. Jeżeli zawodnik nie może pokazać tych gestów przed doliczeniem do „Yeo-dul”, sędzia ogłasza przeciwnika zwycięzcą po uprzednim doliczeniu „A-hop” i „Yeol”. Sygnalizowanie gotowości po doliczeniu do „Yeo-dul” nie jest brane pod uwagę. Nawet gdy zawodnik sygnalizuje gotowość do walki przed doliczeniem do „Yeo-dul”, sędzia może kontynuować liczenie i ogłosić przeciwnika zwycięzcą, gdy stwierdzi, że zawodnik nie jest zdolny do kontynuowania walki.

(Wyjaśnienie nr 4)
Jeżeli zawodnik jest obalony prawidłową, silną techniką i jego stan wygląda na poważny, sędzia może przerwać liczenie i wezwać pierwszą pomoc medyczną lub uczynić to w czasie wyliczania.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)

i. sędzia nie może spędzać dodatkowego czasu na potwierdzaniu gotowości zawodnika do walki po doliczeniu do „Yeo-dul” jako wynik braku obserwacji stanu zawodnika podczas wykonywania wyliczania;
ii. jeżeli zawodnik wyraźnie doszedł do siebie przed doliczeniem do „Yeo-dul” i wykazuje wolę kontynuowania walki, co potwierdza obserwacja sędziego, jednakże jego stan wymaga zastosowania zaopatrzenia medycznego, sędzia najpierw wznawia walkę komendą „Kye-seok” i natychmiast po komendach „Kal-yeo” oraz „Kye-shi” postępuje zgodnie z procedurą Artykułu 19.

Artykuł 19 Postępowanie w celu wstrzymania walki

1 Jeżeli walka musi zostać zatrzymana ze względu na kontuzję jednego lub obu zawodników, sędzia Pola Walki podejmuje następujące działania opisane poniżej. Jednakże wymagającej zatrzymania walki z innych niż kontuzja powodów, sędzia ogłasza „Shi-gan" (czas) i wznawia walkę ogłaszając „Kye-sok" (kontynuować).

1.1 Sędzia zawiesza walkę przez ogłoszenie „Kal-yeo" i nakazuje protoklantom zawiesić odliczanie czasu walki ogłszając „Kye-shi" (zawiesić).

1.2 Sędzia zezwala na udzielenie pomocy medycznej zawodnikowi przez czas jednej (1) minuty lekarzowi zawodów, sędzia może zezwolić lekarzowi drużyny na udzielanie zaopatrzenia medycznego, jeżeli lekarz zawodó jest nieosiągalny, lub jeżeli wydaje się to konieczne.

1.3 Jeżeli zawodnik po minucie nie jest w stanie kontynuować walki, sędzia ogłasza zwycięzcą jego przeciwnika.

1.4 Jeżeli wznowienie walki po jednej minucie jest niemożliwe, sprawca kontuzji przez niedozwolone działanie ukarany jest karą „Gam-jeom" oraz ogłaszany jest przegrywającym walkę.

1.5 Gdy obydwaj zawodnicy są kontuzjowani *(obaleni - oryg.)* i po jednej minucie obydwaj nie zgłoszą gotowości do walki wynik określa się na podstawie punktacji do czasu powstania kontuzji.

1.6 Jeżeli sędzia stwierdzi, że ból spowodowany jest wyłącznie przez stłuczenie, sędzia ogłasza „Kal-yeo" i podaje komendę do wznowienia walki „stand up" (*wstawaj tłum.*) Jeżeli zawodnik odmawia wznowienia walki po trzykrotnym wezwaniu sędziego „stand up" , sędzia ogłasza zakończenie walki przez RSC.

1.7 Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik uległ kontuzji takiej jak złamanie kości, przemieszczenie, zwichnięcie kostki, i / lub krwawienie, zawodnikowi udzielana jest pomoc medyczna przez jedną minutę od „Kye-shi". Sędzia może zezwolić na udzielenie pomocy medycznej zawodnikowi nawet po komendzie „stand up" jeżeli stwierdzi, że kontuzja zawodnika należy do jednej z powyższych kategorii.

1.8 Zatrzymanie walki z powodu kontuzji: jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik uległ kontuzji takiej jak złamanie kości, przemieszczenie, zwichnięcie kostki, oraz / lub krwawienie, sędzia konsultuje się z przewodniczącym Komisji Medycznej lub wyznaczonym przez przewodniczącego lekarzem komisji. Jeżeli zawodnik ponownie doznał takiej samej kontuzji przewodniczący Komisji Medycznej lub wyznaczony przez przewodniczącego lekarz komisji może doradzić sędziemu zatrzymanie walki i ogłoszenie kontuzjowanego zawodnika przegrywającym tę walkę.

(Wyjaśnienie nr 1)

Gdy sędzia stwierdzi, że walka nie może być kontynuowana z powodu kontuzji lub innej sytuacji wymagającej pomocy medycznej, może podjąć następujące działania:

i. Jeżeli sytuacja jest na tyle poważna, że zawodnik stracił przytomność lub uległ poważnej kontuzji i liczy się czas, najpierw natychmiast wzywana jest pierwsza pomoc medyczna, a walka zostaje zakończona. W takim przypadku wynik walki decydowany jest następująco:

a) Zawodnik, który spowodował kontuzję przegrywa, jeżeli kontuzja była wynikiem niedozwolonego działania karanego karą „Gam-jeom";
b) Zawodnik kontuzjowany przegrywa, jeżeli kontuzja była wynikiem dozwolonego działania albo przypadkowego, niemożliwego do uniknięcia kontaktu;
c) Jeżeli sytuacja nie jest związana z przebiegiem walki, jej wynik określany jest na podstawie stanu punktacji do czasu zawieszenia walki. Gdy zawieszenie zdarzy się przed ukończeniem pierwszej rundy walka zostaje unieważniona.

ii. Jeżeli pomoc medyczna jest konieczna z powodu kontuzji, zawodnik może uzyskać konieczną pomoc w czasie jednej minuty po ogłoszeniu komendy „"Kye-shi":

a) Polecenie zakończenia walki. Jest to decyzja sędziego pola walki, po konsultacji z lekarzem zawodów, czy jest możliwe kontynuowanie walki przez zawodnika. Sędzia może w każdej chwili polecić kontynuowanie walki w czasie jednej minuty. Każdego zawodnika, który nie wykona polecenia wznowienia walki, sędzia może ogłosić przegrywającym walkę.
b) Podczas gdy zawodnikowi udzielana jest pomoc medyczna lub gdy dochodzi do siebie, 40 sekund po komendzie „Kye-shi", sędzia zaczyna głośno podawać upływ czasu co pięć sekund. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie stawić się na oznaczonym miejscu rozpoczęcia walki, wynik walki musi zostać ogłoszony.
c) Po ogłoszeniu „Kye-shi" czas jednej minuty jest ściśle przestrzegany bez względu na dostępność lekarza. Gdy pomoc lekarska jest konieczna, a lekarz nie jest dostępny bądź konieczna jest dodatkowa pomoc, odliczanie czasu jednej minuty może być decyzją sędziego zawieszone.
d) Gdy wznowienie walki po upływie jednej minuty nie jest możliwe, wynik meczu jest określany zgodnie z podpunktem „i" niniejszego artykułu.

iii. Jeżeli obydwaj zawodnicy są poszkodowanie i niezdolni do kontynuowania walki po jednej minucie, bądź wystąpi sytuacja wymagająca natychmiastowych działań, wynik walki ustalany jest na następujących zasadach:
a) Jeżeli sytuacja jest wynikiem działania zabronionego karanego karą „Gam-jeom" jednego z zawodników, to zawodnik ten przegrywa.
b) Jeżeli sytuacja nie jest wynikiem działania zabronionego karanego karą „Gam-jeom", wynik walki określany jest na

podstawie stanu punktacji w chwili zawieszenia walki. Jeżeli zawieszenie występuje przed zakończeniem pierwszej rundy, walka jest unieważniona, a Komitet Organizacyjny określi odpowiedni czas na ponowienie tej walki. Zawodnik, który nie będzie w stanie stanąć do walki zostanie uznany za wycofującego/poddającego/ się w tej walce.

c) Jeżeli sytuacja jest wynikiem działania zabronionego karanego karą „Gam-jeom" obydwu zawodników, to obydwaj zawodnicy uznawani są za przegrywających.

(Wyjaśnienie nr 2)

Sytuacje, która umożliwia zawieszenie walki nie wymiona w powyższych procedurach należy traktować następująco;

i. Jeżeli niemożliwe do opanowania okoliczności wymagają zawieszenia walki, sędzia zawiesza walkę i postępuje zgodnie z poleceniami Delegata Technicznego.
ii. Jeżeli walka jest zawieszona po ukończeniu drugiej rundy, wynik określany jest na podstawie stanu punktacji w chwili zawieszenia walki.
iii. Jeżeli walka jest zawieszona przed ukończeniem drugiej rundy, z zasady odbywa się ponowna walka na zasadach pełnych trzech rund.

Artykuł 20 Osoby funkcyjne

1 Delegat Techniczny (TD)

1.1 Kwalifikacje: Przewodniczący komisji Technicznej WTF służy jako TD na promowanych przez WTF mistrzostwach poza Mistrzostwami Świata Poomsae Taekwondo WTF i Mistrzostwami Świata Para-taekwondo WTF. W przypadku nieobecności Przewodniczącego Komisji Technicznej WTF Prezydent WTF może wyznaczyć TD za rekomendacją Sekretarza Generalnego WTF.

1.2 Zadania: TD jest odpowiedzialny za zapewnienie prawidłowego stosowania Regulaminu Współzawodnictwa WTF, przewodniczy sesji spotkania Kierowników Drużyn oraz losowaniu. TD zatwierdza wyniki losowania, ważenia oraz rezultaty zawodów przed ich oficjalną prezentacją. TD ma prawo podejmowania ostatecznych decyzji w sprawach współzawodnictwa oraz wszelkich sprawach technicznych dotyczących zawodów w konsultacji z Komisją Nadzoru Zawodów (CSB).

2 Członkowie Komisji Nadzoru Zawodów (CSB) :

2.1 Kwalifikacje: członkowie CSB wyznaczanie są przez Prezydenta WTF z rekomendacji Sekretarza Generalnego WTF spośród osób posiadających wystarczającą wiedzę i doświadczenie w zawodach taekwondo.

2.2 Skład: na zawodach promowanych przez WTF CSB składa się z jednego Przewodniczącego i nie więcej niż 6 członków. Jako osoby wspierające komisję powinni ponadto znaleźć się w niej Przewodniczący Komisji WTF: Gier, Sędziowskiej, Medycznej i Zawodniczej. Skład komisji może być dostosowywany do potrzeb przez Prezydenta WTF.

2.3 Zadania: CSB służy wsparciem TD w czasie zawodów i w sprawach technicznych oraz zapewnia przeprowadzanie zawodów zgodnie z harmonogramem. CSB ocenia pracę sędziów i sędziego badania wideo-review (Review Jury). CSB działa podczas zawodów jednocześnie jako Specjalna Komisja Kar w sprawach dotyczących prowadzenia zawodów.

3 Sędzia Przeglądu Nagrania Wideo (Review Jury)

3.1 RJ wyznaczany jest przez Prezydenta WTF za rekomendacją Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej spośród osób posiadających wysokie doświadczenie i będących wysoko wykwalifikowanymi Sędziami Międzynarodowymi.

3.2 Na każdą matę wyznacza się jednego (1) RJ oraz jednego (1) asystenta.

3.3 Zadania: RJ w czasie jednej minuty dokonuje przeglądu nagrania wideo i informuje o decyzji sędziego pola walki.

4 Sędziowie

4.1 Kwalifikacje: posiadacze zarejestrowanego w WTF Certyfikatu Sędziego Międzynarodowego

4.2 Obowiązki

4.2.1 Sędzia (Pola Walki)

4.2.1.1 Sędzia Pola Walki kontroluje przebieg walki.

4.2.1.2 Sędzia Pola Walki ogłasza komendy „Shi-jak", „Kal-yeo", „Keu-man", „Kye-sok", „Kye-shi", „Shi-gan", zwycięzcę i przegrywającego, punkty karne, ostrzeżenia i anulowania. Wszystkie deklaracje sędziowskie powinny następować po potwierdzeniu wyników.

4.2.1.3 Sędzia ma prawo podejmowania niezależnych decyzji zgodnie z określonymi zasadami.

4.2.1.4 Z zasady, sędzia pola walki nie przyznaje punktów, jednakże gdy sędzia punktowy podniesie rękę sygnalizując, że punkt nie został zaliczony, przeprowadza naradę z sędziami punktowymi. Jeżeli okaże się, że dwu sędziów punktowych domaga się zmiany decyzji sędzia pola walki musi zaakceptować tę decyzję i zmienić wynik (w przypadku 1 sędziego pola walki i 3 punktowych). W przypadku stosowania systemu dwu sędziów punktowych zmiana decyzji wymaga zgodnej woli dwu sędziów punktowych oraz zgody sędziego pola walki.

4.2.1.5 W przypadku określonym w artykule 15, decyzja o przewadze podejmowana jest przez sędziów po zakończeniu czwartej (4) rundy, jeżeli to konieczne.

4.2.2 Sędziowie punktowi

4.2.2.1 Sędziowie punktowi natychmiast wskazują ważne punkty.

4.2.2.1 Sędziowie punktowi zapytani przez sędziego pola walki przedstawiają swoje opinie otwarcie.

4.2.3 Asystent Techniczny (TA)

4.2.3.1 TA prowadzi ciągły nadzór nad tablicą wyników, sprawdzając, czy punktacja, ostrzeżenia, kary są prawidłowo rejestrowane, w przypadku nieprawidłowości natychmiast sygnalizuje sędziemu pola walki.

4.2.3.2 W ścisłej współpracy z operatorem elektronicznego systemu i protokolantem sygnalizuje sędziemu pola walki rozpoczęcie i zakończenie czasu starcia.

4.2.3.3 W dokumentacji TA ręcznie zapisuje wszystkie wyniki, kary, rezultaty decyzji z wideo-review.

4.3 Składy zespołów sędziowskich na jedną matę

4.3.1 Zespół sędziowski składający się z jednego (1) sędziego pola walki i trzech (3) sędziów punktowych

4.3.2 Zespół sędziowski składający się z jednego (1) sędziego pola walki i dwu (2) sędziów punktowych

4.4 Wyznaczanie składów sędziowskich

4.4.1 Wyznaczanie sędziów pola walki i punktowych odbywa się po zatwierdzeniu harmonogramu zawodów

4.4.2 Sędziowie tej samej narodowości, co którykolwiek z zawodników nie są wyznaczani na sędziów pola walki ani punktowych w takiej walce. W razie braku odpowiedniej ilości sędziów można zrobić wyjątek dla sędziów punktowych.

4.5 Odpowiedzialność za podjęte decyzje: decyzje sędziego pola walki i sędziów punktowych są rozstrzygające, za ich treść sędziowie odpowiadają przed Komisją Nadzoru Zawodów (CSB).

4.6 Stroje sędziowskie

4.6.1 Sędziowie noszą stroje sędziowskie określone przez WTF

4.6.2 Sędziowie nie noszą na sobie ani nie wnoszą na pole walki żadnych przedmiotów, które mogłyby przeszkadać w walce. W razie konieczności, korzystanie z telefonów komórkowych w strefie zawodów (FOP) może być ograniczone.

5 Protokolanci: kontrolują czas walki, przerw, zwieszenia walki, limity czasu, ponadto zapisują i publikują zdobyte punkty i/lub kary.

(Interpretacja)
Szczegóły kwalifikacji, obowiązków, organizacji itp. spraw sędziowskich zawiera dokument „Regulamin i Zarządzanie Sędziami Międzynarodowymi WTF".

(Interpretacja)
TD może wymienić lub ukarać sędzie w porozumieniu z CSB w przypadku, gdy sędzia został nieprawidłowo wyznaczony lub kiedy zostanie osądzone, że sędzia prowadził walkę w sposób niesprawiedliwy bądź powtarzał popełnianie nieusprawiedliwionych błędów.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)
W przypadku, gdy każdy z sędziów uznaje inną punktację do danego prawidłowego ataku na twarz (*face przyp.tłum.*), na przykład jeden daje jeden punkt, inny daje dwa, a inny nie daje żadnych punktów uważając, że nie było ważnych punktów, albo w przypadku błędnego działania protokolanta/elektroniki przy określaniu czasu, punktacji lub kar, dowolny z sędziów punktowych może sygnalizować błąd i prosić o konsultacje z sędziami punktowymi. Wówczas sędzia pola walki ogłasza „Shi-gan" (czas) dla zatrzymania czasu i zwołuje sędziów punktowych w celu otrzymania ich stanowisk w tej sprawie. Po dyskusji sędzia pola walki musi ogłosić postanowienie. W przypadku, gdy trener żąda przeglądu nagrania wideo w sprawie, którą zgłasza do rozpatrzenia jeden z sędziów, najpierw odbywa się konsultacja sędziowska. Jeżeli zostanie zadecydowane poprawienie decyzji, trener powinien siedzieć na swoim stanowisku i nie straci swojego limitu żądań przeglądu nagrania wideo. Jeżeli trener pozostaje stojąc i żąda przeglądu nagrania wideo jest od niego przyjmowane takie żądanie. Artykuł ten ma także zastosowanie w przypadku gdy sędzia pola walki popełni błąd w ocenie obalenia (knock-down) i sędziowie punktowi mogą wnieść odmienną opinię podczas gdy sędzia pola walki liczy „Seht" (trzy), „Neht" (cztery).

Artykuł 21 Natychmiastowy przegląd nagrania wideo (IVR)

1 W przypadku nie zgadzania się z decyzjami sędziowskimi podczas walki, trener drużyny może zażądać od sędziego pola walki natychmiastowego przeglądu nagrania wideo.

2 Gdy trener zgłasza zastrzeżenie, sędzia pola walki podchodzi do niego i pyta o powód zgłaszanego zastrzeżenia. Zakres zastrzeżenia z wykorzystaniem nagrania wideo ograniczony jest do błędów sędziego pola walki w zastosowaniu Regulaminu Współzawodnictwa WTF, punktów przyznawanych przez sędziów punktowych i kar. Zastrzeżenia nie mogą dotyczyć punktów zdobytych technikami ręcznymi lub nożnymi w tułów, bez względu na użycie lub nie PSS, poza technicznymi punktami za ataki na tułów. Zakres żądania podglądu wideo ograniczony jest do pięciu (5) sekund wstecz od momentu zgłoszenia przez trenera. W momencie podniesienia przez trenera niebieskiej lub czerwonej karty z żądaniem przeglądu nagrania wideo, uważa się, że niezależnie od okoliczności jego limit został wykorzystany, chyba że narada sędziowska spełni oczekiwania trenera.

3 Sędzia Pola Walki zleca Sędziemu Przeglądu Nagrania Wideo wykonanie przeglądu nagrania wideo. Sędzia ten, nie będący tej samej narodowości co zawodnik, dokonuje przeglądu materiału wideo.

4 Po przejrzeniu materiału nagrania wideo, Sędzia Przeglądu Nagrania Wideo informuje Sędziego Pola Walki o decyzji w ciągu jednej minuty od zlecenia badania.

5 Każdemu z trenerów przyznawany jest limit jednego (1) żądania przeglądu nagrania wideo na walkę. Jeżeli zastrzeżenie jest zasadne i punktacja jest skorygowana, trener zachowuje limit na dalszy ciąg danej walki.

6 Podczas jednych (1) Mistrzostw nie ma limitu całkowitej liczby żądań przeglądu nagrania wideo na trenera w stosunku do jednego zawodnika. Jednakże, gdy odrzucona została określona liczba żądań przeglądu jakiegoś trenera na jednego zawodnika, traci on/ona prawo do dalszych żądań przeglądu nagrania wideo. W zależności od wielkości i poziomu Mistrzostw, Delegat Techniczny może ustalić limit żądań w zakresie od jednego (1) do trzech (3) na Mistrzostwa.

7 Decyzja Sędziego Przeglądu Nagrania Wideo jest ostateczna. Żadne żądania w trakcie walki ani protesty po walce nie będą przyjmowane.

8 W wypadku wystąpienia ewidentnego błędu ze strony zespołu sędziowskiego w rozpoznaniu zawodnika lub błędów w systemie punktacji każdy z sędziów może żądać przeglądu i korekty decyzji w dowolnym momencie w czasie walki. Po opuszczeniu strefy zawodów przez zespół sędziowski nie ma możliwości dla nikogo żądania przeglądu i zmiany decyzji.

9 W przypadku zasadnego żądania przeglądu nagrania wideo Komisja Nadzoru Zawodów może zbadać walkę po zakończeniu zawodów i podjąć działania dyscyplinarne wobec sędziujących, których to dotyczy, w przypadku gdy jest to konieczne.

10 W czasie ostatnich 10 sekund trzeciej rundy oraz podczas całej rundy o Złoty Punkt, każdy z sędziów może zażądać przeglądu nagrania wideo i skorygowania punktacji, jeżeli trener nie posiada limitu żądania przeglądu nagrania wideo.

11 Na zawodach, na których system natychmiastowego przeglądu wideo (IVR) nie jest osiągalny stosuje się następujące procedury protestu:

11.1 W przypadku, gdy zaistnieje zastrzeżenie do decyzji sędziowskiej, oficjalny przedstawiciel drużyny przedkłada wniosek o powtórne rozpatrzenie decyzji sędziowskiej (protest) wraz z bezzwrotną opłatą za protest w wysokości 200$ amerykańskich do Komisji Arbitrażowej (CSB - Komisja Nadzoru Zawodów) w ciągu dziesięciu minut od zakończenia danej walki.

11.2 Rozpatrywanie decyzji sędziowskiej odbywa się z wyłączeniem członków komisji tej samej narodowości, co brany pod uwagę zawodnik i decyzja podejmowana jest większością głosów.

11.3 Członkowie Komisji Arbitrażowej (CSB - Komisja Nadzoru Zawodów) mogą wezwać skład sędziowski dla potwierdzenia wydarzeń.

11.4 Decyzja Komisji Arbitrażowej (CSB - Komisja Nadzoru Zawodów) jest ostateczna i nie stosuje się żadnych dalszych środków odwoławczych.

11.5 Procedury rozpatrywania są następujące:

11.5.1 Trener albo kierownik drużyny zgłaszającego protest kraju ma możliwość ustnego uzasadnienia wniosku przed Komisją Arbitrażową dla wsparcia swojego stanowiska. Trener lub kierownik drużyny pozwanej ma możliwość prezentacji krótkiego odparcia wniosku.

11.5.2 Po rozpatrzeniu protestu zawartość wniosku uporządkowana zostaje według kryteriów „Do przyjęcia” oraz „Nie do przyjęcia”.

11.5.3 W razie potrzeby Komisja może wysłuchać stanowiska sędziego pola walki lub sędziów punktowych.

11.5.4 W razie potrzeby komisja może przejrzeć materialne dowody w sprawie, takie jak zapisy w dokumentacji ub zapisy wideo.

11.5.5 Po obradach Komisja przeprowadza tajne głosowanie w celu uzyskania decyzji większośćiowej.

11.5.6 Przewodniczący Komisji sporządza pisemną dokumentację wyniku pracy Komisji i ogłasza publicznie wypracowaną przez Komisję decyzję.

11.5.7 Po decyzji następują kolejne działania:

11.5.7.1 Błędy w określeniu wyniku walki, pomyłki w obliczeniach punktacji lub błędna identyfikacja zawodnika kończą się zmianą decyzji.

11.5.7.2 Błędy w stosowaniu regulaminu: jeżeli Komisja stwierdzi, że sędzia pola walki zrobił ewidentny błąd w zastosowaniu Regulaminu Współzawodnictwa, rezultat tego błędu jest korygowany, a sędzia zostaje ukarany.

11.5.7.3 Błędy w ocenie faktów: jeżeli Komisja stwierdzi, że wystąpił ewidentny błąd w ocenie faktów takich jak siła uderzenia, drastyczność działania lub zachowania, zamiaru, czasu działania w stosunku do komendy lub strefy, decyzja nie jest zmieniana, a osoba funkcyjna odpowiedzialna za to zostaje upomniana.

Artykuł 22 Para-Taekwondo

Artykuł niniejszy określa zmiany w Regulaminie Współzawodnictwa stosowane w Para-Taekwondo. W kwestiach nie ujętych w artykule 22 ma zastosowanie Regulamin Współzawodnictwa WTF.

1 Wymagania kwalifikacyjne zawodnika

1.1 Posiadanie 3-1 Kup uznawanej przez WTF Narodowej Federacji Członkowskiej lub certyfikatu Dan/Poom wydanego przez WTF lub Kukkiwon.

1.2 Wiek zawodnika minimum 16 lat w roku odbywania się odpowiednich zawodów.

1.3 Zawodnik musi przejść procedurę kwalifikacyjną opisaną w Regulaminie i Zasadach Klasyfikacji Para-Taekwondo WTF oraz ma przyznaną Klasę Sportową i Status Klasy Sportowca.

2 Strój i wyposażenie zawodnika

Zawodnik nosi zaaprobowany przez WTF strój i wyposażenie na ile pozwala na to brak kończyn. W przypadku amputacji rękawy skraca się do długości 5cm poniżej kończyny.

3 Kategorie wagowe Para-Taekwondo podzielone są na męskie i żeńskie w sposób następujący:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 61 kg	Nie przekracza 61 kg	Poniżej 49 kg	Nie przekracza 49 kg
Poniżej 75 kg	Powyżej 61 kg i nie przekracza 75 kg	Poniżej 58 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 58 kg
Powyżej 75 kg	Powyżej 75 kg	Powyżej 58 kg	Powyżej 58 kg

4 Czas trwania walki

Czas trwania walki to trzy rundy po dwie minuty każda, z jedną minutą przerwy między rundami. W przypadku remisu po trzeciej rundzie zarządza się rundę czwartą o złoty punkt po jednej minucie przerwy.

Zgodnie z decyzją Delegata Technicznego danych zawodów czas trwania walki może być zmieniony na 1 minuta x 3 rundy, 1 minuta 30 sekund x 3 rundy albo na 2 minuty x 2 rundy. Dlegat Techniczny przy decydowaniu o czasie trwania walki musi wziąć pod uwagę klasyfikację. Różne czasy trwania walki można zastosować dla różnych klasyfikacji.

5 Dozwolone techniki i powierzchnie

5.1 Dozwolone techniki

Techniki ręczne: prosty cios *(straight punching technique)* przednią częścią *(paliczki bliższe przyp. tłum.)* ciasno zwiniętej pięści. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie zacisnąć pięści w jednej lub obydwu rękach, nie będzie mógł zdobywać punktów za techniki ręczne.

Techniki nożne: wykonanie techniki z wykorzystaniem części stopy poniżej kostki.

5.2 Dozwolone powierzchnie

Tułów: dozwolone są ataki techniką ręczną lub nożną na powierzchnie przykryte przez ochraniacz tułowia, jednakże atak taki nie powinien być wykonywany na część kręgosłupa.

Głowa: nie są dozwolone żadne ataki na głowę.

5.3 Punktowane powierzchnie

Tułów: niebieski lub czerwona powierzchnia ochraniacza tułowia.

6 Kryteria zdobywania ważnych punktów:

6.1 Punkty są przyznawane, gdy dozwolona technika jest wykonywana na punktowane powierzchnie ochraniacza tułowia z odpowiednią siłą (poziomem oddziaływania).

6.2 Ważne punkty przyznawane są następująco:

Jeden (1) punkt za ważny atak na ochraniacz tułowia

Dwa (2) punkty za ważne kopnięcie z obrotu w ochraniacz tułowia

7 Działania zabronione i kary

W przypadku niezamierzonego ataku na głowę stosuje się karę „Kyong-go”

W przypadku zamierzonego ataku na głowę stosuje się karę „Gam-jeom”

8 Decyzja o przewadze (wskazanie zwycięzcy)

Jeżeli po czwartej (4) rundzie o złoty punkt nadal jest remis, w decyzji o przewadze (wskazaniu zwycięzcy) sędziowie biorą pod uwagę stopień niepełnosprawności zawodnika.

9 Zmiany klas sportowych po pierwszym występie

9.1 Zmiana klasy sportowej na wyższą

Jeżeli zawodnik zmienia klasę sportową na wyższą po pierwszym występie, wskazuje to na fakt, że jego ograniczenia aktywności były mniej dotkliwe niż u innych zawodników. Jest to niesprawiedliwa przewaga i wyniki danego zawodnika w niższej klasie nie będą uznawane. Dotyczy to także zmiany na klasę „Nie Kwalifikuje się" (NE).

9.2 Zmiana klasy sportowej na niższą

Jeżeli zawodnik zmienia klasę sportową na niższą po pierwszym występie, wskazuje to na fakt, że jego ograniczenia aktywności były bardziej dotkliwe niż u innych zawodników. W tej sytuacji przeciwnik zawodnika miał przewagę w danych zawodach. Zdobyte nagrody i medale pozostają ważne chociaż zawodnik został w niekorzystnej sytuacji.

10 Mistrzostwa Świata WTF w Para-Taekwondo organizowane są w oparciu o najbardziej aktualne Procedury Standardowe Mistrzostw Świata WTF w Para-Taekwondo.

Igrzyska Paraolimpijskie organizowane są w oparciu o najbardziej aktualne Standardowe Procedury Zawodó Taekwondo na Igrzyskach Paraolimpijskich.

Artykuł 23 Taekwondo niesłyszących

W artykule niniejszym określone są zmiany w Regulaminie Współzawodnictwa stosowane w Taekwondo Niesłyszących. W kwestiach nie ujętych w artykule 22 ma zastosowanie Regulamin Współzawodnictwa WTF.

1 Wymagania kwalifikacyjne zawodnika
Zawodnik musi przejść procedurę kwalifikacyjną opisaną w Kodeksie Klasyfikacji Para-Taekwondo i Taekwondo Niesłyszących WTF oraz ma przyznaną Klasę Sportową i Status Klasy Sportowca.

2 Kategorie wagowe
W Taekwondo Niesłyszących stosowane są olimpijskie kategorie wagowe.

3 Mistrzostwa Świata WTF w Taekwondo Niesłyszących organizowane są w oparciu o najbardziej aktualne Procedury Standardowe Mistrzostw Świata WTF w Taekwondo Niesłyszących.

Artykuł 24 Kary

1 Prezydent WTF, Sekretarz Generalny lub Delegat Techniczny ma prawo zażądać na miejscu zwołania Nadzwyczajnej Komisji Kar w celu rozpatrzenia nieodpowiedniego zachowania trenera, zawodnika, osoby funkcyjnej lub jakiegokolwiek członka Narodowej Federacji Członkowskiej.

2 Nadzwyczajna Komisja Kar rozpatruje sprawę, może wezwać osobę(y) w celu potwierdzenia faktów.

3 Nadzwyczajna Komisja Kar rozpatruje sprawę oraz określa kary, jakie mają zostać nałożone. Wyniki obrad komisji są natychmiast ogłaszane publicznie oraz przedstawiane Prezydentowi WTF i/lub Sekretarzowi Generalnemu na piśmie wraz opisem odpowiednich faktów i uzasadnieniem.

3.1 Niewłaściwe zachowania ze strony zawodnika

3.1.1 Nie wykonywanie komend sędziego dotyczących procedury zakończenia walki, włączając w to, ale nie ograniczając do ukłon w stronę przeciwnika i uczestnictwo w ogłoszeniu zwycięzcy.

3.1.2 Rzucanie przedmiotami (rękawice, ochraniacz głowy, itp.) jako wyraz niezadowolenia z decyzji.

3.1.3 Nie opuszczanie Pola Walki po zakończeniu walki.

3.1.4 Nie powrócenie do walki po powtórzonej komendzie sędziego.

3.1.5 Nie stosowanie się do poleceń lub orzeczeń oficjalnych osób funkcyjnych zawodów.

3.1.6 Ingerencja w wyposażenie punktujące, czujniki lub inne elementy elektroniki PSS.

3.1.7 Każde poważne niesportowe zachowanie podczas rywalizacji sportowej lub agresywne zachowanie wobec oficjalnych osób funkcyjnych zawodów.

3.2 Niewłaściwe zachowania ze strony trenera, oficjalnych przedstawicieli drużyny, innych członków Narodowej Federacji Członkowskiej

3.2.1 Uskarżanie się na decyzje lub kłótnie w sprawie decyzji osób funkcyjnych zawodów podczas i po rundzie.

3.2.2 Kłótnia z sędziami lub innymi oficjalnymi osobami funkcyjnymi.

3.2.3 Gwałtowne zachowanie wobec oficjalnych osób funkcyjnych, przeciwnika lub strony przeciwnej lub widzów podczas rywalizacji sportowej.

3.2.4 Prowokowanie widzów lub rozpowszechnianie nieprawdziwych pogłosek.

3.2.5 Instruowanie zawodnika aby uczestniczył w niewłaściwym zachowaniu, takim jak pozostanie w Polu Walki po zakończeniu zawodów lub odmowie ukłonu w stronę przeciwnika.

3.2.6 Gwałtowne zachowanie takie jak rzucanie lub kopanie rzeczy osobistych, przedmiotów lub wyposażenia.

3.2.7 Nie wykonywanie poleceń oficjalnych osób funkcyjnych zawodów opuszczenia pola gry albo miejsca odbywania się zawodów.

3.2.8 Jakiekolwiek inne rażące niewłaściwe zachowanie wobec osób funkcyjnych zawodów.

3.2.9 Jakakolwiek próba przekupienia osób funkcyjnych zawodów.

4 Działania dyscyplinarne: nakazane przez Nadzwyczajną Komisję Kar działania dyscyplinarne mogą się różnić w zależności od stopnia naruszenia dyscypliny. Nakładane mogą być następujące sankcje:

4.1 Dyskwalifikacja zawodnika

4.2 Ostrzeżenie i nakaz oficjalnego przeproszenia.

4.3 Zakaz wstępu do miejsca przeprowadzania zawodów.

i. Zakaz jednodniowy
ii. Zakaz na czas trwania zawodów

4.4 Unieważnienie wyniku

i. Unieważnienie wyniku walki i związanych z tym przywilejów
ii. Unieważnienie punktów rankingowych WTF

4.6 Zawieszenie zawodnika, trenera i/lub oficjalnych przedstawicieli drużyny w aktywności w ramach WTF (włączając działania na poziomie Unii Kontynentalnych i Narodowej Federacji Członkowskiej)

i. Zawieszenie na 6 miesięcy
ii. Zawieszenie na 1 rok
iii. Zawieszenie na 2 lata
iv. Zawieszenie na 3 lata
v. Zawieszenie na 4 lata

4.7 Zakaz startu dla Narodowej Federacji Członkowskiej w promowanych lub uznawanych przez WTF zawodach

i. Zakaz obejmujący określone zawody
ii. Zakaz obejmujący wszystkie zawody w określonym czasie (do czterech (4) lat)
iii.

4.8 Kara finansowa w wysokości od 100$ do 5000$ za przewinienie.

5 Nadzwyczajna Komisja Kar może rekomendować WTF podjęcie dodatkowych działań dyscyplinarnych wobec uwikłanych w zdarzenie członków, włączając w to, ale nie ograniczając się do: długoterminowego zawieszenia, dożywotniej dyskwalifikacji, oraz/lub dodatkowych kar finansowych.

6 Odwołanie od nałożonych przez Nadzwyczajną Komisję Kar działań dyscyplinarnych odbywa się zgodnie z artykułem 6 w Dokumentach Wykonawczych WTF Rozwiązywania Sporów i Działań Dyscyplinarnych.

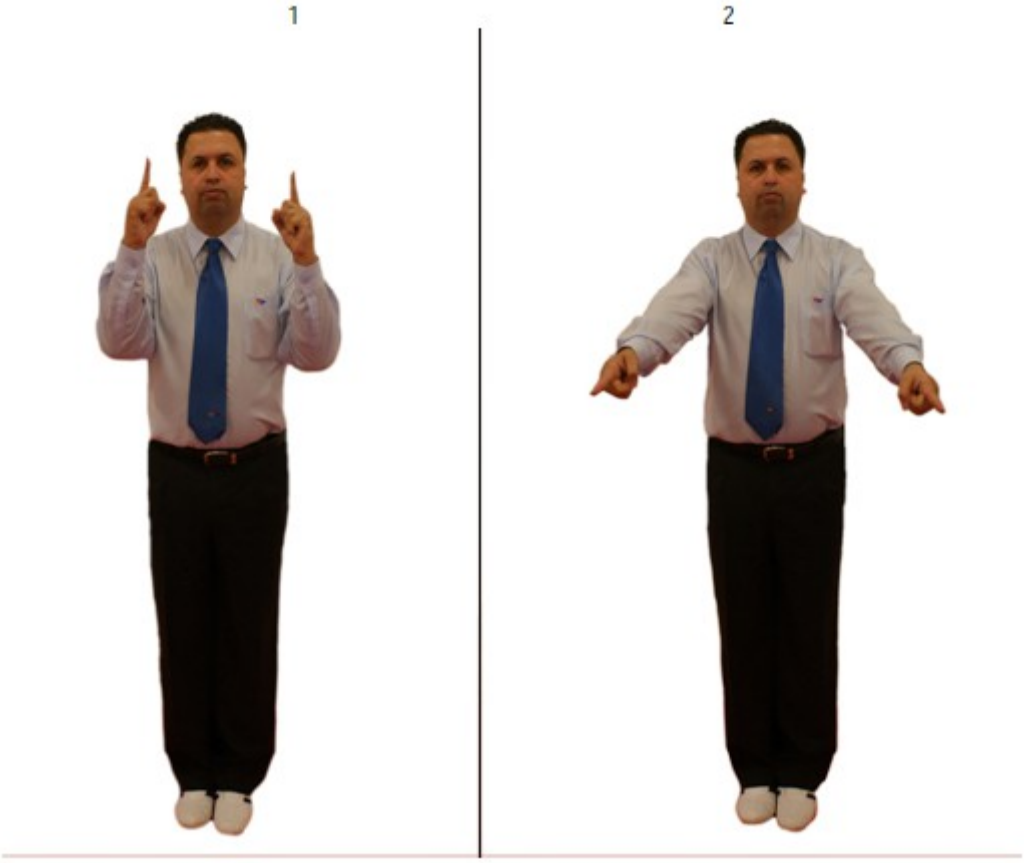
Artykuł 25 Inne sprawy nie wyszczególnione w Regulaminie

1 W przypadku wystąpienia spraw nie wyszczególnionych w niniejszym Regulaminie, postępowanie jest następujące:

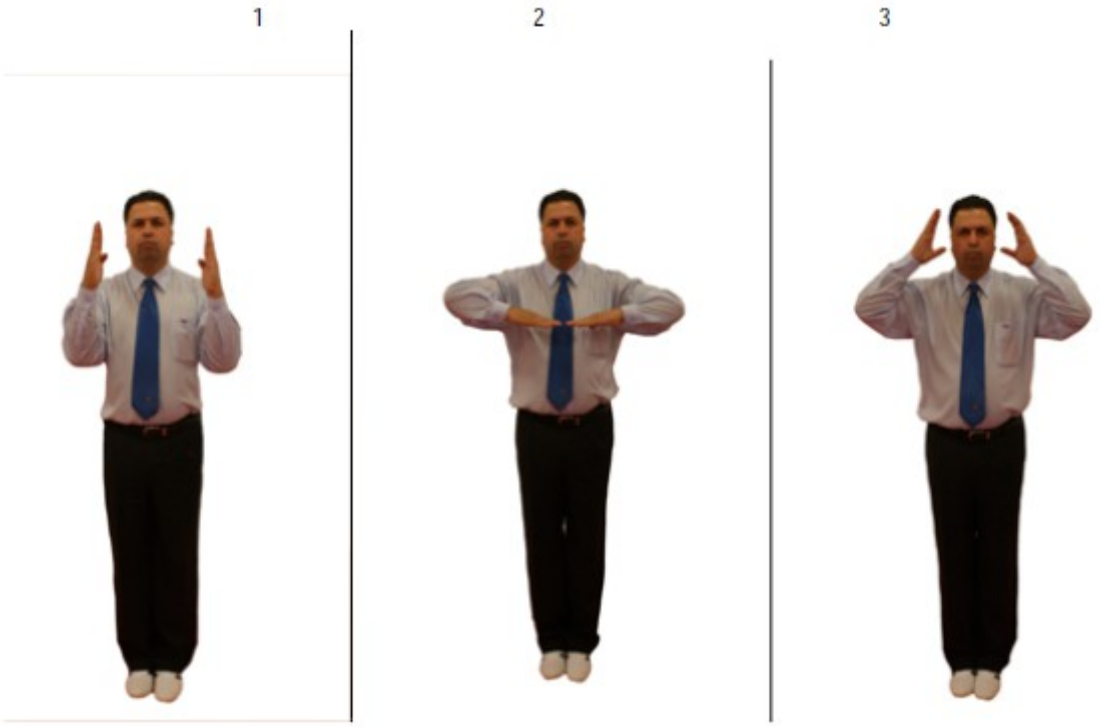
1.1 Sprawy związane z daną walką rozstrzygane są przez porozumienie zespołu sędziowskiego danej walki.

1.2 Sprawy nie dotyczące konkretnej walki w czasie trwania Mistrzostw, takie jak sprawy techniczne, współzawodnictwa, itp. rozstrzygane są przez Delegata Technicznego.

Gesty Sędziowskie



1. Wezwanie zawodników
   1) Wzniesienie dwu zaciśniętych pięści z kciukiem na palcu środkowym i wyprostowanym palcem wskazującym
   2) Wyprostowanie ramienia w dół ze wskazaniem na miejsce zawodnika „Chung” przez palec wskazujący i podanie komendy „Chung” a następnie wskazanie palcem wskazującym miejsca dla zawodnika „Hong” i podanie komendy „Hong”.

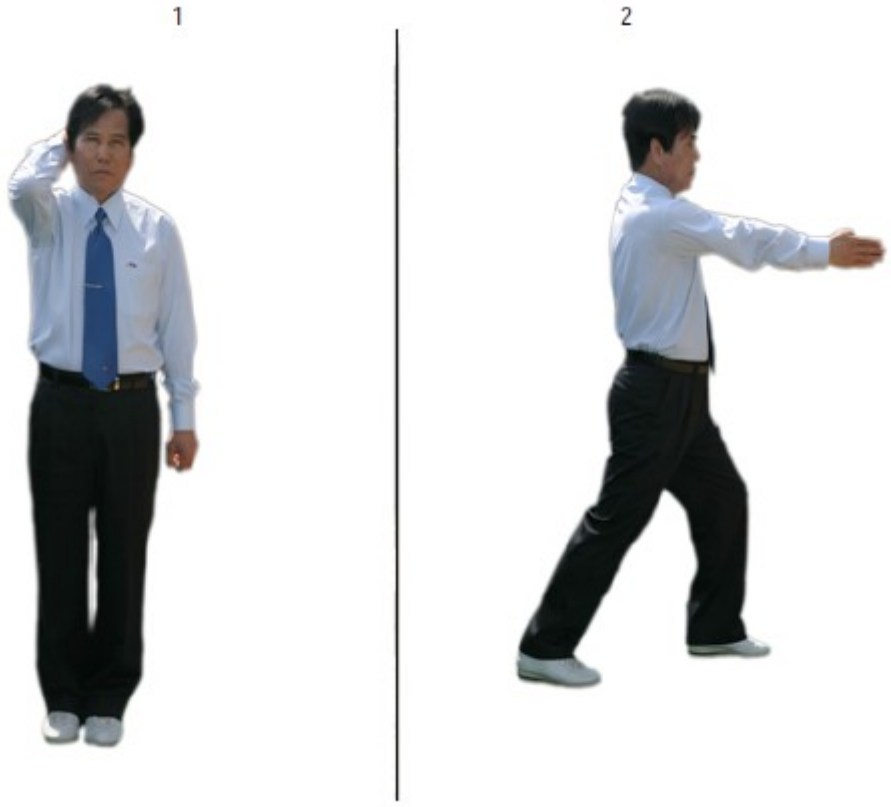


2. „Cha-ryeot” / „Kyeong-rye” / „Założyć Ochraniacze Głowy”

   1) Unieść otwarte dłonie skierowane wnętrzem do siebie i kciukami zwiniętymi do wewnątrz na wysokość brwi. Utrzymanie ramion pod kątem 45 stopni od tułowia i podanie komendy „Cha-ryeot” , a następnie

   2) Przeniesienie obu rąk przed siebie w punkt środkowy tułowia na wysokości mostka z dłońmi skierowanymi poziomo podając komendę „Kyeong-rye”. Utrzymanie odległości między palcami dłoni i dłońmi a tułowiem.

   3) Po komendzie „Kyeong-rye” podanie sygnału do założenia ochraniaczy głowy w sposób następujący: podnieść obie ręce ugięte pod kątem 45 stopni z otwartymi dłońmi na wysokość głowy.

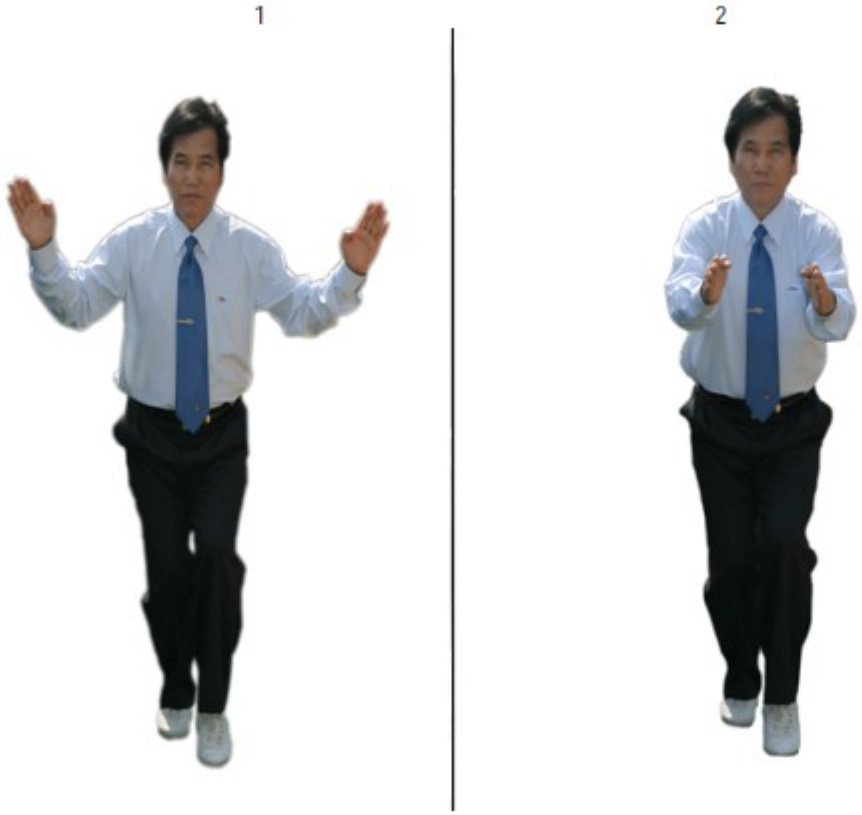


3. „Joon-bi”

   1) Zgiąć prawą rękę pod katem 45 stopni aż dłoń znajdzie się na wysokości ucha

   2) Wyprostować palce prawej dłoni wraz z wyprostowaniem całkowitym ręki do wysokości środkowej części tułowia, nieco powyżej mostka. W postawie „Wen Apgubi” podanie komendy „Joon-bi”.

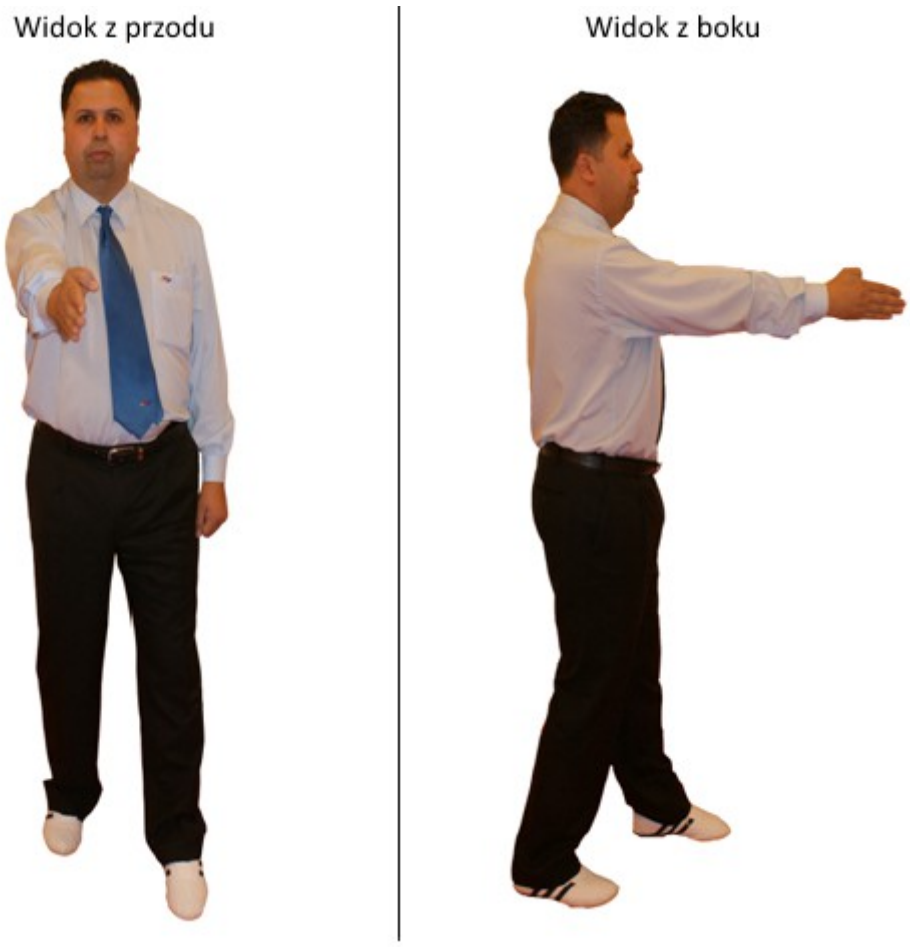
Podczas tych czynności lewa ręka z lekko zaciśniętą pięścią swobodnie opada wzdłuż tułowia.



4. „Shi-jak”

   1) Przyjąć postawę „Bum-seogi” z postawy „Joon-bi” przez wycofanie lewej nogi, otwarcie obu ramion pod kątem 45 stopni z dłońmi otwartymi.

   2) Energicznie przenieść oba ramiona przed klatkę piersiową z odległością 25cm pomiędzy skierowany,i do siebie wnętrzami dłoni podając komendę „Shi-jak”.



5. „Kal-yeo” / „Keu-man”

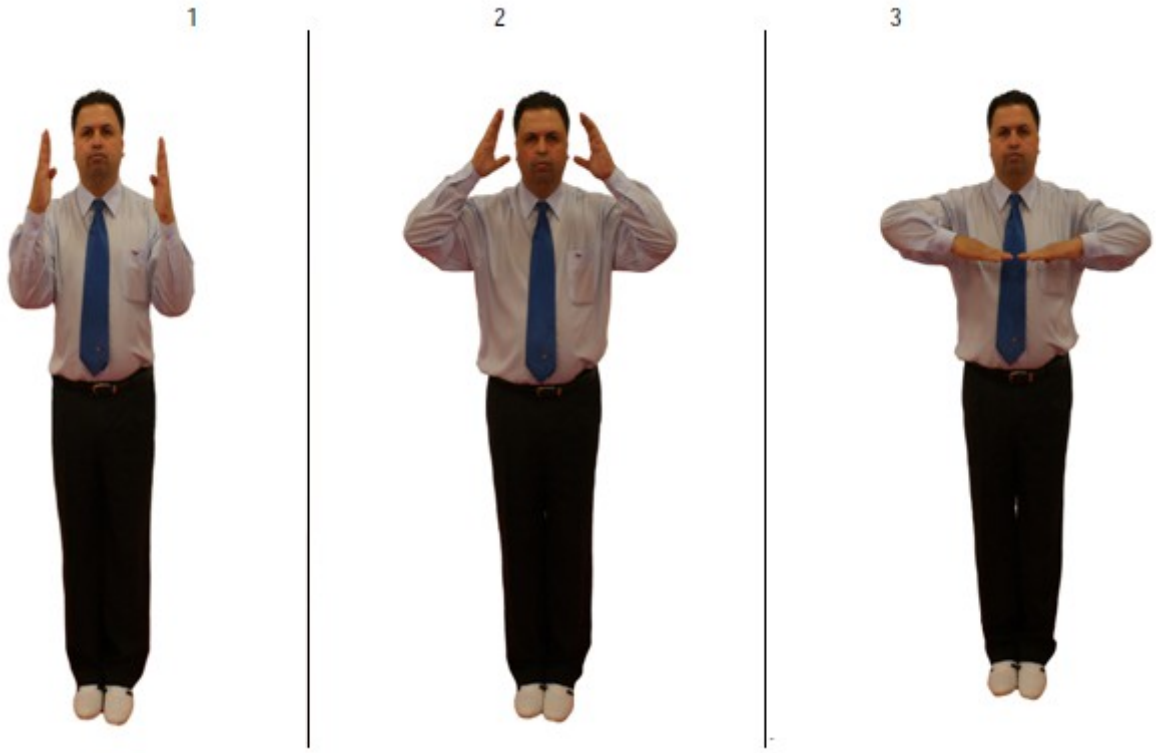
Wyprostować prawą rękę z otwartą dłonią do wysokości środkowej części tułowia, nieco ponad mostkiem, w pozycji „Wen-apseogi” podać komendy „Kal-yeo” / „Keu-man”

6. „Kye-sok”

   W postawie „Wen-apseogi” zgiąć prawą rękę do góry aż palec wskazujący znajdzie się na wysokości prawego ucha, podać komendę „Kye-sok.

7. Koniec rundy

1) Po ogłoszeniu „Kal-yeo” i „Keu-man” po zakończeniu rundy, podnieść oba ramiona z zaciśniętymi pięściami do wysokości środkowej części tułowia, nieco ponad mostkiem, a następnie 2) wyprostować lewą rękę w stronę trenera „Chung”, prawą w stronę trenera „Hong”, uzyskując kąt 180 stopni, z otwartymi dłońmi skierowanymi odpowiednio w stronę „Chung” i „Hong”.



8. Koniec walki

Po ogłoszeniu „Kal-yeo” i „Keu-man” na koniec walki, podawana jest komenda

1) „Cha-ryeot”, następnie

2) podawany jest sygnał do „Zdjąć ochraniacze głowy”, następnie

3) ogłaszana jest komenda „Kyong-rye”.

Gesty sędziowskie są takie same jak w punkcie 2. „Cha-ryeot” / „Kyeong-rye” / „Założyć Ochraniacze Głowy” .

9 Ogłoszenie zwycięzcy

1) W przypadku, gdy zwycięzcą jest zawodnik „Chung”

2) Podnieść zaciśniętą prawą pięść do środkowej części tułowia, nieco poniżej mostka, a następnie

3) Wyprostować rękę pod kątem 45 stopni z otwartą dłonią skierowaną do góry, ogłaszając „Chung seung”.

* Podczas tych czynności pozostawić drugą rękę swobodnie opadającą wzdłuż tułowia z lekko zaciśniętą pięścią.

* W przypadku, gdy zwycięzcą jest zawodnik „Hong” wykonać procedurę w stronę zawodnika „Hong” ogłaszając „Hong seung”

10. „Woo-se-girok”

W przypadku, gdy zwycięzca nie został wyłoniony po rundzie o złoty punkt

1) sędzia pola walki robi dwa kroki w tył rozpoczynając lewą nogą, a następnie prawą

2) dostawia lewą nogę do prawej w postawie „Cha-ryeot” oraz podaje komendę „Woo-se-girok”.

11. „Kye-shi”

Wyprostować zgiętą prawą rękę pod kątem 135 stopni z palcem wskazującym skierowanym w stronę stolika protokolanta podając komendę „Kye-shi”

12. „Shi-gan”

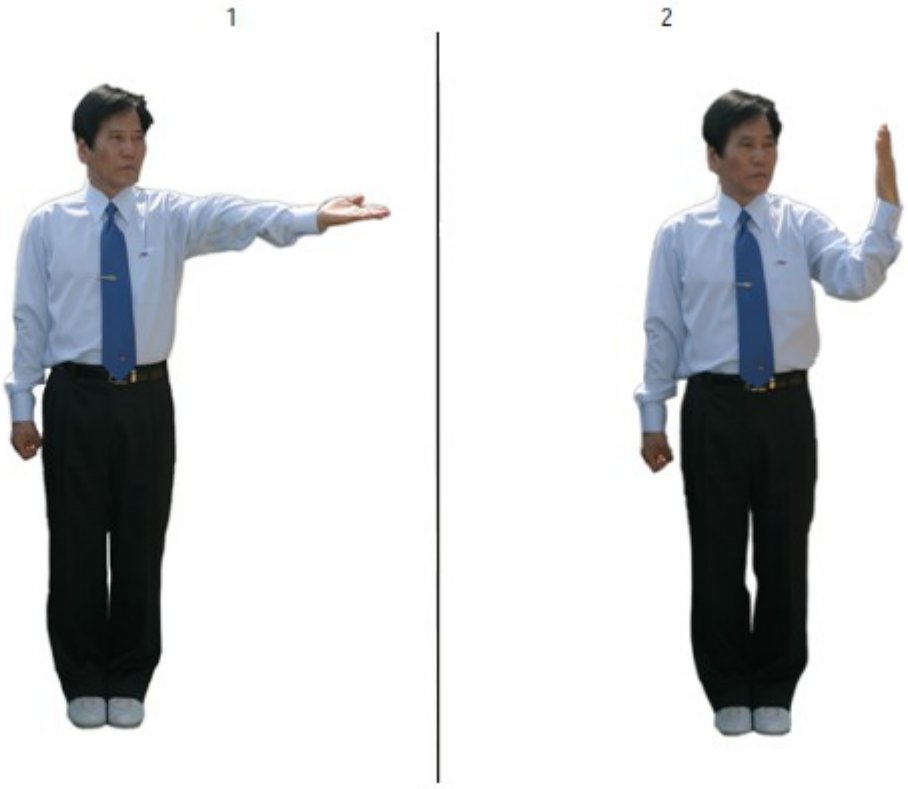
Skrzyżować palce wskazujące obu rąk, z lewą od zewnątrz, nieco powyżej nosa, w stronę stolika protokolanta podając komendę „Shi-gan”.

13. Wyliczanie

Rozpoczynając z lewą ręką rozluźnioną, wystawia się kciuk prawej ręki w kierunku lewego ramienia. Liczy się „Hana” (1) do „Da-seot” (5) prostując kolejno palce prawej ręki zaczynając od kciuka w odstępach jednej sekundy. Po doliczeniu do „Da-seot” zwraca się otwartą dłoń do wyliczanego zawodnika. Ta sama procedura powtarzana jest z lewą ręką rozpoczynając od kciuka skierowanego w stroną prawego ramienia i podnosząc się do pozycji stojącej, licząc „Ya-seot” (6) do „Yeol” (10). Po odliczeniu do „Yeol” (10) zwraca się otwartą dłoń w stronę wyliczanego zawodnika.
(Wyliczanie odbywa się blisko twarzy wyliczanego zawodnika, aby mieć pewność, że widzi i słyszy wyliczanie oraz dla kontroli stanu zawodnika przez sędziego.)

14. Wezwanie składu sędziowskiego

W przypadku gdy jeden lub więcej sędziów punktowych podniesie rękę w pozycji siedzącej, sędzia pola walki wzywa skład sędziowski. Sygnalizuje to prze wyciągnięcie obu ramion pod kątem 135 stopni i złożeni ich do środkowej części tułowia, nieco powyżej mostka.



15. Wezwanie pomocy lekarza

Jeżeli sędzia pola walki stwierdzi, że zawodnik jest w niebezpieczeństwie i potrzebuje pomocy lekarskiej, natychmiast prostuje prawą rękę i zgina do wysokości prawego ucha i krzyczy „Doctor, Doctor” .

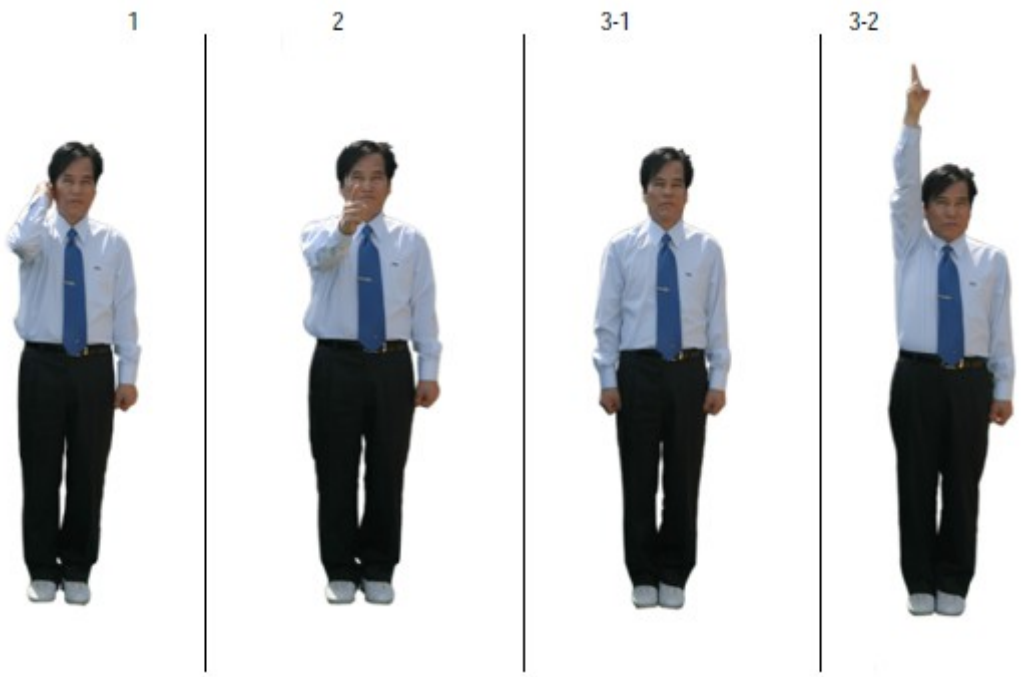
16. Ogłoszenie „Kyong-go”

1) Rozpocząć znad prawego ucha z uniesioną i zgiętą prawą ręką z zaciśniętą pięścią przy wyprostowanym palcu wskazującym.

2) Wyprostować prawą (*rękę przyp. tłum.*) do kąta 45 stopni z palcem wskazującym skierowanym w stronę karanego zawodnika oraz podać komendę „Chung” albo „Hong”.

3) Umieścić zaciśniętą pięść uniesionej do poziomu i zgiętej prawej ręki na prawej piersi (*w okolicy lewej piersi: raczej jest to błąd w dokumencie przyp. tłum.*)

4) Wyprostować prawą z palcem wskazującym skierowanym w stronę karanego zawodnika oraz ogłosić „Kyong-go”.

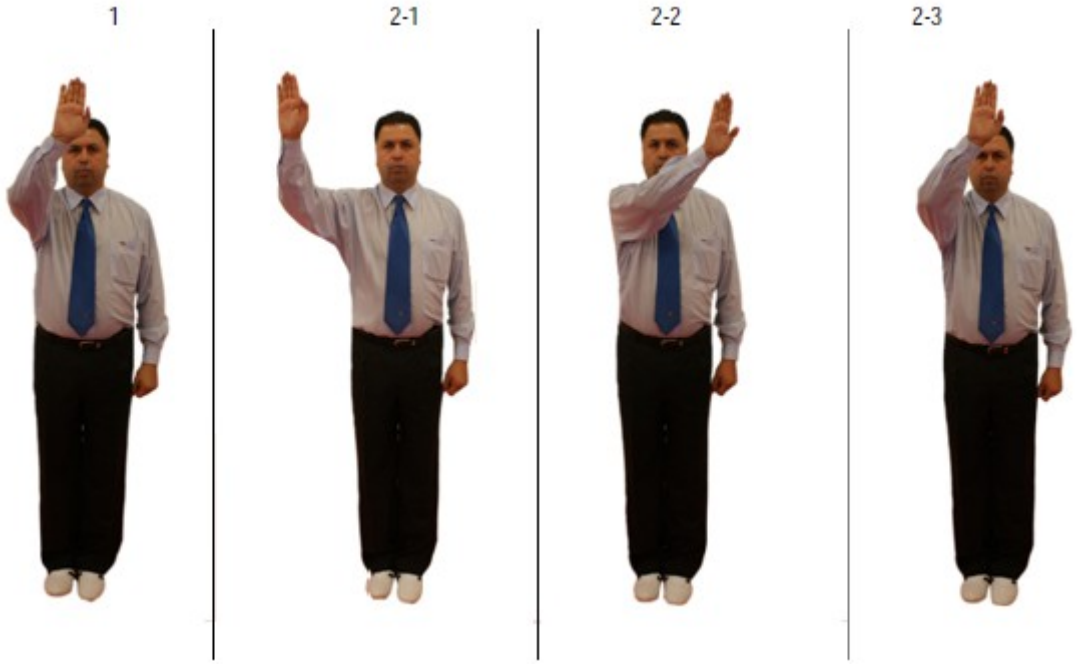


17. Ogłoszenie „Gam-jeom”

1) Rozpocząć znad prawego ucha z uniesioną i zgiętą prawą ręką z zaciśniętą pięścią przy wyprostowanym palcu wskazującym.

2) Wyprostować prawą (*rękę przyp. tłum.*) do kąta 45 stopni z palcem wskazującym skierowanym w stronę karanego zawodnika oraz podać komendę „Chung” albo „Hong”.

3) W postawie „Cha-ryeot” wyprostować prawą pięść z palcem wskazującym skierowanym w górę oraz ogłosić „Gam-jeom”.



18. Unieważnienie zdobytych punktów

Dotyczy to artykułu 12.5 Regulaminu Współzawodnictwa, który określa unieważnienie punktów zdobytych natychmiast po komendzie „Kal-yeo".

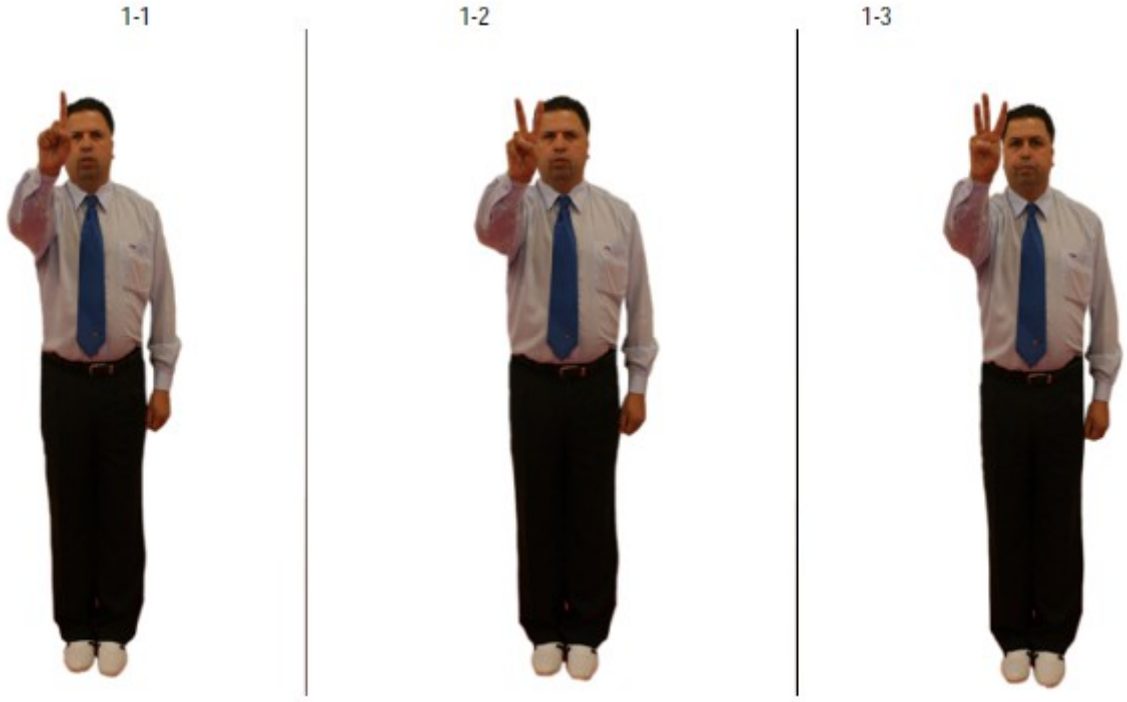
1) W postawie „Cha-ryeot" unieść prawą dłoń przed czoło w odległości 20cm od czoła.

2) Machać prawą dłonią w poziomie od prawej do lewej na szerokość ramion i z powrotem do pozycji wyjściowej w celu unieważnienia zdobytych punktów.

- po gestach sędziowskich, tak jak na rysunku 2-3, podawana jest komenda „Shi-gan" do stolika protokolanta i ogłaszana jest kara dla odpowiedniego zawodnika. Odliczanie czasu zostanie wznowione po ogłoszeniu kary i wznowieniu walki komendą „Kye-sok".

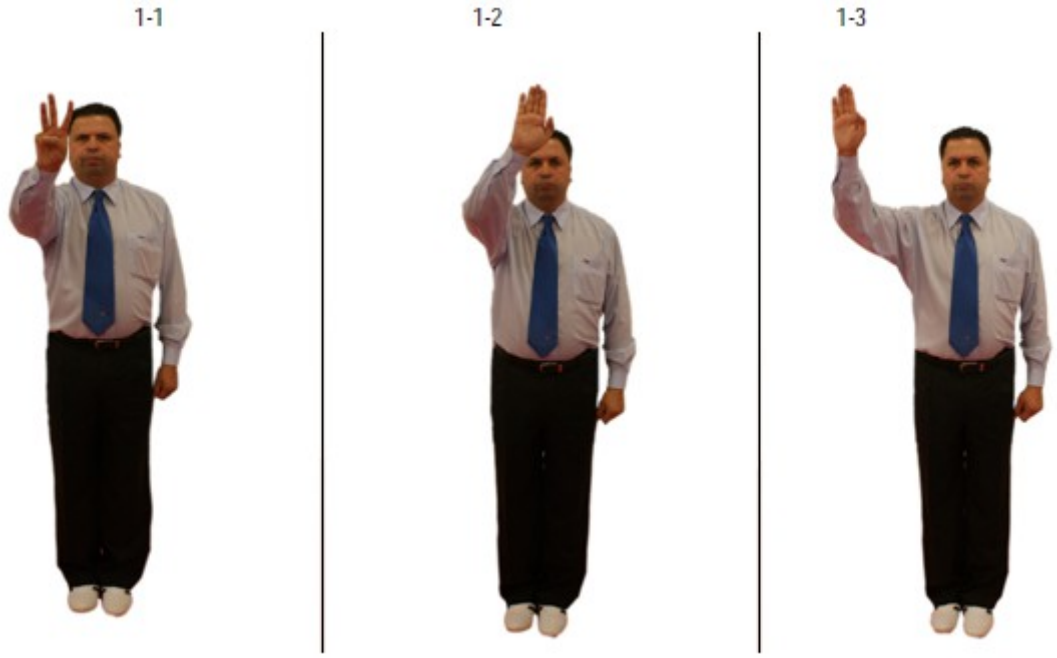
19. Ogłoszenie żądania natychmiastowego przeglądu nagrania wideo (IVR)

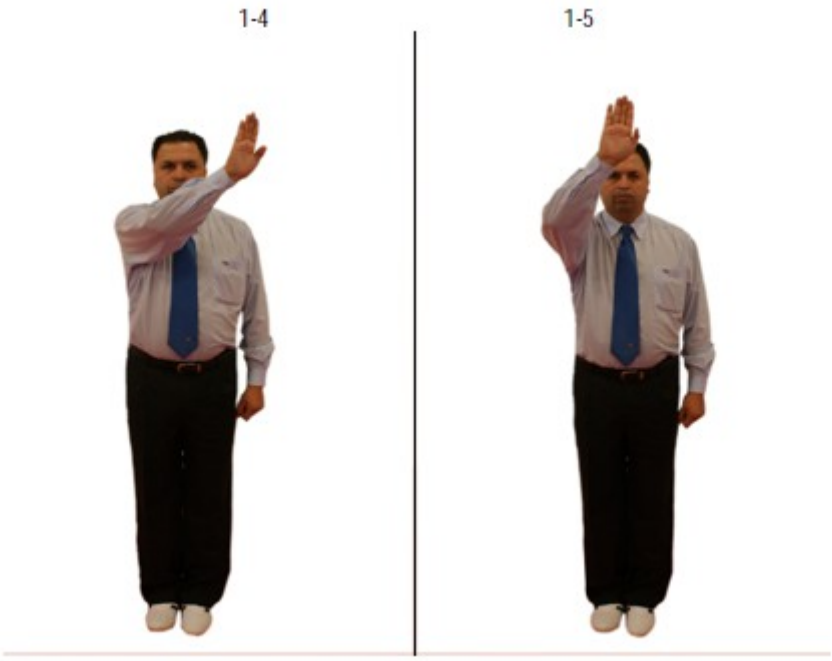
Na żądanie trenera, sędzia pola walki ogłasza „żądanie natychmiastowego przeglądu nagrania wideo”, podnosząc prawą rękę nad głowę trzymając w niej kartę żądania danego trenera/trenerów, następnie spoglądając w stronę stolika sędziowskiego podaje komendę „Chung” lub „Hong” „Video Replay”.



20. Ogłaszanie punktów po przeglądzie nagrania wideo

W przypadku uznania punktu po przeglądzie wideo, patrząc w stronę stolika protokolanta, podnieść prawą rękę na wysokość głowy jak pokazano na rysunku powyżej, a następnie podać komendę „Chung” lub „Hong”, „Il-jeom”, „Eui-jeom”, „Sam-jeom”.



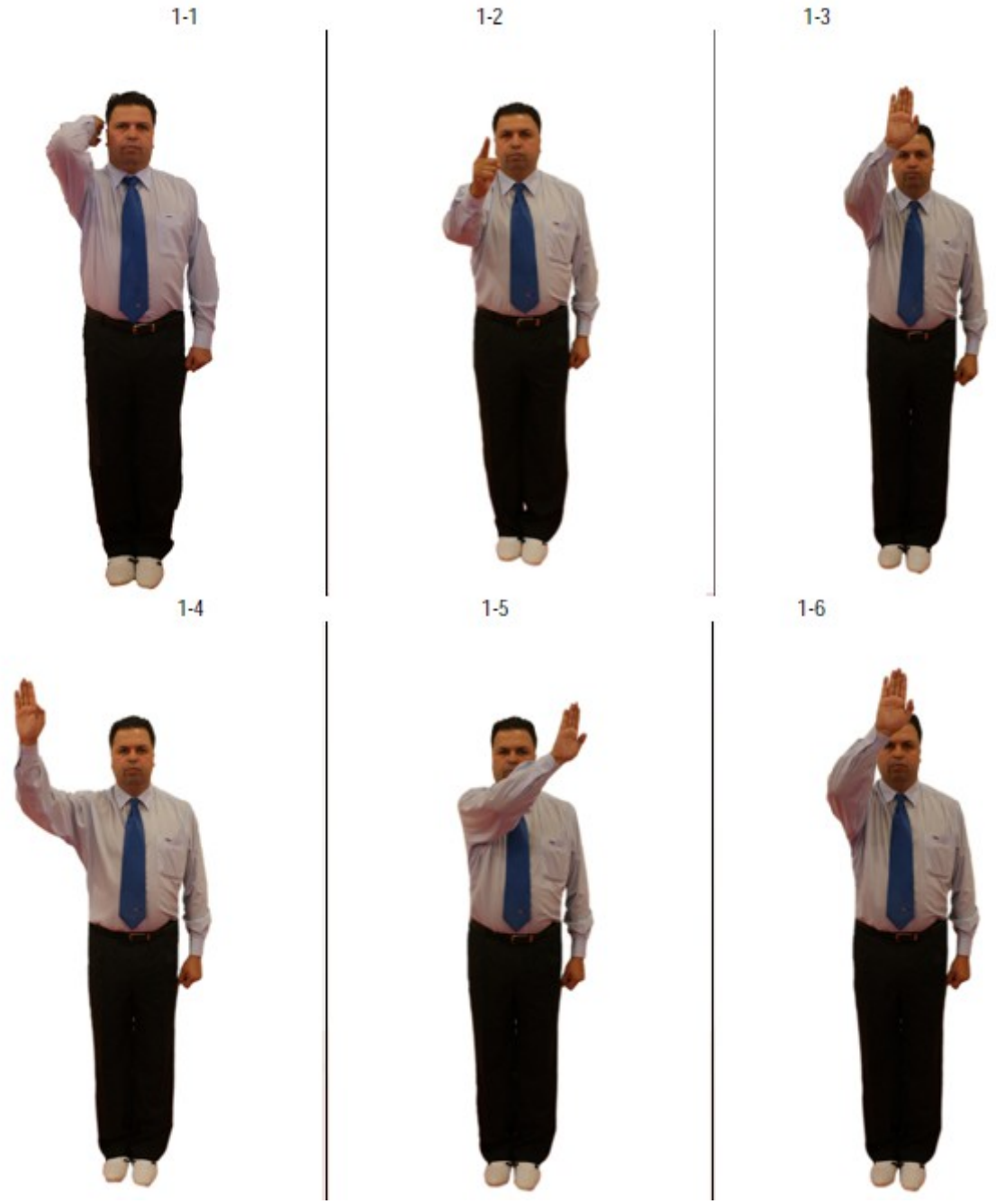


21. Unieważnienie punktów po przeglądzie nagrania wideo

W przypadku unieważnienia punktu po przeglądzie nagrania wideo, patrząc w stronę stolika protokolanta, podnieść prawą rękę na wysokość głowy jak pokazano na rysunku powyżej, a następnie podać komendę „Chung” lub „Hong”, „Il-jeom”, „Eui-jeom”, „Sam-jeom”, a następnie wykonać procedurę zgodnie z punktem 18 (Unieważnienie zdobytych punktów).

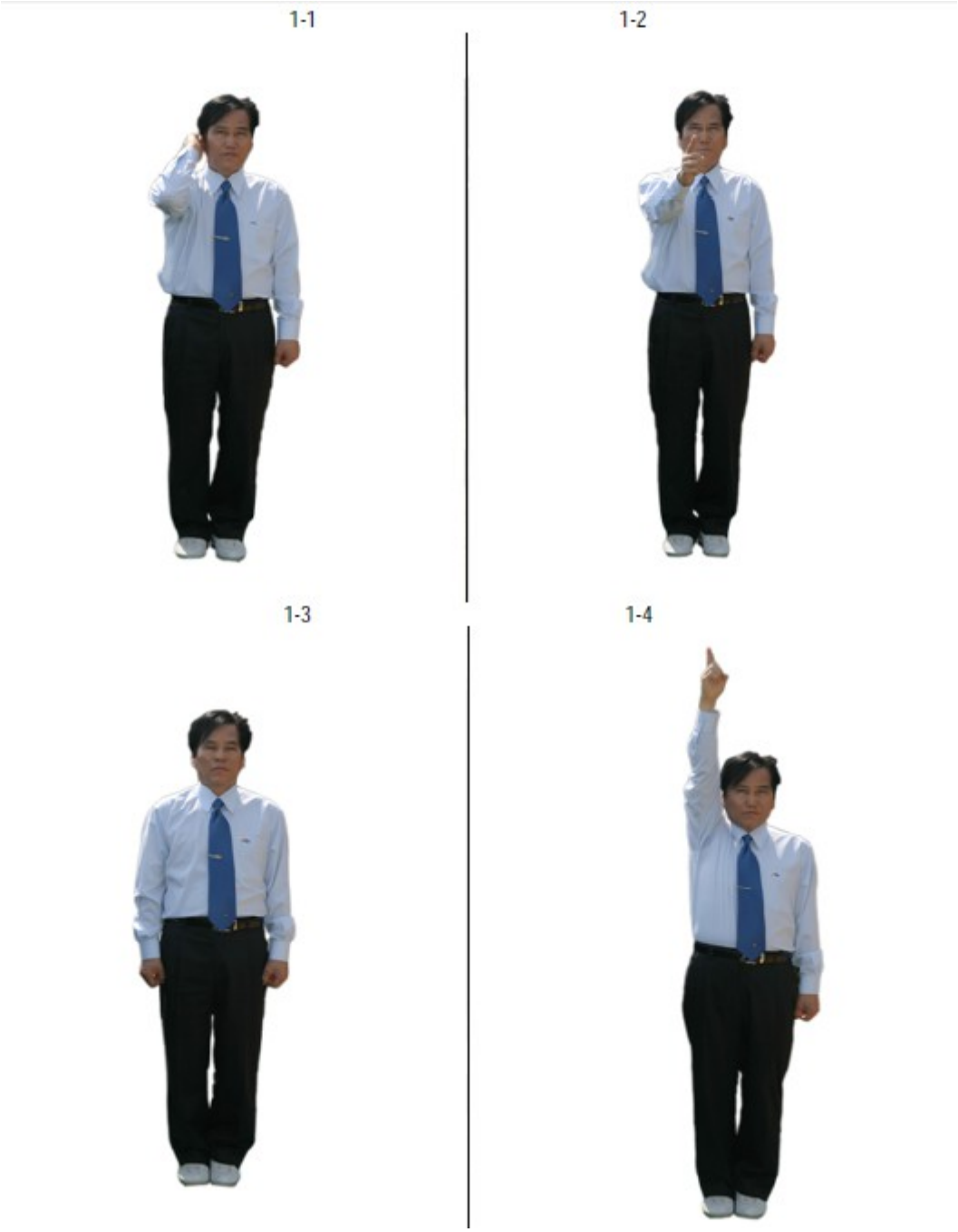
22. Ogłaszanie „Kyong-go” po przeglądzie nagrania wideo

W przypadku przyznania kary „Kyong-go” po przeglądzie nagrania wideo, sędzia pola walki stosuje procedurę opisaną w punkcie 16 (Ogłaszanie „Kyong-go”).



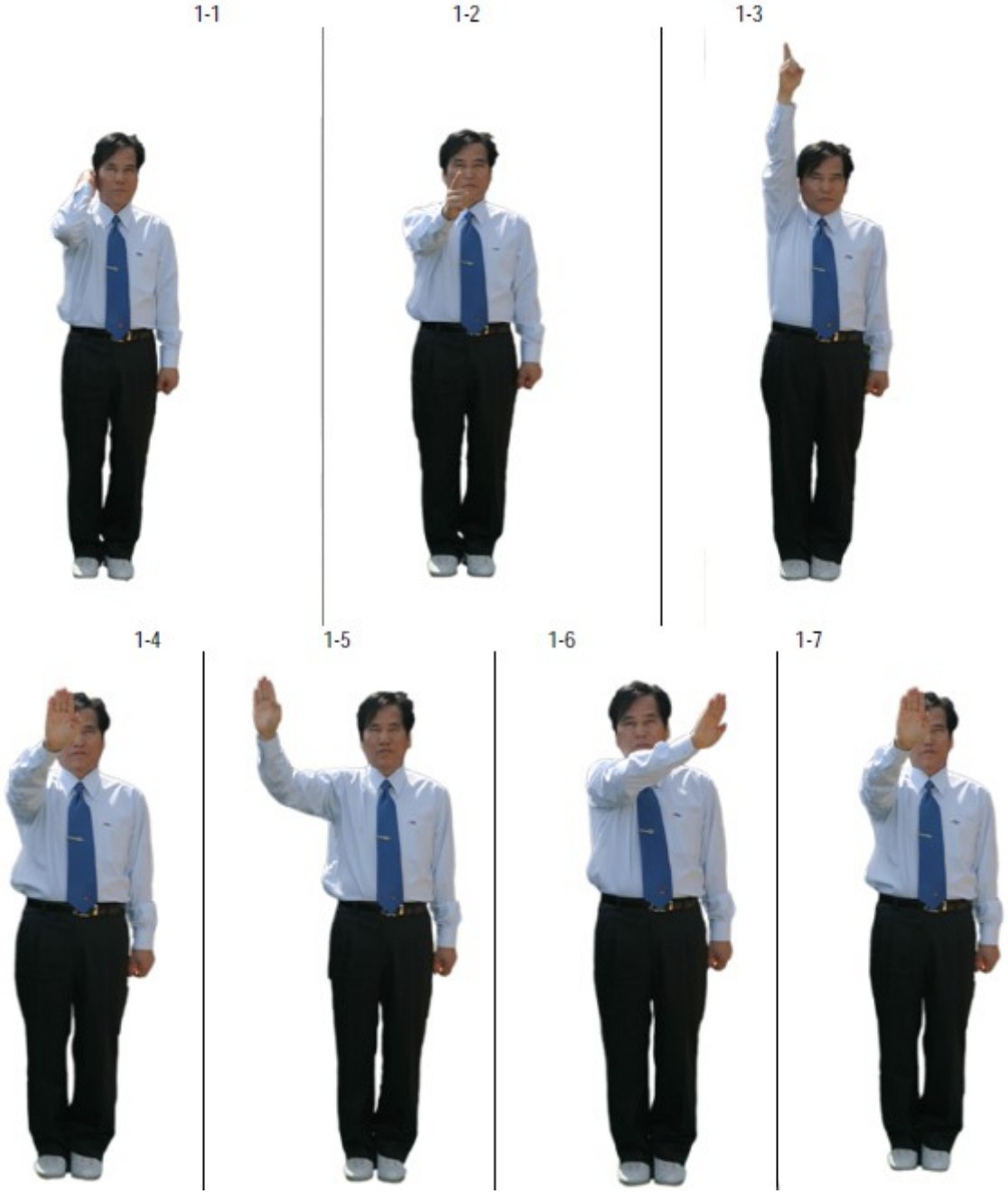
23. Unieważnienie kary „Kyong-go” po przeglądzie nagrania wideo

W przypadku unieważnienia „Kyong-go” po przeglądzie nagrania wideo, sędzia pola walki, spoglądając w stronę stolika protokolanta podaje komendę „Chung” lub „Hong”, „Kyong-go” oraz stosuje procedurę opisaną w punkcie 18 (Unieważnienie zdobytych punktów).



24. Ogłoszenie kary „Gam-jeom” po przeglądzie nagrania wideo

W przypadku przyznania kary „Gam-jeom” po przeglądzie nagrania wideo, sędzia pola walki stosuje procedurę opisaną w punkcie 17 (Ogłaszanie „Gam-jeom”).



25. Unieważnienie kary „Gam-jeom” po przeglądzie nagrania wideo

W przypadku unieważnienia „Gam-jeom” po przeglądzie nagrania wideo, sędzia pola walki, spoglądając w stronę stolika protokolanta podaje komendę „Chung” lub „Hong”, „Gam-jeom” oraz stosuje procedurę opisaną w punkcie 18 (Unieważnienie zdobytych punktów).

26. Akceptacja powodów żądania przeglądu nagrania wideo przez trenera

Sędzia pola walki podchodzi do stanowiska trenera i uprzejmie oddaje kartę żądania przeglądu nagrania wideo.

27. Odrzucenie powodów żądania przeglądu nagrania wideo przez trenera

Sędzia pola walki ustawia się na miejscu sędziego i zatrzymuje kartę zgłoszenia żądania przeglądu nagrania wideo w kieszeni koszuli, a następnie wznawia walkę.