

EMENDAS DO REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DA WTF

Aprovado em Ankara, dezembro de 2008. Efetivo a partir da Copa do Mundo no Azerbaijão em junho de 2009.

Quadro comparativo

ARTIGO 3º – ÁREA DE COMPETIÇÃO

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>A área de competição deve medir 10 metros X 10 metros usando-se o sistema métrico decimal. A área de competição deve ter uma superfície lisa e sem obstáculos, e ser coberta por material elástico.</p> <p>A área de competição pode ser instalada sobre uma plataforma de 0,5 metros – 0,6 metros de altura desde a base, se necessário. A parte externa da linha de limite deve ter uma inclinação inferior a 30 graus para a segurança dos competidores.</p> <p>1. Demarcação da Área de Competição</p> <p>A área de 10 metros X 10 metros deve ser chamada de área de competição, e a linha externa da área de competição deve ser chamada de linha de limite. A linha de limite frontal, adjacente à mesa do registrador e da mesa de comissão médica, deverá ser a linha de limite nº 1. Sentido horário da linha nº 1, as outras linhas de limite devem ser denominadas linhas nº 2, nº 3 e nº 4.</p>	<p>A área de competição deve medir 8 metros X 8 metros usando-se o sistema métrico decimal. A área de competição deve ter uma superfície lisa e sem obstáculos, e ser coberta por material elástico.</p> <p>A área de competição pode ser instalada sobre uma plataforma de 1 metro de altura desde a base, se necessário. A parte externa da linha de limite deve ter uma inclinação inferior a 30 graus para a segurança dos competidores.</p> <p>1. Demarcação da Área de Competição</p> <p>A área de 8 metros X 8 metros deve ser chamada de área de competição, e a linha externa da área de competição deve ser chamada de linha de limite. A linha de limite frontal, adjacente à mesa do registrador e da mesa de comissão médica, deverá ser a linha de limite nº 1. Sentido horário da linha nº 1, as outras linhas de limite devem ser denominadas linhas nº 2, nº 3 e nº 4.</p>

Artigo 4.**COMPETIDORES**

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
2. Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção. a) Os competidores devem vestir um protetor de tórax, protetor de cabeça, protetor genital, protetor de antebraço e o protetor de canela, luvas e bucal, antes de adentrar a área de competição. b) Os protetores genitais, de antebraço e caneleira devem ser vestidos por dentro do uniforme de Taekwondo. O competidor deve trazer os protetores pessoais aprovados pela WTF, bem como luvas e protetor bucal, para seu uso pessoal. O uso de qualquer outro item na cabeça, exceto o protetor de cabeça, não será permitido.	2. Uniforme dos competidores e equipamentos de proteção. a) Os competidores devem vestir um protetor de tórax, protetor de cabeça, protetor genital, protetor de antebraço e o protetor de canela, luvas e bucal, antes de adentrar a área de competição. b) Os protetores genitais, de antebraço e caneleira devem ser vestidos por dentro do uniforme de Taekwondo. O competidor deve trazer os protetores pessoais aprovados pela WTF, bem como luvas e protetor bucal, para seu uso pessoal. O uso de qualquer outro item na cabeça, exceto o protetor de cabeça, não será permitido. No caso de haver algum artigo relacionado à religião, estes devem ser usados debaixo do protetor de cabeça e por dentro do uniforme de Taekwondo.

Artigo 5.**DIVISÕES DE PESO**

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
Categorias masculinas e femininas adultos. Categorias masculinas e femininas juniores. Categorias masculinas e feminino adulto olímpico. Categorias masculinas e femininas por equipe.	Mudança nas categorias masculinas e femininas adultos. Criação das categorias masculinas e femininas juniores olímpicas.



Artículo 8. SORTEIO DAS CHAVES

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>1) O sorteio das chaves deve ser conduzido um dia antes da primeira competição na presença de um representante oficial da WTF e das nações participantes. O sorteio das chaves deve ser feito a partir do peso pena (FIN) em ordem alfabética dos nomes das nações participantes do evento.</p> <p>2) Oficiais devem ser designados para sortear as chaves no lugar das nações participantes ausentes no sorteio.</p> <p>3) A ordem do sorteio pode ser alterada de acordo com a decisão da reunião dos delegados das equipes.</p>	<p>1) O sorteio das chaves deve ser conduzido um ou dois dias antes da primeira competição na presença de um representante oficial da WTF e das nações participantes. O modo do sorteio será determinado pelo Delegado Técnico.</p> <p>2) O Delegado Técnico deverá sortear ou deverá designar os oficiais para sortear as chaves no lugar das nações participantes ausentes no sorteio.</p>

Artigo 10. PROCEDIMENTO DO COMBATE

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>3) Entrando na área de competição. Depois da inspeção, o competidor deve entrar com o técnico e ambos aguardarem o início do combate na área de espera.</p> <p>4) Começo e fim do combate. O combate em cada round deve começar com a declaração de SHI-JAK (começo) pelo árbitro e deve terminar com a declaração de KO-MAN (parar). Entretanto, mesmo que o árbitro não tenha declarado KO-MAN, o combate deve ser considerado encerrado quando o tempo estabelecido terminar.</p> <p>5) Procedimento antes de começar e depois do final do combate.</p> <p>5.1) Os competidores devem olhar um para o outro e se cumprimentarem ao comando do árbitro – TCHARIOT (sentido) e KIONHÊ (cumprimentar). O cumprimento deve ser feito de modo natural ficando na postura de Tchariot curvando o corpo a um ângulo de mais de 30 graus, a cabeça inclinada a um ângulo de 45 graus e os braços e punhos posicionados ao lado das pernas.</p> <p>5.2) O árbitro pode começar o combate dando o comando JUMBI (preparar) e SHI-JAK (começar).</p> <p>5.3) Depois do final do último round, os</p>	<p>3) Entrando na área de competição. Depois da inspeção, o competidor deve entrar na área para técnicos com um técnico e um médico da equipe (se tiver).</p> <p>4) Procedimento para o combate. Antes de começar o combate o árbitro deve dar o comando "Chung, Hong". Ambos competidores ingressarão na área de competição com os protetores de cabeça segurando firmemente debaixo do braço esquerdo. Os competidores devem olhar um para o outro e se cumprimentarem ao comando do árbitro – TCHARIOT (sentido) e KIONHÊ (cumprimentar). O cumprimento deve ser feito de modo natural ficando na postura de Tchariot curvando o corpo a um ângulo de mais de 30 graus, a cabeça inclinada a um ângulo de 45 graus e os braços e punhos posicionados ao lado das pernas. Depois da saudação os competidores deverão vestir o protetor de cabeça. O árbitro dará início ao combate com o comando TCHUMBI (preparar) e SHI-JAK (começar). O combate em cada round deve começar com a declaração de SHI-JAK (começo) pelo árbitro e deve terminar com a declaração de KO-MAN (parar). Entretanto, mesmo que o árbitro não tenha declarado KO-MAN, o combate deve ser considerado encerrado quando o tempo estabelecido terminar.</p>

<p>competidores devem voltar à suas respectivas posições olhando um no outro e cumprimentando-se ao comando do árbitro (tchariot e kionhê). Depois ambos devem aguardar pela declaração da decisão de pé.</p> <p>5.4) O árbitro deve declarar o vencedor erguendo a sua mão para o lado do vencedor.</p> <p>5.5) Em seguida, os competidores se retiram da quadra.</p>	<p>Depois do final do último round, os competidores devem voltar à suas respectivas posições em pé. Os competidores deverão retirar o protetor de cabeça e cumprimentando-se ao comando do árbitro (tchariot e kionhê). Depois ambos devem aguardar pela declaração da decisão de pé.</p>
--	---

Artigo 11. ÁREAS E TÉCNICAS PERMITIDAS

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>2) Áreas permitidas</p> <p>a) Tórax: ataques com técnicas de punho e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região das costas que não são cobertas pelo protetor de tronco, a espinha dorsal.</p> <p>b) Rosto: Esta área é o rosto excluindo a parte de trás da cabeça (nuca) e somente ataques com os pés são permitidos.</p>	<p>2) Áreas permitidas</p> <p>1) Tórax: ataques com técnicas de mão e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região das costas que não são cobertas pelo protetor de tronco, a espinha dorsal.</p> <p>2) Cabeça: É a área acima do pescoço e somente ataques com os pés são permitidos.</p>

Artigo 12. PONTOS VÁLIDOS

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:</p> <ol style="list-style-type: none"> Um (1) ponto para golpe no protetor de tórax. Dois (2) pontos para golpe na cabeça. Um (1) ponto adicional pode ser dado em uma situação onde o lutador tem a contagem de <i>knock down</i> feita pelo árbitro e o mesmo abrir contagem. 	<p>Os pontos válidos são divididos da seguinte maneira:</p> <ol style="list-style-type: none"> Um (1) ponto para ataque no protetor de tórax. Dois (2) pontos para golpe com pé válido com giro (por trás) do corpo (no protetor de tórax). Três (3) pontos para ataque válido na cabeça.



Artigo 14. ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>3) Dois KIONGO serão contabilizados com a dedução de um ponto. Entretanto, o KIONGO ímpar não é contabilizado no total geral.</p> <p>4) O KAMTCHOM será contabilizado como menos um (-1) ponto.</p> <p>5) Atos proibidos</p> <p>1) os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o KIONGO deve ser declarado:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ultrapassar a Linha Limite.2. Fugir, dando as costas ao adversário3. Cair4. Evitar a luta5. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário6. Atacar abaixo da cintura7. Fingir ferimento (Simular lesão)8. Cabeçada ou atacar com o joelho9. Atacar a cara do adversário com as mãos10. Comentários indesejáveis ou má conduta por parte do atleta ou técnico.	<p>3) Dois KIONGO serão contabilizados como um (1) ponto adicional para o adversário. Entretanto, o KIONGO ímpar não é contabilizado no total geral.</p> <p>4) Um KAMTCHOM será contabilizado como um (1) ponto adicional para o adversário.</p> <p>5) Atos proibidos</p> <p>1) os atos a seguir devem ser classificados como atos proibidos e o KIONGO deve ser declarado:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ultrapassar a Linha Limite.2. Fugir, dando as costas ao adversário3. Cair4. Evitar a luta5. Agarrar, segurar ou empurrar o adversário6. Atacar abaixo da cintura7. Fingir ferimento (Simular lesão)8. Cabeçada ou atacar com o joelho9. Atacar a cara do adversário com as mãos10. Comentários indesejáveis ou má conduta por parte do atleta ou técnico11. Levantar o joelho para evitar um ataque válido ou para impedir o progresso de um ataque12. Inatividade no combate por parte de um ou ambos os competidores.



Artigo 16.**DECISÕES**

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
1. Vencer por nocaute técnico (KO). 2. Vencer devido a paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC). 3. Vencer devido a pontuação ou superioridade. 3.1 Vencer pela soma total de pontos 3.2 Vencer por diferença de pontos Quando a diferença entre os pontos atingir 7 pontos o árbitro deverá encerrar o combate e declarar o vencedor. 3.3 Vencer por Limite de pontos Quando um competidor atingir 12 pontos o árbitro encerrará o combate e declarará o vencedor. 4. Vencer por abandono (desistência). 5. Vencer por desqualificação. 6. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro. RSC: Referee Stop the Contest KO: Knock Out	1. Vencer por nocaute técnico (KO). 2. Vencer devido a paralisação da competição solicitada pelo árbitro (RSC). 3. Vencer devido a pontuação ou superioridade. 1. Vencer pela soma total de pontos 4. Vencer por abandono (desistência). 5. Vencer por desqualificação. 6. Vencer por declaração de punição dada pelo árbitro. RSC: Referee Stop the Contest KO: Knock Out

Artigo 19.**PROCEDIMENTOS PARA SUSPENDER O COMBATE**

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
(Explicação) Quando a lesão não é grave o competidor tem um (1) minuto depois da declaração de KE-SHI para receber o tratamento necessário. Ordem para reiniciar o combate. Compete ao árbitro decidir se o competidor pode ou não reiniciar o combate. O árbitro pode a qualquer momento, ordenar ao competidor que reinicie o combate dentro do minuto. O árbitro pode declarar perdedor qualquer competidor que não respeite a ordem de reiniciar o combate.	(Explicação) Quando a lesão não é grave o competidor tem um (1) minuto depois da declaração de KE-SHI para receber o tratamento necessário. Ordem para reiniciar o combate. Compete ao árbitro decidir, após consultar a Comissão Médica, se o competidor pode ou não reiniciar o combate. O árbitro pode a qualquer momento, ordenar ao competidor que reinicie o combate dentro do minuto. O árbitro pode declarar perdedor qualquer competidor que não respeite a ordem de reiniciar o combate.



Artigo 20. ÁRBITROS OFICIAIS

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>2. Obrigações</p> <p>1) Árbitro</p> <p>a) O árbitro deve ter controle sobre o combate.</p> <p>b) O árbitro deve declarar SHIDJAK, KOMAN, KALHÓ, KESÔ e KESHI, vencedor ou perdedor, dedução de pontos, avisos e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas quando o resultado for confirmado.</p> <p>c) O árbitro deve ter o direito de tomar decisões de forma independente, de acordo com as regras prescritas.</p> <p>d) O árbitro não atribui pontos.</p> <p>e) No caso de empate ou sem pontos, a decisão de superioridade deve ser decidida por todos os árbitros oficiais após o final do quarto round.</p>	<p>2. Obrigações</p> <p>1) Árbitro</p> <p>a) O árbitro deve ter controle sobre o combate.</p> <p>b) O árbitro deve declarar SHIDJAK, KOMAN, KALHÓ, KESÔ e KESHI, vencedor ou perdedor, dedução de pontos, avisos e abandono. Todas as declarações do árbitro devem ser feitas quando o resultado for confirmado.</p> <p>c) O árbitro deve ter o direito de tomar decisões de forma independente, de acordo com as regras prescritas.</p> <p>d) A princípio o árbitro não atribui pontos. Entretanto, se um dos juízes laterais levantar a mão e acusar que um ponto não foi publicado, o árbitro central deverá chamar os juízes para uma reunião. Se dois juízes laterais acusarem o ponto e os outros dois não, o árbitro central terá a autoridade para desempatar e decidir se foi ponto.</p> <p>e) No caso de empate ou sem pontos, a decisão de superioridade deve ser decidida por todos os árbitros oficiais após o final do quarto (4º) round de acordo com o artigo 15.2.</p> <p>f) O árbitro central tem a autoridade para outorgar um ponto adicional para os pontos válidos obtidos por chute com giro do corpo.</p>

Artigo 24. ARBITRAGEM E SANÇÕES

Regulamento existente	Emenda aprovada, novo regulamento
<p>3. Procedimento de protesto. 1) Caso haja uma objeção ao julgamento de um árbitro, um delegado oficial da equipe deve submeter uma solicitação de reavaliação da decisão (pedido de protesto) junto com depósito da quantia prescrita para o Comitê de Supervisão da Competição, dentro de 10 minutos após o fim do combate.</p>	<p>3. Procedimento de protesto. 1) Caso haja uma objeção ao julgamento de um árbitro, um delegado oficial da equipe deve submeter uma solicitação de reavaliação da decisão (pedido de protesto) junto com depósito da quantia prescrita para o Comitê de Supervisão da Competição, dentro de 15 minutos após o fim do combate.</p> <p>Caso haja alguma objeção ao resultado de um combate baseado em conduta ocorrida durante o combate, dentro de 15 minutos após o fim do combate, o Chefe da Equipe ou o Delegado Técnico representante do atleta pode submeter a solicitação de protesto juntamente com o pagamento, não reembolsável, de duzentos dólares (US\$ 200) ao Comitê de Supervisão da Competição da WTF.</p> <p>Artigo 24. Arbitragem e Sanções <u>- Emendas propostas no caso da introdução do sistema de reprodução de vídeo instantânea</u></p> <p>Caso haja alguma objeção ao julgamento da arbitragem durante o combate, o técnico da equipe pode solicitar ao árbitro central uma revisão imediata na revisão do vídeo. Cada técnico terá direito a quota de uma (1) apelação por combate. Se a apelação proceder e o ponto reclamado for corrigido, o técnico readquire a quota de apelação para o mesmo combate.</p>

