



Regolamento Gara di Combattimento



INDICE

Art.1	Scopo	Pag.3
Art.2	Applicazione	Pag.3
Art.3	Campo di gara	Pag.3
Art.4	Atleti	Pag.4
Art.5	Classi di età e Categorie di peso	Pag.5
Art.6	Classificazione e sistemi di gara	Pag.6
Art.7	Durata del combattimento	Pag.6
Art.8	Sorteggio	Pag.7
Art.9	Controllo del peso	Pag.7
Art.10	Procedure di gara	Pag.7
Art.11	Tecniche e zone permesse	Pag.8
Art.12	Punti validi	Pag.8
Art.13	Punteggio e sua pubblicazione	Pag.9
Art.14	Azioni proibite e penalità	Pag.10
Art.15	Quarto round e superiorità	Pag.11
Art.16	Verdetti	Pag.13
Art.17	Knock down	Pag.14
Art.18	Procedure in caso di knock down	Pag.14
Art.19	Procedure in caso di sospensione dell'incontro	Pag.15
Art.20	Gli Ufficiali di gara	Pag.16
Art.21	Video replay istantaneo	Pag.17
Art.22	Sanzioni	Pag.18
	Gestualità arbitrale	Pag.19

Articolo 1. SCOPO

1. Lo scopo del Regolamento di Gara è disciplinare, in maniera equa e agevole, ogni aspetto riguardante le competizioni di qualsiasi livello organizzate o promosse dalla FITA, garantendone l'applicazione e l'osservanza.

Interpretazione

Obiettivo di quest'articolo è standardizzare tutte le gare di Taekwondo. Qualsiasi gara che non dovesse rispettare i principi fondamentali contenuti in questo regolamento non potrà essere omologata.

Articolo 2. APPLICAZIONE

1. Il Regolamento di Gara dovrà essere applicato in qualunque competizione organizzata o promossa dalla FITA. Eventuali modifiche dovranno essere preventivamente sottoposte alla FITA per la necessaria approvazione.

Spiegazione 1

Ogni eventuale e motivata richiesta di modifica deve essere presentata alla FITA prima della data della gara.

Spiegazione 2

Categorie di peso, numero di ufficiali di gara, posizioni sul campo di gara e durata dei combattimenti possono essere oggetto di richiesta di modifica. Punti validi e penalità non possono, invece, essere modificati in nessun caso.

Articolo 3. CAMPO DI GARA

1. La Zona di Combattimento misura 8mt x 8mt, deve avere la superficie piana, senza sporgenze ed essere in materiale elastico non scivoloso. La Zona di Combattimento può anche essere installata su di una piattaforma alta 1mt; la zona esterna alla Linea di Confine, per la sicurezza degli atleti, sarà inclinata con un gradiente inferiore ai 30°.

2. Demarcazione della Zona di Combattimento

2.1 La superficie contenuta negli 8mt x 8mt si chiamerà Zona di Combattimento, sarà in colore blu e le quattro linee che la demarcano si chiameranno Linee di Confine. La linea di confine di fronte al Tavolo dell'operatore sarà la Linea 1 e, in senso orario, le altre saranno la Linea 2-3-4. La zona esterna al campo di gara, detta zona di sicurezza, sarà in colore rosso o giallo.

3. Posizioni

3.1 Arbitro: La posizione dell'Arbitro, indicata con colore diverso da quello della Zona di Combattimento, sarà segnata a 1,5mt dal suo centro, verso la Linea di Confine 3.

3.2 Giudici: La posizione del Giudice 1, sarà segnata a 0,5mt dall'angolo formato dalla Linea di Confine 1 e 2 e, in senso orario, le altre saranno le posizioni 2-3-4. Quando invece sono presenti solo tre giudici, la posizione del giudice 1 sarà posta a 0,5mt dall'angolo tra la Linea di Confine 1 e 2, la posizione del giudice 2 sarà posta a 0,5mt dal centro della Linea di confine 3, la posizione del giudice 3 sarà posta a 0,5mt dall'angolo tra la Linea di confine 4 e quella 1.

3.3 Posizione dell'Operatore e dell'Assistente Tecnico: la posizione del tavolo dell'Operatore e dell'assistente Tecnico, guardando la Zona di Combattimento, si troverà a 2mt dalla Linea di Confine 1, verso l'angolo delle Linee di Confine 1 e 2

3.4 Medico di gara: La posizione del Medico di Gara, sarà posta a più di 3mt dal tavolo dell'Operatore e dell'Assistente Tecnico, verso l'angolo delle Linee di Confine 1 e 4

3.5 Atleti: La loro posizione, indicata con colori diversi dalla Zona di Combattimento, sarà segnata in due punti opposti, a 1mt ciascuno dal centro del Campo di Gara e a 4mt dalla linea di confine 1 (atleta rosso rivolto verso la linea 2 e atleta blu verso la linea 4)

3.6 Coaches: La loro posizione sarà segnata a 1mt fuori dalla linea della zona di sicurezza corrispondente a ciascun atleta. I coaches non dovranno mai uscire dalla zona di 1mt x 1mt a loro assegnata e non potranno alzarsi dalla propria sedia se non per chiedere il video replay. Se violeranno queste regole, l'arbitro darà loro un'ammonizione.

3.7 Tavolo d'Ispezione: Sarà posto vicino al punto d'ingresso del Campo di Gara, per consentire il controllo delle protezioni degli atleti. Gli addetti a quest'operazione dovranno verificare l'idoneità e completezza delle protezioni indossate; nel caso rilevassero delle difformità, dovranno richiedere agli atleti di adeguarsi.

Spiegazione 1

Superficie non scivolosa ed elastica: il grado d'elasticità e di non scivolosità dovranno essere approvati dalla FITA prima della competizione.

Spiegazione 2

Misure della Zona di Combattimento: la Zona di Combattimento dovrà misurare 8mt x 8mt, mentre potrà essere assicurata per la sicurezza degli atleti una zona esterna di uno o più metri

Spiegazione 3

La piattaforma dovrà essere costruita come descritto nel successivo diagramma (Diagram 1. Competition Platform)

Spiegazione 4

La posizione dell'arbitro e quella degli atleti dovrà essere indicata con colori diversi da quelli del campo di gara.

Spiegazione 5

I colori del campo di gara dovranno essere tali da non riflettere e non disturbare la vista degli atleti e degli spettatori. Inoltre dovrà coordinarsi con il colore dell'equipaggiamento degli atleti e della superficie del parterre.

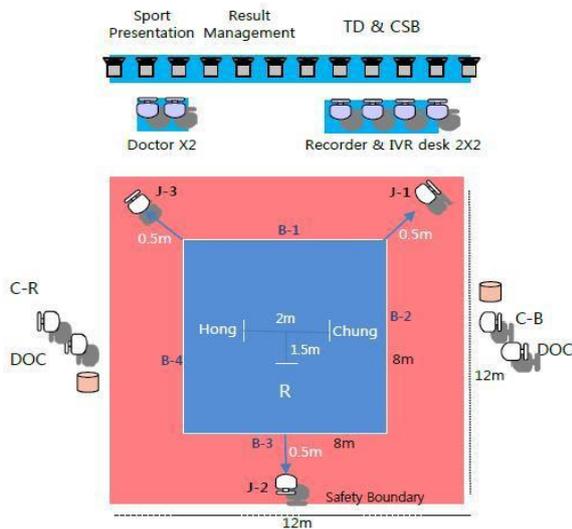
Spiegazione 6

L'addetto all'ispezione dovrà controllare che le protezioni indossate dagli atleti siano del tipo approvato e previsto dal regolamento e, se necessario, dovrà farle cambiare prima dell'inizio dell'incontro

Indicazioni per l'arbitraggio:

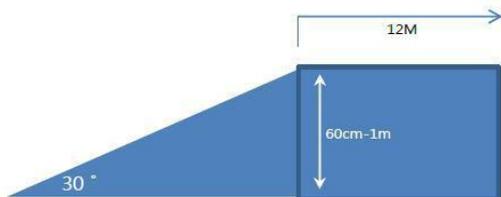
L'arbitro dovrà tenere sempre presenti le dimensioni della Zona di Combattimento per evitare inutili interruzioni e permetterle il pieno utilizzo.

Diagram 1. A court (코트 구성도)



B 1~4	Boundary Lines #1 to # 4
J 1~3	Corner Judges # 1 to # 3
R	Center Referee
C-R	Coach (Red/Hong)
C- B	Coach(Blue/Chung)
DOC	Team Doctor
Doctor	Commission Doctor
IVR	Instant Video Replay Review Jury
TD & CSB	Technical Delegate & Competition Supervisory Board

Diagram 2. Competition Platform (경기대 그림)



Articolo 4. GLI ATLETI

1. Requisiti

1.1 Essere tesserati per l'anno in corso.

1.2 Possedere i requisiti tecnici e anagrafici previsti per ogni specifica competizione.

2. Uniforme e Protezioni

2.1 Gli atleti dovranno indossare, prima di entrare nella Zona di Combattimento, l'uniforme ufficiale del Taekwondo e le protezioni previste e omologate dalla FITA: corazza, caschetto, conchiglia, parabraccia, paratibia, guantini, calzari sensorizzati (se si usa il sistema elettronico PSS).

2.2 Quando l'atleta entra nel campo di gara, dovrà indossare la conchiglia, i parabraccia e i paratibia sotto il dobok; dovrà portare il paradenti e dovrà tenere il caschetto sotto il braccio sinistro. E' proibito portare o indossare qualsiasi altro oggetto o indumento sul viso o sul capo ad eccezione del caschetto. Eventuali simboli o indumenti di significato religioso, in precedenza autorizzati, devono essere indossati sotto il dobok o il caschetto e non devono costituire rischio d'incolumità o ostruzione ai movimenti dell'avversario.

2.3 Le specifiche per le protezioni, il dobok e gli altri equipaggiamenti sono previste da altri specifici regolamenti.

2.4 Il comitato organizzatore dovrà rendere disponibile tutto il materiale stabilito necessario allo svolgimento della gara.

3. Test Anti-Doping

3.1 E' proibito l'uso di qualsiasi sostanza dopante.

3.2. La FITA può effettuare i controlli previsti dalle normative e l'atleta che dovesse rifiutare tali controlli sarà squalificato e la sua posizione in graduatoria sarà trasferita all'atleta che si era piazzato alle sue spalle. Inoltre l'atleta sarà deferito ai competenti organismi sportivi e giuridici.

3.3 Se richiesto dalla FITA, il comitato organizzatore è tenuto a predisporre quanto necessario per il suddetto controllo.

3.4 La lista delle sostanze proibite è pubblicata dalla World Anti-Doping Agency (WADA).

Spiegazione

Il paradenti dovrà essere di colore bianco o trasparente. L'esenzione dall'uso del paradenti può essere concessa solo dietro presentazione di apposito certificato medico attestante che il suo uso può causare danni fisici all'atleta.

Articolo 5. CLASSI DI ETA' e CATEGORIE DI PESO

SENIORES 18-35 anni		GIOCHI OLIMPICI	
Maschili	Femminili	Maschili	Femminili
-54 kg	-46 kg	- 58	- 49
54 – 58	46 – 49	58 – 68	49 – 57
58 – 63	49 – 53	68 – 80	57 – 67
63 – 68	53 – 57	+ 80 kg	+ 67 kg
68 – 74	57 – 62		
74 – 80	62 – 67		
80 – 87	67 – 73		
+ 87 kg	+ 73 kg		

JUNIORES 14-17 anni		GIOCHI OLIMPICI GIOVANILI	
Maschili	Femminili	Maschili	Femminili
-45 kg	-42 kg	- 48kg	- 44kg
45 – 48	42 – 44	48 – 55	44 - 49
48 – 51	44 – 46	55 – 63	49 – 55
51 – 55	46 – 49	63 - 73	55 – 63
55 – 59	49 – 52	+ 73 kg	+ 63 kg
59 – 63	52 – 55		
63 – 68	55 – 59		
68 - 73	59 – 63		
73 – 78	63 – 68		
+78kg	+ 68 kg		

CADETTI

Cad.A 14-13 anni		Cad.B	
Maschili	Femminili	12-11 anni Masch/Femm	10 anni Masch/Femm
-33 kg	-33 kg	-30 kg	-24 kg
33 – 37	33 – 37	30 – 34	24 – 27
37 – 41	37 – 41	34 – 38	27 – 30
41 – 45	41 – 45	38 – 42	30 – 34
45 – 49	45 – 49	42 – 45	34 – 38
49 – 53	49 – 53	45 – 48	38 – 42
53 – 57	53 – 57	48 – 51	42 – 45
57 – 61	57 – 61	51 – 55	45 – 48
61 – 65	61 – 65	55 – 59	48 – 51
+65 kg	+65 kg	+59 kg	+51 kg

Interpretazioni

1. La gara di Taekwondo, all'interno di regole stabilite in precedenza, si svolge basandosi sul contatto fisico e sull'efficacia dell'impatto delle tecniche. Per ridurre la conseguenza della diversità tra gli atleti e garantirne la massima incolumità e uguali condizioni, è usato il sistema basato sulle categorie di peso.
2. La distinzione tra uomini e donne, quindi atleti maschi che combattono solo contro altri atleti maschi e atlete femmine che combattono solo contro atlete femmine, è una regola fondamentale.

Articolo 6. CLASSIFICAZIONI E SISTEMI DI GARA

1. Le competizioni si suddividono come segue:

1.1 Gare individuali: Le gare individuali si svolgono tra atleti della stessa categoria di peso. Se necessario, si potranno accorpate due categorie vicine per formarne una sola. A nessun atleta è permesso gareggiare in più di una categoria.

1.2 Gara a squadre

1.2.1 Sistema con cinque (5) categorie di peso

Maschili	Femminili
-48 kg	-44kg
48-55	44-49
55-63	49-55
63-73	55-63
+73 kg	+63kg

1.2.2 Sistema con otto (8) categorie di peso

1.2.3 Sistema con quattro (4) categorie di peso

2. I tipi di gara sono i seguenti:

2.1 Torneo a eliminazione diretta, con o senza ripescaggi

2.2 Girone all'italiana (round robin)

3. La FITA può indire gare e tornei con altri sistemi, classi e categorie di peso, qualora lo ritenesse necessario per favorire lo sviluppo dell'attività agonistica.

Articolo 7. DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata del combattimento è di 3rounds di 2minuti ciascuno con 1minuto d'intervallo per le classi senior e junior, e di 3rounds di 1minuto e 30secondi per le classi inferiori.

2. La durata del combattimento può essere abbreviata a 1minuto per 3rounds, a 1minuto e 30secondi per 3rounds o a 2minuti per 2rounds. Questo per particolari esigenze organizzative e su decisione del Responsabile di Gara nominato per lo specifico campionato.

3. Nel caso di parità al termine dell'incontro, dopo il regolare intervallo di un minuto sarà disputato un quarto round della stessa durata dei precedenti, usando il regolamento del golden point: si

azzerà il tabellone dai punti validi e dalle eventuali penalizzazioni e il primo atleta che ottiene un punto (per attacco valido o per penalizzazioni dell'avversario) è dichiarato vincitore.

Articolo 8. SORTEGGIO

Il sorteggio dovrà essere fatto il giorno prima della gara, alla presenza degli Ufficiali di Gara e dei responsabili tecnici designati dalla Federazione.

Articolo 9. CONTROLLO PESO

1. L'operazione del controllo peso dovrà essere fatto il giorno precedente la gara.
2. Durante il controllo peso le categorie maschili dovranno presentarsi solo con gli slip, mentre le categorie femminili si presenteranno con una maglietta e i pantaloni del dobok.
3. Se l'atleta non rientra nel limite previsto dalla sua categoria di peso, avrà tempo di presentarsi una seconda volta entro la fine del tempo stabilito per il controllo peso
4. Il Comitato Organizzatore dovrà mettere a disposizione degli atleti in un luogo opportuno una bilancia identica a quella ufficiale, per consentire a essi di controllarsi prima del peso ufficiale.

Spiegazione 1

La durata e il luogo dell'operazione di peso dovranno essere ufficialmente annunciati dal Comitato Organizzatore. Il tempo massimo per il controllo peso è di due ore.

Spiegazione 2

Dovrà essere approntata una sala separata per il controllo peso femminile, e le operazioni dovranno essere dirette da personale femminile.

Spiegazione 3

Se un atleta è squalificato al controllo peso, non potrà apportare nessun tipo di punteggio o altro vantaggio, se previsto dal regolamento di gara, alla sua squadra.

Spiegazione 4

Il Comitato Organizzatore dovrà provvedere a che le bilance usate durante l'operazione di peso, sia quelle ufficiali sia quelle messe a disposizione degli atleti, siano identiche e identicamente tarate.

Articolo 10. PROCEDURE DI GARA

1. Chiamata degli atleti: Il nome degli atleti deve essere annunciato tre volte iniziando trenta minuti prima dell'inizio previsto per l'incontro.
2. Ispezione: Dopo la chiamata, l'atleta dovrà sottoporsi alla prevista ispezione e non dovrà avere addosso alcun oggetto o materiale che possa recare danno all'avversario.
3. Ingresso nel Campo di Gara: dopo l'ispezione, l'atleta occuperà il posto assegnatogli, assieme al proprio coach e al proprio medico o fisioterapista (se presente).
4. Procedura prima dell'inizio e dopo la fine dell'incontro
 - 4.1 Prima dell'inizio della gara, l'Arbitro centrale chiamerà "Chung (atleta blu)" e "Hong (atleta rosso)"; i due atleti entreranno quindi nel Campo di Gara tenendo il caschetto sotto il braccio sinistro. Quando un atleta non si presenta o si presenta senza tutte le necessarie protezioni, sarà considerato come ritirato e l'arbitro centrale darà la vittoria al suo avversario.
 - 4.2 Gli atleti si pongono faccia a faccia e si salutano con un inchino al comando dato dall'Arbitro di "Cha-ryot" (attenti) e "Kyeong-rye (saluto)". L'inchino va fatto dalla posizione naturale di "Charyeot" piegandosi con un angolo maggiore di 30°, con la testa inclinata più di 45° e con le braccia tese lungo i lati del corpo. Dopo il saluto, gli atleti dovranno indossare subito il caschetto.
 - 4.3 L'Arbitro dà inizio all'incontro con il comando di "Joon-bi (pronti)" e "Shi-jak (inizio)"
 - 4.4 L'incontro, in ogni round, inizia al comando di "Shi-jak (inizio)" dato dall'Arbitro e termina al comando di "Keu-man (fine)" sempre dato dall'Arbitro. Anche se l'Arbitro non ha dichiarato "Keuman", l'incontro termina comunque allo scadere del tempo.
 - 4.5 Dopo la fine dell'ultimo round, gli atleti prendono posizione faccia a faccia nei rispettivi posti assegnati, si tolgono il caschetto e si salutano al comando dell'Arbitro di "Cha-ryot" e "Kyeong-rye",

quindi aspetteranno in piedi che l'Arbitro dichiari il vincitore.

4.6 L'Arbitro dichiarerà la vittoria alzando la propria mano corrispondente al lato dell'atleta vincitore.

4.7 Gli atleti lasciano il Campo di Gara

5. Procedure per la gara a squadre

5.1 Ambedue le squadre si allineano all'interno del Campo di Gara una di fronte all'altra e si scambiano il saluto al comando dell'arbitro.

5.2 Le procedure di ogni incontro sono le stesse del punto 4

5.3 Le squadre lasciano il Campo di Gara e ogni atleta inizia e finisce l'incontro secondo quanto previsto dal precedente comma 4.

5.4 Dopo l'ultimo incontro, le due squadre si allineano all'interno del Campo di Gara una di fronte all'altra e si scambiano il saluto al comando dell'arbitro.

5.5 L'arbitro dichiara la vittoria alzando la propria mano dal lato della squadra vincitrice.

Linea guida per l'arbitraggio. Nel caso di utilizzo delle corazze elettroniche l'arbitro centrale, prima di far iniziare l'incontro, dovrà accertarsi che il sistema stia lavorando in maniera adeguata. Questa procedura, laddove ci fosse l'esigenza di ridurre i tempi di gara, può comunque essere sospesa.

Articolo 11. TECNICHE E ZONE PERMESSE

1. Tecniche permesse

1.1 Attacco di pugno: tecnica portata con la parte frontale del pugno a dita completamente chiuse.

1.2 Attacco di piede: tecnica portata con qualsiasi parte del piede al di sotto della caviglia.

2. Zone permesse

2.1 Tronco: sono permesse tecniche di pugno e di piede su tutta la superficie del tronco protetta dalla corazza, ad eccezione della spina dorsale.

2.2 Testa: tutta la parte al di sopra delle clavicole, e sono permessi solo gli attacchi con l'uso di tecniche di piede.

Spiegazione 1

Attacco di pugno: significa un attacco potente eseguito con il pugno sulla zona permessa del tronco dell'avversario, usando la parte frontale del pugno mentre si sta distendendo il braccio che colpisce.

Spiegazione 2

Attacchi di piede: significa un attacco portato con una qualsiasi parte del piede al di sotto della caviglia, sulle zone permesse dell'avversario; non è quindi consentito usare altre parti della gamba al di sopra della caviglia, come tibia, ginocchio ecc.; quando si usano le protezioni elettroniche, sistema PSS, la posizione dei sensori sui calzari sarà quella stabilita dalla WTF.

Spiegazione 3

Tronco: l'area protetta dalla corazza compresa tra la linea che passa sulle clavicole e quella che passa sulle creste iliache; di conseguenza la corazza deve essere indossata in base a quanto prefissato dalla tabella prevista per le taglie da assegnare a ogni categoria di peso e in base al tipo di corporatura dell'atleta; in linea di principio a parità di categoria la taglia sarà la stessa, salvo casi particolari e su approvazione del responsabile di gara.

Articolo 12. PUNTI VALIDI

1. Zone valide per il punteggiaggio

1.1 Tronco: la parte della corazza colorata in blu o in rosso.

1.2 Testa: la parte del corpo al di sopra delle clavicole (l'intera superficie della testa comprese le zone laterali e posteriori).

2. I punti saranno assegnati quando tecniche permesse colpiscono con precisione e potenza le zone permesse del tronco e con precisione le zone permesse della testa.

3. I punti validi sono:

3.1 Un (1) punto per attacchi sul tronco.

3.2 Due (2) punti per attacchi sul tronco con tecniche di piede in rotazione.

3.3 Tre (3) punti per attacco di piede alla testa.

3.4 Quattro (4) punti per attacchi alla testa con tecniche di piede eseguite in rotazione.

4. Il punteggiaggio finale sarà dato dalla somma dei punti nei tre round.

5. Annullamento del punto: quando un atleta esegue un attacco valido per il punteggio ma che incorpora un'azione proibita, il punto sarà annullato.

Spiegazione 1

Precisione: quando una tecnica permessa colpisce l'avversario all'interno di una delle zone permesse

Spiegazione 2

Potenza:

- a. Usando la corazza non equipaggiata con sensori elettronici, la potenza si desume dal repentino spostamento del corpo dell'avversario a causa dell'impatto.
- b. Usando la corazza elettronica, la potenza è rilevata dai sensori elettronici, il cui livello di sensibilità sarà tarato in base al sesso e alla categoria di peso degli atleti.
- c. Quando qualsiasi parte del piede tocca la testa dell'avversario, ciò sarà ritenuto sufficiente per l'assegnazione dei punti"

Indicazioni per l'arbitraggio:

Quando un atleta finisce knock down, l'arbitro prima ne verifica le condizioni e quindi deciderà di contare o meno. Se l'arbitro stabilisce che l'atleta non può continuare a combattere, può chiudere l'incontro e dichiarare l'avversario vincitore per KO. Quando un atleta va a terra per un attacco valido dell'avversario senza che il sistema PSS abbia registrato il punto, l'arbitro farà subito continuare l'incontro se l'atleta attaccato si riprende, altrimenti applicherà la procedura descritta all'articolo 19 "Procedura per la sospensione dell'incontro" : se l'atleta, al termine del tempo, non si è ripreso, perderà per abbandono.

Spiegazione 3

Annullamento del punteggio: è un principio fondamentale che i punti ottenuti tramite una tecnica o un'azione illegale non sono validi; se ciò accade, l'Arbitro segnala all'operatore di annullare il punteggio e quindi darà la penalità opportuna.

Indicazioni per l'arbitraggio.

Nella situazione sopra descritta, l'arbitro darà subito il comando di "Kal-yeo" e prima annullerà il punteggio e poi comminerà l'adeguata penalità.

Articolo 13. PUNTEGGIO E SUA PUBBLICAZIONE

1. I punti validi devono essere immediatamente segnati e pubblicati.

2. Se non si usano le protezioni equipaggiate con i sensori elettronici, i punti validi dovranno essere immediatamente registrati da ciascun giudice usando le score machines o le schede punti. I punti dati dovranno comunque essere resi pubblici.

3. Se si usano le protezioni equipaggiate con i sensori elettronici:

3.1 I punti validi portati sulla corazza (tronco) saranno rilevati e registrati automaticamente dagli appositi sensori e dal trasmettitore posto sulla corazza. Nel caso di un calcio valido con rotazione sul tronco, la validità del punto (efficacia) sarà registrata direttamente e automaticamente dai sensori, mentre la validità della rotazione sarà registrata dai giudici in aggiunta al punto dato dal sistema elettronico.

3.2 I punti validi alla testa e gli attacchi di pugno dovranno essere immediatamente registrati da ciascun giudice usando le score machines o le schede punti. Nel caso di un calcio valido con rotazione alla testa, i giudici dovranno registrare sia la validità dei punti (efficacia) sia la validità della rotazione usando le score machines o le schede punti.

4. Se sono presenti 3 giudici, usando l'apparato elettronico personale o le apposite schede punti a disposizione di ogni giudice, il punto è ritenuto valido quando registrato da almeno due giudici su tre. Se sono invece presenti 4 giudici, sarà ritenuto valido se registrato da almeno tre giudici su quattro.

Interpretazione

Le protezioni elettroniche devono soddisfare tutti i requisiti previsti dalla WTF per l'incremento delle abilità agonistiche e per la garanzia di un verdetto giusto ed equanime.

Interpretazione

E' un principio fondamentale che i punti devono essere segnati immediatamente. Questo principio va rispettato a prescindere dal sistema usato per la registrazione dei punti.

Spiegazione 1

Assegnare il punto immediatamente significa dare il punto appena la tecnica è stata portata a segno; non è ammesso dare punti dopo che sia trascorso del tempo.

Spiegazione 2

Immediata registrazione e pubblicazione: il punto assegnato dai giudici deve essere immediatamente visualizzato sullo schermo.

Spiegazione 3

Uso della corazza non equipaggiata con sensori elettronici: il punto è dato in base alla valutazione personale del giudice. Dovrà essere messo a disposizione un apparato capace di inviare immediatamente allo schermo il punto registrato. Nel caso gli apparati elettronici non siano disponibili, il punto dovrà essere segnato immediatamente da ogni giudice sulla scheda punti e pubblicato alla fine del round.

Spiegazione 4

Se si usa la corazza elettronica, sarà convalidato un (1) punto in automatico se il trasmettitore lo ha registrato e i giudici non hanno dato il punto per rotazione. Se il trasmettitore non registra il punto, nessun punto sarà convalidato a prescindere dalla decisione dei giudici di dare un punto per calcio in rotazione.

Indicazioni per l'arbitraggio

I giudici devono rispettare il principio di dare immediatamente i punti, a prescindere dal mezzo usato; dare il punto alla fine del round è una violazione di questa fondamentale regola.

Articolo 14. AZIONI PROIBITE E PENALITÀ'

1. Le azioni proibite e le penalità sono dichiarate e comminate dall'Arbitro
2. Le penalità sono distinte in "Kyong-go (ammonizioni)" e Gam-jeom (deduzioni)"
3. Due ammonizioni comportano la perdita di 1 punto; ogni singola ammonizione non sarà conteggiata nel punteggio finale.
4. Ogni singola deduzione comporta la perdita di 1 punto
5. Penalità
 - 5.1. Le seguenti 9 azioni sono proibite e comportano l'assegnazione di un'ammonizione (Kyong-go):
 - 5.1.1. uscire dalla linea di confine
 - 5.1.2. evitare e/o ritardare il combattimento
 - 5.1.3. cadere
 - 5.1.4. prendere, trattenere o spingere l'avversario
 - 5.1.5. attaccare sotto la cintura
 - 5.1.6. colpire con la testa o con il ginocchio
 - 5.1.7. colpire il viso dell'avversario con attacchi di pugno
 - 5.1.8. proteste e comportamento antisportivo (dell'atleta e/o del suo coach)
 - 5.1.9. alzare il ginocchio per evitare un attacco o impedire l'esecuzione di un attacco
 - 5.2. Le seguenti 9 azioni sono proibite e comportano l'assegnazione di una deduzione di punto (Gam-jeom):
 - 5.2.1. attaccare l'avversario dopo il Kal-yeo
 - 5.2.2. attaccare l'avversario caduto
 - 5.2.3. atterrare l'avversario afferrandogli in aria il piede con cui ha attaccato o spingendolo con le mani.
 - 5.2.4. ferire il viso dell'avversario con attacchi di pugno
 - 5.2.5. attaccare intenzionalmente sotto la cintura
 - 5.2.6. interrompere il normale svolgimento dell'incontro da parte dell'atleta e/o del suo coach.
 - 5.2.7. proteste e comportamento antisportivo particolarmente gravi dell'atleta e/o del suo coach.
 - 5.2.8. evitare intenzionalmente l'incontro
 - 5.2.9. prima di ogni round, se si usa il sistema elettronico, l'arbitro centrale dovrà controllare se sia stato messo in atto qualsiasi tentativo di manipolare il sistema di rilevamento dei punti o di aumentare l'efficacia delle protezioni elettroniche o altri mezzi simili; se accerta l'intenzionalità di questa manipolazione, l'arbitro centrale punirà l'atleta con una deduzione di punto o potrà anche squalificarlo in base alla serietà e alla gravità della violazione compiuta.
6. Quando un atleta rifiuta intenzionalmente di rispettare le regole di gara o le decisioni arbitrali, l'Arbitro può, dopo 1 minuto, dichiararlo perdente per squalifica.
7. Quando un atleta riceve tante ammonizioni e/o deduzioni da totalizzare l'assegnazione di 4 punti al suo avversario, sarà dichiarato perdente dall'Arbitro per penalità.
8. Ammonizioni e Deduzioni sono conteggiate nel punteggio totale dei tre rounds.
9. Quando l'Arbitro ferma l'incontro per dare una penalità, il tempo e l'incontro saranno prima fermati al comando di "Shi-gan" e riprenderanno al comando di "Kye-sok".

Interpretazione

L'obiettivo di stabilire quali azioni sono proibite è quello di:

1. proteggere gli atleti.
2. assicurare una condotta di gara leale.
3. incoraggiare l'uso di tecniche appropriate.

Spiegazione 1:

Due ammonizioni comportano l'assegnazione di un (1) punto all'avversario; comunque, l'ultima ammonizione dispari non sarà conteggiata nel punteggio finale". Due ammonizioni saranno contate come aggiunta di un (1) punto all'avversario, senza considerare se date per azioni diverse e se date in diversi round.

Spiegazione 2

Ammonizioni "Kyong-go"

1. Uscire dalla linea di confine

Sarà data un'ammonizione quando ambedue i piedi di un atleta oltrepassano la linea di confine. L'ammonizione non sarà data se l'atleta è uscito dal quadrato per effetto di un'azione proibita del suo avversario.

2. Evitare e/o ritardare il combattimento (Girare la schiena all'avversario, Fingere lesioni)

Quest'azione si verifica mostrando passività e con la volontaria intenzione di non attaccare: l'atleta che continuamente assume un comportamento teso a evitare il confronto sarà punito. Comunque l'arbitro deve essere in grado di distinguere la passività intenzionale da una scelta tattica difensiva, e in quest'ultimo caso non dovrà comminare penalità. Se ambedue gli atleti rimangono inattivi per più di cinque (5) secondi, l'arbitro darà il comando e il segnale di "azione". L'ammonizione sarà data: ad ambedue gli atleti se l'inattività continuerà dopo che siano trascorsi altri dieci (10) secondi dal comando di "azione", a un solo atleta quando costui arretrerà dalla sua posizione dopo che siano trascorsi altri dieci (10) secondi dal comando di "azione".

Indicazione per l'arbitraggio

Entro i 10 secondi finali di ogni round, l'arbitro centrale ha la facoltà di dare direttamente questa penalità all'atleta che dovesse manifestare di non voler combattere, senza dare il previsto segnale di "azione". Questa procedura può essere più volte ripetuta.

Stessa penalità sarà data a quell'atleta che chiede all'arbitro di interrompere l'incontro per un qualsiasi motivo (ad esempio per aggiustarsi le protezioni) o quando è lo stesso atleta che chiede al proprio coach di presentare la richiesta di video replay.

Girare la schiena all'avversario: quest'azione è punita per la mancanza di fair play e perché può essere molto pericolosa; stessa penalità sarà data anche nel caso in cui l'atleta evita il combattimento piegandosi a un'altezza inferiore alla cintura o rannicchiandosi.

Fingere lesioni: questa penalità intende punire la mancanza di lealtà e si applica quando l'atleta esagera o simula dolore in una zona del corpo che non è stata colpita per asserirne l'illegalità o per perdere tempo; in questo caso l'Arbitro indicherà all'atleta di continuare l'incontro per due volte, a cinque secondi di distanza la prima dalla seconda, per poi punirlo con Kyong-go.

3. Cadere

La caduta volontaria sarà subito punita; se l'atleta cade per colpa di un'azione illegale dell'altro atleta sarà invece punito il suo avversario. Se l'atleta cade a causa di un contatto accidentale, sarà punito con un'ammonizione solo in caso di cadute ripetute; se l'atleta cade non intenzionalmente durante uno scambio di tecniche, non subirà alcun tipo di penalizzazione

4. Prendere, trattenere o spingere l'avversario

Sarà punito l'atleta che prende una qualsiasi parte del corpo, dell'uniforme e delle protezioni dell'avversario, o anche quando, con il proprio avambraccio, blocca il piede o la gamba dell'avversario; sarà ancora punito quando trattiene l'avversario stringendogli le spalle con le mani o con le braccia, bloccandolo per impedirgli i movimenti.

Se durante il combattimento le braccia passano dietro le spalle o le ascelle dell'avversario per gli scopi sopra descritti, dovrà essere comminata la penalità.

Sarà punito l'atleta che spinge l'avversario con una qualunque parte del proprio corpo per squilibrarlo e procurarsi un vantaggio per attaccarlo, chi spinge per ostacolare l'attacco dell'avversario o impedirgli la normale esecuzione di una tecnica, spingendolo con le mani, i gomiti, le spalle, il tronco, la testa ecc.

5. Attaccare sotto la cintura

Questa penalità si applica in caso di un attacco su una parte qualsiasi del corpo al di sotto della cintura; quando l'attacco al di sotto della cintura è causato anche dal comportamento dello stesso atleta che l'ha ricevuto durante uno scambio di tecniche, non sarà data penalità. Questa penalità si applica anche nel caso di attacchi o colpi violenti portati su qualsiasi parte della coscia, del ginocchio o della tibia, con l'intento di impedire le tecniche dell'avversario. Se viene ravvisata l'intenzione di procurare volutamente un danno all'avversario, l'arbitro potrà comminare anche un Gam-jeom.

6. Colpire con la testa o con il ginocchio

Quest'ammonizione è data nel caso di colpi con la testa o attacchi con il ginocchio da distanza ravvicinata; non sarà invece data penalità per la ginocchiata quando:

- l'avversario si avvicina improvvisamente al momento dell'esecuzione della tecnica.
- l'azione avviene inavvertitamente o per errata valutazione della distanza al momento di attaccare.

7. Colpire la testa dell'avversario con attacchi di pugno

Si applica quando si colpisce la testa con la mano (o pugno), il polso, il braccio e il gomito; non possono invece essere punite azioni imprevedibili e inevitabili dovute alla mancanza di cautela dell'avversario, ad esempio abbassare troppo la testa o girare incautamente il corpo.

8. Proteste e comportamento antisportivo (dell'atleta e/o del suo coach)

Rientrano tutti quei comportamenti contrari allo spirito sportivo di un praticante di taekwondo, come:

- qualunque azione che impedisce il regolare svolgersi dell'incontro.

- qualsiasi azione e comportamento violentemente critici verso le decisioni arbitrali o effettuati con l'uso di metodi illeciti.
- insultare fisicamente o verbalmente l'avversario o il suo coach.
- suggerire e incoraggiare il proprio atleta a voce troppo alta o con espressioni inaccettabili.
- qualsiasi azione o uso di linguaggio che non sia comunque espressa entro limiti e norme consuete e normalmente condivise.
- alzarsi dalla sedia per motivi diversi dal fare un reclamo

Tutte queste valutazioni andranno fatte anche collegandosi a quanto viene descritto nelle deduzioni di punto: la distinzione tra ammonizione e deduzione sarà quindi stabilita in base alla gravità o ripetitività di comportamenti anche di per sé non gravi. Se l'azione da punire avviene durante l'intervallo tra i round, l'Arbitro darà immediatamente la penalità, che sarà poi registrata nel round successivo.

9. Alzare il ginocchio per evitare un attacco o impedire l'esecuzione di un attacco è un'azione proibita

Spiegazione 3

Deduzioni di punto "Gam-jeom"

1. Attaccare dopo il Kal-yeo

Quest'azione è estremamente pericolosa per l'alta probabilità che l'avversario possa infortunarsi; il pericolo deriva da:

- dopo il Kal-yeo l'avversario può trovarsi in una condizione d'indifendibilità.
- l'impatto di una qualsiasi tecnica dopo il comando di Kal-yeo (stop) sarà maggiore.

Questo tipo di comportamento, inutilmente aggressivo verso l'avversario, è contrario allo spirito sportivo di una gara di Taekwondo; la penalità sarà perciò data senza considerare il grado d'impatto; inoltre la stessa penalità potrà essere comminata anche nel caso che l'atleta provi o faccia finta di attaccare l'avversario dopo il Kal-yeo.

2. Attaccare l'avversario caduto

Quest'azione è estremamente pericolosa per l'alta probabilità che l'avversario possa infortunarsi; il pericolo deriva da:

- l'avversario caduto è immediatamente in una condizione d'indifendibilità.
- l'impatto di una qualsiasi tecnica su un atleta caduto risultare maggiore proprio per la sua posizione.

Questo tipo di comportamento aggressivo verso l'avversario caduto è contrario allo spirito sportivo del Taekwondo e come tale non è compatibile con una competizione di Taekwondo. In questo caso la deduzione sarà data senza considerare il grado d'impatto, anche se si tratta solo di un tentativo di attacco.

3. Atterrare l'avversario afferrandogli in aria il piede con cui ha attaccato o spingendolo con la mano.

S'intende con ciò il boicottare gli attacchi dell'avversario bloccandogli il piede in aria o spingendolo con le mani.

4. Ferire il viso dell'avversario con attacchi di pugno

L'Arbitro deciderà di dare deduzione di punto quando:

- la traiettoria del pugno è già in partenza alta (sopra le spalle)
- il pugno è portato dal basso verso l'alto (tipo montante)
- il pugno è portato da corta distanza con il proposito di danneggiare l'avversario e non come azione facente parte di uno scambio di tecniche.

5. Attaccare intenzionalmente sotto la cintura

La valutazione di questa penalità andrà fatta anche collegandosi a quanto descritto nelle ammonizioni: se è ravvisata l'intenzione di procurare volutamente un danno all'avversario, l'arbitro comminerà una deduzione di punto

6. Interrompere il normale svolgimento dell'incontro (da parte dell'atleta e/o del suo coach)

S'intende quando:

- il coach lascia la sedia durante l'incontro creando turbativa o si allontana intenzionalmente dal Campo di Gara.
- il coach entra nel Campo di Gara con l'intento di interferire con l'andamento dell'incontro o per protestare contro le decisioni dell'arbitro.
- il coach o il suo atleta minacciano gli ufficiali di gara o ledono l'autorità degli stessi.
- il coach o il suo atleta protestano in modo non lecito e interrompono l'andamento dell'incontro.

Se l'azione da punire avviene durante l'intervallo tra i round, l'Arbitro darà immediatamente la penalità, che sarà poi registrata nel round successivo.

7. Proteste e comportamento antisportivo particolarmente gravi (da parte dell'atleta e/o del suo coach)

Applicare questa penalità in funzione della gravità e ripetitività, riferendosi a quanto detto al punto "8" sulle ammonizioni

8. evitare intenzionalmente l'incontro

Se un atleta intenzionalmente gira la schiena e si allontana dall'avversario per evitarne gli attacchi, l'arbitro centrale darà subito una deduzione di punto. Se però l'arbitro ravvede in quest'azione un'evidente mancanza di correttezza e di spirito sportivo, avrà la facoltà di deferire l'atleta al responsabile di gara perché valuti eventuali ulteriori sanzioni.

Spiegazione 4

L'Arbitro può dichiarare un'atleta perdente per squalifica: l'Arbitro può dichiarare un'atleta perdente anche prima che abbia accumulato 8 ammonizioni o 4 deduzioni quando costui o il suo coach violano o ignorano i principi basilari propri della gara di Taekwondo, i fondamenti delle regole di gara o le direttive arbitrali; in particolare se l'atleta dimostra una chiara volontà di danneggiare l'avversario, a dispetto delle direttive e degli avvisi dell'Arbitro, sarà immediatamente dichiarato perdente per somma di penalità.

Spiegazione 5

Quando un atleta accumula otto (8) ammonizioni o quattro (4) deduzioni, sarà automaticamente dichiarato sconfitto e l'arbitro dovrà dichiarare vincitore il suo avversario.

Articolo 15. QUARTO ROUND (golden point) E SUPERIORITA'

1. In caso di parità dopo la conclusione del 3°round, sarà disputato un 4°round
2. In questo caso saranno cancellati sia i punti che le penalità fatte durante i tre rounds precedenti. La decisione sarà quindi presa solo per quanto accaduto durante il solo 4°round.
3. Il primo atleta che ottiene un punto (per attacco valido o per penalizzazioni dell'avversario) durante il 4°round, sarà immediatamente dichiarato vincitore.
4. Se anche il quarto round finisce senza punteggio, il vincitore sarà deciso dall'intera squadra arbitrale per superiorità. La decisione sarà presa basandosi sui criteri di superiorità dimostrata durante il solo quarto round.
5. Se sono presenti quattro ufficiali di gara (1 arbitro e 3 giudici), l'arbitro centrale può annullare con il suo voto l'eventuale parità di 2 : 2.

Spiegazione 1

Il giudizio di superiorità si basa sull'iniziativa dimostrata durante il quarto round. Per iniziativa, nell'ordine, si deve intendere:

1. il dominio tecnico esercitato sull'avversario con una condotta di gara aggressiva
2. il maggior numero di tecniche portate
3. l'uso di tecniche più evolute per difficoltà e complessità
4. miglior condotta di gara

Indicazione per l'arbitraggio

La procedura da seguire per la superiorità è la seguente:

1. prima dell'inizio del 4°round gli ufficiali da gara devono già avere il cartellino di superiorità
2. se il 4°round termina pari, per assenza di punti, l'Arbitro dichiarerà "Woo-se-girok/Superiorità"
3. entro 10 secondi da questo comando, i giudici compileranno il proprio cartellino e lo porteranno all'Arbitro che avrà, già in precedenza, compilato il proprio.
4. l'Arbitro, raccolti tutti i cartellini, stabilirà il vincitore e lo dichiarerà
5. dopo aver dato la vittoria, l'Arbitro consegnerà i cartellini all'assistente tecnico che, dopo ulteriore controllo, li allegnerà alla documentazione di gara

Articolo 16. VERDETTI

- 1) Vittoria per KO (KO)
- 2) Vittoria per Sospensione Arbitrale (RSC)
- 3) Vittoria per punteggio finale (PTF)
- 4) Vittoria per differenza massima di 12punti (PTG)
- 5) Vittoria al 4°round (SDP)
- 6) Vittoria per superiorità (SUP)
- 7) Vittoria per abbandono (WDR)
- 8) Vittoria per squalifica (DSQ)
- 9) Vittoria per somma di penalità (PUN)

Spiegazioni

1. Vittoria per KO

L'arbitro annuncerà questo risultato quando un atleta, che ha subito un knock down per un'azione legale, non manifesta la volontà di continuare l'incontro entro il conteggio di "Yeo-dul" (8). Quando l'Arbitro non ritiene che l'atleta colpito possa continuare l'incontro, può dichiarare il ko prima che siano trascorsi i 10 secondi.

2. Vittoria per Sospensione Arbitrale (RSC)

Se l'Arbitro o il Medico di Gara ritengono che un atleta non possa continuare l'incontro, anche dopo aver usufruito del minuto medico, o comunque se l'atleta ignora il segnale dell'Arbitro di continuare il combattimento, l'incontro sarà fermato e sarà data la vittoria al suo avversario.

3. Vittoria per differenza di 12 punti

Quando si verifica un vantaggio di 12 punti alla conclusione del 2° round o in ogni momento durante il 3° round, l'incontro terminerà subito con la vittoria dell'atleta che ha stabilito il vantaggio.

4. Vittoria per abbandono

Sarà data la vittoria per abbandono dell'avversario, quando:

- l'atleta si ritira per ferita o per altri motivi.
- l'atleta non riprende a combattere dopo l'intervallo tra i round o ignora il segnale dell'arbitro di iniziare il match.
- quando il coach effettua il getto della spugna per indicare l'abbandono.

5. Vittoria per squalifica

Si ha la vittoria per squalifica quando l'atleta non supera il controllo-peso o quando perde il suo status di atleta prima che la gara abbia inizio.

Le seguenti situazioni saranno gestite in maniera differente in base al motivo della squalifica:

- l'atleta non supera o non si presenta al controllo peso: l'assenza sarà riportata sul tabellone di gara e riferita ai Tecnici ed alle persone attinenti al caso. Non verranno assegnati gli arbitri per quell'incontro e il suo avversario non avrà bisogno di presentarsi nella zona di combattimento per essere dichiarato vincitore.
- l'atleta supera il controllo peso ma non si presenta al suo posto nella zona di combattimento: il suo avversario e gli arbitri assegnati per quell'incontro attenderanno alle loro rispettive posizioni fino a quando l'arbitro centrale non dichiarerà il vincitore. I dettagli della procedura sono riportati al punto 4.1 dell'articolo 10.

6. Vittoria per somma di penalità

Questo verdetto è dichiarato dall'arbitro quando l'atleta accumula otto (8) "Kyong-go" o quattro (4) "Gam-jeom" o per quanto è descritto all'Articolo 14.6 del presente regolamento.

Articolo 17. KNOCK DOWN

Questa situazione si verifica:

1. quando l'atleta, per l'impatto dovuto a una tecnica eseguita dall'avversario, tocca terra con qualsiasi altra parte del corpo che non siano i piedi.
2. quando l'atleta, per l'impatto dovuto a una tecnica eseguita dall'avversario, barcolla e non dimostra l'intenzione o la capacità di continuare a combattere.
3. quando l'Arbitro giudica che l'atleta non può continuare l'incontro in seguito all'impatto di qualunque tecnica di elevata potenza.

Spiegazione 1

Knock down: è la situazione in cui un'atleta, a causa di un attacco, va a terra, barcolla o non è più in possesso dei necessari requisiti per continuare il combattimento. Anche in assenza di queste indicazioni, l'Arbitro può interpretare come knock down la situazione in cui, in seguito ad un impatto, sarebbe pericoloso per l'atleta continuare l'incontro o ci sono comunque dubbi sulla sua condizione fisica.

Articolo 18. PROCEDURA IN CASO DI KNOCK DOWN

1. Quando un'atleta va a terra a causa di un attacco valido del suo avversario, l'Arbitro agirà come segue:
 - 1.1 Al comando di Kal-yeo (stop) allontana l'atleta attaccante.
 - 1.2 Eseguirà il conteggio a voce alta, in direzione dell'atleta attaccato, da "Ha-nah" (uno) fino a "Yeol" (dieci) a intervalli di un secondo e segnalando con la mano lo scorrere del tempo.
 - 1.3 Se l'atleta attaccato si rialza durante il conteggio e manifesta la volontà e la capacità di continuare, l'Arbitro continuerà il conteggio fino a "Yeo-dul" (otto) per permettere all'atleta di riprendersi; l'Arbitro quindi verifica che l'atleta sia effettivamente in grado di continuare e in caso positivo farà riprendere l'incontro al comando di "Kye-sok" (continuare).
 - 1.4 Se l'atleta non manifesta la possibilità di continuare l'incontro al conteggio di "Yeo-dul" (otto), l'Arbitro darà la vittoria per K.O. al suo avversario.
 - 1.5 Il conteggio non è interrotto dallo scadere del round o del match.
 - 1.6 Nel caso che entrambi gli atleti vanno a terra, l'Arbitro continuerà il conteggio per tutto il tempo che uno dei due atleti non si è ripreso a sufficienza.
 - 1.7 Se al termine del conteggio nessuno dei due atleti si è ripreso, il vincitore sarà deciso in base ai punti ottenuti prima del conteggio.
 - 1.8 Se l'Arbitro giudica che un'atleta non può continuare a combattere, può decidere di dare la vittoria per KO al suo avversario anche durante il conteggio o anche senza contare.
2. Procedure da seguire dopo un knockout: l'atleta che non può continuare l'incontro a causa di un danno fisico grave, a prescindere dalla zona del corpo interessata, non potrà riprendere l'attività fisica prima di 30 giorni e comunque solo dopo gli esami medici indicati nel referto che ne certifichino il pieno recupero. Il medico ufficiale della gara dovrà stilare un referto in tre copie che andranno consegnate all'interessato, alla sua Società di appartenenza e alla Direzione della gara.

Spiegazione 1

Allontanare l'atleta attaccante: quest'atleta dovrà tornare al suo posto sul quadrato e se questo posto è occupato dall'atleta atterrato, dovrà aspettare sulla linea di confine di fronte al proprio coach.

Indicazioni per l'arbitraggio

L'Arbitro deve essere sempre preparato all'improvviso verificarsi del knock down o di un atleta che barcolla, una situazione caratterizzata da un attacco potente e da un pericoloso impatto sull'atleta. In tale circostanza l'arbitro deve immediatamente dichiarare Kal-yeo e iniziare il conteggio.

Spiegazione 2

L'atleta attaccato si rialza durante il conteggio e dimostra la volontà e la capacità di continuare l'incontro: lo scopo principale del conteggio è quello di proteggere gli atleti e anche se l'atleta vuole riprendere il combattimento, l'Arbitro continuerà comunque a contarli fino a "Yeo-dul" (otto) prima di far riprendere l'incontro; contare fino a otto è quindi obbligatorio e l'Arbitro non può esimersi dal seguire questa regola.

Contare da 1 a 10: HA-NAH, DUHL, SEHT, NEHT, DA-SEOT- YEO-SEOT, IL-GOP, YEO-DUL, A-HOP, YEOL

Spiegazione 3

L'arbitro quindi verifica che l'atleta sia effettivamente in grado di continuare e in caso positivo farà riprendere l'incontro al comando di "Kye-sok": l'arbitro deve sincerarsi delle condizioni dell'atleta mentre sta eseguendo il conteggio fino a otto; la conferma finale delle condizioni dell'atleta dopo il conteggio di otto è solo procedurale e l'arbitro non deve far passare più tempo dello stretto necessario prima di far riprendere l'incontro.

Spiegazione 4

Se l'atleta non dimostra di poter continuare l'incontro al conteggio di "Yeo-dul" (otto), l'arbitro continuerà a contare fino a "Yeol" (dieci) per poi dare la vittoria per K.O. al suo avversario: l'atleta manifesta la volontà di combattere muovendo le braccia più volte nella posizione di guardia con i pugni chiusi; se l'atleta non riesce a effettuare questo gesto entro il conteggio di Yeo-dul (otto), l'Arbitro darà la vittoria al suo avversario dopo aver contato "A-hop" (nove) e "Yeol" (dieci); manifestare la volontà di combattere dopo l'otto non può essere considerato valido.

Anche nel caso in cui l'atleta attaccato dimostra entro l'otto la propria volontà di combattere, l'arbitro può continuare a contarli e chiudere l'incontro se ritiene che l'atleta non possa comunque più combattere.

Spiegazione 5

Se l'atleta è stato atterrato da un attacco molto forte ed è in condizioni critiche, l'Arbitro può interrompere il conteggio per richiedere l'intervento del medico o può farlo mentre conta.

Indicazioni per l'arbitraggio

L'arbitro dopo aver contato otto, non deve far passare altro tempo perché non si è sufficientemente sincerato delle condizioni dell'atleta durante il conteggio.

Se l'atleta palesemente si è ripreso e manifesta la volontà e la capacità di continuare a combattere entro l'otto, ma le sue condizioni necessitano comunque di un intervento medico, l'Arbitro farà prima riprendere l'incontro con il comando di Kye-sok, per poi fermarlo immediatamente con il comando di Kal-yeo e dare il "Kye-shi" seguendo quanto previsto dall'Articolo 19.

Articolo 19. PROCEDURA PER SOSPENSIONE DELL'INCONTRO

1. Quando l'incontro deve essere fermato per ferita di uno o di entrambi gli atleti, l'Arbitro seguirà la procedura descritta in questo Articolo:

1.1 l'Arbitro fermerà l'incontro al comando di "Kal-yeo" e chiederà all'operatore di fermare il tempo al comando di "Kye-shi" (sospensione).

1.2 l'Arbitro concederà un minuto all'atleta per ricevere assistenza medica.

1.3 l'atleta che non dimostra la volontà di continuare il combattimento dopo il minuto, anche nel caso di lieve ferita, sarà dichiarato perdente.

1.4 se il combattimento non può riprendere dopo un minuto, l'atleta che ha causato la ferita con un'azione illegale penalizzata con "Gam-jeom" sarà dichiarato perdente.

1.5 se gli atleti sono entrambi a terra e dopo il minuto non possono continuare l'incontro, il vincitore sarà deciso in base ai punti ottenuti prima della sospensione

1.6 quando l'Arbitro giudica che l'incolumità di un'atleta è a rischio per perdita di coscienza o perché è in condizioni evidentemente pericolose, fermerà l'incontro immediatamente perché possa ricevere assistenza; l'arbitro dichiarerà perdente quell'atleta che abbia causato l'infortunio con un'azione punibile con "Gam-jeom"; nel caso di azione non punibile con "Gam-jeom", la vittoria sarà determinata in base ai punti ottenuti prima della sospensione

Spiegazione 1

Se l'Arbitro stabilisce che l'incontro non può continuare per infortunio o per altre situazioni d'emergenza, adotterà le seguenti misure:

1. se la situazione è così critica, come una ferita grave o una perdita di coscienza, da richiedere un intervento immediato, farà subito intervenire il medico e chiuderà l'incontro:

- se l'azione che ha causato l'incidente è punibile con un Gam-jeom, l'atleta che l'ha compiuta sarà dichiarato perdente

- se l'azione che ha causato l'incidente è un'azione legale o se si tratta di un contatto accidentale, l'atleta che non può continuare a combattere sarà dichiarato perdente

- se quanto è accaduto non è riferibile al combattimento, il vincitore sarà stabilito in base ai punti ottenuti prima della sospensione dell'incontro; se la sospensione accade prima della fine del primo round, l'incontro dovrà essere ripetuto

2. se la ferita non è grave, l'atleta potrà ricevere assistenza medica entro un (1) minuto dopo il comando di Kye-shi:

- spetta all'arbitro decidere, dopo aver chiesto il parere del medico, se è possibile o meno che l'atleta continui il combattimento; l'arbitro può, durante il minuto, ordinare all'atleta di riprendere il combattimento; l'arbitro può dichiarare perdente l'atleta che non riprende il combattimento
 - mentre l'atleta sta ricevendo il trattamento medico, passati 40 dal comando di Kye-shi, l'arbitro inizierà ad annunciare, a voce alta, lo scorrere del tempo ogni 5 secondi; se l'atleta non ritorna al proprio posto al termine del minuto, l'arbitro dovrà dichiarare l'esito del combattimento
 - il tempo di un minuto deve essere rispettato a prescindere dalla disponibilità del medico di gara; se però il trattamento medico è necessario e il medico è assente o se è necessario un ulteriore trattamento, l'arbitro può sospendere il limite di tempo di un minuto
 - se la ripresa dell'incontro, passato il tempo di un minuto, non è possibile, l'esito sarà deciso in accordo con quanto previsto nel punto 1
3. se entrambi gli atleti non sono nelle condizioni di continuare a combattere dopo il minuto medico o se accade un'emergenza, l'esito dell'incontro sarà stabilito seguendo i seguenti criteri:
- se l'accaduto è il risultato di un'azione penalizzabile con un Gam-jeom commesso da un atleta, questo sarà dichiarato perdente
 - se l'accaduto non è riferibile a nessuna azione penalizzabile con un Gam-jeom, l'esito sarà stabilito in base ai punti ottenuti prima della sospensione; se ciò accade prima della fine del primo round, l'incontro dovrà essere ripetuto
 - se l'accaduto è il risultato di un'azione penalizzabile con un Gam-jeom commesso dai due atleti, entrambi saranno dichiarati perdenti

Spiegazione 2

Se le circostanze che richiedono la sospensione dell'incontro sono diverse da quelle sopra descritte, si procederà come segue:

- quando la sospensione dell'incontro è dovuta a cause di forza maggiore, l'arbitro fermerà l'incontro e seguirà le indicazioni dell'organizzazione di gara
- se l'incontro è sospeso dopo il completamento del secondo round, il risultato sarà deciso in base ai punti ottenuti dagli atleti prima della sospensione.
- se l'incontro è sospeso prima della fine del secondo round, in linea di principio sarà programmato un nuovo incontro di tre rounds.

Articolo 20. GLI UFFICIALI DI GARA

1. Delegato Tecnico (TD)

1.1 Qualifica: essere Presidente della Commissione Tecnica o persona designata dal Presidente della FITA su segnalazione del Segretario Generale.

1.2 Ruolo: garantisce che le regole di gara siano applicate e rispettate, presiede le riunioni tecniche e i sorteggi, approva i risultati dei sorteggi e delle operazioni di peso, ha l'ultima parola su qualsiasi controversia tecnica e su quanto non fosse descritto dal regolamento di gara, presiede la Commissione di Supervisione di Gara

2. Commissione di Supervisione di Gara (CSG)

2.1 Qualifica: i membri della CSG saranno scelti dal Presidente Federale su indicazione del Segretario Generale, tra quelli che abbiano maggiore esperienza e maggiore conoscenza delle gare di Taekwondo

2.2 Composizione: la CSG è formata da un Presidente e da non più di sei membri

2.3 Ruolo: la CSG assisterà il TD nello svolgimento delle sue competenze e valuterà le decisioni della Giuria di Revisione

3. Giuria di Revisione (GR)

3.1 Qualifica: la GR sarà nominata dal Presidente Federale su proposta del Presidente della Commissione Arbitrale, scegliendo tra gli ufficiali di gara internazionali o nazionali di maggior esperienza.

3.2 Composizione: la GR è formata da un presidente e da un assistente

3.3 Ruolo: la GR valuterà i reclami di cui, entro un (1) minuto, comunicherà la decisione all'arbitro

4. Ufficiali di Gara (UdG)

4.1 Sono UdG coloro che sono in possesso di tale qualifica rilasciata dalla FITA e che partecipano ai previsti corsi di aggiornamento indetti dalla FITA e/o dai suoi Organi Periferici

4.2 Funzioni degli UdG:

4.2.1 Arbitro

4.2.1.1 L'arbitro ha il controllo sull'incontro

4.2.1.2 L'arbitro da i comandi di Shi-jak, Keu-man, Kal-yeo, Kye-shi, Shi-gan, dichiara l'atleta vincente, dichiara l'atleta squalificato e da le penalità

4.2.1.3 l'arbitro ha il diritto di prendere decisioni in autonomia e in accordo con le regole di gara

4.2.1.4 L'Arbitro di norma non assegna punti. Comunque, nel caso uno dei giudici alzi la mano perchè un punto non è stato assegnato, l'arbitro chiamerà tutti i giudici per un consulto. Se risulta che due giudici chiedono di cambiare la propria scelta, l'arbitro deve accettare di correggere il punteggio non dato: questo se gli UdG sono quattro, 1 arbitro e 3 giudici.

L'arbitro può annullare la parità causata da due giudici che hanno dato il punto e due no, se gli UdG sono cinque, 1 arbitro e 4 giudici; in questo caso l'Arbitro ha l'autorità di annullare la parità e di decidere se l'azione era meritevole di punto.

4.2.1.5 Nel caso l'incontro finisce in parità, la decisione sulla superiorità sarà presa dopo la fine del 4° round da tutti gli UdG designati per quell'incontro, come stabilito dall'articolo 15.

4.2.2 Giudice

4.2.2.1 Il giudice deve assegnare immediatamente i punti

4.2.2.2 Il giudice deve dare il proprio sincero parere quando richiesto dall'arbitro

4.3 Composizione della squadra arbitrale

4.3.1 Con l'uso delle protezioni elettroniche, la squadra arbitrale sarà composta a 1 arbitro e da 3 giudici.

4.3.2 Senza l'uso delle protezioni elettroniche, la squadra arbitrale sarà composta da 1 arbitro e da 4 giudici.

4.4 Le decisioni prese dagli Ufficiali di Gara sono definitive e di esse ne rispondono alla Commissione Supervisione di Gara.

4.5 Gli Ufficiali di Gara devono indossare l'uniforme così come prescritta dalla FITA, non devono avere nessun oggetto che possa interferire con il combattimento. Se necessario, può essere interdetto l'uso, sul campo di gara, di dispositivi elettronici personali come il cellulare.

Interpretazione.

Il Tecnico Delegato può richiedere la rimozione di un Ufficiale di Gara o può sanzionarlo nel caso sia stato assegnato all'incontro sbagliato, o nel caso abbia preso decisioni senza la dovuta neutralità o abbia commesso errori ingiustificabili. Nel caso i giudici diano punti differenti per un attacco alla testa, ad esempio uno assegna 1 punto, un'altro ne assegna 2 e gli altri nessuno, e quindi nessun punto sia confermato e registrato, qualunque Giudice può indicare l'errore e chiedere la consultazione. L'arbitro fermerà l'incontro col comando di Shi-gan e chiamerà i giudici per chiarire quanto accaduto. Subito dopo l'arbitro dovrà annunciare la decisione presa. Se un coach fa reclamo per lo stesso motivo per cui uno dei giudici ha chiesto la consultazione, l'arbitro dovrà prima riunire i giudici. Se il coach vede che il motivo del suo reclamo è stato risolto dai giudici, non procederà con la richiesta. Nel caso contrario, il coach farà comunque il reclamo e l'arbitro dovrà darne corso.

Articolo 21. VIDEO REPLAY Istantaneo

1. Nel caso di reclamo durante il combattimento per una decisione presa dagli Ufficiali di Gara, il coach può richiedere all'arbitro il Video Replay.
2. Alla richiesta del coach, l'arbitro gli si avvicina e chiede il motivo della richiesta. La richiesta può vertere solo su errori dell'Arbitro Centrale nell'applicazione del regolamento di gara, sui punteggi assegnati dai Giudici e sulle penalità comminate. Se si usano le corazze elettroniche, la richiesta non può essere fatta per i punti dati automaticamente dal sistema. La possibilità del video replay è limitata alle sole azioni avvenute entro cinque secondi precedenti alla stessa richiesta. Quando il coach si alza per richiedere il video replay, questa richiesta sarà comunque considerata nell'ambito delle possibilità numeriche riconosciute. Un reclamo può essere fatto anche a round o a combattimento finiti, anche se si tratta del 4° round.
Durante gli ultimi 10 secondi del terzo round e durante tutto il 4° round, qualsiasi Giudice può chiedere la procedura di Video Replay se il coach, per precedenti richieste respinte, è privo del suo cartellino per il reclamo.
3. L'arbitro annuncia la richiesta del coach alla Giuria di Revisione
4. Dopo aver visionato il Video Replay, la Giuria di Revisione comunica, entro un minuto, all'arbitro la decisione finale.
5. Per ogni incontro, il coach ha una (1) possibilità di richiesta di video replay respinta. Se il reclamo è accolto ed è corretta la precedente decisione arbitrale, il coach manterrà la possibilità di altre richieste per quell'incontro.
6. Nel corso di un (1) Campionato, non c'è limite a quante richieste accolte un coach possa fare. Tuttavia, se il coach si è visto respingere il numero massimo di richieste per un determinato

- atleta, perderà il diritto di chiederne altre. In funzione del numero di partecipanti, il Delegato Tecnico può stabilire il numero massimo di richieste non accettate tra 1 e 3.
7. La decisione presa dalla Giuria di Controllo è definitiva e nessun altro reclamo potrà essere presentato durante o dopo il combattimento.
 8. In caso di errori evidenti riguardanti il calcolo dei punti o l'identificazione di un atleta, ogni giudice potrà richiedere di verificare e correggere l'errore. Una volta che tutti gli UdG hanno lasciato il campo di gara, non sarà più possibile per nessuno fare una richiesta di video replay o di cambiare la decisione.
 9. Nel caso di accoglimento di un reclamo, la Commissione Supervisione di Gara può esaminare il combattimento a fine giornata e prendere, se necessario, le opportune decisioni nei confronti degli Ufficiali di Gara interessati.
 10. Se il campionato si svolge senza il sistema del video replay, sarà applicata la seguente procedura.
 - 1) Se c'è una protesta verso una decisione arbitraria, un delegato della società interessata presenterà la richiesta di revisione, unitamente alla tassa prevista, alla Commissione di Supervisione entro dieci minuti dalla fine dell'incontro.
 - 2) La decisione sarà presa per maggioranza, escludendo quanti fossero della stessa società del richiedente.
 - 3) I membri della Commissione chiameranno gli arbitri ufficiali per la conferma degli eventi.
 - 4) La decisione presa dalla Commissione deve intendersi definitiva e nessun altro appello potrà essere presentato.
 - 5) La procedura della decisione sarà la seguente:
 - 10.5.1 Sarà permesso al coach che ha presentato il reclamo, di esporre verbalmente le proprie ragioni
 - 10.5.2 Dopo aver visto la richiesta, l'oggetto del contendere dovrà essere valutato secondo il criterio di "ricevibile" o "non ricevibile".
 - 10.5.3 Se necessario, la Commissione può ascoltare le opinioni degli ufficiali di gara interessati
 - 10.5.4 Se necessario, la Commissione può visionare il materiale disponibile come rapporti scritti o video.
 - 10.5.5 La Commissione terrà poi una votazione segreta per determinare, a maggioranza, quale decisione prendere.
 - 10.5.6 Il Presidente della Commissione stilerà un rapporto scritto sulla decisione presa e la renderà pubblica.
 - 10.5.7 Per raggiungere la decisione, la Commissione considererà:
 - 10.5.7.1 errori nel determinare il risultato dell'incontro, errori nel calcolare i punti, errore nell'identificazione dell'atleta vincitore, porteranno alla revisione dell'esito dell'incontro.
 - 10.5.7.2 errori nell'applicazione del regolamento: quando la Commissione riconosce un evidente errore compiuto dall'arbitro nell'applicare le regole di gara, l'esito dell'incontro dovrà essere corretto e l'arbitro sarà punito
 - 10.5.7.3 errori nel giudizio: quando la Commissione decide che ci sono stati errori nel valutare gli eventi come quantità d'impatto, gravità delle azioni e della condotta di gara, tempestività nell'intervenire, il verdetto non potrà essere cambiato ma gli arbitri coinvolti in questi errori saranno sanzionati.

Articolo 22. SANZIONI

1. Il rappresentante del Consiglio Federale può richiedere la convocazione della Commissione Disciplinare per deliberare sui seguenti comportamenti tenuti da atleti o coach:
 - 1.1 interferire con la gestione della gara.
 - 1.2 incitare gli spettatori o diffondere false notizie atte a turbare lo svolgimento della gara
2. La Commissione Disciplinare esaminerà i fatti e prenderà gli opportuni provvedimenti disciplinari. La decisione sarà annunciata al pubblico e inviata ai competenti organi disciplinari federali.
3. La Commissione Disciplinare può convocare le persone interessate per gli opportuni riscontri.

GESTUALITA' ARBITRALE

CHIAMATA DEGLI ATLETI

1



2



SALUTO PRIMA DELL'INIZIO

1



2



3



JOON BI

1



2



SHI JAK

1



2



KAL YEO/ KEU MAN



KYE SOK

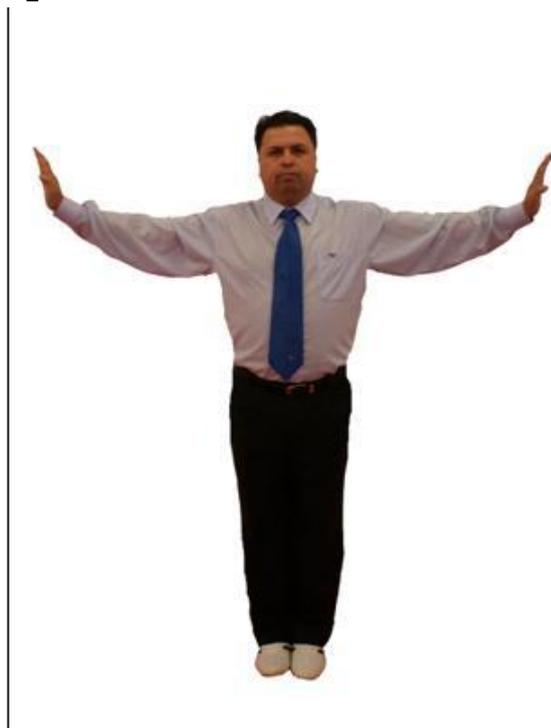


FINE ROUND

1



2



SALUTO FINE INCONTRO

1



2



3



DICHIARAZIONE DI VITTORIA

1



2



3



WOO SE JIROK

1



2



3



KYE SHI



SHI GAN



CONTEGGIO



CHIAMATA DEI GIUDICI PER CONSULTAZIONE

1



2



CHIAMATA DEL MEDICO

1



2



KYONG GO

1



2



3



4



GAM JEOM

1



2



3



4



ANNULLAMENTO DEI PUNTI

1



2



3



4



RICHIESTA DI VIDEO REPLAY



ASSEGNAZIONE DEI PUNTI DOPO IL VIDEO REPLAY

1 punto



2 punti



3 punti



4 punti

ANNULLAMENTO DEI PUNTI DOPO IL VIDEO REPLAY

1



2



3



5



6



ASSEGNAZIONE DI UNA AMMONIZIONE DOPO IL VIDEO REPLAY

1



2



3



4



ANNULLAMENTO DI UNA AMMONIZIONE DOPO IL VIDEO REPLAY

1



2



3



4



5



6



ASSEGNAZIONE DI UNA DEDUZIONE DOPO IL VIDEO REPLAY

1



2



3



4



ANNULLAMENTO DI UNA DEDUZIONE DOPO IL VIDEO REPLAY

1



2



3



5



6



7



8



RICHIESTA DI VIDEO REPLAY ACCOLTA



RICHIESTA DI VIDEO REPLAY RESPINTA

