



**International Taekwon-Do Federation**



# **REGLAMENTO DE TORNEO I.T.F.**

**13 de Octubre de 2009  
(Modificado el 7 de Septiembre de 2011)**

## ***INDICE***

### **Sección 1. General.**

Artículo 1. Definición .....	5
Artículo 2. Propósito .....	5
Artículo 3. Aplicaciones .....	5
Artículo 4. Modificaciones y Cambios .....	5

### **Sección 2. Comité Organizador del Torneo (C.O.T.)**

Artículo 5. Formación del C.O.T. ....	5
Artículo 6. Cantidad de integrantes del C.O.T. ....	5
Artículo 7. Deberes y Derechos del C.O.T. ....	5

### **Sección 3. Solicitud.**

Artículo 8. Solicitud para participar en el Campeonato.....	6
Artículo 9. Confirmación de la Solicitud .....	6
Artículo 10. Aceptación de la participación en el Campeonato .....	6

### **Sección 4. Requisitos.**

Artículo 11. Requisito Principal para la Participación en el Campeonato .....	6
Artículo 12. Requisito Principal para la Participación en Campeonatos Juveniles .....	7
Artículo 13. Requisito Principal para la Participación en Campeonatos para Adultos .....	7
Artículo 14. Requisito Principal para la Participación en Campeonatos para Veteranos.....	7
Artículo 15. Confirmación de Requisitos Para la Participación en Campeonatos .....	7
Artículo 16. Penalidades para Doping .....	7

### **Sección 5. Código de Vestimenta y Equipamiento.**

Artículo 17. Código de Vestimenta .....	7
Artículo 18. Equipamiento de Seguridad y Protección .....	8

### **Sección 6. Seguro y Asistencia Médica.**

Artículo 19. Seguro.....	8
Artículo 20. Asistencia Médica .....	9

### **Sección 7. Lugar de Celebración del Campeonato y Comodidades.**

Artículo 21. Iluminación de las Áreas de Competencia .....	9
Artículo 22. Área de Competencia .....	9
Artículo 23. Asientos para los miembros del C.O.T. ....	9
Artículo 24. Asientos para el Comité de Árbitros del Torneo .....	9
Artículo 25. Asientos para Árbitros de Reserva.....	9
Artículo 26. Asientos para el Equipo Médico .....	9
Artículo 27. Asientos para el Jurado de la Competencia .....	10
Artículo 28. Asientos para los Jueces .....	10
Artículo 29. Asientos para Filmadores y Cronometristas .....	10
Artículo 30. Asientos para Entrenadores durante la Lucha .....	10
Artículo 31. Equipamiento .....	10
<b>Sección 8. Pesaje y Sorteo de Llaves.</b>	
Artículo 32. Pesaje .....	10
Artículo 33. Sorteo de Llaves .....	10
<b>Sección 9. Delegados y Entrenadores.</b>	
Artículo 34. Delegados .....	11
Artículo 35. Entrenadores .....	11
<b>Sección 10. Competencia.</b>	
Artículo 36. Eventos y Orden de las Competencias .....	11
Artículo 37. Divisiones .....	12
Artículo 38. Principio de la Participación en el Campeonato .....	13
Artículo 39. Anuncios .....	13
Artículo 40. Verificación del Equipamiento .....	13
Artículo 41. Cortesía .....	14
<b>Sección 11. Terminología Oficial .....</b>	<b>14</b>
<b>Sección 12. Premios.</b>	
Artículo 42. Premios para Campeonatos Juveniles .....	15
Artículo 43. Premios para Campeonatos de Adultos .....	15
Artículo 44. Premios para Campeonatos de Veteranos .....	16
Artículo 45. Premios a la Mejor Técnica, Premios para los Equipos Campeones y Premios de Honor .....	17
Artículo 46. Premio para el País Campeón .....	17



### **Sección 13. Formas.**

Artículo 47. Modalidad de la Competencia .....	17
Artículo 48. Puntuación .....	17
Artículo 49. Competencia Individual .....	18
Artículo 50. Competencia por Equipos .....	19

### **Sección 14. Lucha.**

Artículo 52. Modalidad de la Competencia .....	20
Artículo 53. Herramientas de Ataque .....	20
Artículo 54. Zonas Permitidas de Ataque .....	20
Artículo 55. Criterio para la Puntuación .....	20
Artículo 56. Faltas .....	21
Artículo 57. Competencia Individual .....	22
Artículo 58. Competencia por Equipos .....	25
Artículo 59. Lesiones .....	25
Artículo 60. Autoridades .....	26

### **Sección 15. Técnicas Especiales.**

Artículo 61. Divisiones para Hombres .....	26
Artículo 62. Divisiones para Damas .....	26
Artículo 63. Maderas .....	27
Artículo 64. Criterio para la Puntuación .....	27
Artículo 65. Competencia Individual .....	27
Artículo 66. Competencia por Equipos .....	28
Artículo 67. Autoridades .....	28

### **Sección 16. Roturas de Poder.**

Artículo 68. Divisiones para Hombres .....	28
Artículo 69. Divisiones para Damas .....	29
Artículo 70. Maderas .....	29
Artículo 71. Criterio para la Puntuación .....	29
Artículo 72. Competencia Individual .....	29
Artículo 73. Competencia por Equipos .....	30
Artículo 74. Autoridades .....	30

### **Sección 17. Rutinas de Defensa Personal.**



Artículo 75. Modalidad de la Competencia .....	31
Artículo 76. Divisiones .....	31
Artículo 77. Vestimenta para la Competencia .....	31
Artículo 78. Duración de las Rutinas .....	31
Artículo 79. Procedimientos de Ejecución .....	31
Artículo 80. Técnicas Obligatorias .....	31
Artículo 81. Criterios de Puntuación .....	32
Artículo 82. Decisión del Ganador .....	32
Artículo 83. Autoridades .....	32

**Sección 18. Protesta y Decisión.**

Artículo 84. Protesta .....	33
Artículo 85. Decisión .....	33
Artículo 86. Penalidades por Retirarse de la Competencia como Medida de Protesta .....	33



## SECCIÓN 1. GENERAL

### Artículo 1. Definición

La competencia en el Taekwon-Do es el método para comparar las técnicas con respecto a las enseñadas por el fundador del Taekwon-Do, el General Choi Hong Hi.

### Artículo 2. Propósito

El propósito de la competencia es garantizar la uniformidad de las técnicas, para elevar el nivel de las competencias organizadas y reconocidas por la I.T.F.

### Artículo 3. Aplicación

El presente Reglamento de Torneo se aplicará en todas las competencias organizadas y reconocidas por la I.T.F., sean éstas de orden mundial, continental, regional, ó de Federaciones Nacionales.

### Artículo 4. Modificaciones y Cambios

4.1 Quienes deseen proponer modificaciones al Reglamento de Torneo deberán enviar por escrito sus propuestas a la sede Central de la I.T.F. con seis meses de anticipación a la fecha prevista para el Congreso de la I.T.F.

4.2 El Comité Ejecutivo de la I.T.F. estudiará las propuestas, y si las mismas se consideran razonables se pondrán al Congreso General de la I.T.F. para su aprobación.

4.3 Hasta que el Congreso General de la I.T.F. apruebe cualquier modificación al Reglamento de Torneo, todas las competencias deberán realizarse con arreglo a las Normas Vigentes.

## SECCIÓN 2. COMITÉ ORGANIZADOR DEL TORNEO (C.O.T.)

**Artículo 5.** El Comité Organizador del Torneo deberá integrarse en el país anfitrión con, por lo menos, doce meses de anticipación.

**Artículo 6.** El Comité Organizador del Torneo deberá integrarse con el número necesario de miembros, de conformidad con la situación real del país anfitrión.

### Artículo 7. Autoridad y Deberes del C.O.T.

7.1 El C.O.T. deberá enviar el proyecto de invitación y la información complementaria para el Campeonato a la sede de la I.T.F. para su aprobación por lo menos 12 meses antes del Campeonato. Una vez aprobado el proyecto deberá distribuir la invitación a todos los NGBs de la I.T.F. y demás partes interesadas.

7.2 El C.O.T. se encargará de todas las instalaciones, equipos y mano de obra necesaria para la

organización y realización del Campeonato.

- 7.3 El C.O.T. es responsable de la disposición de medallas y otros premios.
- 7.4 El C.O.T. deberá recibir y registrar a los equipos y competidores individuales invitados a participar de la competencia.
- 7.5 El C.O.T. será el responsable del pesaje de los competidores y del sorteo de las llaves, de acuerdo con el modo respectivo de competencia.
- 7.6 Durante el desarrollo del torneo el C.O.T deberá reunir diariamente los resultados de la competencia, elaborar las tablas de resultados del día, confeccionar el programa de competencia para el día siguiente y distribuirlo a cada equipo participante.
- 7.7 El C.O.T proporcionará a todos los competidores tres rótulos de 20 x 15 cm. con el número de identificación correspondiente.
- 7.8 Los médicos y paramédicos deben estar presentes y disponibles para prestar asistencia durante el desarrollo de la competencia.
- 7.9 El C.O.T debe garantizar la seguridad de todos los participantes.
- 7.10 El C.O.T será responsable del alojamiento, pensión y traslados de los miembros VIP de la I.T.F. y de los árbitros durante el campeonato.
- 7.11 El C.O.T consultará todos los problemas derivados de la competencia con el Comité de Árbitros de la I.T.F.
- 7.12 El C.O.T será el responsable de la organización y de la conducta de los competidores hacia las autoridades de la I.T.F. durante el Campeonato
- 7.13 El C.O.T debe proporcionar el número necesario de funcionarios capacitados para ayudar a la I.T.F. y al Comité de Árbitros en el funcionamiento de la competencia.

### **SECCIÓN 3. APLICACION**

**Artículo 8.** Todos miembros afiliados a la I.T.F. que deseen participar en el Campeonato deberán acreditarse ante el Comité Organizador en el plazo establecido para tal fin.

**Artículo 9.** Las Solicitudes de Admisión a la competencia deben estar firmadas por el funcionario autorizado de cada NGB, o partes interesadas.

**Artículo 10.** En el caso de que cualquier NGB no presente las Solicitudes de Admisión para sus participantes en tiempo y forma, o quisiera alterar o cambiar los mismos una vez transcurrido el plazo de presentación, el C.O.T. puede reconsiderar la participación de los competidores según las siguientes condiciones;

- 10.1 Si la NGB no hubiere presentado sus Solicitudes de Admisión en el plazo establecido, deberá pagar una multa de USD 300 al C.O.T.
- 10.2 Si la NGB no hubiere presentado sus Solicitudes de Admisión hasta 3 días antes del inicio del Campeonato, deberá pagar un multa de 500 de dólares estadounidenses al C.O.T.
- 10.3 Cualquier NGB que desee realizar cambios en sus Solicitudes de Admisión con un motivo válido pagará una multa de USD 150 al C.O.T.

### **SECCIÓN 4. REQUISITOS**

**Artículo 11.** Sólo las Organizaciones Nacionales afiliadas a la ITF y los Cintos Negros registrados en la I.T.F. podrán participar del Campeonato.

Si alguna Organización Nacional que aún no se encuentre afiliada a la I.T.F. por cualquier razón desea participar del Campeonato, deberá contar con la aprobación de la Sede Central de la I.T.F. para poder participar.

Si algún Cinto Negro que aún no está registrado en la I.T.F., pero que representa a una Organización Nacional que sí está afiliada a la I.T.F. desea participar del campeonato, deberá contar con la aprobación de la Sede Central de la I.T.F. y del Comité de Árbitros para poder participar del mismo. En tales casos es obligación del Comité Organizador del Torneo informar a la Sede Central de la I.T.F. y al Comité de Árbitros, quienes podrán aceptar o rechazar la solicitud sin necesidad de exponer ninguna razón. Todos los competidores deberán presentar certificados médicos que acrediten que se encuentran física y mentalmente aptos para participar del Campeonato.

**Artículo 12.** Los competidores que deseen participar en los Campeonatos Mundiales Juveniles de Taekwon-Do I.T.F. deben tener entre 14 y 17 años de edad. Esto significa que los participantes no deben tener cumplidos los 18 años de edad al 01 de enero del año del Campeonato, y no deben ser menores de 14 años de edad al 31 de diciembre del año del Campeonato; deben ser Cintos Negros de I a III Dan y estar afiliados a la I.T.F.

**Artículo 13.** Los competidores que deseen participar en Campeonatos para Adultos deben tener entre 18 y 39 años de edad cumplidos al día de inicio del Campeonato, y deben ser Cintos Negros de I a IV Dan y estar afiliados a la I.T.F.

**Artículo 14.** Los competidores que deseen participar en Campeonatos para Veteranos deben tener entre 40 y 49 años de edad (Clase Plata), ó entre 50 y 59 años de edad (Clase Oro), ó 60 años de edad o más (Clase Platino), cumplidos al día de inicio del Campeonato, y deben ser Cintos Negros de I a VI Dan y estar afiliados a la I.T.F.

**Artículo 15.** La graduación y la edad de los competidores deben serán constatados en sus Certificados de Graduación y sus Pasaportes.

**Artículo 16.** Si el equipo medico detectara que algún competidor ha consumido sustancias prohibidas (doping), el Comité de Árbitros descalificará a dicho competidor de la competencia y del campeonato, sin perjuicio de las medidas disciplinarias que posteriormente imponga el Comité de Disciplina de la I.T.F.

## **SECCIÓN 5. CODIGO DE VESTIMENTA Y EQUIPAMIENTO**

**Artículo 17.** Código de Vestimenta

17.1 Los jueces y árbitros deben vestir el uniforme establecido en el Reglamento de Árbitros de la I.T.F. (Pantalón y Saco de color azul marino, Camisa blanca, Medias y Calzado deportivo blancos)

17.2 Código de Vestimenta para los miembros del C.O.T.

Los miembros del C.O.T. deben vestir los uniformes designados por el C.O.T.

17.3 Código de Vestimenta para los Competidores

- 17.3.1 Los Competidores deben utilizar los Doboks oficiales, aprobados por la I.T.F.
- \* A los competidores de IV Dan en adelante no se les permite utilizar sus Doboks con ribetes negros en las mangas de las chaqueta y pantalones durante la competencia.*
- 17.3.2 El cinturón negro utilizado por el competidor debe tener las dimensiones correctas, establecidas en el reglamento de la I.T.F., y debe indicar la graduación del competidor.
- 17.3.3 El rótulo con el número de competidor debe ser pegado en la parte inferior de la espalda de la chaqueta del Dobok.
- 17.3.4 Cuando los competidores no estén compitiendo pueden utilizar otra vestimenta y calzado deportivos.
- 17.3.5 Los competidores que participen de las ceremonias de apertura y cierre del Campeonato deben utilizar el Dobok oficial, o la vestimenta oficial de su Selección. A los competidores que participen del desfile no se les permite llevar cámaras, carteles, banderas, ni utilizar pantuflas o desfilarse descalzos, etc.

#### **Artículo 18.** Seguridad y Equipamiento de Protección.

18.1 Equipo de Seguridad y artículos de protección para los competidores que participan en combates.

18.1.1 Equipamiento de Seguridad y Protección obligatorios.

- 18.1.1.1 Los competidores deben utilizar los protectores de pié y mano aprobados por la I.T.F.
- 18.1.1.2 Los competidores deben utilizar protector bucal.
- 18.1.1.3 Los competidores masculinos deben utilizar protector inguinal debajo del pantalón del Dobok.
- 18.1.1.4 Las competidoras femeninas deben utilizar protectores de senos debajo de la chaqueta del Dobok.

18.1.2 Equipamiento de Seguridad y Protección Optativos

- 18.1.2.1 Los competidores de las categorías juveniles y veteranos pueden utilizar Cabezales aprobados por la I.T.F.
- 18.1.2.2 Los competidores veteranos pueden utilizar pecheras y protectores abdominales dentro de la chaqueta del Dobok.
- 18.1.2.3 Los competidores pueden utilizar canilleras y protectores de antebrazos debajo del Dobok.
- 18.1.2.4 Cualquier otro equipo de seguridad y protección debe estar compuesto de esponja elástica o relleno suave de goma, u otros materiales suaves que deberán ser aprobados por el comité de árbitros del Torneo y por la I.T.F.

18.2 No está permitido ningún otro equipamiento de seguridad y protección.

18.2.1 El equipamiento de seguridad y protección no debe contener materiales duros como metales o plástico.

- 18.2.2 El equipamiento de seguridad y protección no debe tener hebillas ni sierras.
- 18.2.3 No está permitido el uso de relojes, anillos, aros o adornos de cualquier naturaleza durante la competencia.
- 18.2.4 A las competidoras femeninas no se les permite el uso de trabas o invisibles para sujetar el cabello.
- 18.3 Si un competidor lesionado requiriera para el tratamiento de su lesión el uso de vendajes o flejes, éstos no deben contener materiales de ninguna clase que puedan proporcionar una ventaja para quien los usa, o una desventaja para el oponente. Estos vendajes o apósitos deben ser aprobados y certificados por el funcionario medico del torneo antes de que el competidor lesionado pueda continuar la competencia.
- 18.4 En el combate, el competidor de la esquina azul debe utilizar protectores de pié y manos de color azul, mientras que el competidor de la esquina roja debe utilizar equipamiento de protección de color rojo.

## **SECCIÓN 6. SEGUROS Y ASISTENCIA MEDICA**

### **Artículo 19. Seguros**

- 19.1 El C.O.T. debe garantizar que el lugar de la competencia cuente con todo lo necesario para la atención de los competidores, seguro de responsabilidad civil, certificados de seguridad contra incendios y todas las licencias y permisos gubernamentales requeridos para el evento.
- 19.2 Todos los competidores deberán firmar sus solicitudes de inscripción, y deben tener cobertura de seguro para su participación en el campeonato.

### **Artículo 20. Asistencia Médica.**

- 20.1 Los Competidores lesionados durante la competencia recibirán el tratamiento de los Equipos Médicos provistos por el C.O.T.
- 20.2 El medico interviniente, luego de atender al competidor lesionado, debe recomendar al árbitro de la competencia sobre la conveniencia o no de que dicho competidor continúe compitiendo. La decisión del médico interviniente es definitiva e inapelable.

## **SECCIÓN 7. LUGAR DE LA COMPETENCIA Y FACILIDADES**

El lugar de la competencia debe contar con todas las comodidades, y el C.O.T. debe proveer los equipamientos necesarios. El C.O.T. dispondrá de asientos especiales para los VIPs.

**Artículo 21.** Los artefactos de iluminación deben estar a cinco metros o más sobre las áreas de competencia.

### **Artículo 22. Cuadriláteros.**

- 22.1 Las dimensiones de los cuadriláteros para la lucha deben ser de 9 x 9 metros, y al menos un metro de borde de seguridad.

- 22.2 Los cuadriláteros debe estar elevados entre 50 y 100 centímetros del suelo. En tal caso el borde de seguridad de los cuadriláteros debe ser de al menos dos metros.
- 22.3 El piso del cuadrilátero debe estar recubierto con colchonetas encastrables de no menos de dos centímetros de espesor.
- 22.4 Las colchonetas del área de competencia de 9 x 9 metros deben ser de color Amarillo o naranja. Las colchonetas del borde de seguridad pueden ser de cualquier otro color distinto de amarillo o naranja.
- 22.5 En el centro de cada cuadrilátero deberán colocarse una pieza de colchoneta roja y otra pieza de colchoneta de color azul, ambas de 1m x 1m, para indicar las esquinas roja y azul. La distancia entre la colchoneta roja y la de color azul debe ser de un metro.
- 22.6 La pieza de colchoneta roja debe ubicarse en el lado derecho del centro del cuadrilátero, mientras que la pieza de colchoneta azul debe ubicarse en el lado izquierdo del centro del cuadrilátero, ambas frente a la mesa del jurado.

**Artículo 23.** La mesa principal del campeonato debe ubicarse en un lugar con una vista imponente sobre las áreas de competencia, y debe disponer de instalaciones de radiodifusión.

**Artículo 24.** El Comité de Árbitros de la I.T.F. debe estar situado al lado de la mesa principal del campeonato.

**Artículo 25.** Los árbitros de reserva deberán sentarse detrás del Comité de Árbitros de la I.T.F.

**Artículo 26.** A los funcionarios médicos se les designará un lugar desde donde sean capaces de atender rápidamente y con facilidad a los heridos, y deberán identificar su mesa con la Cruz Roja o la Media Luna Roja para marcar con claridad la mesa de los funcionarios médicos.

**Artículo 27.** Los jueces deben estar sentados al frente de cada cuadrilátero.

**Artículo 28.** Asientos para los Jueces.

- 28.1 El árbitro para la lucha controlará la competencia desde el centro del cuadrilátero. Para las formas y las rutinas de defensa personal el árbitro deberá sentarse en el medio de los cinco jueces.
- 28.2 Para el combate, los jueces deben sentarse en las cuatro esquinas del cuadrilátero.
- 28.3 Para las formas y las rutinas de defensa personal, los jueces deben sentarse adelante de la mesa de control del cuadrilátero.
- 28.4 Para la competencia en Técnicas Especiales y Roturas de Poder, los jueces deben acomodarse en una posición con vista preponderante a los competidores.

**Artículo 29.** Los grabadores y cronometristas deben estar sentados junto a los jueces.

**Artículo 30.** Durante la lucha, los entrenadores deben estar sentados en sus respectivas esquinas a no menos de un metro del cuadrilátero.

**Artículo 31.** Las áreas de competencia deben estar dotadas del equipamiento para las Técnicas Especiales y Roturas de Poder, y deben contar con instrumentos de visualización.

## SECCIÓN 8. PESAJE Y SORTEO DE LLAVES

### Artículo 32. Pesaje.

- 32.1 El pesaje comenzará 72 horas antes del inicio de la Campeonato y se extenderá hasta una hora antes del inicio del mismo. El pesaje estará a cargo de los funcionarios designados por el C.O.T., quienes deben confirmar las solicitudes de Inscripción de las NGBs y partes interesadas.
- 32.2 Los competidores deben presentarse al pesaje con sus pasaportes y Certificados de Grado.
- 32.3 Para el pesaje se utilizarán las escalas internacionales estándar.
- 32.4 Sólo los competidores que superen la instancia del pesaje estarán habilitados para participar en la lucha individual.
- 32.5 Los competidores que no logren alcanzar el peso y logren superar el pesaje no podrán competir en luchas individuales.

### Artículo 33. Orden del Sorteo.

- 33.1 El sorteo estará regido por el principio de que los competidores que hayan obtenido los tres primeros lugares en el Campeonato anterior no se enfrenten entre sí en las llaves iniciales de la competencia. Se aplicará el siguiente método como regla general: el competidor que haya obtenido el primer lugar en el último campeonato será ubicado al tope de la tabla de competidores, el Segundo se ubicará en el último lugar de la tabla de competidores, y los dos terceros se ubicarán en el medio de la misma, con un competidor hacia arriba y otro abajo entre cada uno de ellos.
- 33.2 Los sorteos se realizarán de forma pública y serán dirigidos por los funcionarios designados por Comité de Torneos de la I.T.F. y por el C.O.T. Podrán fiscalizar el sorteo de llaves dos representantes de cada país participante.
- 33.3 Cuando solo haya dos o menos competidores o equipos compitiendo en un evento no se realizará el sorteo de llaves.
- 33.4 Sólo participarán del Sorteo los competidores especificados en las solicitudes de Ingreso suscriptas por las respectivas NGBs o partes interesadas.
- 33.5 Sorteo de llaves para Formas.
  - 33.5.1 El orden de la competencia individual será sorteado considerando el género y graduación de los competidores.
  - 33.5.2 El orden de la competencia por equipos será sorteado considerando el género.
- 33.6 Sorteo para el Combate.
  - 33.6.1 El orden de la competencia par alas luchas individuales será sorteado considerando el peso y el género.
  - 33.6.2 El orden de la competencia para las luchas por equipos será sorteado considerando el género.
- 33.7 Sorteos para Rutinas de Defensa Personal.

El orden de la competencia será sorteado considerando el género del Héroe / Heroína.
- 33.8 Sorteos para Técnicas Especiales y Roturas de Poder.

El orden de la competencia en Técnicas Especiales será sorteado considerando la más alta o larga de las técnicas realizadas por los competidores para el ítem. El orden de la Rotura de Poder será sorteado de acuerdo a la cantidad de piezas de madera que los competidores intenten romper en cada ítem. El orden para la competencia por equipos se determinará de la misma manera que para los competidores individuales.

## **SECCIÓN 9. DELEGADOS Y ENTRENADORES**

### **Artículo 34.** Delegados

- 34.1 Para representar a su país, un delegado debe estar autorizado por la NGB del país en cuestión.
- 34.2 El delegado de cada país debe registrar a los competidores, presentar la documentación, y cooperar con los funcionarios y autoridades durante la competencia.

### **Artículo 35.** Entrenadores.

- 35.1 Durante la competencia los entrenadores deben utilizar una chaqueta identificatoria y calzado deportivo.
- 35.2 Durante la competencia en Lucha el entrenador debe estar sentado en su esquina designada al menos a un metro de distancia del borde de seguridad del cuadrilátero.
- 35.3 Durante los combates el entrenador no debe interferir ni perturbar la competencia.

## **SECCIÓN 10. COMPETENCIA**

### **Artículo 36.** Eventos y Orden de la Competencia.

- 36.1 El orden de la competencia para Campeonatos Juveniles será: Formas, Lucha, Rutina de Defensa Personal y Técnicas Especiales.
- 36.2 El orden de la competencia para Campeonatos de Mayores será: Formas, Lucha, Rutinas de Defensa Personal, Técnicas Especiales, Roturas de Poder.
- 36.3 El orden de la competencia para Campeonatos de Veteranos será: Formas, Lucha y Roturas de Poder.

### **Artículo 37.** Categorías.

- 37.1 Para Campeonatos Juveniles.
  - 37.1.1 Competencias Individuales (Caballeros / Damas)
    - Formas I, II y III dan.
    - Lucha: 7 divisiones de peso.
    - Técnicas Especiales: (abierto)
  - 37.1.2 Competencias por Equipos (Caballeros / Damas)
    - Formas.

- Lucha.
- Rutina de Defensa Personal.
- Técnicas Especiales.

### 37.2 Para Campeonatos de Adultos.

#### 37.2.1 Competencias Individuales (Caballeros / Damas)

- Formas I, II y III dan.
- Lucha: 7 divisiones de peso.
- Técnicas Especiales: (abierto)
- Rotura de Poder: (abierto)

#### 37.2.2 Competencias por Equipos (Caballeros / Damas)

- Formas.
- Lucha.
- Rutinas de Defensa Personal.
- Técnicas Especiales.
- Rotura de Poder.

### 37.3 Para Campeonato de Veteranos.

#### 37.3.1 Competencias Individuales (Caballeros / Damas)

División: Plata (40-49 años)  
 Oro (50-59 años)  
 Platino (60 años en adelante)

- Formas: I a VI dan.
- Lucha: 5 divisiones de peso (Clase Plata)  
 3 divisiones de peso (Clase Oro)  
 La Clase Platino no compite en Lucha
- Rotura de Poder: abierta (excluidas las Clases Oro y Platino)

#### 37.3.2 Competencias por Equipos (Caballeros / Damas)

Solamente un equipo de cada país puede participar en:

- Formas
- Lucha (Excluyendo la Clase Platino)

## Artículo 38. Participación.

### 38.1 Competencias Individuales.

38.1.1 En los campeonatos juveniles y para adultos, el número de competidores para competencias individuales está restringido a uno (1) por país y por ítem.

38.1.2 En los campeonatos para veteranos, el numero de competidores para la lucha (de acuerdo con las divisiones de peso para las clases Plata y Oro) y formas (de acuerdo

con la graduación de todas las clases) está restringido a tres (3) competidores por cada país.

38.1.3 Los competidores que participen en competencias individuales también pueden participar en las competencias por equipos.

#### 38.2 Competencias por Equipos.

Los competidores que participen en competencias por equipo también pueden participar en competencias individuales.

38.2.1 Los equipos masculinos y femeninos de competidores juveniles y adultos deben estar integrados por cinco competidores y uno de reserva respectivamente.

38.2.2 Los equipos masculinos y femeninos de competidores veteranos deben estar integrados por tres competidores y uno de reserva respectivamente.

38.2.3 Solamente un equipo de cada país puede participar, y ese equipo debe competir en Formas, Lucha, Técnicas Especiales y Rotura de Poder, con excepción de la Rutina de Defensa Personal.

#### **Artículo 39.** Anuncios

39.1 Los anuncios para cada evento se realizarán con el número, nombre y país del competidor.

39.2 El competidor es el responsable de presentarse al cuadrilátero y a la mesa del jurado con su respectiva identificación.

39.3 Si el competidor no se presenta al cuadrilátero luego de medio minuto de efectuado los anuncios, un tercer y ultimo llamado se realizará tras un intervalo de medio minuto. Si luego de este ultimo llamado el competidor continuará sin presentarse a la mesa, dicho competidor será descalificado de la competencia.

#### **Artículo 40.** Revisión del Equipamiento.

40.1 El árbitro del cuadrilátero procederá al chequeo del Dobok y del equipamiento para asegurarse de que los mismos sean los oficiales, que se encuentren en estado adecuado y que cumplan con las regulaciones del reglamento.

40.2 Si alguno de los elementos no resultara aprobado por el árbitro, o no cumpliera con las regulaciones de la ITF, o faltara alguno de los elementos de protección obligatoria, el competidor tiene un máximo de dos minutos para reemplazarlo u obtenerlo.

40.3 Si el competidor no se presenta nuevamente con todo el equipamiento adecuado en un plazo de dos minutos, dicho competidor será descalificado.

#### **Artículo 41.** Cortesía.

Los competidores deben saludar a la mesa de los jueces, al árbitro del cuadrilátero, y entre ellos, a la orden de “Taekwon” al inicio y final de cada competencia.

## **SECCIÓN 11. TERMINOLOGIA OFICIAL**

<b>KYONG YAE</b>	Saludo
<b>JA YU MAT SO GI</b>	Lucha Libre
<b>JUN BI</b>	Posición de Listos
<b>SHI JAK</b>	Comenzar
<b>HE CHYO</b>	Separarse
<b>GE SOK</b>	Continuar
<b>GU MAN</b>	Final
<b>JU UI</b>	Advertencia
<b>GAM JOM</b>	Descuento de Puntos
<b>SIL KYOK</b>	Descalificación
<b>HONG</b>	Rojo
<b>CHONG</b>	Azul
<b>ILHE JON</b>	1 <sup>er</sup> ROUND
<b>YI HE JON</b>	2 <sup>do</sup> ROUND
<b>SAM HE JON</b>	3 <sup>er</sup> ROUND
<b>YON JANG JON</b>	Extensión
<b>DUK JOM JON</b>	Combate al Punto de Oro
<b>SUNG</b>	Ganador
<b>JI JONG TUL</b>	Forma Designada por la mesa.
<b>SON TAEK TUL</b>	Forma elegida por el competidor.
<b>HO SIN KYONG GI</b>	Rutina de Defensa Personal
<b>TUK GI</b>	Técnica Especial
<b>WI RYOK</b>	Rotura de Poder
<b>GAE IN JON</b>	Competencia Individual
<b>DAN CHE JON</b>	Competencia por Equipos

## **SECCIÓN 12. PREMIOS (Medallas)**

### **Artículo 42. Campeonatos Juveniles**

#### 42.1 Competencias Individuales

42.1.1 FORMAS (Caballeros)	3 de Oro – 3 de Plata – 6 de Bronce
42.1.2 FORMAS (Damas)	3 de Oro – 3 de Plata – 6 de Bronce
42.1.3 LUCHA (Caballeros)	7 de Oro – 7 de Plata – 14 de Bronce
LUCHA (Damas)	7 de Oro – 7 de Plata – 14 de Bronce
42.1.3 TECNICAS ESPECIALES (Caballeros)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 de Bronce

TECNICAS ESPECIALES (Damas)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 de Bronce
42.1.4 CAMPEON GENERAL (Caballeros)	1 Trofeo
CAMPEON GENERAL (Damas)	1 Trofeo
42.2 Competencias por Equipos	
42.2.1 FORMAS (Caballeros)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
FORMAS (Damas)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
42.2.2 LUCHA (Caballeros)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
LUCHA (Damas)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
42.2.3 DEFENSA PERSONAL (Caballeros)	4 de Oro – 4 de Plata - 4 de Bronce
DEFENSA PERSONAL (Damas)	3 de Oro – 3 de Plata – 3 de Bronce
42.2.4 TECNICAS ESPECIALES (Caballeros)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
TECNICAS ESPECIALES (Damas)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
42.2.5 CAMPEON GENERAL (Caballeros)	1 Trofeo
CAMPEON GENERAL (Damas)	1 Trofeo
42.3 CAMPEON MUNDIAL (1 <sup>er</sup> Lugar)	1 Trofeo
SUBCAMPEON MUNDIAL (2 <sup>do</sup> Lugar)	1 Trofeo
SUBCAMPEON MUNDIAL (3 <sup>er</sup> Lugar)	1 Trofeo

**Artículo 43.** Campeonatos para Adultos.

43.1 Competencias Individuales	
43.1.1 FORMAS (Caballeros)	4 de Oro - 4 de Plata - 8 de Bronce
FORMAS (Damas)	4 de Oro - 4 de Plata - 8 de Bronce
43.1.2 LUCHA (Caballeros)	7 de Oro - 7 de Plata - 14 de Bronce
LUCHA (Damas)	7 de Oro - 7 de Plata - 14 de Bronce
43.1.3 ROTURA PODER (Caballeros)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 de Bronce
ROTURA PODER (Damas)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 de Bronce
43.1.4 TECNICAS ESPECIALES (Caballeros)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 de Bronce
TECNICAS ESPECIALES (Damas)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 de Bronce
43.1.5 CAMPEON GENERAL (Caballeros)	1 Trofeo
CAMPEON GENERAL (Damas)	1 Trofeo
43.2 Competencias por Equipos	
43.2.1 FORMAS (Caballeros)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
FORMAS (Damas)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
43.2.2 LUCHA (Caballeros)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce
LUCHA (Damas)	6 de Oro - 6 de Plata - 12 de Bronce

43.2.3	DEFENSA PERSONAL (Caballeros)	4 de Oro – 4 de Plata – 4 de Bronce
	DEFENSA PERSONAL (Damas)	3 de Oro – 3 de Plata – 3 de Bronce
43.2.4	ROTURA PODER (Caballeros)	6 de Oro – 6 de Plata – 6 de Bronce
	ROTURA PODER (Damas)	6 de Oro – 6 de Plata – 6 de Bronce
43.2.5	TECNICAS ESPECIALES (Caballeros)	6 de Oro – 6 de Plata – 6 de Bronce
	TECNICAS ESPECIALES (Damas)	6 de Oro – 6 de Plata – 6 de Bronce
43.2.6	CAMPEON GENERAL (Caballeros)	1 Trofeo
	CAMPEON GENERAL (Damas)	1 Trofeo
43.3	CAMPEON MUNDIAL (1 <sup>er</sup> Lugar)	1 Trofeo
	SUBCAMPEON MUNDIAL (2 <sup>do</sup> Lugar)	1 Trofeo
	SUBCAMPEON MUNDIAL (3 <sup>er</sup> Lugar)	1 Trofeo

**Artículo 44.** Campeonato para Veteranos

44.1 Competencias Individuales

44.1.1	FORMAS (Caballeros)	18 de Oro – 18 de Plata – 36 de Bronce
	FORMAS (Damas)	18 de Oro – 18 de Plata – 36 de Bronce
44.1.2	LUCHA (Caballeros)	8 de Oro – 8 de Plata – 16 de Bronce
44.1.3	LUCHA (Damas)	8 de Oro – 8 de Plata – 16 de Bronce
44.1.3	ROTURA PODER (Caballeros)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 Bronce
	ROTURA PODER (Damas)	1 de Oro – 1 de Plata – 1 Bronce
44.1.4	PREMIO MEJOR TECNICA (Caballeros)	2 Trofeos (Excluye clase Platino)
	PREMIO MEJOR TECNICA (Damas)	2 Trofeos (Excluye clase Platino)
44.1.5	PREMIO A LA HONORABILIDAD (Caball.)	1 Trofeo
44.1.6	PREMIO A LA HONORABILIDAD (Damas)	1 Trofeo

44.2 Competencias por Equipos

44.2.1	FORMAS (Caballeros)	4 de Oro – 4 de Plata – 8 de Bronce
	FORMAS (Damas)	4 de Oro – 4 de Plata – 8 de Bronce
44.2.2	LUCHA (Caballeros)	4 de Oro – 4 de Plata – 8 de Bronce
	LUCHA (Damas)	4 de Oro – 4 de Plata – 8 de Bronce
44.2.3	CAMPEON GENERAL (Caballeros)	1 Trofeo
	CAMPEON GENERAL (Damas)	1 Trofeo
44.3	CAMPEON MUNDIAL (1 <sup>er</sup> Lugar)	1 Trofeo
	SUBCAMPEON MUNDIAL (2 <sup>do</sup> Lugar)	1 Trofeo
	SUBCAMPEON MUNDIAL (3 <sup>er</sup> Lugar)	1 Trofeo

**Artículo 45.** Premio a la Mejor Técnica, Premio al Equipo Campeón General y Premio a la Honorabilidad.

En las competencias en las que participen menos de tres competidores o equipos no se entregarán los premios a la “Mejor Técnica” ó “Equipo Campeón General”.

#### 45. 1 Premio a la Mejor Técnica

- 45.1.1 Los trofeos serán otorgados a los competidores que hayan obtenido la mayor cantidad de medallas de oro en competencias individuales.
- 45.1.2 Si hubiera dos competidores con la misma cantidad de medallas de oro, se considerarán las medallas de plata y bronce.
- 45.1.3 En caso de igual cantidad de medallas de oro, plata y bronce, se considerarán las medallas por Formas y Lucha por Equipos, Rutinas de Defensa Personal, Técnicas Especiales y Rotura de Poder.

#### 45.2 Premio al Equipo Campeón General

Las medallas obtenidas por los competidores del equipo en cada ítem se cuentan como una. El trofeo se otorgará siguiendo el mismo principio definido para el otorgamiento del Premio a la Mejor Técnica.

#### 45.3 Premio a la Honorabilidad

Los trofeos serán otorgados a los competidores (masculino y femenino) de mayor edad que participen en el Campeonato para Veteranos.

### **Artículo 46. País Campeón General**

- 46.1 El trofeo se entregara al país que haya Ganado mayor cantidad de medallas de oro en competencias individuales y por equipo. (Las medallas obtenidas por los integrantes del equipo en cada ítem se contará como una).
- 46.2 En caso de empate en la cantidad de medallas de oro, se contarán las medallas de plata y bronce.

## **SECCIÓN 13. FORMAS**

**Artículo 47.** Se utilizará es sistema de eliminación piramidal.

### **Artículo 48. Puntuación**

#### 48.1 Competencias Individuales

48.1.1 Se evaluarán los siguientes aspectos:

Contenido Técnico, Potencia, Velocidad, Ritmo, Balance y Control de la Respiración.

#### 48.1.2 Criterio de Puntuación

Precisión	10 puntos
Potencia	6 puntos
Balance	6 puntos
Control de Respiración	6 puntos
Ritmo	6 puntos

## 48.2 Competencias por Equipo

48.2.1 Se evaluarán los siguientes aspectos:

Coreografía y trabajo de equipo.

Contenido Técnico

Potencia

Balance

Control de la Respiración

Ritmo

48.2.2. Criterio de Puntuación

Coreografía	10 puntos
Contenido Técnico	10 puntos
Potencia	6 puntos
Balance	6 puntos
Ritmo	6 puntos

## Artículo 49. Formas Individuales

La competencia se realizará por dos competidores a la vez de acuerdo con su graduación.

49.1 Los competidores deberán realizar una forma a su elección (de las correspondientes a su graduación) y otra designada por la mesa de jurados (excluyendo la elegida por el competidor).

49.1.1 Competidores 1<sup>er</sup> Dan

Opcional: KWANG-GAE a GE-BAEK

Designado: CHON-JI a GE-BAEK

49.1.2 Competidores 2<sup>do</sup> Dan

Opcional: EUI-AM a JU-CHE

Designado: CHON-JI a JU-CHE (hasta Clase Plata)

CHON-JI a GE-BAEK (Clases Oro y Platino)

49.1.3 Competidores 3<sup>er</sup> Dan

Opcional: SAM-IL a CHOI-YONG

Designado: CHON-JI a CHOI-YONG (hasta Clase Plata)

CHON-JI a GE-BAEK (Clases Oro y Platino)

49.1.4 Competidores 4<sup>to</sup> Dan

Opcional: YON-GAE a MOON-MOO

Designado: CHON-JI a MOON-MOO (hasta Clase Plata)

CHON-JI a GE-BAEK (Clases Oro y Platino)

49.1.5 Competidores 5<sup>to</sup> Dan

Opcional: SO-SAN a SE-JONG  
Designado: CHON-JI a SE-JONG (hasta Clase Plata)  
CHON-JI a GE-BAEK (Clases Oro y Platino)

#### 49.1.6 Competidores 6<sup>to</sup> Dan

Opcional: TONG-IL  
Designado: CHON-JI a SE-JONG (hasta Clase Plata)  
CHON-JI a GE-BAEK (Clases Oro y Platino)

### 49.2 Decidir el Ganador

El presidente del jurado decidirá el ganador, según los fallos de los cinco jueces.

49.2.1 Cuando tres o mas jueces fallen en favor de un competidor, ese competidor será el ganador.

49.2.2 Cuando dos jueces fallen a favor de un competidor, un juez a favor del otro competidor, y dos jueces fallen en empate, será ganador el competidor que haya recibido los dos fallos a su favor.

49.2.3 Cuando tres o más jueces fallen en empate, se declarará la competencia empatada.

49.2.4 Cuando dos jueces fallen a favor de un competidor, dos de los otros jueces fallen a favor del otro competidor, y un juez falle en empate, se declarará la competencia empatada.

49.2.5 Cuando una competencia se declare empatada, se procederá al desempate con una forma adicional, designada por el presidente del jurado, hasta que se decida un ganador.

### **Artículo 50.** Competencias por equipos.

50.1 Los equipos deberán realizar dos formas: una opcional y otra designada por el presidente del jurado para los dos equipos (excluyendo la forma opcional).

La competencia en Formas por equipos, a diferencia de la competencia individual, debe ser realizada por cinco competidores integrantes de un equipo, que ingresan al cuadrilátero y demuestran su trabajo de equipo. Por lo tanto, los movimientos técnicos deben realizarse en forma colectiva, de conformidad con la coreografía. No obstante, los aspectos técnicos, incluidos los movimientos rápidos y lentos, movimientos continuos y conectados, deben ser ejecutados según lo establecido en la Enciclopedia.

50.2 Formas opcionales y designadas para competencia por equipos en campeonatos juveniles, para adultos y para veteranos.

La forma opcional debe corresponder con la de la graduación mas baja de los miembros del equipo.

#### 50.2.1 Campeonatos Juveniles

Opcional: KWANG-GAE a GE-BAEK  
Designada: CHON-JI a GE-BAEK

#### 50.2.2 Campeonatos para Adultos

Opcional: KWANG-GAE a GE-BAEK

Designada:	CHON-JI a GE-BAEK
50.2.3 Campeonatos para Veteranos	
Opcional:	KWANG-GAE a GE-BAEK
Designada:	CHON-JI a GE-BAEK

50.3 Los equipos realizarán las formas de manera alternada. \*Cada equipo realizará la misma forma designada.

50.4 La determinación del ganador se realizará de la misma forma que en las competencias individuales.

**Artículo 51.** Autoridades

- 1 Presidente del Jurado
- 2 Jueces
- 5 Árbitros
- 1 Grabador de Video.

## SECCIÓN 14. LUCHA

**Artículo 52.** Se utilizará el sistema de eliminación piramidal.

**Artículo 53.** Herramientas de Ataque.

53.1 Partes de la mano: – frente de puño, reverso del puño, lado del puño, canto de mano y reverso de canto de mano.

53.2 Partes del pié: metatarso, canto externo del pié, canto interno del pié, talón, empeine y planta del pié.

**Artículo 54.** Áreas de Ataque.

54.1 Frente y laterales del área de la cara y el cuello, excluyendo la parte posterior.

54.2 Parte frontal del tronco, desde una línea imaginaria trazada desde las axilas hasta la cintura en cada lado (excluyendo la espalda).

54.3 Cuando el brazo, desde el codo a la mano está pegado al cuerpo, se considera como parte del cuerpo, y por lo tanto es un área válida para obtener puntos.

**Artículo 55.** Criterios para otorgar los puntos.

Los ataques serán válidos cuando logren su objetivo, o sean detenidos a dos centímetros o menos del objetivo.

55.1 Un (1) punto será otorgado por:

- Ataque de mano directo a la parte media o alta.
- Ataque de pié a la parte media.



- Defensa Perfecta.

55.2 Dos (2) puntos serán otorgados por:

- Ataque de pié a la parte alta.
- Ataque de mano dirigido a la parte alta saltando con ambos pies.
- Ataque de pié saltando dirigido a la parte media.

55.3 Tres (3) puntos serán otorgados por:

- Ataque de pié, saltando, dirigido a la parte alta.
- Ataque de pié, saltando con giro de 180°, a la parte media.
- Ataque de mano, saltando con giro de 180° o más, dirigido a la parte alta.

55.4 Cuatro (4) puntos serán otorgados por:

- Ataque de pié, saltando con giro de 180°, dirigido a la parte alta.
- Ataque de pié, saltando con giro de 360° o más, a la parte media.

55.5 Cinco (5) puntos serán otorgados por:

- Ataque de pié, saltando con giro de 360° o más, a la parte alta.

*\* Cuando se realizan dos o tres ataques de mano y pié en el aire (saltando), se deben contar los puntos por cada técnica.*

## **Artículo 56. Faltas**

56.1 Advertencias

56.1.1 Por las siguientes faltas:

- Atacar a una zona prohibida.
- Salir completamente del cuadrilátero (con ambos pies)
- Caída: tocar el piso con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.
- Tomar, trabar o sujetar al oponente.
- Empujar al oponente.
- Fingir estar lesionado.
- Evadir intencionalmente el combate.
- Tres o más golpes de puño consecutivos sin una técnica de pié entre ellos.
- Levantar un brazo repetidamente pretendiendo haber logrado un punto.
- Dar la espalda intencionalmente para evadir el combate.
- Hablar innecesariamente durante la competencia.
- No prestar atención a las instrucciones del árbitro de la competencia.

56.1.2 Un (1) punto se descontará por cada tres advertencias.

56.1.3 No se descalificará al competidor por la deducción de tres puntos o más por advertencias.

56.2. Deducción de puntos por faltas serias (Tarjeta Amarilla)

56.2.1 Se sancionará con una Tarjeta Amarilla (un punto) a cada una de las siguientes acciones:

- Insultar al oponente en cualquier forma.
- Morder o rascañar al oponente.
- Atacar a un oponente caído, o cuando no está listo para el combate debido a que el árbitro ha detenido la competencia.
- Exceso de Contacto.
- Atacar con golpes de cabeza.

56.2.2 En caso de deducción del punto, el árbitro levantará al competidor una tarjeta amarilla para indicar que se le ha deducido un punto.

56.2.3. Dos puntos deberán descontarse al competidor cuando éste no logre ejecutar un ataque de pie saltando con un giro de 180° o más en cada round de la competencia. Los giros de 180° o más realizados al aire no serán considerados como válidos.

56.2.4. La deducción de dos puntos por no realizar un giro saltando de 180° o más no se aplicará a la competencia de veteranos.

### 56. 3 Descalificación (Tarjeta Roja)

56.3.1 Se descalificará a los competidores por las siguientes faltas:

- Mala conducta con los árbitros.
- Ignorar las instrucciones del árbitro de la competencia.
- Incapacitar a un adversario para competir como consecuencia de un exceso de contacto.
- A cualquier competidor sospechado de haber consumido y encontrarse bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.
- Por recibir tres Tarjetas Amarillas durante la misma competencia.

56.3.2 El árbitro de la competencia levantará al competidor una Tarjeta Roja para indicar su descalificación de la competencia.

## **Artículo 57.** Combates Individuales

### 57. 1 Divisiones de Peso

#### 57.1.1 Para Campeonatos Juveniles

Un competidor sólo puede participar en una categoría de peso.

##### 57.1.1.1 Caballeros

- 45 Kg.
- 51 Kg.
- 57 Kg.
- 63 Kg.
- 69 Kg.
- 75 Kg.

+75 Kg.

#### 57.1.1.2 Damas

- 40 Kg.

- 46 Kg.

- 52 Kg.

- 58 Kg.

- 64 Kg.

- 70 Kg.

+70 Kg.

#### 57.1.2 Para Campeonatos de Adultos.

Un competidor sólo puede participar en una categoría de peso.

##### 57.1.2.1 Caballeros

- 50 Kg.

- 57 Kg.

- 64 Kg.

- 71 Kg.

- 78 Kg.

- 85 Kg.

+85 Kg.

##### 57.1.2.2 Damas

- 45 Kg.

- 51 Kg.

- 57 Kg.

- 63 Kg.

- 69 Kg.

- 75 Kg.

+75 Kg.

#### 57.1.3 Para Campeonatos de Veteranos.

En la clase Plata (40-49 años de edad) y la clase Oro (50-59 años de edad), hasta tres competidores de cada país pueden entrar en Lucha Individual en cada categoría de peso según las siguientes divisiones.

##### 57.1.3.1 Caballeros

###### Clase Plata

- 64 Kg.

- 73 Kg.

- 80 Kg.
- 90 Kg.
- + 90 Kg.

Clase Oro

- 66 Kg.
- 80 Kg.
- + 80 Kg.

57.1.3.2 Damas

Clase Plata

- 54 Kg.
- 61 Kg.
- 68 Kg.
- 75 Kg.
- + 75 Kg.

Clase Oro

- 60 Kg.
- 75 Kg.
- + 75 Kg.

57.2 Duración del Combate

57.2.1 Para los Campeonatos Juveniles y de Adultos, los combates serán de dos rounds de dos minutos.

57.2.2 Para los campeonatos de veteranos los combates consistirán en dos rounds de 1.5 minutos.

57.2.3 Habrá un minuto de descanso entre los rounds.

57.3 Determinar el Ganador.

El Presidente del Jurado decidirá el ganador de acuerdo a los puntos otorgados por los jueces.

57.3.1 Cuando tres o más jueces fallen a favor de un competidor, ese competidor será el ganador.

57.3.2 Cuando dos jueces fallen a favor de un competidor, un juez a favor del otro competidor, y un juez falle en empate, el competidor que haya recibido los dos fallos favorables será el ganador.

57.3.3 Cuando dos jueces fallen a favor de un competidor y los otros dos jueces fallen en empate, el competidor que haya recibido los dos fallos favorables será el ganador.

57.3.4 Cuando tres o más jueces fallen en empate, la competencia se declarará empatada.

57.3.5 Cuando dos jueces fallen en favor de un competidor, y los otros dos jueces fallen a favor de otro competidor, la competencia se declarará empatada.

57.3.6 Cuando un juez falle a favor de un competidor, otro juez a favor del otro competidor,

y los dos jueces restantes declaren empate, la competencia se declarará empatada.

57.3.7. Cuando la competencia se declara empatada, habrá un round adicional de 1 minuto. Si al final del tercer round la competencia continua empatada se proseguirá la competencia bajo la regla del punto de oro sin límite de tiempo. El competidor que obtenga el primer punto será el ganador.

#### **Artículo 58.** Combates por Equipos.

58.1 Los equipos se formarán sin tener en cuenta el grado de los integrantes, ni su peso.

58.2 Un sorteo con una moneda determinará cuál equipo deberá presentar el primer competidor para la primera competencia, para las demás competencias se alternará una vez por cada equipo.

58.3 Duración del Combate

58.3.1 Para combates de competidores juveniles y adultos la duración será de un round de dos minutos.

58.3.2 Para competidores veteranos el combate tendrá una duración de un round de 1.5 minutos.

58.3.3 Habrá un minuto de descanso entre cada round.

58.4 Determinar el equipo ganador.

58.4.1 Para combates por equipo se realizará de la misma manera que en los combates individuales, con excepción de los casos de empate.

58.4.2 Cuando un equipo gana un combate recibe dos puntos, y un punto en caso de empate. Cuando un equipo logra obtener seis puntos será declarado ganador sin que se realicen los combates restantes.

58.4.3 Cuando habiendo finalizado los cinco combates el resultado esté empatado, cada entrenador elegirá a un competidor de su equipo para un combate definitorio entre ellos. El equipo cuyo competidor gane ese combate será el ganador.

58.4.4 Cuando el combate adicional entre equipos resultare en empate, se procederá según está establecido para los combates individuales.

58.4.5 Cuando a un equipo le falte un integrante al momento de la competencia, automáticamente se le otorgarán los dos puntos al equipo opositor. Cuando a un equipo le falten dos competidores, se le otorgarán automáticamente cuatro puntos al equipo opositor.

#### **Artículo 59.** Lesiones

59.1 Cuando un competidor resulte lesionado durante la competencia, el árbitro detendrá la competencia y llamará al medico. Luego de que el competidor lesionado sea tratado, el medico recomendará al árbitro si ese competidor puede completar el combate. La decisión del medico es inapelable.

59.2 Determinar el ganador cuando un combate no puede continuar debido a una lesión.

59.2.1 Cuando se decida que el oponente del competidor lesionado tiene la culpa por causar la lesión, entonces el competidor lesionado será declarado el ganador.

59.2.2 Cuando se decida que la lesión es consecuencia de una acción del propio competidor lesionado, entonces el oponente del competidor lesionado será declarado ganador.

59.2.3 Si los dos competidores resultaran lesionados al mismo tiempo durante el combate, y el mismo no pudiera continuar a causa de las lesiones mutuas, se determinará al ganador contando los puntos obtenidos por los competidores hasta el momento de detenerse la competencia. Si los competidores estuvieran empatados en puntos, el presidente del jurado decidirá el ganador luego de consultar a los jueces del cuadrilátero.

59.2.4 Hasta tanto de efectúe la decisión sobre un competidor lesionado, la competencia entre los equipos no puede pasar a la siguiente ronda.

59.2.5 El competidor que no acepte la decisión del medico será descalificado.

#### **Artículo 60. Autoridades**

1 Presidente del Jurado.

1-2 Jueces

1 Arbitro

4 Árbitros de esquina.

1 Cronometrista

1 Grabador de Video.

## **SECCIÓN 15. TÉCNICAS ESPECIALES**

Las Técnicas Especiales deberán realizarse de una forma tal que se pueda prever de antemano el cambio del alto y largo de las técnicas a desempeñar por los participantes en cada ítem.

Los competidores y los equipos que logren los mayores valores de altura y largo en las competencias tendrán la prioridad para continuar, en caso de decidirse los ganadores (1º, 2º y 3º lugar) en ese ítem, se dará por finalizada la competencia, prescindiendo de los intentos siguientes de los demás competidores y equipos.

- Para la participación en la competencia de Técnicas Especiales, los competidores y los equipos deberán presentar sus solicitudes partiendo como mínimo de los valores obtenidos (en alto y en largo) por el competidor o el equipo que haya obtenido el tercer lugar en el campeonato anterior.
- Los cinco mejores competidores y los cinco mejores equipos serán elegidos de acuerdo a las solicitudes. La competencia se realizará entre estos cinco competidores / equipos. El orden de los ítems de la competencia es seguido por la mayoría hasta completar las cinco técnicas: (Twimyo nopi chagi, Twimyo dollyo chagi, Twimyo bandae dollyo chagi, Twiyo dolmyo chagi 360°, Twiyo nomo chagi).
- Cuando se efectúe Twimyo nopi chagi y Twimyo dollyo chagi, los competidores deben tomar carrera y saltar sobre el pié con el que se efectuará la técnica.

#### **Artículo 61. Divisiones (Caballeros)**

· Twimyo nopi chagi

· Twimyo dollyo chagi

- Twimyo bandae dollyo chagi
- Twiyo dolmyo chagi 360 °
- Twiyo nomo chagi

**Artículo 62.** Divisiones (Damas)

- Twimyo nopi chagi
- Twimyo dollyo chagi
- Twimyo bandae dollyo chagi
- Twiyo dolmyo chagi 360 °
- Twiyo nomo chagi

**Artículo 63.** Maderas

- 63.1 Tamaño: 30 x 30 x 1.5 cm.
- 63.2 El árbitro examinará cada Madera antes de cada intento. Cuando una tabla de Madera ha sido usada para un intento, la misma no puede ser utilizada nuevamente, No obstante, las tablas de plástico pueden ser reutilizadas.
- 63.3 El equipamiento para Twiyo nomo chagi debe ser de material opaco, el espesor de las maderas no debe ser establecido, pero las mismas deben mantenerse sobre los obstáculos.

**Artículo 64.** Criterio para la Puntuación

- 64.1 Habrá cinco árbitros para juzgar cada intento. Cada árbitro tendrá un banderín azul y otro rojo. Luego de cada intento los árbitros levantarán el banderín rojo si el intento ha fallado, y el banderín azul si el intento resultare exitoso. Si alguno de los árbitros no pudiese ver apropiadamente el intento no levantará ninguno de los banderines, ya que no puede emitir juicio respecto del éxito o fracaso del intento.
- 64.2 En caso de que se produjera un empate en el fallo de los árbitros, por ejemplo, dos árbitros levantan el banderín rojo, otros dos árbitros levantan el banderín azul, y el árbitro restante no levanta ningún banderín, por tratarse de un fallo dividido el competidor recibirá la mitad de los puntos válidos para la prueba.
- 64.3 Cada madera totalmente rota suma tres puntos. Cada madera parcialmente fracturada (rotura imperfecta) sumará un punto.
- 64.4 Una rotura se considera válida cuando el competidor ha adoptado la postura correcta, y ejecutado la técnica apropiada para el ítem, ejecutando la misma con el balance adecuado. Cuando un competidor toca alguno de los obstáculos durante su vuelo se considera como intento fallido y no se otorgan puntos.

**Artículo 65.** Competencia Individual.

- 65.1 Forma de la Competencia.
- 65.1.1 Damas y Caballeros pueden participar en cinco ítems respectivamente.
- 65.1.2 Cada competidor tendrá una oportunidad, permitiéndose solo un intento de prueba de distancia sin tocar el objetivo. El competidor deberá ejecutar la técnica en treinta segundos: (Posición de Listo + Prueba + Posición de Listo + Rotura + Posición de Listo)

## 65.2 Determinar el Ganador.

65.2.1 En cada ítem de competencia, el 1<sup>er</sup> puesto otorgará 3 puntos, el 2<sup>do</sup> puesto otorgará 2 puntos y el 3<sup>er</sup> puesto otorgará 1 punto.

Es posible que haya varios competidores con el mismo puesto y a todos ellos se les otorgará la misma cantidad de puntos.

65.2.2 Cuando hayan finalizado los cinco ítems de la competencia se sumarán los puntos obtenidos por los competidores y se determinará el ganador que será el que mayor cantidad de puntos haya acumulado.

65.2.3 Sólo se premiará a un competidor como ganador del 1<sup>er</sup> puesto, uno para el 2<sup>do</sup> puesto, y uno para el 3<sup>er</sup> puesto.

En caso de que haya competidores empatados en puntos, el Presidente del Jurado elegirá una prueba por sorteo para que los competidores desempaten y se determine el ganador.

## **Artículo 66.** Competencia por Equipo

### 66.1 Forma de la Competencia.

66.1.1 Los equipos deben estar integrados por cinco competidores (masculinos o femeninos). Cada uno de los competidores de cada equipo puede participar en un solo ítem de la competencia.

66.1.2 La forma de competencia para todos los ítems es el mismo que par alas competencias individuales.

66.2 Los puntos serán otorgados de la misma forma que en las competencias individuales.

### 66.3 Determinar el Ganador.

66.3.1 Luego de finalizados los intentos de los equipos se sumarán los puntos obtenidos por los integrantes en cada uno de los ítems, y se determinará el 1<sup>er</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> puesto de la misma forma que en las competencias individuales.

66.3.2 En caso de empate se aplicará el mismo método que en las competencias individuales.

## **Artículo 67.** Autoridades.

- 1 Presidente del Jurado.
- 1-2 Jueces.
- 5 Árbitros.
- 1 Cronometrista.
- 1 Grabador de Video.

## **SECCIÓN 16. ROTURA DE PODER**

La Rotura de Poder será realizada de forma que se puedan recoger y reemplazar las placas utilizadas por los competidores en cada uno de los ítems de la competencia.

Los competidores y equipos que logren romper la mayor cantidad de placas tendrán la prioridad

para continuar la competencia, y si los ganadores (1<sup>er</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> lugar) se decidieran es ese ítem, la competencia finalizará sin la participación del resto de los competidores o equipos.

- Los competidores y los equipos que deseen participar en la competencia de Rotura de Poder deberán presentar sus solicitudes indicando la misma cantidad de placas (como mínimo) que las logradas por el competidor / equipo que haya obtenido el tercer lugar en el campeonato anterior.
- Los cinco mejores competidores / equipos se elegirán de acuerdo a las solicitudes de los mismos. La competencia se realizará entre estos cinco competidores / equipos. El orden de la competencia es el mismo que para la competencia en Técnicas Especiales.

#### **Artículo 68.** Divisiones Masculinas

##### 68.1 Mayores;

- Ap Joomuk Jirugi
- Sonkal Taerigi
- Yopchagi
- Dollyo Chagi
- Bandae Dollyo Chagi

##### 68.2 Veteranos:

- Sonkal Taerigi
- Yopchagi
- Dolmyo Chagi (180 ° Yopchagi)

#### **Artículo 69.** Divisiones Femeninas

##### 69.1 Mayores:

- Sonkal Taerigi
- Appalgub taerigi
- Yopchagi
- Dollyo Chagi
- Dolmyo Chagi (180 ° Yop Chagi)

##### 69.2 Veteranos:

- Sonkal Taerigi
- Yopchagi
- Dolmyo Chagi (180 ' Yop Chagi)

#### **Artículo 70.** Placas (Maderas)

##### 70.1 Tamaño: 30 × 30 × 2 (cm)

70.2 El árbitro examinará cada Madera antes de cada intento. Cuando una tabla de Madera ha sido usada para un intento, la misma no puede ser utilizada nuevamente, No obstante, las tablas de plástico pueden ser reutilizadas.

## **Artículo 71.** Criterio para la Puntuación.

- 71.1 Habrá cinco árbitros para juzgar cada intento. Cada árbitro tendrá un banderín azul y otro rojo. Luego de cada intento los árbitros levantarán el banderín rojo si el intento ha fallado, y el banderín azul si el intento resultare exitoso. Si alguno de los árbitros no pudiese ver apropiadamente el intento no levantará ninguno de los banderines, ya que no puede emitir juicio respecto del éxito o fracaso del intento.
- 71.2 En caso de que se produjera un empate en el fallo de los árbitros, por ejemplo, dos árbitros levantan el banderín rojo, otros dos árbitros levantan el banderín azul, y el árbitro restante no levanta ningún banderín, por tratarse de un fallo dividido el competidor recibirá la mitad de los puntos válidos para la prueba.
- 71.3 Cada madera totalmente rota suma tres puntos. Cada madera parcialmente fracturada (rotura imperfecta) sumará un punto.
- 71.4 Cuando el competidor no hubiere adoptado la postura y balance correctos, o no hubiese ejecutado la técnica apropiada, no se considerará válido el resultado.

## **Artículo 72.** Competencia Individual.

### 72.1 Forma de la Competencia.

- 72.1.1 Damas y Caballeros pueden participar en cinco ítems respectivamente.
- 72.1.2 El competidor puede comenzar con una postura de listo y terminar con otra postura de listo diferente. La instancia de prueba es opcional; Si un competidor no desea realizar la instancia de prueba, puede ir directamente a la Postura de Listo – Rotura – Postura de Listo. El competidor debe adoptar una postura de listo en forma de L con la guardia arriba, o una postura de listo de jinete. A la orden del árbitro se le permitirá al competidor realizar una prueba, volver a la postura de listo, intentar la rotura en un movimiento continuo, y retornar a la postura de listo una vez completado el intento.
- 72.1.3 Luego de la orden de inicio, el competidor tiene treinta segundos para completar el ítem: (Postura de Listo + Prueba + Postura de Listo + Rotura + Postura de Listo).
- 72.1.4 El competidor puede ajustar la altura del objetivo antes de la prueba. El ajuste de la altura del objetivo no está incluido en el tiempo de treinta segundos establecido para el ítem.
- 72.1.5 Está permitido realizar la rotura sin saltar, en ese caso el competidor debe mantener un pié en contacto con el suelo al momento de efectuar la rotura.
- 72.1.6 Se puede utilizar tanto el canto exterior de la mano como el interior.
- 72.1.7 Se realizará una ronda eliminatoria a los fines de la clasificación.

### 72.2. Determinar los Ganadores.

- 72.2.1 En cada competencia se otorgarán los puntos de acuerdo a la cantidad de maderas que se hayan roto.
- 72.2.2 Finalizados los cinco ítems, se sumarán los puntos obtenidos por los competidores en cada uno de ellos. Los competidores que hayan obtenido la mayor cantidad de puntos serán los ganadores del 1<sup>er</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> puesto (sólo un competidor para cada puesto). Si se produjera empate de puntos entre competidores para alguno de los tres primeros puestos, el Presidente del Jurado realizará un sorteo entre los cinco ítems para que se efectúe el desempate de los mismos hasta determinar el ganador.

**Artículo 73.** Competencia por Equipo.

73.1 Forma de la Competencia.

73.1.1 Cada competidor de cada equipo sólo puede participar en un solo ítem de la competencia

73.1.2 La modalidad de la competencia para todos los ítems es el mismo que el establecido para las competencias individuales.

73.2 Los puntos serán otorgados de la misma forma que en las competencias individuales.

73.3 Determinar el Ganador.

Luego de finalizados todos los ítems de la competencia, se sumarán todos los puntos obtenidos por los integrantes de los equipos en cada ítem para determinar el 1<sup>er</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> puesto de la misma forma que en la competencia individual. En caso de que dos equipos o más estén empatados en puntos, se procederá al desempate de la misma forma que en la competencia individual.

**Artículo 74.** Autoridades

- 1 Presidente del Jurado
- 1-2 Jueces
- 5 Árbitros
- 1 Cronometrista
- 1 Grabador de Video

## **SECCIÓN 17. RUTINA DE DEFENSA PERSONAL**

**Artículo 75.** Se utilizará el sistema de clasificación por acumulación de puntos.

75.1 Los equipos se dividirán al menos en dos o más grupos, cada grupo debe estar formado por ocho equipos como máximo.

75.2 Todos los equipos llevarán a cabo su rutina y los puntos serán otorgados. Los dos equipos con el mayor puntaje de cada grupo competirán en la ronda final.

**Artículo 76.** Divisiones

Caballeros (Juveniles y Adultos):

Un hombre vs. Tres hombres.

Damas (Juveniles y Adultos)

Una dama vs. dos personas (hombres o mujeres)

El “Héroe / Heroína” debe ser el competidor de mayor rango.

**Artículo 77.** El “Héroe” debe utilizar el Dobok oficial de la I.T.F. Los atacantes deben utilizar otras ropas, adecuadas a su rol en la rutina. No se permite a los atacantes utilizar uniformes de otras Artes Marciales.

**Artículo 78.** Duración

Para Campeonatos Juveniles y de Adultos, las rutinas de los equipos masculinos deben tener una duración de un mínimo de 40 segundos y como máximo un minuto.

Para Campeonatos Juveniles y de Adultos, las rutinas de los equipos femeninos deben tener una duración de un mínimo de 30 segundos, 50 segundos como máximo.

**Artículo 79.** Procedimiento de Ejecución.

79.1 El “Héroe” debe saludar al Presidente del Jurado, asumir su postura de listo y gritar “Ya!” con la guardia en alto, luego sonará el gong y comenzará a correr el cronometraje del tiempo.

79.2 Cuando el “Héroe” finaliza su rutina, asume la posición de listo y grita “Ya!”, sonará nuevamente el gong y se detendrá el cronómetro. A la orden del “Héroe” los competidores formados en línea saludarán a la mesa del jurado y abandonarán el cuadrilátero.

**Artículo 80.** Técnicas obligatorias para las Rutinas de Defensa Personal.

- 1 técnica como mínimo, de patada voladora con un ataque simple.
- 1 técnica como mínimo, de patada voladora con un ataque doble o triple.
- 1 técnica como mínimo, de patada voladora en dos direcciones.
- 2 técnicas como mínimo, de evasión de ataques.
- 1 técnica como mínimo, de liberación de agarre o sujeción.
- 1 técnica como mínimo, de defensa contra ataques con armas (cuchillo o pistola de juguete, silla, etc.).
- 1 técnica como mínimo, de doble bloqueo a un ataque doble.
- \* Para los Campeonatos Juveniles y de Adultos, las técnicas mencionadas en el artículo 80 serán de ejecución obligatoria.
- \* Para Campeonatos de Veteranos, al menos 4 técnicas para los hombres y 3 técnicas para las damas, de las mencionadas en el artículo 80 deberán ser ejecutadas durante la rutina.

**Artículo 81.** Criterio para el otorgamiento de Puntos.

81.1 Estimación de Contenidos.

- Contenido Técnico (incluida la correcta ejecución de las técnicas, potencia, balance, control de la respiración y ritmo)
- Trabajo de Equipo (incluidas precisión, oportunidad y velocidad)
- Belleza Artística (incluida coreografía y realismo)

81.2 Criterios de Puntuación

- Contenido Técnico 10 puntos
- Trabajo de Equipo 10 puntos
- Belleza Artística 10 puntos

**Artículo 82.** Determinación del Ganador

Cuando haya finalizado la rutina, el Presidente del Jurado presentará los puntajes otorgados por cada uno de los cinco jueces. Deberán excluirse el puntaje más alto y el más bajo, y luego se sumarán los tres puntajes restantes para obtener el puntaje final.

82.1 En caso de haber más de dos equipos empatados con el puntaje más alto, dichos equipos deberán continuar compitiendo hasta que se logre la clasificación de dos equipos para la final.

82.2 Un 1<sup>er</sup> puesto, un 2<sup>do</sup> puesto y un 3<sup>er</sup> puesto serán decididos de la última ronda de competencia. En caso de que dos o más equipos se encuentren en el mismo puesto, se decidirán los ganadores por el mayor puntaje obtenido, sumando los puntos de la fase eliminatoria y de la final. Cuando esos puntajes sigan empatados, se realizará una competencia final para determinar el ganador.

**Artículo 83.** Autoridades.

- 1 Presidente del Jurado
- 1-2 Jueces
- 5 Árbitros
- 1 Cronometrista
- 1 Grabador de video

## **SECCIÓN 18. PROTESTA Y DESICION**

El Comité de Adjudicación del Torneo supervisará todos los procedimientos de protesta. El Comité de Adjudicación del Torneo está integrado por el Presidente del Comité de Torneos de la ITF, el Presidente del Comité de Árbitros de la ITF, y el Presidente del Comité Técnico de la ITF.

El Presidente del Comité de Adjudicación del Torneo debe ser el Presidente del Comité de Torneos de la ITF.

En caso de ausencia del presidente, los miembros del Comité de Adjudicación del Torneo designados por la ITF procederán de conformidad.

**Artículo 84.** Protesta

84.1 Todas las protestas deben ser presentadas por escrito al Comité de Adjudicación del Torneo. Sólo el entrenador encargado del competidor o del equipo puede presentar una protesta ante el Comité de Adjudicación del Torneo.

84.1.1 El formulario oficial de protesta debe ser llenado y presentado dentro de los cinco minutos de finalizada la competencia.

84.1.2 La tasa de protesta (regulada en u\$s 100) deberá ser abonada al momento de presentar la protesta. Si la protesta resultara válida se reintegrará la tasa de protesta al entrenador.

84.2 El presidente del jurad de la mesa en la cual se produjera el incidente que generó la protesta deberá presentar la protesta al Comité de Adjudicación del Torneo y explicar sus detalles.

84.3 Los importes recaudados en concepto de Tasa de Protesta y penalidades serán destinados por la ITF para el desarrollo del arbitraje.

**Artículo 85.** Decisión

- 85.1 A fin de emitir un fallo justo, el Presidente del Comité de Adjudicación del Torneo puede llamar a cualquier persona a prestar declaración sobre el tema de la protesta (Presidente del Jurado de la Mesa, Arbitro del cuadrilátero, entrenadores, Grabador de Video autorizado por la ITF, etc.).
- 85.2 El Comité de Adjudicación del Torneo decidirá validar el resultado de la competencia, repetir la competencia, ó cambiar el fallo y asignar la victoria al competidor que había perdido.
- 85.3 Cuando la decisión sobre la protesta se ha alcanzado se comunicará dicho resultado a las partes interesadas.
- 85.4 El competidor ganador de un evento bajo protesta no puede competir nuevamente hasta que el Comité de Adjudicación del Torneo se haya expedido sobre la protesta.
- 85.5 Si un competidor o un equipo no aceptan la decisión final del Comité de Adjudicación del Torneo, pueden ser sancionados con la descalificación para todos los eventos restantes del torneo.

**Artículo 86.** En caso de que los competidores o los equipos se retiren de las competencias individuales o por equipo como medio de protesta:

- 86.1 Serán automáticamente descalificados del evento.
- 86.2 Serán automáticamente descalificados de todos los eventos del campeonato en curso.