



---

**FEDERAZIONE ITALIANA TAEKWONDO**  
**REGOLAMENTO GARA DI COMBATTIMENTO**

A cura della Commissione nazionale Ufficiali di gara

---

## 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	Categorie di peso	Pag.5
Art.6	Sistemi di gara e Classifiche	Pag.6
Art.7	Durata del combattimento	Pag.7
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.8
Art.14	Azioni proibite e penalità	Pag.9
Art.15	Quarto round e superiorità	Pag.10
Art.16	Verdetti	Pag.11
Art.17	Knock Down	Pag.11
Art.18	Procedure in caso di Knock Down	Pag.11
Art.19	Procedure in caso di sospensione del combattimento	Pag.12
Art.20	Gli Ufficiali di Gara	Pag.13
Art.21	Video replay istantaneo	Pag.14
Art.22	Le gare per gli Atleti diversamente abili	Pag.14
Art.23	Le gare per gli Atleti sordi	Pag.15
Art.24	Sanzioni	Pag.15
Art.25	Materie non specificate nel Regolamento di Gara	Pag.16

## Articolo 1. SCOPO

- 1 Lo scopo del Regolamento di Gara è stabilire regole standardizzate per qualsiasi livello di competizioni organizzate e/o promosse dalla FITA; le regole di gara sono tese ad assicurare che ogni aspetto di una competizione sia condotto in modo corretto e ordinato.

### Interpretazione

Qualsiasi gara che non dovesse rispettare i principi fondamentali contenuti in questo regolamento, non potrà essere riconosciuta dalla FITA.

## Articolo 2. APPLICAZIONE

- 1 Il Regolamento di Gara deve essere applicato in qualunque competizione organizzata e/o promossa dalla FITA. Eventuali modifiche dovranno essere preventivamente sottoposte alla FITA per la necessaria approvazione. In caso contrario, la FITA si riserva la possibilità di non riconoscere la gara stessa e di prendere eventuali provvedimenti disciplinari.
- 2 Tutte le competizioni organizzate e/o promosse dalla FITA, devono rispettare lo Statuto Federale, la Commissione Disciplinare, i suoi provvedimenti e i suoi Regolamenti.
- 3 Tutte le competizioni organizzate e/o promosse dalla FITA, devono rispettare le regole mediche e quelle dell'antidoping.

### Spiegazione 1

Qualsiasi organizzazione che vuole modificare questo regolamento per un evento sportivo di taekwondo deve presentare motivata richiesta di modifica alla FITA almeno un mese prima della data della gara.

## Articolo 3. CAMPO DI GARA

- 1 Il campo di gara (quadrato / ottagono) deve avere la superficie piana, senza sporgenze ed essere in materiale elastico antiscivolo. Il campo di Gara (quadrato / ottagono) può anche essere installata su di una piattaforma alta 0,6- 1mt. La zona esterna alla Linea di Confine, per la sicurezza degli Atleti, deve essere inclinata con un gradiente inferiore ai 30°. Può essere usata una delle seguenti forme:
  - 1.1 *Forma quadrata*  
Il Campo di Gara (zona di combattimento + zona sicurezza) è composto di una zona di combattimento, di 8mt x 8mt, e da una fascia di sicurezza perimetrale. L'intero campo deve misurare non meno di 10mt x 10mt e non più di 12mt x 12mt. Se non si usa la piattaforma, la fascia di sicurezza può essere incrementata per l'incolumità degli Atleti. Zona di combattimento e fascia di sicurezza devono essere di colori differenti.
  - 1.2 *Forma ottagonale*  
Il Campo di Gara (zona di combattimento + zona sicurezza) è composto di una zona di combattimento, di circa 8mt di diametro, con lati di 3,3mt e da una fascia di sicurezza perimetrale. L'intero campo deve misurare non meno di 10mt x 10mt e non più di 12mt x 12mt. Zona di combattimento e fascia di sicurezza devono essere di colori differenti.
- 2 Posizioni
  - 2.1 Le linee esterne alla zona di combattimento si chiamano "linee di Confine", quelle esterne al campo di Gara si chiamano "linee esterne"
  - 2.2 Nel caso di campo quadrato, la linea esterna di fronte al tavolo dell'Operatore deve essere la Linea Esterna nr.1 e, in senso orario, le altre linee saranno la nr.2, la nr.3 e la nr.4. La Linee di Confine che corrisponde a quella esterna nr.1 deve essere la Linee di Confine nr.1 e, in senso orario, le altre Linee di Confine saranno la nr.2, la nr.3 e la nr.4. Nel caso di campo ottagonale, le linee esterne sono chiamate come sopra, mentre le linee di confine a partire dalla nr.1, corrispondente alla Linea Esterna nr.1, sono chiamate, sempre in senso orario, Linea Esterna nr.2, nr.3, nr.4, nr.5, nr.6, nr.7 e nr.8.
  - 2.3 Posizione dell' arbitro e degli atleti all'inizio e alla fine del match: la posizione degli atleti deve essere uno di fronte all'altro al centro della zona di combattimento paralleli alla linea esterna 1 a distanza di un (1) mt. cadauno dal centro del quadrato. La posizione dell' arbitro è a 1,5 mt. dal centro della zona di combattimento verso la linea esterna 3;
  - 2.4 Posizione dei Giudici: sarà a 0,5mt dall'angolo tra le Linee di Confine nr.1 e nr.2, quella del Giudice nr.2 a 0,5mt dal centro della Linea di Confine nr.3, il Giudice nr.3 a 0,5mt dall'angolo tra le Linee di Confine nr.1 e la nr.4. Nel caso di 2 giudici, il Giudice nr.1 sarà posto a 0,5mt dal centro della linea di confine nr.3, mentre il Giudice nr.2 sarà posto a 0,5mt dal centro della Linee di Confine nr.1. La posizione dei Giudici può essere variata per facilitare il lavoro dei media, le riprese televisive, la presentazione di manifestazioni sportive o per altre ragioni tecniche.

- 2.5 Posizioni dell'Operatore e della Review Jury: saranno poste a 2mt dalla Linea Esterna nr.1. Queste posizioni potranno essere modificate sia per sistemare al meglio il luogo della gara sia per soddisfare le necessità delle riprese televisive e/o della presentazione di sport manifestazioni sportive.
- 2.6 Posizione dei Coaches: deve essere a 1mt o più dal centro della linea esterna nr.2 e nr.4. Anche queste posizioni possono essere modificate come scritto al punto precedente.
- 2.7 Posizione del tavolo d'ispezione: deve essere prossima al punto d'ingresso nel campo di gara per consentire il controllo delle protezioni degli Atleti.

Spiegazione 1

Superficie antiscivolo ed elastica: i gradi di non scivolosità e di elasticità devono essere approvati dalla FITA prima della competizione.

Spiegazione 2

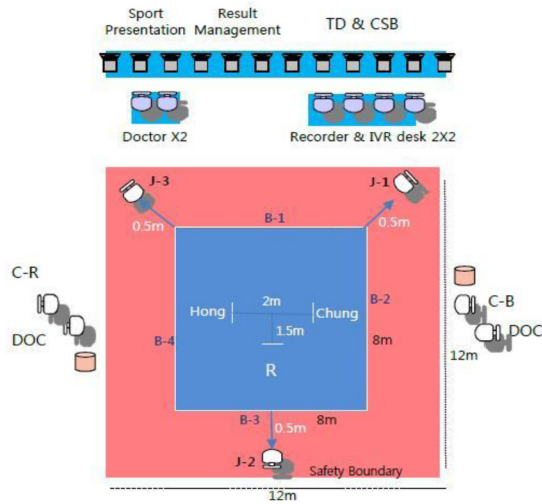
Colori: lo schema dei colori, del Campo di Gara, della Zona di Combattimento e della fascia di sicurezza, deve evitare di dare un fastidioso riflesso di luce e di stancare la vista di Atleti e spettatori. Inoltre deve ben rapportarsi all'equipaggiamento degli Atleti e al colore del pavimento del luogo di gara.

Spiegazione 3

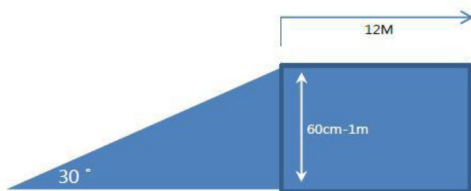
Tavolo d'ispezione: qui l'addetto al controllo deve verificare che tutto l'equipaggiamento indossato dall'Atleta è di del tipo approvato dalla WTF/FITA e se è della giusta misura. Nel caso di non conformità, l'addetto deve immediatamente dire all'Atleta di provvedere ad adeguarsi.

## FORMA QUADRATA

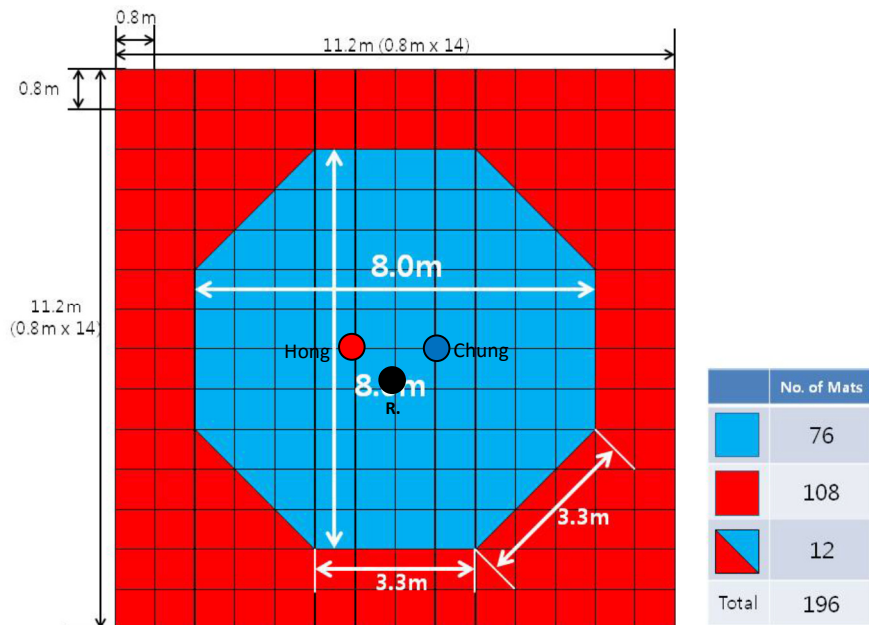
**Diagram 1. A court (코트 구성도)**



**Diagram 2. Competition Platform (경기대 그림)**



## FORMA OTTAGONALE



- 1 Requisiti
  - 1.1 Essere tesserati per la FITA nell'anno in corso;
  - 1.2 Possedere i requisiti tecnici e anagrafici previsti per ogni specifica competizione;
  - 1.3 Possedere i certificati di dan/poom rilasciati dal Kukkiwon o dalla WTF;
  - 1.4 Possedere, per le gare internazionali quando e se previsto, la Global Athlete License (GAL) rilasciata dalla WTF;
  - 1.5 Per i requisiti di età, vale l'anno di nascita e non la data, e per le categorie di peso corrispondenti, si fa riferimento alle annuali circolari federali (punto aggiunto).
  
- 2 Uniforme e Protezioni
  - 2.1 In ogni competizione le uniformi degli Atleti, tutto l'equipaggiamento di gara come i tappetini, il sistema PSS, il sistema per l'IVR, devono essere del tipo approvato dalla WTF;
  - 2.2 Tutti gli Atleti devono indossare, già prima di entrare nel campo di gara, l'uniforme e tutte le protezioni del tipo approvato WTF: corazza (sensorizzata se presente il sistema PSS), conchiglia, parabraccia, paratibia, guantini, calzari (sensorizzati se presente il sistema PSS), caschetto (sensorizzato se presente il sistema PSS), paradenti. Il caschetto deve essere messo sotto il braccio sinistro quando si entra nel campo di gara ed essere indossato, dopo l'indicazione dell'Arbitro, prima dell'inizio dell'incontro;
  - 2.3 Conchiglia, parabraccia e paratibia devono essere indossati sotto l'uniforme. Ogni Atleta deve portare queste protezioni, così come guantini e paradenti, per proprio uso personale. Non è permesso indossare sulla testa qualsiasi cosa che non sia il caschetto. Ogni materiale di tipo religioso deve essere indossato sotto il caschetto e/o sotto l'uniforme e, comunque, non deve causare ferita o ostacolare l'avversario;
  - 2.4 Le specifiche delle protezioni, delle uniformi e degli altri materiali sono indicate dalla WTF;
  - 2.5 Responsabilità del comitato organizzatore per ospitare le competizioni:
    - 2.5.1 Il comitato organizzatore deve, salvo eventuali deroghe concordate, provvedere alle forniture in elenco, materiali e persone incluse:
      - sistema PSS: programmi e personale addetto;
      - tappetini per i campi di gara;
      - protezioni non di tipo personale;
      - sistema IVR: programmi, telecamere e personale addetto;
      - maxi schermo per la proiezione degli incontri;
      - monitors per la visualizzazione dei punteggi al pubblico;
      - monitors per la visualizzazione dei punteggi al tavolo dell'Operatore/IVR e ai giudici;
      - sale peso e bilance tarate.
    - 2.5.2 Il comitato organizzatore deve, salvo eventuali deroghe concordate, occuparsi anche di:
      - organizzare le aree di allenamento con tappetini;
      - materiali e personale per il pronto soccorso;
      - ghiaccio in cubetti.
    - 2.5.3 Il comitato organizzatore è responsabile di ottenere l'approvazione della FITA per quanto specificato al punto 2.5.1
  
- 3 Test anti-doping
  - 3.1 E' proibito l'uso di qualsiasi sostanza dopante.
  - 3.2 La FITA può fare i controlli previsti dalle normative e l'Atleta che dovesse rifiutare tali controlli, sarà squalificato, 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 #1  
Il paradenti deve 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.  
In caso di apparecchio ortodontico fisso posizionato nell'arcata inferiore, l'Atleta deve indossare il doppio paradenti in modo che le due arcate, la superiore e l'inferiore, siano opportunamente protette (punto aggiunto).

Spiegazione #2  
Il colore dei caschetti è blu o rosso, colori diversi non sono permessi.

Spiegazione #3  
Le fasciature sui piedi e sulle mani saranno rigorosamente controllate dall'addetto all'ispezione, lo stesso potrà richiedere l'intervento del Medico di Gara in caso di utilizzo eccessivo.

Spiegazione #4  
Il colore del caschetto deve essere rosso o blu a seconda del colore del corpetto. Solo la FITA può autorizzare delle deroghe nelle gare senza caschetto elettronico.

Spiegazione #5

E' responsabilità del comitato organizzatore di assicurare la diffusione dei filmati dell' IVR per gli incontri richiesti dalla FITA.

Spiegazione #6

Fasciature: le fasciature devono essere leggere verranno strettamente controllate all' ispezione. L'ispettore potrà chiedere al medico di campo/commissione medica l'approvazione per un eccesso di fasciatura

## Articolo 5. CATEGORIE DI PESO e CLASSI DI ETA'

Le categorie di peso sono divise in maschili e femminili e sono classificate come segue:

### 1. Categorie seniores

#### MASCHILE

non più di	54kg		
più di	54kg	non più di	58kg
più di	58kg	non più di	63kg
più di	63kg	non più di	68kg
più di	68kg	non più di	74kg
più di	74kg	non più di	80kg
più di	80kg	non più di	87kg
più di	87kg		

#### FEMMINILE

non più di	46kg		
più di	46kg	non più di	49kg
più di	49kg	non più di	53kg
più di	53kg	non più di	57kg
più di	57kg	non più di	62kg
più di	62kg	non più di	67kg
più di	67kg	non più di	73kg
più di	73kg		

### 2. Giochi Olimpici

#### MASCHILI

non più di	58kg		
più di	58kg	non più di	68kg
più di	68kg	non più di	80kg
più di	80kg		

#### FEMMINILI

non più di	49kg		
più di	49kg	non più di	57kg
più di	57kg	non più di	67kg
più di	67kg		

### 3. Categorie juniores

#### JUNIORES MASCHILE

non più di	45kg		
più di	45kg	non più di	48kg
più di	48kg	non più di	51kg
più di	51kg	non più di	55kg
più di	55kg	non più di	59kg
più di	59kg	non più di	63kg
più di	63kg	non più di	68kg
più di	68kg	non più di	73kg
più di	73kg	non più di	78kg
più di	78kg		

#### JUNIORES FEMMINILE

non più di	42kg		
più di	42kg	non più di	44kg
più di	44kg	non più di	46kg
più di	46kg	non più di	49kg
più di	49kg	non più di	52kg
più di	52kg	non più di	55kg
più di	55kg	non più di	59kg
più di	59kg	non più di	63kg
più di	63kg	non più di	68kg
più di	68kg		

### 4. Giochi olimpici giovanili

#### MASCHILI

non più di	48kg		
più di	48kg	non più di	55kg
più di	55kg	non più di	63kg
più di	63kg	non più di	73kg
più di	73kg		

#### GIOVANILI FEMMINILI

non più di	44kg		
più di	44kg	non più di	49kg
più di	49kg	non più di	55kg
più di	55kg	non più di	63kg
più di	63kg		

### 5. Categorie Cadetti A

#### MASCHILI "A"

non più di	33kg		
più di	33kg	non più di	37kg
più di	37kg	non più di	41kg
più di	41kg	non più di	45kg
più di	45kg	non più di	49kg
più di	49kg	non più di	53kg
più di	53kg	non più di	57kg
più di	57kg	non più di	61kg
più di	61kg	non più di	65kg
più di	65kg		

#### FEMMINILI "A"

non più di	29kg		
più di	29kg	non più di	33kg
più di	33kg	non più di	37kg
più di	37kg	non più di	41kg
più di	41kg	non più di	44kg
più di	44kg	non più di	47kg
più di	47kg	non più di	51kg
più di	51kg	non più di	55kg
più di	55kg	non più di	59kg
più di	59kg		

## 6. Categorie Cadetti B

### MASCHILI/FEMMINILI "B"

non più di	27kg		
più di	27kg	non più di	30kg
più di	30kg	non più di	33kg
più di	33kg	non più di	37kg
più di	37kg	non più di	41kg
più di	41kg	non più di	45kg
più di	45kg	non più di	49kg
più di	49kg	non più di	53kg
più di	53kg	non più di	57kg
più di	57kg		

## 7. Categorie Esordienti

### MASCHILI/FEMMINILI "A"

non più di	21kg		
più di	21kg	non più di	24kg
più di	24kg	non più di	27kg
più di	27kg	non più di	30kg
più di	30kg	non più di	33kg
più di	33kg	non più di	37kg
più di	37kg	non più di	41kg
più di	41kg	non più di	45kg
più di	45kg	non più di	49kg
più di	49kg		

### MASCHILI/FEMMINILI "B"

non più di	17kg		
più di	17kg	non più di	20kg
più di	20kg	non più di	23kg
più di	23kg	non più di	26kg
più di	26kg	non più di	29kg
più di	29kg	non più di	33kg
più di	33kg	non più di	37kg
più di	37kg	non più di	41kg
più di	41kg	non più di	44kg
più di	44kg		

#### Spiegazioni

Il limite di categoria è stabilito in base al solo primo decimale dopo la virgola. Ad esempio, per rientrare nella categoria seniores maschile 63kg-68kg (in precedenza denominata -68kg), l'Atleta al peso deve pesare più di 63kg, cioè 63,1kg, e non più di 68kg, cioè 68,0kg. Se questi limiti non sono rispettati, lo stesso Atleta deve passare alla categoria inferiore (se pesa 63,0kg rientra nella categoria 58kg-63kg) o superiore (se pesa 68,1kg deve rientrare nella categoria 68kg-74kg). Più di significa, quindi, che il primo decimale dopo la virgola deve essere almeno 1. Non più di significa, quindi, che il primo decimale dopo la virgola deve essere 0.

## Articolo 6. SISTEMI DI GARA E CLASSIFICHE

- Le competizioni si distinguono in:
  - Gare individuali: le gare individuali si svolgono tra Atleti della stessa categoria di peso. Se necessario, si potranno accoppiare due categorie consecutive, dalla più bassa alla più alta, per formarne una sola. A nessun Atleta è permesso gareggiare in più di una (1) categoria (per gara);
  - Gara a squadre: metodo e categorie di peso saranno, salvo deroghe federali, adattate alle procedure WTF della Coppa del Mondo (a Squadre).
- I sistemi di gara sono:
  - sistema a eliminazione diretta, con o senza ripescaggi;
  - sistema round robin o girone all'italiana.
- I Giochi Olimpici si svolgono con il sistema dell'eliminazione diretta con ripescaggi.
- Il Grand Prix si svolge secondo le procedure fissate dalla WTF per le gare di questo tipo.
- La FITA si riserva, ai fini di promuovere l'attività agonistica del taekwondo, di indire gare e/o tornei con sistemi anche diversi da quelli qui definiti.

#### Interpretazioni

- Nel sistema a torneo, la competizione avviene su base individuale; se si tratta invece di una competizione a squadre, il risultato finale può essere stabilito anche in base alla somma dei punti ottenuti individualmente.  
Sistemi di classifica: può essere usato uno dei due seguenti sistemi:
  - per medagliere olimpico, valgono il numero di medaglie, da quella d'oro a quella di bronzo
  - per punti e cioè
    - 1 punto per ogni Atleta che, passato il peso, si presenta in gara
    - 1 punto per ogni incontro vinto
    - 7 punti per ogni medaglia d'oro
    - 3 punti per ogni medaglia d'argento
    - 1 punto per ogni medaglia di bronzoIn caso di parità, vale il numero delle medaglie (quelle d'oro valgono di più di quelle d'argento, quelle d'argento valgono di più di quelle di



bronzo) e poi, se la parità persiste, si calcola il numero di incontri disputati per ogni medaglia vinta. Ultima risorsa, il sorteggio

2. In una competizione a squadre, il risultato di ogni squadra è dato dai risultati individuali

Spiegazione

Categorie di peso unificate:

Per categorie unificate, laddove indicate, s'intendono quelle dei Giochi Olimpici

## Articolo 7. DURATA DEL COMBATTIMENTO

- 1 La durata del combattimento è di 3 rounds di 2 minuti ciascuno con 1 minuto d'intervallo per le classi senior e junior, e di 3 rounds di 1 minuto e 30 secondi per le classi inferiori. Nel caso di parità al termine del combattimento, dopo il regolare intervallo di un minuto si disputa un quarto round della stessa durata dei precedenti, usando il criterio del golden point.
- 2 La durata di ogni round può essere abbreviata a 1 minuto per 3 rounds, a 1 minuto e 30 secondi per 3 rounds o a 2 minuti per 2 rounds. Questo per particolari esigenze organizzative e su decisione del Delegato Tecnico nominato per lo specifico campionato.

## Articolo 8. SORTEGGIO

La data del sorteggio deve essere indicata nella circolare della gara. La lista degli atleti registrati (e i relativi sorteggi) viene pubblicata on-line sui siti delle FITA e/o del Comitato Organizzatore. *Le squadre sono responsabili. Quindi* i tecnici delegati dalla società di appartenenza sono responsabili della verifica del grado e del peso corretti dei propri atleti prima del sorteggio.

Il sorteggio deve essere effettuato il giorno prima della gara con sistema manuale o automatico alla presenza dei responsabili tecnici designati dalla Federazione. Il metodo e l'ordine saranno determinati dal Delegato Tecnico per la Gara.

## Articolo 9. CONTROLLO PESO

- 1 L'operazione del controllo peso deve essere effettuato il giorno precedente la gara.
- 2 Durante il peso, gli atleti devono indossare gli slip e le atlete devono indossare slip e reggiseno. In ogni caso se gli atleti lo richiedono possono pesarsi nudi.
- 3 Il peso deve essere effettuato una sola volta, una seconda volta è garantita entro il limite di tempo previsto solo nel caso in cui l'atleta non sia rientrato nella sua categoria la prima volta.
- 4 Il Comitato Organizzatore dovrà mettere a disposizione degli Atleti in un luogo opportuno una bilancia identica a quella ufficiale, per consentire di controllarsi prima del peso ufficiale.

Spiegazione #1

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

Spiegazione #2

Devono essere disposte sale separate per il peso maschile e femminile. Il sesso degli ufficiali di gara previsti al controllo del peso deve essere lo stesso degli atleti.

Spiegazione #3

Se un Atleta è squalificato al controllo peso, non può apportare nessun tipo di punteggio o altro vantaggio, se previsto dal Regolamento di Gara, alla sua squadra.

Spiegazione #4

Il Comitato Organizzatore deve verificare che sia le bilance di prova che quelle ufficiali siano identiche ed 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 il combattimento. Se l'atleta non si presenta al tavolo della Direzione di Gara dopo la terza chiamata, lo stesso atleta sarà squalificato e di questa squalifica sarà dato annuncio pubblico.
- 2 Ispezione: dopo la chiamata, l'Atleta deve sottoporsi alla prevista ispezione e non deve avere addosso alcun oggetto o

materiale che possa recare danno all'avversario.

- 3 Ingresso nel Campo di Gara: dopo l'ispezione, l'Atleta si sistema nel posto assegnatogli, assieme ad un proprio Coach e ad un medico o fisioterapista (se presenti).
- 4 Procedura prima dell'inizio e dopo la fine del combattimento:
  - 4.1 Prima dell'inizio della gara, l'Arbitro chiamerà "CHONG (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, passato un minuto dall'ultima chiamata, o si presenta senza tutte le necessarie protezioni, sarà considerato come ritirato e l'Arbitro 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 "Cha-ryot" piegandosi con un angolo maggiore di 30°, con la testa inclinata più di 45°. Dopo il saluto, gli Atleti dovranno indossare subito il caschetto.
  - 4.3 L'Arbitro dà inizio al combattimento con il comando di "Joon-bi (pronti)" e "Shi-jak (inizio)".
  - 4.4 Il combattimento, in ogni round, inizia al comando di "Shi-jak (inizio)" dato dall'Arbitro.
  - 4.5 Il combattimento, in ogni round, termina al comando di "Keu-man (fine)" dato dall'Arbitro. Anche se l'Arbitro non ha dichiarato "Keu-man", il combattimento termina comunque allo scadere del tempo.
  - 4.6 Quando l'Arbitro dichiara Kal-yeo l'Operatore deve immediatamente fermare il tempo, quando l'Arbitro dichiara Kye-sok, l'Operatore deve immediatamente riprendere il tempo.
  - 4.7 Dopo la fine dell'ultimo round l'Arbitro dichiara la vittoria alzando la mano dal lato dell'atleta vincitore. A seguito della dichiarazione del vincitore da parte dell'Arbitro gli atleti si salutano con un inchino.
  - 4.8 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 combattimento sono le stesse del punto 4.
  - 5.3 Le squadre lasciano il Campo di Gara e ogni Atleta inizia e finisce il combattimento secondo quanto previsto dal precedente punto 4.
  - 5.4 Dopo l'ultimo combattimento, 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.

#### Spiegazione #1

Medico e fisioterapista devono dimostrare la propria abilitazione professionale per essere accreditati (punto aggiunto). Dopo la verifica viene rilasciato apposito badge/pass di autorizzazione ad entrare nell'Area di Gara insieme al coach.

Linea guida per l'arbitraggio.

Nel caso di utilizzo delle corazze elettroniche l'Arbitro, prima di far iniziare il combattimento, deve accertarsi che il sistema e i calzari sensorizzati stiano 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 Tecnica di pugno: tecnica portata con la parte frontale del pugno completamente serrato.
  - 1.2 Tecnica 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 esclusione della spina dorsale.
  - 2.2 Testa: tutta la parte al di sopra delle clavicole e sono permesse solo tecniche di piede.

## Articolo 12. PUNTI VALIDI

- 1 Zone valide per il punteggio:
  - 1.1 Tronco: la parte della corazza colorata in blu o in rosso.
  - 1.2 Testa: l'intera parte sopra la linea che passa dalla base del caschetto.
- 2 Criteri per la validità dei punti:
  - 2.1 Il punto o i punti sono assegnati quando le tecniche permesse arrivano, con il giusto grado d'impatto, sulle zone valide del tronco.
  - 2.2 I punti sono assegnati quando le tecniche permesse arrivano sulle zone valide della testa.
  - 2.3 Quando si usa il sistema PSS la determinazione della validità dell'attacco, il giusto grado d'impatto e se il contatto sulla parte sensorizzata è sufficiente, sarà stabilita dal solo sistema elettronico. Queste determinazioni non sono soggette a richieste di IVR.
  - 2.4 Il Delegato Tecnico stabilirà il necessario grado d'impatto e la sensibilità del sistema PSS, usando tarature diverse per età, sesso e categorie di peso. Queste tarature potranno essere ricalibrate se necessario.
- 3 I punti validi sono:
  - 3.1 Un (1) punto per attacchi validi sul tronco.
  - 3.2 Tre (3) punti per calcio con rotazione valido sul tronco.
  - 3.3 Tre (3) punti per calcio valido alla testa.
  - 3.4 Quattro (4) punti per calcio con rotazione valido alla testa.
  - 3.5 Un (1) punto è assegnato per ogni deduzione di punto (Gam-jeom) e/o per due ammonizioni (Kyong-go) commesse dall'avversario.
- 4 Il punteggio finale è costituito dalla somma dei punti nei tre round.
- 5 Annullamento del punto: quando un Atleta ottiene punti utilizzando un'azione illegale (da penalità):
  - 5.1 se i punti sono ottenuti tramite un'azione proibita, l'Arbitro deve dare l'opportuna penalità e deve annullare i punti
  - 5.2 se i punti non sono ottenuti tramite un'azione proibita, l'Arbitro può dare la penalità senza annullare i punti

## Articolo 13. PUNTEGGIO E SUA PUBBLICAZIONE

- 1 I punti validi sono assegnati principalmente usando il sistema elettronico (protezioni sensorizzate e sistema PSS). I punti per gli attacchi di pugno e i punti addizionali per calci in rotazione/girati, sono assegnati manualmente dai giudici usando gli appositi joystick. Se manca il sistema PSS, tutti i punti sono assegnati manualmente dai giudici usando gli appositi joystick.
- 2 Se non si usano i caschetti elettronici, i punti per calci alla testa sono assegnati manualmente dai giudici, sempre usando gli appositi joystick.
- 3 Il punto addizionale assegnato per un calcio con rotazione sarà annullato se il sistema PSS non lo ha prima registrato
- 4 Quando sono presenti tre (3) giudici, almeno due (2) giudici sono necessari per confermare il punteggio valido.
- 5 Quando sono presenti tre (2) giudici, tutti e i due giudici sono necessari per confermare il punteggio valido.

- 6 Se l'Arbitro inizia a contare un Atleta perché ha ricevuto un calcio alla testa ma i punti non sono stati assegnati dai giudici o dal sistema PSS, l'Arbitro può, dopo il conteggio, richiedere l'IVR per verificare se concedere o meno i punti.

#### Articolo 14. AZIONI PROIBITE E PENALITA'

- 1 Le penalità sono dichiarate dall'Arbitro.
- 2 Le penalità sono distinte in "Kyong-go (ammonizioni)" e Gam-jeom (deduzioni)".
- 3 Due ammonizioni saranno contate come +1 punto per l'avversario; comunque l'ultima ammonizione contata dispari non deve essere conteggiata nel punteggio finale.
- 4 Ogni singola deduzione "Gam jeom" deve essere contata come +1 punto per l'avversario.
- 5 Azioni proibite:
- 5.1 Le seguenti 11 azioni sono proibite e comportano l'assegnazione di un'ammonizione (Kyong-go):
- 5.1.1 Uscire dalla Linea di Confine;
  - 5.1.2 Cadere a terra;
  - 5.1.3 Evitare o ritardare il combattimento;
  - 5.1.4 Afferrare, trattenere o spingere l'avversario;
  - 5.1.5 Alzare il ginocchio per evitare un attacco e/o impedire l'esecuzione di un attacco, tenere una gamba alzata (per più di tre secondi) impedire all'avversario di attaccare senza eseguire alcun tipo di calcio;
  - 5.1.6 Calciare sotto la cintura;
  - 5.1.7 Attaccare l'avversario dopo il Kalyeo;
  - 5.1.8 Colpire il viso dell'avversario con con la mano
  - 5.1.9 Colpire con la testa o con il ginocchio;
  - 5.1.10 Attaccare l'avversario caduto;
  - 5.1.11 Comportamento antisportivo dell'Atleta o del suo Coach.
- 5.2 In caso di comportamento antisportivo grave dell'atleta o del suo coach, l'arbitro deve dichiarare Gam-Jeom.
- 5.3 Quando un atleta o un coach eccede nel comportamento antisportivo e non rispetta i comandi dell'Arbitro, quest'ultimo può dichiarare la richiesta di una sanzione alzando un cartellino giallo. In questo caso la Commissione Supervisione di Gara deve indagare sul comportamento del coach (o dell'atleta) e determinare se la sanzione sia o meno appropriata.
- 6 Quando un Atleta rifiuta intenzionalmente e ripetutamente di rispettare le regole di gara o le decisioni arbitrali, l'Arbitro può terminare l'incontro e dichiarare vincitore l'Atleta avversario.
- 7 Se l'UdG addetto all'ispezione o gli UdG sul Campo di Gara, rilevano, consultando, se necessario, un tecnico del sistema PSS, che Coach o Atleta hanno tentato di manipolare la sensibilità dei sensori delle protezioni elettroniche o hanno tentato di aumentarne l'efficacia, l'Atleta deve essere squalificato.
- 8 Quando un Atleta riceve tante ammonizioni e/o deduzioni da totalizzare l'assegnazione di 5 punti al suo avversario, deve essere dichiarato perdente dall'Arbitro per penalità.
- 9 Ammonizioni e Deduzioni sono conteggiate nel punteggio totale dei tre rounds.

##### Interpretazione

L'obiettivo di stabilire le azioni proibite e le relative penalità è quello di:

1. garantire la Sicurezza degli atleti;
2. garantire una condotta di gara leale;
3. incoraggiare l'uso di tecniche appropriate.

##### Spiegazione #1: Ammonizioni "Kyong-go"

1. Uscire dalla Linea di Confine:

Deve essere 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. Cadere:

L'ammonizione deve essere assegnata in caso di caduta.

Tuttavia se un atleta cada a terra a causa di un'azione illegale da parte dell'avversario, l'ammonizione NON viene assegnata all'atleta caduto, mentre viene invece assegnata un' ammonizione all'avversario (per l'azione scorretta effettuata - aggiunto).

Se entrambi gli atleti cadono a causa di uno scontro accidentale, non deve essere data alcuna penalità

3. Evitare e/o ritardare il combattimento:

- a. Questo atto significa avere un atteggiamento di stallo, dimostrando di non avere intenzione di attaccare. All'Atleta che continuamente assume un comportamento disinteressato deve essere data una penalità. Se ambedue gli Atleti rimangono inattivi per più di cinque (5) secondi, l'Arbitro centrale segnalerà loro il comando di "combattere". L'ammonizione sarà data: ad entrambi gli Atleti se l'inattività continuerà dopo che siano trascorsi altri dieci (10) secondi dal comando di "combattere", oppure al solo Atleta che arretra dalla posizione originale dopo che siano trascorsi altri dieci (10) secondi dal comando di "combattere".
- b. Il girare la schiena per evitare l'attacco dell'avversario deve essere punito per mancanza di spirito di fair play e perché può causare seri danni; la stessa penalità dovrebbe essere data se l'Atleta, per eludere l'attacco dell'avversario, si piega al disotto del livello della vita o si accovaccia
- c. Evitare di combattere solo per eludere l'attacco dell'avversario e per perdere tempo. Il "Kyong-go" deve essere dato all'atleta passivo.
- d. Fingere lesioni o indicare un danno su una parte del corpo non colpita per dimostrare un'azione illegale dell'avversario oppure esagerare dolore per perdere tempo. In questo caso l'Arbitro deve dare un "Kyong-go".
- e. Il "Kyong-go" deve essere dato all'Atleta che chiede all'Arbitro di fermare il tempo per aggiustarsi le protezioni

4. Afferrare, trattenere o spingere l'avversario:

Queste azioni includono l'afferrare ogni parte del corpo, dell'uniforme o delle protezioni dell'avversario. Includono inoltre, afferrare il piede o la gamba o agganciarli entrambi con l'avambraccio

Per spinta saranno punite le seguenti azioni :

- a) la spinta fa cadere l'avversario
- b) la spinta fa uscire l'avversario dalla linea di confine
- c) la spinta è tale da ostacolare i movimenti dell'avversario nel calciare o nel fare qualsiasi normale esecuzione delle tecniche;

5. Alzare il ginocchio per bloccare e/o impedire l'esecuzione di un attacco di calcio da parte dell'avversario oppure tenere una gamba alzata senza eseguire alcuna tecnica, per impedire all'avversario qualsiasi attacco

6. Attaccare sotto la cintura:

Questo attacco si intende quando avviene su una parte qualsiasi del corpo al di sotto della cintura; quando l'attacco al di sotto della cintura si verifica durante uno scambio di tecniche, non sarà data alcuna penalità. Questo articolo si applica anche nel caso di calci o azioni di parata portati su qualsiasi parte della coscia, del ginocchio o della tibia, con l'intento di impedire le tecniche dell'avversario.

7. Attaccare dopo il Kal-yeo:

- a) per attacco dopo il Kal-yeo s'intende un effettivo contatto sull'avversario.
- b) se il movimento dell'attacco è iniziato prima del comando, l'attacco non deve essere penalizzato.
- c) nell'IVR la valutazione della scelta del tempo è definita nel momento in cui il segnale del comando è completato con il braccio del tutto disteso e l'inizio del movimento dell'attacco è definito nel momento in cui il piede dell'attacco è completamente sollevato da terra.
- d) se un attacco dopo il Kal-yeo non colpisce l'avversario ma ne è evidente la volontà e la malizia (il dolo), l'Arbitro può penalizzare l'azione con un'ammonizione Kyong-go per comportamento antisportivo .

8. Colpire la testa dell'avversario con la mano:

Questo articolo include colpire la testa con la mano (o pugno), il polso, il braccio e il gomito; non possono invece essere punite da questo articolo azioni imprevedibili e inevitabili dovute alla mancanza di cautela dell'avversario come, ad esempio abbassare troppo la testa o girare incautamente il corpo.

9. Colpire con la testa o con il ginocchio:

Questo articolo si riferisce a colpi con la testa o attacchi con il ginocchio intenzionali a distanza ravvicinata; il contatto col ginocchio non sarà penalizzato da questo articolo nelle seguenti situazioni:

- 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.

10. 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 è in stato inerme immediato e senza difesa
- l'impatto di una qualsiasi tecnica su un Atleta caduto risulta 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 penalità dovrebbe essere data senza considerare il grado d'impatto.

11. Comportamento antisportivo (dell'Atleta e/o del suo Coach).

Rientrano tutti quei comportamenti contrari allo spirito sportivo Atleta o coach, come:

- a) non rispettare le regole o i comandi dell'Arbitro
- b) pesanti proteste e critiche delle decisioni arbitrali
- c) lasciare il posto assegnato al Coach o alzarsi dalla sedia non per fare una richiesta di IVR
- d) Coaching rumoroso durante i round
- e) provocare o insultare gli Ufficiali di Gara, l'avversario, il suo Coach o gli spettatori
- f) qualsiasi altro comportamento illecito o altra condotta antisportiva fatta dal Coach e/o dall'Atleta

Il comportamento antisportivo da parte del coach o dell'Atleta è soggetto sia al "Kyong-go" che al "Gam-jeom". Quando la gravità della cattiva condotta è lieve deve essere dato un "Kyong-go", quando è estrema deve essere dato un "Gam-jeom". La determinazione del livello di gravità è ad esclusiva discrezione dell'Arbitro. Se dopo il "Kyong-go" la cattiva condotta è ripetuta può essere assegnato un "Gam-jeom" anche se il comportamento è lo stesso.

Quando la cattiva condotta avviene durante l'intervallo tra i round, l'Arbitro può dare immediatamente la penalità che deve essere registrata all'inizio del round successivo.

Spiegazione #2: Deduzioni di punto "Gam-jeom"

1. Grave comportamento antisportivo da parte dell'Atleta o del Coach
  - a) Non rispettare le regole o i comandi dell'Arbitro;
  - b) proteste inappropriate e critiche delle decisioni arbitrali;
  - c) Tentativi inappropriati di disturbare o influenzare l'esito del combattimento;
  - d) Abbandonare il campo di gara per evitare un normale scambio di tecniche; se un Atleta tenta di evitare il normale scambio di tecniche uscendo dalla zona di combattimento ripetutamente o cadendo ripetutamente, l'Arbitro può dare la deduzione dopo aver dato l'ammonizione;
  - e) Pugno chiaramente intenzionale sul viso dell'avversario;
  - f) Attacco chiaramente intenzionale all'avversario dopo il Kal yeo;
  - g) Attacco chiaramente intenzionale all'avversario caduto;
  - h) Attacco chiaramente intenzionale all'avversario sotto la cintura;
  - i) Provocare o insultare l'avversario o il suo Coach
  - j) Solo medico o fisioterapisti accreditati possono sedersi nella loro posizione; se si verifica che sono presenti sul campo medici o fisioterapisti non accreditati, questi devono lasciare il campo di gara e l'atleta deve essere penalizzato con una deduzione di punti ("Gam-Jeom")
  - k) Qualsiasi altra grave cattiva condotta o comportamento antisportivo da parte del Coach e/o dell'Atleta

Il comportamento antisportivo da parte del coach o dell'Atleta è soggetto sia al "Kyong-go" che al "Gam-jeom". Quando la gravità della cattiva condotta è lieve deve essere dato un "Kyong-go", quando è estrema deve essere dato un "Gam-jeom". La determinazione del livello di gravità è ad esclusiva discrezione dell'Arbitro. Se dopo il "Kyong-go" la cattiva condotta è ripetuta può essere assegnato un "Gam-jeom" anche se il comportamento è lo stesso.

Quando la cattiva condotta avviene durante l'intervallo tra i round, l'Arbitro può dare immediatamente la penalità che deve essere registrata all'inizio del round successivo

## 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 Nel caso un incontro prosegui con il 4° round, tutto il punteggio ottenuto nei tre (3) round precedenti è azzerato.
- 3 Il primo Atleta che segna un punto o il quale avversario viene penalizzato da due (2) kyong-go o un (1) gam-jeom durante il 4° round, deve essere dichiarato vincitore.
- 4 Nel caso nessun Atleta abbia segnato punti durante il 4° round, il vincitore deve essere deciso per superiorità basata sui seguenti criteri:
  - 4.1 L'atleta che ha raggiunto il maggior numero di contatti registrati dal sistema PSS durante il solo 4° round;
  - 4.2 Se il numero dei contatti registrati dal sistema PSS è pari, l'atleta che ha ricevuto il minor numero di penalità durante tutti i 4 rounds;
  - 4.3 Se anche il numero di penalità è pari, Arbitro e giudici devono determinare la superiorità all'atleta solo sul contenuto del 4° round (procedura "Woosigirok"). Se la decisione di superiorità è pari tra Arbitro e giudici, l'Arbitro decide il vincitore.

Spiegazione #1

La decisione di superiorità da parte dei giudici si basa sul predominio tecnico di un avversario attraverso la gestione aggressiva del match, il maggior numero di tecniche eseguite, l'uso delle tecniche più avanzate sia in difficoltà che complessità, e la dimostrazione della migliore condotta di gara.

Spiegazione #2

Nel caso in cui un Atleta colpisce la testa dell'avversario (caschetto non elettronico o calcio al viso) poco prima di essere colpito al tronco dallo stesso, ma viene registrato solo l'ultimo attacco al tronco, il Coach dell'Atleta che ha attaccato alla testa può richiedere l'IVR. Se la REVIEW JURY stabilisce che il calcio alla testa era valido e portato prima dell'attacco dell'avversario, l'Arbitro invalida i punti dell'attacco al tronco per dare i 3 o i 4 punti per il calcio alla testa (o al viso) e dichiara vincitore l'atleta che ha dato il calcio alla testa.

Linea guida 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 deve dichiarare "Woo-se-girok/Superiorità"
3. Dopo il comando dell'Arbitro, i giudici devono registrare il vincitore entro 10 secondi a testa bassa, firmare il cartellino e consegnarlo all'Arbitro
4. L'Arbitro raccoglie tutti i cartellini di superiorità, registra il risultato finale e dichiara il vincitore
5. Dopo la dichiarazione del vincitore, l'Arbitro consegna i cartellini all'assistente tecnico che li trasmette al Delegato Tecnico

## Articolo 16. VERDETTI

- 1 Vittoria per Sospensione Arbitrale (RSC)
- 2 Vittoria per punteggio finale (PTF)
- 3 Vittoria per differenza massima di 12 punti (PTG)
- 4 Vittoria per Golden Point (GDP)
- 5 Vittoria per superiorità (SUP)
- 6 Vittoria per abbandono (WDR)
- 7 Vittoria per squalifica (DSQ)
- 8 Vittoria per somma di penalità (PUN)

### Spiegazione #1

Vittoria per Sospensione Arbitrale (RSC)

L'Arbitro dichiara RSC quando:

- i. un Atleta ha subito un knock down per effetto di un'azione valida e legale dell'avversario e non riprende a combattere al conteggio di 8 (Yeo-dul) o quando l'Arbitro stabilisce che l'Atleta non può, comunque, più combattere a prescindere dal conteggio;
- ii. un Atleta non riprende a combattere dopo il minuto di cure mediche;
- iii. un Atleta ignora per tre volte il comando dell'Arbitro di riprendere a combattere;
- iv. l'Arbitro ravvede la necessità di interrompere l'incontro per la salvaguardia dell'Atleta;
- v. il Medico di Gara stabilisce che un incontro deve essere interrotto perché un Atleta si è infortunato;

### Spiegazione #2

Vittoria per differenza di 12 punti (PTG)

Quando si verifica un vantaggio di 12 punti alla conclusione del 2° round o in ogni momento durante il 3° round, l'arbitro ferma il combattimento e dichiara il vincitore.

### Spiegazione #3

Vittoria per abbandono (WDR)

Il vincitore è determinato dal ritiro 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.
- il Coach effettua il getto della spugna per indicare l'abbandono.

### Spiegazione #4

Vittoria per squalifica (DSQ)

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 azioni di conseguenza potrebbero essere differenti in relazione al motivo della squalifica

- i. Nel caso in cui l'Atleta non supera o non si presenta al controllo peso: l'assenza dovrebbe essere segnata sul tabellone di gara e riferita ai Tecnici e alle persone attinenti al caso. Non saranno assegnati gli arbitri per quel combattimento e il suo avversario non avrà bisogno di presentarsi nella zona di combattimento per essere dichiarato vincitore.
- ii. Nel caso in cui 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 quel combattimento devono rimanere nelle loro rispettive posizioni fino a quando l'Arbitro centrale non dichiara il vincitore. I dettagli della procedura sono riportati al punto 4.1 dell'articolo 10.

### Spiegazione #5

Vittoria per somma di penalità (PUN)

L'Arbitro dichiara questo verdetto quando:

- i. un Atleta accumula dieci (10) ammonizioni o cinque (5) deduzioni di punto, o un'equivalente combinazione di cinque (5) punti/penalità;
- ii. se è stabilito che un Atleta ha manipolato i sensori o il sistema PSS;
- iii. l'Atleta o il suo Coach, rifiutano di seguire gli ordini dell'Arbitro, non rispettano le regole di gara o commettono altri gravi comportamenti contrari alle regole, come proteste esagerate.

## Articolo 17. KNOCK DOWN

Questa situazione si verifica quando, in seguito ad un attacco valido:

- 1 l'Atleta, per l'impatto dovuto alla tecnica dell'avversario, tocca terra con qualsiasi altra parte del corpo che non siano i piedi

- 2 l'Atleta, per l'impatto dovuto alla tecnica dell'avversario, barcolla e non dimostra l'intenzione o la capacità di continuare a combattere
- 3 l'Arbitro giudica che l'Atleta non può continuare il combattimento in seguito all'impatto di qualunque tecnica valida.

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 il combattimento 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~~ procede come segue:
  - 1.1 Al comando di Kal-yeo (stop) allontana l'Atleta attaccante da quello a terra.
  - 1.2 L'arbitro deve prima verificare lo stato dell'Atleta a terra e contare a voce alta, in direzione dell'Atleta attaccato, da "Ha-nah" (uno) fino a "Yeol" (dieci) a intervalli di un secondo, 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 deve continuare il conteggio fino a "Yeo-dul" (otto) per permettere all'Atleta di recuperare; l'Arbitro quindi verifica che l'Atleta sia effettivamente in grado di continuare e in caso positivo fa continuare il combattimento al comando di "Kye-sok" (continuare).
  - 1.4 Se l'Atleta non manifesta la volontà e la capacità di continuare il combattimento al conteggio di "Yeo-dul" (otto), l'Arbitro dichiara la vittoria per R.S.C. al suo avversario.
  - 1.5 Il conteggio dell'arbitro centrale continua allo scadere del round o del match.
  - 1.6 Nel caso in cui entrambi gli Atleti vadano a terra, l'Arbitro continua il conteggio fino a quando uno dei due Atleti non si è abbina recuperato a sufficienza sufficientemente.
  - 1.7 Se al termine del conteggio nessuno dei due Atleti ha recuperato, il vincitore deve essere 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 all'Atleta avversario senza contare o durante il conteggio.
  
- 2 Procedure da seguire dopo il combattimento: l'Atleta che non può continuare il combattimento 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 e approvazione della commissione medica della FITA. Il Medico di Gara dovrà stilare un referto in tre copie che andranno consegnate all'interessato, alla sua Società di appartenenza e alla Direzione di Gara.

Spiegazione #1

Allontanare l'Atleta attaccante: quest'Atleta deve tornare al suo posto sul quadrato e se questo posto è occupato dall'Atleta a terra, deve aspettare sulla linea di confine di fronte al proprio Coach.

Linee guida per l'arbitraggio

L'Arbitro deve essere sempre preparato all'improvviso verificarsi del Knock Down o di un Atleta che barcolla, una situazione normalmente caratterizzata da un attacco potente e seguito da un 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 il combattimento: 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 il combattimento; contare fino a otto è quindi obbligatorio e l'Arbitro non può alterare il conteggio.

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 il combattimento 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 il combattimento.

Spiegazione #4

Se l'Atleta non dimostra di poter continuare il combattimento al conteggio di "Yeo-dul" (otto), l'Arbitro deve continuare a contare fino a "Yeol" (dieci) per



poi dare la vittoria per R.S.C. 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 compiere questo gesto entro il conteggio di Yeo-dul (otto), l'Arbitro deve dichiarare vincitore l'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 contarlo e chiudere il combattimento se ritiene che l'Atleta non possa comunque più combattere.

#### Spiegazione #5

Se l'Atleta è a terra a causa di un attacco valido molto forte e le sue condizioni appaiono gravi, l'Arbitro può interrompere il conteggio per richiedere l'intervento del medico o può farlo mentre conta.

#### Linee guida per l'arbitraggio

- i. 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.
- ii. Se l'Atleta, al conteggio di otto, palesemente si è ripreso e manifesta la volontà e la capacità di continuare a combattere entro l'otto, ma necessita comunque di un intervento medico, l'Arbitro farà deve prima riprendere il combattimento con il comando di Kye-sok, ed immediatamente dopo fermarlo 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 il combattimento deve essere fermato per ferita di uno o di entrambi gli Atleti, l'Arbitro deve seguire la procedura descritta in quest'articolo. Comunque se l'incontro è fermato per motivi diversi da una ferita, l'Arbitro deve dichiarare Shigan (tempo) e deve riprendere con Kye-sok (continuare).
  - 1.1 L'Arbitro interrompe il combattimento al comando di "Kal-yeo", l'Operatore ferma il tempo e fa partire un minuto al comando dell'Arbitro di "Kye-shi" (sospensione del combattimento).
  - 1.2 L'Arbitro concede un minuto all'Atleta per ricevere l'assistenza medica dal Medico di Gara (già medico di campo). L'Arbitro può autorizzare il medico della società dell'Atleta infortunato ad intervenire se il Medico di Gara non è disponibile o se ritenuto necessario.
  - 1.3 Se l'Atleta infortunato non può continuare l'incontro, l'Arbitro deve dichiarare l'avversario vincitore.
  - 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" deve essere dichiarato perdente.
  - 1.5 Se entrambi gli Atleti sono a terra e dopo il minuto non possono continuare il combattimento, il vincitore è deciso in base ai punti ottenuti prima della sospensione.
  - 1.6 Se l'Arbitro stabilisce che l'infortunio è solo una contusione, fermerà l'incontro e solleciterà l'Atleta infortunato a riprendere l'incontro al comando di "Alzati", se l'Atleta non riprende a combattere al terzo comando, l'Arbitro chiude l'incontro per R.S.C.
  - 1.7 Se l'Arbitro stabilisce invece che l'infortunio è dovuto a qualcosa di più grave come una frattura, uno slogamento, una distorsione della caviglia o per un'emorragia, farà come già descritto al punto 1.2;
  - 1.8 Interruzione dell'incontro per ferita: se l'Atleta dovesse infortunarsi una seconda volta, per una delle ragioni gravi descritte al punto 1.7, il Medico di Gara può intervenire per chiedere di interrompere l'incontro ed in questo caso l'Arbitro dichiara l'Atleta infortunato perdente.

#### Spiegazione #1

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

1. Se la situazione è così critica, come una ferita grave o una perdita di coscienza, da richiedere un intervento immediato, deve immediatamente fare intervenire il medico e chiudere l'incontro:

- se l'azione che ha causato l'incidente è punibile con un Gam-jeom, l'Atleta che l'ha compiuta sarà deve essere 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 deve essere dichiarato perdente;
- se quanto è accaduto non è riferibile all'incontro, il vincitore sarà è stabilito in base ai punti ottenuti prima della sospensione del dell'incontro; se la sospensione del combattimento accade prima della fine del primo round, l'incontro deve essere ripetuto.

2. Se è necessario l'intervento medico, l'Atleta potrà ricevere assistenza medica entro un (1) minuto dopo il comando di Kye-shi:

- a) Comando di ripresa dell'incontro: spetta all'Arbitro decidere, dopo aver chiesto il parere del Medico di Gara, se è possibile o meno che l'Atleta continui l'incontro; l'Arbitro può, durante il minuto, ordinare all'Atleta di riprendere l'incontro; l'Arbitro può dichiarare perdente l'Atleta che non riprende l'incontro;
- b) Mentre l'Atleta sta ricevendo le cure mediche, 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 deve dichiarare l'esito dell'incontro;
- c) Dopo la dichiarazione di "Key-shi" il tempo di un minuto deve essere rigorosamente rispettato a prescindere dalla disponibilità del Medico di Gara; se però le cure mediche sono necessario ed il medico è assente o se sono necessarie ulteriori cure, il minuto può essere sospeso su giudizio dell'Arbitro;
- d) Se la ripresa dell'incontro, passato il tempo di un minuto, non è possibile, l'esito è deciso in accordo con quanto previsto nel punto 1.

3. Se entrambi gli Atleti non sono nelle condizioni di continuare a competere dopo il minuto medico o se accade un'emergenza, l'esito dell'incontro è stabilito seguendo i seguenti criteri:

- se l'accaduto è il risultato di un'azione penalizzabile con un Gam-jeom commesso da un Atleta, questi è 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 dell'incontro; se ciò accade prima della fine del primo round, l'incontro deve essere ripetuto e, in questo caso, se un Atleta non si presenta, è dichiarato perdente per abbandono;
- se l'accaduto è il risultato di un'azione penalizzabile con un Gam-jeom commesso dai due Atleti, entrambi sono dichiarati perdenti.

Spiegazione #2

Se le circostanze che richiedono la sospensione del incontro sono diverse da quelle sopra descritte, si procede come segue:

- i. Quando la sospensione del incontro è dovuta a cause di forza maggiore, l'Arbitro ferma l'incontro e segue indicazioni del Delegato Tecnico
- ii. 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 del incontro.
- iii. Se l'incontro è sospeso prima della fine del secondo round, in linea di principio deve essere 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 e/o 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 assiste il TD nello svolgimento delle sue competenze e valuta le decisioni della Giuria di Revisione.

### 3 Giuria di Revisione (VJ)

- 3.1 Qualifica: la VJ è 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 VJ è formata da un presidente e da un assistente.
- 3.3 Ruolo: la RJ valuta i reclami di cui, entro un (1) minuto, comunica 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 centrale*
    - 4.2.1.1 L'Arbitro ha il controllo sul combattimento
    - 4.2.1.2 L'Arbitro dichiara i comandi di Shi-jak, Keu-man, Kal-yeo, Kye-shi, Shi-gan, dichiara l'Atleta vincente, dichiara l'Atleta squalificato e dà le penalità; tutte le dichiarazioni dell'Arbitro devono avvenire dopo che i risultati sono stati confermati.
    - 4.2.1.3 L'Arbitro ha il diritto di prendere decisioni in autonomia in accordo con le regole di gara.
    - 4.2.1.4 L'Arbitro di norma non assegna punti. Comunque, quando uno dei giudici si alza e solleva una mano perché un punto non è stato assegnato, l'Arbitro convoca tutti i giudici per un consulto. Se risulta che due giudici su tre chiedono di cambiare la propria scelta, l'Arbitro deve accettare di correggere il punteggio non dato. Se sono presenti 2 giudici, il punteggio può essere corretto quando 2 giudici su 2 lo richiedono.
    - 4.2.1.5 Nel caso il combattimento finisca in parità, la decisione sulla superiorità deve essere presa dopo la fine del 4°round da tutti gli UdG designati per quel combattimento, come stabilito dall'articolo 15.
  - 4.2.2 *Giudice d'angolo*

- 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 centrale.
- 4.2.3 Assistente tecnico (TA)
- 4.2.3.1 il TA deve monitorare se il punteggio è pubblicato, così come per penalità e per lo scorrere del tempo; se necessario deve immediatamente avvisare l'Arbitro di eventuali problematiche.
- 4.2.3.2 il TA deve avvisare l'Arbitro, in stretta comunicazione con l'Operatore del sistema, di iniziare o fermare l'incontro.
- 4.2.3.3 il TA deve registrare sulla scheda di giuria tutti i punti, le penalità e le richieste di IVR.
- 4.3 Composizione della squadra arbitrale:
- 4.3.1 la squadra arbitrale è composta a 1 Arbitro centrale e da 3 giudici d'angolo.
- 4.3.2 la squadra arbitrale è composta di 1 Arbitro e da 2 giudici d'angolo.
- 4.4 Designazione delle squadre arbitrali.
- 4.4.1 La designazione deve avvenire dopo che gli incontri sono stati programmati.
- 4.4.2 Arbitri e Giudici non possono essere della stessa regione degli Atleti, salvo se il numero di UdG presenti non fosse sufficiente.
- 4.5 Le decisioni prese dagli Ufficiali di Gara sono definitive e di esse ne rispondono alla Commissione Supervisione di Gara.
- 4.6 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.
- 5 Operatore:  
deve avere il controllo sullo scorrere del tempo, registrare le interruzioni e le sospensioni; inoltre deve rendere pubblico punteggio e penalità

#### Interpretazione

I dettagli relativi le qualifiche, i doveri, l'organizzazione degli Ufficiali di Gara, sono previsti nei regolamenti federali.

#### Interpretazione

Il Delegato Tecnico può richiedere, consultandosi con Commissione di Supervisione di Gara, la rimozione di un Ufficiale di Gara o può sanzionarlo nel caso sia stato assegnato al combattimento sbagliato, o nel caso abbia preso decisioni senza la dovuta neutralità o abbia ripetutamente commesso errori ingiustificabili.

#### Linea guida per l'arbitraggio

Nel caso i giudici diano punti differenti per un attacco valido 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, oppure se l'Operatore sbaglia nei tempi o nella pubblicazione dei punti o delle penalità, qualunque Giudice può indicare l'errore e chiedere la consultazione. Quindi l'Arbitro ferma il combattimento col comando di Kal-yeo riunisce i giudici per chiarire quanto accaduto. Subito dopo l'Arbitro dovrà deve annunciare la decisione presa. Se un Coach fa reclamo per lo stesso motivo per cui uno dei giudici ha chiesto la consultazione, l'Arbitro deve, prima di accogliere la richiesta, riunire i giudici. Se la decisione presa è quella corretta, il Coach deve rimanere seduto. Se il Coach insiste per il video review, l'Arbitro deve accogliere la richiesta.

Questo articolo si applica anche in caso che l'arbitro centrale fa un errore di valutazione nel giudizio del knock down, e i giudici possono esprimere un'opinione differente all'arbitro durante il conteggio, al (3) tre o al (4) quattro.

## Articolo 21. VIDEO REPLAY ISTANTANEO

- 1 Nel caso di richiesta di verifica durante il combattimento per una decisione presa dagli Ufficiali di Gara, un Coach può richiedere all'Arbitro il Video Replay. Un coach può chiedere di dare penalità all'atleta avversario solo per caduta o per uscita dalla Linea di Confine.
- 2 Alla richiesta del Coach, l'Arbitro gli si avvicina e chiede il motivo. 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. Non è ammesso presentare una richiesta di IVR per calci e/o attacchi di pugno sulla corazza, anche se non si usa il sistema PSS. E' invece possibile presentarla per i punti addizionali per calci con rotazione. La possibilità del video replay è limitata alle sole azioni avvenute cinque secondi (5 sec) prima della stessa richiesta. Quando il Coach si alza per richiedere il video replay, questa richiesta deve essere comunque considerata come l'utilizzo di una quota salvo che, in presenza di una consultazione arbitrale, questa non soddisfi il motivo della richiesta.
- 3 L'Arbitro deve richiedere alla Review Jury la revisione dell'IVR, la Review Jury è formata da Ufficiali di Gara non appartenenti alle regioni del Coach.
- 4 Dopo aver visionato il Video Replay, la Review Jury comunica all'Arbitro la decisione finale entro un minuto dalla

ricezione della richiesta.

- 5 Per ogni combattimento, 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 quel combattimento.
- 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, perde 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 Review Jury 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 deve richiedere di verificare e correggere l'errore in ogni momento del combattimento in corso. 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 Negli ultimi 10 secondi del 3° round e sempre durante il 4° round chiunque tra i giudici, può chiedere il video replay per correggere un errore nei punti quando il Coach non ha più quote disponibili.
- 11 Se il campionato si svolge senza il sistema del video replay, sarà applicata la seguente procedura:
  - 11.1 Se c'è una protesta verso una decisione arbitrale, un delegato della società interessata deve presentare la richiesta di revisione, unitamente alla tassa prevista non rimborsabile, alla Commissione di Supervisione entro dieci minuti dalla fine del combattimento.
  - 11.2 La decisione deve essere presa per maggioranza, escludendo quanti fossero della stessa regione del richiedente.
  - 11.3 I membri della Commissione possono chiamare gli Ufficiali di Gara interessati, per la conferma degli eventi.
  - 11.4 La decisione presa dalla Commissione deve intendersi definitiva e nessun altro appello potrà essere presentato.
  - 11.5 La procedura della decisione sarà la seguente:
    - 11.5.1 E' permesso al Coach, o al delegato della società, che ha presentato il reclamo, di esporre verbalmente le proprie ragioni. Agli stessi, è permesso esporre un breve rifiuto sulla decisione se avversa.
    - 11.5.2 Dopo aver visto la richiesta, il contenuto della protesta deve essere valutato secondo il criterio di "accettabile" o "non accettabile".
    - 11.5.3 Se necessario, la Commissione può ascoltare le opinioni degli Ufficiali di Gara interessati.
    - 11.5.4 Se necessario, la Commissione può visionare il materiale disponibile come rapporti scritti o video.
    - 11.5.5 La Commissione deve tenere una votazione segreta per determinare, a maggioranza, quale decisione prendere.
    - 11.5.6 Il Presidente della Commissione stilerà un rapporto scritto sulla decisione presa e la renderà pubblica.
    - 11.5.7 Per raggiungere la decisione, la Commissione procede come segue:
      - 11.5.7.1 Errori nel determinare il risultato del combattimento, errori nel calcolare i punti, errore nell'identificazione dell'Atleta vincitore, portano alla revisione dell'esito del combattimento.
      - 11.5.7.2 Errori nell'applicazione del regolamento: quando la Commissione riconosce un evidente errore compiuto dall'Arbitro nell'applicare le regole di gara, l'esito del combattimento deve essere corretto e l'Arbitro deve essere punito.
      - 11.5.7.3 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 cambia ma gli arbitri coinvolti in questi errori devono essere rimproverati.

## Articolo 22. LE GARE INTERNAZIONALI PER GLI ATLETI DIVERSAMENTE ABILI

Quest'articolo disciplina le modifiche apportate al Regolamento di Gara per gli Atleti diversamente abili. Per quanto non specificato in quest'articolo, vale il normale Regolamento.

- 1 Requisiti
  - 1.1 Possedere il grado da 3° a 1°kup riconosciuto dalla WTF MNA o il certificato di Dan/Poom rilasciato dal Kukkiwon o dalla WTF.
  - 1.2 Avere, al momento della gara, almeno 16anni .
  - 1.3 Ogni Atleta deve essere passato attraverso le procedure di classificazione, come previsto nelle regole WTF per questa tipologia di Atleti, e risultare nella Sport Class e nella Sport Class Status.
- 2 Uniforme e Equipaggiamento

Gli Atleti devono indossare l'uniforme approvata WTF e quel tipo di protezioni in funzione della deficienza. Nel caso di arto superiore amputato, le maniche dovranno essere tagliate a 5cm sopra l'amputazione.

### 3 Categorie di peso

Gli Atleti sono divisi in maschi e femmine come segue:

MASCHILI			FEMMINILI		
non più di	61kg		non più di	49kg	
più di	61kg	non più di	più di	49kg	non più di
più di	75kg	75kg	più di	58kg	58kg

### 4 Durata del combattimento

Ogni combattimento è di 3 rounds di 2 minuti ciascuno, con intervalli di 1 minuto. Nel caso di parità al termine del 3° round, viene disputato un 4° round secondo le regole del Golden Point, dopo 1 minuto d'intervallo dal 3° round. La durata dei rounds può essere modificata, su decisione del Delegato Tecnico, in 1 minuto x 3 rounds, 1 minuto 30 secondi x 3 rounds, 2 minuti per 2 rounds.

### 5 Tecniche e zone permesse

#### 5.1 *Tecniche permesse:*

Tecnica di pugno: tecnica portata con la parte frontale del pugno completamente serrato. Se all'Atleta manca uno o entrambe le mani, non sarà in grado di fare punti con questo tipo di attacco

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

#### 5.2 *Zone permesse:*

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

Testa: non sono permesse tecniche di piede alla testa

#### 5.3 *Zone valide per il punteggio:*

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

### 6 Punti validi

6.1 I punti saranno assegnati quando tecniche permesse colpiscono, con il giusto grado d'impatto, le zone permesse del tronco.

6.2 I punti validi sono:

Un (1) punto per una tecnica valida di calcio sul tronco

Tre (3) punti per un calcio valido girato sul tronco

### 7 Penalità

Nel caso di attacco di piede alla testa non intenzionale, viene data un'ammonizione.

Nel caso di attacco di piede alla testa intenzionale, viene data una deduzione di punto.

### 8 Superiorità

Nel caso di parità alla fine del 4° round, nel decidere la superiorità Arbitro e Giudici devono tenere conto del grado di disabilità dei due Atleti.

### 9 Variazione di classe dopo la prima gara

9.1 Passaggio alla classe superiore: il passaggio può avvenire se la limitazione dovuta alla disabilità risulta meno severa degli altri Atleti. In questo caso l'Atleta avrebbe un iniquo vantaggio rispetto gli avversari, per cui non gli ~~saranno~~ vengono riconosciuti i risultati ottenuti nella classe iniziale.

9.2 Passaggio alla classe inferiore: il passaggio può avvenire se la limitazione dovuta alla disabilità risulta più severa degli altri Atleti. In questo caso l'Atleta avrebbe un iniquo svantaggio rispetto gli avversari, per cui gli vengono riconosciuti risultati e medaglie ottenute.

10 I Campionati Para-Taekwondo WTF e le ParaOlimpiadi, saranno organizzati secondo le procedure più recenti sui Campionati di Para-Taekwondo WTF.

### 11 Raggruppamento di classi

In caso di numero insufficiente di atleti partecipanti in una classe di sport il raggruppamento può essere fatto come al seguito

K41 → K42

K42 → K43

K43 → K44

## Articolo 23. LE GARE INTERNAZIONALI PER GLI ATLETI SORDI

Questo articolo disciplina le modifiche apportate al Regolamento di Gara per gli Atleti sordi. Per quanto non specificato in quest'articolo, vale il normale Regolamento.

- 1 Requisiti:  
Ogni Atleta deve essere passato attraverso le procedure di classificazione, come previsto nelle regole WTF per questa tipologia di Atleti, e essere nella Sport Class e nella Sport Class Status
- 2 Categorie di peso:  
Gli Atleti sono divisi in maschi e femmine e le categorie sono le stesse olimpiche
- 3 I Campionati per Sordi WTF saranno organizzati secondo le procedure più recenti sui Campionati per Sordi WTF.

## Articolo 24. SANZIONI

- 1 Il Presidente Federale, il Segretario Generale o il Delegato Tecnico possono richiedere la convocazione di una Commissione Disciplinare Straordinaria per deliberare su comportamenti inappropriati da parte di Atleti, Coach o Membri Federali.
- 2 La Commissione Disciplinare Straordinaria delibera sui fatti e può convocare le persone interessate per la conferma di quanto accaduto.
- 3 La Commissione Disciplinare Straordinaria delibera sui fatti e determina quale azione disciplinare applicare. L'esito deve essere immediatamente annunciato al pubblico e riportato in forma scritta, con gli elementi a riscontro della decisione, al Presidente Federale e/o al Segretario generale.
  - 3.1 Potenziali violazioni di un Atleta:
    - 3.1.1 Rifiutare i comandi dell'Arbitro di completare le procedure della fine dell'incontro, incluso, ma non limitato, il non salutare l'avversario alla fine dell'incontro o non partecipare alla dichiarazione della vittoria.
    - 3.1.2 Gettare via parte del proprio equipaggiamento (caschetto, guanti...) come segno di protesta.
    - 3.1.3 Non lasciare il Campo di Gara dopo la fine dell'incontro.
    - 3.1.4 Non riprendere l'incontro dopo il ripetuto comando di ripresa dell'Arbitro.
    - 3.1.5 Non rispettare i comandi e le regole di gara.
    - 3.1.6 Manipolare il proprio equipaggiamento, i sensori o qualsiasi altra parte del sistema PSS.
    - 3.1.7 Qualsiasi altro comportamento antisportivo durante l'incontro, o per qualsiasi altro comportamento aggressivo verso gli Ufficiali di Gara.
  - 3.2 Potenziali violazioni di un Coach o altro Membro federale:
    - 3.2.1 Protestare o discutere una decisione arbitrale, durante o dopo un round.
    - 3.2.2 Discutere con un Ufficiale di Gara.
    - 3.2.3 Comportamento violento, durante l'incontro, verso gli Ufficiali di Gara, gli avversari o gli spettatori.
    - 3.2.4 Sobillare gli spettatori o diffondere notizie tendenziose.
    - 3.2.5 Suggestire al proprio Atleta un comportamento antisportivo come rimanere sul Campo di Gara a fine incontro o rifiutare il saluto.
    - 3.2.6 Comportamento violento come gettare via o prendere a calci propri oggetti o materiali per combattere.
    - 3.2.7 Non seguire le istruzioni degli ufficiali di gara di lasciare l'Area di Gara o il Palazzetto .
    - 3.2.8 Qualsiasi altro comportamento antisportivo verso gli Ufficiali di Gara.
    - 3.2.9 Qualsiasi tentativo di corrompere gli Ufficiali di Gara.
- 4 Azioni disciplinari: le azioni disciplinari intraprese dalla Commissione Disciplinare Straordinaria possono variare secondo la gravità della violazione. Possono essere decise le seguenti azioni disciplinari:
  - 4.1 Squalifica dell'Atleta
  - 4.2 Ammonire e ordinare di scusarsi
  - 4.3 Togliere l'accreditamento
  - 4.4 Proibire l'entrata nel campo di gara
    - i. Per un giorno
    - ii. Per l'intera durata del campionato

- 4.5 Annullamento del risultato
    - i. Annullamento del risultato dell'incontro
    - ii. Annullamento dei relativi punti
  - 4.6 Sospensione dell'Atleta, del Coach o del Membro Federale dall'attività FITA per
    - i. Per 6 mesi
    - ii. Per 1 anno
    - iii. Per 2 anni
    - iv. Per 3 anni
    - v. Per 4 anni
  - 4.7 Proibire di partecipare alle gare promosse dalla FITA
    - i. Per alcune specifiche gare
    - ii. Per alcune gare in un dato periodo di tempo
  - 4.8 Multa in soldi per ogni singola violazione
- 5 La Commissione Disciplinare Straordinaria può richiedere alla FITA che siano presi ulteriori provvedimenti disciplinari verso le persone coinvolte, inclusa ma non limitata ad una sospensione maggiore o a vita, e/o ad una multa maggiore.
- 6 Appello alle azioni disciplinari prese dalla Commissione Disciplinare Straordinaria possono essere prese in accordo con il regolamento CONI per la giustizia sportiva.

#### **Articolo 25. ARGOMENTI NON SPECIFICATI IN QUESTO REGOLAMENTO DI GARA**

- 1 Nel caso si presentassero circostanze non previste, devono essere trattate come segue:
- 1.1 per quanto relativo ad un incontro, decide la squadra arbitrale interessata.
  - 1.2 per quanto non relativo ad uno specifico incontro, come problemi tecnici e/o materie relative la competizione, decide il Delegato Tecnico.