

# REGOLAMENTO DI GARA



**FEDERAZIONE ITALIANA  
TAEKWONDO**

*F.I.T.A. – Roma - 1998*



## **INDICE**

<b>Indice</b> .....	Pag. 3
Art. 1 - Scopo .....	Pag. 4
Art. 2 - Applicazione .....	Pag. 4
Art. 3 – Campo di gara .....	Pag. 4
Guida per l'arbitraggio (1) .....	Pag. 7
Guida per l'arbitraggio (2) .....	Pag. 8
Art. 4 - Gli atleti .....	Pag. 8
Art. 5 - Categorie di peso .....	Pag. 9
Art. 6 - Durata del combattimento .....	Pag. 10
Art. 7 - Procedure per la gara .....	Pag. 10
Art. 8 - Zone del corpo e tecniche permesse .....	Pag. 12
Art. 9 - Punti validi .....	Pag. 13
Guida per l'arbitraggio .....	Pag. 15
Guida per l'arbitraggio .....	Pag. 16
Art. 10 - Assegnazione del punto e sua pubblicazione .....	Pag. 16
Guida per l'arbitraggio .....	Pag. 17
Art. 11 - Azioni proibite .....	Pag. 17
Guida per l'arbitraggio .....	Pag. 20
Art. 12 – Superiorità .....	Pag. 25
Art. 13 - Verdetti .....	Pag. 26
Art. 14 - Knock down .....	Pag. 27
Art. 15 - Procedure da eseguire in caso di knock down .....	Pag. 28
Guida per l'arbitraggio .....	Pag. 29
Guida per l'arbitraggio .....	Pag. 30
Art. 16 - Procedure in caso di sospensione del combattimento .....	Pag. 30
Art. 17 - Arbitri e Giudici .....	Pag. 33
Art. 18 - Divisa .....	Pag. 33
Art. 19 - Operatore .....	Pag. 33
Art. 20 - Riammissione in gara .....	Pag. 33
Art. 21 – Medico di campo .....	Pag. 34
Art. 22 - Coach .....	Pag. 35
Art. 23 - Reclami .....	Pag. 35
Art. 24 - Altre regole non specificate .....	Pag. 36
Appendice 1 .....	Pag. 37
Gestualità .....	Pag. 38
Quadro sinottico punteggio gara di forma .....	Pag. 47

## Art. 1. - SCOPO

Scopo del regolamento gare è stabilire le regole e le procedure da applicare alle gare di qualsiasi livello che si svolgono in Italia.

## Art. 2. - APPLICAZIONE

Il regolamento gare va applicato in tutte le competizioni indette e/o organizzate dalla FITA o dalle sue strutture periferiche.

In casi particolari la Società che intendesse modificare parte del presente regolamento per una particolare gara deve sottoporre alla FITA la richiesta dettagliata con motivi dei cambiamenti richiesti.

## Art. 3. - CAMPO DI GARA

Il «Campo di Gara» misura 12m per 12m e deve avere la superficie piatta, libera da sporgenze od ostacoli e ricoperta da un tappeto elastico. Il campo di gara può anche essere installato su una piattaforma non più alta di 60 cm, se necessario, e la parte esterna alla «Linea di confine», dovrà essere inclinata verso terra con un angolo inferiore a 30° per la sicurezza degli atleti.

### 1. Demarcazione del campo di gara

1) Il campo di gara (12m x 12m) si divide nelle seguenti due Zone separate dalla «**Linea di Sicurezza**»:

- a) «**Zona di Combattimento**» ,racchiusa da una linea di demarcazione di 8m x 8m (*Linea di Sicurezza*).
- b)«**Zona di Sicurezza**» ,la parte rimanente del Campo di Gara che circonda la Zona di Combattimento.

2) La linea che racchiude l'intero Campo di Gara viene denominata «**Linea di Confine**».

3) Le due zone vengono differenziate usando due colori diversi per le due superfici, oppure una linea bianca larga 5 cm, nel caso la superficie del Campo di Gara sia di un solo colore.

## **2. Posizioni**

### 1) Posizione dell'Arbitro

La posizione dell'Arbitro è situata 150 cm al di là del centro della Zona di Combattimento e indicata con un segno di colore diverso dalla superficie del campo di gara.

### 2) Posizione dei Giudici

La posizione del 1° giudice deve essere segnata a 50 cm fuori dalla linea di Confine rivolta verso il centro dell'area di combattimento. La posizione del 2° giudice deve essere alla stessa distanza dell'angolo in basso della linea di confine e rivolto verso il centro dell'area di combattimento.

La posizione del 3° giudice sempre alla stessa distanza dalla linea di confine sempre rivolta verso il centro dell'area di combattimento.

I tre Giudici d'angolo andranno a formare un triangolo isoscele.

### 3) Posizione dell'operatore del computer

La posizione dell'operatore del computer deve essere situata a 1,5 m dietro alla posizione del giudice n°1 e a 3 metri alla sua sinistra.

### 4) Posizione del Medico di campo

La posizione del medico di campo deve essere situata a 6 m sulla destra dell'operatore del computer.

### 5) Posizione degli Atleti

La posizione dei due atleti è situata, rispetto al centro della Zona di Combattimento, un metro a destra ed un metro a sinistra; guardando dalla parte del 1° giudice, quello a sinistra è l'atleta con la corazza blu, quello a destra è l'atleta con la corazza rossa.

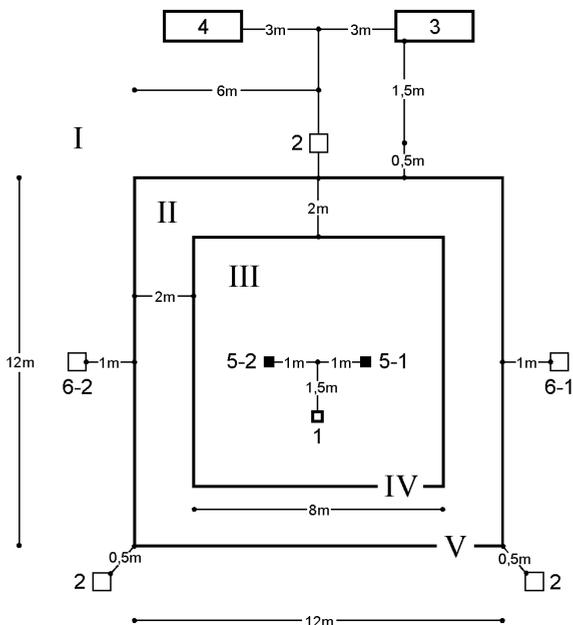
### 6) Posizione degli Allenatori

La posizione degli allenatori è situata ad almeno 100 cm fuori dalla Linee di Confine dal lato di ciascun atleta

### 7) Posizione del Tavolo d'ispezione

La posizione del tavolo d'ispezione è situata vicino all'entrata al Campo di Gara, per il controllo dell'equipaggiamento protettivo degli atleti.

# Diagramma del Campo di Gara

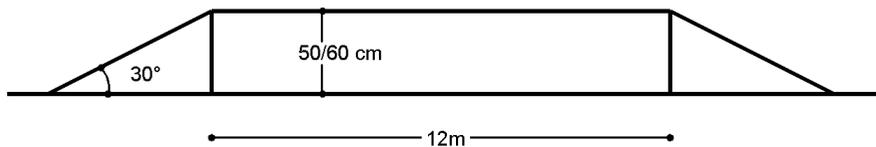


I	Campo di Gara	1. Posizione dell'Arbitro
		2. Posizione dei Giudici
II	Zona di Sicurezza	3. Posizione dell'Operatore al Computer (o Cronometrista)
III	Zona di Combattimento	4. Posizione del Medico di Campo
		5-1 Posizione dell'Atleta Blu
		5-2 Posizione dell'Atleta Rosso
IV	Linea di Sicurezza	6-1 Posizione dell'Allenatore Blu
		6-2 Posizione dell'Allenatore Rosso
V	Linea di Confine	

## SPIEGAZIONI

\* Tappeto elastico: il grado di elasticità del tappeto deve essere approvato dalla FITA.

\* Il tavolo di ispezione è situato vicino all'entrata del campo di gara.



\* Piattaforma rialzata: la piattaforma dovrà essere installata secondo il criterio sopra illustrato.

\* Colore: il colore del tappeto elastico non deve mandare riflessi violenti o comunque infastidire la vista di atleti e spettatori.

Il colore deve essere scelto inoltre tenendo in considerazione la divisa e le protezioni degli atleti, nonché l'intera superficie del luogo di Gara.

\* Linea di sicurezza: di regola, la Linea di Sicurezza dovrebbe essere bianca, ma, se le circostanze lo richiedono, si può scegliere un altro colore adatto al Campo di Gara.

## GUIDA PER ARBITRAGGIO (1)

Il giudicare la validità delle tecniche è collegato anche al perimetro del Campo di Gara e dipende dal momento in cui l'Arbitro dichiara il Kalyeo. Tutte le azioni che avvengono prima della dichiarazione di Kalyeo sono, di regola, valide senza considerare il luogo in cui esse avvengono.

L'Arbitro basa la sua dichiarazione di Kalyeo, in parte, sulla posizione degli atleti rispetto alla Linea di Sicurezza, e da parte loro gli atleti e i Giudici basano le loro rispettive azioni e decisioni, in parte, sulla dichiarazione di Kalyeo. Il criterio con il quale L'Arbitro dichiara il Kalyeo si basa sul valutare il momento in cui un piede di un atleta oltrepassa la Linea di Sicurezza, è irregolare, ma comunque, in base alle circostanze del combattimento, queste decisioni istantanee sono pertinenza del solo Arbitro.

Se L'Arbitro ritiene utile far continuare il combattimento senza interromperlo fino al momento in cui ambedue gli atleti hanno oltrepassato la Linea di Sicurezza, è libero di farlo e può dichiarare il Kalyeo a sua discrezione.

## **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO (2)**

1. L'Arbitro deve avere piena consapevolezza delle dimensioni del Campo di Gara e dell'uso di queste dimensioni nell'arbitraggio.

2. L'Arbitro deve usare l'intera superficie del Campo di Gara per evitare eccessive interruzioni del combattimento. Comunque, quando un atleta lascia la Zona di Combattimento per una precisa condotta di gara od allo scopo di evitare lo scambio di tecniche, l'Arbitro deve dichiarare il Kalyeo ed assegnare la penalità

3. Quando ambedue i piedi di ambedue gli atleti hanno passato la Linea di Sicurezza l'Arbitro deve dichiarare il Kalyeo e, in caso di una sua poca tempestività nel dichiararlo, la responsabilità per qualsiasi consegna è a suo carico.

### **Art. 4 - GLI ATLETI**

1) Gli atleti e le atlete devono indossare l'uniforme regolamentare del Taekwondo e il tipo di protezioni stabilite: corazza, caschetto, conchiglia, paratibie e parabraccia. Le suddette protezioni vanno indossate secondo le norme prestabilite. La conchiglia deve essere indossata all'interno dell'uniforme.

2) Se necessario, l'Arbitro (dietro parere del Medico di Campo) può autorizzare l'atleta ad indossare una fasciatura non rigida ed adeguata al caso.

#### **3) Controllo medico**

1) L'uso o la somministrazione di droghe o sostanze contemplate nell'elenco anti-doping del CIO è vietato.

2) La FITA può ordinare esami e test per accertare l'eventuale uso delle sostanze proibite, e chiunque rifiuti di sottoporsi al test o venga trovato positivo verrà squalificato dalla gara e sottoposto alle sanzioni previste.

## Art. 5. - CATEGORIE DI PESO

### SENIORES

#### SENIORES MASCHILI

FIN	-54 Kg
FLY	54/58
BANTAM	58/92
51/55	
FEATHER	62/67
55/59	
LIGHT	67/72
WELTER	72/78
MIDDLE	78/84
HEAVY	+84

#### SENIORES FEMMINILI

FIN	-47 Kg
FLY	47/51
BANTAM	
FEATHER	
LIGHT	59/63
WELTER	63/67
MIDDLE	67/72
HEAVY	+84

### JUNIORES

#### JUNIORES MASCHILI

FIN	-45 Kg
FLY	45/48
BANTAM	48/51
FEATHER	51/55
LIGHT	55/59
WELTER	59/63
LIGHT MIDDLE	63/68
MIDDLE	68/73
LIGHT HEAVY	73/78
HEAVY	+78 Kg

#### JUNIORES FEMMINILI

FIN	-42 Kg
FLY	42/44
BANTAM	44/46
FEATHER	46/49
LIGHT	49/52
WELTER	52/55
LIGHT MIDDLE	55/59
MIDDLE	59/63
LIGHT HEAVY	63/68
HEAVY	+68 Kg

### SPERANZE

#### MASCHILI

-39 kg (NON MENO DI 36)

39-42

42-45

45-48

48-51

51-55

55-59

59-63

63-68

+68

#### FEMMINILI

-35 Kg (NON MENO DI 32)

35-37

37-40

40-43

43-46

46-49

49-52

52-55

55-59

+59

## CATEGORIE OLIMPICHE

### MASCHILI

FLY	-58 Kg
LIGHT	-68
MIDDLE	-80
HEAVY	+80

### FEMMINILI

FLY	-49 Kg
LIGHT	-57
MIDDLE	-67
HEAVY	+67

## GARA A SQUADRE

### MASCHILI

-54 Kg
54/63
63/72
72/82
+82 Kg

### FEMMINILI

-47 Kg
47/54
54/61
61/68
+68 Kg

## Art. 5.1 - OPERAZIONE PESO

- 1) Durante l'operazione peso gli atleti devono indossare:  
Maschile: Slip (g.100 di tolleranza)  
Femminile: Pantaloni del dobok e maglietta (g. 500 di tolleranza)

## Art. 6. - DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata ufficiale del combattimento è di tre rounds di tre minuti ciascuno con un minuto di intervallo.
2. Se necessario, la durata può essere abbreviata a tre rounds di due minuti ciascuno con un minuto di intervallo.

## Art. 7. - PROCEDURE PER LA GARA

### 1. Chiamata degli atleti

Il nome e/o il numero degli atleti annunciato tre volte iniziando tre minuti prima dell'inizio fissato per il combattimento.

L'atleta che non si presenta al Campo di Gara entro un minuto dopo l'inizio fissato per il combattimento sarà dichiarato perdente per abbandono.

## 2. Ispezione degli atleti

Dopo essere stati chiamati, gli atleti devono recarsi al tavolo d'ispezione per il controllo fisico, dell'uniforme e delle protezioni, e non devono indossare alcun oggetto che possa essere pericoloso per l'avversario.

Sono vietate le protesi dentali fisse.

## 3. Entrata al Campo di Gara

Dopo l'ispezione, gli atleti si recano ai loro rispettivi posti di attesa con i loro allenatori.

## 4. Inizio e fine del combattimento

Il combattimento in ogni round con il comando di Shi-Jak (inizio) dato dall'Arbitro e termina col comando di Keuman (fine) dato dall'Arbitro.

## 5. Procedure prima dell'inizio e dopo la fine del combattimento

1) Gli atleti si girano l'uno verso l'altro e si scambiano il saluto al comando dell'Arbitro di Charyeot e Kyong-re.

2) L'Arbitro fa partire l'incontro con i comandi di Joon-bi (pronti) e Shi-jak (inizio).

3) Dopo la fine dell'ultimo round, gli atleti si riportano alle loro rispettive posizioni e si scambiano il saluto al comando dell'Arbitro di Charyeot e Kyong-ne, quindi aspettano in piedi la dichiarazione del vincitore.

4) L'Arbitro dichiara il vincitore alzando il proprio braccio dalla parte del vincitore. Se il vincitore non può essere presente alla dichiarazione, l'Arbitro dichiara il vincitore alzando il proprio braccio dal lato dell'atleta vincitore.

5) Gli atleti lasciano il Campo di Gara.

## 6. Procedure nella gara a squadre

1) Ambedue le squadre si incolonnano secondo la loro formazione ufficiale.

2) Le squadre si girano l'una verso l'altra, si scambiano il saluto e poi si recano ai rispettivi posti designati.

3) Ogni membro della squadra inizia e finisce il combattimento con la stessa procedura del torneo individuale.

4) Dopo l'ultimo incontro, le squadre si allineano una di fronte all'altra e si scambiano il saluto.

5) Le squadre si girano verso il primo giudice e salutano.

6) L'Arbitro dichiara la squadra vincitrice alzando il proprio braccio dal lato della squadra vincente.

## **Art. 8 - ZONE DEL CORPO E TECNICHE PERMESSE**

### 1. Tecniche permesse

1) Tecniche di pugno: tecniche che usano la parte frontale delle dita medio e indice del pugno chiuso.

2) Tecniche di piede: tecniche che usano qualsiasi parte del piede al di sotto della caviglia.

### 2. Zone valide

1) Tronco: la zona racchiusa in alto da una linea orizzontale passante per la parte superiore delle clavicole e in basso da una linea orizzontale passante per le creste iliache può essere attaccata con tecniche di pugno e di piede. Da questa zona sono escluse le parti posteriori non coperte dalla corazza.

2) Viso: la parte frontale e laterale (fino alle orecchie) del capo può essere attaccata solo con tecniche di piede.

### *SPIEGAZIONE 1*

Tecniche di pugno: è permesso attaccare con la parte frontale delle dita medio e indice della mano chiusa a pugno, indipendentemente dalla traiettoria dell'attacco, dall'angolazione o posizione del pugno al momento dell'impatto.

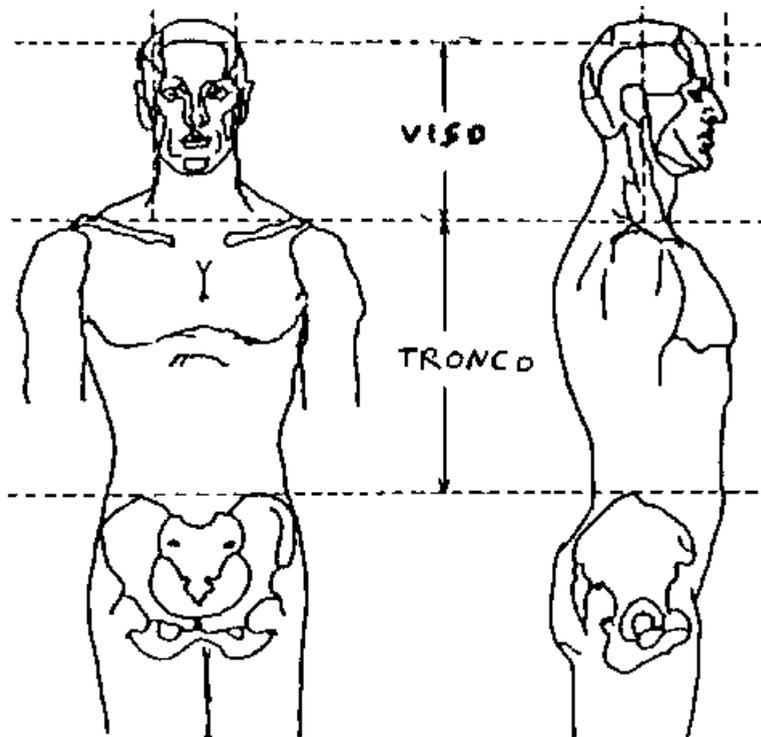
### *SPIEGAZIONE 2*

Tronco: come si vede dalla figura, l'area tra l'Acromion e la cresta iliaca delle pelvi è la zona legalmente attaccabile.

Questa zona durante la gara è demarcata per lo più dalla parte del corpo coperta dalla corazza. In base alla categoria di peso ed alla forma del corpo dell'atleta; gli Ufficiali di gara dovranno controllare accuratamente la giusta dimensione della corazza usata.

### SPIEGAZIONE 3

Viso: come si vede dalla figura, per viso si intende la parte frontale e laterale della faccia fino alla linea verticale passante per le orecchie. La gola va inclusa in questa zona.



#### Art. 9-PUNTI VALIDI

##### 1. Zone da punto

- 1) Sul tronco: l'addome e i fianchi.
- 2) Sul viso: la zona valida del viso.

2. 1 punto sono assegnati quando le tecniche permesse sono portate con decisione e forza sulle zone a punto. Inoltre, quando un atleta va a terra

per un attacco portato su qualsiasi parte del tronco anche al di fuori delle zone da punto, questo tipo di tecnica è valida per l'assegnazione del punto.

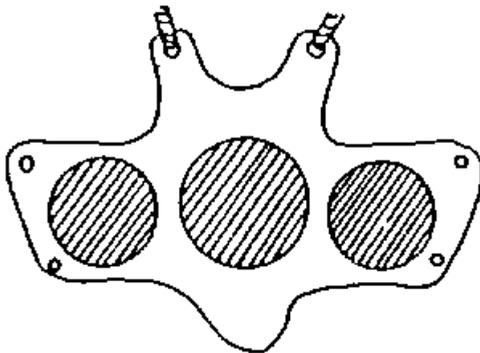
3. Ogni tecnica da punto comporta l'assegnazione di un (1) solo punto.
4. Il punteggio dell'incontro è dato dalla somma dei punti nei tre rounds.
5. Annullamento del punto.  
Nei casi sotto elencati, le tecniche portate non avranno punteggio:
  - 1) Cadere di proposito subito dopo aver effettuato l'attacco valido.
  - 2) Commettere un'azione illegale subito dopo aver effettuato l'attacco valido.
  - 3) Uso di qualsiasi azione proibita.

### *SPIEGAZIONE 1*

Zone da punto: sul tronco, la zona da punto è divisa in tre sezioni:

- a) l'addome;
- b) i due fianchi.

La misura di ciascuna sezione è raffigurata nel disegno sottostante.



### *SPIEGAZIONE 2*

Precisione: si intende con ciò il modo in cui è stata eseguita la tecnica, centrando in pieno la zona valida per il punto.

### **SPIEGAZIONE 3**

Forza:

#### **A. Corazza elettronica**

La quantità di forza necessaria all'assegnazione del punto viene tarata sulla corazza elettronica in base alla categoria di peso ed al sesso degli atleti.

#### **B. Corazza non elettronica**

La quantità di forza necessaria viene palesata dal brusco spostamento del corpo dell'avversario seguente l'impatto della tecnica.

### **SPIEGAZIONE 4**

Quando un atleta va a terra per un attacco...; quando un atleta perde la capacità di seguire l'incontro nei casi sotto elencati, l'Arbitro deve iniziare il conteggio e i Giudici devono assegnare un punto:

- a) L'atleta viene atterrato dalla potenza della tecnica.
- b) L'atleta barcolla per la potenza della tecnica
- c) L'atleta cade pesantemente a terra per l'impatto della tecnica.

### **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO**

Nel caso in cui un atleta finisce a terra per l'impatto della tecnica, se la caduta è dovuta in parte anche alla perdita dell'equilibrio o all'urtare l'avversario nello scambio delle tecniche, il punto non può essere assegnato.

### **SPIEGAZIONE 5**

L'annullamento del punto è un principio basilare che i punti ottenuti con tecniche o azioni illegali non possono essere convalidati. In questo caso l'Arbitro deve indicare con la mano l'annullamento del punto ed assegnare la penalizzazione appropriata.

#### **A. Cadere intenzionalmente dopo l'attacco**

Se un atleta, dopo aver effettuato una tecnica da punto, cerca di evitare il contrattacco dell'avversario cadendo intenzionalmente, il punto va annullato.

#### **B. Commettere un'azione illegale subito dopo l'attacco**

Se un atleta, dopo aver effettuato una tecnica da punto, cerca di evitare od impedire il contrattacco dell'avversario afferrandolo, stringendolo,

bloccandolo o attaccandogli la gamba ecc;, il punto non è valido. Se però la violazione avviene separatamente dalla tecnica da punto, il punto rimane valido dopo l'assegnazione della penalità

C. Uso di qualsiasi azione proibita.

Se un punto viene ottenuto utilizzando un'azione proibita o in concorso con un'azione proibita, il punto va annullato.

## **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO**

Nelle situazioni sopra descritte l'Arbitro dovrà immediatamente dichiarare Kalyeo e prima dovrà invalidare il punto, segnandolo con la mano, poi assegnerà la penalità del caso. Se la situazione non comporta l'annullamento del punto, va annunciata solo la penalità

### **Art. 10. - ASSEGNAZIONE DEL PUNTO E SUA PUBBLICAZIONE**

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

2. Se vengono usate corazze non fornite di sistema elettronico, punti validi vanno immediatamente segnati da ciascun Giudice usando il proprio strumento elettronico o la propria scheda punti.

3. Con l'uso delle corazze elettroniche:

1. I punti validi per le tecniche sul tronco vengono registrati automaticamente dal trasmettitore della corazza.

2. 1 punto valido per le tecniche sul viso vengono segnati da ciascun Giudice usando il proprio strumento elettronico o la propria scheda punti.

### **INTERPRETAZIONE**

Il principio basilare di queste regole stabilisce che i punti vanno assegnati immediatamente. Questo principio deve essere sempre seguito a prescindere dal mezzo tecnico usato.

#### **SPIEGAZIONE 1**

I punti devono essere registrati immediatamente; registrati immediatamente significa assegnare il punto subito dopo la tecnica

eseguita. I punti assegnati dopo il passaggio di un certo tempo non possono essere convalidati.

### *SPIEGAZIONE 2*

Immediatamente registrati e pubblicati; il punto assegnato dai Giudici va immediatamente pubblicato sul tabellone.

### *SPIEGAZIONE 3*

Uso di corazze non fornite di sistema elettronico; tutti i punti vanno assegnati dai Giudici in base alla loro propria valutazione.

I Giudici devono essere dotati di un supporto tecnico in grado di inviare immediatamente il punto assegnato al tabellone. Se questo supporto tecnico non può essere messo a disposizione, i punti vanno prima immediatamente segnati sulla scheda punti e poi pubblicati alla fine del round.

### *SPIEGAZIONE 4*

Uso di corazze elettroniche; le tecniche da punto sul corpetto vengono automaticamente registrate e pubblicate. I Giudici daranno i punti solamente per le tecniche al viso o per quelle valide giunte al di fuori delle zone da punto del corpetto.

## **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO**

I Giudici devono uniformarsi al principio dell'assegnazione immediata del punto, a prescindere dal mezzo tecnico usato per la registrazione e pubblicazione. Assegnare un punto alla fine del round è una palese violazione di questa regola.

### **Art. 11-AZIONI PROIBITE**

1. Le penalità per qualsiasi azione proibita vengono assegnate dall'Arbitro.
2. Nel caso siano state commesse simultaneamente più azioni proibite, verrà comminata la penalità più grave.
3. Le penalità sono divise in Kyong-go (ammonizione) e Gam-jeom (deduzione di punto).
4. Due Kyeong-go vengono contate come deduzione di un punto. In qualsiasi caso, l'ultima ammonizione dispari assegnata non verrà contata nel totale finale.

## KYON-GO

## GAM-JEOM

### AZIONI DI CONTATTO

- Prendere
- Trattenerne
- Spingere
- Toccare / spingere l'avversario il corpetto
- Atterrare l'avversario
- Atterrare intenzionalmente l'avversario aggrappandosi al piede dell'avversario con le braccia

### AZIONI NEGATIVE

- Uscire dagli 8 metri intenzionalmente
- Girare la schiena
- Cadere di proposito
- Fingere lesioni
- Uscire dai 12 metri
- Interferire intenzionalmente con il match

### AZIONI DI ATTACCO

- Colpire il viso con le mani/pugno
- Colpire con ginocchio/testa
- Attacco ai genitali intenzionale
- Colpire le gambe intenzionalmente
- Colpire il viso gravemente
- Colpire schiena e nuca
- Attaccare l'avversario caduto

### AZIONI ANTISPORTIVE

- Comportamento antisportivo
- Manifestare l'acquisizione di un punto
- Abbandono della sedia da parte del coach
- Comportamento antisportivo grave e continuato
- Attaccare dopo il kalyeo

5. Se un atleta rifiuta intenzionalmente di seguire le regole di gara o le decisioni dell'Arbitro, l'Arbitro può dichiararlo perdente per la penalità
6. Se un atleta riceve penalità per un totale di meno tre punti (-3), sarà dichiarato perdente per penalità
7. Kyeong-go e Gam-jeom vengono conteggiate nel totale finale dei tre rounds.

## INTERPRETAZIONE

Scopo del definire le azioni proibite:

- 1) Proteggere gli atleti
- 2) Garantire una gara leale;
- 3) Incoraggiare le tecniche appropriate o ideali.

### *SPIEGAZIONE 1*

Nel caso siano state commesse simultaneamente...; in questo caso viene assegnata la penalizzazione più severa. Per esempio se vengono commesse contemporaneamente azioni da Kyeong-go e da Gam-jeom, va assegnata la penalità per Gam-jeom. Se le azioni proibite sono della stessa gravità, l'Arbitro deciderà quale penalizzazione assegnare.

### *SPIEGAZIONE 2*

Due Kyeong-go vengono contate...; ogni due Kyeong-go verrà sottratto senza tenere conto se le azioni siano uguali o no ed a prescindere dal round in cui esse avvengono.

### *SPIEGAZIONE 3*

## **KYEONG-GO (AMMONIZIONI)**

### AZIONI DI CONTATTO

#### *3.1 Afferrare l'avversario*

Questa azione comprende anche l'afferrare qualsiasi parte dell'uniforme o della corazza dell'avversario con le mani. Anche afferrare o agganciare il piede o la gamba dell'avversario col braccio rientra in questo tipo di azione proibita e come tale va punita.

### 3.2 Spingere con le spalle, il corpo, le mani

- A. Spingere per rompere l'equilibrio dell'avversario allo scopo di trarne vantaggio durante l'attacco.
- B. Spingere per ostacolare l'attacco dell'avversario o per ostacolare la normale esecuzione della tecnica.
- C. Spingere la gamba dell'avversario dopo averla agganciata col braccio o bloccata sulla spalla.
- D. Spingere con i pugni, le spalle, la testa ecc.

### 3.3 Trattenere l'avversario con le mani o le braccia

Stringere le spalle dell'avversario con le braccia o le mani, agganciare il corpo con le braccia allo scopo di ostacolare i movimenti.

Se durante il combattimento il braccio viene passato dietro o sotto le spalle o le braccia dell'avversario per gli scopi sopra descritti, l'Arbitro deve assegnare la penalità

### 3.4 Opporsi o spingere l'avversario con il corpo.

Aderire con il tronco o con le braccia tese o rivolte in basso.

## **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO**

Le azioni sopra indicate (afferrare, spingere, trattenere, opporsi con il tronco) sono le cause principali per la dequalificazione e il degenerare della gara di Taekwondo. È chiaro che queste azioni sono il mezzo principale per dissimulare la differenza tecnica tra i due atleti.

Gli atleti devono, come principio, coniugare lo spirito sportivo e agonistico con la lealtà e l'Arbitro deve essere parte diligente nel favorire un combattimento dove gli atleti possano far uso delle loro migliori capacità tecniche sotto condizioni di pari lealtà. Quando viene commessa una delle azioni sopra indicate, va data la penalità a prescindere dalla gravità della violazione. Se entrambi gli atleti commettono simultaneamente una di queste azioni, l'Arbitro deve essere pronto nel capire subito quale atleta ha istigato la violazione.

L'importanza dello stabilire subito quale atleta ha iniziato per primo la violazione risiede nell'evitare l'inutile ed ingiusta penalizzazione di entrambi gli atleti. Per esempio, un atleta può aggrapparsi all'avversario come risultato di una spinta ricevuta.

In questo caso, l'Arbitro deve identificare subito l'atleta che ha iniziato l'azione scorretta e dare la penalità appropriata.

## AZIONI NEGATIVE

### 3.5 Oltrepassare di proposito la Linea di Sicurezza

Lo scopo di questa ammonizione è di punire l'atto di attraversare la Linea di Sicurezza al fine di evitare l'attacco dell'avversario o per una precisa condotta di gara atta a boicottare l'incontro. Oltre a ciò, il passare la linea senza alcun motivo riconducibile all'andamento dell'incontro deve anch'esso essere visto come una violazione. Invece, se la Linea di Sicurezza viene passata senza intenzionalità nel corso dello scambio di tecniche oppure un atleta ne è spinto al di là da una tecnica dell'avversario, la penalità non va assegnata. Nel determinare l'intenzione di varcare la linea va tenuta in considerazione l'attività dell'atleta al momento di oltrepassarla. Con l'esecuzione dei seguenti tre casi, il passare la linea deve essere considerato intenzionale:

- A. Passare la linea nel corso dell'esecuzione tecnica.
- B. Passare la linea perché spinti fuori dall'impatto della tecnica dell'avversario.
- C. Involontaria perdita della capacità di rimanere al di qua della linea.

### 3.6 Girare la schiena

In questa azione va individuata la volontà di girare la schiena per evitare un attacco dell'avversario e la ragione per punirla risiede nella mancanza di correttezza sportiva e nell'alto grado di pericolo che può derivarne. Vanno inclusi in questa azione l'accovacciarsi o i movimenti di schivata durante i quali vi sia una perdita di contatto visivo con l'avversario.

### 3.7 Cadere di proposito

Questa penalità si assegna solo per l'azione del cadere effettuata allo scopo di evitare l'attacco dell'avversario.

### 3.8 Fingere lesioni

Punire l'assenza di spirito di lealtà è lo scopo di questa ammonizione; il fingere lesioni comprende:

- A. Esagerare la gravità di una ferita.
- B. Fingere di aver ricevuto un attacco in una parte diversa del corpo per far passare l'azione dell'avversario come irregolare.
- C. Esagerare la gravità di una ferita per guadagnare tempo.

## AZIONI DI ATTACCO

### 3.9 Attaccare col ginocchio e/o colpire con la testa

Questa ammonizione si riferisce all'attacco intenzionale col ginocchio e colpire con la testa in prossimità dell'avversario.

Invece i casi sotto elencati non vanno puniti:

- A. Quando l'avversario chiude all'improvviso la distanza per attaccare.
- B. Quando la ginocchiata avviene senza volontà per errore nel calcolo della distanza.

### 3.10 Attaccare i genitali

Questa ammonizione si applica per un attacco intenzionale ai genitali. L'ammonizione non viene assegnata:

- A. Quando la colpa è di chi ha ricevuto l'attacco.
- B. Quando l'attacco avviene nel corso dello scambio di tecniche.

### 3.11 Calciare o pestare intenzionalmente qualsiasi parte della gamba o del piede

Questa ammonizione si riferisce al calciare o pestare con forza qualsiasi parte della coscia, ginocchio, tibia o piede allo scopo di impedire l'esecuzione tecnica dell'avversario, o quando ciò avviene al di fuori di un normale contatto durante lo scambio di tecniche. Può essere permesso un leggero contatto quando avviene nel corso di tecniche consecutive eseguite in aria.

### 3.12 Colpire la faccia con la mano o il pugno

In questa azione è compreso il colpire il viso dell'avversario con la mano, il polso, il braccio, il gomito.

## AZIONI ANTISPORTIVE

### 3.13 Gesticolare per indicare punti acquisiti o altro

Si intende con ciò l'agitare la mano o il pugno in maniera eccessiva va per fatti specifici durante l'incontro. Gli atleti non possono esprimere il loro giudizio personale su fatti tecnici accaduti.

### 3.14 Condotta antisportiva

In questo comportamento sono comprese azioni fisiche o verbali da parte dell'atleta o del suo allenatore non riconducibili ad una corretta condotta sportiva

### 3.15 Abbandono della sedia da parte del coach durante la gara

Esempi:

- a) Azioni che boicottano il normale proseguimento dell'incontro.
- b) Azioni o comportamento critici verso gli Uffici di Gara.
- c) Azioni fisiche o verbali di insulto all'avversario o al suo allenatore.
- d) Consigli ed incoraggiamento eccessivi o a voce troppo alta.
- e) Quando l'atleta non ritorna alla sua posizione dopo l'intervallo tra i rounds o lascia il campo di gara per trarne un qualsiasi vantaggio.
- f) Quando l'atleta ritarda l'immediata ripresa del combattimento dopo la dichiarazione di Kalyeo, allontanandosi dal punto di ripresa del match.

La penalità va decisa in base alla gravità ed alla frequenza della violazione. Nei casi gravi si darà la deduzione di punto, ma anche nei casi lievi ripetuti più volte si può assegnare la deduzione. La decisione sulla gravità spetta al solo Arbitro e non può essere messa in discussione. Se l'atleta o il suo allenatore commettono questa violazione nell'intervallo tra i rounds, l'Arbitro dovrà assegnare subito la penalità che sarà poi registrata per il round successivo.

#### **SPIEGAZIONE 4**

### **GAM-JEOM (DEDUZIONI DI PUNTO)**

#### **AZIONI DI CONTATTO**

##### **4.1 Atterrare l'avversario**

Questa azione include anche l'atterramento come risultato dell'afferrare con le mani o le gambe.

##### **4.2 Atterrare intenzionalmente l'avversario afferrandogli il piede con il braccio durante l'attacco**

Questa azione interferisce con l'attacco dell'avversario afferrandogli il piede durante l'attacco.

#### **AZIONI NEGATIVE**

##### **4.3 Oltrepassare la linea di confine**

Di principio, gli atleti non devono mai oltrepassare la Linea di Confine durante il combattimento. Se un atleta supera la linea per motivi che non siano l'inevitabilità o il risultato di un'azione dell'avversario, la penalità

dovrà essere la deduzione di punto. In particolare, il passare la Linea di Confine dopo la dichiarazione di Kalyeo per non giustificati motivi dovrà essere severamente punito.

#### 4.4 Interferire intenzionalmente con lo svolgimento dell'incontro.

Quando l'atleta non ritorna immediatamente alla sua postazione dalla sedia dell'allenatore dopo il comando dell'arbitro oppure lascia l'area di combattimento allo scopo di avvantaggiarsi nell'incontro.

Quando l'atleta, ritarda intenzionalmente l'immediata ripresa dell'incontro dopo la dichiarazione di Kalyeo, nonostante il comando dell'arbitro.

### AZIONI DI ATTACCO

#### 4.5 Attaccare l'avversario caduto

Questa azione è estremamente pericolosa per l'alta probabilità di ferire seriamente l'avversario.

Il pericolo deriva da:

A. L'atleta si trova in uno stato di indifendibilità

B. L'impatto di qualsiasi tecnica che colpisca un atleta caduto è potenziata dalla posizione dell'atleta stesso. Questa azione inutilmente aggressiva contro un avversario caduto è in palese contrasto con lo spirito del Taekwondo e del suo tipo di gara.

#### 4.6 Attaccare di proposito la schiena o la nuca

La parte della schiena non coperta dalla corazza e la nuca sono zone proibite. Se un attacco è diretto dall'inizio verso queste zone si può definirlo intenzionale e come tale va punito.

La decisione dell'intenzionalità è a giudizio dell'Arbitro.

#### 4.7 Ferire gravemente il viso dell'avversario con la mano

Il giudizio su questa azione va preso sulla base delle seguenti due considerazioni:

- a) La poca cautela e/o l'intenzionalità nel colpire.
- b) Forza del corpo ricevuto, gravità della ferita e possibilità di continuare il combattimento.

La decisione va presa dopo attenta considerazione dei fattori sopra menzionati. Se l'azione viene considerata intenzionale, la penalità deve essere Gam-jeom anche se l'impatto o la ferita è lieve. Se l'attacco avviene per poca cautela e/o intenzionalità

- a) Se la ferita è lieve si dà l'ammonizione;
- b) Se la ferita è grave si dà la deduzione;

## AZIONI ANTISPORTIVE

4.8 Comportamento antisportivo grave e continuato (vedi spiegazione nei Kyong-go).

### *SPIEGAZIONE 5*

Se una atleta rifiuta intenzionalmente... può dichiararlo perdente per penalità. L'Arbitro può dichiarare perdente un atleta, anche prima di raggiungere il totale di meno tre (-3) con le penalità, quando l'atleta o il suo allenatore ignorano o violano i principi fondamentali della condotta sportiva, del regolamento gare o le direttive dell'Arbitro. In particolare, se l'atleta mostra l'intenzione di ferire o di commettere palesi violazioni a dispetto degli avvisi o direttive dell'Arbitro, questo atleta va immediatamente dichiarato perdente per penalità.

### *SPIEGAZIONE 6*

Se un atleta riceve penalità.. sarà dichiarato perdente per penalità. Meno tre significa aver accumulato una sottrazione di tre punti a prescindere dalla divisione in Kyeong-go e Gam-jeom.

Se un atleta accumula meno tre punti è automaticamente il perdente e l'Arbitro incondizionatamente deve dichiarare vincitore il suo avversario.

## **Art. 12-SUPERIORITÀ**

1. Nel caso il punteggio sia pari per aver sottratto eventuali penalità il vincitore è l'atleta che aveva ottenuto maggior punteggio dopo i tre rounds.

2. Negli altri casi (gli atleti hanno ricevuto lo stesso numero di punti e/o di penalità), il vincitore verrà deciso dall'Arbitro basandosi sulla superiorità acquisita dall'atleta durante l'intero combattimento.

3. La superiorità sarà decisa tenendo in considerazione l'iniziativa mostrata durante il combattimento.

### *SPIEGAZIONE 1*

Nel caso il punteggio sia pari per aver sottratto penalità...; nel sistema a punteggio i punti validi hanno la priorità assoluta.

## *SPIEGAZIONE 2*

Superiorità acquisita dall'atleta...; l'assegnazione della superiorità avviene sulla base del risultato globale del combattimento, senza confrontare i rounds tra di loro, e la superiorità viene stabilita dopo la fine del terzo round.

## *SPIEGAZIONE 3*

La superiorità sarà decisa...;

3.1 Con la parola «iniziativa», si intende il dominio tecnico di un atleta sull'altro attraverso la gestione offensiva del combattimento.

3.2 Se questo dominio tecnico di un atleta o dell'altro non può essere chiaramente individuato, l'Arbitro può decidere la superiorità sulla base del maggior numero di tecniche eseguite.

3.3 Se non c'è chiara differenza nel numero di tecniche eseguite, la superiorità viene decisa in base all'uso di tecniche più avanzate in difficoltà e complessità calci alti, in volo ecc.

3.4 Se la superiorità non può essere stabilita usando i criteri sopra descritti, essa andrà assegnata all'atleta che ha dimostrato il miglior comportamento durante la gara.

## **Art 13 - VERDETTI**

1. Vittoria per K.O.
2. Vittoria per R.S.C. (Referee stopping contest)
3. Vittoria per punti o superiorità
4. Vittoria per abbandono
5. Vittoria per squalifica
6. Vittoria per penalità

## *SPIEGAZIONE 1*

Vittoria per K.O.; l'Arbitro annuncia questo verdetto quando un atleta durante il conteggio non riesce a riprendere l'incontro entro dieci secondi. Questo verdetto può essere annunciato anche prima della fine del conteggio, se l'Arbitro lo ritiene utile.

## *SPIEGAZIONE 2*

Referee Stop Contest; quando l'Arbitro o il medico decidono che un atleta non può continuare, anche utilizzando il minuto di tempo medico,

oppure quando un atleta ignora l'ordine dell'Arbitro di continuare, l'Arbitro dichiara finito il combattimento e dà la vittoria all'altro atleta.

### *SPIEGAZIONE 3*

Vittoria per punti o per superiorità in questo caso il vincitore viene deciso dal punteggio finale o dalla superiorità

### *SPIEGAZIONE 4*

Vittoria per abbandono; il vincitore viene deciso per l'abbandono dell'avversario:

4.1 Quando l'atleta si ritira dall'incontro per ferita od altre ragioni.

4.2 Quando l'atleta non riprende l'incontro dopo l'intervallo tra i rounds o non risponde all'ordine dell'Arbitro di iniziare l'incontro.

4.3 Quando l'allenatore getta la spugna per rinunciare all'incontro. Il getto della spugna non può avvenire durante il conteggio.

### *SPIEGAZIONE 5*

Vittoria per squalifica; avviene quando un atleta viene squalificato al controllo peso oppure quando perde lo status di atleta prima dall'inizio del torneo.

### *SPIEGAZIONE 6*

Vittoria per penalità questa decisione viene presa dall'Arbitro quando l'atleta ha accumulato la sottrazione di tre punti (-3) oppure nei casi previsti dall'Art. 11, punto 5 del presente regolamento.

## **Art. 14 - KNOCK DOWN**

1. Quando qualsiasi parte del corpo oltre il piede tocca il suolo a causa dell'attacco dell'avversario.

2. Quando un atleta barcolla mostrando la non volontà o capacità di continuare l'incontro.

3. Quando l'Arbitro ritiene che il combattimento non possa continuare per l'efficacia di qualsiasi tecnica ricevuta dall'atleta.

Con knock down si definisce la situazione in cui un atleta è atterrato o barcolla o è incapace di interagire adeguatamente con la realtà circostante, a causa di un attacco ricevuto. Anche in assenza di queste situazioni, l'Arbitro può interpretare come knock down la situazione in cui,

come risultato di un contatto, sarebbe pericoloso continuare o comunque ci sia qualche dubbio sulla sicurezza dell'atleta.

## **Art. 15. - PROCEDURE DA ESEGUIRE IN CASO DI KNOCK DOWN**

Quando un atleta, colpito dall'avversario con un attacco regolare, cade a terra o barcolla, l'Arbitro procede come segue:

1. L'Arbitro allontana l'atleta attaccante da quello caduto con il comando di kalyeo.
2. L'Arbitro conta a voce alta da Hana (uno) a Yeoul (dieci) verso l'atleta colpito facendo nel contempo i segnali con la mano per indicare lo scorrere dei secondi.
3. Nel caso l'atleta colpito si rialzi durante il conteggio e desideri continuare l'incontro, l'Arbitro dovrà proseguire il conteggio fino a Yeodul (otto) per il recupero dell'atleta colpito dovrà quindi stabilire se l'atleta si è ripreso e, in caso positivo, farà continuare l'incontro col comando di Kesok (continuare).
4. Se l'atleta colpito non può manifestare la volontà di continuare l'incontro al conteggio di Yeodul (otto), l'Arbitro dichiara l'altro atleta vincitore per K.O.
5. 11 conteggio deve continuare anche dopo la fine del round o dell'intero incontro.
6. Nel caso ambedue gli atleti siano a terra, l'Arbitro dovrà continuare il conteggio fino a che uno dei due non abbia bisogno di recupero.
7. Nel caso ambedue gli atleti non possano continuare al conteggio di Yeoul, il vincitore sarà deciso in base al punteggio acquisito prima del knock down.
8. Se l'Arbitro è sicuro che un atleta non è in grado di continuare può decidere il vincitore anche senza contare o durante il conteggio.

### **SPIEGAZIONE 1**

L'Arbitro allontana l'atleta attaccante...; l'atleta attaccante dovrà recarsi al proprio posto nella zona di combattimento; se quel posto è occupato dall'atleta colpito, l'avversario aspetterà presso la Linea di Sicurezza di fronte al proprio allenatore.

## **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO**

L'Arbitro deve essere sempre preparato all'accadere anche improvvisamente del knock down, una situazione pericolosa spesso caratterizzata da un forte attacco seguito da un impatto grave sul corpo dell'avversario. In questa situazione l'Arbitro deve dichiarare Kalyeo ed iniziare il conteggio senza alcuna esitazione. L'Arbitro deve essere particolarmente pronto nel capire se un atleta sta barcollando o è semplicemente inciampato e nel distinguere un atleta atterrato dall'attacco dell'avversario da uno che è stato spinto o sbattuto a terra mentre era in equilibrio precario. In queste situazioni l'Arbitro deve avere la capacità di stabilire immediatamente se l'atleta è in una condizione di knock down e quindi dichiarare subito kalyeo ed iniziare il conteggio. L'Arbitro deve avere la massima risoluzione e chiarezza nel discernere cosa costituisce un knock down e nell'eseguire il conteggio.

### ***SPIEGAZIONE 2***

Nel caso l'atleta colpito si rialzi durante il conteggio...; lo scopo principale del conteggio è proteggere l'atleta. Anche se l'atleta desidera riprendere il combattimento prima di 8 secondi, l'Arbitro deve continuare il conteggio fino a Yeodul (otto) prima di far ripartire il combattimento. Contare fino a Yeodul è obbligatorio e l'Arbitro non può derogare da questa regola

### ***SPIEGAZIONE 3***

L'Arbitro dovrà quindi stabilire se l'atleta...; L'Arbitro deve accertare la possibilità dell'atleta di continuare l'incontro mentre sta eseguendo il conteggio. La conferma finale sulla condizione dell'atleta al conteggio. La conferma finale sulla condizione dell'atleta al conteggio di otto è solo procedurale, e l'Arbitro non deve usare inutilmente altro tempo prima di far riprendere il combattimento.

### ***SPIEGAZIONE 4***

Se l'atleta colpito non può manifestare...; l'atleta deve esprimere la volontà di continuare l'incontro muovendo le braccia con i pugni chiusi nella posizione di guardia. Se l'atleta non può effettuare questo gesto al conteggio di otto, l'Arbitro deve dichiarare l'avversario vincitore dopo aver contato Aheop e Yeoul (nove e dieci). Manifestare la volontà di riprendere l'incontro dopo il conteggio di Yeodul non può essere considerato valido.

Anche se l'atleta manifesta la volontà di continuare al conteggio di otto, l'Arbitro può continuare fino a dieci e dichiarare finito l'incontro se ritiene l'atleta incapace a continuare il combattimento.

## **SPIEGAZIONE 5**

Se l'Arbitro è sicuro che un atleta non è in grado ...; se un atleta ha ricevuto un colpo pericoloso e si trova in condizione di urgente bisogno di cure, l'Arbitro può sospendere il conteggio e chiamare il medico o farlo contemporaneamente al conteggio.

## **GUIDA PER L'ARBITRAGGIO**

1. L'Arbitro non deve far passare altro tempo dopo il conteggio di otto per non aver esaminato bene l'atleta stesso durante il conteggio.

2. Quando l'atleta si riprende chiaramente e manifesta la volontà di continuare prima del conteggio di otto, se l'Arbitro vede distintamente la buona condizione dell'atleta ma questo abbisogna di trattamento medico, deve prima far ripartire il combattimento col comando di Kyesok e subito dopo dichiarare Kalyeo e Kyeshi, seguendo le procedure previste dal seguente Art. 16.

### **Art. 16. - PROCEDURE IN CASO DI SOSPENSIONE DEL COMBATTIMENTO**

Quando l'incontro deve essere fermato per ferita di uno od ambedue gli atleti, l'Arbitro procederà come segue:

1. L'Arbitro sospende il combattimento col comando di Kalyeo e fa segno all'operatore del computer (cronometrista) di fermare il tempo col comando di Kyeshi.

2. L'Arbitro permette all'atleta di ricevere le cure necessarie entro un minuto.

3. Se l'incontro può continuare dopo il minuto di tempo medico, l'Arbitro fa proseguire l'incontro col comando di Kyesok.

4. L'atleta che non si ripresenta e non dimostra la volontà di continuare entro la fine del minuto perde l'incontro, anche in caso di leggera ferita.

5. Se l'incontro non può continuare dopo il minuto di tempo medico, l'Arbitro può decidere di:

5.1 Dichiarare perdente l'atleta che ha causato la ferita.

5.2 Dichiarare perdente l'atleta ferito:

a) quando si è ferito da solo;

b) quando si è ferito per sua colpa

c) in ogni caso quando la causa della ferita non è attribuibile al suo avversario;

5.3 Se le cause della ferita derivano da persone, cose o situazioni non collegabili ai due atleti o ai loro allenatori, l'Arbitro deciderà il vincitore in base ai punti validi ottenuti prima della sospensione. Se la sospensione avviene prima della fine del secondo round, il combattimento viene invalidato e dovrà essere ripetuto.

6. Se ambedue gli atleti sono feriti e l'incontro non può continuare dopo un minuto, l'Arbitro procederà come segue:

6.1 L'atleta che ha causato la ferita con un'azione proibita punita con Gam-jeon viene dichiarato perdente.

6.2 Se ambedue gli atleti sono stati puniti con Gam-jeom, ambedue perderanno l'incontro.

6.3 Se la ferita non è il risultato di un'azione punibile con Gam-jeom, il risultato verrà deciso in base ai punti ottenuti prima della sospensione. Se la sospensione avviene prima della fine del secondo round, il combattimento viene invalidato e dovrà essere ripetuto. Se per quel tempo uno dei due atleti non sarà ancora in grado di combattere, sarà dichiarato perdente.

## *SPIEGAZIONE 1*

L'Arbitro permette all'atleta...;

1. Quando la ferita non è grave, l'atleta ha un minuto di tempo dopo la dichiarazione di Kyeshi durante il quale può ricevere le cure del caso.

2. Autorizzazione per il pronto soccorso medico: se l'Arbitro lo ritiene necessario, può permettere all'atleta di essere curato dal Medico ufficiale di Campo.

3. Ordine di riprendere l'incontro: sta all'Arbitro stabilire se l'atleta è in grado o no di riprendere il combattimento.

L'Arbitro può ordinare la ripresa dell'incontro in qualsiasi momento, durante il minuto, e dichiarare perdente l'atleta che non segue l'ordine di riprendere l'incontro.

4. Mentre l'atleta riceve le cure del caso, passati 40 secondi dalla dichiarazione di Kyeshi, l'Arbitro inizia ad annunciare lo scorrere del tempo ogni 5 secondi. Se l'atleta non si ripresenta alla sua posizione nella zona di combattimento entro la fine del minuto, il combattimento viene dichiarato concluso e l'Arbitro dovrà annunciare il verdetto.

5. Dopo la dichiarazione di Kyeshi, il tempo di un minuto va rispettato a prescindere dalla disponibilità immediata del medico di campo. Solo in casi particolari, se è indispensabile il trattamento medico e il dottore non è disponibile, l'Arbitro può decidere di sospendere il passaggio del minuto.

6. Se il combattimento non può essere ripreso dopo il minuto, l'Arbitro seguirà quanto descritto al punto 5 del presente Art. 16.

## *SPIEGAZIONE 2*

Se l'incontro non può proseguire...;

In questo caso l'Arbitro deve attentamente valutare tutta la situazione nel suo complesso prima di decidere il vincitore:

1. L'atleta è veramente impossibilitato a continuare oppure no.

2. Chi ha causato la sospensione e quale tipo di azione è alla base della sospensione:

2.1 Azione punibile con Kyeong-go: l'atleta ferito perde l'incontro; nel caso sia stata evidente l'intenzionalità di ferire l'avversario, l'arbitro può dichiarare perdente l'atleta che ha causato la ferita.

2.2 Azione punibile con Gam-Jeom: l'atleta ferito vince per penalità

2.3 Se la causa deriva da una precedente azione regolare dell'avversario, l'atleta ferito perde l'incontro.

2.4 Se la causa deriva da fatti non collegabili al combattimento, il vincitore verrà deciso in base ai punti ottenuti prima della sospensione. Se però la sospensione avviene prima della fine del secondo round, verrà indetto un nuovo intero combattimento di tre rounds.

## **Art. 17. –ARBITRI E GIUDICI**

### 1. Doveri

#### 1) Arbitro

- a) L'arbitro controlla il combattimento
- b) L'Arbitro dà i comandi di Shijiak, Keuman, Kalyeo, Kyesok, Kyeshi, annuncia le penalità e il verdetto.
- c) L'Arbitro prende le sue decisioni autonomamente, in accordo con le regole in vigore.
- d) L'Arbitro non assegna punti.
- e) In caso di parità la decisione per la superiorità sarà presa dall'Arbitro dopo la fine dei tre rounds.

#### 2) Giudici

- a) I giudici devono segnare i punti validi immediatamente.
- b) I giudici devono dare la loro sincera opinione quando richiesta dall'Arbitro.

### 2. Responsabilità delle decisioni

Le decisioni prese dall'Arbitro e dai Giudici sono definitive ed essi ne risponderanno alla Commissione Arbitrale.

## **Art. 18. - DIVISA**

1. Scarpe da ginnastica bianche, calze bianche, pantaloni grigi, camicia bianca a maniche lunghe, cravatta blu, giacca blu, scudetto di stoffa.

2. Nel periodo estivo la camicia è a maniche corte.

## **Art. 19 - OPERATORE**

L'operatore è responsabile della durata dei rounds, dell'intervallo, della sospensione ed inoltre registra e pubblica i punti validi e le penalità

## **Art. 20. - RIAMMISSIONE IN GARA**

1. Quando un atleta, dopo aver subito un knock down o una ferita, passa al turno successivo per squalifica dell'avversario, può essere riammesso

in gara solo dietro presentazione di un certificato medico redatto dal medico ufficiale della gara.

2. Se l'atleta non viene riammesso in gara, il medico dovrà indicare nel referto le cause che non permettono la riammissione ed altresì gli eventuali esami ammessi a nessuna gara prima di 30 giorni e in ogni caso dietro presentazione di un nuovo certificato medico redatto dopo i controlli prescritti.

3. In caso di K.O. per attacco al viso, o in ogni caso per perdita di conoscenza, l'atleta non potrà essere ammesso a nessuna gara prima di 30 giorni e comunque dietro presentazione di certificato medico redatto dopo i controlli prescritti (elettroencefalogramma obbligatorio).

4. Tutti i certificati dovranno essere stilati in due copie di cui una andrà consegnata alla Direzione di Gara per essere allegata agli atti ufficiali e l'altra andrà consegnata all'atleta o ai suoi accompagnatori; per i casi previsti ai punti 2 e 3 del presente articolo, una terza copia dovrà essere inviata al Comitato regionale in cui risiede l'atleta.

## **Art. 21. - MEDICO DI CAMPO**

1. Il Comitato Organizzatore di ogni gara dovrà mettere a disposizione un medico per ogni campo di gara previsto e per tutto il tempo della manifestazione.

2. Il medico dovrà conoscere quali sono le traumatologie più frequenti nelle gare di Taekwondo e quali di esse possono realmente scongiurare il proseguo del combattimento.

3. Il medico dovrà essere a conoscenza del presente regolamento di gara con particolare riferimento agli Artt. 15, 16 e 21.

Egli deve essere consapevole delle conseguenze che i suoi pareri possono avere sulle decisioni arbitrali.

4. Durante lo svolgimento dei combattimenti, il medico deve dare il proprio parere professionale quando ciò lo sia richiesto dall'Arbitro. Se il medico interpellato dichiara che un atleta non può continuare il combattimento, l'Arbitro sarà tenuto a seguire la decisione del medico.

5. Il medico deve avere con sé tutto il materiale occorrente per il pronto soccorso.

## **Art. 22. -COACH**

1. Coloro che svolgono la funzione di assistenti in gara possono accedere ai campi di gara solo indossando tuta e scarpe ginniche.

2. Gli assistenti devono avere i seguenti requisiti:

a) Et  minima: 18 anni  
b) Essere tesserati alla Federazione presso la stessa Societ  che presenta l'atleta in gara; gli stessi devono poter mostrare la tessera agli Uffici di Gara dietro loro richiesta.

3. La funzione di assistente   vietata a: a) Ufficiali di Gara convocati.  
b) Dirigenti Federali Centrali e Periferici.

## **Art. 23 - RECLAMI**

1. La Commissione Arbitrale (od Organismi equivalenti)   l'unico organo designato per gli eventuali reclami sui verdetti emessi dagli Ufficiali di Gara.

2. Dopo aver ricevuto il reclamo secondo le norme previste, il Segretario di campo deve per prima cosa stabilire se il reclamo   accettabile o no e dovr  discutere solo su quanto specificamente richiesto e riportato sul modulo.

3. Se necessario, la Commissione pu  esaminare il materiale pertinente il verdetto stabilito dagli U.d.G., come schede.

4. Se necessario, la Commissione pu  chiamare a rapporto l'Arbitro e i Giudici.

5. La Commissione decider  quindi in via definitiva sul reclamo.

6. 1 criteri che la Commissione seguir  nel valutare il reclamo e decidere sono:

a) errori di calcolo del punteggio ed errori nell'identificare l'atleta vincente (blu con il rosso, braccio alzato per errore ecc.): correzione dell'errore e del risultato.

b) errori nell'applicare le regole; se risulter  chiaro un errore di fatto da parte dell'Arbitro nell'uso del regolamento, il risultato dell'errore sar  corretto e l'Arbitro sanzionato.

c) errori nel giudizio: se risulterà chiaro un errore nel giudicare i fatti, come la forza delle tecniche, gravità delle azioni compiute, intenzionalità oppure scelte di tempo sbagliate nel dare i comandi (conteggio, Kalyeo ecc.), il risultato non sarà cambiato e gli U.d.G. responsabili sanzionati.

#### **Art. 24 -ALTRE REGOLE NON SPECIFICATE**

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere la Commissione Arbitrale della gara, in base alla consuetudine ed alle norme sportive.

## APPENDICE 1

### TERMINOLOGIA

CHARYEIoT.....		ATTENTI
KIONG-NE. ....		SALUTO
JWAW00-HYANGW00 .....		GIRARSI
JOONBI .....		IN GUARDIA
SHI-JAK. ....		INIZIO ROUND
KALYEO .....		STOP
KYESOK .....		CONTINUARE
KEUMAN .....		FINE ROUND
KYEONG-GO. ....		AMMONIZIONE
GAM-JEOM .....		DEDUZIONE DI PUNTO
SHIGAN. ....		STOP CRONOMETRO
KYESHI. ....		TEMPO MEDICO (1 minuto)
CHONG. ....		BLU
HONG.....		ROSSO
SEUNG .....		VITTORIA
HANA .....	1	
DUL.....	2	
SET.....	3	
NET.....	4	
TASOT. ....	5	
YOSOT.....	6	
ILGOP .....	7	
YEODUL.....	8	
AHOP.....	9	
YOUL .....	10	

## GESTUALITA'



### Chiamata degli atleti



### Cha-ryeot / kyeong-rye



**Joon-bi**



**Shi-jak**



**Kalyeo-Keu-man**



**Kye-sok**



**Dichiarazione di vittoria**



**Kye-shi**



**Shi-gan**



**Conteggio**

## Kyong-go



## Azioni di contatto





**Azioni negative**



**Azioni di attacco**



**Azioni antisportive**

## Assegnazione di Kyong-go



## Assegnazione di Gam-jeom



## QUADRO SINOTTICO PUNTEGGIO GARA DI FORMA

Non terminare la forma	Ripete la forma*	-0,5
Mancata esecuzione di due o più tecniche	Ripete la forma*	-0,5
Indecisione grave di oltre 3"	Ripete la forma*	-0,5

*\* la forma può essere ripetuta solo una volta - nel caso di ulteriore errore si assegnerà il punteggio di quattro.*

Mancata esecuzione di una tecnica		-0,3/2
Imprecisione delle tecniche		-0,3/2
Indecisione inferiore ai 3" **		-0,3/2
Passi non idonei ***		-0,3/2

*\*\* per imprecisione delle tecniche si intende il reiterato errore di esecuzione di una tecnica sbagliata: calcio troppo alto/basso, pugno aperto e non steso, parata non preparata, ecc.*

*\*\*\* passi mal eseguiti con una posizione "ibrida".*

Errore di una tecnica		-0,2/1
Non ritorno al punto base		-0,2/1
Mancato/errato kiap		-0,2/1

Durante l'esecuzione della forma l'Ufficiale di gara dovrà, inoltre, considerare lo svolgimento globale della stessa, prendendo in considerazione e penalizzando nel caso ( con una sottrazione variabile fra lo 0,2 e lo 0,1 ) la fluidità, la velocità di esecuzione, l'equilibrio, la forza, la coordinazione, il ritmo, la concentrazione, lo sguardo dell'atleta che esegue la forma.