

MÓDULO DE PUNTUACIÓN, SEÑALIZACIÓN Y USO DE TECNOLOGÍA

ÁREA DE PUNTUACIÓN

Las zonas donde es válido dirigir las técnicas para marcar puntos en un combate son:

a. Cabeza

- i. En la parte delantera, los lados y la parte superior de la cabeza, pero no en la parte trasera.
- ii. Excluyendo el cuello y garganta.

b. Tronco del Cuerpo

- i. Del hombro al ombligo en vertical
- ii. Desde una línea trazada desde la axila verticalmente hasta la cintura de cada lado (es decir, sólo la zona frontal, excluyendo la espalda).

PUNTOS OTORGADOS

- a. Se otorgará un (1) punto por cualquier **ataque de mano** legal dirigido a la sección media o alta. (Considerar si es válido el puño a la sección alta en función de la categoría de cinto y edad)
- b. Se concederán dos (2) puntos por cualquier ataque legal **con el pie** dirigido a la sección media.
- c. Se concederán tres (3) puntos por cualquier ataque legal **con el pie** dirigido a la sección alta.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE CONTACTO LIVIANO

La técnica utilizada en combate es válida según un sistema de contacto ligero si:

- a. Se ejecuta correctamente.
- b. Es dinámica (es decir, se ejecuta con fuerza, propósito, velocidad y precisión).
- c. Es controlada en el objetivo.

Definición de Contacto Liviano: Cualquier contacto interpersonal durante la competencia de lucha, ya sea intencionado o no, que se ejecute con cuidado, control, comportamiento deportivo, un intento de controlar y retraer la herramienta de ataque, y que no resulte en el desplazamiento excesivo del cuerpo del oponente (cabeza o torso). Este contacto se considera aceptable y no da lugar a una advertencia ni a una falta. Esta cantidad de contacto no tiene por objeto ni puede causar daño o perjuicio al adversario.

PROCEDIMIENTO DE COMBATE – INDIVIDUAL Y EQUIPO

INDIVIDUAL:

1. Los competidores de lucha comenzarán el combate en las posiciones de inicio, **HONG (rojo)** a la derecha del árbitro y **CHONG (azul)** a la izquierda del árbitro mirando hacia la mesa. Cada uno deberá estar con un equipo de protectores manos, pies y cabeza de color rojo o azul para diferenciarse. Deberán llevar en todo momento un equipo de protección bucal de color transparente.

NOTA: el uso de la protección adecuada puede controlarse por un oficial antes de que los competidores ingresen al cuadrilátero o, una vez adentro, será controlado por el árbitro.

2. A la orden del árbitro, los competidores saludarán a las autoridades de la mesa y luego entre ellos.

3. El árbitro dará la orden preparatoria "JUNBI" y, luego de verificar que estén listos, comenzará el combate bajando el brazo y dando la orden "SHI-JAK". El combate proseguirá hasta que el árbitro dé la orden "HAECHYO".

4. En este momento los competidores dejarán de luchar y permanecerán donde están hasta que se reanude el combate.

5. Si un competidor sale del ring, debe volver a empezar un (1) metro dentro del lugar de salida.

6. Una señal audible de tiempo detendrá la puntuación y el árbitro finalizará el round y/o el combate con la orden "GOMAN". Se llevará a cabo el orden inverso de los saludos (primero entre competidores y luego a las autoridades de la mesa), y será declarado el resultado luego de la orden del árbitro "SUNG".

7. En una situación de empate, las advertencias y/o los puntos en contra no se arrastran, deberán volver a cero (0) para el nuevo combate.

EQUIPO:

i. El procedimiento de combate para el combate por equipos será el mismo que el individual.

ii. Se lanzará una moneda entre los dos (2) entrenadores para determinar qué equipo envía a su primer competidor al ring.

iii. A continuación, los equipos deberán alternar quién envía al competidor primero.

En las siguientes páginas se ilustrará cómo deben realizarse los procedimientos descriptos:

INSPECCIÓN DEL EQUIPO DE SEGURIDAD DEL COMPETIDOR:



1. Dirigir al competidor para que extienda sus brazos para la inspección



2. Chequear la superficie frontal de los guantes



3. Chequear la superficie superior y las muñecas de los guantes



4. Chequear las palmas y parte inferior de los guantes



5. Chequear el protector bucal



6. Chequear la protección inguinal



7. Chequear la parte superior del protector de pies



8. Chequear la zona del talón del protector de pies



9. Dirigir al competidor para que se dé vuelta: comprobar el casco y buscar sujeciones de metal/plástico para el pelo



10. Verificar el número de identificación del competidor

PROCEDIMIENTO DE SALUDO:



1. El árbitro llama al competidor Rojo "HONG"



2 El árbitro llama al competidor Azul "CHONG"



3. Los competidores enfrentan a la mesa. "CHARYOT"



4. Los competidores saludan a la mesa. "KYONG-YE"



5. Los Competidores se enfrentan entre sí. "CHARYOT"



6. Los Competidores se saludan entre si. "KYONG-YE"

AL INICIO DEL COMBATE:



7. Paso atrás en la Posición de preparados. "JUNBI"



8. Extender un brazo entre los competidores



9. Manteniendo el brazo entre los competidores, verificar visualmente para asegurarse de que el Jefe de Mesa y todos los Jueces estén listos para comenzar.



10. Bajar el brazo para comenzar. "SHIJAK"

AL FINAL DEL COMBATE:



1. Dejar caer la mano entre los competidores para detener por el final del combate. **"GOMAN"**



2. El árbitro dirige a cada competidor de vuelta al centro.



3. Los Competidores se enfrentan entre sí. **"CHARYOT"**



4. Los Competidores se saludan entre si. **"KYONG-YE"**



5. Los competidores enfrentan a la mesa. "CHARYOT"



6. Los Competidores saludan a la mesa. "KYONG-YE"



7. El Árbitro toma los brazos de los competidores



8. Levanta el brazo del ganador

TERMINOLOGÍA OFICIAL

TÉRMINO	SIGNIFICADO
JUNBI	LISTO o PREPARADO
SHIJAK	COMENZAR
HAECHYO	SEPARARSE
GAESOK	CONTINUAR
GOMAN	FINAL
JU UI HANNA	UNA ADVERTENCIA
GAM JUM HANNA	UNA FALTA (descuento de un punto)
SIL KYUK	DESCALIFICACIÓN
HONG	ROJO
CHONG	AZUL
SUNG	GANADOR
JUNG JI	DETENER EL TIEMPO
DONG CHONG	EMPATE
IL HUE JONG	PRIMER ROUND
I HUE JONG	SEGUNDO ROUND
SAM HUE JONG	TERCER ROUND

ADVERTENCIAS

Se asignarán advertencias por las siguientes infracciones:

1. Simular que se ha anotado un punto levantando uno o ambos brazos, así como gesticular que el adversario no ha logrado marcar punto.

Implica cualquier intento de influir en los jueces mediante la actuación o la sugerencia.

2. Salir completamente del ring (con ambos pies).

Los dos pies deben estar completamente fuera del ring, o un pie fuera y el otro despegado del suelo.

NOTA: Si un competidor es empujado fuera del ring con intención (con las manos o el cuerpo, pero sin aplicarle una técnica) no recibirá una advertencia. El Competidor que empujó recibirá una advertencia.

3. Caída, ya sea intencional o no.

Cuando cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toca el suelo durante cualquier periodo de tiempo.

4. Fingir un golpe indebido o una lesión para obtener una ventaja o hacer correr el reloj.

5. Evitar intencionalmente el combate.

Implica huir, evadir al oponente o también usar al árbitro como escudo.

6. Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del árbitro.

7. Ataque no intencional a un objetivo distinto del mencionado en la sección “AREA DE PUNTUACIÓN”.

Implica cualquier blanco no permitido, tanto por encima como por debajo del cinturón.

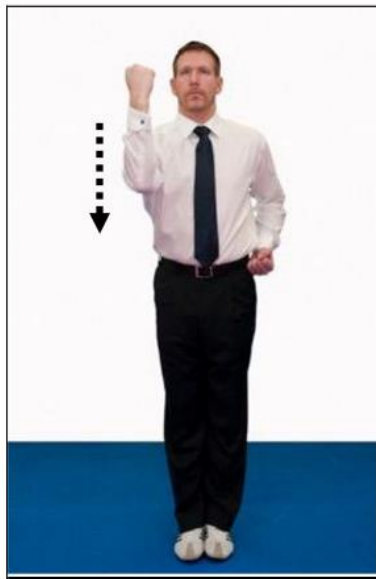
8. Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.

Se refiere a utilizar las manos, los hombros o el cuerpo para crear distancia, desequilibrar o reubicar al adversario.

- La suma de tres (3) advertencias supone automáticamente la deducción de un (1) punto.

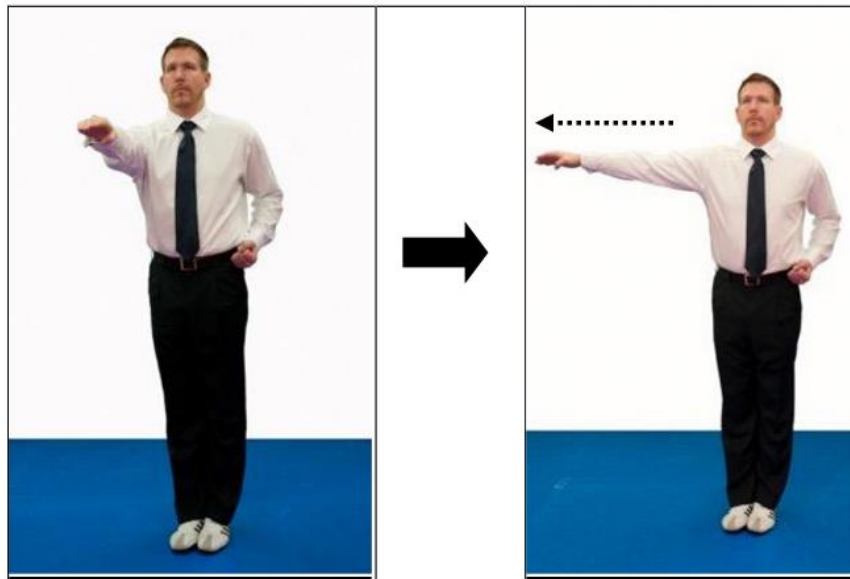
SEÑALIZACIÓN:

A continuación se ilustrará cómo debe el árbitro señalar cada situación descripta:



1. Simular que se ha anotado un punto levantando uno o ambos brazos o gesticular para influir en los jueces.

(Tirar del puño cerrado hacia abajo desde el nivel de los ojos hasta el nivel de los hombros)

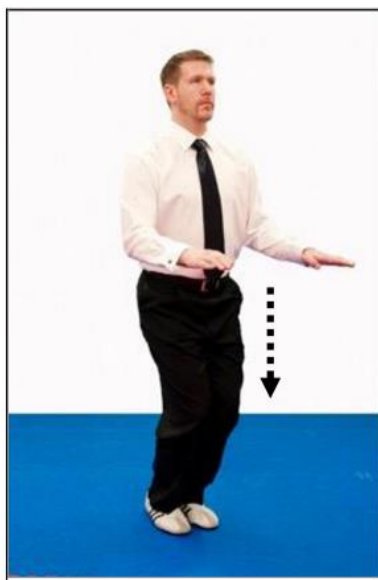


2. Salir completamente del ring.

5. Evitar intencionalmente el combate.

6. Ajustar el equipo sin el consentimiento del árbitro.

(Dibujar una línea horizontal hacia fuera desde la línea central hacia un lado del cuerpo)



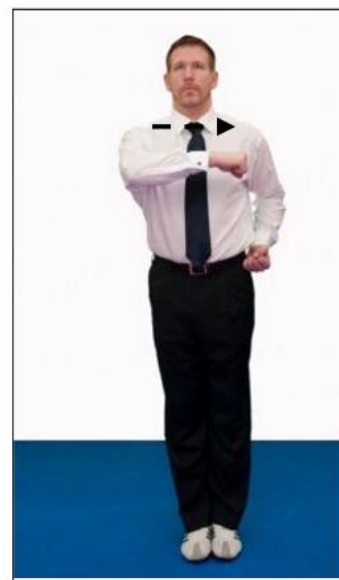
3. Caída.

(Extiende ambas manos, con las palmas hacia abajo, paralelas al suelo mientras baja el cuerpo doblando las rodillas)



4. Fingir una lesión.

8. Empujar.
(Ejecutar un bloqueo hacia adentro con el antebrazo externo)



7. Ataque no intencional a un objetivo ilegal.

(Ejecutar un golpe en ángulo)

DESCUENTO DE PUNTOS – FALTAS

Se deducirá un punto por las siguientes infracciones:

1. Contacto fuerte/pesado.

Significa cualquier contacto interpersonal que se administre con emoción, agresión, mala intención y/o pérdida de control, o cualquier técnica que se ejecute sin intentar controlar o retraer la herramienta de ataque, y/o que haga que el cuerpo del oponente (cabeza o torso) se desplace más de lo aceptable para la situación. Esta infracción del reglamento conlleva una falta contra el infractor.

2. Atacar a un adversario caído.

Atacar a un competidor cuando cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies toca el suelo durante cualquier período de tiempo.

3. Barrido de piernas.

Cualquier intento, utilizando los pies, de llevar al oponente al suelo.

4. Sujetar/agarrar.

Retención de cualquier parte del cuerpo.

5. Ataque intencionado a un objetivo distinto al mencionado en la sección “AREA DE PUNTUACIÓN”.

Apuntar y/o contactar con cualquier objetivo prohibido, tanto por encima como por debajo del cinturón.

6. Comportamiento antideportivo.

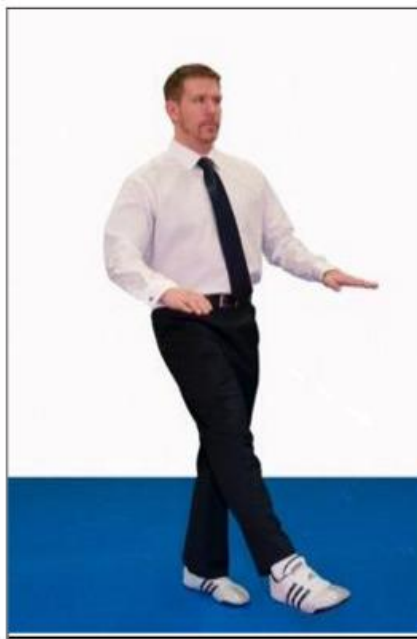
Incluye cualquier acción realizada por un competidor que muestre falta de respeto, falta de seguimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia el árbitro, los oficiales u otros competidores, incluyendo pero no limitado a: No seguir o negarse a seguir las indicaciones del árbitro, abandonar intencionadamente el ring /manipular el tiempo, comportamiento / lenguaje inapropiado.

SEÑALIZACIÓN:

A continuación se ilustrará cómo debe el árbitro señalar cada situación descripta:



1. Contacto Fuerte / Pesado.
 4. Sujetar / agarrar.
 5. Ataque intencionado a un objetivo ilegal.
 6. Conducta antideportiva
- (Ejecutar un golpe de puño en ángulo en la palma de la mano abierta)



2. Atacar a un adversario caído.

(Ejecutar una patada frontal baja mientras se mantiene los brazos a la altura de la cintura y palmas abiertas hacia el suelo)



3. Barrido de piernas

(Ejecutar una patada de barrido mientras se mantiene los brazos a la altura de la cintura y las palmas abiertas hacia el suelo)

APLICANDO ADVERTENCIAS Y FALTAS

Cómo aplicar las advertencias o faltas (puntos en contra):

- 1) El árbitro detiene el combate, interponiéndose entre los dos competidores y dejando caer su mano, al mismo tiempo que anuncia "HAECHYO".
- 2) El árbitro se para con los pies juntos.
- 3) El árbitro utiliza la seña de mano correcta para indicar la infracción que se ha cometido.
- 4) El árbitro retrocede con una pierna en posición de caminar, levantando la mano (en caso de advertencia) y/o haciendo un círculo con un dedo en el aire (en caso de deducción de punto) y señalando con la otra mano a la parte infractora.
- 5) El árbitro anuncia advertencia "JU UI HANNA" o falta "GAM JUNG HANNA".
- 6) Después de la señal, el árbitro vuelve a la posición de preparado (JUNBI), levanta la mano y da la orden de continuar "GAESOK".

A continuación se ilustrará dicho procedimiento:



1. El Árbitro detiene el combate con la seña y orden "HAECHYO"



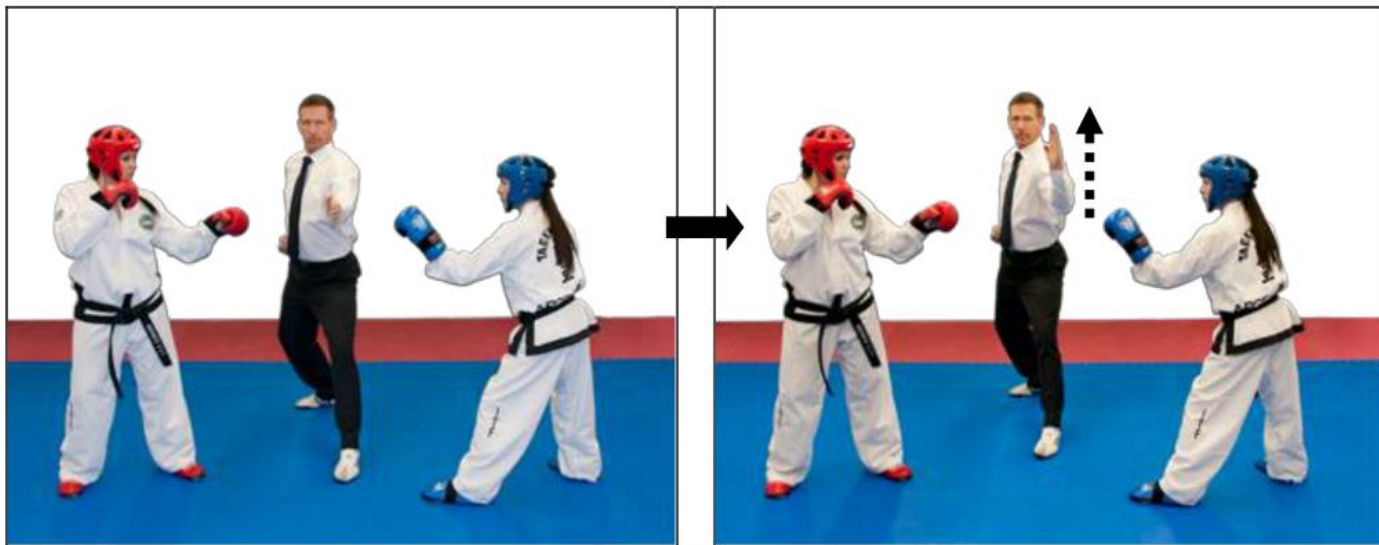
**2. El Árbitro indica la infracción con la seña de manos correcta.
(en este caso: FALTA: Ataque intencional a un objetivo ilegal)**



**3. El Árbitro retrocede, indica al infractor y anuncia una falta mientras hace un círculo con el dedo levantado por encima de su cabeza.
"GAM JUM HANNA"**



4. El Árbitro hace volver a los competidores a la posición de listos "JUNBI".



5. El Árbitro levanta la mano y dá la orden de continuar. "GAESOK"
(Levantar el brazo hacia arriba)

ANÁLISIS DE SITUACIONES EN COMBATE:

Debido a la dinámica de una lucha, se pueden dar distintas situaciones que el árbitro debe distinguir claramente para poder actuar de forma correcta:

Situación 1: Un mismo competidor comete dos infracciones. En este caso el árbitro deberá evaluar dos puntos:

1) Si ambas acciones están o no conectadas.

- En caso de que sean dos acciones independientes realizadas por el competidor y que la segunda no es consecuencia de la primera, se deberá marcar las dos infracciones.
- En caso de que la segunda infracción se produzca como consecuencia de la primera en una misma conexión de movimientos, entonces se considera parte de la misma acción y sólo corresponde marcar la primera infracción.

Ejemplo: El competidor AZUL cae y se desplaza hacia afuera del cuadrilátero (se cobra sólo la caída, ya que la salida fue consecuencia directa de la primera acción) o si el competidor ROJO realiza un golpe con contacto excesivo y por pérdida de equilibrio consecuencia de ese mismo ataque se cae (se considera todo una misma acción y se cobra sólo la falta -deducción de punto-).

Pero si fuese que el competidor ROJO primero realizó el golpe con contacto excesivo y luego pierde el equilibrio y cae al piso, sin que el competidor AZUL lo haya tocado (si bien pasa todo en pocos

segundos, son dos actos separados y se debe cobrar el punto menos por el golpe excesivo y la advertencia por la caída).

- 2) Si la infracción se comete como **consecuencia directa de una acción del competidor contrario o no**. Para esto se deberá evaluar cada acción por separado e identificar si la infracción fue responsabilidad del mismo competidor o fue provocada inevitablemente por una acción del oponente.

Ejemplo: El competidor ROJO realiza un golpe a la espalda y luego sale del cuadrilátero al ser empujado con el cuerpo por el competidor AZUL. En éste caso, el árbitro observa que el competidor AZUL siempre mantuvo el mismo perfil, por lo que el golpe a la espalda fue responsabilidad del competidor ROJO, pero la salida no, ya que fue empujado por el competidor AZUL, es decir, fue consecuencia de una acción del oponente. Por ende, el resultado será:

- Advertencia para el competidor ROJO por golpe a un objetivo ilegal.
- Advertencia para el competidor AZUL por empujar.

Situación 2: Ambos competidores cometen una infracción. En éste caso nuevamente se deberá distinguir si las acciones son responsabilidad propia del competidor o son consecuencia de una acción del oponente. En caso de que ambas acciones sean independientes y de propia responsabilidad, el árbitro deberá marcar la correspondiente infracción a cada uno.

Ejemplo: El competidor AZUL en el combate realiza una técnica con fuerza excesiva y como resultado el competidor ROJO cae al suelo, el árbitro debe sancionar únicamente al competidor AZUL, ya que:

- El uso de fuerza excesiva está prohibido y es considerado una infracción.
- La caída del competidor ROJO, en este caso, es una consecuencia directa de la infracción del competidor AZUL.

El competidor ROJO no debe ser penalizado por la caída, siempre y cuando esta haya sido causada por el impacto ilegal del oponente y no por su propia pérdida de equilibrio sin contacto.

DESCALIFICACIÓN

Las Descalificaciones pueden ser aplicadas por las siguientes infracciones:

a. Mala conducta contra los oficiales o ignorar las instrucciones.

Cualquier ignorancia de las instrucciones o falta de respeto contra los oficiales del área.

b. Contacto descontrolado o excesivo.

Cualquier contacto interpersonal durante la competencia de lucha, ya sea intencionado o no, cometido en evidente violación del reglamento, que pretenda o pueda causar una lesión al oponente; realizado sin ningún intento de controlar o retraer: la técnica, la aplicación de la técnica o la emoción del competidor. Que se ejecute de forma insegura, incontrolada, irrespetuosa o antideportiva.

Estas acciones pueden o no haber causado una lesión y/o haber sido el resultado de una responsabilidad negativa. Se trata de una infracción grave del reglamento que conlleva la descalificación del infractor.

c. Recibir tres (3) puntos menos / faltas directamente dadas por el árbitro.

Al recibir el tercer (3) punto en contra / falta (por cualquier infracción o combinación de infracciones) un competidor será automáticamente descalificado.

d. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.

Que se sospeche que el competidor está bajo la influencia de cualquier sustancia que pueda perjudicar las capacidades físicas o mentales, incluyendo la medicación.

e. Perder los estribos, pérdida de control.

No poder controlar el comportamiento, las palabras y/o las emociones.

f. Insultar a un oponente, entrenador y/u oficial.

Cualquier falta de respeto dirigida a CUALQUIER oficial, entrenador, competidor o persona asociada al evento.

NOTA: Un competidor que insulta a un oponente, entrenador u oficial será descalificado del resto de la competencia.

g. Morder, arañar.

El uso de los dientes o las uñas para atacar a un oponente.

h. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.

Uso de herramientas de ataque prohibidas.

i. Ser declarado culpable de causar una pérdida de conocimiento.

Un competidor que sea culpable de causar una pérdida de conciencia (momentánea, de corta o de larga duración) o de causar una conmoción cerebral en una competición de lucha puede ser descalificado. El competidor inconsciente o conmocionado no podrá volver a competir durante todo el evento, y como tal perderá los encuentros o eventos restantes.

CÓMO APLICAR UNA DESCALIFICACIÓN:

- 1) El jefe de mesa se pone de pie, señala al competidor descalificado y levanta su mano contraria cerrada en un puño, con la parte inferior del puño hacia afuera.
- 2) El jefe de mesa emite la decisión de "SIL KYUK".
- 3) El árbitro levanta la mano del competidor opuesto, indicando el ganador.

LESIONES

- a. Cuando un competidor se lesiona, el árbitro debe detener el combate y llamar al Médico. Es el médico autorizado quien debe diagnosticar, tratar la herida y decidir sobre la continuación del combate y del competidor.
- b. Cuando un competidor no puede seguir el combate debido a la decisión del médico y de acuerdo con la decisión del jefe de mesa:
 - i. ese competidor será el ganador si su oponente *resulta culpable*.
 - ii. ese competidor será el perdedor si su oponente *no resulta ser el culpable*.
- c. Un competidor lesionado que no esté en condiciones de luchar no podrá continuar durante el tiempo establecido según la decisión del médico.
- d. Un competidor que se niegue a aceptar la decisión del médico y/o del jefe de mesa será descalificado y retirado de la competencia.
- e. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no son aptos para luchar según la decisión del médico, el ganador será el contendiente que tenga más puntos anotados en ese momento. Si los competidores están empatados, el jefe de mesa en conjunto con árbitro y jueces decidirán sobre el combate.

Nota: La culpabilidad para la descalificación debe ser "resultado directo" de una acción potencialmente prohibida realizada con intención y/o falta de control, y que como consecuencia de dicha acción se declare la incapacidad del competidor para continuar el encuentro. En este caso, el jefe de mesa podrá aplicar una descalificación.

Un competidor que sea culpable de causar una pérdida de conocimiento o de provocar una conmoción cerebral en un combate podrá ser descalificado. El competidor inconsciente o

conmocionado no podrá volver a competir durante todo el evento, por lo que perderá los encuentros o eventos restantes.

SEÑAS DE MANO DEL JEFE DE MESA



Esperando para dar la decisión



Empate



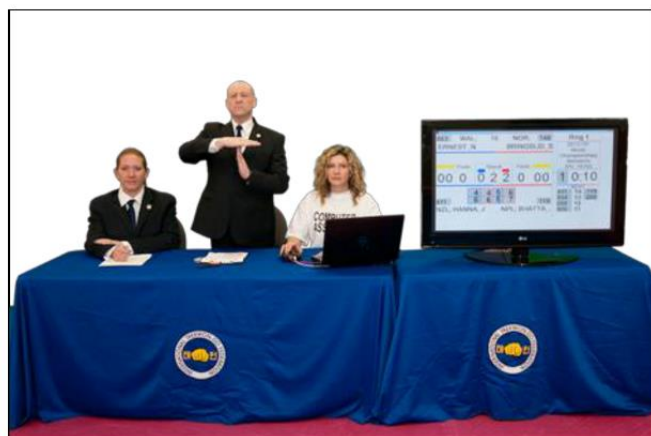
Ganador Azul



Ganador Rojo



Descalificación (Azul)



Tiempo Detenido (JUNG JI)



Llama a un (1) Juez a la mesa



Llama a todos los Jueces a la mesa



Envía de regreso a un Juez a su silla



Envía a todos los Jueces a sus sillas



Juez o Árbitro se acerca a la mesa y saluda



Juez o Árbitro recibiendo directivas.

Debe aguardar en posición de pies paralelos con las manos cruzadas en la espalda.

CRONOMETRAJE

A la primera orden de “SHI JAK” del árbitro, el cronometrista inicia el tiempo del combate.

El cronómetro deberá funcionar continuamente a menos que el árbitro pida un "Tiempo" a través de la señalización y la orden "JUNG JI". En este momento, el cronometrista detiene el cronómetro hasta que se dé la orden de continuar "GAESOK".

El cronómetro no se detiene cuando el árbitro dá la orden “HAECHYO” para marcar infracciones.

PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN A TRAVÉS DEL SISTEMA ELECTRÓNICO

El nuevo sistema funciona a través de comandos que emiten los controles (joystick) inalámbricos que manejan cada juez de esquina, los cuáles están conectados a una computadora que recibe la orden y refleja la puntuación marcada por los jueces (ejemplo en IMAGEN 1).

(IMAGEN N°1)



SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN FORMAS INDIVIDUALES Y POR EQUIPO (TUL)

PUNTOS OTORGADOS (GANADOR)

a. Una vez finalizada la forma (tul) el árbitro dará la orden ejecutiva para que los jueces dictaminen el fallo correspondiente.

Se otorgará un **(1) punto**, el cual deberá ser marcando por el botón con el **N° (1)** en el joystick (se encuentra en los laterales de la botonera, izquierda-derecha); el color del mismo (rojo-azul) será a consideración de cada juez evaluador. (Ej: IMAGEN N°2 ganador rojo – IMAGEN N°3 ganador azul)

Dicho fallo de los jueces se verá reflejado en el mismo instante, en una pantalla que indicará el color ganador. (rojo-azul) (Ej: IMAGEN N°4)



(IMAGEN N°2)



(IMAGEN N°3)



(IMAGEN N°4 GANADOR ROJO)

SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN LUCHA INDIVIDUAL Y POR EQUIPO (COMBATE)

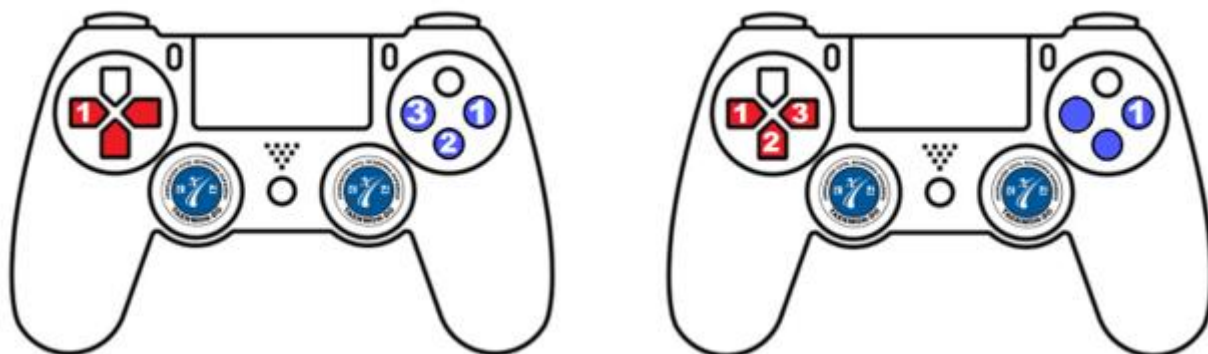
PUNTOS OTORGADOS:

Los combates (lucha) serán considerados de acuerdo con el sistema de puntuación predeterminado por el TAEKWON-DO (ITF), utilizado en nuestra institución (ACAST).

a. Se otorgará un **(1) punto** por cualquier **ataque de MANO** válido dirigido a la zona media o alta. (Imagen A)

- Se otorgará un **(1) un punto**, el cual deberá ser marcando por el botón con el **N° (1)** en el joystick (se encuentra en los extremos laterales de la botonera, izquierda-derecha) el color del mismo (rojo-azul) será considerado por el juez evaluador y esto se verá reflejado en la pantalla al instante. (Ej: imagen B)

(Imagen A)



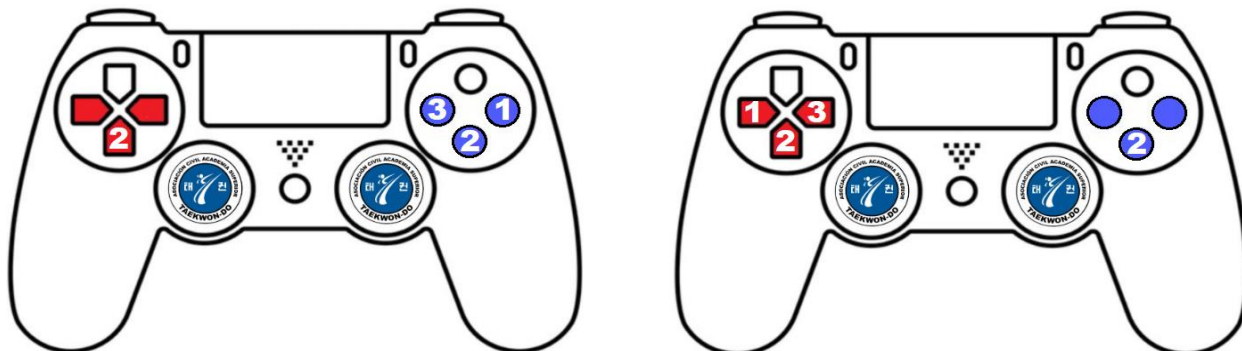
(Imagen B, un punto rojo)



b. Se otorgarán **dos (2)** puntos por cualquier **ataque de PIE** válido dirigido a la zona media. (Ej: imagen C)

- Se otorgará un **(2) dos puntos**, el cual deberá ser marcando por el botón con el N° (2) en el joystick (se encuentra en los extremos inferiores de la botonera, abajo) el color del mismo (rojo-azul) será considerado por el juez evaluador y esto se verá reflejado en la pantalla al instante. (Ej: imagen D)

(Imagen C)



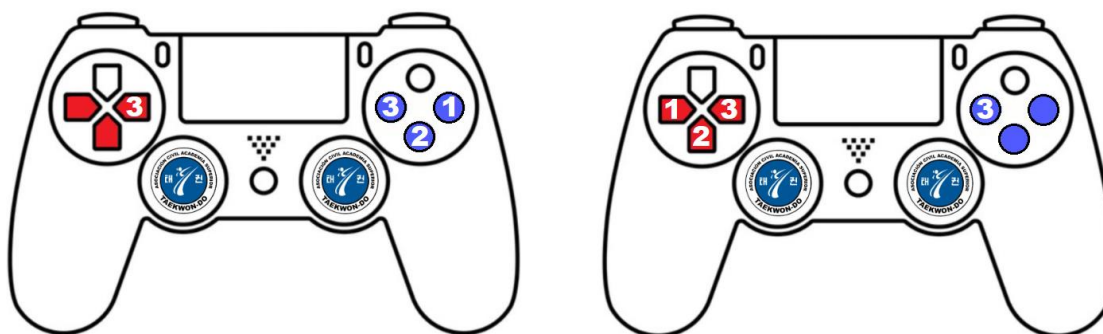
(Imagen D, dos puntos azul)



c. Se otorgarán **tres (3) puntos** por cualquier **ataque de PIE** válido dirigido a la zona alta. (Ej: imagen E)

- Se otorgará un **(3) tres puntos**, el cual deberá ser marcando por el botón con el **Nº (3)** en el joystick (se encuentra en los extremos interiores de la botonera) el color del mismo (rojo-azul) será considerado por el juez evaluador y esto se verá reflejado en la pantalla al instante. (Ej: imagen F)

(Imagen E)



(Imagen F, tres puntos rojo)



En cuanto al puntaje de lucha con la tecnología:

- A. Este debe ser marcado con el joystick solo cuando el juez vea un contacto correcto de la técnica por parte de un competidor A sobre el competidor B.
- B. Debe existir una coincidencia de **(2) dos o más** jueces con el mismo criterio de puntaje para que el sistema lo tome como válido. (Ej: (2) dos o más jueces deben marcar en un lapso de (3) tres segundos el punto que vieron correctamente ejecutado del competidor A sobre el competidor B y así este se verá reflejado en la pantalla de puntuación)
- C. Todos los puntos se irán sumando a medida que sean marcados por los jueces; en el caso de advertencias o descuentos directo de punto/s, el sistema descontará automáticamente lo que corresponda (descuento directo (1 punto menos) y (3) tres advertencias (1 punto menos), esto será administrado por el jefe de mesa del área, lo cual se verá reflejado en la pantalla en el mismo instante)
- D. Al finalizar el combate y en el caso de descuentos de puntos para ambos competidores, se verá cuál de ellos posee menos puntos en contra para determinar el ganador. (Ej: imagen 1A, al finalizar el combate: competidor rojo = 0 puntos, competidor azul = -1 puntos, ganador competidor rojo)



E. En el caso de (muerte súbita o punto de oro) los jueces solo marcarán el puntaje de (1 punto) del color que corresponda de acuerdo con la perspectiva donde estos se encuentren. De esta manera si el punto es claro (técnica de ataque de mano o pie) deberá existir coincidencia entre (2) dos o más jueces para determinar que el ganador sea rojo-azul.

En el caso de descuento de punto en esta instancia (sumatoria de advertencias o descuento directo), el competidor perderá el combate.

Individual

- a. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.
- b. En el caso de un empate, se dará una extensión de un (1) minuto.
- c. En el caso de otro empate, el primer punto anotado decidirá quién es el ganador.

Lucha por Equipos

Los jueces de esquina marcarán todos los puntos electrónicamente, como se indica en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

- a. El equipo que obtenga -después de cinco (5) combates- la mayoría de los votos totales de los jueces será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de competición.
- b. En caso de empate después de los cinco (5) combates, cada entrenador seleccionará a un (1) competidor para realizar un combate extra de dos (2) minutos.
 - i. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo pasará a la siguiente ronda.

ii. En el caso de otro empate, el mismo competidor volverá a luchar hasta el primer punto anotado; el competidor que obtenga la mayoría de los votos de los jueces, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo avanzará a la siguiente ronda.

COACH

- a. Un (1) y solo un (1) Coach, con su respectiva credencial, debe estar presente en el ring, sentado en la silla del Coach designado.
- b. Los Coach deben usar indumentaria deportiva, zapatillas de gimnasia y se recomienda llevar una toalla.
- c. Los Coach no pueden usar bolsas, mochilas y/o estar en posesión de cualquier otro artículo que no sea de Taekwon-do en el área de competencia. Se les permitirá llevar una botella de agua.
- d. Los Coach deben permanecer sentados, al menos un (1) metro fuera del área de combate, en su posición designada.
- e. Los Coach no deben interferir durante la competencia, no pueden hablarle a su competidor, al árbitro ni a los jueces. Mucho menos levantar la voz.
- f. Los Coach únicamente podrán dar indicaciones a sus competidores a través de gestos (siempre manteniéndose sentados) o en caso de que el combate se detenga y el competidor sea dirigido a la zona del Coach, en ese caso estará permitido que se hable.
- g. El incumplimiento de lo anterior puede hacer que el Coach sea expulsado de su puesto de asesor. El Comité Deportivo decidirá el tiempo y la duración de la remoción.
- h. Para poder competir no será condición excluyente tener Coach. Los competidores podrán participar sin la presencia de un entrenador.