



**ŚWIATOWA FEDERACJA TAEKWONDO
ZASADY WSPÓŁZAWODNICTWA Z INTERPRETACJĄ
(przekład z jęz. angielskiego)**

(Dokument ma zastosowanie do zawodów promowanych przez WT. Część przepisów może nie mieć zastosowania do zawodów rankingowych PZTO. W stosunku do zawodów rankingowych PZTO należy stosować regulaminy PZTO)

Obowiązują od dnia 01 czerwca 2018 r.

Utworzono: 28 maja 1973

Zmiany: 01 października 1977

Zmiany: 23 lutego 1982

Zmiany: 19 października 1983

Zmiany: 01 czerwca 1986

Zmiany: 07 października 1989

Zmiany: 28 października 1991

Zmiany: 17 sierpnia 1993

Zmiany: 18 listopada 1997

Zmiany: 31 października 2001

Zmiany: 23 września 2003

Zmiany: 12 kwietnia 2005

Zmiany: 13 lutego 2009

Zmiany: 02 marca 2010

Zmiany: 07 października 2010

Zmiany: 30 kwietnia 2011

Zmiany: 04 października 2011

Zmiany: 03 kwietnia 2012

Zmiany: 26 grudnia 2012

Zmiany: 14 lipca 2013

Zmiany: 19 marca 2014

Zmiany: 30 października 2014

Zmiany: 11 maja 2015

Zmiany: 15 listopada 2016

Zmiany: 5 kwietnia 2018

©Światowa Federacja Taekwondo
Seongnam, Korea
Wszystkie prawa zastrzeżone
April 2018

Opublikowane przez:
Światowa Federacja Taekwondo
Drukowane w Korei

Światowa Federacja Taekwondo
Zasady Współzawodnictwa z Interpretacją
Spis Treści

Artykuł 1. Przeznaczenie	4
Artykuł 2. Zastosowanie	5
Artykuł 3. Pole walki	6
Artykuł 4. Zawodnik	9
Artykuł 5. Kategorie wagowe	12
Artykuł 6. Klasyfikacja i metody współzawodnictwa	14
Artykuł 7. Czas trwania walki	15
Artykuł 8. Losowanie	16
Artykuł 9. Ważenie	17
Artykuł 10. Przebieg walki	18
Artykuł 11. Dozwolone techniki i powierzchnie	19
Artykuł 12. Zdobywanie punktów	20
Artykuł 13. Zliczanie punktów i ich prezentacja	21
Artykuł 14. Działania zabronione i kary	22
Artykuł 15. Złoty punkt i wskazanie zwycięzcy	25
Artykuł 16. Rodzaje rozstrzygnięć walki	26
Artykuł 17. Obalenie (knock down)	27
Artykuł 18. Postępowanie w razie obalenia (knock down)	28
Artykuł 19. Postępowanie w celu wstrzymania walki	30
Artykuł 20. Osoby funkcyjne	32
Artykuł 21. Natychmiastowy przegląd nagrania wideo (IVR)	34
Artykuł 22. Taekwondo Niestyszających	36
Artykuł 24. Kary	37
Artykuł 25. Inne sprawy nie wyszczególnione w Regulaminie	39

Artykuł 1. Przeznaczenie

- 1 Przeznaczeniem Regulaminu Współzawodnictwa jest dostarczenie jednolitych reguł na wszystkie rodzaje Mistrzostw organizowanych lub promowanych przez Światową Federację Taekwondo (WT), Kontynentalne Unie WT oraz Narodowe Federacje Członkowskie; Regulamin Współzawodnictwa ma zapewnić, że wszelkie sprawy związane ze współzawodnictwem zostaną przeprowadzone w sposób sprawiedliwy i uporządkowany.

(Interpretacja)

Celem Artykułu 1. jest zapewnienie standaryzacji wszystkich zawodów Taekwondo na całym świecie. Żadne zawody nie przestrzegające fundamentalnych zasad niniejszego regulaminu nie mogą być uznawane za zawody Taekwondo.

Artykuł 2. Zastosowanie

- 1 Regulamin Współzawodnictwa ma zastosowanie do wszystkich zawodów organizowanych lub promowanych przez Światową Federację Taekwondo (WT), Kontynentalne Unie WT oraz Narodowe Federacje Członkowskie. Jeżeli Narodowa Federacja chce wprowadzić zmiany w Regulaminie Współzawodnictwa musi uzyskać zgodę WT. W przypadku, gdy CU i / lub MNA narusza zasady konkurencji bez uprzedniej zgody WT, WT może skorzystać z przysługującego mu uznania, aby odrzucić lub odwołać międzynarodowy turniej. Ponadto WT może podjąć dalsze działania dyscyplinarne wobec właściwego CU lub MNA
- 2 Wszystkie zawody organizowane, promowane lub uznawane przez WT muszą spełniać wymagania Statutu WT, Wskazówek Rozstrzygnięcia Sporów i Działań Dyscyplinarnych, oraz innych mających zastosowanie zasad i regulaminów.
- 3 Wszystkie zawody organizowane, promowane lub uznawane przez WT muszą zapewnić przestrzeganie Kodeksu Medycznego WT oraz Regulaminu Antydingowego WT.

(Wyjaśnienie nr 1)

Najpierw należy uzyskać zgodę: każda organizacja potrzebująca dokonania zmian w części istniejących regulaminów przedstawić do WTF proponowane zmiany wraz z uzasadnieniem. Zgoda WT na wprowadzenie zmian lub poprawek musi być uzyskana co najmniej jeden miesiąc przed planowanymi zawodami. Na swoich Mistrzostwach WT może zastosować zmiany w Regulaminie Współzawodnictwa na podstawie decyzji Delegata Technicznego po zaaprobowaniu przez Prezydenta.

Artykuł 3. Pole Walki

- 1 Pole Walki powinno mieć płaską powierzchnię pozbawioną przeszkadzających refleksów oraz być przykryte elastyczną i antypoślizgową matą. Pole Walki może być zainstalowane na podwyższeniu, jeżeli jest to konieczne, na wysokości 0,6-1m od podłoża. Zewnętrzna część od Linii Ograniczających, dla bezpieczeństwa zawodników powinna opadać pod kątem mniejszym niż 30 stopni. Pole Walki może przybierać jeden z dwu kształtów.
 - 1.1 Kształt prostokątny:

Strefa Zawodów składa się z Pola Walki i Strefy Bezpieczeństwa. Pole Walki o kształcie prostokątnym powinno mieć wymiary 8m x 8m . Wokół Pola Walki, w miarę równomiernie na każdej stronie, znajduje się Strefa Bezpieczeństwa. Rozmiary Strefy Zawodów (które zawiera Pole Walki i Strefę Bezpieczeństwa) powinny być nie mniejsze niż 10m x 10m i nie większe niż 12m x 12m. Jeżeli Pole Walki jest na podwyższeniu, Strefa Bezpieczeństwa może być powiększona w miarę potrzeb zapewnienia bezpieczeństwa zawodników. Pole Walki i Strefa Bezpieczeństwa powinny być w odmiennych kolorach, zgodnie z odpowiednią dla zawodów Instrukcją Techniczną.
 - 1.2 Kształt ośmiokątny:

Strefa Zawodów składa się z Pola Walki i Strefy Bezpieczeństwa. Strefa Zawodów o kształcie prostokątnym powinna mieć wymiary nie mniejsze niż 10m x 10m oraz nie większe niż 12m x 12m. W centrum Strefy Zawodów znajduje się ośmiokątne Pole Walki. Pole Walki powinno mierzyć około 8m średnicy, każdy z boków ośmiokąta powinien mieć długość około 3,3m. Pomiędzy linią ograniczającą Pole Walki a linią ograniczającą Strefę Zawodów znajduje się Strefa Bezpieczeństwa. Pole Walki i Strefa Bezpieczeństwa powinny być w odmiennych kolorach, zgodnie z odpowiednią dla zawodów Instrukcją Techniczną.
- 2 Wskazanie pozycji:
 - 2.1 Zewnętrzna linia Pola Walki nazywana jest Linią Graniczną, a linia zewnętrzna Strefy Zawodów nazywana jest linią zewnętrzną.
 - 2.2 Przednia linia zewnętrzna przylegająca do stolika protokolanta nazywana jest Linią Zewnętrzną 1, następnie linie zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejno liniami 2,3 i 4. Linia Graniczna 1 to przylegająca do Linii Zewnętrznej 1 oraz kolejne linie graniczne odpowiednio, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, linie graniczne 2,3 i 4. W przypadku kształtu ośmiokątnego Pola Walki Linie Graniczne oznaczane są od 1 do 4, a linie zewnętrzne odpowiednio od 1 do 8.
 - 2.3 Pozycje Sędziego i Zawodnika na początku i końcu rozgrywki: Zawodnicy powinni być ustawieni na przeciwko siebie w odległości 1m od środka Strefy Zawodów równoległe do Linii Zewnętrznej 1. Sędzia Pola Walki powinien znajdować się w odległości 1,5m od środka Strefy Zawodów tyłem do Linii Zewnętrznej 3.
 - 2.4 Pozycje Sędziów Punktowych: Sędzia Punktowy 1 powinien znajdować się w odległości 2 m od narożnika Strefy Zawodów utworzonego przez Linię Zewnętrzną 2. Sędzia Punktowy 2 powinien znajdować się w odległości 2 m od środka Linii Zewnętrznej 5. Sędzia Punktowy 3 powinien znajdować się w odległości 2 m od narożnika Strefy Zawodów utworzonego przez Linię Zewnętrzną 8 . W przypadku dwu sędziów, Sędzia Punktowy 1 powinien znajdować się w odległości 2 m od środka Linii Zewnętrznej 1, a Sędzia Punktowy 2 powinien znajdować się w odległości 2 m od środka Linii Zewnętrznej 5. Pozycje sędziów mogą być dostosowane do wymogów medialnych, transmisji lub prezentacji sportu.
 - 2.5 Pozycja Protokolanta i Natychmiastowego Podglądu Wideo: Stolik Protokolanta i Natychmiastowego Podglądu Wideo powinien znajdować się w odległości 2m od Linii Zewnętrznej 1. Pozycje Protokolanta i Natychmiastowego Podglądu Wideo mogą być dostosowane do wymogów medialnych, transmisji lub prezentacji sportu.
 - 2.6 Pozycje Trenerów: Pozycje Trenerów powinny być oznaczone w odległości 2 m lub więcej od Linii Zewnętrznej każdego zawodnika. Pozycje Trenerów mogą być dostosowane do wymogów medialnych, transmisji lub prezentacji sportu.
 - 2.7 Pozycja Kontroli Technicznej: Stolik Kontroli Technicznej powinien być umiejscowiony w pobliżu Strefy Zawodów dla sprawdzenia wyposażenia ochronnego zawodników.

(Wyjaśnienie nr 1)

Matą elastyczną: Stopień elastyczności i śliskości maty musi zostać zaakceptowany przez WT przed zawodami.

(Wyjaśnienie nr 2)

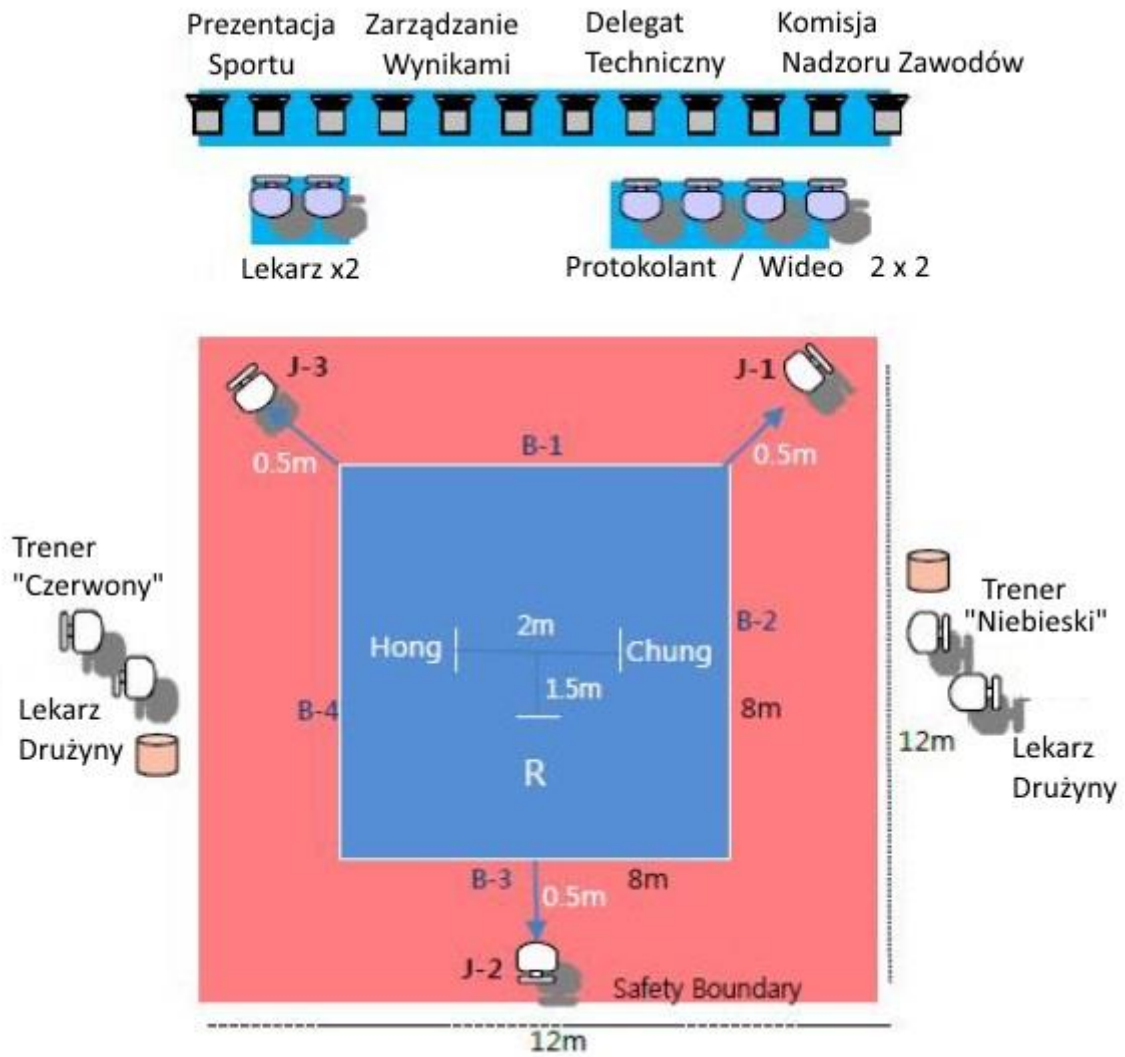
Kolor: Kolory powierzchni maty muszą zapewniać brak ostrych refleksów oraz nie męczyć wzroku widzów lub zawodników. Kolorystyka musi być odpowiednio dopasowana do wyposażenia i stroju zawodników i powierzchni Pola Zawodów.

(Wyjaśnienie nr 3)

Kontrola Techniczna: Przy stoliku kontroli technicznej, inspektor sprawdza, czy wszystkie materiały zużyte przez zawodnika są zatwierdzone przez WT i są dopasowane do zawodnika prawidłowo. W przypadku gdy stwierdzono, że są nieodpowiednie, zawodnik jest zobowiązany do zmiany wyposażenia ochronnego.

< Kształt Kwadratowy >

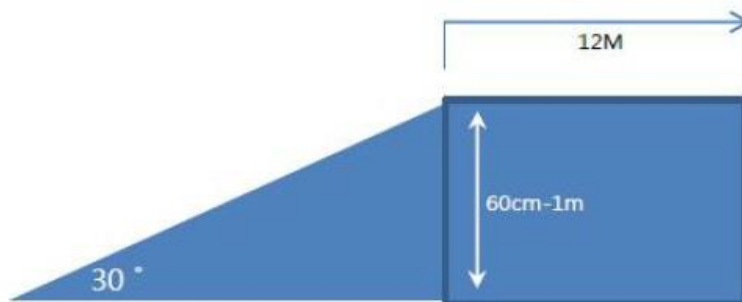
Rysunek 1. Mata



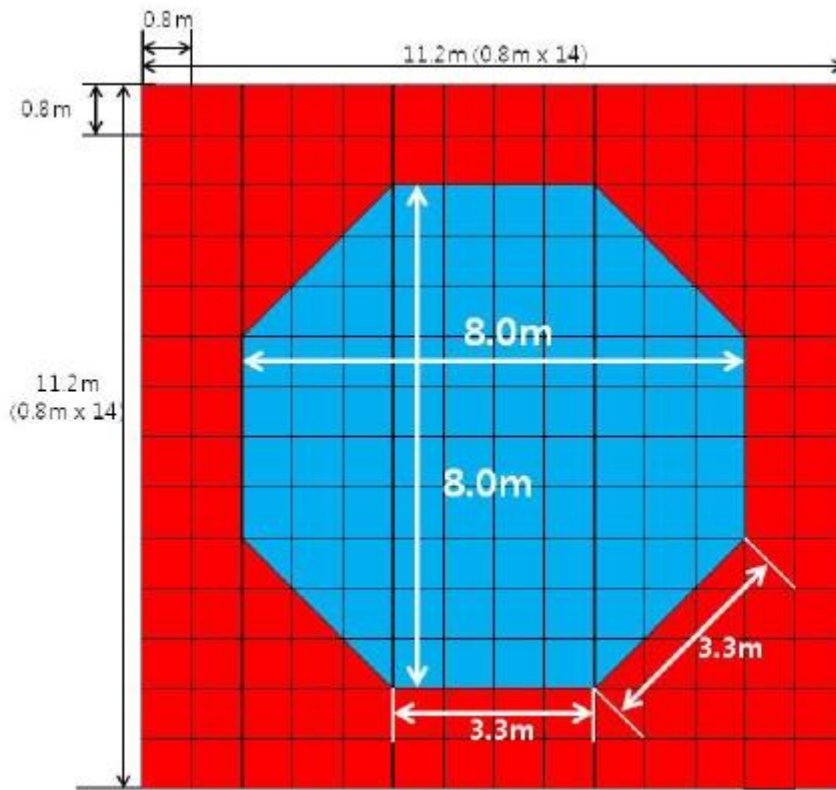
B 1 ~ 4	Linie Graniczne 1 ~ 4
J 1 ~ 3	Sędziowie Punktowi
R	Sędzia Pola Walki
Safety Boundary	Strefa Bezpieczeństwa




Rysunek 2.

Podwyższenie



< Kształt Ósmiokątny >



	No. of Mats
	76
	108
	12
Total	196

Artykuł 4 Zawodnik

- 1 Wymagania kwalifikacyjne zawodnika
 - 1.1 Posiadanie obywatelstwa reprezentowanego kraju
 - 1.2 Rekomendacja Narodowej Federacji Członkowskiej WT MNA
 - 1.3 Posiadacz certyfikatu Taekwondo Dan/Poom wydanego przez Kukkiwon lub WT
 - 1.4 Posiadacz Licencji Zawodnika WT (GAL)
 - 1.5 Zawodnik w wieku przynajmniej 17 lat w roku danego turnieju (15-17 lat na Mistrzostwa Taekwondo Juniorów oraz 12-14 lat na Mistrzostwa Taekwondo Kadetów). Wymagania wiekowe na Igrzyska Olimpijskie Młodzieży mogą się różnić zgodnie z odpowiednimi decyzjami IOC.

(Interpretacja)

Limit wiekowy jest oparty na roku kalendarzowym, nie na dacie. Na przykład w Mistrzostwach Taekwondo Juniorów, które odbywały się 11 czerwca 2013 roku mogli brać udział zawodnicy urodzeni pomiędzy 01 stycznia 1996 i 31 grudnia 1998.

(interpretacja)

Artykuł 4.1 Kwalifikacje uczestnika: stosowane na mistrzostwach promowanych przez WT, CU promowanych mistrzostwach, grach multi-sportowych i zatwierdzonych turniejach WT uznanych międzynarodowych turniejach taekwondo.

(Interpretacja)

Artykułów 4.1.1 i 4.1.2 nie stosuje się na międzynarodowych otwartych turniejach taekwondo uznawanych przez WT.

- 2 Strój zawodnika i wyposażenie techniczne zawodów
 - 2.1 Na wszystkich zawodach wykazanych w kalendarzu imprez WT strój zawodnika i całe wyposażenie techniczne zawodów takie jak maty, PSS, IVR, sprzęt ochronny, system punktacji muszą być zatwierdzone przez WT.
 - 2.1.1 Specyfika doboku lub stroju zawodów, wyposażenia ochronnego i wszystkich innych urządzeń powinny być określone osobno.
 - 2.2 Wszyscy zawodnicy mają nosić zaaprobowane przez WT stroje, ochraniacze tułowia PSS, ochraniacz głowy PSS, przedramion, krocza, goleni, dłoni, skarpetki z sensorami (w wypadku stosowania systemu zliczania punktów elektronicznego), ochraniacze na zęby: w chwili wejścia do Strefy Zawodów. Ochraniacz głowy powinien być umieszczony na głowie zgodnie z poleceniami sędziego przed rozpoczęciem walki.
 - 2.3 Ochraniacze krocza, przedramion i goleni powinny być noszone pod strojem Taekwondo.
 - 2.4 Zawodnik musi posiadać przy sobie zatwierdzone przez WT sprzęt ochronny, a także rękawice i ochraniacz szczęki do użytku osobistego. Noszenie jakichkolwiek przedmiotów na głowie innych niż ochraniacze na głowę nie jest dozwolone. Ochraniacz głowy sportowców kadetów może być wyposażony w osłonę twarzy. Wszelkie przedmioty religijne powinny być noszone pod ochraniaczem głowy oraz wewnątrz dobowu i nie mogą powodować szkód ani przeszkadzać przeciwnikowi podczas walki.
 - 2.5 Odpowiedzialność organizatora zawodów za wyposażenie zawodów:
 - 2.5.1 Komitet Organizacyjny promowanych przez WT mistrzostw jest odpowiedzialny za przygotowanie następującego wyposażenia zaaprobowanego przez WT ze swoich własnych środków na potrzeby mistrzostw, jak również wszystkich potrzebnych materiałów, wyposażenia technicznego oraz instalacji i obsługi technicznej.
 - PSS (System Ochraniaczy i Punktacji) oraz konieczne materiały i wyposażenie, wybór firmy dostarczającej może być zdecydowany przez WT.
 - Maty
 - Kaski
 - Inne wyposażenie ochronne jako rezerwa (skarpetki z sensorami, rękawice, ochraniacze przedramion, goleni, krocza oraz stroje)
 - IVR (System Natychmiastowego Wideo) oraz potrzebne do niego wyposażenie włączając w to minimum 3 kamery na matę oraz minimum 4 kamery włączając widok z góry na półfinały i finały. Jeżeli jest zapewniana transmisja, obraz jej powinien także być osiągalny dla potrzeb stolika kontroli wideo w celu przeglądu. System powtórek 4D powinien być użyty we wszystkich mistrzostwach klasy G-12 i wyższych dla IVR.
 - Zobrazowanie wielko-ekranowe (dla pokazania przebiegu zawodów) w obszarze zawodów
 - Tablice wyników (do wyświetlania obrazu nagania wideo; minimum 12)
 - Tablice wyników dla danego Pola Walki (do wyświetlania wyników; minimum 4 na matę)
 - Inne wyposażenie, które nie zostało wyszczególnione w niniejszym artykule, o ile będzie niezbędne, powinno być opisane w Instrukcji Technicznej WT

2.5.2 Komitet Organizacyjny promowanych przez WT Mistrzostw jest odpowiedzialny za przygotowanie następującego wyposażenia, materiałów itp. w obszarze przygotowań treningowych na własny koszt:

- PSS (System Ochraniaczy i Punktacji) oraz konieczne materiały i wyposażenie

- Maty

Rower stacjonarny

Maszyna do biegania

Sprzęt pierwszej pomocy (szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w kodzie medycznym)

- Zestaw pierwszej pomocy

- Łód w koszach

Butelki z wodą

2.5.3 Komitet Organizacyjny jest odpowiedzialny za otrzymanie aprobaty WT odnośnie ilości wyposażenia, które ma być przygotowane.

3 Kontrola antydopingowa

3.1 Na wszystkich imprezach Taekwondo sankcjonowanych przez WT, używanie lub podawanie narkotyków lub substancji chemicznych opisanych w Zasadach Antydopingowych WT jest zabronione. Światowy Kodeks Antydopingowy ma zastosowanie do Zawodów Taekwondo na Igrzyskach Olimpijskich i innych rozgrywkach wielu sportów. Regulamin antydopingowy WT stosuje się do promowanych i / lub uznanych mistrzostw WT.

3.2 WT może przeprowadzać kontrolę antydopingową w celu upewnienia się, czy zawodnik złamał zasady antydopingowe, każdy zawodnik, który odmówi poddania się kontroli lub zostanie mu udowodnione użycie niedozwolonych środków nie usunięty rezultatów zawodów, a jego miejsce otrzyma kolejny w rankingu zawodnik.

3.3 Komitet Organizacyjny odpowiedzialny jest za odpowiednie przygotowanie do przeprowadzania kontroli antydopingowych.

3.4 Szczegółowe zasady antydopingowe WT zostaną określone w odpowiednich wytycznych.

(Wyjaśnienie nr 1)

Posiadacz obywatelstwa uczestniczącej drużyny:

Jeżeli zawodnik jest członkiem kadry narodowej, jego/jej narodowość jest określana przez obywatelstwo państwa, które on/ona reprezentuje przed złożeniem wniosku o udział w zawodach. Weryfikacja obywatelstwa jest dokonywana na podstawie paszportu.

Zawodnik, który posiada obywatelstwo dwu lub więcej państw może jednocześnie reprezentować jedno z nich, według jego/jej wyboru. Jednakże jeżeli reprezentował dane państwo na:

- Igrzyskach Olimpijskich,
- Turnieju kwalifikacyjnym do Igrzysk Olimpijskich,
- 4-letnie kontynentalne gry multi-sportowe
- 2letnie mistrzostwa kontynentalne
- Mistrzostwa Świata promowane przez WT

nie może reprezentować innego kraju, o ile nie upłynęły co najmniej trzy (3) lata od reprezentowania innego kraju. Okres ten może zostać skrócony lub odwołany na podstawie porozumienia pomiędzy Narodowymi Komitetami Olimpijskimi i WT. WT w każdej chwili może przedsięwziąć środki dyscyplinarne wobec zawodnika i jego narodowej federacji członkowskiej w przypadku łamania tych zasad, włącznie do (ale nie ograniczając się do) unieważnienia jego wyników. W przypadku, gdy zawodnik ma lat 16 lub mniej zasady te są stosowane dopiero po zgłoszeniu roszczeń przez jedno z państw. W przypadku sporu WT bada sprawę i orzeka końcową decyzję. Od decyzji WT nie ma odwołania.

(Wyjaśnienie nr 2)

Posiadacz rekomendacji Narodowej Federacji Członkowskiej WT MNA : każda Narodowa Federacja Członkowska odpowiedzialna jest za kontrolę ciąży i płci oraz powinna zapewnić, że każdy zawodnik drużyny został przebadany medycznie i jego stan zdrowia pozwala na uczestnictwo w zawodach. Ponadto każda Narodowa Federacja Członkowska przejmuje pełną odpowiedzialność za wypadki i ubezpieczenie zdrowotne jak również odpowiedzialność cywilną za swoich zawodników i oficjalnych przedstawicieli podczas promowanych przez WT zawodów.

(Wyjaśnienie nr 3)

Kolor ochraniacza szczęki jest ograniczony do białego lub przezroczystego. Obowiązek używania ochraniacza może być jednak zwolniony po przedstawieniu diagnozy lekarza, stwierdzającej, że użycie ochraniacza może być szkodliwe dla zawodnika. Sportowcy z aparatami ortodontycznymi muszą nosić specjalny ochraniacz na aparaty zalecane przez ich dentystę i przesłać list od dentysty stwierdzający, że zawodnik może bezpiecznie konkurować z ochraniaczem szczęki, który zalecił dentysta

(Wyjaśnienie nr 4)

Kask: kolor kasku inny niż niebieski lub czerwony nie jest dopuszczany do zawodów.

(Wyjaśnienie nr 5)

IVR (System natychmiastowego Podglądu Wideo) : Komitet Organizacyjny jest odpowiedzialny za zapewnienie źródła przekazu dla IVR dla przeglądu walk wskazanych przez WT.

(Wyjaśnienie nr 6)

Taping:

Taping stóp i dłoni będzie ściśle kontrolowany podczas procesu kontroli sportowca. Inspektor może zażądać zgody lekarza zawodów WTO na nadmierne użycie tapu.. Zawodnicy muszą zdjąć tape podczas ważenia ogólnego, aby sprawdzić, czy nie ma jakiegokolwiek otwartej rany, przecięcia lub krwawienia.

Artykuł 5 Kategorie wagowe

1 Światowe Kategorie wagowe są podzielone na męskie i żeńskie i przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 54 kg	Nie przekracza 54 kg	Poniżej 46 kg	Nie przekracza 46 kg
Poniżej 58 kg	Powyżej 54 kg i nie przekracza 58 kg	Poniżej 49 kg	Powyżej 46 kg i nie przekracza 49 kg
Poniżej 63 kg	Powyżej 58 kg i nie przekracza 63 kg	Poniżej 53 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 53 kg
Poniżej 68 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 68 kg	Poniżej 57 kg	Powyżej 53 kg i nie przekracza 57 kg
Poniżej 74 kg	Powyżej 68 kg i nie przekracza 74 kg	Poniżej 62 kg	Powyżej 57 kg i nie przekracza 62 kg
Poniżej 80 kg	Powyżej 75 kg i nie przekracza 80 kg	Poniżej 67 kg	Powyżej 62 kg i nie przekracza 67 kg
Poniżej 87 kg	Powyżej 80 kg i nie przekracza 87 kg	Poniżej 73 kg	Powyżej 67 kg i nie przekracza 73 kg
Powyżej 87 kg	Powyżej 87 kg	Powyżej 73 kg	Powyżej 73 kg

2 Olimpijskie Kategorie wagowe przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 58 kg	Nie przekracza 58 kg	Poniżej 49 kg	Nie przekracza 49 kg
Poniżej 68 kg	Powyżej 58 kg i nie przekracza 68 kg	Poniżej 57 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 57 kg
Poniżej 80 kg	Powyżej 68 kg i nie przekracza 80 kg	Poniżej 67 kg	Powyżej 57 kg i nie przekracza 67 kg
Powyżej 88 kg	Powyżej 80 kg	Powyżej 67 kg	Powyżej 67 kg

3 Juniorskie Kategorie wagowe przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 45 kg	Nie przekracza 45 kg	Poniżej 42 kg	Nie przekracza 42 kg
Poniżej 48 kg	Powyżej 45 kg i nie przekracza 48 kg	Poniżej 44 kg	Powyżej 42 kg i nie przekracza 44 kg
Poniżej 51 kg	Powyżej 48 kg i nie przekracza 51 kg	Poniżej 46 kg	Powyżej 44 kg i nie przekracza 46 kg
Poniżej 55 kg	Powyżej 51 kg i nie przekracza 55 kg	Poniżej 49 kg	Powyżej 46 kg i nie przekracza 49 kg
Poniżej 59 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 59 kg	Poniżej 52 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 52 kg
Poniżej 63 kg	Powyżej 59 kg i nie przekracza 63 kg	Poniżej 55 kg	Powyżej 52 kg i nie przekracza 55 kg
Poniżej 68 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 68 kg	Poniżej 59 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 59 kg
Poniżej 73 kg	Powyżej 68 kg i nie przekracza 73 kg	Poniżej 63 kg	Powyżej 59 kg i nie przekracza 63 kg
Poniżej 78 kg	Powyżej 73 kg i nie przekracza 78 kg	Poniżej 68 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 68 kg
Powyżej 78 kg	Powyżej 78 kg	Powyżej 68 kg	Powyżej 68 kg

4 Młodzieżowe Olimpijskie kategorie wagowe przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 48 kg	Nie przekracza 48 kg	Poniżej 42 kg	Nie przekracza 42 kg
Poniżej 55 kg	Powyżej 48 kg i nie przekracza 55 kg	Poniżej 44 kg	Powyżej 42 kg i nie przekracza 44 kg
Poniżej 63 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 63 kg	Poniżej 46 kg	Powyżej 44 kg i nie przekracza 46 kg
Poniżej 73 kg	Powyżej 63 kg i nie przekracza 73 kg	Poniżej 49 kg	Powyżej 46 kg i nie przekracza 49 kg
Powyżej 73 kg	Powyżej 73 kg	Powyżej 68 kg	Powyżej 68 kg

5. Kategorie wagowe Kadetów przedstawiają się następująco:

Kategorie męskie		Kategorie żeńskie	
Poniżej 33 kg	Nie przekracza 33 kg	Poniżej 29 kg	Nie przekracza 29 kg
Poniżej 37 kg	Powyżej 33 kg i nie przekracza 37 kg	Poniżej 33 kg	Powyżej 29 kg i nie przekracza 33 kg
Poniżej 41 kg	Powyżej 37 kg i nie przekracza 41 kg	Poniżej 37 kg	Powyżej 33 kg i nie przekracza 37 kg
Poniżej 45 kg	Powyżej 41 kg i nie przekracza 45 kg	Poniżej 41 kg	Powyżej 37 kg i nie przekracza 41 kg
Poniżej 49 kg	Powyżej 45 kg i nie przekracza 49 kg	Poniżej 44 kg	Powyżej 41 kg i nie przekracza 44 kg
Poniżej 53 kg	Powyżej 49 kg i nie przekracza 53 kg	Poniżej 47 kg	Powyżej 44 kg i nie przekracza 47 kg
Poniżej 57 kg	Powyżej 53 kg i nie przekracza 57 kg	Poniżej 51 kg	Powyżej 47 kg i nie przekracza 51 kg
Poniżej 61 kg	Powyżej 57 kg i nie przekracza 61 kg	Poniżej 55 kg	Powyżej 51 kg i nie przekracza 55 kg
Poniżej 65 kg	Powyżej 61 kg i nie przekracza 65 kg	Poniżej 59 kg	Powyżej 55 kg i nie przekracza 59 kg
Powyżej 65 kg	Powyżej 65 kg	Powyżej 59 kg	Powyżej 59 kg

(Wyjaśnienie nr 1)

Nie przekracza:

Limit wagowy jest określany przez kryterium jednego miejsca dziesiątego ponad ustanowiony limit. Na przykład nie przekracza 50 kg jest ustanowione jako 50,0 kg, wobec czego 50,1 kg jest powyżej limitu i dyskwalifikuje z udziału.

(Wyjaśnienie nr 2)

Powyżej:

Powyżej 50,0 kg oznacza 50,1 kg podczas gdy 50,0 kg jest niewystarczające i dyskwalifikuje z udziału.

- 1 Współzawodnictwo klasyfikowane jest w sposób następujący:
 - 1.1 Współzawodnictwo indywidualne, które zasadniczo powinno odbywać się pomiędzy zawodnikami tej samej kategorii wagowej. Jeżeli jest to konieczne, sąsiednie kategorie wagowe mogą zostać połączone w celu stworzenia pojedynczej klasyfikacji. Zawodnik nie może brać udziału w więcej niż jednej kategorii wagowej w danych zawodach.
 - 1.2 Współzawodnictwo drużynowe: metody i kategorie wagowe współzawodnictwa drużynowego umieszczone zostaną w Procedurach Standardowych Zawodów Drużynowego Pucharu Świata Taekwondo WT.
- 2 Systemy współzawodnictwa podzielone są następująco:
 - 2.1 System pucharowy (pojedynczej eliminacji, z rozstawieniem)
 - 2.2 System kołowy (każdy z każdym)
- 3 Zawody Taekwondo na Igrzyskach Olimpijskich i kontynentalnych rozgrywkach wielorakich w 4 letnim cyklu mogą odbywać się w systemie współzawodnictwa indywidualnego na zasadach pucharowych połączonych z repasażami.
- 4 Wszystkie zawody na poziomie międzynarodowym uznawane przez WT odbywają się przy udziale minimum 4 państw oraz minimum 4 zawodników w każdej kategorii wagowej, natomiast wyniki żadnej kategorii wagowej, w której nie zgłoszono minimum 4 zawodników nie mogą być uznawane jako oficjalne rezultaty współzawodnictwa.
- 5 Seria zawodów Światowego Grand Prix Series organizowana jest zgodnie z aktualnymi Procedurami Standardowymi Światowego Grand Prix Series.

(Interpretacja)

1. W systemie turniejowym zawody oparte są na zasadach indywidualnych. Punktacja drużynowa może być określona jako suma punktacji indywidualnej członków drużyny zgodnie z ogólną metodą punktacji.

*System punktacji

Ranking drużynowy określany jest na podstawie sumy punktów zgodnie z następującymi wskazówkami:

- Podstawowy jeden (1) punkt za każdego zgłoszonego zawodnika po ważeniu i wejściu na Pole Zawodów
- Jeden (1) punkt za każde zwycięstwo (włączając wolny los)
- Dodatkowe sto dwadzieścia (120) punktów za złoty medal
- Dodatkowe pięćdziesiąt (50) punktów za srebrny medal
- Dodatkowe dwadzieścia (20) punktów za brązowy medal

W przypadku więcej niż dwu (2) drużyn z równym dorobkiem punktowym, pozycja w rankingu określana jest poprzez 1) liczbę złotych, srebrnych i brązowych medali zdobytych przez drużynę - w tym porządku 2) liczbę uczestniczących zawodników 3) większą ilość punktów w najcięższej kategorii wagowej.

2. W systemie współzawodnictwa drużynowego rezultat każdego zawodów drużynowych determinuje indywidualny wynik drużyny.

(Wyjaśnienie nr 1)

Połączone kategorie wagowe:

Metoda połączenia podąża za Olimpijskimi kategoriami wagowymi.

Artykuł 7 Czas trwania walki

- 1 Czas trwania walki to trzy rundy po dwie minuty każda, z jedną minutą przerwy między rundami. W przypadku remisu po trzeciej rundzie zarządza się jednonominutową rundę czwartą Złota Runda po jednej minucie przerwy.
- 2 Zgodnie z decyzją Delegata Technicznego danych zawodów czas trwania walki może być zmieniony na 1 minuta x 3 rundy, 1 minuta 30 sekund x 3 rundy albo na 2 minuty x 2 rundy lub 5 minut x 1 runda (z jednym 30 sekundowym czasem przerwy dla każdego zawodnika) .

- 1 Data losowania zostanie opublikowana na stronie mistrzostw. Przy losowaniu musi uczestniczyć co najmniej jeden przedstawiciel z każdej drużyny, a zespoły uczestniczące są odpowiedzialne za potwierdzenie swoich zgłoszeń przed losowaniem. W przypadku, gdy żaden z reprezentantów nie może być na losowaniu, drużyna musi wyznaczyć pełnomocnika i poinformować delegata technicznego lub komitet organizacyjny przed losowaniem.
- 2 Losowanie zawodników może odbywać się za pomocą losowego systemu komputerowego lub losowego ręcznego losowania. Sposób i kolejność losowania określa Delegat Techniczny.
- 3 Określona liczba zawodników może być rozstawiona na podstawie Rankingu Światowego WT. Liczbę rozstawionych zawodników określa się w Stałych Procedurach Mistrzostw lub w planie Mistrzostw. We wszystkich imprezach uznanych przez WT należy rozstawić co najmniej 25% uczestników.

- 1 Ważenie zawodników na dzień zawodów zostaje ukończone w przeddzień zawodów. O godzinie ważenia ogólnego decyduje Komitet Organizacyjny i informuje o tym trenerów/ kierowników ekip na spotkaniu. Czas ważenia ogólnego wynosi maksymalnie dwie (2) godziny.
- 2 Losowe ważenie odbędzie się w miejscu spotkania w dniu zawodów. Wszyscy zawodnicy, którzy zaliczyli ważenie ogólne muszą być obecni przy losowym ważeniu maksymalnie dwie (2) godziny przed rozpoczęciem zawodów. Jeśli zawodnik nie pojawi się w losowym ważeniu, zostanie zdyskwalifikowany. Losowe ważenie musi być zakończone maksymalnie trzydzieści (30) minut przed rozpoczęciem zawodów każdego dnia.
 - 2.1. Lista selekcji do losowego ważenia zostanie określona w stronie mistrzostw , a uczestnicy zostaną losowo wybrani przez skomputeryzowany system maksymalnie dwie (2) godziny przed rozpoczęciem zawodów.
 - 2.2. Losowe ważenie odbywa się z dodatkowym 5% tolerancją kategorii wagi zawodnika. Zawodnicy z kategorii najcięższej nie będą poddawani ważeniu.
- 3 Podczas ważenia mężczyźni powinni nosić spodenki, a kobiety spodenki i biustonosze. Na życzenie zawodnika/zawodniczki może ważenie odbywać się bez ubrań.
 - 3.1 Kadet i Junior musi być ważony w koszulce i spodenkach , a 100 gramów będzie można zrekompensować
- 4 Ważenia dokonuje się jednorazowo, jednakże zawodnikom, którzy nie zmieścili się w limicie wagowym zapewnia się możliwość powtórnego ważenia w ramach limitu czasowego. Losowe ważenie wykonuje się tylko jeden raz na zawodnika i nie będzie drugiego ważenia.
 5. Dla uniknięcia dyskwalifikacji podczas ważenia identycznie z oficjalnymi wagi powinny być udostępnione uczestnikom w ich rejonie zakwaterowanie lub na obiekcie sportowym.

(Wyjaśnienie nr 1)

- Zawodnicy zgłoszeni do zawodów w zaplanowanym dniu przez Komitet Organizacyjny lub WT.

(Wyjaśnienie nr 3)

Dyskwalifikacja podczas oficjalnego ważenia:

Zawodnik zdyskwalifikowany podczas oficjalnego ważenia nie otrzymuje punktów rankingowych

(Wyjaśnienie nr 4)

Identyczne z oficjalnymi wagi:

W praktyce wagi muszą być tego samego typu i wyskalowane w ten sam sposób, co przed zawodami weryfikuje Komitet Organizacyjny.

Artykuł 10 Przebieg walki

- 1 Wezwanie zawodników: nazwiska zawodników ogłaszane są przez Stolik Wzywania Zawodników trzykrotnie (3) rozpoczynając od trzydziestu (30) minut przed planowanym rozpoczęciem walki.
- 2 Kontrola ciała, stroju i sprzętu sportowego. Po wywołaniu zawodnik poddawany jest kontroli ciała, stroju i sprzętu sportowego przy przeznaczonym do tego stoliku kontroli technicznej, przeprowadzonej przez wyznaczonych przez WT kontrolerów, gdzie zawodnik nie może okazywać niezadowolenia, nie wolno zawodnikowi nosić niczego, co mogłoby szkodzić przeciwnikowi.
- 3 Wchodzenie do Strefy Zawodów: po kontroli zawodnik udaje się na miejsce dla trenera wraz z jednym trenerem i jednym lekarzem drużyny lub fizjoterapeutą (jeżeli taki występuje).
- 4 Procedury przed rozpoczęciem i po zakończeniu walki:
 - 4.1 Przed rozpoczęciem walki sędzia pola walki wywołuje zawodników „Chung, Hong” . Obydwaj zawodnicy wchodzą na Pole Walki z ochraniaczami głowy od lewą ręką, ściśle przylegającymi do tułowia. Jeżeli brakuje któregokolwiek z zawodników lub zawodnik jest obecny ale nie jest w pełni gotowy, włączając w to strój, wyposażenie ochronne itp., w strefie trenera w chwili wywołania przez sędziego „Chung, Hong” zawodnik traktowany jest jako wycofujący się z walki i przeciwnik ogłaszany jest zwycięzcą.
 - 4.2 Zawodnicy stają naprzeciwko siebie i na komendę sędziego „Cha-ryeot” (baczość) i „Kyeong-rye” (ukłon), wykonują ukłon. Ukłon na stojąco wykonywany jest z naturalnej postawy „Cha-ryeot” przez skłon w pasie do minimum 30 stopni podczas gdy głowa skłania się pod kątem większym niż 45 stopni. Po ukłonie zawodnicy zakładają na głowę ochraniacze głowy.
 - 4.3 Sędzia rozpoczyna walkę przez podanie komend „Joon-bi” (gotów) i „Shi-jak” (start)
 - 4.4 Walka w każdej rundzie rozpoczyna się na komendę „Shi-jak” (start)
 - 4.5 Walka w każdej rundzie kończy się z komendą „Keu-man” (stop) sędziego. Nawet jeśli sędzia nie ogłosi „Keu-man” walka jest uważana za zakończoną wraz z upływem czasu rundy, jednak „Gam-jeom” można przyznać i zarejestrować w wynikach nawet po wygaśnięciu meczu.
 - 4.6 Sędzia może wstrzymać walkę ogłaszając komendę „Kal-yeo” (odstęp) i wznowić walkę komendą „Kye-sok” (kontynuować). Z chwilą ogłoszenia „Kal-yeo” protokolant powinien natychmiast zatrzymać czas, a po komendzie „Kye-sok” wznowić odliczanie czasu trwania walki.
 - 4.7 Po zakończeniu ostatniej rundy, sędzia wskazuje zwycięzcę podnosząc rękę po stronie zwycięzcy.
 - 4.8 Zwolnienie zawodników.
- 5 Procedury prowadzenia walki w zawodach drużynowych
 - 5.1 Obie drużyny stają naprzeciwko siebie w zgłoszonej kolejności zawodników naprzeciwko pierwszej Linii Granicznej od oznaczonych miejsc zawodnika.
 - 5.2 Procedury przed rozpoczęciem i po zakończeniu walki odbywają się zgodnie z punktem 4 niniejszego artykułu.
 - 5.3 Obie drużyny opuszczają Pole Walki i oczekują w wyznaczonej strefie na walkę każdego z zawodników.
 - 5.4 Obie drużyny ustawiają się natychmiast po zakończeniu ostatniej walki naprzeciwko siebie.
 - 5.5 Sędzia ogłasza zwycięską drużynę poprzez wniesienie swojej ręki w górę po stronie zwycięskiej drużyny.

(Wyjaśnienie nr 1) Lekarz drużyny lub fizjoterapeuta, trener sportowy, kręgarz

W czasie zgłaszania oficjalnych osób funkcyjnych drużyny, kopie odpowiednich licencji lekarza, fizjoterapeuty, trenera sportowego lub kręgarza w języku angielskim napisanych w języku angielskim. Po weryfikacji, specjalne karty akredytacyjne będą wydawane tym zespołowym lekarzom, fizjoterapeutom, trenerowi sportowemu lub kręgarzowi. Tylko ci, którzy uzyskali odpowiednią akredytację, mogą przejść do obszaru zawodów z trenerem

(Wskazówki dla gospodarza imprezy)

W przypadku używania PSS (elektronicznego Systemu Ochraniaczy i Punktacji) przed każdą walką sędzia powinien sprawdzić, czy skarpetki z sensorami każdego z zawodników działają, jednakże można z tego zrezygnować dla przyspieszenia i poprawienia płynności prowadzenia zawodów.

Artykuł 11 Dozwolone techniki i powierzchnie

- 1 Dozwolone techniki
 - 1.1 Techniki ręczne: prosty cios (*straight punching technique*) przednią częścią (*palczki bliższe przyp. tłum.*) ciasno zwiniętej pięści.
 - 1.2 Techniki nożne: wykonanie techniki z wykorzystaniem części stopy poniżej kostki.
- 2 Dozwolone powierzchnie
 - 2.1 Tułów: dozwolone są ataki techniką ręczną lub nożną na powierzchnie przykryte przez ochraniacz tułowia, jednakże atak taki nie powinien być wykonywany na część kręgosłupa.
 - 2.2 Głowa: Obszar nad obojczykiem. Dozwolone są tylko techniki stóp

Artykuł 12 Zdobywanie punktów

- 1 Punktowane powierzchnie
 - 1.1 Tułów: niebieska lub czerwona powierzchnia ochroniacza tułowia
 - 1.2 Głowa: cała głowa powyżej dolnej linii ochroniacza głowy.
- 2 Kryteria zdobywania ważnych punktów:
 - 2.1 Punkty są przyznawane, gdy dozwolona technika jest wykonywana na punktowane powierzchnie ochroniacza tułowia z odpowiednią siłą (poziomym oddziaływaniem).
 - 2.2 Punkty są przyznawane, gdy dozwolona technika jest wykonywana na punktowane powierzchnie głowy.
 - 2.3 W przypadku używania PSS, określenie ważności techniki, poziomu siły i / lub kontaktu z punktowaną powierzchnią wykonywane są przez elektroniczny system punktacji. Punkty przyznane przez PSS nie podlegają rozstrzygnięciu z IVR.
 - 2.4 Komisja Techniczna WTF określa wymagany poziom siły i czułość PSS używając różnych skali w zależności od kategorii wagowej, płci i grupy wiekowej. W określonych okolicznościach, jeżeli okaże się to niezbędne, Delegat Techniczny może skalibrować wymagany poziom siły.
- 3 Ważne punkty przyznawane są następująco:
 - 3.1 Jeden (1) punkt za ważny atak pięścią na ochroniacz tułowia
 - 3.2 Dwa (2) punkty za ważne kopnięcie w ochroniacz tułowia
 - 3.3 Trzy (4) punkty za ważne kopnięcie obrotowe w tułów
 - 3.4 Cztery (3) punkty za ważne kopnięcie z w głowę
 - 3.5 Pięć (5) punktów za ważne kopnięcie obrotowe w głowę
 - 3.6 Jeden (1) punkt dodany za każdą karę Gam - jeom przyznaną przeciwnikowi, z wyjątkiem Złotej Rundy.
- 4 Wynik walki to suma punktów z trzech rund
- 5 Unieważnienie punktów: Jeżeli zawodnik zdobędzie punkt w wyniku działania zabronionego:
 - 5.1 Jeżeli działanie zabronione było sposobem zdobycia punktu, sędzia ogłasza karę za działanie zabronione i unieważnia punkty.

Artykuł 13 Zliczanie punktów i ich prezentacja

- 1 Zliczanie ważnych punktów odbywa się przede wszystkim za pomocą elektronicznego systemu punktacji zainstalowanemu w PSS (Systemie Ochraniaczy i Punktacji), Punkty przyznawane za techniki ręczne i dodatkowe punkty za techniki wykonane z obrotu zaliczane są przez sędziów przy pomocy ręcznego kontrolera sędziowskiego.
- 2 Jeżeli nie zastosowano elektronicznego systemu zliczania punktów w ochraniaczu głowy i połączony z ochraniaczem tułowia, punkty za trafienia w głowę zaliczane są przez sędziów przy pomocy ręcznego kontrolera sędziowskiego.
- 3 Punkty dodatkowe za kopnięcie z obrotu są unieważniane, jeżeli PSS nie zaliczył ważnych punktów za tę technikę.
- 4 Przy trzech (3) sędziach punktowych, dwu lub więcej sędziów potwierdza ważne punkty.
- 5 Przy dwu (2) sędziach punktowych, dwu sędziów potwierdza ważne punkty.
- 6 Jeżeli sędzia pola walki zauważy, że po trafieniu w głowę zawodnik został oszołomiony, krwawiący lub obalony (knock down), rozpoczyna wyliczenie zawodnika, jeśli PSS albo sędziowie punktowi nie zaliczyli ważnych punktów za akcję na głowę, po wyliczeniu sędzia pola walki może zażądać IVR w celu określenia czy przyznać punkty za tę akcję.

Artykuł 14 Działania zabronione i kary

- 1 Kary ogłaszane są przez sędziego pola walki.
- 2 Zabronione działania opisane w artykule 14 będą karane przez sędziego "Gam-jeom (kara potrącona)".
- 3 „Gam-jeon” liczone jako dodanie jednego (1) punktu przeciwnikowi.
- 4 Działania zabronione:
 - 4.1 Następujące działania zabronione sklasyfikowano jako działania, po których ogłaszana jest kara „Gam - jeom”
 - 4.1.1 Przekraczanie Linii Granicznej
 - 4.1.2 Upadek
 - 4.1.3 Unikanie i opóźnianie walki
 - 4.1.4 Chwywanie, lub popychanie przeciwnika
 - 4.1.5 Podnoszenie nogi w celu zablokowania lub kopnięcia nogą przeciwnika, aby utrudnić atak kopnięcia przeciwnika lub podnosząc nogę lub kopiąc w powietrzu przez ponad 3 sekundy, aby powstrzymać potencjalne ruchy atakujące przeciwnika, lub kopnięcie miało cel poniżej pasa
 - 4.1.6 Atak poniżej pasa
 - 4.1.7 Atakowanie przeciwnika po komendzie Kal - yeo.
 - 4.1.8 Uderzenie przeciwnika w głowę ręką
 - 4.1.9 Atakowanie lub przepychanie kolanem
 - 4.1.10 Atakowanie leżącego przeciwnika
 - 4.1.11 Atakowanie ochraniacza tułowia PSS bokiem lub podeszwą stopy z kolanem będącym w pozycji klinczowej. (monkey kick, fish kick
 - 4.1.12 Po niewłaściwym postępowaniu zawodnika lub trenera
 - a) Niezgoda z poleceniem lub decyzją sędziego
 - b) Nieodpowiednie zachowanie protestacyjne wobec decyzji Komisji
 - c) Nieodpowiednie próby zakłócenia lub wpływu na wynik meczu
 - d) Prowokowanie lub obrażanie przeciwnika lub trenera przeciwnika
 - e) Nieskredytowani lekarze zespołu, fizjoterapeuci, trenerzy sportowi lub kręgarz lub inni pracownicy zespołu, którzy znaleźli się na stanowisku lekarza
 - f) Wszelkie inne ciężkie wykroczenia lub niesportowe zachowanie ze strony zawodnika lub trenera
 - 4.2 Kiedy trener lub zawodnik popełni nadmierne wykroczenie i nie wykona polecenia sędziego, sędzia główny może złożyć wniosek o ukaranie, podnosząc żółtą kartkę. W takim przypadku Komisja ds. zawodów powinna ocenić zachowanie zawodnika i / lub trenera i ustalić, czy sankcja jest właściwa
- 5 Jeżeli zawodnik umyślnie odmawia przestrzegania Regulaminu Współzawodnictwa lub poleceń sędziego, sędzia może ukarać zawodnika żółtą kartką , zakończyć walkę i ogłosić przeciwnika zwycięzcą.
- 6 Jeżeli sędzia przy kontroli technicznej lub osoba funkcyjna zawodów w obszarze zawodów (Field of Play), w porozumieniu z technikiem PSS (obsługa elektroniki - o ile to konieczne), odkryje, że zawodnik albo trener dokonywali manipulacji w systemie PSS i / lub zmienia PSS dla osiągnięcia korzyści w walce, zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.
- 7 Jeżeli zawodnik otrzyma dziesięć (10) kar „Gam - jeom”, sędzia ogłasza zawodnika przegrywającym przez liczbę kar (PUN)
8. W artykule 14.7 „Gam-jeom” zliczane są do wyniku końcowego po trzech rundach.

(Interpretacja)

Przesłanki do sankcjonowania działań zabronionych są następujące:

- (1) Zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikom
- (2) Zapewnienie sprawiedliwego współzawodnictwa
- (3) Popieranie prawidłowych technik

(Wyjaśnienie nr 1)

" Gam - jeom "

i. Przekraczanie Linii Granicznej:

„ Gam - jeom ” ogłaszane jest jeżeli jedna stopa zawodnika przekroczy Linie Graniczną. Nie ogłasza się „Gam - jeom”, jeżeli zawodnik przekracza Linie Graniczną w wyniku działania zabronionego ze strony przeciwnika.

ii. "Gam-jeom" zostanie ogłoszony za upadek.

Jednakże, jeśli zawodnik upada z powodu zabronionych działań przeciwnika, kara "Gam-jeom" nie przysługuje zawodnikowi, a przeciwnikowi przysługuje kara.
Jeśli obaj zawodnicy upadają w wyniku kolizji, nie będzie kary.

iii. Unikanie walki lub przedłużanie walki:

a) Działanie to dotyczy gry na zwłokę bez zamiaru podjęcia ataku. Zawodnik pokazujący ciągły styl braku zaangażowania w walce jest karany. Jeżeli obydwaj zawodnicy nie wykazują aktywności przez 5 sekund sędzia sygnalizuje komendę „Fight” . „Gam - jeom” stosowane jest gdy: do obydwu zawodników gdy nie wykazują aktywności przez 5 sekund po podaniu komendy lub do zawodnika, który przez 5 sekund po komendzie wyłącznie wycofywał się.

b) Odwracanie się tyłem w celu uniknięcia ataku przeciwnika jest karane jako wykazanie braku ducha sprawiedliwej walki i może spowodować poważne urazy. Ta sama kara jest także stosowana przy unikaniu ataku przeciwnika poprzez skłony poniżej pasa lub kucanie.

c) Unikanie wymiany technicznej wyłącznie dla uniknięcia ataku przeciwnika oraz zyskania na czasie. „Gam - jeom” stosowane jest do pasywnego zawodnika.

d) „Symulowanie urazu” oznacza przesadne traktowanie urazu lub okazywanie odczuwania bólu w części ciała, która nie była poddana uderzeniu w celu wskazanie, że działanie przeciwnika było niezgodne z zasadami, także przesadne okazywanie bólu w celu zyskania na czasie do zakończenia walki. W tych przypadkach stosowana jest kara „Gam - jeom”.J Jednak sędzia pola walki może poprosić IVR o wyjaśnienie przed ogłoszeniem "Gam-jeom" za udawaną kontuzję.

e) „Gam - jeom ” stosowane jest również gdy zawodnik domaga się od sędziego zatrzymania walki w celu poprawienia umiejscowienia lub dopasowania wyposażenia ochronnego.

iv. Chwytywanie lub popychanie przeciwnika:

Obejmuje to chwytywanie dowolnej części ciała przeciwnika, Doboku lub wyposażenie ochronne rękami. Obejmuje to również chwytywanie stopy lub nogi lub podpięcie nogi przedramieniem.

W celu pchnięcia należy ukarać następujące akty

a) wypchnięcie przeciwnika poza linię graniczną

b) popchnięcie przeciwnika w sposób uniemożliwiający ruch kopnięcia lub normalne wykonanie ruchu atakującego

v. Podnoszenie nogi lub ruch wykopu nie powinny być karane tylko wtedy, gdy następuje po nim uderzenie pięścią lub kopanie w ruchu kombinowanym.

vi. Atakowanie poniżej pasa:

Ta czynność dotyczy ataku na dowolną część poniżej pasa. Gdy atak poniżej pasa jest spowodowany w trakcie wymiany technik, kara nie zostanie przyznana. Ten artykuł odnosi się również do silnych kopnięć lub zatrzymań na dowolnej części uda, kolana lub łydki w celu ingerowania w technikę przeciwnika.

vii. Atakowanie przeciwnika po "Kal-yeo":

a) Atakowanie po Kal-yeo jest to, atak który doprowadził do rzeczywistego kontaktu z ciałem przeciwnika.

b) Jeśli ruch ataku rozpoczął się przed "Kal - yeo", atak nie będzie karany.

c) W przypadku Instant Video Replay, czas Kal-yeo należy określić jako moment, w którym sędzia wykonał sygnał ręki (z całkowicie wysuniętym ramieniem); a początek ataku powinien być zdefiniowany jako moment, w którym atakująca stopa znajduje się całkowicie na podłodze

d) Jeśli atak po Kal-yeo nie trafił na ciało przeciwnika, ale wydawał się celowy i złośliwy, sędzia może ukarać zachowanie za pomocą "Gam - jeom"

viii. Uderzenie pięścią w twarz

Ten artykuł obejmuje uderzenie głowy przeciwnika dłonią (pięścią), nadgarstkiem, ramieniem lub łokciem. Jednak nieuniknione działania wynikające z niedbalstwa przeciwnika, takie jak nadmierne obniżanie głowy lub niedbałe obracanie ciała, nie mogą być karane przez ten artykuł.

ix. Pchanie lub atakowanie kolanem:

Reguły i interpretacja WT obowiązujące od 1 czerwca 2018 roku

Ten artykuł dotyczy celowego uderzenia lub ataku kolanem, gdy zawodnik znajduje się w pobliżu przeciwnika.

Jednak kontakt z kolanem, który zdarza się w następujących sytuacjach, nie może być karany przez ten artykuł.

- Gdy przeciwnik nagle rusza w momencie wykonywania kopnięcia

- Nieumyślnie lub w wyniku rozbieżności w odległości podczas ataku.

x. Atakowanie leżącego przeciwnika:

Ta akcja jest bardzo niebezpieczna ze względu na wysokie prawdopodobieństwo zranienia przeciwnika. Zagrożenie wynika z następujących czynników:

- leżący przeciwnik znajduje się w bezpośrednim bezbronnym położeniu
- Wpływ jakiegokolwiek techniki uderzającej leżącego przeciwnika będzie większy ze względu na pozycję zawodnika. Tego typu agresywne działania wobec leżącego przeciwnika nie są zgodne z duchem taekwondo i jako takie nie są odpowiednie do rywalizacji taekwondo. Pod tym względem należy przyznać kary za celowe atakowanie leżącego przeciwnika, niezależnie od stopnia uderzenia

Jeżeli niewłaściwe zachowanie ma miejsce w czasie przerwy między rundami sędzia może natychmiast ogłosić karę Gam - jeom, która natychmiast musi być doliczona do wyniku.

Artykuł 15 Złoty punkt i wskazanie zwycięzcy

- 1 Jeżeli po trzech (3) rundach nie można określić zwycięzcy przeprowadzana jest czwarta (4) runda "Złota runda"
- 2 Jeżeli odbywa się czwarta (4) runda wszelkie wyniki z poprzednich 3 rund są nieważne.
- 3 Pierwszy zawodnik, który zdobędzie dwa (2) lub więcej punktów lub którego przeciwnik otrzyma dwa "Gam-jeoms" w złotej rundzie zostanie ogłoszony zwycięzcą
- 4 W przypadku, gdy żaden z zawodników nie zdobył dwóch (2) punktów po ukończeniu złotej rundy, zwycięzcę decyduje przewaga w oparciu o następujące kryteria:
 - 4.1 Zawodnik, który otrzymał punkt po uderzeniu pięścią w złotej rundzie.
 - 4.2 Jeśli żaden z zawodników nie uzyskał punktu za pomocą uderzenia pięścią lub obaj zawodnicy otrzymali punkt za uderzenie pięścią w złotej rundzie, zawodnik, który uzyskał większą liczbę trafień zarejestrowanych przez PSS podczas złotej rundy.
 - 4.3 Jeżeli liczba trafień zarejestrowanych przez PSS jest taka sama, zawodnik, który wygrał więcej rund w pierwszych trzech rundach
 - 4.4 Jeśli liczba rund wygranych jest taka sama, zawodnik, który otrzymał mniej Gam-jeom podczas wszystkich czterech rund
 - 4.5 Jeżeli powyższe trzy kryteria są takie same, sędzia pola walki i sędziowie punktowi określają zwycięzcę w oparciu o walkę w złotej rundzie. Jeżeli decyzja o zwycięzcy jest remisowa, sędzia pola walki decyduje o zwycięzcy.

(Wyjaśnienie nr 1)

Sędziowska decyzja o przewadze powinna opierać się na technicznej przewadze nad przeciwnikiem przez ofensywne prowadzenie walki, większą liczbę wykonanych technik, wykorzystanie bardziej zaawansowanych technik zarówno pod względem trudności, jak i złożoności oraz pokazanie lepszej postawy sportowej.

(Wyjaśnienie nr 2)

W przypadku, gdy jeden zawodnik wykona skuteczny atak na głowę przeciwnika (knock down) tuż przed tym, gdy atakowany wykona kopnięcie w tułów, co zostanie zarejestrowane przez elektroniczny system punktowania, trener pierwszego może zażądać video-review. Jeżeli komisja sędziowska zdecyduje, że ważne trafienie w głowę odbyło się przed kopnięciem w tułów, nieważniane są punkty zdobyte za atak na tułów i przyznawane punkty za trawienie w głowę oraz zawodnik, który wykonał zaliczone kopnięcie w głowę ogłaszany jest zwycięzcą.

W przypadku gdy jeden zawodnik, który ma już jeden (1) punkt, wykonuje uderzenie pięścią tuż przed kopnięciem przeciwnika w tułów, ale zarejestrowano tylko kopnięcie w tułów, trener zawodnika, który wykonał uderzenie pięścią, może poprosić o powtórkę wideo. Jeśli komisja VR stwierdzi, że uderzenie zostało wykonane wcześniej niż kopnięcie w tułów, sędzia arbitrażowy zapyta, czy sędziowie punktowi zaliczyli uderzenie pięścią, czy nie. Jeśli dwóch lub więcej sędziów zaliczyło, sędzia powinien unieważnić punkty zdobyte przez kopnięcie w tułów, a następnie przyznać punkt za uderzenie pięścią i wskazać zwycięzcę zawodnika, który uderzył pięścią.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)

Procedura wskazania zwycięzcy przez przewagę jest następująca:

- a) Przed walką wszyscy sędziowie są wyposażeni w karty do głosowania przewagi.
- b) Gdy należy dokonać decyzji sędziowskiej Sędzia Pola Walki podaje komendę „Woo-sae-girok” (Zapisać Przewagę)
- c) Po komendzie, w ciągu 10 sekund, sędziowie z pochylonymi głowami wskazują zwycięzcę i podpisują kartę głosowania i oddają je Sędziemu Pola Walki.
- d) Sędzia Pola Walki zbiera karty, zapisuje wynik i ogłasza zwycięzcę.
- e) Po ogłoszeniu zwycięzcy karty przekazywane są protokolantom, a następnie także przekazuje je Delegatowi Technicznemu WTF.

Artykuł 16 Rodzaje rozstrzygnięć walki

- 1 Zwycięstwo przez - zatrzymanie walki przez sędziego (RSC)
- 2 Zwycięstwo przez - końcowy wynik (PTF)
- 3 Zwycięstwo przez - różnicę punktów (PTG)
- 4 Zwycięstwo przez - złota runda (GDP)
- 5 Zwycięstwo przez - przewagę (SUP)
- 6 Zwycięstwo przez - wycofanie (WDR)
- 7 Zwycięstwo przez - dyskwalifikację (DSQ)
- 8 Zwycięstwo przez - sędziowskie ogłoszenie kary (PUN)
9. Zwycięstwo j przez - dyskwalifikację za niesportowe zachowanie (DQB)

(Wyjaśnienie nr 1)

Zatrzymanie walki przez sędziego (RFC) występuje w następujących sytuacjach:

- i. jeżeli zawodnik został obalony (knock down) przez prawidłową technikę przeciwnika i nie może wznović walki po doliczeniu do „Yeo-dul” lub gdy sędzia stwierdzi, że zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki bez względu na stan odliczania;
- ii. jeżeli zawodnik nie kontynuuje walki pomimo trzykrotnego wezwania przez sędziego;
- iii. jeżeli sędzia rozpozna potrzebę zakończenia walki dla zapewnienia bezpieczeństwa zawodnika;
- iv. jeżeli Lekarz Zawodów określi, że należy zakończyć walę z uwagi na powstałą kontuzję.

(Wyjaśnienie nr 2)

Zwycięstwo przez różnicę punktów: w przypadku różnicy 20 punktów pomiędzy zawodnikami po zakończeniu drugiej (2) rundy lub kiedykolwiek podczas trzeciej (3) rundy sędzia zatrzymuje walkę i ogłasza zwycięzcę przez różnicę punktów. Wygrana przez różnicę punktów nie jest stosowana w półfinałach i finałach turnieji seniorskich.

(Wyjaśnienie nr 3)

Zwycięstwo przez wycofanie:

- gdy zawodnik wycofuje się z walki z powodu kontuzji lub innych przyczyn;
- gdy trener zawodnika rzuca na matę ręcznik sygnalizuje rezygnację z walki.

(Wyjaśnienie nr 4)

Zwycięstwo przez dyskwalifikację jest wynikiem spowodowanego przez zawodnika braku wymaganej wagi lub gdy zawodnik nie stawia się do kontroli po trzykrotnym wezwaniu

Następujące działania podejmowane są w różnych przypadkach powodów dyskwalifikacji:

- i. w przypadku gdy zawodnik nie przeszedł ważeniu lub nie stawia się do ważenia; wynik umieszcza się na drabinkach oraz informuje się przedstawicieli technicznych i inne odpowiednie osoby funkcyjne. Nie przeznaczają się sędziów do takiej walki. Zawodnik, który nie przeszedł lub nie stawia się na ważenie nie musi pojawiać się na Polu Walki.
- ii. w przypadku gdy zawodnik przeszedł ważenie, ale nie pojawił się w strefie trenera: zawodnik oraz przeznaczony do danej walki stawiają się na macie i oczekują na ogłoszenie przez sędziego zwycięzcy walki. Szczegółowe procedury opisane są w punkcie 4.1 artykułu 10.

(Wyjaśnienie nr 5)

Zwycięstwo przez sędziowskie ogłoszenie kary:

Sędzia ogłasza zwycięstwo przez PUN w następujących przypadkach:

- i. jeżeli zawodnik zbierze dziesięć (10) „ gam - jeom ”

(Wyjaśnienie # 6)

Wygraj przez dyskwalifikację za niesportowe zachowanie: DQB zostanie ogłoszony w następujących sytuacjach:

- Kiedy zawodnik lub któryś członek jego zespołu zostanie znaleziony, manipulując czujnikiem (-ami) lub systemem oceniania PSS
 - Gdy zawodnik oszukuje proces ważenia
 - Gdy zawodnik zostanie uznany za naruszającego przepisy antydopingowe WT
 - Kiedy zawodnik lub trener popełnia poważne zachowanie naruszające prawo, opisane w artykułach 23.3.1 i 23.3.2
- Wszystkie wyniki zawodnika, który przegrał przez DQB, zostaną usunięte, a wynik innego uczestnika, którego dotyczy DQB, zostanie ponownie przydzielony.

Wyjaśnienie # 7)

Unieważnienie wyniku (IRM):

- podwójna dyskwalifikacja (DDQ)
- Podwójne wycofanie (DWR)
- Podwójna dyskwalifikacja za niesportowe zachowanie (DDB)

Artykuł 17 Obalenie (knock down)

Obalenie (knock down) jest ogłaszane gdy po prawidłowym ataku:

- 1 Jakakolwiek część ciała zawodnika inna niż podeszwa dotknie podłoża w wyniku oddziaływania siły ważnej punktowo techniki przeciwnika;
- 2 Zawodnik jest oszołomiony i nie wykazuje chęci albo możliwości kontynuowania walki w wyniku oddziaływania siły ważnej punktowo techniki przeciwnika;
- 3 Sędzia Pola Walki zdecyduje, że zawodnik nie może kontynuować walki w wyniku uderzenia prawidłową, punktowaną techniką.

(Wyjaśnienie nr 1)

Obalenie (knock down):

Jest to sytuacja, w której zawodnik jest zmuszony do dotknięcia podłoża inną częścią ciała niż podeszwa, jest oszołomiony lub nie jest w stanie reagować odpowiednio, zgodnie z wymaganiami walki w wyniku otrzymanego uderzenia. Nawet przy braku takich wskazań sędzia może zinterpretować jako obalenie (knock down) sytuację, w której, jako wynik kontaktu z przeciwnikiem, kontynuowanie walki byłoby niebezpieczne dla zawodnika albo gdy występuje jakakolwiek wątpliwość co do bezpieczeństwa zawodnika.

Artykuł 18 Postępowanie w przypadku obalenia (knock down)

- 1 Jeżeli zawodnik jest obalony w wyniku prawidłowego ataku przeciwnika, sędzia Pola Walki podejmuje następujące działania:
 - 1.1 Komendą „Kal-yeo” sędzia utrzymuje atakującego z dala od obalonego zawodnika. Operator musi zatrzymać czas walki na komendę Kal - yeo”.
 - 1.2 Sędzia najpierw sprawdza stan obalonego zawodnika, a następnie wylicza go od „Ha-nah” (jeden) do „Yeol” (dziesięć) jedną sekundę wykonując gesty sędziowskie w stronę wyliczanego zawodnika sygnalizujące upływ czasu.
 - 1.3 W przypadku, gdy podczas wyliczania zawodnik wstanie i wykazuje wolę kontynuowania walki sędzia kontynuuje wyliczanie aż do „Yeo-dul” (osiem) dając czas do odpoczynku dla zawodnika. Następnie sędzia sprawdza, czy zawodnik jest gotów do walki, jeśli tak, wznawia walkę komendą „Kye-sok” (kontynuować).
 - 1.4 Jeżeli po wyliczeniu do „Yeoh-dul” (osiem) zawodnik nie jest w stanie wykazać gotowości do kontynuowania walki, sędzia ogłasza jego przeciwnika zwycięzcą przez RSC (zatrzymanie walki przez sędziego).
 - 1.5 Gdy obydwa zawodnicy są obaleni sędzia kontynuuje wyliczanie, aż jeden z nich nie zgłosi gotowości do walki.
 - 1.6 Gdy obydwa obaleni zawodnicy po wyliczeniu do „Yeol” nie zgłoszą gotowości do walki wynik określa się na podstawie punktacji do czasu obalenia.
 - 1.7 Jeżeli sędzia zdecyduje, że zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki, sędzia może wskazać zwycięzcę bez wyliczania lub w trakcie wyliczania.
- 2 Procedury po zakończeniu walki: każdy zawodnik, który nie może kontynuować walki w wyniku poważnych kontuzji bez względu na to, której części ciała one dotyczą, nie ma prawa stawać do walki przez okres trzydziestu (30) dni bez zgody Przewodniczącego Komisji Medycznej WT po przedstawieniu oświadczenia lekarza wyznaczonego przez odpowiednią federację narodową.
 - 2.1 Z wyjątkiem nagłych wypadków, każdy zawodnik z poważnymi obrażeniami musi zostać oceniony przez lekarza miejsca zdarzenia i potwierdzony przez Głównego Lekarza (MC) w sali lekarskiej zaraz po zawodach.
 - 2.2 Każdy zawodnik, który miał nokaut z powodu urazu głowy, musi zostać sprawdzony przez lekarza w pokoju medycznym zgodnie z przepisami medycznymi WT. Lekarz Zawodów musi wykonać SCAT5 na kontuzjowanym zawodniku w celu rozpoznania wstrząsu mózgu w przypadku urazu głowy w ciągu 30 minut po urazie głowy
 - 2.3 Każdy zawodnik, który miał rozpoznanie wstrząsu mózgu na podstawie oceny za pomocą SCAT5, otrzyma 30 dni zawieszenia (senior), 45 dni zawieszenia (junior) lub 60 dni zawieszenia (kadet).

(Wyjaśnienie nr 1)

Utrzymanie atakującego z dala od obalonego zawodnika:

W tej sytuacji stojący zawodnik powinien powrócić na swoje miejsce rozpoczynania zawodów, jednakże gdy obalony zawodnik jest w pobliżu tego miejsca, stojący przeciwnik ustawia się na linii granicznej naprzeciwko krzesła swojego trenera.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)

Sędzia musi być zawsze gotowy na nagłe wystąpienie obalenia (knock down) lub sytuacji, w której zawodnik jest oszołomiony, czemu zazwyczaj towarzyszy widoczna reakcja na silne uderzenie.

(Wyjaśnienie nr 2)

W przypadku, gdy obalony zawodnik wstaje podczas wyliczania przez sędziego i wykazuje gotowość do kontynuowania walki:

Głównym celem wyliczania jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikowi. Nawet jeżeli zawodnik chce kontynuować walkę przed doliczeniem do ośmiu, sędzia musi kontynuować liczenie do „Yeo-dul” (osiem) przed wznowieniem walki. Liczenie do ośmiu jest obowiązkowe i sędzia nie może tego zmienić.

**Liczenie do dziesięciu: Ha-na, Dul, Seth, Neth, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.*

(Wyjaśnienie nr 3)

Sędzia sprawdza, czy zawodnik jest gotów do walki, jeśli tak, wznawia walkę komendą „Kye-sok” (kontynuować):

Sędzia musi upewnić się, że zawodnik jest zdolny do kontynuowania walki w czasie wyliczania do ośmiu. Upewnienie się, że zawodnik jest gotów po wyliczeniu jest wyłącznie kwestią proceduralną i sędzia nie musi poświęcać na to zbędnego czasu przed wznowieniem walki.

(Wyjaśnienie nr 4)

Jeżeli zawodnik powalony nie może wykazać gotowości do kontynuowania walki po doliczeniu przez sędziego do „Yeo-dul”, sędzia po doliczeniu do „Yeol” ogłasza przeciwnika zwycięzcą przez RSC:

Zawodnik sygnalizuje gotowość przez kilkukrotne przyjęcie postawy walki z zaciśniętymi pięściami. Jeżeli zawodnik nie może pokazać tych gestów przed doliczeniem do „Yeo-dul”, sędzia ogłasza przeciwnika zwycięzcą po uprzednim doliczeniu „A-hop” i „Yeol”. Sygnalizowanie gotowości po doliczeniu do „Yeo-dul” nie jest brane pod uwagę. Nawet gdy zawodnik sygnalizuje gotowość do walki przed doliczeniem do „Yeo-dul”, sędzia może kontynuować liczenie i ogłosić przeciwnika zwycięzcą, gdy stwierdzi, że zawodnik nie jest zdolny do kontynuowania walki.

(Wyjaśnienie nr 5)

Jeżeli zawodnik jest obalony prawidłową, silną techniką i jego stan wygląda na poważny, sędzia może przerwać liczenie i wezwać pierwszą pomoc medyczną lub uczynić to w czasie wylizania.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)

i. sędzia nie może wziąć dodatkowego czasu na potwierdzeniu gotowości zawodnika do walki po doliczeniu do „Yeo-dul” jako wynik braku obserwacji stanu zawodnika podczas wykonywania wylizania;

ii. jeżeli zawodnik wyraźnie doszedł do siebie przed doliczeniem do „Yeo-dul” i wykazuje wolę kontynuowania walki, co potwierdza obserwacja sędziego, jednakże jego stan wymaga zastosowania zaopatrzenia medycznego, sędzia najpierw wznawia walkę komendą „Kye-seok” i natychmiast po komendach „Kal-yeo” oraz „Kye-shi” postępuje zgodnie z procedurą Artykułu 19.

Artykuł 19 Postępowanie w celu wstrzymania walki

- 1 Jeżeli walka musi zostać zatrzymana ze względu na kontuzję jednego lub obu zawodników, sędzia Pola Walki podejmuje następujące działania opisane poniżej. Jednakże wymagającej zatrzymania walki z innych niż kontuzja powodów, sędzia ogłasza „Kal -yeo” (czas) i wznawia walkę ogłaszając „Kye-sok” (kontynuować).
 - 1.1 Sędzia zawiesza walkę przez ogłoszenie „Kal-yeo” i nakazuje operatorowi zawiesić odliczanie czasu walki.
 - 1.2 Sędzia zezwala na udzielenie pomocy medycznej zawodnikowi przez czas jednej (1) minuty lekarzowi zawodów, sędzia może zezwolić lekarzowi drużyny na udzielanie zaopatrzenia medycznego, jeżeli lekarz zawodów jest nieosiągalny, lub jeżeli wydaje się to konieczne.
 - 1.2.1 Lekarz zawodów może poprosić o więcej czasu (do 2 minut), jeśli to konieczne.
 - 1.2.2 Jeżeli nie ma lekarza, lekarza drużyny, każdy lekarz (lub pracownik medyczny) w pobliżu maty może zostać poproszony o udzielenie pierwszej pomocy sportowcowi.
 - 1.3 Jeżeli zawodnik po minucie nie jest w stanie kontynuować walki, sędzia ogłasza zwycięzcą jego przeciwnika.
 - 1.4 Jeżeli wznowienie walki po jednej minucie jest niemożliwe, sprawca kontuzji przez niedozwolone działanie ukarany jest karą „Gam-jeom” oraz ogłaszany jest przegrywającym walkę.
 - 1.5 Gdy obydwoj zawodnicy są kontuzjowani (*obaleni - oryg.*) i po jednej minucie obydwoj nie zgłoszą gotowości do walki wynik określa się na podstawie punktacji do czasu powstania kontuzji.
 - 1.6 Jeżeli sędzia stwierdzi, że ból spowodowany jest wyłącznie przez stłuczenie, sędzia ogłasza „Kal-yeo” i podaje komendę do wznowienia walki „stand up” (*wstawaj tłum.*) Jeżeli zawodnik odmawia wznowienia walki po trzykrotnym wezwaniu sędziego „stand up” , sędzia ogłasza zakończenie walki przez RSC.
 - 1.7 Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik uległ kontuzji takiej jak złamanie kości, przemieszczenie, zwichnięcie kostki, i / lub krwawienie, zawodnikowi udzielana jest pomoc medyczna przez jedną minutę od „Kye-shi”. Sędzia może zezwolić na udzielenie pomocy medycznej zawodnikowi nawet po komendzie „stand up” jeżeli stwierdzi, że kontuzja zawodnika należy do jednej z powyższych kategorii.
 - 1.8 Zatrzymanie walki z powodu kontuzji: jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik uległ kontuzji takiej jak złamanie kości, przemieszczenie, zwichnięcie kostki, oraz / lub krwawienie, sędzia konsultuje się z przewodniczącym Komisji Medycznej lub wyznaczonym przez przewodniczącego lekarzem komisji. Jeżeli zawodnik ponownie doznał takiej samej kontuzji przewodniczący Komisji Medycznej lub wyznaczony przez przewodniczącego lekarz komisji może doradzić sędziemu zatrzymanie walki i ogłoszenie kontuzjowanego zawodnika przegrywającym tę walkę.

(Wyjaśnienie nr 1)

Gdy sędzia stwierdzi, że walka nie może być kontynuowana z powodu kontuzji lub innej sytuacji wymagającej pomocy medycznej, może podjąć następujące działania:

- i. Jeżeli sytuacja jest na tyle poważna, że zawodnik stracił przytomność lub uległ poważnej kontuzji i liczy się czas, najpierw natychmiast wzywana jest pierwsza pomoc medyczna, a walka zostaje zakończona. W takim przypadku wynik walki decydowany jest następująco:
 - a) Zawodnik, który spowodował kontuzję przegrywa, jeżeli kontuzja była wynikiem niedozwolonego działania karanego karą „Gam-jeom”;
 - b) Zawodnik kontuzjowany przegrywa, jeżeli kontuzja była wynikiem dozwolonego działania albo przypadkowego, niemożliwego do uniknięcia kontaktu;
 - c) Jeżeli sytuacja nie jest związana z przebiegiem walki, jej wynik określany jest na podstawie stanu punktacji do czasu zawieszenia walki. Gdy zawieszenie zdarzy się przed ukończeniem pierwszej rundy walka zostaje unieważniona.
- ii. Jeżeli pomoc medyczna jest konieczna z powodu kontuzji, zawodnik może uzyskać konieczną pomoc w czasie jednej minuty po ogłoszeniu komendy „Kye-shi”:
 - a) Polecenie zakończenia walki. Jest to decyzja sędziego pola walki, po konsultacji z lekarzem zawodów, czy jest możliwe kontynuowanie walki przez zawodnika. Sędzia może w każdej chwili polecić kontynuowanie walki w czasie jednej minuty. Każdego zawodnika, który nie wykona polecenia wznowienia walki, sędzia może ogłosić przegrywającym walkę.
 - b) Podczas gdy zawodnikowi udzielana jest pomoc medyczna lub gdy dochodzi do siebie, 40 sekund po komendzie „Kye-shi”, sędzia zaczyna głośno podawać upływ czasu co pięć sekund. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie stawić się na oznaczonym miejscu rozpoczęcia walki, wynik walki musi zostać ogłoszony.
 - c.) Po deklaracji "Kye-shi", jednominutowy przedział czasu musi być liczony od momentu, w którym lekarz zawodów wejdzie na matę lub po odczekaniu na lekarza 10 sekund, jeśli nie jest łatwo dostępny w macie. Jednakże, gdy leczenie jest wymagane, ale lekarz jest nieobecny, jednominutowy limit czasu może zostać zawieszony decyzją sędziego pola walki.
 - d) Gdy wznowienie walki po upływie jednej minuty nie jest możliwe, wynik meczu jest określany zgodnie z podpunktem „i” niniejszego artykułu.

iii. Jeżeli obydwa zawodnicy są poszkodowani i niezdolni do kontynuowania walki po jednej minucie, bądź wystąpi sytuacja wymagająca natychmiastowych działań, wynik walki ustalany jest na następujących zasadach:

a) Jeżeli sytuacja jest wynikiem działania zabronionego karanego karą „Gam-jeom” jednego z zawodników, to zawodnik ten przegrywa.

b) Jeżeli sytuacja nie jest wynikiem działania zabronionego karanego karą „Gam-jeom”, wynik walki określany jest na podstawie stanu punktacji w chwili zawieszenia walki. Jeżeli zawieszenie występuje przed zakończeniem pierwszej rundy, walka jest unieważniona, a Komitet Organizacyjny określi odpowiedni czas na ponowienie tej walki. Zawodnik, który nie będzie w stanie stanąć do walki zostanie uznany za wycofującego/poddającego/ się w tej walce.

c) Jeżeli sytuacja jest wynikiem działania zabronionego karanego karą „Gam-jeom” obydwu zawodników, to obydwa zawodnicy uznawani są za przegrywających.

(Wyjaśnienie nr 2)

Sytuacje, która umożliwia zawieszenie walki nie wymiona w powyższych procedurach należy traktować następująco;

i. Jeżeli niemożliwe do opanowania okoliczności wymagają zawieszenia walki, sędzia zawiesza walkę i postępuje zgodnie z poleceniami Delegata Technicznego.

ii. Jeżeli walka jest zawieszona po ukończeniu drugiej rundy, wynik określany jest na podstawie stanu punktacji w chwili zawieszenia walki.

iii. Jeżeli walka jest zawieszona przed ukończeniem drugiej rundy, z zasady odbywa się ponowna walka na zasadach pełnych trzech rund.

- 1 Delegat Techniczny (TD)
 - 1.1 Kwalifikacje: Prezydent WT mianuje TD spośród członków komitetu technicznego WT na organizowane przez WT mistrzostwa na podstawie rekomendacji Sekretarza Generalnego WT.
 - 1.2 Zadania: TD jest odpowiedzialny za zapewnienie prawidłowego stosowania Regulaminu Współzawodnictwa WT, przewodniczy sesji spotkania Kierowników Drużyn oraz losowaniu. TD zatwierdza wyniki losowania, ważenia oraz rezultaty zawodów przed ich oficjalną prezentacją. TD ma prawo podejmowania ostatecznych decyzji w sprawach współzawodnictwa oraz wszelkich sprawach technicznych dotyczących zawodów w konsultacji z Komisją Nadzoru Zawodów (CSB). TD pełni funkcję Przewodniczącego Rady ds. Zawodów. TD jest odpowiedzialny za raportowanie oceny zdarzeń.
- 2 Członkowie Komisji Nadzoru Zawodów (CSB) :
 - 2.1 Kwalifikacje: członkowie CSB wyznaczane są przez Prezydenta WT z rekomendacji Sekretarza Generalnego WT spośród osób posiadających wystarczającą wiedzę i doświadczenie w zawodach taekwondo.
 - 2.2 Skład: na zawodach promowanych przez WT CSB składa się z jednego Przewodniczącego i nie więcej niż 4 członków. Jako osoby wspierające komisję powinni ponadto znaleźć się w niej Przewodniczący Komisji WT: komisji Sędziowskiej, Medycznej i Zawodniczej. Skład komisji może być dostosowywany do potrzeb przez Prezydenta WT.
 - 2.3 Zadania: CSB służy wsparciem TD w czasie zawodów i w sprawach technicznych oraz zapewnia przeprowadzanie zawodów zgodnie z harmonogramem. CSB ocenia pracę sędziów i sędziego badania wideo-review (Review Jury). CSB działa podczas zawodów jednocześnie jako Specjalna Komisja Kar w sprawach dotyczących prowadzenia zawodów.
- 3 Sędziowie
 - 3.1 Kwalifikacje: posiadacze zarejestrowanego w WT Certyfikatu Sędziego Międzynarodowego
 - 3.2 Obowiązki
 - 3.2.1 Sędzia (Pola Walki)
 - 3.2.1.1 Sędzia Pola Walki kontroluje przebieg walki.
 - 3.2.1.2 Sędzia Pola Walki ogłasza komendy „Shi-jak”, „Kal-yeo”, „Keu-man”, „Kye-sok”, „Kye-shi”, „Shi-gan”, zwycięzcę i przegrywającego, punkty karne, ostrzeżenia i anulowania. Wszystkie deklaracje sędziowskie powinny następować po potwierdzeniu wyników.
 - 3.2.1.3 Sędzia ma prawo podejmowania niezależnych decyzji zgodnie z określonymi zasadami.
 - 3.2.1.4 Z zasady, sędzia pola walki nie przyznaje punktów, jednakże gdy sędzia punktowy podniesie rękę sygnalizując, że punkt nie został zaliczony, przeprowadza naradę z sędziami punktowymi. Jeżeli okaże się, że dwu sędziów punktowych domaga się zmiany decyzji sędziego pola walki musi zaakceptować tę decyzję i zmienić wynik (w przypadku 1 sędziego pola walki i 3 punktowych). W przypadku stosowania systemu dwu sędziów punktowych zmiana decyzji wymaga zgodnej woli dwu sędziów punktowych oraz zgody sędziego pola walki.
 - 3.2.1.5 W przypadku określonym w artykule 15, decyzja o przewadze podejmowana jest przez sędziów po zakończeniu czwartej (4) rundy, jeżeli to konieczne.
 - 3.2.2 Sędziowie punktowi
 - 3.2.2.1 Sędziowie punktowi natychmiast wskazują ważne punkty.
 - 3.2.2.1 Sędziowie punktowi zapytani przez sędziego pola walki przedstawiają swoje opinie otwarcie.
 - 3.2.3 Review Jury (RJ)
 - 3.2.3.1 RJ powinien sprawdzić powtórkę i poinformować sędziego głównego o decyzji w ciągu trzydziestu (30) sekund.
 - 3.2.4 Asystent Techniczny (TA)
 - 3.2.4.1 TA prowadzi ciągły nadzór nad tablicą wyników, sprawdzając, czy punktacja, ostrzeżenia, kary są prawidłowo rejestrowane, w przypadku nieprawidłowości natychmiast sygnalizuje sędziemu pola walki.
 - 3.2.4.2 W ścisłej współpracy z operatorem elektronicznego systemu i protokołanem sygnalizuje sędziemu pola walki rozpoczęcie i zakończenie czasu starcia.
 - 3.2.4.3 W dokumentacji TA ręcznie zapisuje wszystkie wyniki, kary, rezultaty decyzji z wideo-review.
 - 3.3 Składy zespołów sędziowskich na jedną matę
 - 3.3.1 Zespół sędziowski składający się z jednego (1) sędziego pola walki i trzech (3) sędziów punktowych
 - 3.3.2 Zespół sędziowski składający się z jednego (1) sędziego pola walki i dwu (2) sędziów punktowych

- 3.4 Wyznaczanie składów sędziowskich
 - 3.4.1 Wyznaczanie sędziów pola walki i punktowych odbywa się po zatwierdzeniu harmonogramu zawodów
 - 3.4.2 Sędziowie tej samej narodowości, co którykolwiek z zawodników nie są wyznaczani na sędziów pola walki ani punktowych w takiej walce. W razie braku odpowiedniej ilości sędziów można zrobić wyjątek dla sędziów punktowych.
- 3.5 Odpowiedzialność za podjęte decyzje: decyzje sędziego pola walki i sędziów punktowych są rozstrzygające, za ich treść sędziowie odpowiadają przed Komisją Nadzoru Zawodów (CSB).
- 3.6 Stroje sędziowskie
 - 4.6.1 Sędziowie noszą stroje sędziowskie określone przez WT
 - 4.6.2 Sędziowie nie noszą na sobie ani nie wnoszą na pole walki żadnych przedmiotów, które mogłyby przeszkadzać w walce. W razie konieczności, korzystanie z telefonów komórkowych w strefie zawodów (FOP) może być ograniczone.
- 4. Protokolanci: kontrolują czas walki, przerw, zwieszenia walki, limity czasu, ponadto zapisują i publikują zdobyte punkty i/lub kary.

(Wyjaśnienie nr 1)

Sędziowie muszą przebywać w oddzielnym hotelu, aby uniknąć kontaktu z zawodnikami i trenerami. . Hotel powinien znajdować się w odległości mniejszej niż 20 minut jazdy samochodem od miejsca odbywania się zawodów.

(Interpretacja)

Szczegóły kwalifikacji, obowiązków, organizacji itp. spraw sędziowskich zawiera dokument „Regulamin i Zarządzanie Sędziami Międzynarodowymi WT”.

(Interpretacja)

TD może wymienić lub ukarać sędziego w porozumieniu z CSB w przypadku, gdy sędzia został nieprawidłowo wyznaczony lub kiedy zostanie osądzone, że sędzia prowadził walkę w sposób niesprawiedliwy bądź powtarzał popełnianie nieusprawiedliwionych błędów.

(Wskazówki do prowadzenia zawodów)

W przypadku, gdy każdy z sędziów uznaje inną punktację do danego prawidłowego ataku na twarz (*face przyp.tlum.*), na przykład jeden daje jeden punkt, inny daje dwa, a inny nie daje żadnych punktów uważając, że nie było ważnych punktów, albo w przypadku błędnego działania protokolanta/elektroniki przy określaniu czasu, punktacji lub kar, dowolny z sędziów punktowych może sygnalizować błąd i prosić o konsultację z sędziami punktowymi. Wówczas sędzia pola walki ogłasza „Kal - yeo” (czas) dla zatrzymania czasu i zwołuje sędziów punktowych w celu otrzymania ich stanowisk w tej sprawie. Po dyskusji sędzia pola walki musi ogłosić postanowienie. W przypadku, gdy trener żąda przeglądu nagrania wideo w sprawie, którą zgłasza do rozpatrzenia jeden z sędziów, najpierw odbywa się konsultacja sędziowska. Jeżeli zostanie zdecydowane poprawienie decyzji, trener powinien siedzieć na swoim stanowisku i nie straci swojego limitu żądań przeglądu nagrania wideo. Jeżeli trener pozostaje stojąc i żąda przeglądu nagrania wideo jest od niego przyjmowane takie żądanie.

Artykuł 21 Natychmiastowy przegląd nagrania wideo (IVR)

- 1 W przypadku nie zgadzania się z decyzjami sędziowskimi podczas walki, trener drużyny może zażądać od sędziego pola walki natychmiastowego przeglądu nagrania wideo. Trener może zażądać tylko powtórki wideo dla następujących sytuacji;
 - a) Kary przeciwko przeciwnikowi za przypadki upadku lub przekroczenia linii granicznej lub atakowania przeciwnika po komendzie "Kal-yeo" lub atakowanie leżącego przeciwnika
 - b) Punkt techniczny
 - c) Każda kara przeciwko własnemu zawodnikowi
 - d) Jakiegokolwiek mechaniczne usterki lub błędy w zarządzaniu czasem.
 - e) Kiedy sędzia zapomniał unieważnić punkt (y) po tym, jak przyznał "Gam-jeom" za nieprzepisową akcję;
 - f) Zła identyfikacja zawodnika atakującego pięścią przez sędziego
- 2 Gdy trener zgłasza zastrzeżenie, sędzia pola walki podchodzi do niego i pyta o powód zgłaszanego zastrzeżenia. Zakres zastrzeżenia z wykorzystaniem nagrania wideo ograniczony jest do błędów sędziego pola walki w zastosowaniu Regulaminu Współzawodnictwa WT, punktów przyznawanych przez sędziów punktowych i kar. Zastrzeżenia nie mogą dotyczyć punktów zdobytych technikami ręcznymi lub nożnymi w tułów, bez względu na użycie lub nie PSS, poza technicznymi punktami za ataki na tułów. Zakres żądania podglądu wideo ograniczony jest do pięciu (5) sekund wstecz od momentu zgłoszenia przez trenera. W momencie podniesienia przez trenera niebieskiej lub czerwonej karty z żądaniem przeglądu nagrania wideo, uważa się, że niezależnie od okoliczności jego limit został wykorzystany, chyba że narada sędziowska spełni oczekiwania trenera.
- 3 Sędzia Pola Walki zleca Sędziemu Przeglądu Nagrania Wideo wykonanie przeglądu nagrania wideo. Sędzia ten, nie będący tej samej narodowości co zawodnik, dokonuje przeglądu materiału wideo.
- 4 Po przejrzaniu materiału nagrania wideo, Sędzia Przeglądu Nagrania Wideo informuje Sędziego Pola Walki o decyzji w ciągu 30 sekund od zlecenia.
- 5 Każdemu z trenerów przyznawany jest limit jednego (1) żądania przeglądu nagrania wideo na walkę. Jednakże, w zależności od wielkości i poziomu Mistrzostw, TD może zdecydować o ilości przyznanych żądań i ogłosić na spotkaniu z trenerami. Jeżeli zastrzeżenie jest zasadne i punktacja jest skorygowana, trener zachowuje limit na dalszy ciąg danej walki.
- 6 Decyzja Sędziego Video Jury jest ostateczna; żadne dalsze odwołania w trakcie zawodów lub protesty po walce nie będą akceptowane.
- 7 W wypadku wystąpienia ewidentnego błędu ze strony zespołu sędziowskiego w rozpoznaniu zawodnika lub błędów w systemie punktacji każdy z sędziów może żądać przeglądu i korekty decyzji w dowolnym momencie w czasie walki. Po opuszczeniu strefy zawodów przez zespół sędziowski nie ma możliwości dla nikogo żądania przeglądu i zmiany decyzji.
- 8 W przypadku zasadnego żądania przeglądu nagrania wideo Komisja Nadzoru Zawodów może zbadać walkę po zakończeniu zawodów i podjąć działania dyscyplinarne wobec sędziujących, których to dotyczy, w przypadku gdy jest to konieczne.
- 9 W czasie ostatnich 10 sekund trzeciej rundy oraz podczas całej rundy o Złoty Punkt, każdy z sędziów może zażądać przeglądu nagrania wideo i skorygowania punktacji, jeżeli trener nie posiada limitu żądania przeglądu nagrania wideo
- 10 Na zawodach, na których system natychmiastowego przeglądu wideo (IVR) nie jest osiągalny stosuje się następujące procedury protestu:
 - 10.1 W przypadku, gdy zaistnieje zastrzeżenie do decyzji sędziowskiej, oficjalny przedstawiciel drużyny przedkłada wniosek o powtórne rozpatrzenie decyzji sędziowskiej (protest) wraz z bezzwrotną opłatą za protest w wysokości 200\$ amerykańskich do Komisji Arbitrażowej (CSB - Komisja Nadzoru Zawodów) w ciągu dziesięciu minut od zakończenia danej walki.
 - 10.2 Rozpatrywanie decyzji sędziowskiej odbywa się z wyłączeniem członków komisji tej samej narodowości, co brany pod uwagę zawodnik i decyzja podejmowana jest większością głosów.
 - 10.3 Członkowie Komisji Arbitrażowej (CSB - Komisja Nadzoru Zawodów) mogą wezwać skład sędziowski dla potwierdzenia wydarzeń.
 - 10.4 Decyzja Komisji Arbitrażowej (CSB - Komisja Nadzoru Zawodów) jest ostateczna i nie stosuje się żadnych dalszych środków odwoławczych.
 - 10.5 Procedury rozpatrywania są następujące:
 - 10.5.1 Trener albo kierownik drużyny zgłaszającego protest kraju ma możliwość ustnego uzasadnienia wniosku przed Komisją Arbitrażową dla wsparcia swojego stanowiska. Trener lub kierownik drużyny pozwanej ma możliwość prezentacji krótkiego odparcia wniosku.
 - 10.5.2 Po rozpatrzeniu protestu zawartość wniosku uporządkowana zostaje według kryteriów „Do przyjęcia” oraz „Nie do przyjęcia”.
 - 10.5.3 W razie potrzeby Komisja może wysłuchać stanowiska sędziego pola walki lub sędziów punktowych.
 - 10.5.4 W razie potrzeby komisja może przejrzeć materialne dowody w sprawie, takie jak zapisy w dokumentacji lub zapisy wideo.
 - 10.5.5 Po obradach Komisja przeprowadza tajne głosowanie w celu uzyskania decyzji większościowej.
 - 10.5.6 Przewodniczący Komisji sporządza pisemną dokumentację wyniku pracy Komisji i ogłasza publicznie wypracowaną przez Komisję decyzję.

10.5.7 Po decyzji następują kolejne działania:

- 10.5.7.1 Błędy w określeniu wyniku walki, pomyłki w obliczeniach punktacji lub błędna identyfikacja zawodnika kończą się zmianą decyzji.
- 10.5.7.2 Błędy w stosowaniu regulaminu: jeżeli Komisja stwierdzi, że sędzia pola walki zrobił ewidentny błąd w zastosowaniu Regulaminu Współzawodnictwa, rezultat tego błędu jest korygowany, a sędzia zostaje ukarany.
- 10.5.7.3 Błędy w ocenie faktów: jeżeli Komisja stwierdzi, że wystąpił ewidentny błąd w ocenie faktów takich jak siła uderzenia, drastyczność działania lub zachowania, zamiaru, czasu działania w stosunku do komendy lub strefy, decyzja nie jest zmieniana, a osoba funkcyjna odpowiedzialna za to zostaje upomniana.

Artykuł 22 Taekwondo niesłyszących

W tym artykule opisano modyfikacje reguł konkurencji stosowanych w przypadku Niesłyszących -Taekwondo. W sprawach nieuregulowanych w Artykule 22 będą miały zastosowanie postanowienia Regulaminu WT.

1. Kwalifikacja sportowca

Uczestnik musiał przejść przez procedury klasyfikacyjne opisane w Światowym Kodeksie Para-Taekwondo i Niesłyszących -Taekwondo i otrzymał status Klasy Sportowca i Klasy Sportowej

2. Kategorie wagowe

Do zawodów w Niesłyszących - Taekwondo obowiązują kategorie wagowe olimpijskie

3. Mistrzostwa Świata Niesłyszących - Taekwondo zostaną zorganizowane w oparciu o ostatnie aktualne Procedurę Światowych Mistrzostw Niesłyszących -Taekwondo.

Artykuł 23 Kary

- 1 Prezydent WT, Sekretarz Generalny lub Delegat Techniczny ma prawo zażądać na miejscu zwołania Nadzwyczajnej Komisji Kar w celu rozpatrzenia nieodpowiedniego zachowania trenera, zawodnika, osoby funkcyjnej lub jakiegokolwiek członka Narodowej Federacji Członkowskiej.
- 2 Nadzwyczajna Komisja Kar rozpatruje sprawę, może wezwać osobę(y) w celu potwierdzenia faktów.
- 3 Nadzwyczajna Komisja Kar rozpatruje sprawę oraz określa kary, jakie mają zostać nałożone. Wyniki obrad komisji są natychmiast ogłaszane publicznie oraz przedstawiane Prezydentowi WTF i/lub Sekretarzowi Generalnemu na piśmie wraz z opisem odpowiednich faktów i uzasadnieniem.
 - 3.1 Niewłaściwe zachowania ze strony zawodnika
 - 3.1.1 Nie wykonywanie komend sędziego dotyczących procedury zakończenia walki, włączając w to, ale nie ograniczając do ukłon w stronę przeciwnika i uczestnictwo w ogłoszeniu zwycięzcy.
 - 3.1.2 Rzucanie przedmiotami (rękawice, ochraniacz głowy, itp.) jako wyraz niezadowolenia z decyzji.
 - 3.1.3 Nie opuszczanie Pola Walki po zakończeniu walki.
 - 3.1.4 Nie powrót do walki po powtórzonej komendzie sędziego.
 - 3.1.5 Nie stosowanie się do poleceń lub orzeczeń oficjalnych osób funkcyjnych zawodów.
 - 3.1.6 Nieprzestrzeganie zaleceń Organizatora zawodów w rozsądnych instrukcjach związanych z uporządkowanym zarządzaniem imprezą
 - 3.1.7 Ingerencja w wyposażenie punktujące, czujniki lub inne elementy elektroniki PSS
 - 3.1.8 Każde poważne niesportowe zachowanie podczas rywalizacji sportowej lub agresywne zachowanie wobec oficjalnych osób funkcyjnych zawodów.
 - 3.2 Niewłaściwe zachowania ze strony trenera, oficjalnych przedstawicieli drużyny, innych członków Narodowej Federacji Członkowskiej
 - 3.2.1 Uskarżanie się na decyzje lub kłótnie w sprawie decyzji osób funkcyjnych zawodów podczas i po rundzie.
 - 3.2.2 Kłótnia z sędziami lub innymi oficjalnymi osobami funkcyjnymi.
 - 3.2.3 Gwałtowne zachowanie wobec oficjalnych osób funkcyjnych, przeciwnika lub strony przeciwnej lub widzów podczas rywalizacji sportowej.
 - 3.2.4 Prowokowanie widzów lub rozpowszechnianie nieprawdziwych pogłosek.
 - 3.2.5 Instruowanie zawodnika aby uczestniczył w niewłaściwym zachowaniu, takim jak pozostanie w Polu Walki po zakończeniu zawodów lub odmowie ukłonu w stronę przeciwnika.
 - 3.2.6 Gwałtowne zachowanie takie jak rzucanie lub kopanie rzeczy osobistych, przedmiotów lub wyposażenia.
 - 3.2.7 Nie wykonywanie poleceń oficjalnych osób funkcyjnych zawodów opuszczenia pola gry albo miejsca odbywania się zawodów.
 - 3.2.8 Jakiegokolwiek inne rażące niewłaściwe zachowanie wobec osób funkcyjnych zawodów.
 - 3.2.9 Jakakolwiek próba przekupienia osób funkcyjnych zawodów.
- 4 Działania dyscyplinarne: nakazane przez Nadzwyczajną Komisję Kar działania dyscyplinarne mogą się różnić w zależności od stopnia naruszenia dyscypliny. Nakładane mogą być następujące sankcje:
 - 4.1 Dyskwalifikacja zawodnika
 - 4.2 Ostrzeżenie i nakaz oficjalnego przeproszenia.
 - 4.3 Odebranie akredytacji.
 - 4.4 Zakaz wstępu do miejsca przeprowadzania zawodów.
 - i. Zakaz jednodniowy
 - ii. Zakaz na czas trwania zawodów
 - 4.5 Unieważnienie wyniku
 - i. Unieważnienie wyniku walki i związanych z tym przywilejów
 - ii. Unieważnienie punktów rankingowych WT

- 4.6 Zawieszenie zawodnika, trenera i/lub oficjalnych przedstawicieli drużyny w aktywności w ramach WTF (włączając działania na poziomie Unii Kontynentalnych i Narodowej Federacji Członkowskiej)
 - i. Zawieszenie na 6 miesięcy
 - ii. Zawieszenie na 1 rok
 - iii. Zawieszenie na 2 lata
 - iv. Zawieszenie na 3 lata
 - v. Zawieszenie na 4 lata
 - 4.7 Zakaz startu dla Narodowej Federacji Członkowskiej w promowanych lub uznawanych przez WTF zawodach
 - i. Zakaz obejmujący określone zawody
 - ii. Zakaz obejmujący wszystkie zawody w określonym czasie (do czterech (4) lat)
 - iii.
 - 4.8 Kara finansowa w wysokości od 100\$ do 5000\$ za przewinienie.
- 5 Nadzwyczajna Komisja Kar może rekomendować WT podjęcie dodatkowych działań dyscyplinarnych wobec uwikłanych w zdarzenie członków, włączając w to, ale nie ograniczając się do: długoterminowego zawieszenia, dożywotniej dyskwalifikacji, oraz/lub dodatkowych kar finansowych.
- 6 Odwołanie od nałożonych przez Nadzwyczajną Komisję Kar działań dyscyplinarnych odbywa się zgodnie z artykułem 6 w Dokumentach Wykonawczych WT Rozwiązywania Sporów i Działań Dyscyplinarnych.

Artykuł 24 Inne sprawy nie wyszczególnione w Regulaminie

- 1 W przypadku wystąpienia spraw nie wyszczególnionych w niniejszym Regulaminie, postępowanie jest następujące:
 - 1.1 Sprawy związane z daną walką rozstrzygane są przez porozumienie zespołu sędziowskiego danej walki.
 - 1.2 Sprawy nie dotyczące konkretnej walki w czasie trwania Mistrzostw, takie jak sprawy techniczne, współzawodnictwa, itp. rozstrzygane są przez Delegata Technicznego.