



International Taekwon-Do Federation



REGLAMENTO DE ARBITROS I.T.F.

INDICE

Artículo 1. Propósito	3
Artículo 2. Aplicación	3
Artículo 3. Comité de Árbitros	3
Artículo 4. Composición del Consejo de Cuadrilátero	3
Artículo 5. Derechos y Deberes del Presidente del Jurado	4
Artículo 6. Derechos y Deberes de los Árbitros	6
Artículo 7. Comportamiento	9
Artículo 8. Categorías de Árbitros y Requisitos	9
Artículo 9. Regulaciones de Vestimenta	10
Artículo 10. El Tratamiento de los Árbitros	10
Artículo 11. Regulación de Penalidades	10
Artículo 12. Terminología Oficial de Jueces	11



Artículo 1. Propósito

El propósito de estas normas es garantizar la equidad, unificar los criterios de evaluación de los jueces y árbitros, para proteger la autoridad del arbitraje y señalar los derechos y deberes de los jueces y árbitros.

Artículo 2. Aplicación

Estas normas se aplicarán en todos los campeonatos y torneos organizados por la I.T.F. y sus NGB afiliadas.

Artículo 3. Comité de Árbitros

El Comité de Árbitros garantiza que el desarrollo de los campeonatos y torneos de la I.T.F. se lleven a cabo de conformidad con el Reglamento de Torneo de la I.T.F.

3.1 Composición del Comité de Árbitros

- 3.1.1 En Campeonatos Mundiales el Comité de Árbitros estará compuesto por un presidente, un vicepresidente y dos o tres miembros, incluyendo una o dos personas de la I.T.F.
- 3.1.2 En Torneos organizados por Federaciones Continentales ó Asociaciones Nacionales, el Comité de Árbitros puede componerse de acuerdo a las circunstancias.

3.2 Autoridad

- 3.2.1 Supervisar las actividades de los árbitros y jueces durante la competencia.
- 3.2.2 Atender las protestas oficiales y dictar sentencia definitiva.
- 3.2.3 Aplicar las sanciones disciplinarias a jueces parciales, incluida la sustitución y/o inhabilitación.
- 3.2.4 Aplicar las sanciones disciplinarias, incluyendo la suspensión de la competencia y/o la descalificación de un competidor o equipo que hayan violado las normas del Reglamento de Torneo de la I.T.F. o las normas éticas.

3.3 Deberes

- 3.3.1 Seleccionar y registrar a los árbitros I.T.F. clase A que dirigirán las competencias.
- 3.3.2 Designar a los miembros de los jurados de las distintas áreas de competencia.
- 3.3.3 Realizar seminarios para jueces y árbitros sobre el Reglamento de Competencia y el Reglamento de Arbitraje.
- 3.3.4 Dictar sentencia definitiva en los conflictos entre jueces y árbitros de las áreas de competencia, que los miembros del jurado de las mismas áreas no hayan podido resolver.
- 3.3.5 Presentar los resultados de las competencias al Comité de Torneos de la I.T.F. y al Comité Organizador del Torneo.
- 3.4 El vicepresidente del Comité de Árbitros asumirá las funciones relativas a la presidencia en ausencia del presidente.
- 3.5 El presidente asignará a los miembros del jurado diferentes deberes y responsabilidades, pudiendo invitarlos a debatir cada vez que lo considere necesario.

Artículo 4. Composición del Consejo del Cuadrilátero.

Cada área de competencia debe estar regida por un Consejo de Cuadrilátero, que debe estar compuesto de la siguiente forma:

- 4.1 La composición del Consejo del Cuadrilátero para formas debe ser la siguiente:
1 (un) Presidente del Jurado.
1-2 (uno o dos) miembros del Jurado.
5 (cinco) jueces.
1 (un) registrador.
- 4.2 La composición del Consejo del Cuadrilátero para lucha debe ser la siguiente:
1 (un) Presidente del Jurado.
1-2 (uno o dos) miembros del Jurado.
1 (un) árbitro de centro de cuadrilátero.
4 (cuatro) jueces de esquina.
1 (un) registrador.
1 (un) cronometrista.
- 4.3 Composición del Consejo del Cuadrilátero para técnicas especiales:
1 (un) Presidente del Jurado.
2 (dos) jueces.
1 (un) registrador.
- 4.4 Composición del Consejo del Cuadrilátero para roturas de poder:
1 (un) Presidente del Jurado.
2 (dos) jueces.
1 (un) registrador.
- 4.5 Composición del Consejo del Cuadrilátero para rutinas de defensa personal:
1 (un) Presidente del Jurado.
1-2 (uno o dos) miembros del Jurado.
5 (cinco) jueces.
1 (un) registrador.
1 (un) cronometrista.

Artículo 5. Deberes y Derechos del Presidente del Jurado.

- 5.1 El Presidente del Jurado debe conocer en profundidad el Reglamento de Torneos ITF y el presente Reglamento de Arbitraje.
- 5.2 El Presidente del Jurado es el único autorizado para descalificar a un competidor.
- 5.3 El Presidente del Jurado debe supervisar la competencia y el desenvolvimiento de los jueces. Tiene permitido dar su opinión en cualquier momento como así también reemplazar a los jueces si fuera necesario.
- 5.4 El Presidente del Jurado debe supervisar al cronometrista y registrador de su equipo y

reemplazarlos si fuera necesario.

- 5.5 El Presidente del Jurado debe firmar y aclarar su nombre en las planillas de competencia luego de cada evento, y presentar el formulario al Comité de Árbitros.

5.6 En competencia de formas:

- 5.6.1 El Presidente del Jurado debe designar un árbitro para dar las indicaciones.
- 5.6.2 El Presidente del Jurado es el encargado de anunciar el resultado del fallo de los jueces.
- 5.6.3 En caso de situaciones imprevistas o incorrectas, el Presidente del Jurado puede llamar a los jueces y árbitro para consultarlos.
- 5.6.4 El Presidente del Jurado debe ponerse de pié, contar los fallos de los jueces e indicar el ganador levantando la banderilla roja o azul.
- 5.6.5 En caso de empate, el presidente del jurado debe ponerse de pié y cruzar sus brazos formando una X en frente de su pecho. El Presidente del Jurado luego debe seleccionar por sorteo y designar una forma para que sea ejecutada por los competidores. Este procedimiento debe aplicarse hasta que resulte un ganador.

5.7 En competencia de Lucha:

- 5.7.1 En caso de situaciones incorrectas o imprevistas el Presidente del Jurado está autorizado a detener la competencia (tiempo fuera) y consultar con el árbitro y con los jueces de esquina.
- 5.7.2 Finalizada la competencia y luego de recibir las tarjetas de los jueces, el Presidente del Jurado debe contar todos los puntos, faltas y advertencias, ponerse de pié e indicar el ganador.
- 5.7.3 En caso de empate, el Presidente del Jurado debe ponerse de pie y cruzar sus brazos frente a su pecho en forma de X para anunciar el empate. Luego de ello, el Presidente del Jurado debe indicar la extensión de la competencia por un round adicional, y en caso de persistir el empate, deberá extender la competencia por otro round adicional bajo la modalidad punto de oro. La modalidad “Punto de Oro” significa que el competidor que logre marcar el primer punto será el ganador de la competencia, mientras que el competidor que reciba tres advertencias o una tarjeta amarilla perderá automáticamente y se declarará ganador a su oponente. Este procedimiento continuará hasta que resulte un ganador.

5.8 En competencias de rotura de poder y técnicas especiales:

- 5.8.1 El Presidente del Jurado debe designar un árbitro para verificar los intentos de rotura y las maderas, y un árbitro para dar las indicaciones e indicar los puntajes obtenidos.
- 5.8.2 En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará por sorteo un ítem para que se proceda al desempate. Este procedimiento continuará hasta que se decida un ganador.

5.9 En competencias de rutinas de defensa personal:

- 5.9.1 El Presidente del Jurado designará un árbitro para dar las indicaciones.
- 5.9.2 Luego de recibir las tarjetas de los jueces, el Presidente del Jurado deberá sumar los puntajes, ponerse de pié e indicar el ganador.
- 5.9.3 En caso de empate el Presidente del Jurado deberá ponerse de pié, e indicar el empate cruzando sus brazos en forma de X frente a su pecho. Luego concederá 25 segundos adicionales a los equipos competidores quienes dispondrán de ese tiempo para ejecutar las técnicas de su elección en rutina libre. Este procedimiento continuará hasta que se

decida un ganador.

5.10 Deberes de los miembros del Jurado

- 5.10.1 Los miembros del Jurado deben supervisar la competencia de Formas, Lucha, Roturas y Técnicas Especiales así como las Rutinas de Defensa Personal, y deben colaborar con el Presidente del Jurado verificando las tarjetas de los jueces.
- 5.10.2 Un miembro del Jurado asumirá el rol activo del Presidente del Jurado en caso de ausencia de éste.

Artículo 6. Deberes y Derechos de los Jueces.

6.1 En competencia de Formas:

- 6.1.1 El juez debe mantenerse permanentemente actualizado con los Reglamentos de Torneo y de Árbitros y Jueces de la ITF.
- 6.1.2 El juez puede participar de las consultas y dar su opinión a requerimiento del Presidente del Jurado.
- 6.1.3 El juez no puede hablar durante el tiempo que dure la competencia.
- 6.1.4 El juez debe sentarse apropiadamente, con una distancia aproximada de 150 cm entre él y sus colegas.
- 6.1.5 El juez debe observar con atención la ejecución de las formas de los competidores y juzgar según los siguientes parámetros:

<u>Formas Individual</u>	<u>Formas por Equipos</u>
Precisión 10	Coordinación 10
Potencia 6	Precisión 10
Balance 6	Potencia 6
Control de la Respiración 6	Balance 6
Ritmo 6	Ritmo 6

Para mayor información sobre el método de puntuación consultar el Artículo 48, Sección 13 del Reglamento de Torneos.

- 6.1.6 Luego de cada ronda, el juez debe sumar los puntajes en su tarjeta de juzgamiento y marcar con lapicera un círculo en la misma para indicar el ganador, y levantar el banderín rojo o azul según corresponda para indicar el ganador luego de que el árbitro central se los indique con los siguientes comandos: “Jueces, Listos, Uno, Dos, Fallo”
- 6.1.7 Deberes del Registrador en Competencia de Formas
 - 6.1.7.1 El Registrador debe preparar las tarjetas para los jueces y distribuir las entre ellos.
 - 6.1.7.2 Luego de cada competencia, el registrador debe recibir las tarjetas de los jueces del árbitro y entregarlas al Presidente del Jurado.
 - 6.1.7.3 El registrador debe registrar correctamente el resultado de cada competencia.

6.2 En competencia de Lucha:

- 6.2.1 Deberes y derechos del Árbitro
 - 6.2.1.1 El árbitro debe controlar el desarrollo de la competencia. Debe indicar el inicio y fin de la misma de acuerdo con el protocolo del cuadrilátero.
 - 6.2.1.2 El árbitro debe permanecer siempre actualizado en los Reglamentos de Torneo y de Jueces y Árbitros de la ITF, y con los términos y señales que deben utilizarse.
 - 6.2.1.3 El árbitro puede, luego de consultar con el Presidente del Jurado y obtener su autorización, descalificar a un competidor que haya cometido una falta seria en contra del Reglamento de Torneos de la ITF.
 - 6.2.1.4 El árbitro debe verificar el Dobok ITF, la indumentaria de seguridad, los protectores inguinal, bucal y de tibias. Si faltara alguno de los ítems mencionados, o no estuviera en condiciones adecuadas, el árbitro otorgará al competidor dos minutos para solucionar el inconveniente.
 - 6.2.1.5 El árbitro indicará mediante instrucciones a los competidores que saluden a la mesa del jurado y luego entre ellos antes y después de cada competencia.
 - 6.2.1.6 El árbitro deberá controlar que la competencia se desarrolle en concordancia con el Reglamento de Torneos de la ITF, mediante advertencias y faltas.
 - 6.2.1.7 El árbitro puede detener la competencia (tiempo fuera) cuando se haya perdido el orden necesario para el desarrollo de la misma en el área de competencia y hasta que dicho orden sea reestablecido.
 - 6.2.1.8 El árbitro recibirá de los jueces de esquina sus respectivas tarjetas y se las entregará al Presidente del Jurado.
 - 6.2.1.9 Cuando los competidores estén luchando bajo la modalidad “Punto de Oro”, el árbitro indicará a los jueces de esquina que se pongan de pie con el banderín rojo en la mano derecha y el azul en la izquierda. Cuando vea que alguno de los competidores logre el Punto de Oro, detendrá el combate con la orden “HECHO!” e indicará a los jueces de esquina que determinen el ganador levantando el banderín adecuado mediante la orden: “HANA, DUL, SEK”.
 - 6.2.1.10 Cuando ocurre un empate durante el round del “Punto de Oro” el árbitro tiene la autoridad de decidir el ganador levantando el banderín rojo o azul.
 - 6.2.1.11 El árbitro debe levantar la mano del ganador según la indicación del Presidente del Jurado.
- 6.2.2 Deberes y derechos del Juez de Esquina
 - 6.2.2.1 El Juez de esquina debe mantenerse actualizado en el conocimiento de los Reglamentos de Torneo y de Arbitraje de la I.T.F.
 - 6.2.2.2 El Juez de esquina debe estar apropiadamente sentado en el lugar designado y observar con atención el desarrollo de la competencia.
 - 6.2.2.3 El Juez de esquina debe anotar en su tarjeta las advertencias y deducciones de puntos a los competidores.
 - 6.2.2.4 El Juez de esquina juzgará imparcialmente según el “Método de Puntuación para Lucha” del Reglamento de Torneos de la I.T.F.
 - 6.2.2.5 El Juez de esquina debe entregar al árbitro su tarjeta totalmente completa y firmada cuando éste la requiera al final de la competencia.
 - 6.2.2.6 Cuando los competidores se encuentren luchando bajo la modalidad “Punto de Oro”, el Juez de esquina debe estar de pie con el banderín rojo en su mano derecha y el azul en la

izquierda, y observar la lucha desde su esquina, y cuando advierta que alguno de los competidores ha logrado el “Punto de Oro” debe advertir al árbitro haciendo sonar su silbato.

6.2.2.7 Al comando del árbitro “HANA, DUL, SEK” el juez de esquina levantará el banderín rojo o azul para indicar el ganador según el puntaje de su tarjeta de juez.

6.2.2.8 El Juez de esquina está autorizado a participar de las consultas y dar su opinión, sólo en caso de ser requerido por el Presidente del Jurado.

6.2.3 Deberes y derechos del Registrador

6.2.3.1 El Registrador debe preparar las tarjetas para los jueces de esquina.

6.2.3.2 El Registrador debe registrar en forma correcta el resultado de cada competencia.

6.2.4 Deberes del Cronometrista

6.2.4.1 El Cronometrista deberá comprobar el estado y corrección del Gong y del Reloj.

6.2.4.2 El Cronometrista deberá operar su cronómetro a la señal de “SIJAK” marcando el inicio de la competencia.

6.2.4.3 Durante la competencia, el Cronometrista deberá detener el cronómetro a la señal de “HECHO”, y reanudar el cronometraje a la señal de “KESOK”.

6.2.4.4 Cuando el tiempo de competencia se haya cumplido el Cronometrista detendrá el cronómetro e indicará el fin de la competencia.

6.2.4.5 El Cronometrista será el responsable de la duración de cada round y de los tiempos de descanso.

6.3 En competencia de Rotura de Poder y Técnicas Especiales

6.3.1 Deberes y derechos del juez.

6.3.1.1 El Juez debe permanecer actualizado en el conocimiento de los Reglamentos de Torneo y Arbitraje de la I.T.F.

6.3.1.2 El Juez esta autorizado a participar de las consultas sólo a requerimiento del Presidente del Jurado.

6.3.1.3 El Juez debe verificar el equipamiento, incluyendo las maderas y la altura de los blancos.

6.3.1.4 El Juez debe dar la orden de inicio y verificar la corrección de la ejecución de cada intento.

6.3.1.5 El Juez debe anunciar el puntaje obtenido en cada intento de acuerdo con el procedimiento indicado en el Artículo 67 de la Sección 15, y el Artículo 71 de la Sección 16 del Reglamento de Torneos de la I.T.F.

6.3.2 Deberes del Registrador

6.3.2.1 El Registrador debe preparar los formularios para los jueces.

6.3.2.2 El Registrador debe registrar el resultado de cada competencia apropiadamente.

6.4 En competencia de Rutina de Defensa Personal

6.4.1 Deberes y derechos del juez

6.4.1.1 El juez debe permanecer actualizado en el conocimiento de los Reglamentos de Torneo y Arbitraje de la I.T.F.

- 6.4.1.2 El Juez esta autorizado a participar de las consultas sólo a requerimiento del Presidente del Jurado.
- 6.4.1.3 El Juez no tiene permitido hablar en ningún momento de la competencia.
- 6.4.1.4 El Juez debe permanecer apropiadamente sentado a aproximadamente 150 cm de distancia de sus colegas.
- 6.4.1.5 El Juez debe observar con atención el desempeño de los competidores y juzgar según los siguientes parámetros:
- Contenido Técnico (movimientos técnicos designados)
 - Trabajo de Equipo (incluyendo coordinación y precisión)
 - Presentación (incluyendo realismo y belleza artística)
- El método de puntuación puede ser consultado en los Artículos 80 y 81 del Reglamento de Torneos I.T.F.
- 6.4.2 Deberes del Registrador
- 6.4.2.1 El Registrador debe preparar las tarjetas para los jueces.
- 6.4.2.2 Luego de cada rutina, el registrador debe recoger las tarjetas de los jueces y entregarlas al Presidente del Jurado.
- 6.4.2.3 El Registrador debe registrar el resultado de cada competencia apropiadamente.

Artículo 7. Comportamiento

Todos los funcionarios deben observar las siguientes reglas:

- 7.1 Deben comportarse con Conciencia y Dignidad.
- 7.2 Deben prestar la máxima atención durante la competencia.
- 7.3 No deben tener prejuicios de ningún tipo al momento de dar una decisión.
- 7.4 Deben tomar distancia de los competidores.
- 7.5 Deben tener conocimientos básicos de Asistencia en primeros auxilios.

Artículo 8. Clases de Árbitros y Jueces - Requerimientos.

Los árbitros y jueces se dividen en CLASE A y CLASE B

8.1 Árbitros y Jueces Internacionales CLASE A

El criterio de la I.T.F. para los árbitros y jueces CLASE A es:

- 8.1.1 Como mínimo 25 años de edad.
- 8.1.2 Ser poseedor de un correcto sentido de equidad y conciencia.
- 8.1.3 Tener el grado de IV Dan o superior.
- 8.1.4 Haber aprobado un Curso oficial de Arbitro Internacional de la I.T.F., y haber obtenido el Certificado de “Arbitro Internacional CLASE A”.
- 8.1.5 Tener un mínimo de tres años de experiencia en arbitrajes regulares y contar con buenas referencias de su Asociación Nacional.
- 8.1.6 Participar con regularidad en Cursos de Actualización para Árbitros y Jueces autorizados por la I.T.F.
- 8.1.7 Oficiar regularmente en torneos dentro de la jurisdicción de la I.T.F.

8.2 Árbitros y Jueces Internacionales CLASE B.

El criterio de la I.T.F. para los árbitros y jueces CLASE B es:

- 8.2.1 Como mínimo 18 años de edad.
- 8.2.2 Ser poseedor de un correcto sentido de equidad y conciencia.
- 8.2.3 Tener el grado de II Dan o superior.
- 8.2.4 Haber aprobado un Curso oficial de Arbitro Internacional de la I.T.F., y haber obtenido el Certificado de “Arbitro Internacional CLASE B”.
- 8.2.5 Participar con regularidad en Cursos de Actualización para Árbitros y Jueces autorizados por la I.T.F.

Artículo 9. Regulaciones de Vestimenta

El código de vestimenta de árbitros y jueces consiste en:

- Saco o Blazer de color azul marino.
- Camisa mangas largas de color blanco.
- Pantalón de color azul marino.
- Corbata de color azul marino.
- Calcetines cortos de color blanco.
- Calzado deportivo blanco.

Artículo 10. Tratamiento de los árbitros y jueces.

- 10.1 Durante la competencia el Comité Organizador debe proveer el transporte local, alojamiento y tres comidas diarias para los árbitros y jueces.
- 10.2 El Comité Organizador debe proveer a los árbitros y jueces de bebidas refrescantes en el lugar de la competencia.

Artículo 11. Regulación de Penalidades.

El árbitro o juez que obstaculice el desarrollo y resultado de la competencia, o que dañe la dignidad de la I.T.F. con su juicio injusto o conducta inmoral, será penalizado según lo siguiente.

- 11.1 Casos
 - 11.1.1 Cuando un árbitro o juez no se encuentre familiarizado o actualizado con los Reglamentos de Torneo y Arbitraje de la I.T.F., y muestre un trabajo insatisfactorio.
 - 11.1.2 Cuando un árbitro o juez consuma bebidas alcohólicas o drogas (incluidos estimulantes y alucinógenos) y se encuentre ejerciendo sus funciones de juez o árbitro.
 - 11.1.3 Cuando un árbitro o juez reciba un soborno (dinero o bienes) de un competidor o un equipo para juzgar parcialmente la competencia.
 - 11.1.4 Cuando un árbitro o juez muestre animosidad o prejuicios contra un competidor o un equipo.
 - 11.1.5 Cuando un árbitro o juez abandone su puesto durante la competencia sin el permiso del presidente del jurado, y su conducta inapropiada cause una situación de desorden en la

competencia.

11.1.6 Cuando un árbitro o juez hace caso omiso de las indicaciones del Comité de Árbitros, o cuando se dirige al Comité de Árbitros en forma inapropiada o inmoral.

11.2 Penalidad

11.2.1 Advertencia

El árbitro o juez que haya sido penalizado con una advertencia no tiene permitido participar de las funciones de árbitro o juez en las 24 horas siguientes a contar del momento de haber sido advertido.

11.2.2 Advertencia Severa

El árbitro o juez que haya sido penalizado con una advertencia severa no tiene permitido continuar ejerciendo las funciones de árbitro o juez en el torneo respectivo desde el momento de haber sido advertido.

11.2.3 Suspensión de la Calificación

El árbitro o juez que haya sido penalizado con una Suspensión de Calificación no puede trabajar en funciones de árbitro o juez hasta el próximo torneo. Además, el Comité de Árbitros presentará un informe por escrito a la I.T.F. en el plazo de un mes.

11.2.4 Descalificación

Cuando se considere que un árbitro o juez internacional no deba continuar ejerciendo sus funciones en forma permanente, el Comité de Árbitros presentará a la I.T.F. una propuesta de descalificación en contra de ese funcionario. Una vez que la ITF decida la descalificación esa persona no podrá volver a ejercer funciones de árbitro o juez en torneos que se realicen bajo la jurisdicción de la I.T.F.

El Comité Organizador del Torneo no puede tratar como funcionarios (árbitro / juez) a las personas que hayan sido penalizadas con Suspensiones o Descalificaciones, desde el momento de haber sido penalizados.

Artículo 12. Terminología Oficial

CHA RYOT (atención)

KYONG YAE (saludo)

JUN BI (listo)

SI JAK (comenzar)

HE CHYO (separarse)

GE SOK (continuar)

GU MAN (final)

SIL KYOK (descalificación)

GAMJOM (deducción de puntos)

JU UI (advertencia)

HONG (rojo)

CHONG (azul)

IL HE JON (primer round)

YI HE JON (segundo round)

SAM HE JON (tercer round)

SON TAEK TUL (tul optativo)
JI JONG TUL (tul designado)
YON JANG JON (extensión)
DUK JOM JON (metodología del punto de oro)
SUNG (ganador)
HO SIN KYONG GI (rutina de defensa personal)
JAYU MATSOGI (lucha libre)
TUK GI (técnica especial)
WI RYOK (rotura de poder)
GAE IN JON (evento individual)
DAN CHE JON (evento por equipos)

