



TEKVONDO
ASOCIJACIJA
SRBIJE

ТЕКВОНДО

ПРАВИЛА ТАКМИЧЕЊА

У ПРИМЕНИ ОД 26. ДЕЦЕМБАР 2012. ГОДИНЕ



WORLD TAEKWONDO FEDERATION

ТЕКВОНДО АСОЦИЈАЦИЈА СРБИЈЕ

Ул. Чарли Чаплина бр.39

11000 Београд

Телефон: 011/3293-158

Факс: 011/3293-159

Web sajt: www.TAS.org.rs

e-mail: office@tas.org.rs



СУДИЈСКА КОМИСИЈА ТАС-а ЗА БОРБЕ:

Председник: Предраг Тешовић (tesovicp@gmail.com)

Чланови: Леонард Будима (leo.budima@gmail.com)

Владан Цветковић (vladan.cvetkovic@gmail.com)

Александар Головић (aleksandar.golovic@gmail.com)

САДРЖАЈ

Члан 1.	Сврха	4
Члан 2.	Примена	5
Члан 3.	Борилиште	6
Члан 4.	Такмичари	11
Члан 5.	Категорије.....	13
Члан 6.	Класификација и методе такмичења.....	16
Члан 7.	Трајање борбе.....	18
Члан 8.	Жребање	19
Члан 9.	Мерење	20
Члан 10.	Процедура такмичења.....	21
Члан 11.	Дозвољене технике и делови тела.....	23
Члан 12.	Важећи поени.....	24
Члан 13.	Освајање поена и објављивање.....	26
Члан 14.	Забрањене радње	28
Члан 15.	Златни поен и одлука о надмоћности	34
Члан 16.	Одлуке	36
Члан 17.	Knock Down	38
Члан 18.	Процедура у случају Knock Down-а.....	39
Члан 19.	Поступци за прекидање борбе	41
Члан 20.	Судије у борилишту и бодовне судије.....	44
Члан 21.	Видео реприза (Video Replay).....	47
Члан 22.	Санкције	49
Члан 23.	Детаљи који нису наведени у правилима	51
	Показивања за судије у борилишту	52
	Теквондо изрази и изговор.....	79
	Додатак: Енглески за судије.....	80
	Додатак: Судијски приручник	89

Члан 1. Сврха

Сврха правила такмичења јесте да обезбеде правилан и фер ток такмичења на свим нивоима које промовишу и/или организују Светска теквондо федерација (WTF), регионалне уније и националне асоцијације водећи рачуна о примени стандардизованих правила.

(објашњење)

Циљ члана 1. је да осигура стандардизацију свих теквондо такмичења широм света. Свако такмичење које не следи основне принципе ових правила не може бити признато као теквондо такмичење.

Члан 2. Примена

Правила такмичења биће примењена на свим такмичењима која промовишу и/или организују WTF, регионалне уније и националне асоцијације. Међутим, уколико било која национална асоцијација жели да промени неки део Правила такмичења, мора најпре да добије одобрење од WTF. У случају да регионалне уније, односно члан националне асоцијације крши WTF правила без претходног одобрења од стране WTF-а, WTF може да искористи своје дискреционо право да одбије или опозове одобрење за организацију међународног турнира. Поред тога, WTF може предузети додатне дисциплинске мере против релевантних регионалних унија или чланица националних асоцијација.

(објашњење 1)

Добијање одобрења:

Било која организација која жели да промени неки део постојећих правила мора поднети WTF-у захтев за одобрење као и разлоге за тражене промене. Одобрење за било које промене ових правила мора бити добијено од WTF-а најмање месец дана пре планираног такмичења. WTF може применити правила такмичења, са изменама у промовисаном првенству уз одлуку техничког делегата, након одобрења председника.

(објашњење 2)

Промена тежинских категорија, повећање или смањење броја међународних судија (IR-а), промена положаја контролора, записничара и службеног доктора, трајање такмичења итд. су оно што може бити предмет захтева за одобрење и који могу бити промењени након претходно добијеног одобрења од WTF-а, међутим, ставке попут важећих бодова, опомена и негативних бодова те димензије борилишта не могу се мењати ни у каквим околностима.

Члан 3. Борилиште

1. За организацију теквондо првенства промовисаног од стране WTF-а, спортски објекат ће морати да обезбеди минимални капацитет од 3.000 седишта. Величина пода мора бити најмање 40м x 60м и који мора да задовољи оптимално аудио-визуелно информисање гледалаца и такмичара како је захтевано у техничком упутству. Висина спортског објекта мора да буде најмање 10 м од пода до таванице. Осветљење мора да буде минимум 1500 лукса и максимумалних 1800 лукса, и треба да буде усмерено на борилишта са врха спортског објекта. Комплетна припрема објекта за такмичење мора бити завршена најмање два дана пре почетка шампионата и подлеже одобрењу техничког делегата.
2. Борилиште има површину од 8м x 8м и равне је површине. Борилиште мора бити покривено еластичним подлогом (струњачама). Оно може бити постављено на платформу која је 0,6-1м изнад површине пода, ако је неопходно, а спољни део граничне линије мора имати нагиб не већи од 30 степени ради безбедности такмичара

3. Граница борилишта

- 3.1 Површина од 8м x 8м назива се борилиште и биће обележена плавом бојом, а ивица борилишта се зове гранична линија. Спољни део граничне линије биће обележено црвеном или жутом бојом. Гранична линија уз коју се налази записнички сто назива се гранична линија 1. У смеру казаљки на сату од граничне линије 1 налазе се граничне линије 2, 3 и 4.

4. Позиције

4.1 Позиција судије у борилишту (Referee)

Позиција судије у борилишту обележена је на 1,5м иза централне тачке у борилишту у правцу треће граничне линије и означена је као место судије у борилишту.

4.2 Позиција бодовних судија (Judge)

Позиција првог бодовног судије обележена је на 0,5м споља од угла граничних линија 1 и 2. Позиција другог бодовног судије обележена је на 0,5м споља од угла граничних линија 2 и 3. Позиција трећег бодовног судије обележена је на 0,5м споља од угла граничних линија 3 и 4. Позиција четвртог бодовног судије обележена је на 0,5м споља од угла граничних линија 4 и 1. У случају да је потребно присуство само 3 бодовних судија, позиција првог бодовног судије обележена је на 0,5м споља од угла граничних линија 1 и 2. Позиција другог бодовног судије обележена је на 0,5м споља од половине граничне линије 3 и гледаће ка центру борилишта. Позиција трећег бодовног судије обележена је на 0,5м споља од угла граничних линија 4 и 1.

4.3 Позиција мериоца времена

Позиција мериоца времена налази се на тачки која је удаљена 2м иза граничне линије 1 окренута ка центру борилишта и 2м је удаљена од угла граничних линија 1 и 2.

4.4 Позиција доктора

Позиција доктора налази се на тачки која је удаљена више од 3м удесно од граничне линије.

4.5 Позиције такмичара

Позиције такмичара налазе се на две супротне стране удаљене по 1м од централне тачке борилишта и 4м од граничне линије 1 (црвени такмичар је окренут ка граничној линији 2, а плави такмичар ка граничној линији 4).

4.6 Позиција тренера

Позиција тренера је обележена и налази се на удаљености од 1м од централне тачке граничне линије на страни сваког такмичара. Тренери не смеју устајати за време борбе (изузев у случају захтева за видео репризу (video reply)) и не смеју напуштати обележену зону 1м x 1м за тренере. У случају кршења овог правила судија у борилишту ће доделити „Kyong-go“ том тренеру.

4.7 Позиција контролног стола

Контролни сто се налази близу улаза у борилиште ради контроле заштитне опреме такмичара.

(објашњење 1)

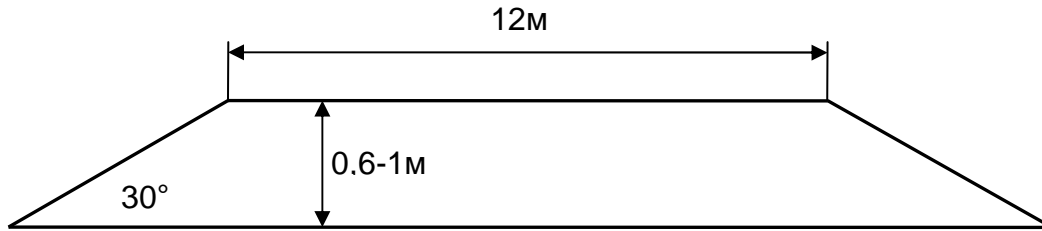
Еластична подлога: Степен еластичности подлоге мора бити одобрен од WTF – а пре такмичења.

(објашњење 2)

Димензије борилишта: Борилиште је величине 8м x 8м, али простор за такмичење би требало да има и сигурносни простор најмање 2м око борилишта тако да са борилиштем чини простор од најмање 12м x 12м или 14м x 14м.

(објашњење 3)

Такмичарска платформа: платформа би требала бити израђена према следећем дијаграму.



(објашњење 4)

Позиција судије у борилишту и такмичара треба бити обележено на подлози другчијом бојом од боје подлоге.

(објашњење 5)

Боје: Боје површине подлоге (струњача) не сме давати дречав одсјај и не сме да иритира (замара вид) такмичарима или гледаоцима. Боје се такође морају слагати с опремом и добоком такмичара као и са површином простора за такмичење.

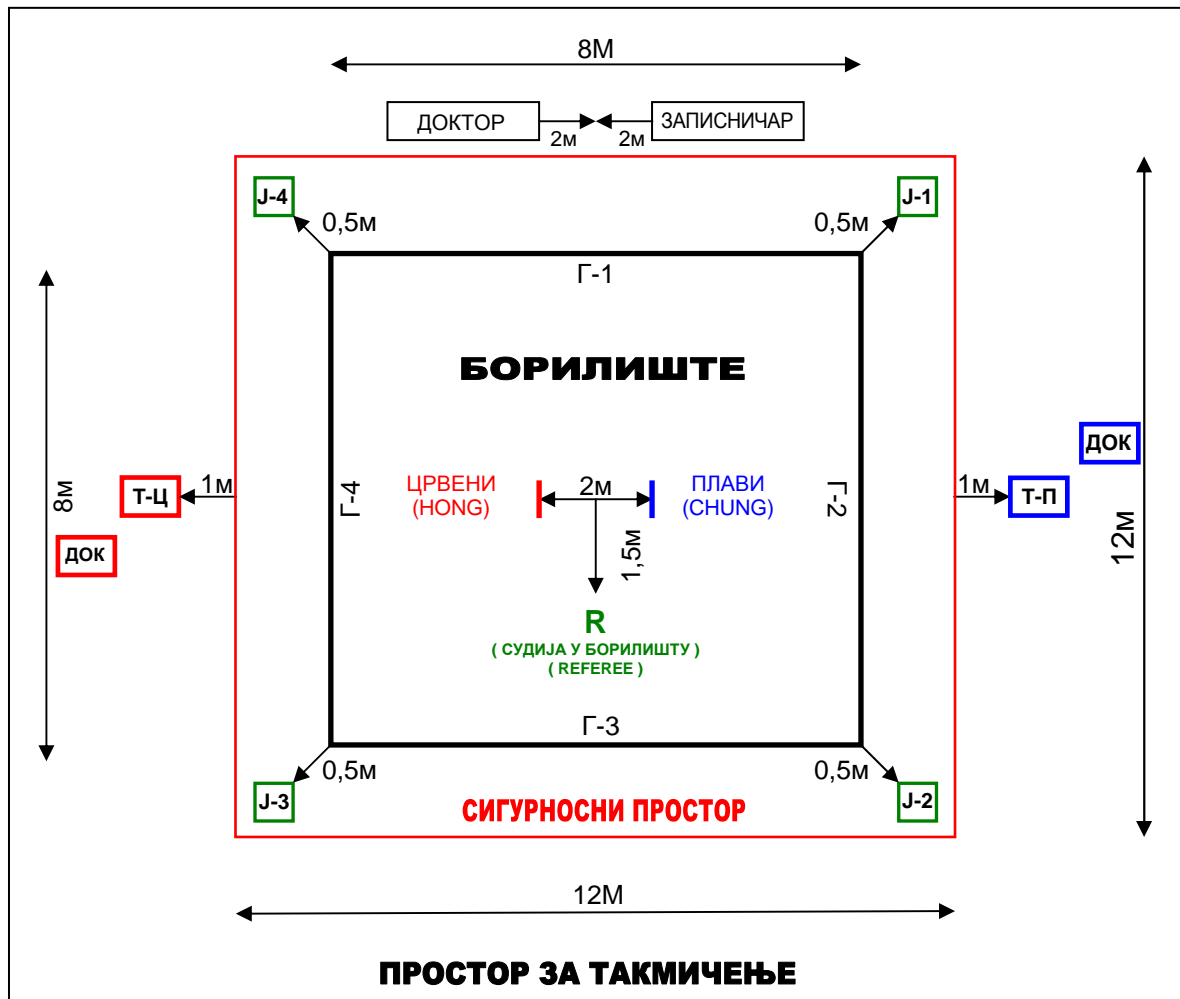
(објашњење 6)

Контролни сто: За контролним столом контролор проверава да ли су одећа и заштитна опрема које такмичари носе одобрени од WTF – а и да ли правилно одговарају такмичару. У случају да нису одговарајући, мора се захтевати да такмичар промени заштитну опрему.

(напомена за суђење 1)

Судија у борилишту мора имати комплетно схватање димензија борилишта и коришћења комплетне површине борилишта при суђењу како би избегао сувишно прекидање меча.

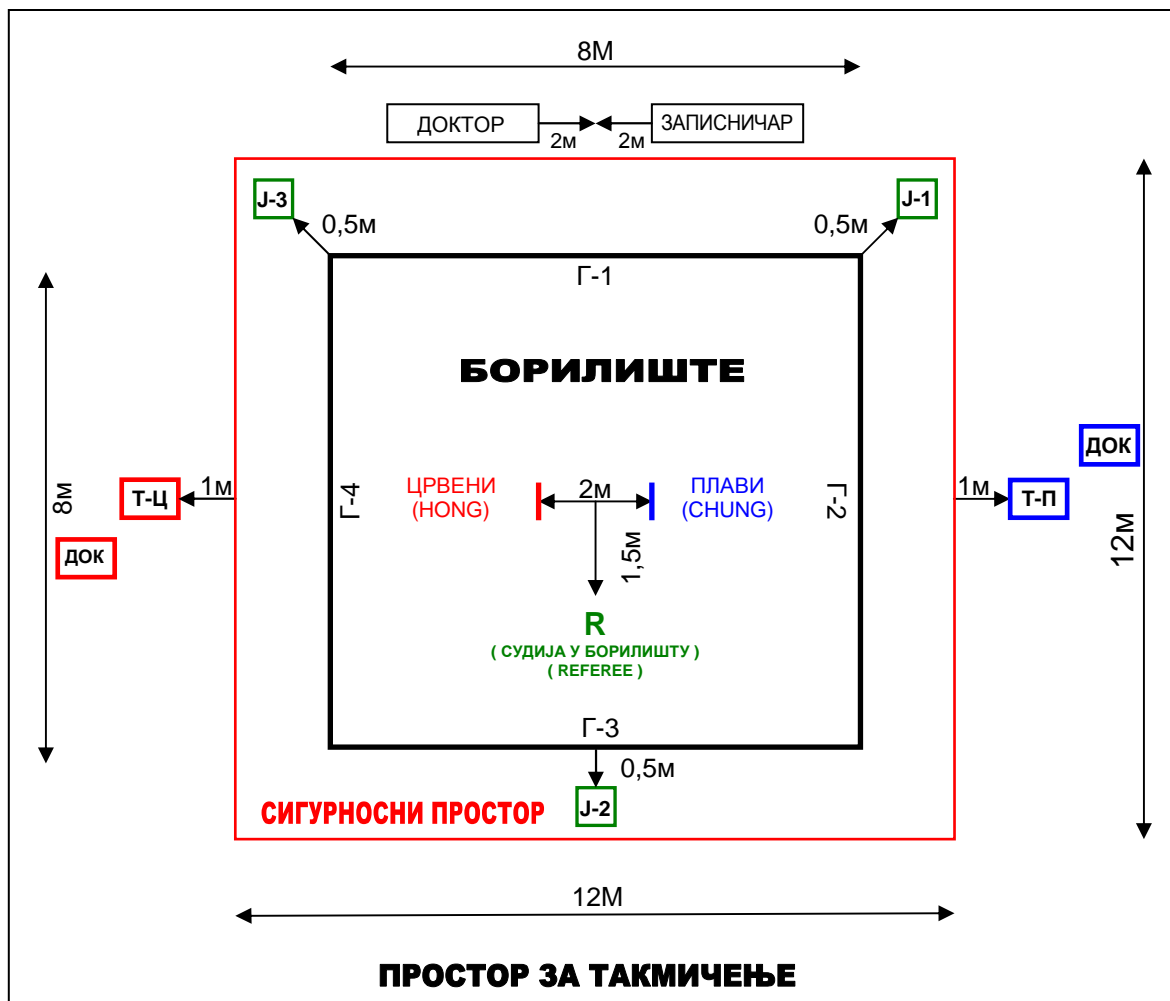
ДИЈАГРАМ ПРОСТОРА ЗА ТАКМИЧЕЊЕ (ЧЕТВОРО БОДОВНИХ СУДИЈА)



Г1-4	Гранична линија 1 -4
Ј1-4	Бодовне судије 1-4
R	Судија у борилишту (Referee)
Т-П	Тренер плавог такмичара
Т-Ц	Тренер црвеног такмичара
ДОК	Тимски доктор
ДОКТОР	Службени доктор

ДИЈАГРАМ ПРОСТОРА ЗА ТАКМИЧЕЊЕ

(ТРОЈЕ БОДОВНИХ СУДИЈА)



Г1-4	Гранична линија 1 -4
Ј1-3	Бодовне судије 1-3
R	Судија у борилишту (Referee)
Т-П	Тренер плавог такмичара
Т-Ц	Тренер црвеног такмичара
ДОК	Тимски доктор
ДОКТОР	Службени доктор

Члан 4. Такмичари**1. Квалификација такмичара**

- 1.1 Држављанство тима који учествује
- 1.2 Препорука националне теквондо асоцијације
- 1.3 Носилац Теквондо Дан сертификата издатог од Kukkiwon/WTF
- 1.4 Носилац WTF Global Athlete License (GAL)
- 1.5 Такмичар старости од најмање 17 година у години одржавања турнира (15-17 година старости за јуниорска теквондо првенства и 12-14 година за кадетска теквондо првенства). Старост такмичара за Олимпијске игре младих (Youth Olympic Games) може бити другчија и зависи од одлуке Међународног Олимпијског Комитета (ИОС)

(тумачење)

Старосна граница односи се на годину, а не на датум када се одржавају првенства. На пример, ако се јуниорско теквондо првенство одржава 22. фебруара 2010. такмичари који су рођени између 1. јануара 1993. и 31. децембра 1996. имају право да учествују.

2. Униформа и опрема такмичара

- 2.1 На такмичењима која су објављена у WTF календару такмичења, такмичарску униформу и сву опрему као такву, али не ограничавајући се само на струњаче, PSS (електронски систем за бодовање), IVR (моментална видео реприза) и заштитна опрема мора бити одобрена од стране WTF-а.
- 2.2 Такмичар мора носити заштитну опрему одобрену од стране WTF-а: штитник за тело, штитник за препоне (суспензор), штитник за подлактице, штитник за цеванице, заштитне рукавице, заштитне папуче са сензором (у случају коришћења ПСС) и да буде опремљен заштитном гумом за зубе пре уласка у простор за такмичење. Заштитна кацига мора бити чврсто стегнута испод леве руке приликом уласка на борилишта. Заштина кацига ће се ставити на главу следећи упутства судије у борилишту пре почетка такмичења.
- 2.3 Такмичар мора да носити штитнике за препоне (суспензор), за подлактице и потколенице испод теквондо униформе (добока). Такмичар ће донети ову од WTF-одобрену опрему као и рукавице и заштитну гуму за зубе за своју личну употребу. Ношење било каквих других предмета на глави осим кациге се не дозвољава. Сви религијозни предмети ће се носити испод заштитне кациге и испод добока и не смеју да буду потецијална опасност по повређивање противника.
- 2.4 Спецификације теквондо униформе (добока), заштитне опреме, као и све остале опреме биће наведена одвојено.

2.5 Организациони комитет првенства промовисаног од стране WTF-а је одговоран за припрему целокупне опреме потребне за то првенство. Претходно одобрење ће бити потребно од WTF-а за количину опреме по техничком упутству. Организациони комитет ће обезбедити опрему бесплатно за простор за тренинг пре и за време такмичења на захтев WTF-а.

3. Лекарска контрола (анти-допинг тест)

3.1 На теквондо такмичењима које одобрава или санкционише WTF свака употреба или дистрибуција дрога или хемијских супстанци је забрањена анти-допинг законима. WADA анти-допинг кодекс примењују се на теквондо такмичењу на Олимпијским играма и другим више-спортским такмичењима.

3.2 WTF има право да спроведе било које медицинско тестирање које је неопходно да би се установило да ли је неки такмичар прекршио неко од ових правила и сваки победник који одбије да се тестира или за кога се покаже да је прекршио неки од прописа биће искључен из пласмана и његово место ће бити пренето на такмичара иза њега.

3.3 Организациони комитет је одговоран за организовање и спровођење лекарских тестова.

3.4 Детаљи анти-допинг прописа WTF биће унети у статут.

(објашњење 1)

Држављанство такмичара у тиму: Када је такмичар представник националног тима (репрезентативац), његово/њено држављанство је одређено према држављанству државе коју он/она представља пре поднете пријаве за учествовање. Провера држављанства обавља се прегледом путних исправа (пасоша). У случају да је такмичар има више од једног држављанства, такмичар се мора изјаснити којем тиму припада. Уколико такмичар репрезентује једну земљу на Олимпијским играма, квалификацијама за ОИ, континенталним или регионалним играма, светском или регионалном првенству препознатом од стране WTF-а, он неће моћи представљати другу државу уколико не прође најманје 3 (три) године од последњег његовог наступа за претходну државу. Овај временски период се може смањити или чак укинути, споразумом НОС (националног олимпијског комитета) и WTF-а. WTF може покренути дисциплински поступак против такмичара и његовог Националног савеза ако крше ово правило укључујући, али не и ограничено постигнутим достигнућима

(објашњење 2)

Заштитна гума за зубе мора бити беле боје или провидна. Међутим обавеза ношења заштитне гуме може бити укинута уколико доктор дијагностикује да би коришћење заштитне гуме такмичару могло да изазове повреду.

Члан 5. Категорије**1. Тежинске категорије се деле на мушку и женску:**

<u>Категорија</u>	<u>Мушка</u>	<u>Женска</u>
Фин (Fin).....	до 54 кг	до 46 кг
Мува (Fly).....	54 кг - 58 кг	46 кг - 49 кг
Бантам (Bantam)	58 кг - 63 кг	49 кг - 53 кг
Перо (Feather)	63 кг - 68 кг	53 кг - 57 кг
Лака (Light).....	68 кг - 74 кг	57 кг - 62 кг
Велтер (Welter)	74 кг - 80 кг	62 кг - 67 кг
Средња (Middle)	80 кг - 87 кг	67 кг - 73 кг
Тешка (Heavy)	преко 87 кг	преко 73 кг

2. Категорије за Олимпијске игре су следеће:

<u>Мушке категорије</u>	<u>Женске категорије</u>
до 58 кг.....	до 49 кг
58 кг - 68 кг.....	49 кг - 57 кг
68 кг - 80 кг.....	57 кг - 67 кг
преко 80 кг	преко 67 кг

3. Категорије за Светска јуниорска првенства су следеће:

<u>Категорија</u>	<u>Мушка</u>	<u>Женска</u>
Фин (Fin)	до 45 кг	до 42 кг
Мува (Fly)	45 кг - 48 кг	42 кг - 44 кг
Бантам (Bantam)	48 кг - 51 кг	44 кг - 46 кг
Перо (Feather)	51 кг - 55 кг	46 кг - 49 кг
Лака (Light)	55 кг - 59 кг	49 кг - 52 кг
Велтер (Welter)	59 кг - 63 кг	52 кг - 55 кг
Лака средња (Light Middle)	63 кг - 68 кг	55 кг - 59 кг
Средња (Middle)	68 кг - 73 кг	59 кг - 63 кг
Лака тешка (Light Heavy)	73 кг - 78 кг	63 кг - 68 кг
Тешка (Heavi)	преко 78 кг	преко 68 кг

4. Категорије за Олимпијске игре младих:

<u>Мушке категорије</u>	<u>Женске категорије</u>
до 48 кг	до 44 кг
48 кг - 55 кг	44 кг - 49 кг
55 кг - 63 кг	49 кг - 55 кг
63 кг – 73 кг.....	55 кг – 63 кг
преко 73 кг	преко 63 кг

5. Категорије за Светска кадетска првенства су следеће:

<u>Мушке категорије</u>	<u>Женске категорије</u>
до 33 кг	до 29 кг
33 кг - 37 кг	29 кг - 33 кг
37 кг - 41 кг	33 кг - 37 кг
41 кг – 45 кг.....	37 кг – 41 кг
45 кг – 49 кг.....	41 кг – 44 кг
49 кг – 53 кг.....	44 кг – 47 кг
53 кг – 57 кг.....	47 кг – 51 кг
57 кг – 61 кг.....	51 кг – 55 кг
61 кг – 65 кг.....	55 кг – 59 кг
преко 65 кг	преко 69 кг

(тумачење)

- 1) *Теквондо турнир је такмичење које је одређено, унутар правила, директним и снажним физичким контактом између такмичара. Да би се смањио утицај неједнакости између такмичара што се тиче релативних чиниоца, обезбедила сигурност као и створили једнаки услови за размену техника, установљене су тежинске категорије.*
 - 2) *Основна подела је на одвојене мушке и женске категорије, тако да се мушки такмичари такмиче против мушких, а женски против женских такмичара.*
 - 3) *Тежинске категорије за Олимпијске игре се одређују у договору с Међународним олимпијским комитетом.*
-

(објашњење 1)

До: Тежинска граница одређена је критеријумом једне децимале од одређене границе (у стототинкама). На пример: до 50кг значи до 50,0кг при чему је 50,1Кг прекорачење границе и подразумева дисквалификацију.

(објашњење 2)

Преко: Преко 50.00кг почиње од 50,1кг, а 50,0кг се сматра недовољном тежином и подразумева дисквалификацију.

Члан 6. Класификација и методе такмичења**1. Такмичења се деле на следећи начин:**

1.1 Индивидуална такмичења одржавају се обично између такмичара из исте тежинске категорије. Ако је неопходно, могу се комбиновати граничне категорије да би се створила појединачна категорија. Није дозвољено такмичару да се такмичи у више од 1 (једне) категорије на турниру.

1.2 Екипно такмичење: такмичење између тимова

1.2.1 Систем од пет (5) тежинских категорија:

<u>Мушке категорије</u>	<u>Женске категорије</u>
до 54 кг	до 47 кг
54 кг - 63 кг	47 кг - 54 кг
63 кг - 72 кг	54 кг - 61 кг
72 кг - 82 кг	61 кг - 68 кг
преко 82 кг	преко 68 кг

1.2.2 Систем од осам (8) тежинских категорија.

1.2.3 Систем од четири (4) тежинских категорија (спајањем осам тежинских категорија у четири тежинске категорије комбиновањем по две граничне тежинске категорије).

1.2.4 Једна (1) тежинска категорија одређеног распона тежина у случају tag-team такмичарског формата

2. Системи такмичења деле се на следећи начин:

2.1 Систем турнира са појединачном елиминацијом

2.2 Систем кружног такмичења

3. Теквондо такмичења на Олимпијским играма спровode се у систему индивидуалног надметања између такмичара.

4. Сва такмичења на међународном нивоу призната од стране WTF организују се са такмичарима из најмање 4 земље са по најмање 4 такмичара у свакој тежинској класи, с тим да ниједна тежинска класа са мање од 4 такмичара не може бити призната у званичним резултатима.

5. WTF World Taekwondo Grand Prix Series ће бити организованежо на основу до сада коришћених процедура WTF World Taekwondo Grand Prix Series

(тумачење)

1. У систему турнира такмичење је организовано на индивидуалној основи. Међутим, екипни пласман може бити одређен и збиром појединачних пласмана у складу са бодовним системом.

Бодовни систем

Екипни пласман добија се на основу укупног броја поена добијен следећим прописом:

- један (1) поен по сваком такмичару који је ушао у борилиште након што је прошао званично мерење
- један (1) поен по свакој победи
- додатних седам (7) поена по златној медаљи
- додатних три (3) поена по сребрној медаљи
- додатних један (1) поен по бронзаној медаљи

У случају да више од две екипе буду у нерешеном односу, редослед се одређује: 1) бројем златних, сребрних и бронзаних медаља које су добили тимови, 2) бројем такмичара и 3) већим бројем поена у вишим тежинским категоријама.

2. У систему екипног такмичења резултат екипе одређен је појединачним резултатима.

(објашњење 1)

Спајање тежинских категорија: метод спајања ће пратити Олимпијске категорије

(објашњење 2)

Класа од осам тежина:

По такмичењу са осам тежинских категорија екипа која победи у пет или више категорија је победник. У случају да победничка екипа није одређена због нерешеног резултата (четири-четири), свака екипа ће одредити представника који ће се борити за победу. У овом случају такмичари не могу бити замењени.

(тумачење)

3. По горе наведеном начину, уколико пре него што су прошле све борбе, једна екипа оствари већину победа, остатак борби би у принципу такође требало да се одржи. Уколико екипа која губи жели да преда остатак борби, резултат ће се забележити као губитак због дисквалификације не узимајући у обзир постигнуте резултате.

4. WTF Светско Тимско Првенство биће организовано на основу последње важеће процедуре Светског тимског првенства.

Члан 7. Трајање борбе

- 1. Борба траје три рунде по два минута са једним минутом одмора између рунди. У случају нерешеног резултата после завршетка треће рунде, радиће се четврта рунда као рунда на „златни бод“ (енг. sudden death – изненадна смрт) након једног минута одмора.**
- 2. Трајање рунди се може променити на 3 рунде x 1 минут, 3 рунде x 1 минут 30 секунди, или 2 рунде x 2 минута по одлуци Техничког делегата такмичења.**

Члан 8. Жребање

1. Жребање се изводи један или два дана пре прве борбе у присуству званичника WTF и представника репрезентација која учествује. Метод и редослед жреба одредиће Технички делегат такмичења.
2. Технички делегат ће извршити жребање или ће одредити званичнике који ће извршити жребање у име званичника нација које учествују, а који нису присутни на жребању.
3. Одређени број такмичара ће бити привилеговано постављен у жребу на основу рангирања које спроводи WTF (WTF World Ranking). Детаљна упутства уређују се актом WTF светског рангирања.

Члан 9. Мерење

- 1. Мерење такмичара биће завршено претходног дана у односу на дан такмичења.**
- 2. За време мерења такмичари ће носити доњи веш, а могуће је да се такмичари мере и наги ако то желе.**
- 3. Мерење ће се извршити једном, међутим, још једно мерење је дозвољено у оквиру временског рока одређеног за такмичаре који се нису квалификовали први пут.**
- 4. Да не би дошло до дисквалификације за време званичног мерења, вага, иста као званична вага, налазиће се тамо где су смештени такмичари или у сали ради пробног мерења.**

(објашњење 1)

Такмичари на дан такмичења:

Ово је дефинисано као такмичари који треба да се такмиче на заказани дан од стране организационог комитета WTF-а.

Претходни дан:

О времену за мерење одлучиће организациони комитет и о томе ће обавестити учеснике на састанку вођа тимова. Дужина мерења ће бити највише 2 сата.

(објашњење 2)

Одвојено место за мерење постојаће за женске такмичаре чије мерење мора бити обављено од стране женских званичника.

(објашњење 3)

Дисквалификација за време званичног мерења: ако је такмичар дисквалификован при званичном мерењу, не може се рачунати као учесник на такмичењу и неће се рачунати његов поен код рачунања екипног пласмана.

(објашњење 4)

Вага иста као званична: вага мора бити истог типа и баждарења као и званична вага и мора бити верификована од стране организационог комитета пре такмичења.

Члан 10. Процедура такмичења**1. Прозивање такмичара**

Име такмичара биће прозвано три пута, први пут (30) минута пре заказаног почетка борбе.

2. Провера опреме и физичка провера

Након прозивања такмичари ће бити подвргнути физичкој провери и провери опреме за контролним столом од стране судије задуженог за проверу заштитне опреме који је одређен од стране WTF и такмичар неће показати никакве знаке одбијања нити ће имати при себи било какве предмете који би могли да повреду другог такмичара.

3. Улазак у борилиште

Након провере такмичар ће приступити позицији за чекање са једним тренером и са једним доктором или физиотерпеутом (ако га има).

4 Процедура пре почетка и након завршетка борбе

4.1 Пре пошетка меча судија у борилишту ће позвати такмичаре са „Chung, Hong”. Оба такмичара улазе у борилиште држећи кацигу испод леве руке (мишке). Када неки од такмичара није присутан или није потпуно опремљен, укључујући заштину опрему и униформу итд., на тренерској зони на борилишту у време позива судије у борилишту „Chung, Hong“, сматраће се да је тај такмичар одустао без борбе и судија у борилишту ће прогласити његовог противника за победника.

4.2 Такмичари ће се окренути један према другом и поклонити се на команду судије у борилишту CHA-RYEOT (пажња) и KYEONG-RYE (наклон). Наклон у стојећем положају изводи се из природног стојећег положаја CHA-RYEOT савијањем у струку под углом већим од 30 степени са главом погнутом под углом већим од 45 степени и песницама стегнутим уз ноге. Након наклона, такмичари стављају кациге на главу.

4.3 Судија у борилишту ће дати знак за почетак борбе JOON-BI (спреман) и SHI-JAK (старт).

4.4 Борба у свакој рунди ће започети знаком за почетак борбе SHI-JAK (старт) и завршава знаком KEU-MAN (стоп) који даје судија у борилишту. Чак иако судија у борилишту не да знак KEU-MAN (стоп), борба ће се сматрати завршеном ако истекне време.

3.1 Након завршетка последње рунде такмичари ће стајати окренути један према другом са скинутим кацигама и наклонити се на команду судије у борилишту CHA-RYEOT и KYEONG-RYE, а затим ће у стојећем положају сачекати да судија прогласи одлуку.

4.6 Судија у борилишту ће прогласити победника подизањем своје руке на страни победника.

4.7 Одлазак такмичара.

5. Процедура борбе на екипном такмичењу.

- 5.1 Обе екипе ће стајати окренуте једна према другој и према првој граничној линији од ознаке такмичара.
 - 5.2 Процедура пре почетка и након завршетка борбе биће иста као у тачки 4. овог члана.
 - 5.3 Оба тима ће напустити борилиште и стајати са стране на одређеном простору за време борбе сваког од такмичара.
 - 5.4 Оба тима ће стати у врсту у борилишту непосредно након завршетка финалне борбе окренути један према другом.
 - 5.5 Судија у борилишту прогласиће победничку екипу подизањем своје руке на страни победничке екипе.
-

(објашњење 1)

За време акредитације званичника тимова, морају се приложити копије релевантних докумената и лиценци написаних на енглеском језику за докторе или физиотерапеуте тимова. Након провере, за њих ће бити издата специјална акредитација. Само онима који су добили специјалну акредитацију биће дозвољено да присуствују борби поред тренера и за то одређено место.

(упутство за суђење)

У случају коришћења ПСС (система за електронско бодовање), судија у борилишту треба да провери да ли ПСС опрема коју носе такмичари ради коректно. Ова процедура може бити прескочена да би се уштедело време за руковођење турниром.

Члан 11. Дозвољене технике и делови тела**1. Дозвољене технике**

- 1.1 Ручне технике: технике коришћења предњег дела (корена) кажипрста и средњег прста чврсто стиснуте песнице.
- 1.2 Ножне технике: технике коришћења било ког дела стопала испод глежња.

2. Дозвољени ударне површине (делови тела)

- 2.1 Труп: напад песницом и стопалом дозвољен је у области покривене штитником. Међутим, нису дозвољени такви напади на делове кичме.
- 2.2 Глава: напад искључиво ножном техником (стопалом) у главу, тачније површина тела изнад кључне кости.

(објашњење 1)

Термин „Ручна техника“ подразумева снажан ударац у дозвољену површину штитника за тело (оклоп) коришћењем предњег дела чврсто стегнуте песнице током пружања руке.

(објашњење 2)

Ножне технике: Свака ножна техника која користи делове стопала испод глежња је исправна, такође свака ножна техника која користи део ноге изнад глежња, пр. цеваница или колена, није дозвољена. Штитник за тело (оклоп) и електронски систем за бодовање (PSS), позиција сензора у сензорским папучицама биће одређено од стране WTF-а.

(објашњење 3)

Оклоп: Површина покривена штитником за труп (оклоп) између пазуха и карлице је легална ударна површина. Штитник за труп (оклоп) мора бити одговарајуће величине према правилима за сваку категорију и према конституцији такмичара. Такмичари у истој категорији по правлиу користе штитник за тело (оклоп) исте величине, уколико другчије није дозвољено од стране WTF Техничког Делегата за сваки случај посебно.

Члан 12. Важећи поени**1. Дозвољени делови тела на којима се признају поени:**

- 1.1 Тело: Плаво или црвено обојена површина на штитнику за труп (оклопу).
- 1.2 Глава: Површина целе главе изнад кључне кости (цела површина лица заједно са ушима и потиљком).

2. Поени се додељују када су дозвољене технике изведене прецизно и снажно на дозвољене делове тела на којима се признају поени.**3. Важећи поени се деле на следећи начин:**

- 3.1 Један (1) поен за валидан ударац на штитник за труп.
- 3.2 Два (2) поена за валидан ударац на штитник за труп из окрета.
- 3.3 Три (3) поена за валидан ударац у главу.
- 3.4 Четири (4) поена за валидан ударац у главу из окрета.

4. Резултат борбе биће збир поена из три рунде.**5. Неважећи поени: када такмичар изведе напад за који се додељује поен користећи забрањене радње, ти поени ће бити поништени.***(објашњење 1)*

Прецизно: Ово представља одговарајући аспект дозвољене технике напада при чему се долази у пун контакт са противником у оквиру ограничења дозвољених делова тела.

(објашњење 2)

Снажно: а) Када се користи штитник без електронских сензора: довољна снага је она која нагло помери противничко тело.

б) Када се користи електронски штитник (ПСС): снага ударца се мери електронским сензорима на штитнику при чему ниво снаге којом се остварују поени варира у зависности од категорије и пола.

(напомена за суђење)

Када било који део стопала дотакне противникову главу, биће бодовано као важећи поен.

(напомена за суђење)

Када је такмичар у „knock down“-у услед легитимног напада противника уз регистровање поена, судија у борилишту ће прво проверити стање такмичара па на основу тога одлучити да ли да броји или не. Ако судија у борилишту одреди да такмичар не може да настави борбу, судија може зауставити меч и прогласити победника нокаутом (K.O.). Када је

такмичар у „knockdown“-у без регистравања поена, судија у борилишту ће или наставити борбу после провере стања такмичара или предузети акције у складу са Чланом 18. „Процедура у случају „Knock down-а“. Критеријум „Knock down“ је у складу са Чланом 17.

(објашњење 3)

Поништавање поена: правило је да поени добијени након недозвољене технике или радње не могу бити важећи. У том случају судија у борилишту мора да назначи поништавање поена сигнализирајући руком и да додели одговарајућу казну.

(напомена за суђење)

У горе наведеној ситуацији судија у борилишту ће одмах прогласити KAL-YEO и најпре ће поништити поен сигнализирајући руком, а затим ће доделити одговарајућу казну.

Члан 13. Освајање поена и објављивање

1. Важећи поени биће одмах забележени и објављени.
2. При употреби штитника за тело без електронских сензора важеће поене ће одмах забележити сваки судија на електронском бодовном систему (семафору) или бодовној листи. Поени регистровани од стране судијских бодовних инструмената биће објављени одмах.
3. При употреби електронских штитника за труп
 - 3.1 Поене добијене нападом на средњи део трупа забележиће аутоматски сензор у електронском штитнику. У случају важећег напада у штитник за оклоп из окрета, поен ће забележити сензор у електронском штитнику за тело, док ће важећи поен из окрета бодовати бодовне судије.
 - 3.2 Поене добијене важећим нападом на главу или за важеће ударце руком у тело забележиће сваки од бодовних судија коришћењем електронског бодовног система (семафора) или бележењем у бодовне листе. У случају важећег напада на главу из окрета, бодовне судије ће забележити важеће поене и поен из окрета.
4. У случају коришћења 3 бодовних судија, важећи поени биће они које су забележила најмање двоје или више бодовних судија, док ће важећи поени бити они које забележе најмање троје или више бодовних судија уколико се користе 4 бодовних судија.

(тумачење)

Електронски штитник за труп мора да задовољи све услове WTF-а везано за побољшање услова такмичења и да обезбеди фер исход меча.

(тумачење)

Принцип ових правила је да се поени морају бодовати одмах. Овај принцип се мора поштовати без обзира на метод бодовања.

(објашњење 1)

Поени ће бити забележени одмах: Непосредно додељивање поена значи непосредно након употребе технике која носи поен. Поени додељени након што је прошло одређено време не могу да се сматрају важећим.

(објашњење 2)

Забележени одмах и објављени: Поени додељени од стране судија морају бити одмах објављени на семафору.

(објашњење 3)

Употреба штитника за труп без електронских сензора: Бележење поена мора да буде на основу сопствених одлука бодовних судија. Мора да постоји опрема која је способна да региструје и прикаже поене на семафору. Уколико таква електронска опрема није на располагању, поени ће бити одмах забележени на листама бодовних судија, а биће објављени на крају сваке рунде.

(објашњење 4)

Употреба штитника за труп са електронским сензорима: Бележење поена за ударце у штитник за труп биће аутоматско док ће бодовне судије бодовати за важећи напад из окрета. У случају да електронски штитника за тело не региструје важећи напад, неће се регистровасти поени без обзира да ли су бодовене судије бодовале важећи напад из окрета.

(напомена за суђење)

Судије морају поштовати принцип непосредног додељивања поена без обзира на бодовни систем. Додавање поена након завршетка рунде представља кршење овог правила.

Члан 14. Забрањене радње

1. Казне за сваку забрањену радњу биће проглашене од стране судије у борилишту.
2. Казне се деле на KYONG-GO (опомена) и GAM-JEOM (негативни поен).
3. Две опомене KYONG-GO се рачунају као један (1) додатни поен за противника. Међутим, појединачни (непарни) KYONG-GO неће се рачунати на крају.
4. GAM-JEOM се рачуна као један (1) додатни поен за противника.
5. **Забрањене радње:**
 - 5.1 Следеће радње представљају забрањене радње и за њих ће бити додељена казна KYONG-GO (опомена):
 - 5.1.1 прелажење граничне линије
 - 5.1.2 избегавање или одуговлачење борбе
 - 5.1.3 падање
 - 5.1.4 хватање, држање и гурање противника
 - 5.1.5 напад испод појаса
 - 5.1.6 ударање или нападање коленом
 - 5.1.7 ударац било ког дела противникове главе руком
 - 5.1.8 непожељне примедбе или лоше понашање од стране такмичара или тренера
 - 5.1.9 подизање колена како би се избегао или блокирао противников напад
 - 5.2 Следеће радње представљају забрањене радње и за њих ће бити додељена казна GAM-JEOM (одузимање поена):
 - 5.2.1 нападање противника након што је судија прогласио KAL-YEO
 - 5.2.2 нападање противника који је пао
 - 5.2.3 намерно бацање противника хватајући његово стопало у ваздуху руком или гурајући га руком
 - 5.2.4 намерно ударање било ког дела противникове главе руком
 - 5.2.5 намерно ударање противника испод појаса
 - 5.2.6 насилно прекидање тока борбе од стране такмичара или тренера
 - 5.2.7 насилне примедбе или понашање од стране такмичара или тренера
 - 5.2.8 намерно избегавање борбе
 - 5.2.7 у случају коришћења PSS, пре почетка сваке рунде, судија у борилишту ће проверити да ли је дошло до покушаја да се манипулише системом за бодовање или смањивање/повећавање осетљивости сензорских папучица, или неког другог метода од стране такмичара. У случају да примети намерну манипулацију, судија у борилишту има право да да GAM-JEOM

том такмичару и има право да прогласи да је тај такмичар изгубио борбу због негативних поена у зависности од степена озбиљности преступа.

6. Када такмичар намерно одбије да следи Правила такмичења или наредбу судије у борилишту, судија може да прогласи да је такмичар изгубио борбу због негативних поена након једног (1) минута.
7. Када такмичар добије осам (8) KYONG-GO или четири (4) GAM-JEOM, или у случају било које комбинације KYONG-GO и GAM-JEOM која даје минус четири поена, судија у борилишту прогласиће да је изгубио борбу због негативних поена.
8. KYONG-GO (опомена) и GAM-JEOM (минус поен) се броје као сума у све три рунде.
9. Када судија у борилишту заустави борбу због додељивања KYONG-GO (опомена) или GAM-JEOM (минус поен) време се зауставља од тренутка када је судија прогласио SHI-GAN (стоп) до тренутка KYE-SOK (наставак).

(тумачење)

Циљ увођења забрањених радњи и опомена:

- 1) да заштите такмичаре
- 2) да обезбеде фер ток меча
- 3) да подстакну правилне или идеалне технике.

(објашњење 1)

Два KYONG-GO ће се рачунати као један (1) додатни поен противнику. Појединачни непарни број KYONG-GO неће имати утицај на финални резултат.

Свака два (2) KYONG-GO ће се рачунати као један (1) додатни поен противнику, без обзира да ли су за исте или различите забрањене радње опомене изречене, као и без обзира на рунду у којој су изречене.

(објашњење 2)

Забрањене радње: KYONG-GO

а) Прелажење граничне линије

За свако прелажење са обе ноге граничне линије, судија у борилишту одмах ће дати KYONG-GO. KYONG-GO се неће доделити уколико је прелажење граничне линије уследило због недозвољене радње противника.

б) Избегавање или одуговлачење борбе

У случају да такмичар избегава борбу без намере да нападне, казна се даје ономе који је више дефанзиван и чешће се повлачи. Ипак судија у борилишту мора да разликује намерно избегавање од тактичког повлачења и никаква казна се не додељује за тактичко

повлачење. Ако оба такмичара остану неактивна после пет (5) секунди, судија у борилишту ће дати команду FIGHT (борба). KYONG-GO ће бити додељен: Обојци такмичара уколико не буде активности после десет (10) секунди од задате команде; или једном од такмичара који се повукао са првобитног места десет (10) секунди после задате команде.

Окретање леђа да би се избегао противников напад, и он мора бити кажњен пошто указује на недостатак коректног понашања у борби и може да изазове озбиљне повреде. Иста казна треба да се додели у случају избегавања противниковог напада савијањем трупа или сагињањем испод нивоа струка.

„Симулирање повреде“ значи претеривање да је дошло до повреде или показивање бола на делу тела који није био изложен ударцу у циљу демонстрирања противниковог прекршаја као и претварање да постоји бол да би истекло време борбе. У овом случају судија у борилишту ће показати да се борба наставља два пута у интервалима од по пет (5) секунди, а онда ће доделити KYONG-GO ако такмичар не послуша инструкције судије.

KYONG-GO ће исто тако бити додељено такмичару који захтева од судије да се заустави меч због било ког разлога (на пример, у циљу да се подеси положај заштитне опреме) или тражи од свог тренера да затражи видео репризу (video reply).

в) Падање

Ако такмичар намерно падне, KYONG-GO ће одмах бити додељен. У случају да такмичар падне због забрањене радње противника, KYONG-GO неће бити додељен такмичару који је пао већ ће бити кажњен противник. У случају ненамерног падања при случајном контакту са противником, KYONG-GO ће бити додељен такмичару само ако је падање учестало. За ненамерно падање током размена техника, неће бити додељена опомена.

г) Хватање, држање и гурање противника

Ово подразумева хватање било ког дела противниковог тела, добока или заштитне опреме рукама. То такође подразумева и хватање стопала или ноге или обухватање истих лактом. Потискање противниковог рамена шаком или руком, хватање противниковог тела руком ради спречавања његовог покрета. Уколико за време борбе рука прође иза противниковог рамена или руке у горе наведеној намери, мора бити додељена казна. Гурање подразумева гурање да би се противник избацио из равнотеже са циљем да би се добила предност у нападу, гурање да би се спречио противников напад или да би се спречило нормално извођење технике, као и гурање шаком, лактом, раменом, оклопом, главом и сл.

д) Напад испод појаса

Ово се односи на нападање било ког дела тела испод појаса. Ако је такмичар извео ударац испод појаса због противника, разменом техника, казна се не додељује. Овај члан се такође односи на јако шутирање или гажење било ког дела бутине, колена, или потколенице у циљу ометања противникових техника.

ђ) Ударање или нападање коленом

Ово се односи на намерно гурање или нападање коленом изблиза. Међутим, поступци нападања коленом у следећој ситуацији не могу бити кажњени:

- ако противник нагло покушава да изведе ножну технику
- ако до ударца дође одједном услед разлике у удаљености

е) Ударање противниковог лица руком

Ово се односи на ударање лица шаком (песницом), зглобом, руком или лактом. Међутим, неизбежни ударци због противникове непажње или претераног спуштања главе или непажљивог окретања тела се не кажњавају.

ж) Непожељне примедбе или лоше понашање од стране такмичара или тренера

У овом случају, непожељно понашање укључује неприхватљиве физичке активности или ставове од стране такмичара или тренера као спортиста и теквондиста. Ово се односи на следеће ситуације:

- било које акције које утичу на ток борбе,
- било које понашање или акција озбиљног критиковања судијских одлука коришћењем недозвољених метода,
- физичко или вербално вређање противника или противниковог тренера,
- прегласно или претерано сугерисање борцу од стране тренера.
- било која непотребна или непожељна радња везана за саму борбу или било које понашање које излази ван граница нормалног понашања за време такмичења

***Овај подчлан је у корелацији са параграфом 5.2.6 GAM-JEOM и у случају озбиљнијих прекршаја из овог подчлана примењује се казна из параграфа 4 овог члана. Такође у случају блажих прекршаја који се често понављају, параграф 4 такође може бити примењен за кажњавање истих. Када се направе прекршаји овог типа у току паузе судија може одмах прогласити казну и она ће бити записана на почетку следеће рунде.

Тренеру који напусти обележен простор за тренере 1м x 1м или не седи на столицама за тренере биће додељен KYONG-GO.

(објашњење 3)

Забрањене радње: GAM-JEOM

а) Нападање противника након што је судија прогласио KAL-YEO

Ова радња је изузетно опасна због високе вероватноће повређивања противника. Опасност је повећана из следећих разлога:

- након KAL-YEO противник може бити незаштићен у том тренутку,
- снага ударца било које врсте на противника након KAL-YEO је већа.

Ове врсте агресивних поступака против противника нису у складу са духом теквондоа и због тога нису примерене теквондо такмичењима. Узимајући то у обзир, казна за напад на противника након KAL-YEO се додељује без обзира на снагу изведеног ударца. GAM-JEOM казна се додељује и у случају да такмичар симулира напад на противника након KAL-YEO.

б) Нападање противника који је пао

Ово је изузетно опасно због високе вероватноће повређивања противника. Опасност је повећана из следећих разлога:

- противник који је пао је у том тренутку незаштићен,
- снага ударца било које врсте на противника који је пао већа је због положаја противника.
- Те врсте агресивних поступака против противника који је пао нису у складу са духом теквондоа и због тога нису примерене теквондо такмичењима. Узимајући то у

обзир, казна за напад на противника који је пао се додељују без обзира на снагу ударца. GAM-JEOM казна се додељује и у случају да такмичар симулира напад на противника који је пао.

в) Намерно бацање противника хватајући његово стопало у ваздуху руком или гурајући га руком

Акција прекидања противниковог напада хватањем његове ноге у ваздуху или гурање руком.

г) Намерно ударање противника у лице руком

GAM-JEOM казна се додељује ономе који је извео било коју од следећих акција:

- ако је почетна тачка напада песницом била изнад рамена*
- ако је напад песницом ишао одоздо на горе*
- ако је напад изведен изблиза ради изазивања повреде, а не као део размене техника.*

д) Насилно прекидање тока борбе од стране такмичара или тренера

- када тренер напусти позицију тренера у току меча ради ометања или ако намерно напусти борилиште.*
- када се тренер шета око борилишта са циљем ометања тока меча или протестује против судијских одлука.*
- када тренер или такмичар прете судијама или крше ауторитет судија.*
- када тренер или такмичар протестују на нелегалан начин и ометају ток меча.*
- када су ови поступци учињени током паузе између рунди, судија у борилишту може одмах даделити казну а она ће бити забележена у резултату следеће рунде.*

ђ) Насилне примедбе или понашање од стране такмичара или тренера

Погледати подставку 5.1.8 забрањене радње: KYONG-GO.

е) Намерно избегавање

У случају да такмичар намерно окрене леђа и отрчи од противника да би избегао противников напад, судија ће дати GAM-JEOM. Ако судија у борилишту сматра да ово била акција очитог недостатка спортског духа и ферплеја, судија то може пријавити Техничком делегату после такмичења ради разматрања и евентуалних санкција против такмичара.

(објашњење 4)

Судија у борилишту може да прогласи да је такмичар изгубио због казни. Судија у борилишту може да прогласи да је такмичар изгубио не сакупивши осам (8) KYONG-GO или четири (4) GAM-JEOM ако такмичар или тренер игноришу или прекрше принципе извођења борбе или основна правила борбе или наредбе судије. Посебно уколико такмичар покаже намеру да нанесе повреду или направи очигледан прекршај упркос наредбама судије, мора одмах бити проглашено да је тај такмичар изгубио борбу због казни.

(објашњење 5)

Када такмичар добије осам (8) KYONG-GO четири (4) GAM-JOEM судија у борилишту ће прогласити да је изгубио због казни. Минус четири поена значе сакупљена минус четири (-4) поена без обзира на њихову класификацију као KYONG-GO или GAM-JEOM. Када такмичар сакупи минус четири (-4) поена, он је аутоматски изгубио. У том случају судија у борилишту другог такмичара мора безусловно да прогласи за победника.

Члан 15. Златни поен и одлука о надмоћности

1. У случају да се победник не може одредити после завршетка треће рунде, биће изведена четврта рунда..
2. У случају да се борба пренесе у четврту рунду, сви поени и опомене забележене у претходне три рунде неће се важити, а одлучиваће резултат постигнут у четвртој рунди.
3. Први такмичар који направи поен у додатној рунди ће бити проглашен за победника.
4. У случају да ниједан од такмичара не направи поен до завршетка четврте рунде, победник ће се одлучити по супериорности од стране судија. Одлука ће се базирати по критеријумима о супериорности само за четврту рунду.
5. У случају да се користе четири судије (1 судија у борилишту и 3 бодовних судија), судија у борилишту може да одлучи о победнику ако је резултат 2:2 између одлука свих судија.

(објашњење 1)

Одлука о надмоћности се базира на иницијативи показаној током четврте рунде. Иницијатива се одређује на основу: техничке доминантности која се огледа у агресивнијем вођењу меча, већег броја изведених техника, коришћења напреднијих техника и бољих такмичарских манира.

(објашњење 2)

У случају да један такмичар успешно зада ударац у главу пре противничког ударца у тело, али је прво регистрован други ударац, тренер такмичара који је задао ударац у главу може затражити „video replay“ (преглед снимка). Ако Жири за преглед снимка констатује да је ударац у главу био пре ударца у тело, судија ће поништити поен(е) за ударац у тело и прогласити такмичара који је задао ударац у главу за победника.

(напомена за суђење)

Процедура одлучивања о надмоћности:

- 1) *Пре такмичења све судије ће добити картице за одлучивање о надмоћности.*
- 2) *У случају одлучивања о надмоћности судија у борилишту ће прогласити WOO-SE-GIROK (одлука о надмоћности).*
- 3) *По позиву судије у борилишту бодовне судије ће у року од 10 секунди одлучити о надмоћности, потписати картицу и предати судији у борилишту.*
- 4) *Судија у борилишту ће покупити картице и забележити крајњи резултат. Затим ће прогласити победника.*

- 5) По проглашењу победника судија у борилишту ће предати картице запосничком столу а овај ће их предати техничком делегату такмичења.

КАРТИЦА ЗА ОДЛУЧИВАЊЕ О НАДМОЋНОСТИ

SUPERIORNOST									
Zaokružite odgovarajuće									
Borba br.: _____ RF J1 J2 J3 J4									
PLAVI		CRVENI							
Potpis: _____									
Popunjavanje sudija u borilištu:									
J1	J2	J3	J4	REF					
P	C	P	C	P	C	P	C	P	C
Konačna odluka: <table border="1"><tr><td>PLAVI</td><td>CRVENI</td></tr></table>					PLAVI	CRVENI			
PLAVI	CRVENI								

Члан 16. Одлуке

1. **Победа нокаутом (KO)**
2. **Победа када судија у борилишту прекине борбу (RSC)**
3. **Победа на поене (PTF)**
4. **Победа на разлику у поенима (PTG)**
5. **Победа на златан поен (SDP)**
6. **Победа на надмоћност (SUP)**
7. **Победа предавањем борбе (WDR)**
8. **Победа дисквалификацијом (DSQ)**
9. **Победа услед негативних поена (PUN)**

(објашњење 1)

Победа нокаутом:

Судија у борилишту ће прогласити овај резултат када један од такмичара који је оборен правилном техником која је бодована, не показује вољу да настави меч до бројања до осам (YEO-DUL). Ако судија процени да такмичар није у стању да настави борбу овај резултат може бити објављен и пре истека 10 секунди.

(објашњење 2)

Победа када судија у борилишту прекида борбу:

Уколико судија или службени лекар процене да такмичар не може да настави чак ни након периода опоравка у трајању од једног минута или ако такмичар не послуша наредбу судије да настави, судија ће прогласити да је борба прекинута и да је други такмичар победио.

(објашњење 3)

Победа на разлику у поенима:

У случају када је разлика 12 поена између два такмичара на крају друге рунде и/или у било ком моменту треће рунде, судија у борилишту ће прекинути борбу и прогласити победника на разлику у поенима.

(објашњење 4)

Победа предавањем борбе:

Победника одређује предавање борбе од стране противника:

- *када такмичар преда борбу због повреде или из неког другог разлога*
- *када такмичар не настави борбу након паузе или није у стању да одговори на позив за почетак борбе*
- *када тренер баци пешкир у борилиште да би означио губитак борбе*

(објашњење 5)

Победа дисквалификацијом:

До овог резултата долази када такмичар не прође мерење или када изгуби статус такмичара пре него што такмичење почне.

Следеће акције се разликују у зависности од разлога дисквалификације:

- *у случају да такмичар није прошао мерење или се није појавио на мерењу: Резултат ће се рефлектовати на жреб и информацију о томе треба проследити техничким званичницима или релевантним особама. Неће бити одређен судија за ту борбу. Противник такмичара који није прошао мерење или се није појавио на мерењу не мора да се појави на борилишту да се такмичи.*
- *у случају да такмичар прође мерење али се не појави на борилишту: Судија одређен за ту борбу и противник ће сачекати на својим позицијама док судија у борилишту не прогласи противника за победника борбе. Детаљна процедура је дата у одељку 4.1 Члана 10.*

(објашњење 6)

Победа услед негативних поена:

Овакав резултат проглашава судија у борилишту након сакупљена осам (8) KYONG-GO или четири (4) GAM-JEOM или ако се ради о случају из члана 14.7 када такмичар не следи правила такмичења.

Члан 17. Knock Down

1. Када било који део тела осим стопала дотакне под због снаге противникове технике.
 2. Када се такмичар тетура и не показује намеру или способност да настави борбу.
 3. Када судија у борилишту процени да борба не може да се настави због снажно изведене технике.
-

(објашњење 1)

Knock Down:

Ситуација када је такмичар пао на под или се тетура или није у стању да на одговарајући начин одговори захтевима борбе због задобијеног ударца. Чак и у недостатку тих индикација, судија у борилишту може да процени као knock down ситуацију у којој би, као резултат контакта, било опасно наставити или се поставља питање безбедности једног такмичара.

Члан 18. Процедуре у случају Knock Down-а**1. Када је такмичар нокаутиран као резултат противничког правилно изведеног напада, судија у борилишту предузеће следеће мере:**

- 1.1 Удаљиће нападача од нападнутог такмичара проглашивши KAL-YEO (стоп).
- 1.2 Судија ће прво проверити стање обореног такмичара и бројаће наглас од HAN (један) до YEO (десет) у интервалима од једне секунде изнад нападача који је оборен показујући руком колико је секунди прошло.
- 1.3 У случају да такмичар који је пао устане за време бројања и пожели да настави борбу, судија ће наставити да броји до YEO-DUL (осам) да би се такмичар опоравио. Судија ће да процени да ли се такмичар опоравио и уколико јесте, наставиће борбу проглашивши KYE-SOK (настави).
- 1.4 Ако такмичар који је пао не покаже вољу да настави борбу до броја YEO-DUL (осам), судија у борилишту ће другог такмичара прогласити за победника нокаутом.
- 1.5 Бројање ће се наставити чак и након завршетка рунде или истека времена борбе.
- 1.6 У случају да су оба такмичара у knock down-у, судија у борилишту ће наставити да броји све док се један такмичар не опорави довољно.
- 1.7 Ако ниједан од такмичара не успе да се опорави до броја YEO (десет), победник ће бити одређен на основу резултата пре knock down-а.
- 1.8 Кад судија у борилишту процени да је један од такмичара у немогућности да настави борбу, он може да прогласи победника или без бројања или за време бројања.

2. Поступци након борбе:

Сваком такмичару који је доживео нокаут као резултат ударца у главу биће забрањено да се такмичи у наредних 30 дана. Пре него што уђе у нову борбу након 30 дана, такмичара мора да прегледа лекар одређен од стране националне теквондо асоцијације који мора да потврди да се такмичар опоравио и да је у стању да се такмичи.

(објашњење 1)

Удаљавање противника:

У овој ситуацији такмичар који је на ногама вратиће се на своје место. Ако оборени такмичар лежи на месту другог такмичара или у његовој близини, противник ће сачекати на граничној линији испред столице свог тренера.

(напомена за суђење)

Судија у борилишту мора увек да буде спреман за изненадне нокауте или тетурања што је уобичајено код снажног ударца. У таквој ситуацији судија мора да прогласи KAL-YEO и да почне да броји без оклевања.

(објашњење 2)

У случају да такмичар који је пао устане за време бројања и жели да настави борбу:

Основни циљ бројања јесте да заштити такмичара. Чак и ако такмичар жели да настави борбу пре него што се изброји до осам, судија у борилишту мора да одброји до YEO-DUL (осам) пре него што настави борбу. Бројање до YEO-DUL је обавезно и судија то не може да избегне.

Бројање од један до десет: Ha-nah (хана), Duhl (тул), Seht (сет), Neht (нет), Da-seot (дасот), Yeo-seot (јасот), Il-gor (илго), Yeo-dul (јадл), A-hop (ахоп), Yeol (јал).

(објашњење 3)

Судија ће затим одредити да ли се такмичар опоравио и уколико јесте, наставиће борбу прогласивши KYE-SOK:

Судија мора да утврди способност такмичара да настави борбу док броји до осам. Коначна потврда стања такмичара након бројања до осам је само формална и судија не сме непотребно да губи време пре настављања борбе.

(објашњење 4)

Ако такмичар који је оборен није у стању да искаже своју жељу да настави борбу док се не изброји до осам, судија у борилишту ће прогласити другог такмичара победником нокаутом након што изброји до YEOL (десет).

Такмичар изражава вољу да настави борбу гестикулацијом у борбеној позицији са стиснутим песницама. Уколико такмичар није у стању да учини ову гестикулацију док се не изброји до осам, судија ће избројати A-HOP (девет) и YEOL (десет) а након тога ће другог такмичара прогласити победником. Изражавање воље да настави након што се избројало до осам не може се узети у обзир. Чак и ако такмичар покаже вољу да настави борбу пре него што се изброји до осам, судија може да настави да броји и може да прогласи да је борба завршена уколико оцени да такмичар није у стању да настави борбу.

(објашњење 5)

Уколико судија процени да такмичар није у стању да настави...

Уколико је такмичар примио очигледно опасан ударац и уколико је пао, судија може да прекине бројање и позове прву помоћ или да то уради док броји.

(напомена за суђење)

а) Судија не сме да троши додатно време у потврђивању опоравка такмичара након што је избројао до осам због тога што није успео да осмотри стање такмичара док је бројао.

б) Када се такмичар очигледно опорави пре него што се изброји до осам и покаже жељу да настави борбу и када судија може јасно да просуди стање такмичара, али наставак је одложен због потребе за лекарском интервенцијом, судија мора најпре да настави борбу прогласивши KYE-SOK, а онда одмах да прогласи KAL-YEO и KYE-SHI после чега следе поступци из Члана 19.

Члан 19. Поступци за прекидање борбе

Када такмичење треба зауставити због повреде једног или обојице такмичара, судија у борилишту предузеће доле описане мере. Међутим, у ситуацијама где постоји потреба заустављања борбе из других разлога од повреде, судија ће зауставити време SHI-GAN и наставити меч са KYE-SOK.

1. Прекинуће борбу прогласивши KAL-YEO и наредиће мериоцу времена да застави мерење времена проглашењем KYE-SHI (време стоп за један минут).
2. Дозволиће такмичару да прими прву помоћ у року од једног минута од стране тимског доктора или званичног доктора.
3. Судија ће прогласити да је такмичар који не покаже да жели да настави борбу након једног минута, чак и у случају лакше повреде, изгубио борбу.
4. У случају да наставак борбе након једног минута није могућ, такмичар који је изазвао повреду неким забрањеним поступком који ће бити кажњен опоменом GAM-JEOM изгубиће борбу.
5. У случају да су оба такмичара оборена на земљу и да нису у стању да наставе борбу и након једног минута, победник ће бити одређен на основу поена добијених пре него што је дошло до повреде.
6. Када се процени да је у опасности здравље такмичара због губитка свести или очигледног опасног стања, судија у борилишту ће одмах прекинути борбу и наредити да му се пружи прва помоћ од званичног доктора. Судија ће прогласити да је борбу изгубио онај такмичар који је изазвао повреду уколико се сматра да је она била резултат забрањеног напада који ће се казнити опоменом GAM-JEOM, а у случају да се напад не сматра подложним опомени GAM-JEOM, он ће одлучити ко је победник на основу резултата борбе пре заустављања времена. Међутим, судија треба да пита повређеног такмичара да настави борбу ако званични доктор потврди да повреда није те природе да такмичар не може да настави меч. Повређени такмичар може бити проглашен пораженим ако одбије да настави борбу и поред мишљења званичног доктора.

(објашњење 1)

Кад судија утврди да борба не може да буде настављена због повреде или неке друге ургентне ситуације, онда он предузима следеће кораке:

- а) Уколико је ситуација критична као нпр. ако је такмичар изгубио свест или је тешко повређен па је време од суштинског значаја, одмах мора да буде пружена прва помоћ и борба мора да буде прекинута. У том случају резултат се одређује на следећи начин:*
 - *Изазивач повреде изгубиће борбу уколико је повреда била резултат забрањеног поступка кажњивог са GAM-JEOM.*
 - *Повређени такмичар изгубиће борбу уколико је повреда била резултат дозвољене технике или случајног, неизбежног контакта.*

- Ако узрок нема везе са борбом, победник ће бити одређен у зависности од резултата пре него што је борба прекинута. Уколико борба буде прекинута пре краја прве рунде, биће проглашена неважећом.
- б) Ако повреда није озбиљна, такмичар може да добије одређену помоћ у року од једног минута након проглашавања KYE-SHI.
- Дозвола за лекарски третман: ако судија процени да је неопходна лекарска интервенција, може да нареди да интервенише службени лекар.
 - Наредба да се борба настави: На судији у борилишту је да одреди уз консултацију са званичним доктором да ли је могуће да такмичар настави борбу. Судија у сваком тренутку може да нареди такмичару да настави борбу у року од једног минута. Судија може да прогласи било ког такмичара који не послуша наредбу да настави борбу за пораженог.
 - Док такмичар прима лекарску помоћ или се опоравља, 40 секунди након проглашавања KYE-SHI судија почиње гласно да објављује протицање времена у интервалима од по пет секунди. Ако такмичар не може да се врати на своје место до краја једног минута, резултат борбе мора бити објављен.
 - Након проглашења KYE-SHI строго се поштује интервал од једног минута без обзира на то да ли је лекар на располагању. Али ако је потребна лекарска помоћ, а лекар је одсутан или ако је неопходна додатна интервенција, ограничење од једног минута може да буде прекорачено одлуком судије.
 - Ако је наставак борбе након једног минута немогућ, о борби ће се одлучити у складу са тачком а) овог члана.
- 3) Уколико су оба такмичара неспособна да наставе борбу након једног минута или уколико ситуација постане критична, резултат борбе биће одлучен на основу следећих критеријума:
- Ако се ради о последици забрањеног поступка једног такмичара који се кажњава са GAM-JEOM, тај такмичар ће изгубити борбу.
 - Ако последица нема везе са било којим забрањеним поступком кажњивим са GAM-JEOM, резултат борбе биће одлучен на основу поена у тренутку прекида борбе. Али ако до прекида борбе дође пре краја прве рунде, борба ће бити неважећа и организациони комитет ће одредити одговарајуће време за поновну борбу. Ако је један такмичар тада још увек неспособан да се бори, сматраће се да је предао борбу.
 - Ако је то резултат забрањеног поступка кажњивог са GAM-JEOM од стране обојице такмичара, обојица ће изгубити борбу.

(објашњење 2)

Друге ситуације у којима је оправдано прекинути борбу мимо горе побројаних су следеће:

- а) Када неконтролисана околности захтевају прекид борбе, судија у борилишту ће прекинути борбу и слушати налоге организационог комитета.
- б) Ако је борба прекинута након завршетка друге рунде, борба ће бити одлучена у зависности од резултата у тренутку прекидања ако није могла да буде завршена.
- в) Ако је борба прекинута пре краја друге рунде, онда ће у принципу борба бити поновљена и одржаће се читаве три рунде.

(напомена за суђење)

Судија мора да позове званичног доктора по други пут током третмана од 1 минута и тражи мишљење од званичног доктора да ли је повређен такмичар способан да настави меч или не.

Члан 20. Технички званичници**1. Технички Делегат (ТД)**

- 1.1 Квалификација: Председник WTF Техничког комитета ће обављати функцију ТД на Првенствима промовисаним од стране WTF-а, изузев WTF Светског Теквондо Првенства у формама и WTF Светског Пара-Теквондо Првенства. У случају одсуства Председника WTF Техничког Комитета, Председник WTF-а може поставити ТД на основу препоруке Генералног Секретара WTF-а.
- 1.2 Задужења: ТД је одговоран да осигура да се WTF Правила Такмичења правилно спроводе и да председава састанку вођа тимова и жребању. ТД одобрава резултате жреба, мерења и такмичења пр ного што буду објављени. ТД има право да да коначну одлуку на борилишту и о свим техничким питањима на такмичењу уз консултације са Надзорним Одбором Такмичења. ТД има право да да коначну одлуку везано за питања која нису дата у Правилима такмичења. ТД обавља функцију Председника Надзорног Одбора Првенства.

2. Надзорни одбор такмичења (НОТ) Чланови

- 2.1 Квалификације: Члан НОТ-а биће одређени од стране Председника WTF-а на препоруку Генералног Секретара WTF-а од оних који имају значајно искуство и знање о теквондо такмичењима.
- 2.2 Састав: НОТ се састоји од Председника и не више од 6 чланова на првенствима промовисаним од стране WTF-а. Председник или чланови WTF комитет за игре, WTF Судијски комитет, WTF медицински комитет и WTF комитет такмичара биће укључени у НОТ по службеној дужности. Састав одбора, међутим, може бити промењен од стране Председника, ако је потребно.
- 2.3 Задужење: НОТ ће асистирати ТД у такмичарским и техничким питањима и осигураће да се такмичење одвија по распореду. НОТ ће проценити рад жирија за видео репризу и судијских званичника. НОТ ће истовремено деловати Ванредни Комитет за Санкције током такмичења у вези са питањима вођења такмичења.

3. Жири за видео репризу (ЖВР)

- 3.1 Квалификације: ЖВР биће одређен од стране Председника WTF-а на препоруку Генералног Секретара WTF-а од оних који су Интернационалне судије „S“ или „1“.
- 3.2 Састав: Један (1) ЖВР и један (1) асистент ЖВР-а биће постављен по једном борилишту.
- 3.3 Задужење: ЖВР ће прегледати видео снимке и информисаће судију у борилишту о својој одлуци у року од 1једног (1) минута.

4. Судије

- 4.1 Квалификације: Носиоци сертификата Интернационалног Судије регистрованог у WTF-у.

4.2 Дужности:

4.2.1 Судија у борилишту (Referee)

4.2.1.1 Судија у борилишту ће контролисати борбу.

4.2.1.2 Судија у борилишту проглашава SHI-JAK, KEU-MAN, KAL-YEO, KYE-SOK i KYE-SHI, проглашава победника и онога који је изгубио, одузимање поена, упозорења и престанак борбе. Сва судијска проглашавања ће бити урађена након што су резултати потврђени.

4.2.1.3 Судија у борилишту има право да доноси одлуке независно и у складу са прописаним правима.

4.2.1.4 У принципу, судија у борилишту не додељује поене. Али, ако неки од бодовних судија дигне руку због тога што поен није бодован, судија у борилишту ће сазвати судије ради кратког састанка. Ако двоје од бодовних судија траже измену везану за бодовање, судија у борилишту ће кориговати резултат (у случају 1 судија у борилишту + 3 бодовних судија). Судија у борилишту има право да преломи одлуку уколико је одлука бодовних судија нерешена 2:2 (у случају 1 судија у борилишту + 4 бодовних судија), онда судија у борилишту има ауторитет да преломи одлуку и одлучи да ли је био поен или не.

4.2.1.5 У случају нерешеног резултата одлуку о надмоћности доносе све судије (бодовне судије и судија у борилишту) након завршетка треће рунде у складу са Чланом 15.

4.2.2 Бодовне судије (Judge)

4.2.2.1 Бодовне судије одмах бележе важеће поене.

4.2.2.2 Бодовне судије изричу своје мишљење поштено када то затражи судија у борилишту након завршетка треће рунде.

4.2.3 Технички асистент (TA)

4.2.3.1 TA ће пратити семафор током такмичења и да ли је бодовање, опомене и казне и време исправно регистровано и објављено и известиће судију у борилишту уколико се појави проблем везано за то.

4.2.3.2 TA ће обавестити судију у борилишту о почетку и заустављању такмичења у дослуху са системским оператером и записничарем.

4.2.3.3 TA ручно записује сво бодовање, опомене, казне и ЖВР одлуке на TA папиру.

4.3 Састав судија на борилишту

4.3.1 Код електросних штитника и бодовних система (ПСС), судијску екипу на борилишту чине: један (1) судија у борилишту и троје (3) бодовних судија.

4.3.2 Код не-електронских штитника и бодовних система, судијску екипу на борилишту чине: један (1) судија у борилишту и четворо (4) бодовних судија.

4.4 Одређивање судија

4.4.1 Одређивање судија извршиће се након што је заказано такмичење.

4.4.2 Судије исте националности као што је један од такмичара неће бити одређени за суђење те борбе. Међутим, изузетак је могућ када нема довољно судија на располагању.

4.5 Одлуке које донесу судија у борилишту и бодовне судије биће коначне и биће одговорни Арбитражном одбору.

4.6 Униформе

4.6.1 Судија у борилишту и бодовне судије носе униформе које одреди WTF.

4.6.2 Судија у борилишту и бодовне судије неће носити никакве материјале у борилишту који би могли да утичу на борбу.

5. Судија који мери време (записничар)

Овај судија мери време борбе, рунди и пауза, прекида, а такође бележи и објављује додељене поене и/или опомене и негативне поене.

(тумачење)

Детаљи о квалификацијама судијских званичника, њиховим дужностима, организацији и сл. следиће на основу WTF Правилника о Администрацији Интернационалних судија.

(тумачење)

ТД може да замени или казни судије на борилишту уз консултацију са НОТ у случају да су погрешно постављене или ако се процени да је неки од судија показао непримерено понашање на такмичењу или правио неразумне грешке.

(напомена за суђење)

У случају да бодовне судије различито процене правилно изведен напад на главу, нпр. један судија бодује један, други два а трећи ни један поен, и ни један поен се не додели, било који од судија има право да сигнализира (подизањем руке) и укаже на грешку и затражи потврду осталих судија. Тада судија у борилишту треба да прогласи SHI-ГАН (стоп) и позове бодовне судије и пита за мишљење. Након дискусије судија у борилишту мора да објави одлуку. Овај параграф се такође односи и на случај када судија у борилишту броји, SEHT (три) или NEHT (четири), а бодовне судије се не слажу са том одлуком.

Члан 21. Видео реприза (Video Replay)

1. У случају када тренер има примедбу на судијске одлуке током борбе, тренер сваког тима може захтевати од судије у борилишту моментални преглед видео снимка, видео репризу (енг. Video Replay).
2. Када неки од тренера захтева моментални преглед видео снимка, судија у борилишту ће прићи тренеру и питати га за разлог за захтев. Предмет захтева је ограничен на грешке судије у применама Правила такмичења, бодовању и казнама. У случају коришћења електронског система за бодовање (ПСС), захтев за преглед видео снимка не може бити захтеван у домену бодовања електронског система (ПСС). Опсег моменталног прегледа видео снимка може да обухвати само једну радњу која се догодила у оквиру од 5 секунди од момента захтева тренера. Онда када тренер подигне плаву или црвену картицу да би захтевао моментални преглед видео снимка, сматраће се да је уложен приговор без обзира на околности.
3. Судија у борилишту ће захтевати од Жирија за преглед видео снимка (енг. Review Jury) да прегледа видео снимак. Жири за преглед, који се не састоји од људи истих националности као такмичари, ће прегледати видео снимак.
4. После прегледа видео снимка, Жири за преглед ће информисати судију у борилишту о њиховој коначној одлуци у року од 1 минуте од подношења захтева.
5. Сваки од тренера ће имати могућност да затражи моментални преглед видео снимка једном (1) у току меча. Ако је приговор уважен и судија у борилишту коригује одлуку, тренер ће имати право на приговор и даље у току меча.
6. Током једног (1) такмичења, тренер може неограничено пута да уложи приговор односно захтева за моментални преглед видео снимка. Међутим, ако неки од тренера има одређени број одбијених приговора на једном такмичењу, он ће изгубити право на даље приговоре. На основу величине и нивоа такмичења Технички делегат може одлучити о броју приговора између једног (1) и три (3) по турниру.
7. Одлука Жирија за преглед је коначна, никакви други приговори неће бити узети у разматрање током или после такмичења.
8. У случају да постоји јасна грешка судијских званичника код индетификације такмичара или рада бодовног система, било који судија може затражити преглед и корекцију одлуке у било ком моменту трајања такмичења. Оног момента када судијски званичници напусте простор за такмичење, неће бити могуће упутити захтев за преглед или корекцију одлуке.
9. У случају оправданог приговора, Такмичарски надзорни одбор ће испитати случај на крају такмичарског дана и предузети дисциплинске мере против одговорних судијских званичника.
10. У последњих 10 секунди треће рунде и у било које време четврте рунде, било који од бодовних судија може захтевати преглед видео снимка и корекцију бодовања када тренер нема квоту за захтев за преглед видео снимка.

11. На турнирима који немају систем за видео репризу (енг. Video Replay), користиће се следећи систем приговора:
- 11.1 У случају да је предмет приговора судијска одлука, званични делегат екипе мора поднети захтев за приспитување одлуке (приговор) заједно са неповратном таксом у износу од 250\$ Арбитражној комисији (Надзорном Одбору Такмичења НОТ) такмичења у року од 10 минута од завршетка спорне борбе.
 - 11.2 Приговор се разматра без присуства чланова исте националности као и такмичари укључени у предмет разматрања приговора. Све одлуке о разматраном приговору доносе се већином.
 - 11.3 Чланови Арбитражне комисије (Надзорни Одбор Такмичења) могу позвати умешане судије ради потврђивања догађаја.
 - 11.4 Одлука Арбитражне комисије (Надзорног Одбора Такмичења) је коначна и не постоји начин да се уложи неки други начин приговора.
 - 11.5 Поступци разматрања приговора су следећи:
 - 11.5.1 Тренеру или вођи тима који је уложио протест биће омогућено да укратко објасни догађај члановима Арбитражне комисије у циљу подршке своје позиције. Такође, супарничком тренеру или вођи тима биће омогућена кратка реплика.
 - 11.5.2 Након што се прегледа протестна пријава, решење протеста мора да буде по критеријуму „прихваћено“ или „одбијено“.
 - 11.5.3 Ако је потребно, комисија може тражити мишљење судије у борилишту и мишљење бодовних судија.
 - 11.5.4 Ако је потребно, комисија може прегледати и друге материјалне доказе, било писане или у облику видео снимка.
 - 11.5.5 Након расправе, комисија ће одлуку донети тајним гласањем.
 - 11.5.6 председавајући подноси извештај о одлуци и објављује је.
 - 11.5.7 Након разматрања приговора могу се донети следеће одлуке:
 - 11.5.7.1 Грешке у утврђивању резултата меча, грешке у рачунању резултата меча или грешке у замени идентитета такмичара ће бити ревидиране.
 - 11.5.7.2 Грешке у примени правила: Ако је утврђено од стране комисије да је судија начинио очигледну грешку у примени правила такмичења, грешка ће бити исправљена а судија бити кажњен.
 - 11.5.7.3 Грешке у чињеницама суђења: Када комисија одлучи да је било очигледних грешака у суђењу што су, упечатљив утицај, тежина дела и понашања, време дела у вези са изјавама и местом, одлука се неће мењати а званичници који су примећени да су направили грешке биће укорени.

Члан 22. Санкције

1. **Председник или Генерални секретар WTF или Технички делегат могу да затраже процену Ванредног комитета за санкције ако се тренер, такмичар, званично лице и/или било који члан одређеног члана Националне асоцијације понашају на следећи начин:**
 - 1.1 Уколико се мешају у управљање борбом,
 - 1.2 Уколико провоцирају гледаоце или шире гласине ради вршења недозвољеног утицаја на пресуду.
2. Ванредни комитет за санкције може да позове особу о којој се ради ради потврђивања догађаја.
3. Када су судије одговорне, Ванредни Комитет за Санкције ће размотрити случај и донети дисциплинске мере са тренутним дјством. Резултати разматрања ће бито објављени јавно и рапорт у писаној форми са релевантним чињеницама и одлукама ће бити послат Председнику WTF-а и/или Генералном Секретару накнадно.
4. Одлуке о дисциплинским мерама могу да зависе о тежини прекршаја. Следеће казне могу бити додељене такмичарима, било којем тимском званичнику, званичнику Националне Асоцијације или Националној Асоцијацији:
 - опомена
 - Дисквалификација са турнира
5. Одлука о дисквалификацији са турнира ће аутоматски резутовати немогућношћу такмичења на следећем такмичењу промовисаним од стране WTF-а.
6. Ванредни комитет за санкције може препоручити WTF-у додатне дисциплинске мере укључујући новчане казне, дуготрајне суспензије и суспензије Националне Асоцијације.
7. Жалба на дисциплинске мере изречене од стране Ванредног Комитета за Санкције може се поднети у писаној форми Председнику или Генералном Секретару WTF-а или Техничком Делегату у писаној форми у року од 24 сата од објаве санкције.
8. Ако је уложена жалба, Председник или Генерални Секретар WTF-а (у отсуности Председника) ће оформити Комисију за разматрање која ће размотрити тежину санкције и одговорити на жалбу. Комисија за разматрање жалбе ће одговорити на жалбу у року од 12 сати од тренутка пријема жалбе. Одлука Комисије за разматрање ће ти коначна и ниједна наредна жалба по овом питању неће бити прихваћена од стране WTF-а.
9. Комисија за разматрање жалбе ће бити одабрана од стране Председника или Генералног Секретара (у одсуству Председника) од Чланова Савета WTF или од Председника Националних Асоцијација, чланица WTF-а.

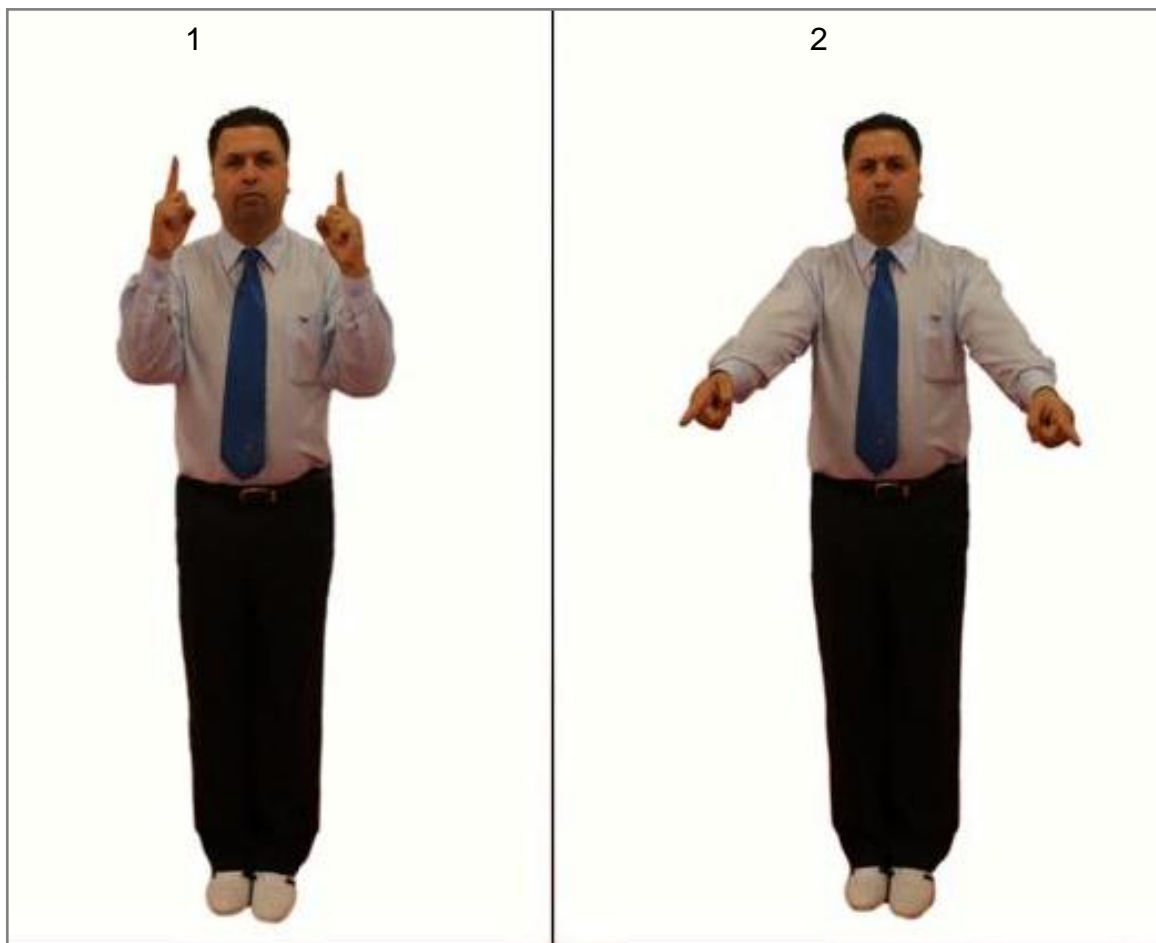
(објашњење 1)

Ванредни комитет за санкције:

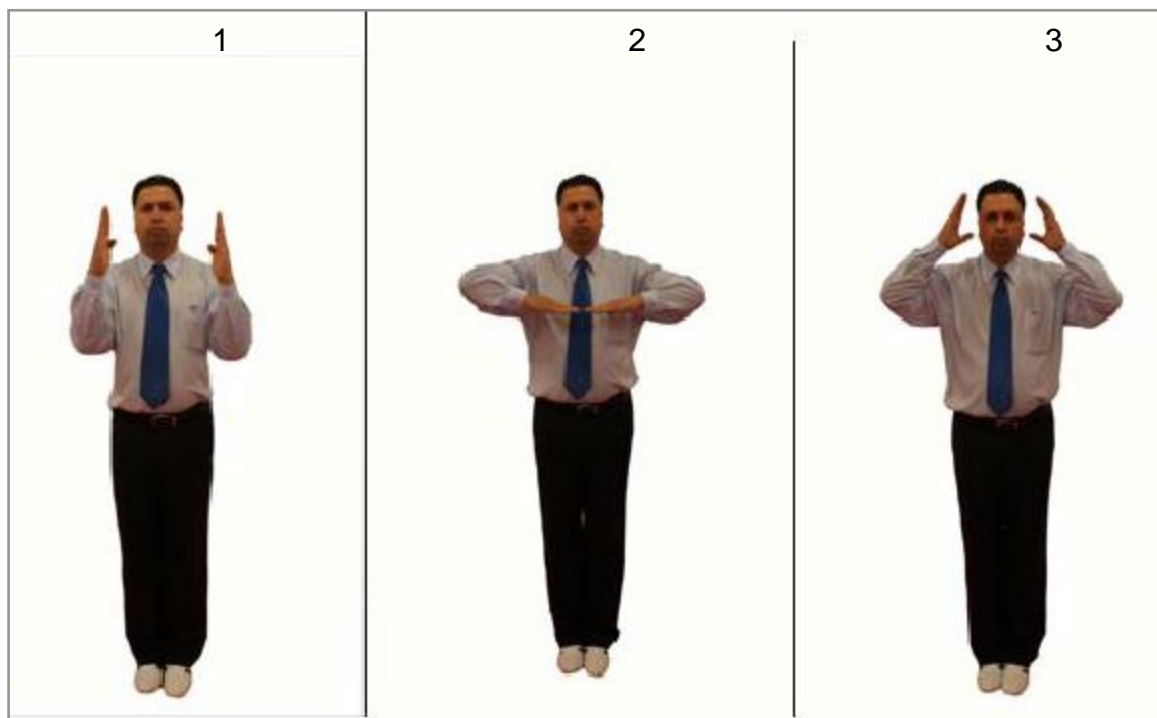
Процес разматрања санкција биће у складу са процесом разматрања Арбитраже, а детаљи санкција биће у складу са прописима санкција.

Члан 23. Детаљи који нису наведени у правилима

- 1. Уколико се догоди нешто што није наведено у правилима, поступиће се на следећи начин:**
 - 1.1 Оно што се односи на борбу биће одлучено консензусом судија дотичне борбе.
 - 1.2 Оно што се не односи на конкретну борбу биће одлучено од стране Техничког делегата.
 - 1.3 Организациони комитет ће припремити видео рекордер на сваком борилишту ради снимања борбе.

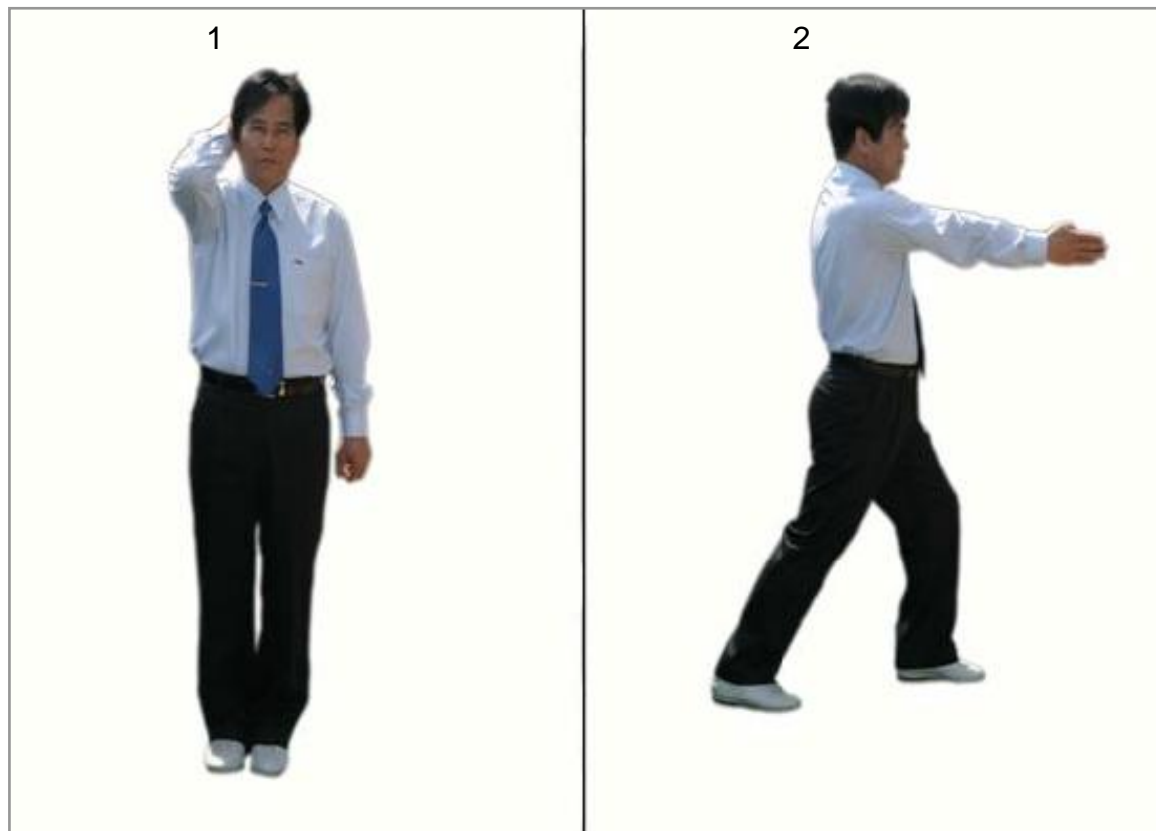
ПОКАЗИВАЊА ЗА СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ**1. Позивање такмичара**

- 1) Подићи обе песнице са палцем на средњем прсту и испруженим кажипрстом до висине усана.
- 2) Испружити руке на доле показујући на позицију за плавог такмичара десном руком уз давање команде CHUNG (плави) а затим на позицију за црвеног такмичара левом руком давањем команде HONG (црвени).



2. CHA-RYEOT / KYEONG-RYE / „Стави кацигу на главу“

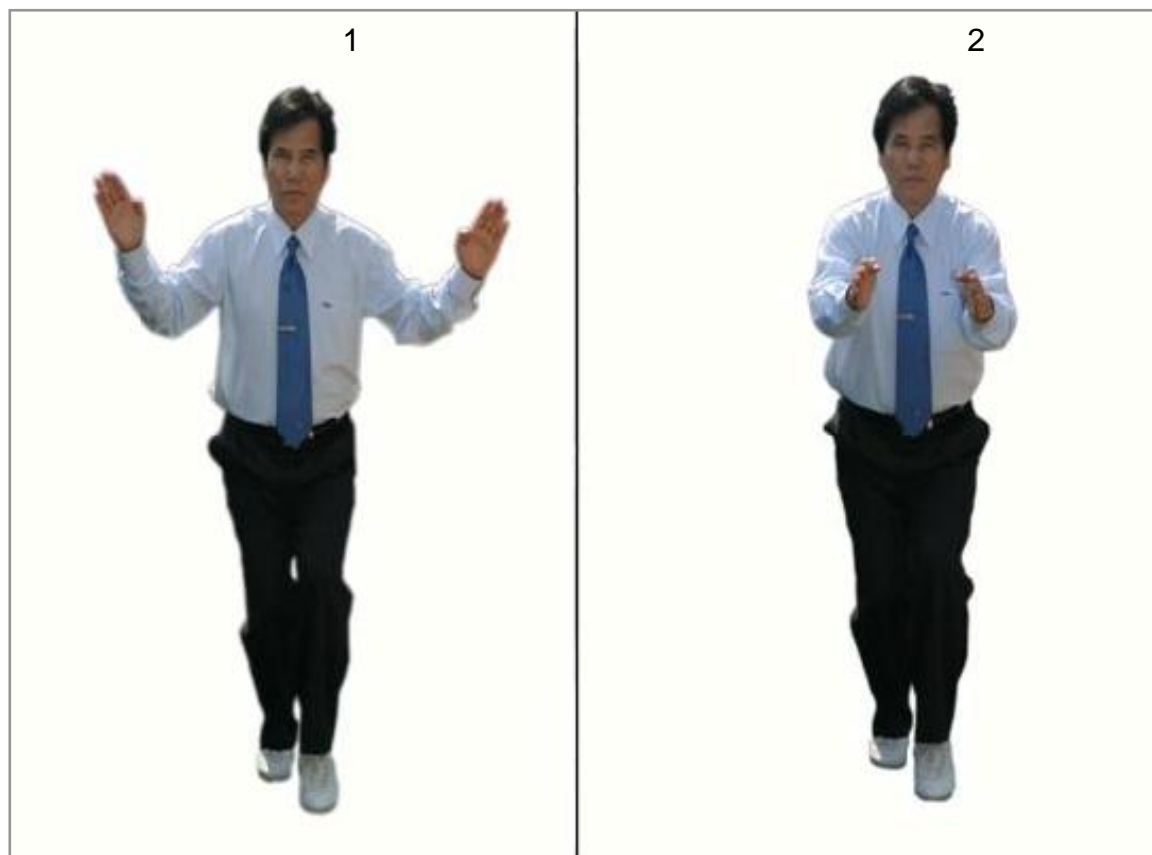
- 1) Подићи отворене дланове са савијеним палцем ка напред у висини обрва. Држећи руке под углом од 45 степени у односу на труп дати команду CHA-RYEOT а затим
- 2) Испружити обе руке истовремено до висине рамена са длановима окренутим на доле уз команду KYONG-RYE. Држати дистанцу од једне песнице између прстију обе руке и између руку и тела.
- 3) После гласовне команде KYONG-RYE, дати сигнал „Стави кацигу на главу“: подићи обе руке савијене под углом од 45 степени са отвореним длановима у висини главе.



3. JOON-BI

- 1) Савити десну руку на горе под углом од 45 степени са испруженим прстима близу десног уха.
- 2) Испружити руку на доле до висине врха стомака у ставу WEN-ABGUBI (дугачак корак напред левом ногом) уз команду JOON-BI.

*За време ових акција леву руку са стегнутом песницом држати благо стиснуту уз бок.



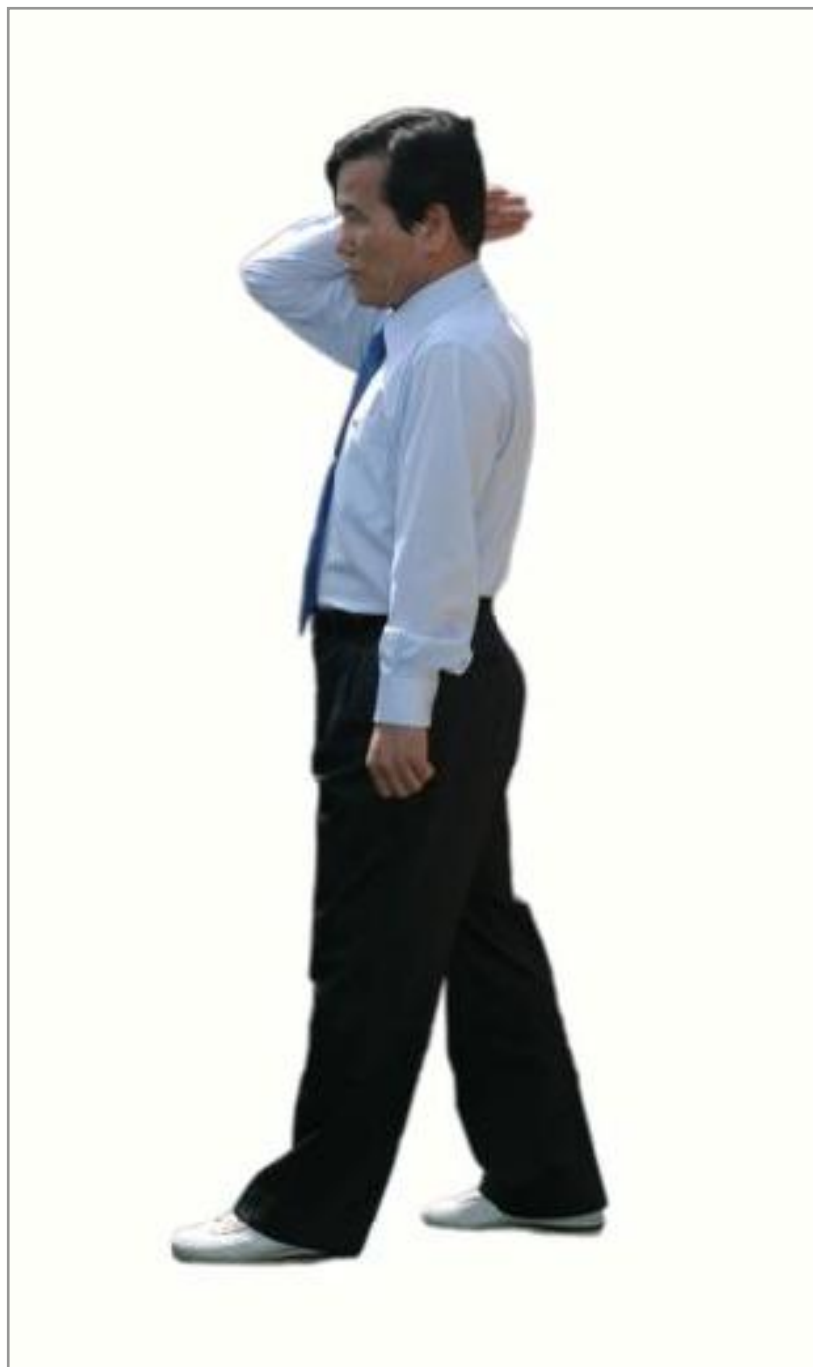
4. SHI-JAK

- 1) Након команде JOON-BI повући леву ногу уназад заузети BUM-SEOGI став и раширити обе руке у висини рамена под углом од 45 степени са отвореним длановима.
- 2) Брзо померити руке испред груди са размаком од 25цм и длановима окренутим један ка другом уз команду SHI-JAK.



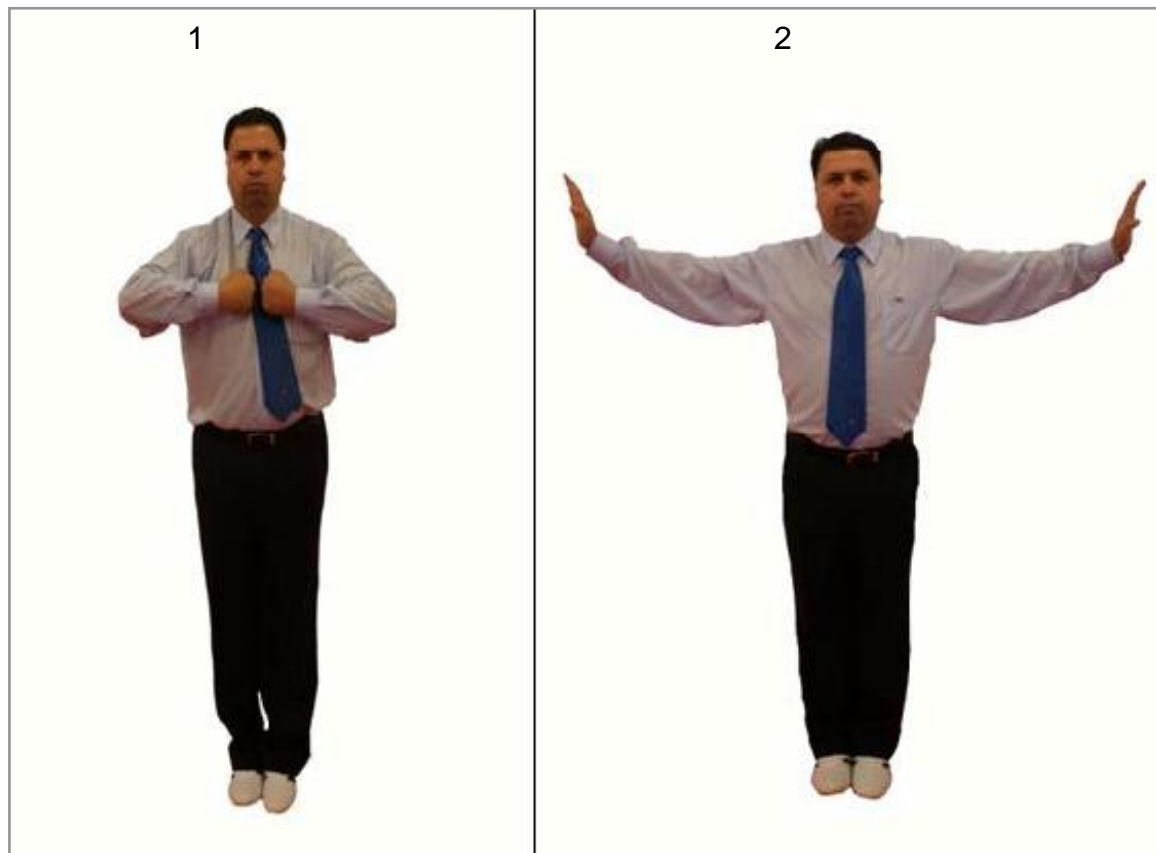
5. KAL-YEO / KEU-MAN

Испружити десну руку са отвореним дланом у висини врха стомака у ABSOGI (кратак) став уз команду KAL-YEO / KEU-MAN.



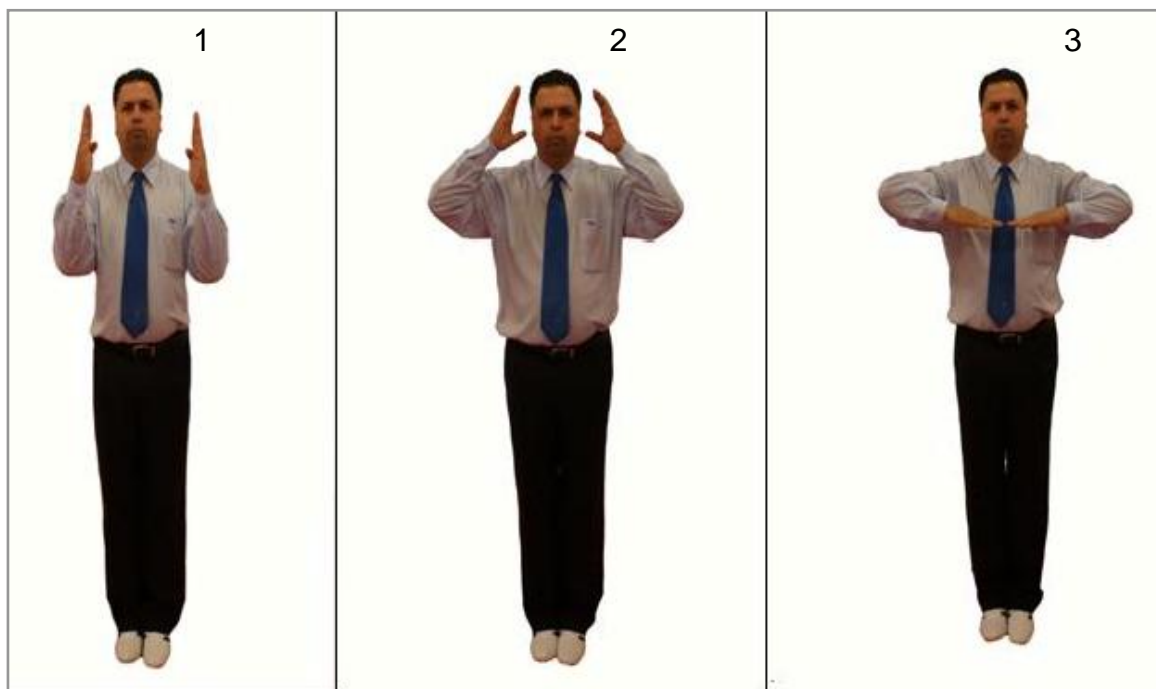
6. KYE-SOK

Из положаја KAL-YEO подићи шаку десне руке близу уха уз команду KYE-SOK.



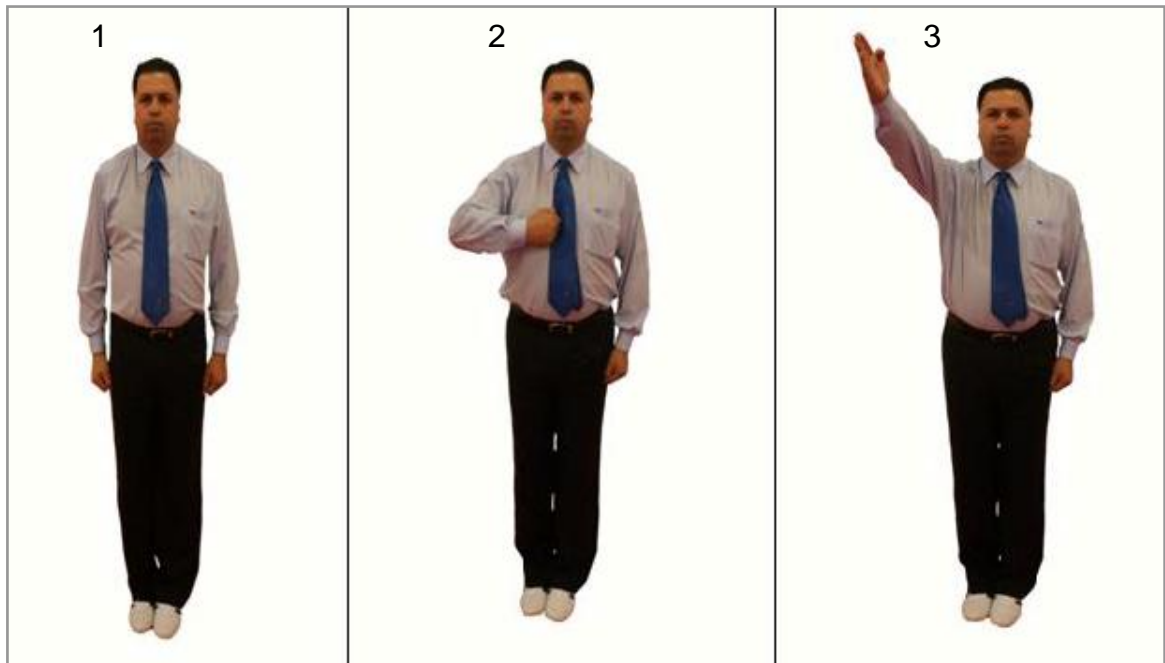
7. Крај рунде

- 1) После команде KAL-YEO/KEU-MAN на крају рунде, подићи обе руке са стегнутим песницама у висини врха стомака и онда
- 2) Испружити десну руку према страни тренера плавог такмичара CHUNG и леву руку према страни тренера црвеног такмичара HONG под углом од 180 степени са отвореним длановима према свакој страни,



8. Крај меча

После команде KAL-YEO/KEU-MAN на крају меча, дати команду 1) CHA-RYEOT, онда 2) дати сигнал за „Скини кацигу са главе“, онда 3) дати команду KYEONG-RYE. Сигнали су исти као под (2. CHA-RYEOT/ KYEONG-RYE/“Стави кацигу на главу“)

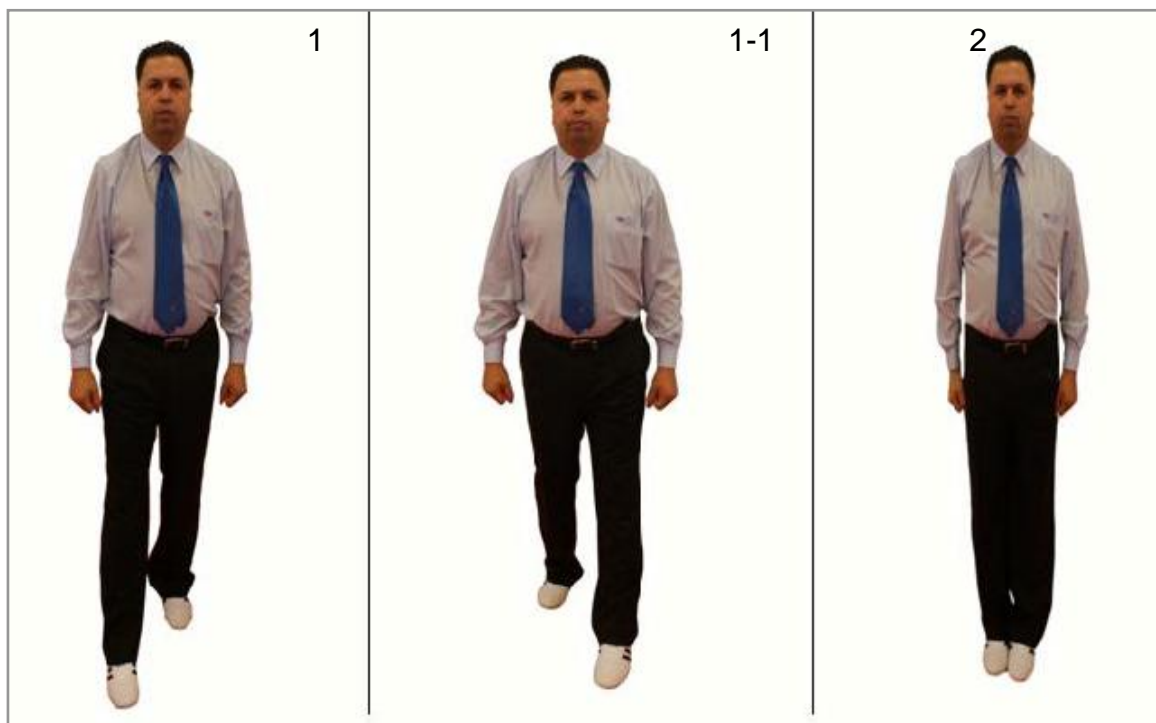


9. Проглашење победника

- 1) У случају да је плави такмичар CHUNG (плави) победник
- 2) Подићи десну песницу до висине врха стомака, а затим
- 3) Испружити десну руку у вис под углом од 45 степени са дланом окренутим на горе уз проглашење CHUNG-SEUNG.

* За време ових акција другу руку са стегнутом песницом држати благо стиснуту уз бок.

* У случају да је црвени такмичар HONG (црвени) победник, поступити по истој процедури користећи леву руку уз проглашење HONG-SEUNG.



10. WOO-SE-GIROK

У случају да се победник не може утврдити ни после рунде са златним поеном (4 рунда) 1) судија у борилишту иде два корака уназад, полазећи левом ногом 2) са скупљеним стопалима у ставу ЧНА-РҮЕЕОТ даје команду WOO-SE-GIROK.



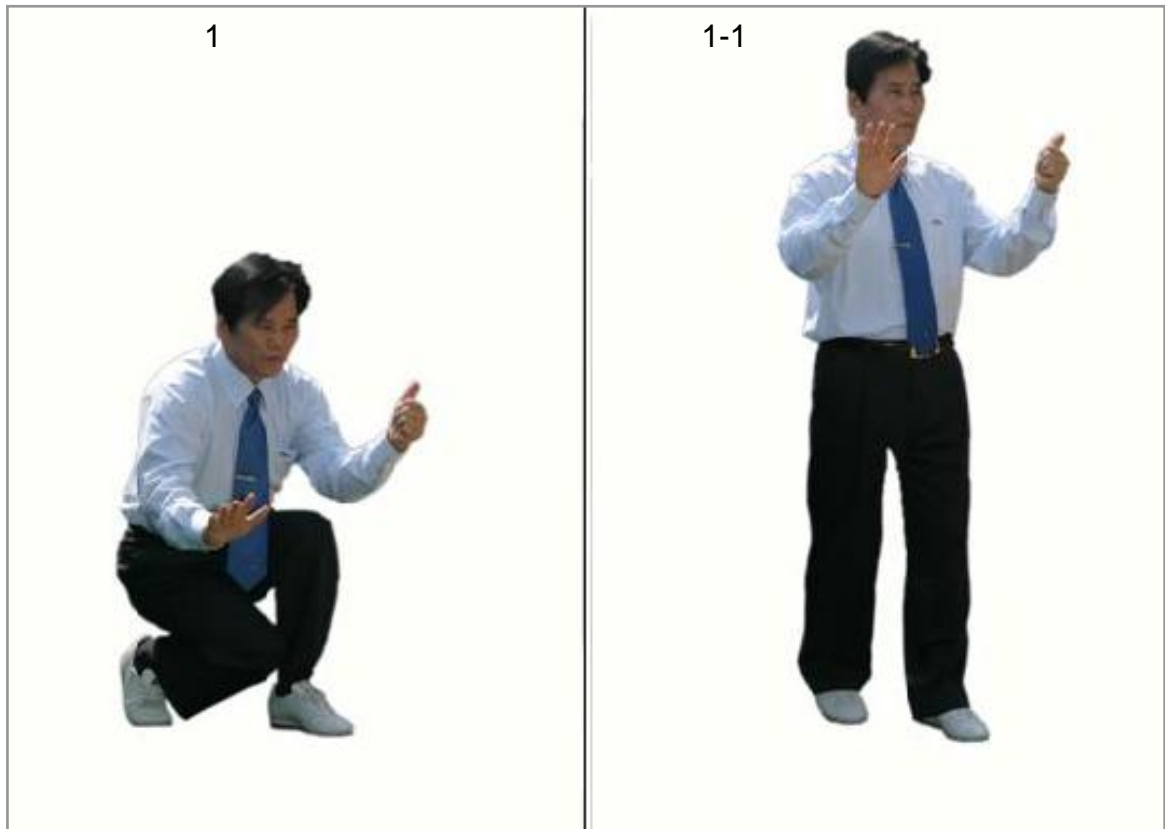
8. KYE-SHI

Испружити савијену десну руку под углом од 135 степени у односу на тело, показујући на записнички сто са кажипрстом и дати гласовну команду KYE-SHI.



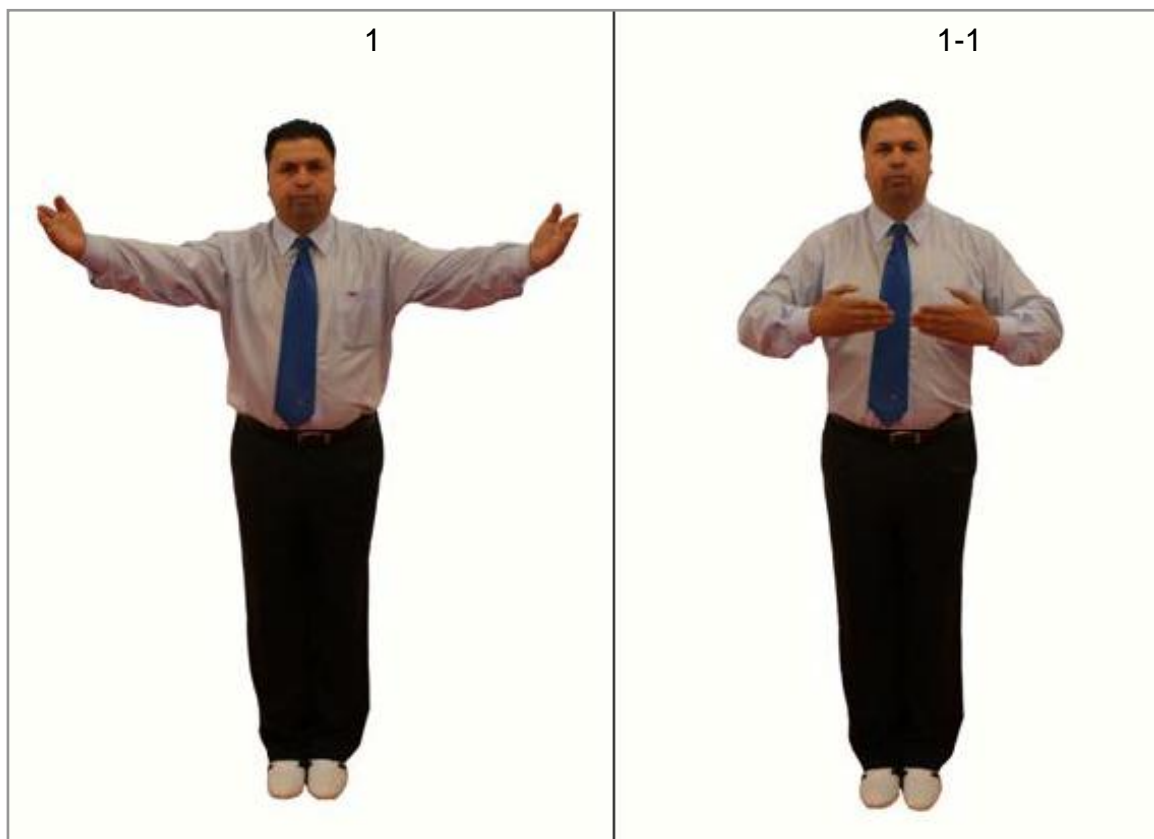
12. SHI-GAN

Укрстити кажипрсте обе руке тако да леви буде са спољне стране дигући руке вертикално навише до висине усана и дати гласовну команду SHI-GAN.



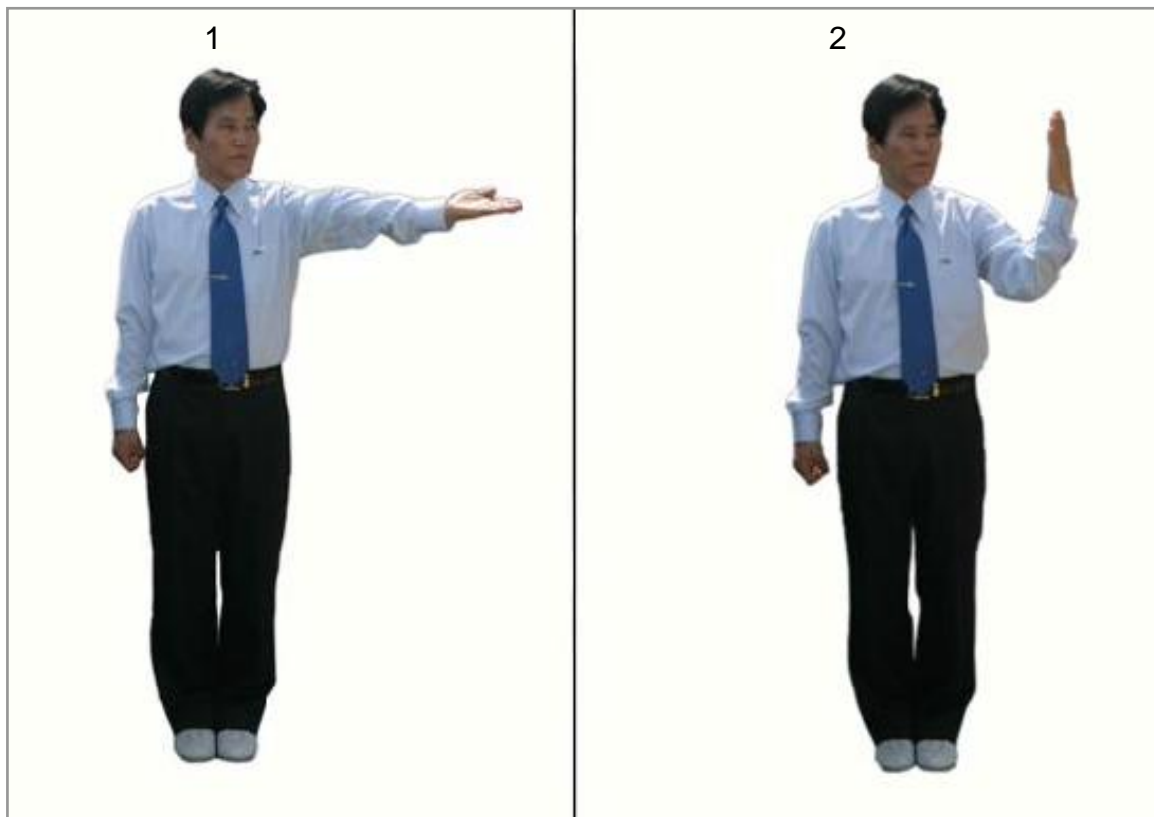
10. Бројање

Броји се од HANA (један) до YEOL (десет) уз показивање са обе руке. Испружити прст по прст почевши од палца десне руке у интервалу од једне секунде. Када се изброји до DA-SEOT (пет) окренути отворену шаку ка такмичару коме се броји.



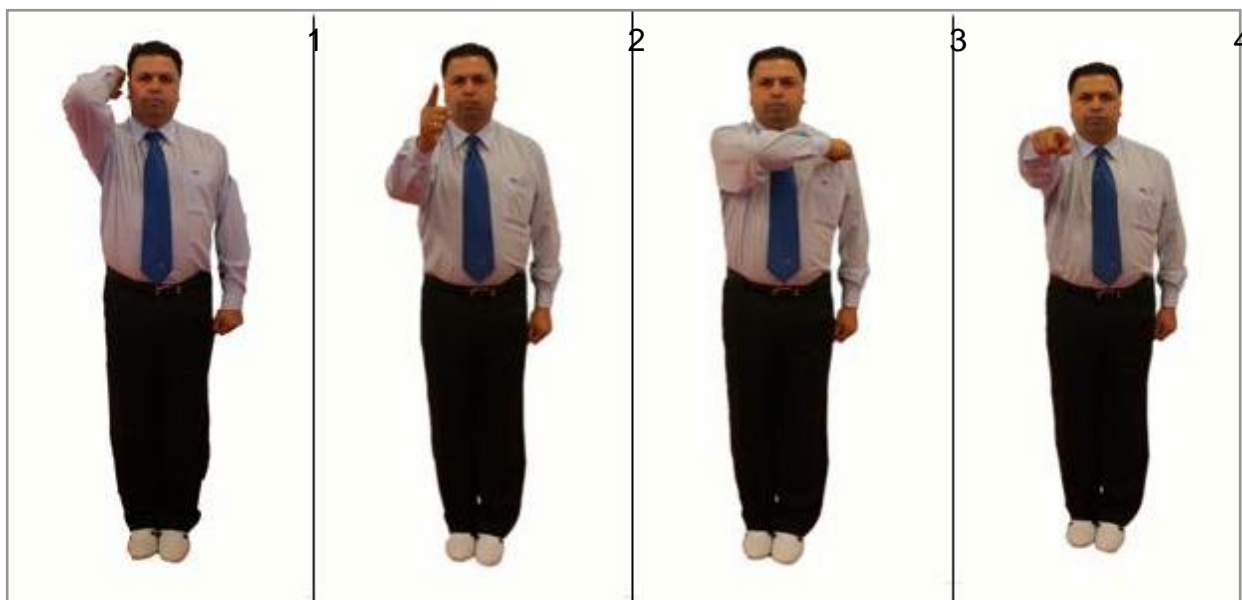
14. Позивање судија на кратки састанак

У случају да један од бодовних судија подигне руку из седећег положаја, судија у борилишту ће сазвати кратки састанак. Да би сигнализирани окупљање судија, испружити обе руке са отвореним длановима под углом од 135 степени онда привући обе руке до висине стомака, испод грудне кости.



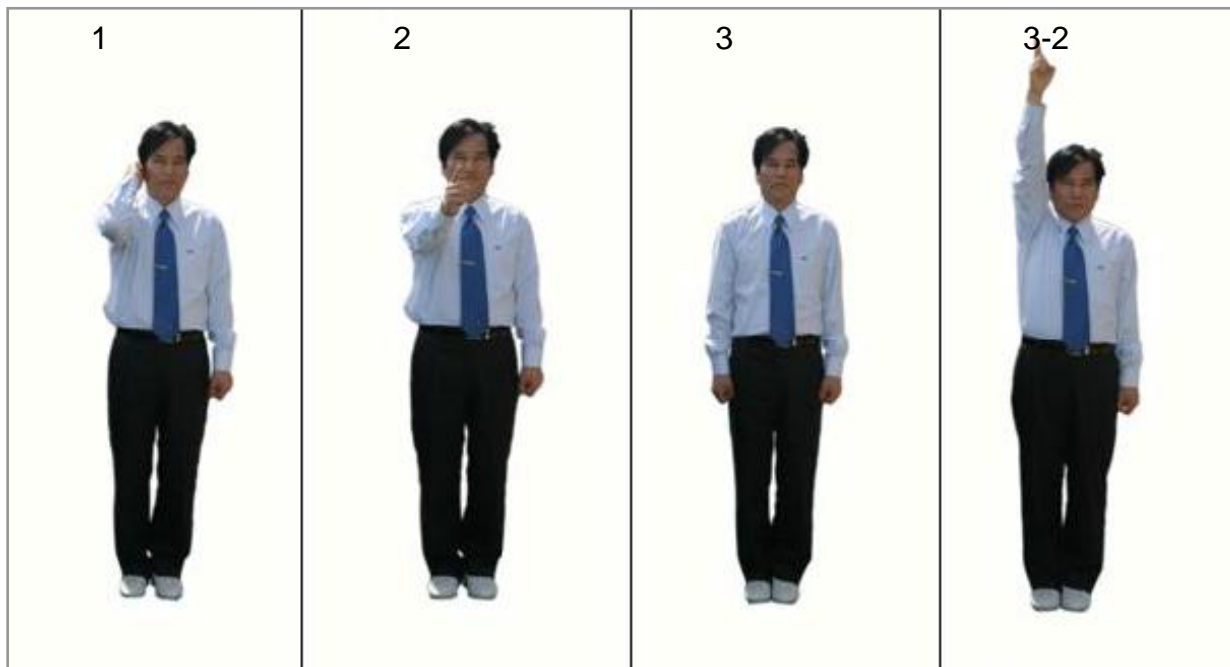
15. Позивање званичног доктора

Ако судија у борилишту процени да је такмичар у опасности и да му је потребна лекарска помоћ, тада ће одмах испружити десну руку и подићи руку у висини десног уха и гласно позвати „Доктор, Доктор!“.



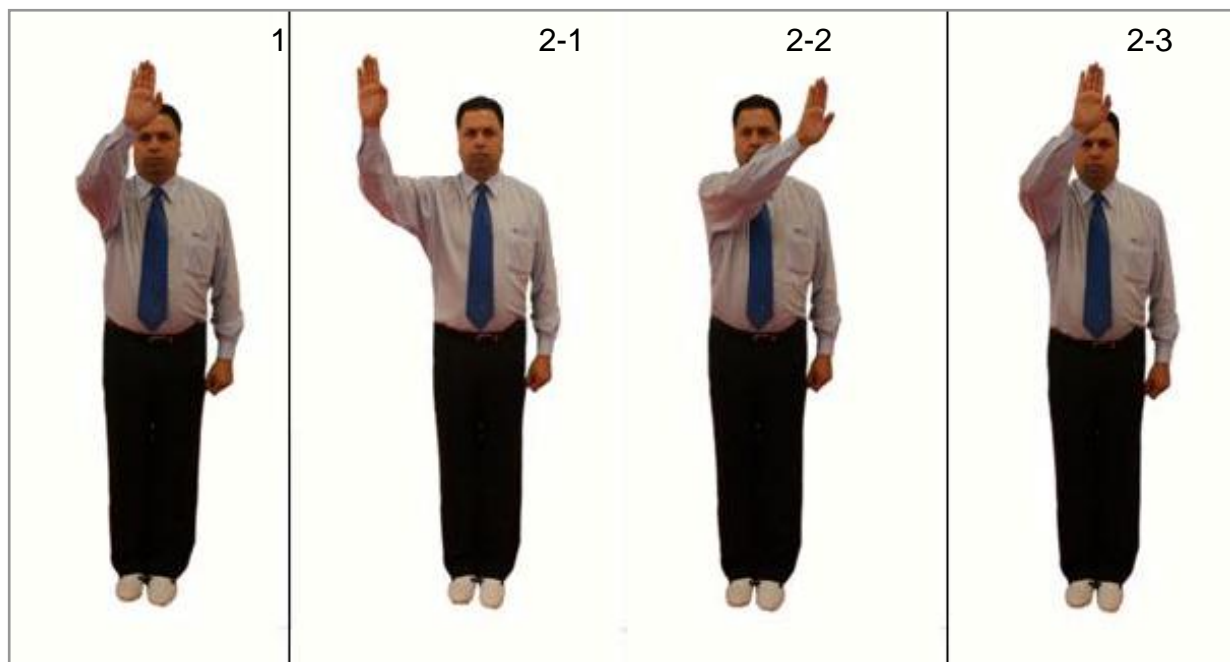
16. Додељивање KYONG-GO (опомена)

- 1) Подићи десну песницу са испруженим кажипрстом иза десног уха.
- 2) Испружити руку напред под углом од 45 степени показујући на одговарајућег такмичара уз изговор CHUNG (плави) или HONG (црвени).
- 3) Поставити десну песницу са испруженим кажипрстом на лево раме.
- 4) Испружити руку показујући на чело одговарајућег такмичара уз проглашење KYONG-GO (опомена).



17. Додељивање GAM-JEOM (минус поен)

- 1) Подићи десну песницу са испруженим кажипрстом иза десног уха.
- 2) Испружити руку напред показујући на одговарајућег такмичара уз изговор CHUNG (плави) или HONG (црвени).
- 3) Заузети CHA-RYEOT став а затим, подићи десну песницу са испруженим кажипрстом вертикално на доре уз проглашење GAM-JEOM (минус поен).



18. Поништавање поена

Ово се односи на Члан 12.5 Правилника такмичења који предвиђа поништавање поена који су настали после проглашавања KAL-YEO (стоп).

1) У CHA-RYEOT ставу, подићи длан десне руке испред лица на раздаљини од 20 цм испред.

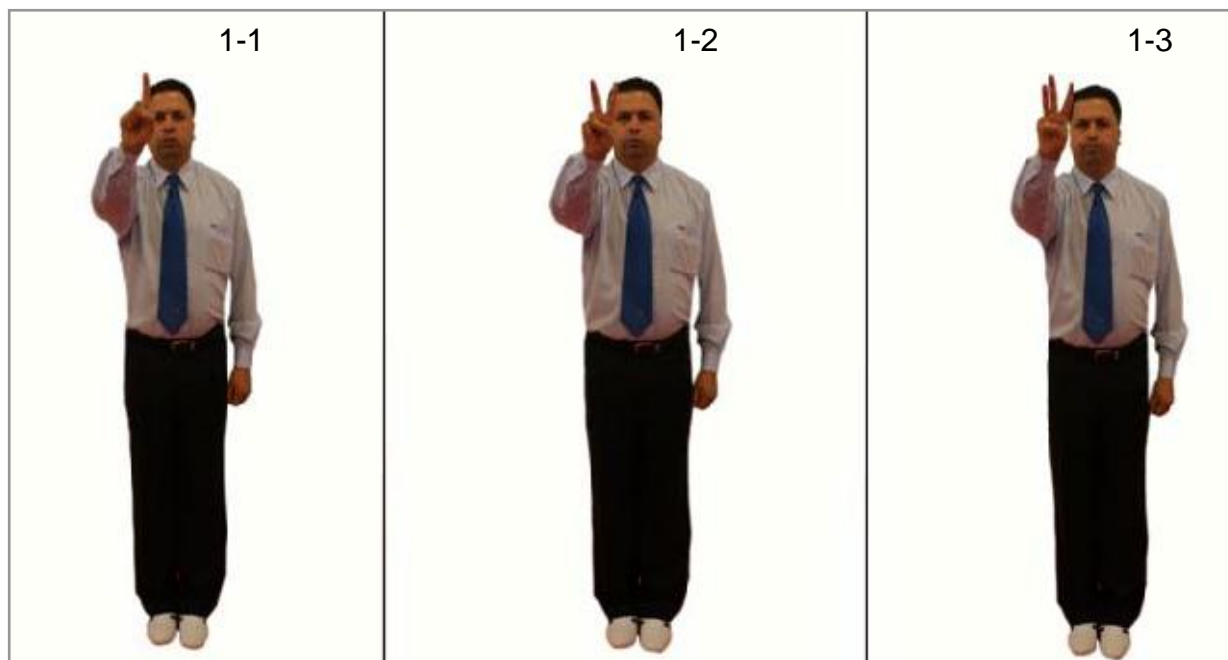
2) Махати дланом десне руке хоризонтално са десне на леву страну у ширини рамена и вратити длан у почетни положај, тиме сигнализирамо да је поен неважећи.

- По давању сигнала, на слици 2-3, дати команду SHI-GAN записничком столу и доделити казну такмичару због ударца после KAL-YEO. Време ће стартовати од тренутка давања команде KYE-SOK по додели казне.



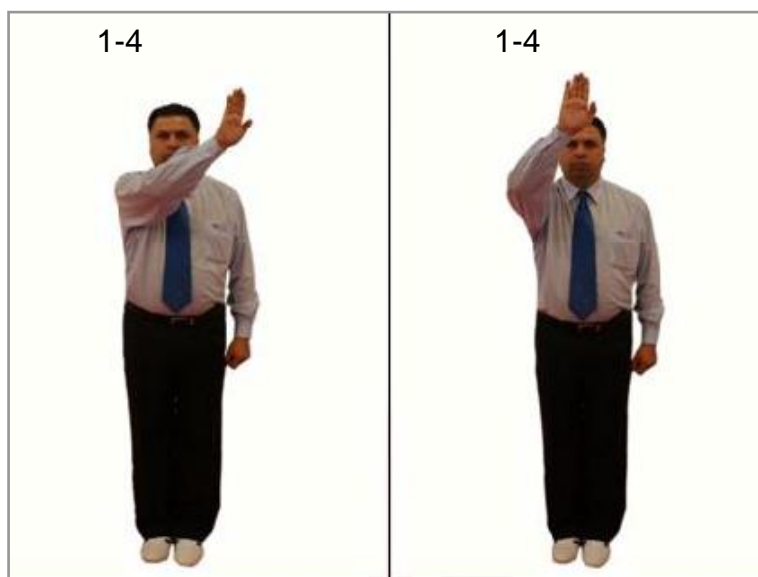
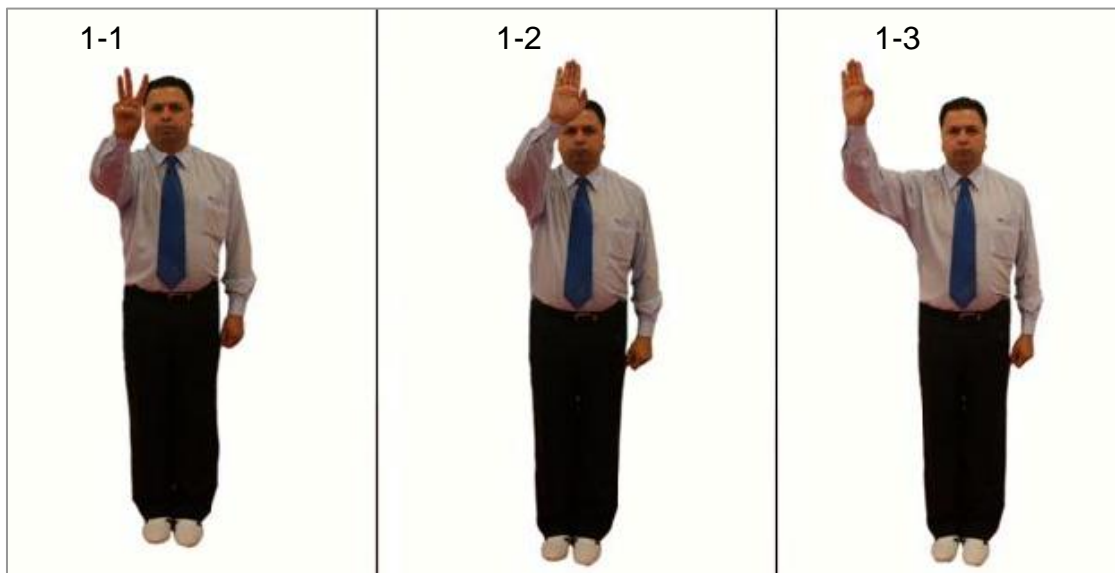
19. Сигнализирање захтава за моменталну видео репризу (Video Replay)

На захтев тренера, судија у борилишту ће сигнализирати захтев за моменталну видео репризу. Подићи десну руку мало изнад главе држећи картицу за захтев видео репризе добијену од тренера, гледајући према столу са Жиријем за преглед видео снимка дати команду CHUNG (плав) или HONG (црвени) VIDEO REPLAY.



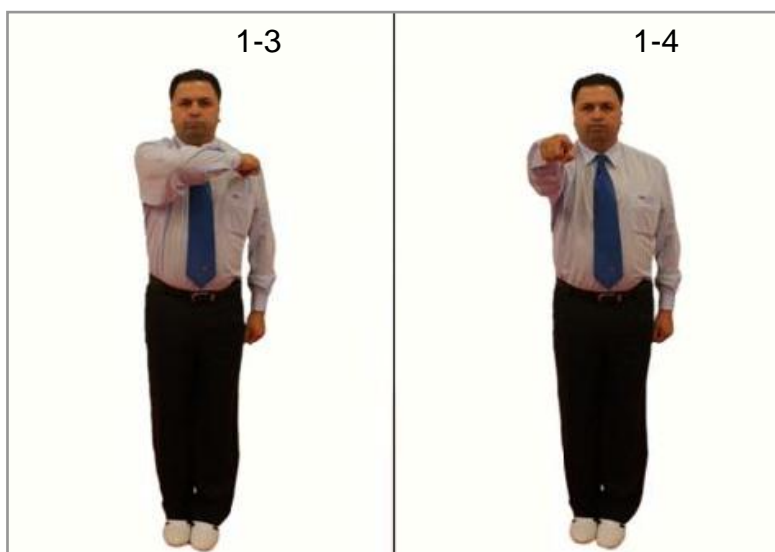
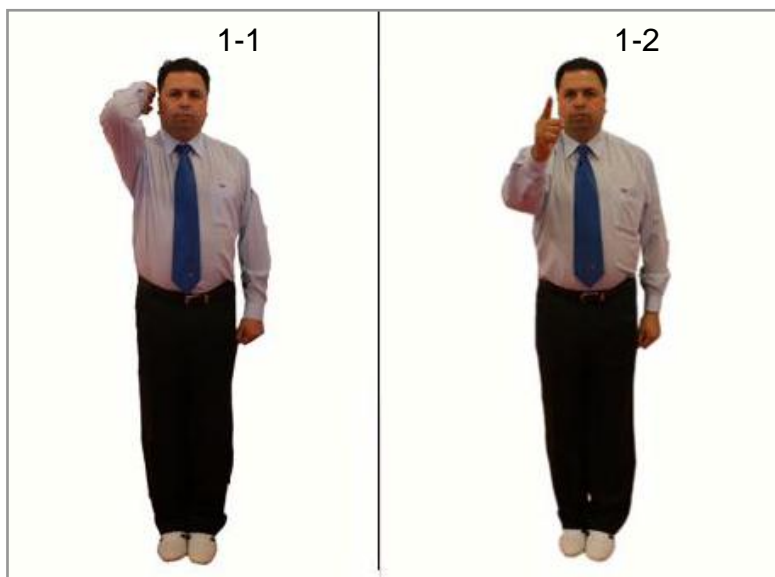
20. Додељивање поена после видео репризе (Video Replay)

У случају да су захтев за доделу поена одобрени од стране Жирија за преглед видео снимка, гледајући ка записничком столу, подићи руку у висини главе као на сликама горе, дати команду CHUNG (плави) или HONG (црвени) IL-JEOM (један поен), EUI-JEOM (два поена), SAM-JEOM (три поена).



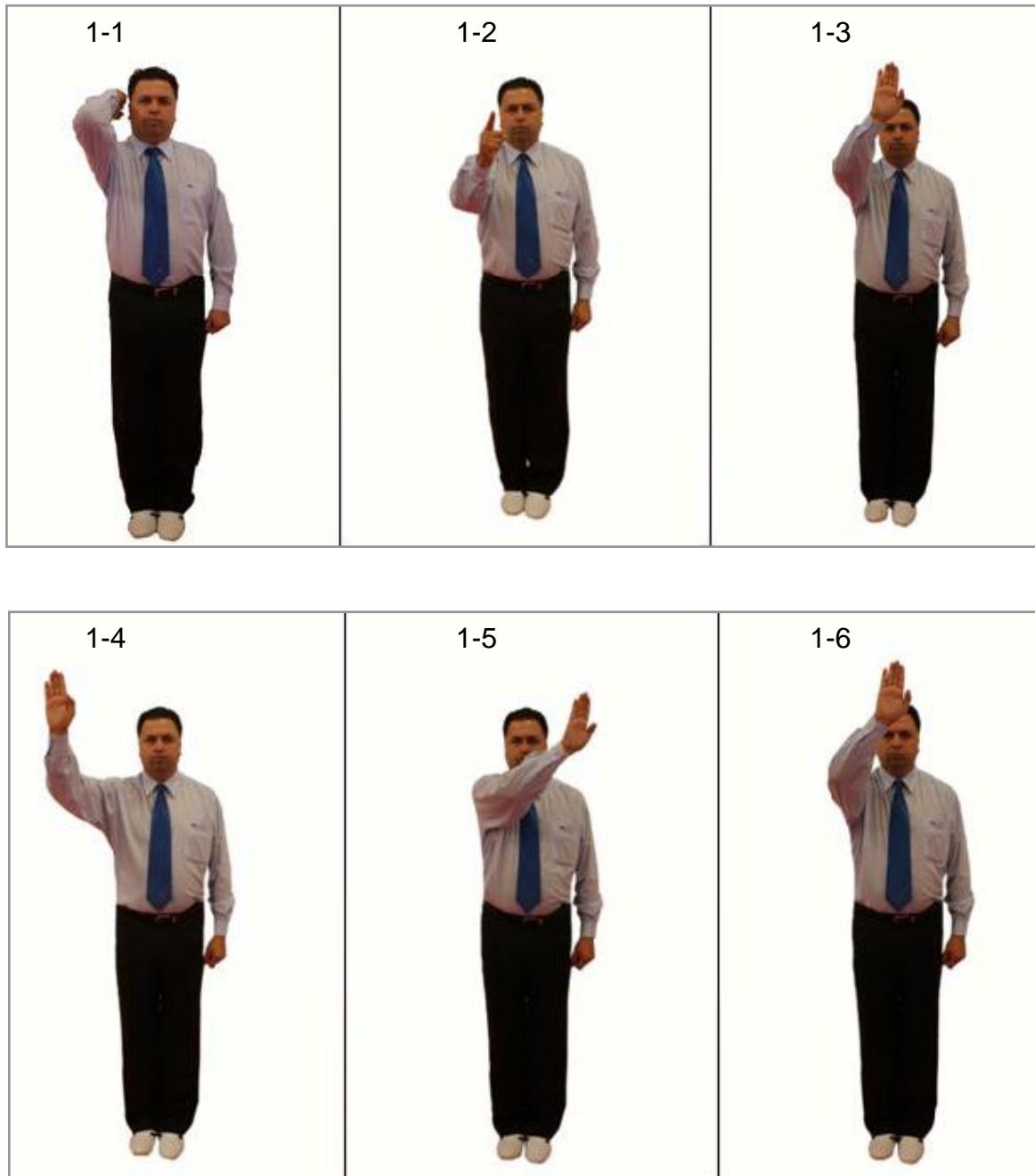
21. Поништавање поена после прегледа видео репризе (Video Replay)

У случају да су захтев за поништавање поена одобрени од стране Жирија за преглед видео снимка, гледајући ка записничком столу, подићи руку у висини главе као на сликама горе, дати команду CHUNG (плави) или HONG (црвени) IL-JEOM (један поен), EUI-JEOM (два поена), SAM-JEOM (три поена) а онда пратити исту процедуру као и код поништавања поена (18. Поништавање поена).



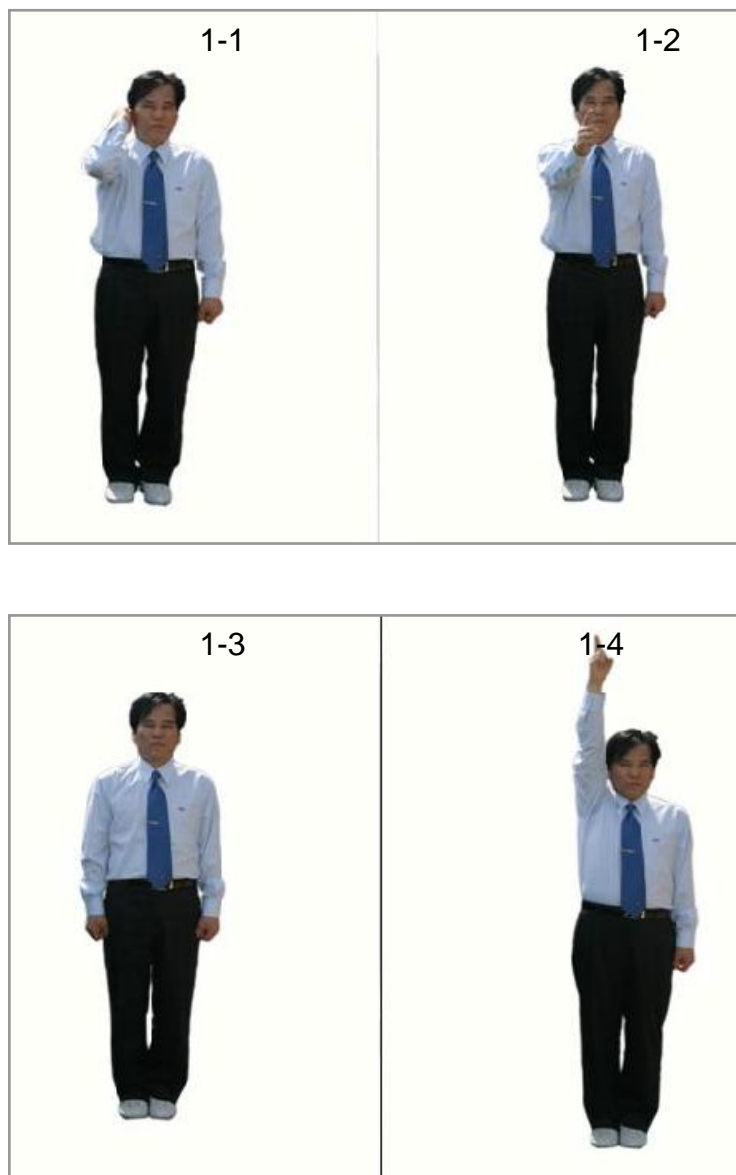
22. Додела KYONG-GO (опомена) после прегледа видео репризе (Video Replay)

У случају да су захтев за доделу опомене одобрен од стране Жирија за преглед видео снимка, судија у борилишту ће пратити исту процедуру као и код поништавања поена (16. Додела опомена).



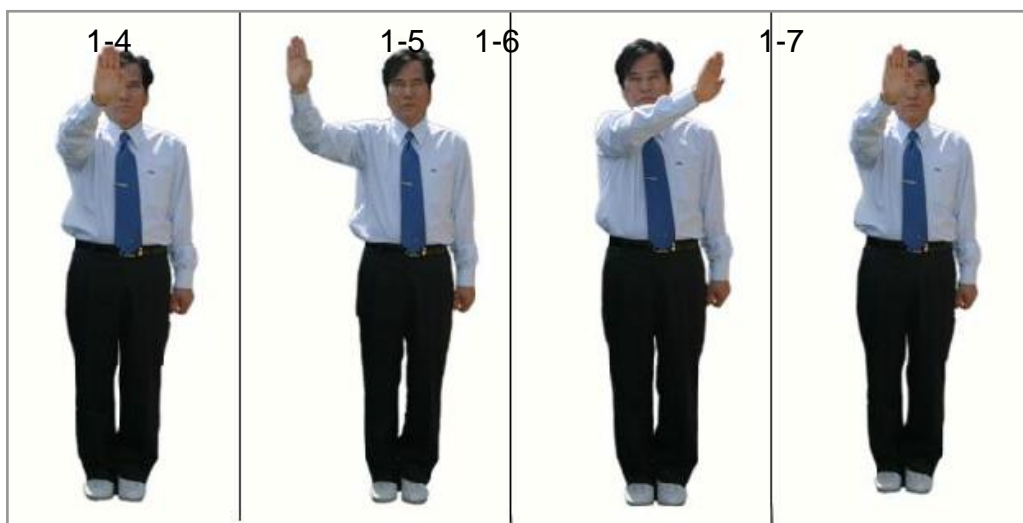
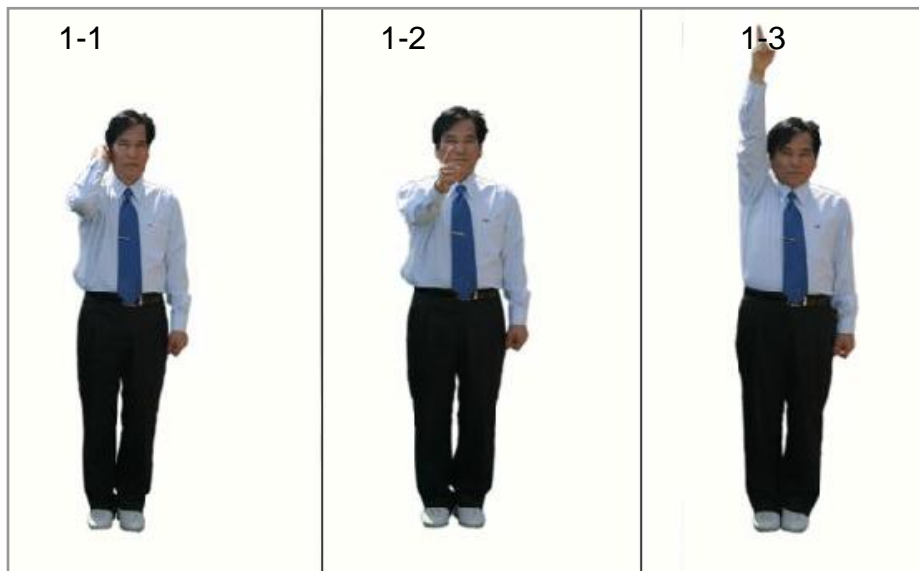
23. Поништавање опомене KYONG-GO прегледа видео репризе (Video Replay)

У случају да су захтев за поништавање опомене KYONG-GO одобрен од стране Жирија за преглед видео снимка, гледајући ка записничком столу, дати команду CHUNG (плави) или HONG (црвени) KYONG-GO а онда пратити исту процедуру као и код поништавања поена (18. Поништавање поена).



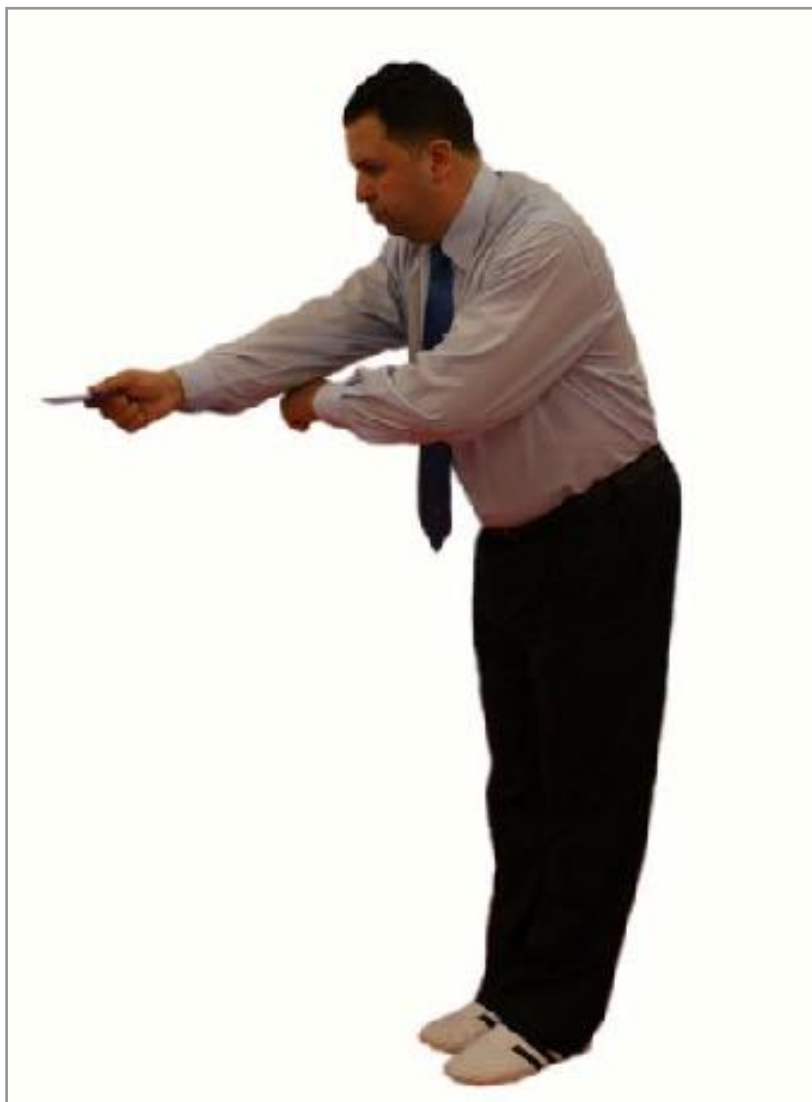
24. Додељивање GAM-JEOM (минус поена) после прегледа видео репризе (Video Replay)

У случају да су захтев за доделу GAM-JEOM (минус поен) одобрен од Жирија за преглед видео снимка, судија у борилишту ће пратити исту процедуру као и код (17. Додела GAM-JEOM (минус поен)).



25. Поништавање GAM-JEOM (минус поена) после прегледа видео репризе (Video Replay)

У случају да је захтев за поништавање GAM-JEOM (минус поен) одобрен од Жирија за преглед видео снимка, судија у борилишту ће дати команду CHUNG (плави) или HONG (црвени) GAM-JEOM (минус поен) и пратити исту процедуру као и код (18. Додела GAM-JEOM (минус поен)).



26. Прихватање тренеровог приговора после прегледа видео репризе (Video Replay)

Судија у борилишту ће прићи тренером месту и вратити му љубазно картицу за моменталну видео репризу (Video Replay).



26. Одбијање тренеровог приговора после прегледа видео репризе (Video Replay)

Судија у борилишту ће се вратити на своју почетну позицију и задржати картицу за моменталну видео репризу (Video Replay) тако што ће је ставити у џеп кошуље и наставити меч.

Теквондо изрази и изговор

РБ.	ИЗРАЗ	ИЗГОВОР	ЗНАЧЕЊЕ
1.	Chung	чонг	Плави
2.	Hong	хонг	Црвени
3.	Charyeot	ча-рјот	Пажња
4.	Kyeong-rye	тјон-гје	Наклон
5.	Joon-bi	чунби	Спреман
6.	Shi-jak	си-жак	Старт
7.	Kal-yeo	калијо	Прекид
8.	Keu-man	гуман	Стоп
9.	Kye-sok	кесок	Наставак
10.	Kye-shi	кеј-ши	Прекид меча услед повреде
11.	Shi-gan	ши-ган	Прекид меча у свим другим случајевима
12.	Kyong-go	кјонг-го	Опомена
13.	Gam-jeom	кам-чум	Минус поен
14.	Woo-su-girok	ву-со-гирок	Записати супериорност
15.	Chung Seung	чонг-сун	Победник је плави
16.	Hong Seung	хонг-сун	Победник је црвени
17.	IL-jeom	ил-џом	Један поен
18.	Eui-jeom	и-џом	Два поена
19.	Sam-jeom	сам-џом	Три поена
20.	Sa-jeom	са-џом	Четири поена
21.	Ha-nah	ха-на	Један
22.	Duhl	дул	Два
23.	Seht	сет	Три
24.	Neht	нет	Четири
25.	Da-seot	да-сот	Пет
26.	Yeo-seot	ја-сот	Шест
27.	Il-gop	ил-гоб	Седам
28.	Yeo-dul	јо-дул	Осам
29.	A-hop	ах-хоб	Девет
30.	Yeol	јол	Десет

ЕНГЛЕСКИ ЗА СУДИЈЕ

1. Енглески пре меча

1.1 Састанак судија (Referee meeting)

Следећа питања су она која судија може питати или бити питан на састанку судија.

English	Превод	Изговор
What time is the Referee Meeting?	У колико сати је састанак судија?	Вот тајм из д рефери митинг?
Where is the Referee meeting?	Где је састанак судија?	Вер из д рефери митинг?
What time do we meet?	У колико сати је окупљање?	Вот тајм ду ви мит?
Would you explain to me one more time?	Можете ли ми објаснити још једном?	Вуд ју експлејн ту ми уанс мор тајм?
Where do we meet to go to the competition venue?	Где се састајемо за одлазак на место такмичења?	Вер ду ви мит ту гоу ту д компетишн венју?
What is your IR number? (IR class)?	Који је твој IR број? (IR ранг)	Вот из јор Ај.Ар намбр?
When did you do your last refresher course?	Када си последњи пут био на обнављајућем семинару? (курсу)	Вен дид ју ду јор ласт рифреш курс?

1.2 Weigh-in (Мерење)

English	Превод	Изговор
Please show me your accreditation Card? (A.D. Card)	Молим вас покажите ми вашу акредитацију?	Плиз шоу ми јор акредитејшн кард?
You are over the limit. You need to lose 75 grams.	Ви сте преко границе категорије. Морате да ослабите 75 грама.	Ју ар овер д лимит. Ју нид ту луз севенти фајв грамс.
You have faild weigh-in and you are disqualified.	Нисте прошли мерење и дисквалификовани сте.	Ју хев феилд вејт-ин енд ју ар дисквалифајд.
Your weight is OK.	Ваша тежина је у реду.	Јор вејт-ин из океј.

Weigh-in time is only for another 25 minutes.	Мерење ће трајати још 25 минута.	Вејт-ин тајм из онли фор анадр твенти фајв минитс.
Weigh-in starts at 3pm and will finish at 5pm.	Мерење почиње у 15h и завршава се у 17h.	Вејт-ин стартс ет три пи.ем. енд вил финиш ет фајв пи.ем.
You can only weigh-in wearing your underwears or in the nude.	Можете се мерити само у доњем вешу или наги.	Ју кен онли вејт-ин веринг јор андреверс ор ин д нуд.

1.3 Inspection Desk (Контролни сто)

English	Превод	Изговор
You need to change your hogu (protector) – it's the wrong size or color.	Морате да замените оклоп – погрешне је величине или боје.	Ју нид ту чејнџ јор хогју (протектор) – итс д ронг сајз ор калр.
Remove the tape.	Уклоните траку.	Римув д тејп.
Remove the padding.	Уклоните бандажу.	Римув д пединг.
You must cut your finger (toe) nails.	Морате скратити нокте на прстима руку (ногу).	Ју маст кат јор фингр (тоу) неилс.
We need to put tape on the logo of your Dobok (Uniform).	Морамо да вам траком прелепимо лого на Добоку (униформи)	Ви нид ту пут тејп он д лого оф јор Добок (јуниформ).
Do you have a mouth piece?	Да ли имаш заштитну гуму за зубе?	Ду ју хев а маут пис?
You need to remove your jewelry.	Морате да скинете накит.	Ју нид ту римув јор џуурли.
Tighten your hogu.	Притегните ваш оклоп.	Тајтн јор хогу.
Are you wearing a groin guard?	Да ли имате суспензор?	Ар ју веринг а groin гвард?
You need to put your groin guard on the inside of your dobok.	Морате потавити суспензор испод добока.	Ју нид то пут јор groin гвард он д инсајд оф јор добок.

2. Енглески током меча

2.1 Почетак борбе

English	Превод	Изговор
Are you ready? (to the TA or recorder)	Да ли сте спремни? (обраћате се ТА или записничару)	Ар ју реди?
Chung (Hong) move to your mark.	Плави (Црвени) померите се на вашу линију.	Чонг (Хонг) мув то јор марк
Chung (Hong) put on your head protector.	Плави (Црвени) ставите кацигу на главу.	Чонг (Хонг) пут он јор хед протектор
Roll down your sleeves.	Спустите рукаве.	Рол даун јор сливс
Put your chin strap.	Закачите траку од кациге.	Пут јор чин страп
Bow correctly.	Поклоните се правилно.	Боу коректли
Bring your belt around to the front.	Постави појас напред.	Бринг јор белт араунд ту д фронт

2.2 Током борбе

English	Превод	Изговор
Chung fight / Chung Hong fight.	Плави (Црвени) борба!	Чонг фајт / Чонг Хонг фајт.
Listen to my command.	Слушај моју команду!	Листн ту мај команд.
Please sit down.	Молим вас седите!	Плиз сит даун.
Fix your belt.	Намести појас!	Фикс јор белт.
Did you score a turning kick for Chung (Hong)?	Да ли сте бодовали ударац из окрета за плавог (црвеног)?	Дид ју скор а транк кик фор Чонг (хонг)?
Did you score a body kick for Chung (Hong)?	Да ли сте бодовали ударац у тело за плавог (црвеног)?	Дид ју скор а боди кик фор Чонг (Хонг)?
Chung (Hong) add one point.	Увећати 1 поен за плавог (црвеног).	Чонг (Хонг) ед уван поинт.
Chung (Hong) deduct one point.	Умањити 1 поен за плавог (црвеног).	Чонг (Хонг) дидакт уван поинт.

Chung (Hong) add / deduct Kyong-go / Gam-jeom.	Увећати/умањити опомену/негативни поен за плавог (црвеног).	Чонг (Хонг) ед/дидакт Кјонго/Кам-чум.
Doctor!	Доктор!	Доктор!
Quickly!	Брзо!	Квикли!
Chung (Hong) to your mark!	Плави (црвени) на своју линију!	Чонг (Хонг) ту јор марк!
Can the player continue?	Да ли такмичар може да настави?	Кен д плејер кантиниу?

2.3 Крај борбе

English	Превод	Изговор
Chung (Hong) to your line!	Плави (црвени) на своју линију!	Чонг (Хонг) ту јор лајн!
Chung (Hong) take off your headgear!	Плаци (црвени) скини кацигу!	Чонг (Хонг) тејк оф јор хедгир!

2.4 Енглески за Т.А. (Техничке асистенте)

English	Превод	Изговор
Please add Kyong-go, Gam-jeom, and point to Chung (Hong).	Молим вас додајте опомену, негативни поен и поен за плавог (црвеног).	Плиз ед Кјонго, Камчум, енд поинт ту Чонг (Хонг).
Please take-off Kyong-go, Gam-jeom, and point to Chung (Hong).	Молим вас да скинете опомену, негативни поен и поен за плавог (црвеног).	Плиз тејк-оф Кјонго, Камчум, енд поинт ту Чонг (Хонг).
Are there any more competitors?	Има ли још такмичара?	Ар дер ени мор компетиторс?
Can you get the players for the next match to come out?	Можете ли позвати такмичаре за следећу борбу?	Кен ју гет д плејер фор д некст меч ту кам аут?
How many matches are left to go?	Колико је још борби остало?	Хау мени мечиз ар лефт ту го?

2.5 Енглески код процедуре за моменталну видео репризу (Instant Video Replay)

C.R. = Center Referee (Судија у борилишту)

R.J. = Review Jury (Жири за преглед видео снимка)





= Accept (Одобрено)













= Reject (Одбијено)









Points for own player	C.R. → R.J.	R.J. → C.R.	C.R. → Recorder
Chung Coach requests 1pt for body kick (Using Non-PSS)	Chung 1pt for body kick		Chung Il jeom
			Kye-sok
Hong Coach requests 1pt for body kick (Using Non-PSS)	Hong 1pt for body kick		Chung Il jeom
			Kye-sok
Chung Coach requests Additional 1pt for Turning kick to the body or head	Chung additional 1pt For turning kick to the body or head		Chung Il jeom
			Kye-sok
Hong Coach requests Additional 1pt for Turning kick to the body or head	Hong additional 1pt For turning kick to the body or head		Hong Il jeom
			Kye-sok
Chung Coach requests 2pts for turning kick to the body (Using non-PSS)	Chung 2pts for turning kick to the body		Chung Eui jeom
			Kye-sok
Hong Coach requests 2pts for turning kick to the body (Using non-PSS)	Hong 2pts for turning kick to the body		Hong Eui jeom
			Kye-sok
Chung Coach requests 3pts for head kick	Chung 3pts for head kick		Chung Sam jeom
			Kye-sok
Hong Coach requests 3pts for head kick	Hong 3pts for head kick		Hong Sam jeom
			Kye-sok
Chung Coach requests 4pts for turning to the head	Chung 4pts for turning kick to the head		Chung Sa jeom
			Kye-sok

Hong Coach requests 4pts for turning to the head	Hong 4pts for turning kick to the head		Hong Sa jeom
			Kye-sok

Points for opponent player	C.R. → R.J.	R.J. → C.R.	C.R. → Recorder
Chung Coach requests Hong No 1pt for body kick (Using Non-PSS)	Hong NO 1pt for body kick		Hong Il jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Hong Coach requests Chung No 1pt for body kick (Using Non-PSS)	Chung NO 1pt for body kick		Chung Il jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Chung Coach requests Hong No Additional 1pt for Turning kick to the body or head	Hong NO 1pt For turning kick to the body or head		Hong Il jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Hong Coach requests Chung No Additional 1pt for Turning kick to the body or head	Chung NO 1pt For turning kick to the body or head		Chung Il jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Chung Coach requests Hong No 2pts for turning kick to the body (Using non-PSS)	Hong NO 2pts for turning kick to the body		Hong Eui jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Hong Coach requests Chung No 2pts for turning kick to the body (Using non-PSS)	Chung NO 2pts for turning kick to the body		Chung Eui jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Chung Coach requests Hong No 3pts for head kick	Hong NO 3pts for head kick		Hong Sam jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Hong Coach requests Chung No 3pts for head kick	Chung NO 3pts for head kick		Chung Sam jeom Ivalidate Signal
			Kye-sok
Chung Coach requests Hong No 4pts for turning to the head	Hong NO 4pts for turning kick to the head		Hong Sa jeom Invalidate Signal
			Kye-sok

Hong Coach requests Chung No 4pts for turning to the head	Chung NO 4pts for turning kick to the head		Chung Sa jeom Invalidate Signal
			Kye-sok

Penalty for own player	C.R. → R.J.	R.J. → C.R.	C.R. → Recorder
Chung Coach requests No 9 kinds of Kyong-go for Chung	Chung NO 9 kinds of Kyong-go		Chung Kyong-go Invalidate Signal
			Kye-sok
Hong Coach requests No 9 kinds of Kyong-go for Hong	Hong NO 9 kinds of Kyong-go		Hong Kyong-go Invalidate Signal
			Kye-sok
Chung Coach requests No 8 kinds of Gam-jeom for Chung	Chung NO 8 kinds of Gam-jeom		Chung Gam-jeom Invalidate Signal
			Kye-sok
Hong Coach requests No 8 kinds of Gam-jeom for Hong	Hong NO 8 kinds of Gam-jeom		Hong Gam-jeom Invalidate Signal
			Kye-sok

Penalty for opponent player	C.R. → R.J.	R.J. → C.R.	C.R. → Recorder
Chung Coach requests 9 kinds of Kyong-go for Hong	Hong 9 kinds of Kyong-go		Hong Kyong-go
			Kye-sok
Hong Coach requests 9 kinds of Kyong-go for Chung	Chung 9 kinds of Kyong-go		Chung Kyong-go
			Kye-sok
Chung Coach requests 8 kinds of Gam-jeom for Hong	Hong 8 kinds of Gam-jeom		Hong Gam-jeom
			Kye-sok
Hong Coach requests 8 kinds of Gam-jeom for Chung	Chung 8 kinds of Gam-jeom		Chung Gam-jeom
			Kye-sok

9 kinds of „Kyong-go“ (9 врста опомена):

1. Crossing the Boundary Line (*прелажење граничне линије*)
2. Avoiding or delaying the match (*избегавање или одуговлачење борбе*)
3. Falling down (*падање*)
4. Grabbing, holding or pushing the opponent (*хватање, држање или гурање противника*)
5. Attacking below the waist (*напад испод појаса*)
6. Butting or attacking with the knee (*ударање или нападање коленом*)
7. Hitting the opponent's face with hand (*ударање противника руком*)
8. Uttering undesirable remarks or any misconduct on the part of a contestant or a coach (*непожељне примедбе или лоше понашање такмичара или тренера*)
9. Lifting the knee to avoid a valid attack or impede the progress of an attack (*подизање колена како би се избегао или блокирао противников напад*)

8 kinds of „Gem-jeom“ (8 врста негативних поена)

1. Attacking the opponent after „Kal-yeo“ (*напад на противника након „Kal-yeo“*)
2. Attacking the fallen opponent (*напад на противника који је пао*)
3. Throwing the opponent by grabbing or hooking the attacking foot in the air or by pushing the opponent with the hand (*намерно бацање противника хватајући његово стопало у ваздуху руком или гурајући га руком*)
4. Intentionally attacking any part of the opponent's head with the hand (*намерно ударање било ког дела противникове главе руком*)
5. Intentionally attacking below the waist (*намерно ударање противника испод појаса*)
6. A coach or a contestant interrupting the progress of the match (*насилно прекидање тока борбе од стране такмичара или тренера*)
7. Violent or extreme remarks or behavior on the part of a contestant or a coach (*насилне примедбе или понашање од стране такмичара или тренера*)
8. Intentionally avoiding the match (*намерно избегавање борбе*)

3. Додатни Енглески за помоћ судијама

Ово су основна питања која се могу поставити везано за вашу собу и транспорт до и од хотела за судије.

English	Превод	Изговор
Do you speak (Franch, Serbian....)?	Да ли говорите ... (Француски, Српски ...)?	Ду ју спик (Френч, Сербиан...)?
Where is the Organizing Committee?	Где се налази Организациони комитет?	Вер из д Органаизинг Комити?
Please may I speak to the Manager or Organizing Committee?	Молим вас, могу ли разговарати са менаџером или Организационим комитетом?	Плиз меј ај спик то д менџер ор органаизинг комити?
Please would you check that my name is on the Referee list?	Молим вас, можете ли проверити да ли је моје име на листи судија?	Плиз вуд ју чек дет мај нејм из он д рефери лист?

Do you accept US Dollars or Euro?	Да ли примате Америчке Доларе или Еуре?	Ду ју аксепт ЈуЕс доларс ор Јуро?
Where can I change exchange currency?	Где могу разменити новац?	Вер кен ај чејнц ексчејнц куренси?
Is it safe?	Да ли је сигурно?	Из ит сејф?
Do you have a safety deposit box?	Да ли имате сеф?	Ду ју хев а сејфти депозит бокс?
What is my room number?	Који је број моје собе?	Вот из мај рум намбр?
Should I leave a credit card as a deposit for my personal expenses?	Да ли треба да оставим кредитну картицу као депозит за моје личне трошкове?.	Шуд ај лив а кредит кард ес а депозит фор мај персолнал експенсис?
Should I leave a deposit in cash?	Да ли би требало да оставим депозит у готовини?	Шуд ај лив а депозит ин кеш?
Where is the transportation to the airport and what is the pick-up time?	Где се налази превоз за аеродром и које је време укрцавање?	Вер ис д TRANSPORTEЈШН ту д еирпорт енд вот из д пик-ап тајм?
How do I get to the airport?	Како да стигнем до аеродрома?	Хау ду ај гет то д еирпорт?
Where do I get a taxi?	Где да узмем такси?	Вер ду ај гет а такси?

СУДИЈСКИ ПРИРУЧНИК

Судијске процедуре

БОДОВАЊЕ (обични оклопи)

ЈЕДАН (1) ПОЕН

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ЗАШТИТНИ ОКЛОП



(УДАРАЦ НОГОМ)

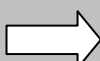
Стиснути тастер за
ЈЕДАН Поен

(УДАРАЦ РУКОМ)

Стиснути тастер за
ЈЕДАН Поен

ДВА (2) ПОЕНА

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ЗАШТИТНИ ОКЛОП ИЗ
ОКРЕТА



(ЗАДЊИ БОЧНИ)

Стиснути тастер за
ДВА Поена

360° КОНТИНУИРАНИ

Стиснути тастер за
ДВА Поена

ТРИ (3) ПОЕНА

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ГЛАВУ



(УДАРАЦ НОГОМ) БИЛО КОЈИ

Стиснути тастер за ТРИ Поена

ЧЕТИРИ (4) ПОЕНА

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ГЛАВУ ИЗ ОКРЕТА



(УДАРАЦ НОГОМ) 360° КОНТИНУИРАНИ

Стиснути тастер за ТРИ Поена
+
Стиснути технички тастер

БОДОВАЊЕ (електронски оклопи)

ЈЕДАН (1) ПОЕН

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ЗАШТИТНИ ОКЛОП



(УДАРАЦ НОГОМ)

Бодоваће
електронски оклоп

(УДАРАЦ РУКОМ)

Стиснути тастер за
ЈЕДАН Поен

ДВА (2) ПОЕНА

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ЗАШТИТНИ ОКЛОП ИЗ
ОКРЕТА

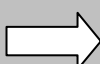


(ЗАДЊИ БОЧНИ ИЛИ 360° КОНТИНУИРАНИ)

Стиснути технички тастер
Ако електронски оклоп бодује и судије стисну тастер за
додатни поен, постаће Два поена

ТРИ (3) ПОЕНА

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ГЛАВУ



(УДАРАЦ НОГОМ) БИЛО КОЈИ

Стиснути тастер за ТРИ Поена

ЧЕТИРИ (4) ПОЕНА

ЗА ИСПРАВАН НАПАД НА
ГЛАВУ ИЗ ОКРЕТА



(УДАРАЦ НОГОМ) 360° КОНТИНУИРАНИ

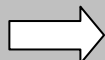
Стиснути тастер за ТРИ Поена
+
Стиснути технички тастер или тастер за једн поен

ПОЧЕТАК БОРБЕ

ПОЗИВАЊЕ ТАКМИЧАРА

**CHUNG – HONG**
(кацига испод леве руке)

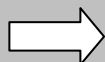
КОМАНДА ПАЖЊА И НАКЛОН

**CHA-RYEOT, KYEONG-RYE**

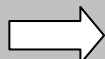
СПРЕМАН (СТАВИ КАЦИГУ)

**JOON-BI**

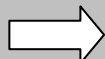
СТАРТ

**SHI-JAK****ОПОМЕНА – KYONG-GO**

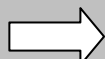
ЗАУСТАВИ БОРБУ

**KALYO**

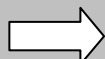
ЗАУСТАВИ ВРЕМЕ

**SHIGAN**

ПОКАЖИ НА ТАКМИЧАРА

**CHUNG / HONG**

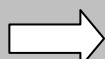
ДОДЕЛИ ОПОМЕНУ

**KYONG-GO**

НАСТАВИ БОРБУ

**KYE-SOK****НЕГАТИВАН ПОЕН – GAM-JEOM**

ЗАУСТАВИ БОРБУ

**KALYO**

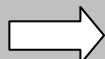
ЗАУСТАВИ ВРЕМЕ

**SHIGAN**

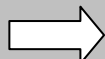
ПОКАЖИ НА ТАКМИЧАРА

**CHUNG / HONG**

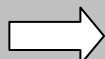
ДОДЕЛИ НЕГАТИВАН ПОЕН

**GAM-JEOM**

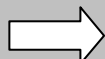
НАСТАВИ БОРБУ

**KYE-SOK****ПРЕКИД БОРБЕ – SHIGAN**

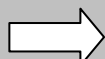
ЗАУСТАВИ БОРБУ

**KALYO**

ЗАУСТАВИ ВРЕМЕ

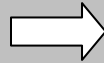
**SHIGAN**

НАСТАВИ БОРБУ

**KYE-SOK**

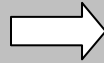
КРАЈ БОРБЕ – ПОБЕДА НА ПОЕНЕ

КРАЈ ТРЕЋЕ РУНДЕ



KEUMAN

ПОЗОВИ ТАКМИЧАРЕ



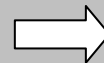
CHUNG - HONG

ПАЖЊА, НАКЛОН



CHA-RYEOT, KYEONG-RYE

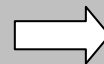
ПРОГЛАШЕЊЕ ПОБЕДНИКА



CHUNG-SEUNG или HONG-SEUNG

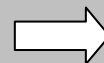
КРАЈ БОРБЕ – НЕРЕШЕНО

КРАЈ ТРЕЋЕ РУНДЕ



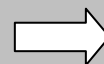
KEUMAN

ПОШАЉИ ТАКМИЧАРЕ ТРЕНЕРУ

ПОЗОВИ ТАКМИЧАРЕ ПОСЛЕ
1 МИНУТА

CHUNG - HONG

ПОЧЕТАК ЧЕТВРТЕ РУНДЕ



SHI-JAK

ОДЛУКЕ

1. Победа нокаутом (KO)
2. Победа када судија у борилишту прекине борбу (RSC)
3. Победа на поене (PTF)
4. Победа на разлику у поенима (PTG)
5. Победа на златан поен (SDP)
6. Победа на надмоћност (SUP)
7. Победа предавањем борбе (WDR)
8. Победа дисквалификацијом (DSQ)
9. Победа услед негативних поена (PUN)

ЧЕТВРТА РУНДА

ПОЕН ?

ДА

БОРБА СЕ ЗАВРШАВА
(KEUMAN)

ПРОГЛАШЕЊЕ ПОБЕДНИКА

НЕ

БОРБА СЕ ЗАВРШАВА ПОСЛЕ 2 МИН
(KEUMAN)ПОЦЕДУРА ОДЛУКА О НАДМОЋНОСТИ
(Члан 15.)**ОДЛУКА О НАДМОЋНОСТИ**

КРАЈ 4. РУНДЕ – НЕМА ПОЕНА

ПОЗОВИ ТАКМИЧАРЕ
(CHUNG – HONG)НАПРАВИТИ 2 КОРАКА УНАЗАД
(лева, па десна нога) и
КОМАНДОВАТИ WOO-SE-GIROKСУДИЈА У БОРИЛИШТУ И БОДОВНЕ
СУДИЈЕ ЗАПИСУЈУ СВОЈУ ОДЛУКУ
НА КАРТИЦИ ЗА ОДЛУКУ О
НАДМОЋНОСТИСУДИЈА У БОРИЛИШТУ ПРИКУПЉА
КАРТИЦЕ И ЗАПИСУЈЕ КОНАЧАН
РЕЗУЛТАТ У СВОЈУ КАРТИЦУСУДИЈА У БОРИЛИШТУ
ПРОГЛАШАВА ПОБЕДНИКА

У случају када судијски тим броји 4 судије (1 судија у борилишту и 3 бодовне судије), судија у борилишту може преломити када је резултат гласања нерешен 2:2 између судија, такмичар за кога је он гласао биће победник.

ПОБЕДА НА РАЗЛИКУ У ПОЕНИМА (PTG)

У СЛУЧАЈУ ДА РАЗЛИКА У ПОЕНИМА ИЗМЕЂУ ДВА ТЕКМИЧАРА БУДЕ 12 ПОЕНА ПО ЗАВРШЕТКУ 2. РУНДЕ ИЛИ У БИЛО КОМ ТРЕНУТКУ 3. РУНДЕ, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ ПРЕКИНУТИ БОРБУ И ПРОГЛАСИТИ ПОБЕДНИКА НА РАЗЛИКУ У ПОЕНИМА.

ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY)

ОДЛУКА ЖИРИЈА ЗА ПРЕГЛЕД СНИМКА ЈЕ КОНАЧНА

НИЈЕ МОГУЋЕ ПОНОВО УЛОЖИТИ ЖАЛБУ НА ОДЛУКУ ТОКОМ ИЛИ ПО ЗАВРШЕТКУ МЕЧА

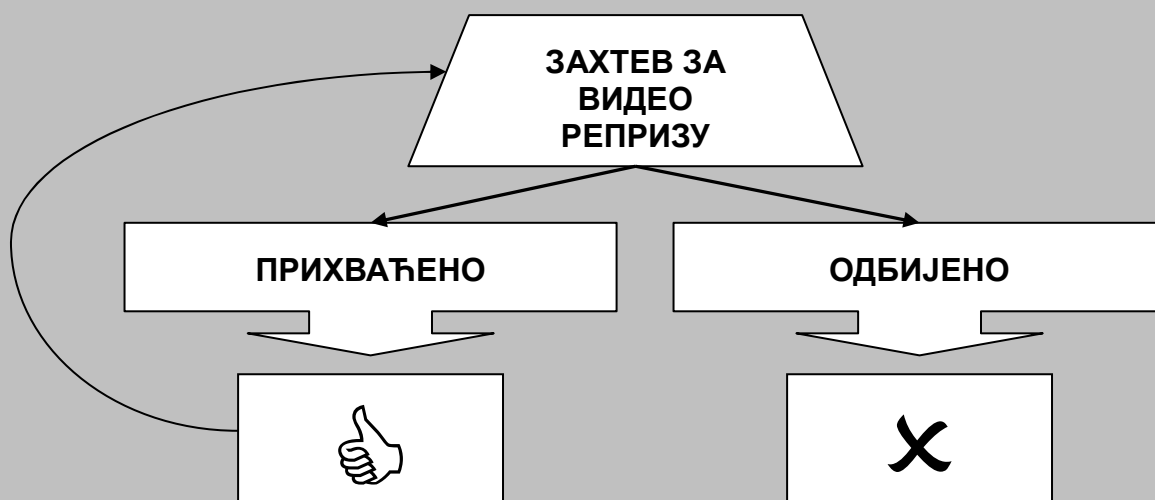
СВАКО БОРИЛИШТЕ ЋЕ ИМАТИ (1) ЖИРИ ЗА ПРЕГЛЕД ВИДЕО СНИМКА САСТАВЉЕН ОД МЕЂУНАТОДНИХ СУДИЈА „S“ ИЛИ „1“ РАНГА. ЖИРИ ЗА ПРЕГЛЕД СНИМКА МОЖЕ СЛУЖИТИ КАО ТЕХНИЧКИ АСИСТЕНТ / АСИСТЕНТ ЖИРИЈА ЗА ПРЕГЛЕД ВИДЕО СНИМКА НА ВАЖНОМ БОРИЛИШТУ.

ДУЖНОСТ ЖИРИЈА ЈЕ ДА ПРЕГЛЕДА СНИМАК И ДА ИНФОРМИШЕ СУДИЈУ У БОРИЛИШТУ О СВОЈОЈ ОДЛУЦИ.

ОПСЕГ ЗАХТЕВА ЗА ВИДЕО РЕПРИЗОМ ЈЕ ОГРАНИЧЕН НА ГРЕШКЕ СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ У ПРИМЕНИ ТАКМИЧАРСКИХ ПРАВИЛА, НА БОДОВАЊЕ И КАЗНЕ. У СЛУЧАЈУ КОРИШЋЕЊА ЕЛЕКТРОНСКИХ ОКЛОПА, МОМЕНТАЛНА ВИДЕО РЕПРИЗА НЕ МОЖЕ БИТИ ЗАХТЕВАНА ЗА ОБЛАСТИ КОЈЕ АУТОМАТСКИ БОДУЈЕ ЕЛЕКТРОНСКИ СИСТЕМ.

СВАКИ ОД ТРЕНЕРА ЋЕ ИМАТИ ПРАВО НА ЈЕДНУ (1) ЗАХТЕВ ЗА МОМЕНТАЛНУ ВИДЕО РЕПРИЗУ ПО БОРБИ. АКО ЈЕ ЗАХТЕВ БИО ОПРАВДАН И ГРЕШКА БУДЕ ОТКЛОЊЕНА, ТРЕНЕР ЋЕ ИМАТИ ПРАВО НА ПОНОВНИ ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ У ТОЈ БОРБИ.

НА ЈЕДНОМ (1) ПРВЕНСТВУ, НЕЋЕ БИТИ ОГРАНИЧЕН БРОЈ ЗАХТЕВА ЗА МОМЕНТАЛНОМ ВИДЕО РЕПРИЗОМ ЗА СВАКОГ ТАКМИЧАРА. МЕЂУТИМ, АКО ТРЕНЕР ИМА ОДРЕЂЕН БРОЈ ОДБИЈЕНИХ ЗАХТЕВА ЗА ПОЈЕДИНОГ ТАКМИЧАРА, ОН ЋЕ ИЗГУБИТИ ПРАВО ЗА ДАЉЕ ПОДНОШЕЊЕ ЗАХТЕВА. У ЗАВИСНОСТИ ОД ВЕЛИЧИНЕ И НИВОА ТАКМИЧЕЊА, ТЕХНИЧКИ ДЕЛЕГАТ МОЖЕ ОДЛУЧИТИ О БРОЈУ КВОТА ЗА ЗАХТЕВ У РАСПОНУ ОД ЈЕДНОГ (1) ДО ТРИ (3) ПО ТАКМИЧЕЊУ.



ШТА СЕ МОЖЕ ЗАХТЕВАТИ У ЗАХТЕВУ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) ?

ТРЕНЕР МОЖЕ ТРАЖИТИ ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) ЗА:

ПОЕНЕ БОДОВАНЕ ЗА ПРОТИВНИКА

ЗА НЕБОДОВАНЕ НАПАДЕ СВОГ ТАКМИЧАРА

ЗА СВЕ ОПОМЕНЕ (KYONG-GO) И НЕГАТИВНЕ ПОЕНЕ (GAM-JEOM)

ТРЕНЕР МОЖЕ ТРАЖИТИ ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) ЗА ГРЕШКЕ У СУЂЕЊУ ЗА ЊЕГОВОГ ТАКМИЧАРА КАО И ЗА ПРОТИВНИЧКОГ ТАКМИЧАРА (УКЉУЧУЈУЋИ СВЕ ОПОМЕНЕ (KYONG-GO) И НЕГАТИВНЕ ПОЕНЕ (GAM-JEOM))

У СЛУЧАЈУ ДА ОБА ТРЕНЕРА ТРАЖЕ ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY), СУДИЈА У БОРИЛИШТУ МОЖЕ ЗАПОЧЕТИ ПРОЦЕДУРУ ВИДЕО РЕПРИЗЕ ЗА ОБА ТАКМИЧАРА У ИСТО ВРЕМЕ

ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY)

ТРЕНЕР МОЖЕ ТРАЖИТИ ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) ЗА:

СВЕ ОПОМЕНЕ (KYONG-GO) И НЕГАТИВНЕ ПОЕНЕ (GAM-JEOM)

СВЕ ПОЕНЕ
(Који се не бодују Електронским Системом)

У РОКУ ОД 5 СЕКУНДИ

ОПСЕГ ЗАХТЕВА ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) ЈЕ ОГРАНИЧЕН НА ГРЕШКЕ СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ У ПРИМЕНИ ТАКМИЧАРСКИХ ПРАВИЛА, БОДОВАЊУ И КАЗНАМА.

КАО ШТО СУ УТИЦАЈ СУБЈЕКТИВНОСТИ, ТЕЖИНЕ ДЕЛА ИЛИ ПОНАШАЊА, НАМЕРЕ, ВРЕМЕ АКЦИЈЕ У ОДНОСУ НА ОБЈАВЉИВАЊЕ ИЛИ ПОЛОЖАЈА

СВАКИ ОД ТРЕНЕРА ЋЕ ИМАТИ ПРАВО НА ЈЕДНУ (1) ЗАХТЕВ ЗА МОМЕНТАЛНУ ВИДЕО РЕПРИЗУ ПО БОРБИ. АКО ЈЕ ЗАХТЕВ БИО ОПРАВДАН И ГРЕШКА БУДЕ ОТКЛОЊЕНА, ТРЕНЕР ЋЕ ИМАТИ ПРАВО НА ПОНОВНИ ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ У ТОЈ БОРБИ.

ОДЛУКА ЖИРИЈА ЗА ПРЕГЛЕД ВИДЕО СНИМКА ЋЕ БИТИ САОПШТЕНА У РОКУ ОД ЈЕДНОГ (1) МИНУТА ПО ПОДНОШЕЊУ ЗАХТЕВА

ОПСЕГ ЗАХТЕВА ЗА МОМЕНТАЛНОМ ВИДЕО РЕПРИЗОМ ЈЕ ОГРАНИЧЕН НА ЈЕДНУ АКЦИЈУ КОЈА СЕ ДЕСИЛА У ВРЕМЕНСКОМ ПЕРИОДУ ОД ПЕТ (ПЕТ) СЕКУНДИ ПРЕ ТРЕНЕРОВОГ ЗАХТЕВА. ОДЛУКА ЖИРИЈА ЗА ПРЕГЛЕД ЈЕ КОНАЧКНА. НИЈЕ МОГУЋЕ ПОДНОШЕЊЕ ЖАЛБЕ ПО ЗАВРШЕТКУ БОРБЕ.

НА ЈЕДНОМ (1) ПРВЕНСТВУ, НЕЋЕ БИТИ ОГРАНИЧЕН БРОЈ ЗАХТЕВА ЗА МОМЕНТАЛНОМ ВИДЕО РЕПРИЗОМ ЗА СВАКОГ ТАКМИЧАРА. МЕЂУТИМ, АКО ТРЕНЕР ИМА ОДРЕЂЕН БРОЈ ОДБИЈЕНИХ ЗАХТЕВА ЗА ПОЈЕДИНОГ ТАКМИЧАРА, ОН ЋЕ ИЗГУБИТИ ПРАВО ЗА ДАЉЕ ПОДНОШЕЊЕ ЗАХТЕВА

ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) - ПРОЦЕДУРА

АКО НИ ЈЕДАН ПОЕН НЕЋЕ
БИДИ ДОДЕЉЕН СУДИЈА У
БОРИЛИШТУ ЋЕ
НАСТАВИТИ БОРБУ
КОМАНДОМ „КАУ-СОК“

АКО ЈЕ ПОТРЕБНО ДОДЕЛИТИ ПОЕНЕ СУДИЈА
У БОРИЛИШТУ ЋЕ ДОДЕЛИТИ ПОЕНЕ
ДИЗАЊЕМ ДЕСНЕ ПЕСНИЦЕ ИЗНАД ГЛАВЕ
ПОД УГЛОМ ОД 45° ЛИЦЕМ ПРЕМА СТОЛУ Т.А. И
ИСПРУЖЕНИМ ПРСТИМА ПОЧЕВШИ ОД
КАЖИПРСТА.

СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ ГЛАСНО
ИЗГОВОРТИ:
IL, EUI, SAM, SA JEOM
ДА ОЗНАЧИ 1, 2, 3 ИЛИ 4 ПОЕНА.

ЗА ПОНИШТАВАЊЕ:
ДАТИ ЗНАК ЗА ПОНИШТАВАЊЕ

СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ НАСТАВИТИ МЕЧ
КОМАНДОВАЊЕМ „КАУ-СОК“

ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) - ПРОЦЕДУРА

АКО ОПОМЕНА „KYONG-
GO“ ИЛИ НЕГАТИВНИ ПОЕН
„GAM-JEOM“ НИЈЕ
ПОТВРЂЕН ОД ЖИРИЈА,
СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ
НАСТАВИТИ БОРБУ
КОМАНДОМ „КАУ-СОК“

АКО ЈЕ ПОТРЕБНО ДОДЕЛИТИ „KYONG-GO“
ИЛИ „GAM-JEOM“ СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ
ДОДЕЛИТИ КАЗНЕ СТОЈЕЋИ НА СВОЈОЈ
ПОЗИЦИЈИ И ИЗГОВОРТИЋЕ „CHUNG / HONG
KYONG-GO / GAM-JEOM“

ЗА ПОНИШТАВАЊЕ:
ДАТИ ЗНАК ЗА ПОНИШТАВАЊЕ

СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ НАСТАВИТИ МЕЧ
КОМАНДОВАЊЕМ „КАУ-СОК“

ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) - ПРОЦЕДУРА

АКО ОБА ТРЕНЕРА ЗАТРАЖЕ ВИДЕО РЕПРИЗУ У ИСТО ВРЕМЕ

ПРАТИ ПРОЦЕДУРУ ЗА ВИДЕО
РЕПРИЗУ

МЕЂУТИМ, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ
МОРА ПОНОВИТИ АКЦИЈУ ЗА СВАКИ
ЗАХТЕВ

ОТИЋИ ДО СТРАНЕ ПЛАВОГ, ОНДА ОТИЋИ ДО СТРАНЕ ЦРВЕНОГ, ПОДИЋИ
ПЛАВУ КАРТИЦУ, А ЗАТИМ ПОДИЋИ ЦРВЕНУ КАРТИЦУ

ПО ДОБИЈАЊУ СИГНАЛА ОД ЖИРИЈА, ПРАТИТИ ПРОЦЕСЕДУРУ ЗА ОБЈАВУ
ОДЛУКЕ, ПОЧЕВШИ ОД ПЛАВОГ ТАКМИЧАРА

НАСТАВИТИ МЕЧ КОМАНДОВАЊЕМ „КАУ-СОК“

ПОНИШТАВАЊЕ ПОЕНА (VIDEO REPLAY) - ПРОЦЕДУРА

СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ СТАЈАТИ НА СВОЈОЈ ПОЗИЦИЈИ У БОРИЛИШТУ ЛИЦЕМ ОКРНУТИМ КА ПЛАВОМ (CHUNG) ИЛИ ЦРВЕНОМ (HONG) ТАКМИЧАРУ И РЕЋИ „CHUNG / HONG IL, EUI, SAM или SA JEOM“ И ДАТИ СИГНАЛ ЗА ПОНИШТАВАЊЕ

ПРОВЕРИЋЕ НА СЕМАФОРУ ДА ЈЕ ПРОМЕНА ИЗВРШЕНА НА КОМПЈУТЕРУ.

НАСТАВИТИ МЕЧ КОМАНДОВАЊЕМ „KAY-SOK“

**ТАКМИЧЕЊЕ БЕЗ ОПРЕМЕ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ
(ВИДЕО REPLAY)**

УКОЛИКО НАЦИОНАЛНЕ АСОЦИЈАЦИЈЕ НЕМАЈУ ОПРЕМУ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) ОНЕ МОГУ ЗАТРАЖИТИ ОД WTF-А ОДОБРЕЊЕ ЗА МОДИФИКАЦИЈУ НЕКИХ ИЛИ БИЛО КОЈИ WTF ПРАВИЛА ТАКМИЧЕЊА.

У СЛУЧАЈУ КАДА СЕ СИСТЕМ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ НЕ КОРИСТИ, СЛЕДИТИ УПУТСТВА ИЗ ЧЛАНА 21, ТАЧКА 11.

ДА ЛИ СУДИЈА У БОРИЛИШТУ МОЖЕ ДОДЕЉИВАТИ ПОЕНЕ?

УКОЛИКО СЕ НЕ КОРИСТИ ЕЛЕКТРОНСКИ СИСТЕМ ЗА БОДОВАЊЕ (PSS) КОД КОРИШЋЕЊА 4 БОДОВНИХ СУДИЈА, АКО ЈЕДАН ОД БОДОВНИХ СУДИЈА ДИГНЕ РУКУ ЗБОГ НЕБОДОВАНОГ ПОЕНА

СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ ПРЕКИНУТИ БОРБУ И САЗВАТИ КРАТКИ САСТАНАК СУДИЈА.

АКО СЕ ИСПОСТАВИ ДА СУ ДВОЈЕ БОДОВНИХ СУДИЈА БОДОВАЛИ, А ДРУГО ДВОЈЕ НИСУ, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ИМА АУТОРИТЕТ ДА ПРЕКИНЕ НЕРЕШЕН РЕЗУЛТАТ И ОДЛУЧИ ДА ЛИ ЈЕ БИЛО ПОЕНА.

СУДИЈСКИ ЗВАНИЧНИЦИ – СУДИЈА У БОРИЛИШТУ

ДА ЛИ СУДИЈА У БОРИЛИШТУ МОЖЕ ДОДЕЉИВАТИ ПОЕНЕ?

**KOD KORIŠTJEŃA 4 BODOVNIH
СУДИЈА
(Без Електронског системе PSS)**

**СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ИМА
АУТОРИТЕТ ДА ПРЕЛОМИ
НЕРЕШЕНЕ ОДЛУКЕ.**

**KOD KORIŠTJEŃA 3 BODOVNIH
СУДИЈА
(СА Електронским систем PSS)**

**СУДИЈА У БОРИЛИШТУ НЕМА
АУТОРИТЕТ ДА ПРЕЛОМИ
НЕРЕШЕНЕ ОДЛУКЕ.**

У СЛУЧАЈУ ОДЛУКЕ О НАДМОЋНОСТИ

**KOD KORIŠTJEŃA 4 BODOVNIH
СУДИЈА
(Без Електронског системе PSS)**

**СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ИМА
ЈЕДАН (1) ГЛАС: 1/5
(ВЕЋИНА ОДЛУЧУЈЕ)**

**KOD KORIŠTJEŃA 3 BODOVNIH
СУДИЈА
(СА Електронским систем PSS)**

**СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ИМА
ЈЕДАН (1) ГЛАС: 1/4
(АКО ЈЕ 2:2 ГЛАС СУДИЈЕ У
БОРИЛИШТУ ОДЛУЧУЈЕ)**

**ТОКОМ СУДИЈСКИХ САСТАНАКА ИЗМЕЂУ СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ И БОДОВНИХ
СУДИЈА, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ МОРА ВОДИТИ КРАТКУ РАСПРАВУ БЕЗ
ДОДАТНОГ ГУБЉЕЊА ВРЕМЕНА**

**БОДОВНИ СУДИЈА МОРА БИТИ ВРЛО ЈАСАН У СВОЈИМ ОДГОВОРИМА
(ПОЕН ИЛИ НИЈЕ БИО ПОЕН)**

УДАРЦИ ИЗ ОКРЕТА

УДАРАЦ ИЗ ОКРЕТА У ТЕЛО

ДВА (2) ПОЕНА ЗА ПРАВИЛАН УДАРАЦ ИЗ ОКРЕТА У ШТИТНИК ЗА ТЕЛО-ОКЛОП

**ОВА АКЦИЈА МОРА ДА БУДЕ СА КОНТИНУИРАНИМ ОКРЕТАЊЕМ И УДАРЦОМ,
БЕЗ ЗАУСТАВЉАЊА**

УДАРАЦ ИЗ ОКРЕТА У ГЛАВУ

ЧЕТИРИ (4) ПОЕНА ЗА ПРАВИЛАН УДАРАЦ ИЗ ОКРЕТА У ГЛАВУ

**ОВА АКЦИЈА МОРА ДА БУДЕ СА КОНТИНУИРАНИМ ОКРЕТАЊЕМ И УДАРЦОМ,
БЕЗ ЗАУСТАВЉАЊА**

НОКАУТ (KNOCK-OUT)

ШТА ЈЕ НОКАУТ?

НОКДАУН (KNOCK DOWN) УСЛЕД ЛЕГИТИМНОГ ПРОТИВНИКОВОГ НАПАДА КОЈИ ЈЕ БОДОВАН, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ ПРВО ПРОВЕРИТИ СТАЊЕ ТАКМИЧАРА И ОНДА ЋЕ ОДЛУЧИТИ ДА ЛИ ТРЕБА ДА БРОЈИ ИЛИ НЕ. АКО СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ПРОЦЕНИ ДА ТАКМИЧАР НЕ МОЖЕ ДА НАСТАВИ МЕЧ, МОЖЕ ПРЕКИНУТИ МЕЧ И ПРОГЛАСИТИ ПОБЕДНИКА НОКАУТОМ (K.O.)

ШТА НИЈЕ НОКАУТ?

- НОКДАУН (KNOCK DOWN) УСЛЕД ЛЕГИТИМНОГ ПРОТИВНИКОВОГ НАПАДА КОЈИ ЈЕ НИЈЕ БОДОВАН.
- АКО ТАКМИЧАР МОЖЕ ДА УСТАНЕ, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ НАСТАВИТИ БОРБУ.
- АКО ТАКМИЧАР НЕ МОЖЕ ДА УСТАНЕ, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ЋЕ ПРАТИТИ УПУТСТВА ИЗ ЧЛАНА 19. ПОСТУПЦИ ЗА ПРЕКИДАЊЕ БОРБЕ

ЗАБРАЊЕНЕ РАДЊЕ И КАЗНЕ

ДВЕ (2) ОПОМЕНЕ (KYONG-GO) БИЋЕ РАЧУНАТЕ КАО ЈЕДАН (1) ДОДАТНИ ПОЕН ЗА ПРОТИВНИЧКОГ ТАКМИЧАРА

БИЛО КОЈА КОМБИНАЦИЈА ОПОМЕНА (KYONG-GO) И НЕГАТИВНИХ ПОЕНА (GAM-JEOM) ЧИЈИ ЈЕ ЗБИР ЧЕТИРИ (4) ДОДАТИХ ПОЕНА ПРОТИВНИКУ АУТОМАТСКИ ТОГ ТАКМИЧАРА ПРОГЛАШАВА ГУБИТНИКОМ.

СВА ПОКАЗИВАЊА СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ МОРАЈУ БИТИ ЈАСНА.

ПО ДОДЕЉИВАЊУ КАЗНЕ, СУДИЈА У БОРИЛИШТУ МОРА ПРОВЕРИТИ ДА ЛИ ЈЕ ОНА УПИСАНА НА СЕМАФОРУ ПРЕ НЕГО ШТО ДА ЗНАК ЗА НАСТАВАК БОРБЕ.

ПРЕЛАЖЕЊЕ ГРАНИЧНЕ ЛИНИЈЕ

ТО ЗНАЧИ:

АКО У БИЛО КОЈЕМ МОМЕНТУ ТАКМИЧАР СА ОБА СТОПАЛА ПРЕЂЕ ГРАНИЧНУ ЛИНИЈУ БОРИЛИШТА 8МХ8М

БЕЗ ОБЗИРА ДА ЛИ СУ СТОПАЛА НА ПОДЛОЗИ ИЛИ У ВАЗДУХУ (ОВО ПОДРАЗУМЕВА ПРЕЛАЖЕЊЕ ГРАНИЧНЕ ЛИНИЈЕ ЦЕЛОМ ВИСИНОМ

ОПОМЕНА (KYONG-GO) ЋЕ БИТИ ДОДЕЉЕНА

ПОДИЗАЊЕ КОЛЕНА

ТО ЗНАЧИ:

ПОДИЗАЊЕ КОЛЕНА ДА БИ СЕ
ИЗБЕГАО НАПАД ПРОТИВНИКАПОДИЗАЊЕ КОЛЕНА ДА БИ СЕ
БЛОКИРАО ИЛИ СПРЕЧИО НАПАД
ПРОТИВНИКА

ОВЕ РАДЊЕ ЋЕ БИТИ ОДМАХ КАЖЊЕНЕ ОПОМЕНОМ (KYONG-GO)

ПОДИЗАЊЕ КОЛЕНА:

ПОДИЗАЊЕ КОЛЕНА ДА БИ СЕ
БЛОКИРАО НАПАД ЈЕ ОПОМЕНА
(KYONG-GO)ПОДИЗАЊЕ КОЛЕНА ПРВО БЕЗ
РАЗЛОГА И БЕЗ ОБЗИРА КОЛИКО
ДУГО ТРАЈАЛО ПА УДАРАЊЕ
ПРОТИВНИКА У КОЛЕНУ, ОВА
РАДЊА НИЈЕ ЗА ОПОМЕНУ
(KYONG-GO)СЕЧУЋИ УДАРАЦ У НОГУ ЈЕ
ОПОМЕНА (KYONG-GO)**НАМЕРНО ИЗБЕГАВАЊЕ БОРБЕ**

ТАКМИЧАР:

НАМЕРНО ОКРЕНЕ ЛЕЂА И БЕЖИ ОД
ПРОТИВНИКА ДА БИ ИЗБЕГАО
НАПАДДЕМОНСТРИРА ОЧИГЛЕДАН
НЕДОСТАТАК СПОРТСКОГ ДУХА И
ФЕР ПЛЕЈА

ОВЕ РАДЊЕ ЋЕ БИТИ ОДМАХ КАЖЊЕНЕ НЕГАТИВНИМ ПОЕНОМ (GAM-JEOM)

КУЕ-SHI – ПРЕКИД БОРБЕ

ДА ЛИ МОЖЕ „КУЕ-SHI“ ВРЕМЕ ДА СЕ ПРОДУЖИ?

НЕ, „КУЕ-SHI“ ВРЕМЕНЕ МОЖЕ ДА СЕ ПРОДУЖИ АКО ПОВРЕДА НИЈЕ
ОЗБИЉНИЈЕ ПРИРОДА И ТАКМИЧАР НЕ МОЖЕ ДА НАСТАВИ БОРБУУКОЛИКО ЈЕ ПОТРЕБНО ДОДАТНО ВРЕМЕ ЗА ТРЕТМАН, ЛИМИТ ОД 1 МИНУТА
МОЖЕ БИТИ СУСПЕНДОВАН НА ОСНОВУ ПРОЦЕНЕ СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ**НОШЕЊЕ РЕЛИГИОЗНИХ СТВАРИ**

САМО ПРЕТХОДНО ОДОБРЕНИ ПРЕДМЕТИ/СТВАРИ СЕ МОГУ КОРИСТИТИ

МОРАЈУ ДА СЕ НОСЕ ИСПОД ЗАШТИТНЕ КАЦИГЕ ИЛИ ИСПОД ДОБОКА

И НЕ СМЕЈУ ДА УЗРОКУЈУ ПОВРЕДЕ ИЛИ ДА ОМЕТАЈУ ПРОТИВНИКА

ОБАВЕЗЕ Т.А. (ТЕХНИЧКОГ АСИСТЕНТА)

- ОН/ОНА МОРАЈУ ДА РЕГИСТРУЈУ СВАКИ ПОЕН, ОРОМЕНЕ „KYONG-GO“, НЕГАТИВНЕ ПОЕНЕ „GAM-JEOM“ И КВОТЕ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ НА ПАПИРУ Т.А.
- ПРОВЕРАВА ДА ЛИ ОПЕРАТЕР НА РАЧУНАРУ СТАРТУЈЕ БОРБУ НА ВРЕМЕ И ПО КОМАНДАМА СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ „SHI-JAK“
- ПРОВЕРАВА ДА ЛИ ОПЕРАТЕР БЕЛЕЖИ СВЕ ОПОМЕНЕ „KYONG-GO“ I НЕГАТИВНЕ ПОЕНЕ „GAM-JEOM“
- ЗАУСТАВИ БОРБУ У СЛУЧАЈУ ТЕХНИЧКИХ ПРОБЛЕМА КОЈИ МОГУ НАСТАТИ ТОКОМ БОРБЕ, ИЛИ У СЛУЧАЈУ ДА СУДИЈА У БОРИЛИШТУ НИЈЕ ВИДЕО ДИЗАЊЕ РУКЕ БОДОВНИХ СУДИЈА ИЛИ ТРЕНЕРА КОЈИ ТРАЖЕ ВИДЕО РЕПРИЗУ
- У СЛУЧАЈУ ОДЛУКЕ О НАДМОЋНОСТИ ПРОВЕРАВА ДА ЛИ ЈЕ СУДИЈА У БОРИЛИШТУ ПРАВИЛНО ПОПУНИО КАРТИЦУ СУПЕРИОРНОСТИ
- Т.А. ПОПУЊАВА РЕЗУЛТАТЕ СА СВИХ КАРТИЦА СУПЕРИОРНОСТИ НА ПАПИР Т.А.
- Т.А. МОРА ЗАПИСАТИ КОЛИКО КОЈИ ТАКМИЧАР ИМА КВОТА ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ
- Т.А. МОРА ЈАСНО ЗАОКРУЖИТИ ПОБЕДНИКА ОКО CHUNG ИЛИ HONG

ОБАВЕЗЕ ЖИРИЈА ЗА ПРЕГЛЕД ВИДЕО СНИМКА

АКО ТРЕНЕР ЗАХТЕВА ВИДЕО РЕПРИЗУ (VIDEO REPLAY) И ЖИРИ ЗА ПРЕГЛЕД СНИМКА НЕ МОЖЕ ДА УСТАНОВИ НА ОСНОВУ ВИДЕО СНИМКА ПРЕДМЕТНУ АКЦИЈУ, ОДЛУКА СУДИЈЕ У БОРИЛИШТУ И БОДОВНИХ СУДИЈА ОСТАЈЕ ФИНАЛНА, А ЗАХТЕВ ЗА ВИДЕО РЕПРИЗУ ЋЕ БИТИ ОДБИЈЕН.