

SEMINARIO NACIONAL

Sanlúcar de Barrameda 9 de Septiembre 2023

VIDEO REPLAY



por Olivia Ortiz

Qué es el Video Replay

Es un sistema que permite avanzar o retroceder las acciones grabadas, seleccionando la velocidad deseada o bien ir fotograma a fotograma para tener una valoración más precisa de lo sucedido.

Por qué es tan importante para nuestro deporte

Permite la subsanación de los posibles errores tanto técnicos como humanos



Video Replay

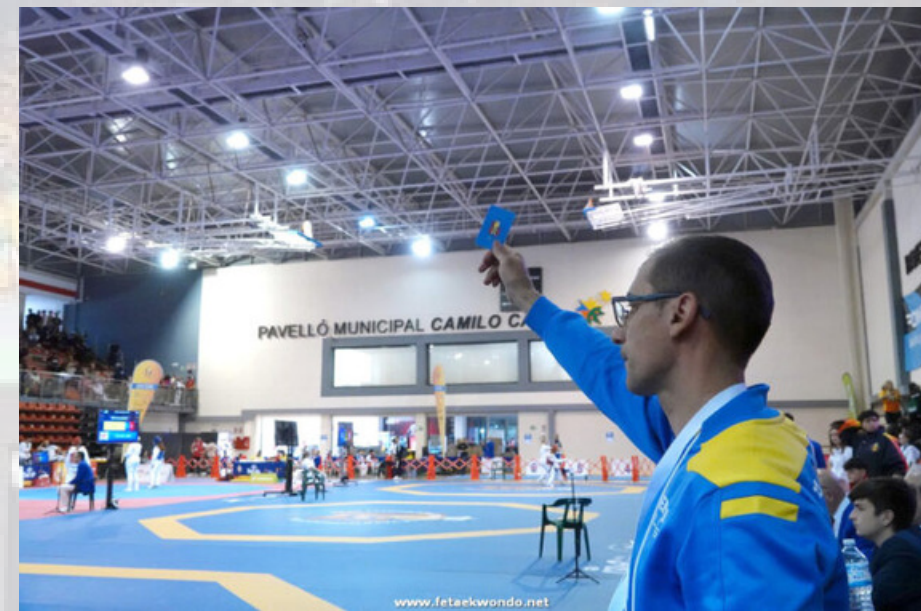
- Los entrenadores pueden reclamar ciertas decisiones de los árbitros mediante el Video Replay

- Cada entrenador tendrá 1 tarjeta (cuota) por combate:
 - si el Video Replay es aceptado, podrá seguir utilizándose;
 - si es rechazado, no podrá solicitar nada

- Los Videos Replay han de ser solicitados en los **5 segundos siguientes a que se produzca el hecho que quieren reclamar.**

- El Video Replay **no puede solicitarse para una acción ya juzgada por el vídeo**

- El coach podrá pedir en el Video Replay **varias acciones si estas están relacionadas**



VIDEO REPLAY

MI COMPETIDOR

- Invalidación de cualquier Gam-Jeom & añadir puntos.
- El Gam-Jeom ha sido invalidado pero no han añadido los puntos.
- Añadir puntos que han subido al marcador antes del Gam-jeom.
- Patada a la cabeza (que no ha sido registrada)
- Puntos técnicos (giro).
- Incorrecta identificación del competidor en el ataque de puño.
- Diferente "timming" de los jueces en el puño.
- Botón equivocado de los jueces al dar el puño.

PROBLEMAS TÉCNICOS

- Test Pss
- Puntos fantasma
- Tiempo
- Error en el marcador

OPONENTE

Añadir Gam-jeom al oponente por:

- Caer (REVERTIR GAM-JEOM)
- Cruzar la línea límite (REVERTIR GAM-JEOM)
- Atacar después de Kalyeo
- Atacar al oponente caído

Invalidación de puntos técnicos.
Invalidación de puntos relacionados con Gam-jeom

ENTRENADORES

ÁRBITROS

- Puntos a la cabeza tras cuenta de protección
- Simular lesión
- VR puntos técnicos solicitado por los jueces
- Los problemas técnicos arriba enunciados
- Los tipificados en los últimos 5 segundos del asalto

Situaciones en las que se puede solicitar

Para el otro competidor:

- Salirse
- Caerse
- Golpear después de Kal-yeo
- Golpear al oponente caído



SIEMPRE SE HAN ELIMINAR LOS PUNTOS CONSEGUIDOS MEDIANTE LA INFRACCIÓN



Para el otro competidor:

- **Quitar los puntos:**

El árbitro sanciona una acción con gam jeom y olvida quitar los puntos obtenidos mediante dicha acción.

- **Quitar puntos adicionales:**

- No hubo acción de giro o spinning
- Los puntos adicionales se dieron al competidor erróneo



Contra el sistema:

- **Error en el manejo del tiempo por parte del operador:** el tiempo no fue detenido o reanudado cuando debía. Si, debido a este error, hubiera algún gam jeom, se queda aunque no esté el tiempo corriendo, rechazándose cualesquiera otros puntos que se soliciten por parte de los entrenadores (VR a la cabeza, etc).
- **Test PSS:**
 - Durante el primer asalto y el descanso entre el 1er y el 2º asalto, el árbitro usará su tarjeta.
 - Durante los asaltos segundo y tercero (en caso de que lo hubiera), se usará la tarjeta del entrenador. Si no se encuentra ningún problema con el sistema, el entrenador perderá la tarjeta y será sancionado con un gam jeom por mala conducta.
- **Puntos fantasma:** cuando aparecen puntos sin acción que los justifique.



Para su competidor:

- **INVALIDAR CUALQUIER GAM JEOM DE SU COMPETIDOR** y añadir los puntos que se hubieran poder eliminado debido a la sanción.
- **AÑADIR LOS PUNTOS TÉCNICOS NO OTORGADOS A SU COMPETIDOR** por una acción de giro o spinning.
- **ERROR EN LA IDENTIFICACIÓN DEL COMPETIDOR QUE GOLPEÓ CON EL PUÑO:**
 - El competidor ejecuta un puño pero uno de los jueces pulsa el botón erróneo y no hay puntuación.
 - El competidor golpea de puño pero los dos jueces pulsan para el otro competidor.
 - Los jueces pulsan pero en diferente segundo y el puño no sube.
- **PUNTOS A LA CABEZA:**
 - El entrenador puede pedir puntos a la cabeza si estos no han subido.
 - Puede pedir incluso 2 patadas a la cabeza (no se darán más aunque hayan tocado).



VIDEOS REPLAY QUE PUEDE PEDIR EL ÁRBITRO:

- VR para pedir **PUNTOS A LA CABEZA TRAS UNA CUENTA DE PROTECCIÓN**
- Comprobar si el competidor está **SIMULANDO LESIÓN**
- Los **JUECES DE ESQUINA** PUEDEN SOLICITAR AL ÁRBITRO CENTRAL, EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER ASALTO, VR **PARA PEDIR PUNTOS ADICIONALES (TÉCNICOS)**, TENGA EL ENTRENADOR TARJETA O NO, PERO NUNCA PUNTOS A LA CABEZA
- Así mismo podrán, UNA VEZ DIRIMIDO EL VR, decirle al árbitro central si ha olvidado realizar alguna acción relacionada con el mismo.
- Comprobar **SI EL PSS FUNCIONA DURANTE EL PRIMER ASALTO**
- Solicitar comprobación por **PUNTOS FANTASMA O CUALQUIER ERROR RESPECTO AL MARCADOR O AL TIEMPO**
- Solicitar los VR **DEMANDADOS POR LOS JUECES POR PUNTOS ADICIONALES**



Procedimiento:

1. El entrenador solicitará el VR de pie.



2. El árbitro detendrá el combate y llevará a los competidores al centro donde solicitará que esperen.



3. El árbitro se dirigirá al coach haciendo saludo y cogerá la tarjeta. Será entonces cuando el entrenador indique su requerimiento. Si el árbitro lo considera necesario, repetirá en los mismos términos la solicitud del entrenador para su corroboración.

LOS ENTRENADORES NO TIENEN QUE "SOLICITAR EL VIDEO REPLAY DE UNA MANERA DETERMINADA", Y SERÁ EL ÁRBITRO EL QUE TENGA QUE FACILITAR SU PETICIÓN. (Ya no rechazan tarjetas "porque no me lo ha pedido bien".)



4. Durante el VR los competidores pueden quitarse el casco y el bucal, asegurándose posteriormente el árbitro antes de reanudar el combate, que todo el equipamiento está restaurado de manera correcta.



5. El árbitro volverá al centro y solicitará el VR si es pertinente :

- Puntos a la cabeza: se piden desde el centro del tapiz, mostrando la tarjeta con la mano derecha bajo el comando "Chung/Hong, video replay", y con la izquierda (y sin bajar la derecha que sujeta la tarjeta), se hace un gesto FRONTAL en 45 grados sobre la cabeza.



- Puntos técnicos (giro o spinning): se piden desde el centro del tapiz, mostrando la tarjeta con la mano derecha bajo el comando "Chung/Hong, video replay" y con la izquierda (y sin bajar la derecha que sujeta la tarjeta), se muestran con el dedo índice y corazón, se reclaman 2 puntos.



- Para el resto de VR: se levantará la tarjeta con la mano derecha y tras el comando "Chung/Hong, video replay", nos dirigiremos a la mesa a comunicar AL JUEZ DEL VIDEO REPLAY, la petición realizada por el entrenador.



6. El árbitro volverá al centro si el VR tuvo que comunicarse en la mesa, y allí esperará la resolución con los brazos a la espalda y la tarjeta en la mano:



7. La persona responsable de examinar el VR, deberá atender al combate para agilizar la búsqueda de la acción y a la mayor celeridad, y tras la comunicación de lo solicitado, si es pertinente, revisar la acción. El Juez dispone de 30 segundos para realizar el VR.



8. Una vez revisado utilizando todas las cámaras disponibles, se aceptará o se rechazará poniéndose de pie.



9. En el caso de que sea ACEPTADA e implique:

- Patada a la cabeza (3 puntos o más): **la persona responsable del VR ha de indicar cuántos puntos han de otorgarse (mostrando con los dedos los puntos, 3 ó 5).**

OJO: para 3 puntos se levantan dedos índice, corazón y anular. En caso de 2 patadas a la cabeza, se mostrará de manera individual los conseguidos en cada acción, y no la suma de todos ellos.

- Puntos técnicos: sólo se marcará como aceptado o rechazado, porque siempre son 2.
- Puntos de puño: igual que la anterior, aceptado o rechazado, con el resultado de 1 punto a añadir.



10. Desde el centro, el árbitro:

- En caso de que sea RECHAZADO el VR:
 - Se guardará la tarjeta
 - Hará espejo repitiendo el gesto de rechazo
 - Comprobará que los competidores están preparados
 - Reanudará el combate
 - En el caso en que sea ACEPTADO el VR:
 - Hará espejo repitiendo el gesto de aceptado
 - Devolverá con un saludo la tarjeta al entrenador que solicitó el VR
 - Volverá al centro para realizar las acciones pertinentes
 - Comprobará que lo indicado se refleja en el marcador
 - Verificará que los competidores están preparados
 - Reanudará el combate
- * Los puntos se marcan hacia el operador**



EXCEPCIÓN:

- En caso de que la acción solicitada sea imposible de visualizar por MOTIVOS TÉCNICOS:
 - no se grabó
 - si hubiera operador de cámara, se distrajo y no enfocó la acción
 - o por cualquier otro motivo de carácter TÉCNICO y NO HUMANO (que el árbitro tape la acción no se encuentra entre estos motivos).




SE RECHAZA PERO SE DEVUELVE LA TARJETA AL ENTRENADOR

11. La persona responsable del VR:

- Deberá asegurarse, tras dar la resolución, que el programa está grabando de nuevo
- Deberá escribir en la hoja de VR a tal efecto, los datos del VR solicitado y su resultado



IVR Sheet



Match No.	Contestant NOC	Requested by:	Requested for:	Reason	Result	Review Jury No.
101	AUS	CHUNG	CHUNG	<input type="checkbox"/> 1 point (Punch Technical Issue)	ACCEPTED	7
Round				<input type="checkbox"/> 2 points technical		
3	ITA	HONG	HONG	<input checked="" type="checkbox"/> Gam-Jeom & related points (invalidate or restore)	REJECTED	Review Jury NOC MEX
Time Remaining				<input type="checkbox"/> Technical Issue		
0:31				<input type="checkbox"/> Rejected by C.R.		
		C.R. or C.J.	<input type="checkbox"/> CHUNG <input type="checkbox"/> HONG	<input type="checkbox"/> Head Requested		
				<input type="checkbox"/> Pretending Injury by C.R.		

※ Explanation for Decision:
Foot was clearly out of boundary line before Kalyeo

A TENER EN CUENTA:

En la hoja de TA, se han de apuntar también los VR que se produzcan a lo largo del combate.



TA SHEET (Event Name)

Best of 3

Date:	Day No:	Court No:
Match No.:	Weight Category: kg	Hit Level:

CHUNG		HONG	
NAME		NAME	
NOC		NOC	

Gam-Jeom	Deuk-Jeom	Round Winner			Deuk-Jeom	Gam-Jeom
		Round 1				
		CHUNG	TIE	HONG		
		Round 2				
		CHUNG	TIE	HONG		
		Round 3				
		CHUNG	TIE	HONG		

CHUNG			ROUNDS WON	MATCH WINNER		ROUNDS WON	HONG		
TOTAL No. of GAM-JEOM	TOTAL TECHNICAL POINTS	TOTAL POINTS		CHUNG	HONG		TOTAL POINTS	TOTAL TECHNICAL POINTS	TOTAL No. of GAM-JEOM

PTF	RSC	SUP	WDR	DSQ	DQB
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Yellow Card	Round	Time	Yellow Card	Round	Time
-------------	-------	------	-------------	-------	------

Decision of Superiority					
Judge 2		Judge 1		Referee	
CHUNG	HONG	CHUNG	HONG	CHUNG	HONG

Reason	Chung Video Replay			Superiority Result		Reason	Hong Video Replay		
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R	CHUNG	HONG	2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R			A/R	A/R		
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R			Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R			Technical Issue	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R			Requested by CR	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R			Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

Judge 2		Judge 1		Referee		Review Jury	
NOC		NOC		NOC		NOC	

Signature:

12. Una vez terminada la jornada, los Jefes de Equipo:

- Recogerán todas las hojas de VR y procederán a rellenar el IVR Final Report
- Una vez relleno se entregarán al responsable de competición o al Delegado Técnico designado si así lo requiere.



IVR Final Report

Championships: _____ Day: ____ Date: _____

IVR Request Summary						
Total Matches	Total IVR Coach Requests	Total IVR Coach Requests Accepted	Accepted Coach Requests %	# of Matches w/one request	# of Matches w/two or more requests	Total IVR CR or CJ Requests

IVR Coach Requests – Points Related			
	Punch (Technical Issue)	2 Technical Points	Rejected by CR
Accepted			
Rejected			

IVR Coach Requests – Head Kicks	
Accepted	
Rejected	

IVR Coach Requests – Gam Jeom				
Breakdown	Accepted		Rejected	
Gam-Jeom	___ Crossing Boundary Line	___ Falling Down	___ Crossing Boundary Line	___ Falling Down
	___ Attack Fallen Opponent	___ Attack After Kalyeo	___ Attack Fallen Opponent	___ Attack After Kalyeo
	___ Avoiding/Delay Match	___ Grabbing	___ Avoiding/Delay Match	___ Grabbing
	___ Kicking below the Waist	___ Pushing	___ Kicking below the Waist	___ Pushing
	___ Block w/Knee or Leg	___ Hitting Head w/hand	___ Block w/Knee or Leg	___ Hitting Head w/hand
	___ Butting/Attack w/Knee	___ Misconduct	___ Butting/Attack w/Knee	___ Misconduct
	___ GJ Given to Wrong Contestant		___ GJ Given to Wrong Contestant	
	___ Lifting the Leg/In Air 3+secs/Aiming below the waist/ 3 or more kicks in air		___ Lifting the Leg/In Air 3+secs/Aiming below the waist/ 3 or more kicks in air	
	GJ Related Points	___ Point(s) scored before GJ ___ Invalidation of Point(s) scored after GJ	___ Point(s) scored before GJ ___ Invalidation of Point(s) scored after GJ	

IVR CR or CJ Requests		
Breakdown	Accepted	Rejected
2 Technical Points by CJ		
Head Requested by C.R. or CJ		
Pretending Injury by C.R.		

Technical Issues	
Accepted	Rejected

Referee Name: _____ NOC: _____ Referee Signature: _____

A TENER EN CUENTA:

- En Roma, se empezó a aplicar esta directriz nueva, y aunque se consideró algo puntual, se ha implementado en los últimos cursos.

Last 5-seconds Gam-jeom Decisions



- In the last 5 seconds of any round, the Center Referee may request IVR to determine Gam-jeom decision of one of the following actions:

- Falling Down
- Crossing the Boundary Line (resume from same area)
- Attack after Kalyeo
- Attack the fallen Opponent

Note: Any points scored after the Prohibited Act will be invalidated

En los últimos 5 segundos de cualquier round el árbitro central puede pedir VR para ver los siguientes Gam Jeoms:

- Caerse
- Cruzar la línea límite
- Atacar después de Kalyeo
- Atacar al oponente caído


Cualquier punto después de una falta debe ser invalidado

A TENER EN CUENTA:

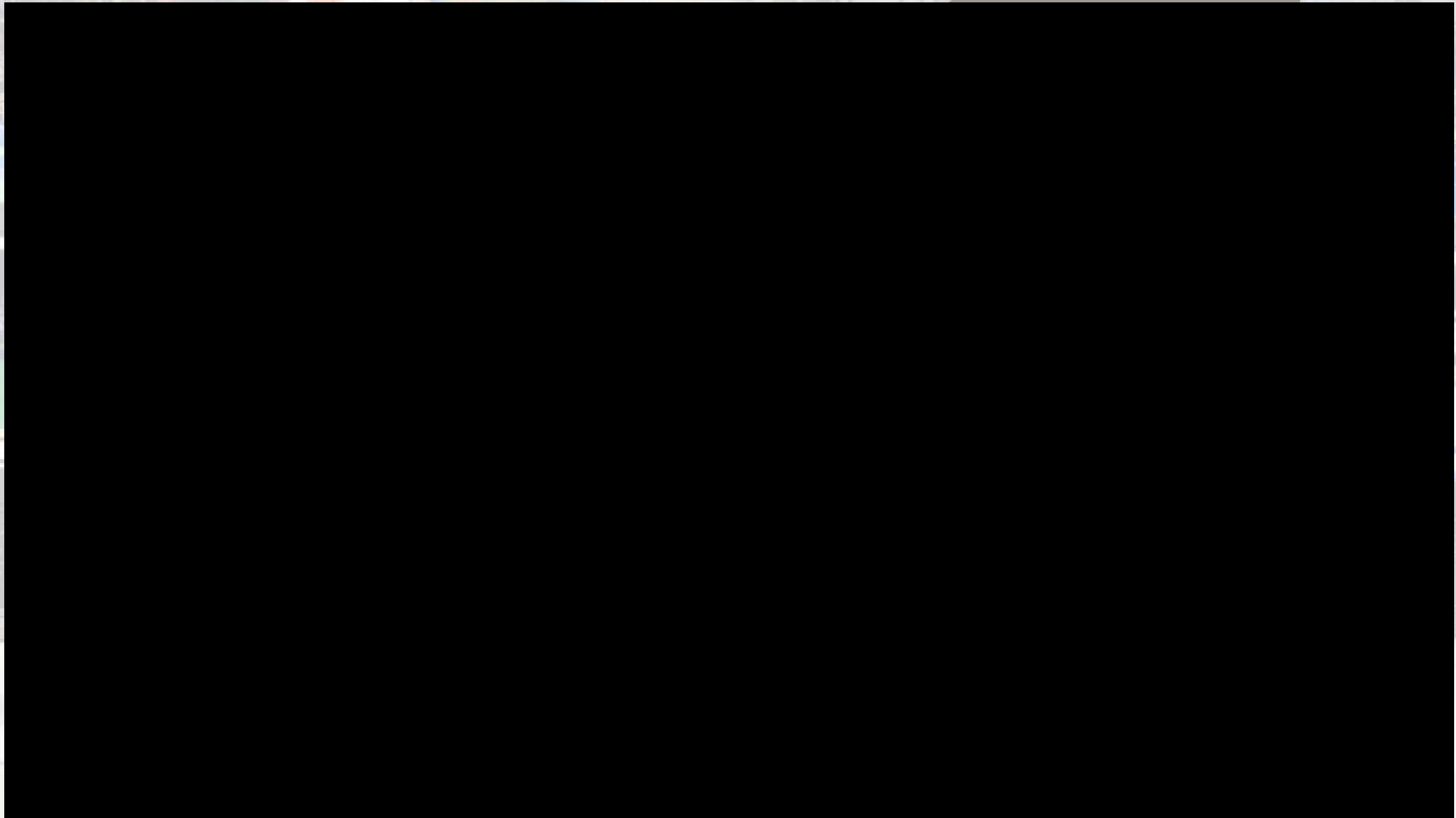
- Si durante el combate, un entrenador se levanta para solicitar el Video Replay, y el árbitro central, ve que los Jueces de Esquina están levantados, SIEMPRE atenderá primero lo que los jueces tengan que notificar.



ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES:

- 
- Si los jueces quieren añadir los dos puntos técnicos por una acción de giro o spinning, y el central sabe que el giro no subió, haremos “meeting” y se solicitará VR.
 - Si tras la cuenta de protección hasta 8 por un golpe a la cabeza, olvidamos pedir el VR y lo solicita el entrenador, y en el VR se ve que ha dado con parte no permitida (espinilla), el VR se rechaza pero se devuelve la tarjeta porque deberíamos haberlo pedido nosotros.
 - Si la petición de VR por parte del entrenador se produce pasados los 5 segundos de la acción, se rechaza directamente.
 - Si el entrenador pide 5 puntos y en el VR se ve que no hay giro, se le otorgarán 3 puntos y se le devolverá la tarjeta aunque no sea exacto a lo que ha pedido.
 - Cuando se piden 2 VR a la vez, se resolverá primero uno (por completo), y luego el otro, y no a la vez como hasta ahora.

EJEMPLO



A multi-monitor workstation in a broadcast control room. Three large monitors are arranged on a desk, each displaying a live broadcast of a taekwondo match. The central monitor is the largest and most prominent. In front of the monitors are two computer mice, a pair of headphones, and a professional broadcast microphone. The background shows a large, brightly lit arena filled with spectators, with a taekwondo match in progress. The text "¡¡Muchas gracias!!" is overlaid in a stylized, handwritten font across the center of the image.

¡¡Muchas gracias!!