

CURSO ÁRBITRO REGIONAL Y NACIONAL F.A.T.

24/09/2018



CURSO ÁRBITRO REGIONAL Y NACIONAL F.A.T.



24/09/2018



ART.3 Área de Competición

1. El Área de Combate ha de tener una superficie plana sin obstáculo alguno, y ha de estar cubierta con una superficie elástica antideslizante. El Área de Combate puede estar instalada en una plataforma de una altura de 0,6-1m desde la base, si fuera necesario. La parte externa de la Línea Límite ha de estar inclinada con una pendiente de menos de 30 grados, para la seguridad de los competidores. Una de las siguientes formas puede ser usada para el Área de Combate.

Art.3.1.1- Forma cuadrada

El Área de Competición está formada por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Combate cuadrada ha de ser 8mx8m.

Rodeando el Área de Combate, aproximadamente equidistante en todos los lados, estará el Área de Seguridad. El tamaño del Área de Competición (que incluye el Área de Combate y el Área de Seguridad) ha de ser de no menos de 10mx10m y no más de 12mx12m. Si el Área de Competición está en una plataforma, el Área de Seguridad puede ser incrementada lo necesario para asegurar la seguridad de los competidores. El Área de Combate y el Área de Seguridad han de ser de colores distintos, como se especifica en el Manual Técnico para competiciones relevantes.

Art.3.1.2- Forma octogonal

El Área de Competición está formada por un Área de Combate y un Área de Seguridad. El Área de Competición ha de ser cuadrada y el tamaño ha de ser de no menos de 10mx10m y no más de 12mx12m. En el centro del Área de Competición ha de estar el Área de Combate de forma octogonal.

El Área de Combate ha de medir aproximadamente 8m de diámetro, y cada lado del octógono ha de tener una longitud de aproximadamente 3,3m. Entre la línea externa del Área de Competición y la línea límite del Área de Combate es el Área de Seguridad. El Área de Combate y el Área de Seguridad han de ser de colores distintos, como se especifica en el Manual Técnico para competiciones relevantes.

Art.3.2-Indicacion de las posiciones

La línea exterior del Área de Combate se llamará Línea Límite y la línea exterior del Área de Competición se llamará Línea Exterior.

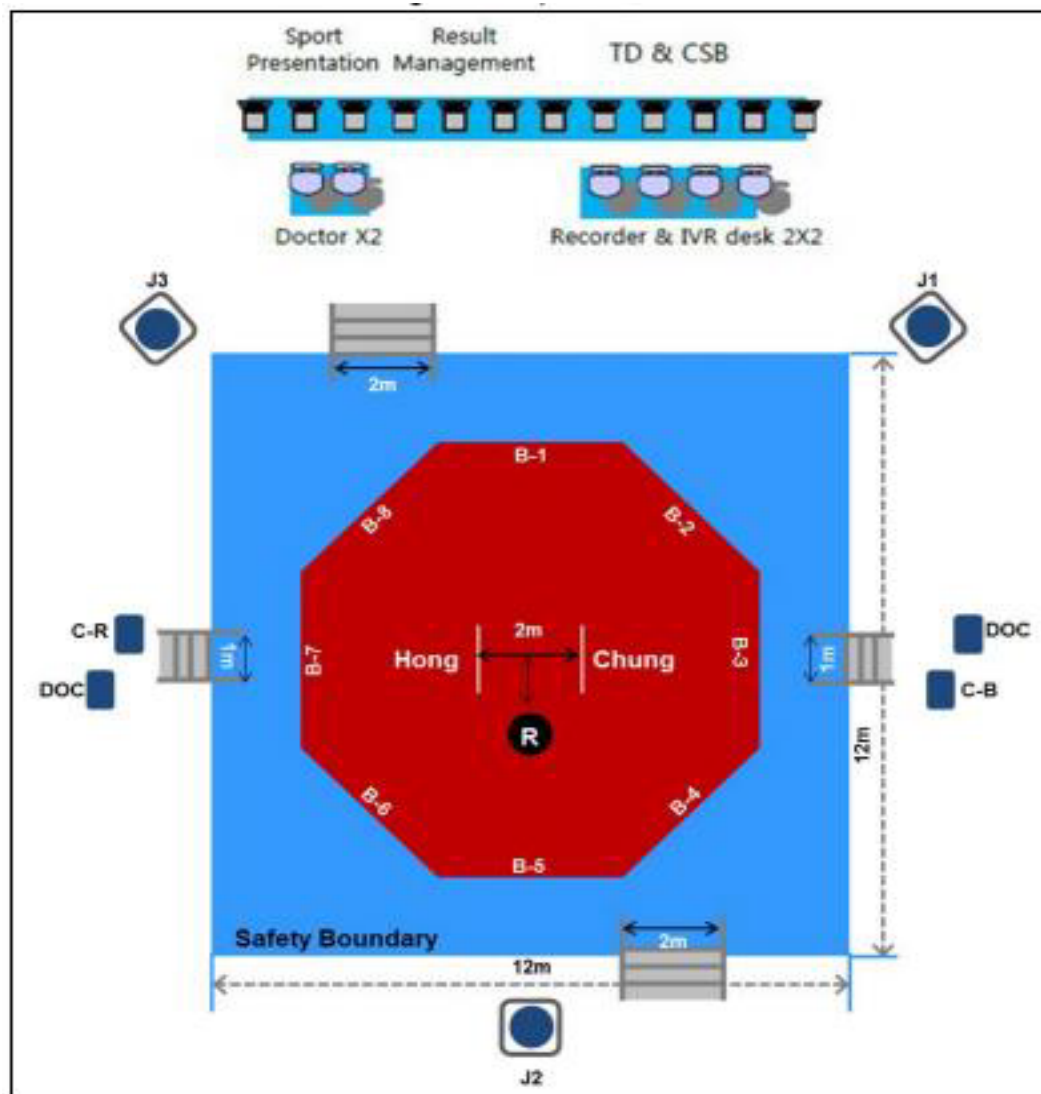
2.2. La línea externa adyacente a la mesa del Cronometrador se denomina Línea Exterior #1, y en el sentido de las agujas del reloj desde la Línea Exterior #1, las otras líneas se llamarán #2, #3 y #4. La Línea Límite adyacente a la Línea Exterior #1 se llamará Línea Límite #1 y en el sentido de las agujas del reloj desde la Línea Límite #1, las otras líneas se llamarán Línea Límite #2, #3 y #4. En el caso del Área de Combate octogonal, la Línea Límite adyacente a la Línea Exterior #1 se llamará Línea Límite #1 y en el sentido de las agujas del reloj desde la Línea Límite #1, las otras líneas se llamarán Línea Límite #2, #3, #4, #5, #6, #7 y #8.

Art.3.2.4- Posición de los jueces

Posición de los Jueces: La posición del 1er Juez ha de estar localizada a un punto 2m desde la esquina de las Líneas Externas #1 y #2. La posición del 2º

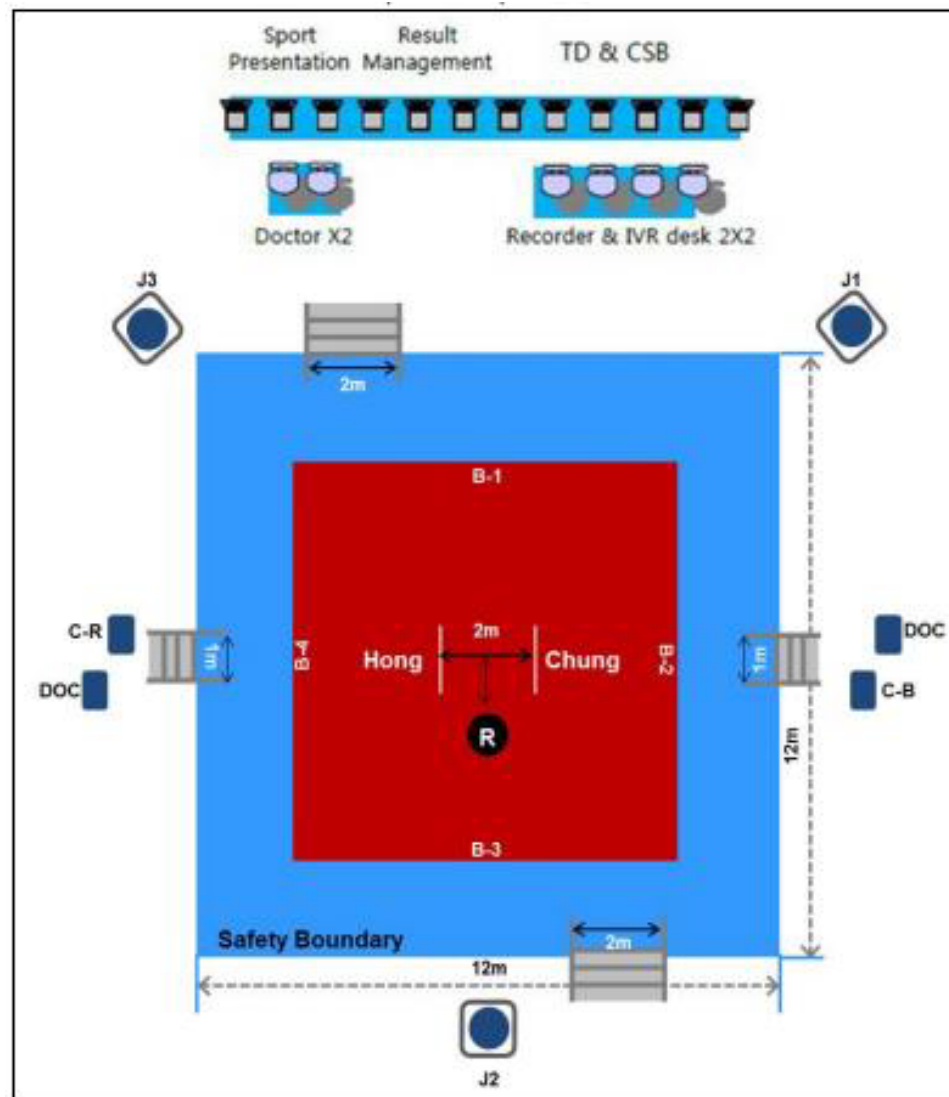
Juez ha de estar localizada a un punto 2m al exterior desde el centro de la Línea Exterior #3. La posición del 3er Juez ha de estar localizada a un punto 2m desde la esquina de las Líneas Externas #1 y #4. En el caso de dos Jueces la posición del 1er Juez ha de estar localizada a un punto 2m al exterior desde el centro de la Línea Exterior #3 y el 2º Juez estará ubicado a un punto 2m al exterior desde el centro de la Línea Exterior #1. La posición de los Jueces podría ser alterada para facilitar la grabación, retransmisión o presentación del evento

Diagrama del Área de competición octogonal



24/09/2018

Diagrama del Área de competición cuadrada



24/09/2018

Art. 4.- Los competidores

El competidor debe vestir equipación aprobada por la WTF: uniforme, protector de tronco, coquilla, antebrazos, espinilleras, guantillas, empeines con sensores (en el caso de uso de PSS) y estar equipado con un protector bucal antes de entrar en la Zona de Competición. El casco ha de estar firmemente sujeto bajo el brazo izquierdo cuando entre al área de competición. El casco ha de ponerse en la cabeza siguiendo las instrucciones del árbitro antes del comienzo del combate.

La coquilla, antebrazos y espinilleras han de llevarse bajo el uniforme de Taekwondo. El competidor ha de llevar su equipación aprobada por la WTF, así como guantillas y bucal para su uso personal. Llevar cualquier otro artículo en la cabeza a parte del casco no está permitido. El casco para cadetes ha de estar equipado con máscara facial

(El bucal es **obligatorio debajo de la máscara**)

Cualquier artículo religioso ha de ser llevado bajo el casco y dentro del dobok y no pueden causar ningún daño ni obstruir al oponente.

Art. 4.- Los competidores

Los atletas con ortodoncia han de llevar un bucal especial para ortodoncia recomendado por su dentista y remitir carta de su dentista en la que certifique que es seguro para el atleta competir con el bucal que le ha recomendado

El taping o vendaje en los pies y manos debe ser estrictamente comprobado durante el proceso de inspección de los atletas. El inspector puede solicitar la aprobación del médico oficial en el caso de taping excesivo. Los competidores tienen que quitarse el taping en el pesaje general para comprobar si hubiera alguna herida abierta, corte o hemorragia. LA DIRECTRIZ ES MÁXIMO 6 VUELTAS Y NO RIGIDO

Art.7-Duracion del combate

La duración del combate será de tres asaltos de dos minutos cada uno, con un descanso de un minuto entre los asaltos. En el caso de empate al finalizar el tercer asalto, un cuarto asalto de **un minuto** tendrá lugar como Asalto de Oro, tras un descanso de un minuto posterior al tercer asalto.

La duración de cada asalto puede ser ajustada a 1 minuto x 3 asaltos, 1 minuto 30 segundos x 3 asaltos , 2 minutos x 2 asaltos o 1 asalto x 5 minutos bajo la decisión del Delegado Técnico para el Campeonato pertinente.

Art.9- Pesaje

Para cadetes y junior:

se deben pesar con ropa interior (+100gr)

Si un competidor hace trampas durante el pesaje será **DESCALIFICADO** tras consulta del delegado técnico al oficial del pesaje

Pesaje aleatorio:

- entre 2 horas y 30 min antes
- Todos los participantes deben acudir
- Se selecciona por sorteo especificado en la circular
- Solo se permite un pesaje
- Tolerancia máxima del 5% por encima

Art.10.-Procedimiento del combate

1.Llamada a los competidores: El nombre de los competidores ha de ser anunciado por la Mesa de Llamada de Atletas tres veces comenzado 30 minutos antes del comienzo previsto para el combate. Si un competidor no se presenta en la Mesa de Llamada a continuación de la tercera llamada, el competidor ha de ser descalificado, y su descalificación ha de ser anunciada.

2. Inspección de cuerpo, uniforme y equipación: Tras haber sido llamados, los competidores han de someterse a la inspección de cuerpo, uniforme y equipación en la mesa de inspección designada por los inspectores designados por la WTF, y el competidor no puede mostrar signo alguno de hostilidad, y no puede llevar materiales que puedan causar daño al otro competidor.

Art.10.-Procedimiento del combate

3. Entrada al Área de Competición: Tras la inspección, el competidor deberá ir al área del Coach con un entrenador y un médico de equipo o fisioterapeuta (si tiene).

4. Procedimiento antes del Comienzo y tras el Final del Combate

4.1. Antes del inicio del combate, el árbitro central llamará “Chung, Hong”. Ambos competidores entrarán en el Área de Combate con sus cascos firmemente sujetos bajo el brazo izquierdo. Cuando alguno de los competidores no se presente o se presente sin estar completamente equipado, incluyendo todo el equipo protector, uniforme, etc., en el área del Coach en el momento que el árbitro llama “Chung, Hong”, ha de ser reportado como *abandono del combate* y el *árbitro declarará al oponente como ganador*.

Art.10.-Procedimiento de combate

Los competidores se colocarán uno frente a otro y realizarán el saludo a la orden del árbitro de “Cha-ryeot” (atención) y “Kyeong-rye” (saludo). El saludo se realizará desde la posición natural de “Cha-ryeot” doblando el tronco en un ángulo de más de 30 grados con la cabeza inclinada en un ángulo de más de 45 grados. Tras el saludo, los competidores han de ponerse el casco.

4.3. El árbitro comenzará el combate ordenando “Joom-bi” (preparados) y “Shi-jak” (comenzar).

4.4. El combate en cada asalto comenzará con la declaración de “Shi-jak” por parte del árbitro.

4.5. El combate en cada asalto acabará con la declaración de “Keu-man” (parar) por parte del árbitro.

El combate termina cuando el árbitro lo indica. Terminado el tiempo, y mientras el árbitro no declare el keu-man, el árbitro deberá dar gamjeon, incluso si el tiempo ha expirado

Art.10.-Procedimiento del combate

4.6. El árbitro puede interrumpir el combate declarando “Kal-yeo” (separar) y continuarlo con la orden “Kye-sok” (continuar). Cuando el árbitro declara “Kal-yeo” el cronometrador ha de detener el tiempo inmediatamente, cuando el árbitro declara “Kye-sok” el cronometrador ha de reiniciar inmediatamente el tiempo del combate.

4.7. Después del final del último asalto, el árbitro declarará ganador levantando su propia mano del lado del ganador.

4.8. Retirada de los competidores.

El médico o fisioterapeuta deberá obtener una acreditación especial antes del campeonato para poder acceder al combate. No podrá sentarse en la silla del doctor ninguna persona que no disponga de esta acreditación.

Además, el doctor deberá permanecer en silencio durante el transcurso del combate

Art.11.-Técnicas y Zonas permitidas

1. Técnicas permitidas

- 1.1. Técnicas de puño: Técnica de puño directa usando los nudillos del puño fuertemente cerrado.
- 1.2. Técnica de pie: Técnicas realizadas usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2. Áreas permitidas

- 2.1. Tronco: Ataques con el puño y el pie en las áreas cubiertas por el protector de tronco son permitidos. Sin embargo, estos ataques no han de ser realizados a la columna vertebral
- 2.2. Cabeza: El área sobre la clavícula. Sólo están permitidas las técnicas de pie.

Art. 12.- Puntos válidos

(guía del arbitraje)

- Deberá puntuarse los puños potentes y claros, con el **BRAZO RECTO**, incluso en la muerte súbita
- Para puntuar los ataques a la cabeza, será suficiente el simple contacto para que el punto suba al marcador**

Art.12.- Puntos Validos

Los puntos válidos son como siguen:

Un (1) punto por un ataque de puño válido al peto

Dos (2) puntos por un ataque de pie válido al peto

Tres (3) puntos por un ataque válido a la cabeza

Dos (2) puntos cuando es patada con giro

Un (1) punto por cada "Gam-jeon" dado al oponente

La puntuación del combate será la suma de las puntuaciones de los tres asaltos.

24/09/2018



Art.12.5.-Invalidacion de puntos

Cuando un competidor puntúa usando actos prohibidos:

5.1. en el caso de que se produzca la falta, y después el punto, se penaliza con gamjeon y se invalidan los puntos

5.2. Sin embargo, si primero se consiguen los puntos y después se comete la falta, los puntos se quedan y se penaliza el gamjeon.

PRIMERO SE PENALIZARÁ EL GAMJEON, Y DESPUÉS SE INVALIDARÁ EL PUNTO

Art.13.-Puntuacion y Publicacion

1. El registro de puntos válidos ha de ser determinado primeramente usando el sistema de puntuación electrónico instalado en el PSS. Los puntos otorgados por técnicas de puño y puntos adicionales por técnicas de giro han de ser registrados por los jueces usando los dispositivos manuales de puntuación. Si no se usa el PSS (Sistema de protección y puntuación), toda la puntuación ha de ser determinada por los jueces usando dispositivos manuales de puntuación.
2. Si el PSS para la cabeza no se usa con el PSS para el tronco, la puntuación para las técnicas de patada en la cabeza han de ser registradas por los jueces mediante el uso de los dispositivos manuales de puntuación.

24/09/2018



Art.13.-Puntuacion y Publicacion

Si el árbitro percibe que el competidor está sangrando, en situación de derribo, o se tambalea debido a una patada en la cabeza (cara o casco), e inicia una cuenta de protección, pero la acción no subió al marcador, el árbitro debe pedir IVR y el juez de video replay determinará si se le suman los puntos o no después de la cuenta de protección

- No hacer signo de invalidar si se caen los competidores después de kalyo
- Cuenta de protección es para acción legal
- Kyeshi es para acción ilegal

DOLOR NO ES LESIÓN

KYESHI ES PARA SANGRE, HUESO ROTO, LUXACIÓN O GOLPE FUERTE EN LOS GENITALES O PUÑETAZO EN LA CARA

24/09/2018



Art.13.-Puntuacion y Publicacion

- Bajo el sistema de tres jueces de esquina, dos o más jueces se necesitarán para confirmar el punto válido.
- Bajo el sistema de dos jueces de esquina, dos jueces se necesitarán para confirmar el punto válido.

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

Las penalizaciones han de ser declaradas por el árbitro.

- 2. Los actos prohibidos que se describen en el artículo 14 han de ser penalizados con “Gam-jeom” (deducción) por el árbitro.**
- 3. Un “Gam-jeom” se contará como un punto adicional para el oponente.**

ACTOS PROHIBIDOS

4.1.1. Cruzar la Línea Límite.

- Ha de señalarse “Gam-jeom” cuando **UN PIE** de un competidor cruza la Línea Límite. No se señalará “Gam-jeom” si un competidor cruza la Línea Límite como resultado de un acto prohibido del oponente.

Si cruzan la línea limite los dos competidores antes de que el arbitro marque Kalyo , el Gam-jeom será para los dos competidores.

Ejemplo: Competidor Rojo (Hong) empuja al Azul(Chong) en el borde de la línea limite y este sale, **NO** seria Gam-jeom para Chong.

ACTOS PROHIBIDOS

4.1.1. Cruzar la Línea Límite.

- escenario 1:
 - Azul sale
 - Rojo golpea y puntúa
 - Entonces: gamjeon azul por salirse y los puntos se mantienen

- Escenario 2:
 - Azul sale
 - Rojo golpea y puntúa
 - Rojo sale
 - Entonces: gamjeon a ambos por salirse y los puntos se mantienen

- Escenario 3:
 - Azul empuja, puntúa y agarra
 - El árbitro da gamjeon por agarrar e invalida los puntos
 - El coach debería IVR y pedir que los puntos no están relacionados con el gamjeon

24/09/2018



Actos Prohibidos.Caerse

4.1.2. Caerse.

Se penalizaran con Gam-jeom las caídas.

- Si se cae como consecuencia de un acto prohibido del oponente **NO** se sancionara al competidor caído.
- Si los dos competidores, sin ejecución de técnicas, o en un intercambio, chocan y caen al suelo, **NO** se sancionara a ninguno de ellos.
- Si un competidor se cae como consecuencia de un impacto en la cabeza , por el que le realizan cuenta de protección, **SI** se sancionara la caída.

Art. 14.- Actos prohibidos. Caer

Cuenta de protección y caída.

Si el competidor se ha caído al suelo **ANTES** de realizar el Kalyo y comenzar la cuenta, en el caso de reanudar la competición , se sancionara la caída.

Si el competidor se cae o toca el suelo empezada la cuenta **NO** se le sanciona.

Actos Prohibidos.Caer

Situaciones

- El competidor puntúa y cae: **Punto y Gam-jeom**
- Recibe un impacto no sancionable: **Gam-jeom.**
- Los dos competidores chocan sin técnica y caen: **NO Gam-jeom.**
- Los dos competidores caen en un intercambio de técnicas: **NO Gam-jeom,**
- Cae como consecuencia de un acto prohibido del oponente:
Gam-jeom al oponente.
- El competidor cae y puntúa: **Anulación de punto y Gam-jeom.**
- Recibe un impacto en la cabeza , cayendo a causa del mismo **antes de Kalyo** y el central hace cuenta: **Gam-jeom.**
- Los dos competidores chocan sin técnicas, uno cae y el otro no:
Gam-jeom al competidor caído.

Actos Prohibidos

4.1.3. Evitar o retrasar el combate.

- **Pasividad:** Regla de los 5+**5** segundos.
- **Dar la espalda** , agacharse o agazaparse,
- **Salirse reiteradamente** de la distancia para evitar el combate o que pase el tiempo.
- **Simular lesión** , exagerando la misma o una inexistente , para que pase el tiempo o para que se sancione al contrario.
- Solicitar al arbitro que pare el tiempo para colocar/ajustar las protecciones.
- Quedarse al limite del tapiz sin intentar combatir , simplemente anclado con un pie para no penalizar por salirse.
- Saltar reiteradamente para evitar que el contrario impacte en el peto , provocando que impacte por debajo de la línea inferior del peto.
- Si el competidor pierde tiempo (p.ej , para colocar las protecciones) o para sin autorización se le sanciona con el gesto de mala conducta.
- Si el peto esta desatado lo ata directamente el arbitro ,NO el coach.

Actos Prohibidos.

4.1.4. Agarrar o empujar al oponente.

- Agarrar cualquier parte del cuerpo ,dobok o protecciones del contrario con las manos , o con el antebrazo (retener).

- La falta por agarrar al contrario se aplica cuando existe un control o agarre sobre el oponente . Los brazos pueden sobrepasar el plano del contrario siempre y cuando no se utilice para controlar los movimientos de éste.

OJO , si se pasan los brazos estirados sin tocar al oponente y sin controlar sus movimientos no se sanciona.

Si se pasa un brazo ,aunque no se agarre ,y a la vez se realice un pyochok chagui, se sanciona con Gam-jeom.

- Empujar al oponente fuera de la línea limite.
- Empujar al oponente mientras está ejecutando una técnica de ataque.

Actos Prohibidos.

4.1.4. Agarrar o empujar al oponente.

- Cualquier “animal kick” se sancionará con gamjeon por agarrar, siempre y cuando sea durante el clinch, y la técnica sea al peto
- El “clinch” está permitido durante 2-3 segundos. Se sancionará agarrar si se hace deliberadamente o impide la acción de ataque del oponente. Se permite agarrar ligeramente. No intervenir demasiado. Dejar competir
- Cada vez que el árbitro para el combate sólo puede dar UN gamjeon al mismo competidor, excepto:
 - Golpear después de Kalyo
 - Mala conducta o conducta antideportiva

Actos Prohibidos

4.1.4. Levantar la pierna.

- Levantar la pierna para bloquear.
- Pegar en la pierna del oponente para impedir su patada.
- Levantar la pierna sin ejecutar técnica.
- Golpear al aire durante mas de tres segundos.
- Dar una patada en la pierna con la intención de pegar por debajo de la cadera.
- Avanzar (realizar step) mientras se mantiene la pierna por encima de la cadera se sancionara cuando se realicen dos steps (desplazamientos) seguidos sin continuación de técnica de ataque (no requiere contacto ,pero si patada).
- Levantar la pierna no se sancionara solo cuando está seguida de una patada o ataque de puño en forma de combinación.
- El gesto por bloqueo de rodilla , aunque este encuadrado dentro de levantar la pierna se realiza el gesto de ataque con la rodilla.

Actos Prohibidos

4.1.6. Atacar por debajo de la cadera.

Esta acción se aplica a un ataque a cualquier parte por debajo de la cadera. Cuando un ataque por debajo de la cadera es causado por el receptor en el curso de un intercambio de técnicas, no se sancionará. Este artículo también se aplica a patadas fuertes o acciones de golpeo en cualquier parte de muslos, rodilla o tibia con el propósito de interferir en la técnica del oponente.

Actos Prohibidos

4.1.7. Atacar al oponente después de “Kal-yeo”.

- a) Atacar después de Kal-yeo requiere que el resultado del ataque sea un contacto real con el cuerpo del oponente.*
- b) Si el movimiento de ataque comenzó antes del Kal-yeo, el ataque no ha de ser penalizado*
- c) En la revisión de IVR, el momento del Kal-yeo ha de ser el momento en el que la señal de Kal-yeo del árbitro ha sido completada (con el brazo completamente extendido); y el comienzo del ataque ha de ser definido como el momento que el pie de ataque está completamente fuera del suelo*
- d) Si un ataque después de Kal-yeo no llega al cuerpo del oponente pero semeja deliberado y malicioso el árbitro penalizará con “Gam-jeom”*

Actos Prohibidos

4.1.8. Golpear la cabeza del oponente con la mano.

Este artículo incluye golpear la cabeza del oponente con la mano (puño), muñeca, brazo o codo. Sin embargo, acciones inevitables debido a la falta de cuidado del oponente como bajar demasiado la cabeza o girar el cuerpo sin cuidado no pueden penalizarse por este artículo

Actos Prohibidos

4.1.9. Dar cabezazo o atacar con la rodilla.

Este artículo se refiere a un cabezazo intencional o a atacar con la rodilla en la corta distancia. Sin embargo el contacto con la rodilla que sucede en las siguientes situaciones no puede sancionarse según este artículo:

- *Cuando el oponente se precipita repentinamente cuando una patada está siendo ejecutada.*
- *Cuando sucede accidentalmente, o por un error en la distancia de ataque.*

Actos Prohibidos

4.1.10. Atacar al oponente caído.

Esta acción es extremadamente peligrosa debido a la gran probabilidad de lesionar al oponente. El peligro procede de:

- El oponente caído está en un estado de indefensión inmediato.*
- El impacto de una técnica que golpea un oponente caído será más grave debido a la posición del oponente. Este tipo de acciones agresivas contra el oponente caído no están de acuerdo con el espíritu del Taekwondo y como tales no son apropiadas en la competición de Taekwondo. A este respecto, la penalización ha de darse por el ataque intencional al oponente caído sin tener en cuenta el grado de impacto.*

Actos Prohibidos

4.1.11. Los siguientes actos de mala conducta del competidor o del coach:

- a. No obedecer la orden o decisión del árbitro.**
- b. Protestas o críticas inapropiadas sobre las decisiones de los oficiales.**
- c. Intentos inapropiados de molestar o influir en el resultado del combate.**
- d. Provocar o insultar al competidor o entrenador rival.**
- e. Médicos o fisioterapeutas sin acreditación o cualquier otro oficial del equipo que se encuentre sentado en la posición del doctor.**
- f. Cualquier otra mala conducta severa o conducta antideportiva por parte del competidor o coach.**

24/09/2018



Actos Prohibidos

Girar el peto y evitar la zona de sensores será penalizado por conducta antideportiva

24/09/2018



Artículo.15.- Punto de Oro

1. En el caso de que el ganador no pueda ser decidido después de los tres asaltos, un cuarto asalto de un minuto tendrá lugar.
2. En caso de que un combate avance hasta el cuarto asalto, todos los resultados obtenidos durante los tres primero asaltos serán obviados.
3. El primer competidor que marque **dos puntos** o aquel cuyo oponente recibe dos Gam-jeom en el asalto de punto de oro será declarado ganador.

Art.15.-Decision de Superioridad

El asalto del punto de oro durará un minuto independientemente de la duración de los demás asaltos

El primer competidor que consiga **DOS** puntos será declarado vencedor

24/09/2018



Art.15.-Decision de Superioridad

4. En el caso en el que ningún competidor haya marcado punto tras la conclusión del cuarto asalto, el ganador se decidirá por la superioridad basada en el siguiente criterio:

4.1. El competidor que tenga un punto de puño

4.2. El competidor que consiguiera un mayor número de impactos registrados por el PSS durante el 4º asalto.

4.3. Si se da empate en el número de impactos registrado por el PSS, el competidor que ganara más asaltos en los tres primeros.

4.4. Si el número de asaltos ganados está empatado, el competidor que recibiera menor número de “Gam-jeom” durante los cuatro asaltos.

4.4. Si los dos criterios anteriores son lo mismo, el árbitro y los jueces determinarán la superioridad basada en el contenido del asalto de punto de oro (**woo-se-girok**). Si la decisión de superioridad está empatada entre los jueces y el árbitro, el árbitro decidirá el ganador.

24/09/2018



WOO-SE-GIROK

- 1 .Agresividad y dominio técnico del asalto de punto de oro.
- 2 .Mayor número de técnicas ejecutadas en el asalto de punto de oro.
- 3 .Ejecución de técnicas mas avanzadas en dificultad y complejidad en el punto de oro
- 4.Mejores maneras para la competición en el punto de oro.

24/09/2018



Art.16.-Decisiones para finalizar un combate

- 1. Ganar por Interrupción del Combate por parte del Árbitro (RSC)**
- 2. Ganar por puntuación final (PTF)**
- 3. Ganar por diferencia de puntos (PTG)**
- 4. Ganar por Punto de Oro (GDP)**
- 5. Ganar por superioridad (SUP)**
- 6. Ganar por abandono (WDR)**
- 7. Ganar por descalificación (DSQ)**
- 8. Ganar por penalizaciones por parte del Árbitro (PUN)**

24/09/2018



Art.17.-Derribo

Un competidor se encuentra derribado, tras recibir un ataque legítimo y:

- 1. Cuando cualquier parte del cuerpo distinta de la planta de los pies toca el suelo debido a la fuerza de la técnica de puntuación del oponente.**
- 2. Cuando el competidor se tambalea y carece de intención o capacidad de continuar como resultado de técnicas de puntuación del oponente.**
- 3. Cuando el árbitro juzga que el competidor no puede continuar como resultado de ser golpeado por una técnica legítima de puntuación.**

Art.18.-Procedimiento en caso de derribo

Cuando se produce un derribo como consecuencia de un ataque legítimo del oponente, el árbitro ha de tomar las siguientes medidas.

1.1. El árbitro ha de mantener al atacante separado del competidor derribado con la declaración de “Kal-yeo” (parar).

1.2. El árbitro ha de comprobar primero el estado del competidor derribado y contar en alto de “Ha-nah” (uno) a “Yeol” (diez) en intervalos de un segundo hacia el competidor derribado, haciendo gestos con las manos indicando el paso del tiempo.

1.3. En el caso de que el competidor derribado se levante durante la cuenta del árbitro y desee continuar el combate, el árbitro ha de continuar la cuenta hasta “Yeo-dul” (ocho) para recuperación del competidor. El árbitro ha de valorar entonces si el competidor está recuperado y, si lo está, continuar el combate con la declaración de “Kye-sok” (continuar).

Art.18.-Procedimiento en caso de derribo

1.4. Cuando un competidor que ha sido noqueado no puede demostrar la voluntad de continuar el combate a la cuenta de “Yeo-dul” (ocho), el árbitro ha de anunciar al otro competidor ganador por RSC.

1.5. La cuenta ha de continuar incluso tras la finalización del asalto o el término del tiempo de combate.

1.6. En el caso de que ambos competidores sean derribados, el árbitro debe de continuar la cuenta mientras uno de los competidores no se haya recuperado suficientemente.

1.7. En el caso de que ambos competidores sean derribados y ninguno se recupere a la cuenta de “Yeol”, el ganador se decidirá por la puntuación del combate en el momento del derribo.

1.8. Cuando se juzga por parte del árbitro que un competidor está incapacitado para continuar, el árbitro podrá decidir el ganador tanto sin contar o durante la cuenta.

24/09/2018



Artículo.19.- Procedimientos para suspender el combate

Cuando un combate se ha de parar debido a la lesión de uno o ambos competidores, el árbitro ha de tomar las medidas indicadas a continuación.

El árbitro suspenderá el combate con la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al cronometrador suspender el tiempo anunciando “Kye-shi” (suspender).

El árbitro permitirá al competidor un minuto para recibir primeros auxilios

Si un competidor lesionado no puede volver al combate tras un minuto, el árbitro ha de declarar al otro competidor ganador.

En el caso de que reanudar el combate sea imposible tras el minuto, el competidor causante de la lesión a través de un acto prohibido penalizado con “Gam-jeom” será declarado perdedor.

Si el árbitro determina que el dolor está causado sólo por una contusión el árbitro ha de declarar “Kal-yeo” y dar la orden de continuar el combate con la voz “stand up” (levanta). Si el competidor rehúsa continuar el combate después de que el árbitro haya dado tres veces la orden “stand up”, el árbitro ha de declarar el combate RSC.

24/09/2018



VIDEO REPLAY

En caso de que haya alguna objeción a una decisión arbitral durante el combate, el coach puede solicitar al árbitro la revisión inmediata de la acción en el Video Replay .

Cuando un coach solicita el IVR, el árbitro central se aproximará al coach para preguntar la razón de la solicitud. **NO** serán admisibles reclamaciones sobre ningún punto conseguido con el pie o el puño en el peto ni con el pie en el peto y casco electrónico. En caso de que no se use casco electrónico, el coach podrá solicitar IVR por patadas en la cabeza. La solicitud de IVR está limitada solamente a una acción ocurrida en los cinco (5) segundos anteriores a la solicitud del coach. Una vez que el coach levanta la tarjeta azul o roja para solicitar IVR, se considerará que el coach ha usado el recurso asignado bajo cualquier circunstancia salvo que una reunión arbitral satisfaga al coach.

HABRA UNA CUOTA POR COMBATE.

VIDEO REPLAY

Podrá solicitarse IVR por los siguientes motivos únicamente:

- Penalización para el oponente por:
 - Salirse
 - Caerse
 - Atacar después de Kalyo
 - Atacar al oponente caído
- punto técnico
- Cualquier penalización contra nuestro competidor
- Cualquier avería mecánica o error en la gestión del tiempo
- Puntos no invalidados por el árbitro por actos prohibidos
- Error al otorgar los puntos de puño por parte de los jueces

24/09/2018

