



FEDERACIÓN ANDALUZA DE TAEKWONDO
C/HERNÁN RUIZ Nº 35, 41006 – SEVILLA
G41378209

REGLAMENTO PARA COACH 2018 - ACTUALIZACIÓN

Artículo nº 4: Competidor.

Los atletas con ortodoncia han de llevar un bucal especial, recomendado por un dentista, y remitir un informe de su odontólogo mediante el cual certifica que es seguro para el atleta competir con el bucal recomendado.

El bucal también será obligatorio en la categoría cadete, aunque lleven careta.

Artículo nº 9: Pesaje.

En las categorías cadete y junior, estará permitido pesarse, como mínimo, en ropa interior, teniendo un margen de 100 gramos.

Si un competidor hace trampa durante el pesaje, será descalificado.

Artículo 10: Procedimiento del combate.

Terminado el tiempo, y mientras el árbitro no declare keu-man, el árbitro deberá dar gam-jeon incluso si el tiempo ha expirado.

Cuando alguno de los competidores no se presente, o se presente sin estar totalmente equipado en el área del coach, cuando el árbitro dice “Chung” y “Hong”, ha de ser reportado como abandono del combate.

Artículo 12: Puntos válidos.

- 1 punto: puño.
- 2 puntos: patada al peto.
- 3 puntos: patada a la cabeza.
- +2 puntos: patada con giro.
- +1 punto: cada gam-jeon al oponente.

Artículo 14: Actos prohibidos y penalizaciones.

- Cruzar la línea límite tocando con un solo pie (ya no se mira como antes el plano vertical)
- Cualquier animal kick que realice en el clinch al peto se sancionará como agarrar (a la cabeza es válido)



FEDERACIÓN ANDALUZA DE TAEKWONDO
C/HERNÁN RUIZ Nº 35, 41006 – SEVILLA
G41378209

Artículo 15: Puntos de Oro y Superioridad.

El cambio importante en este artículo es que en el asalto de oro hay que meter dos puntos para poder ganar.

Ejemplos: Dos puños / patada al peto / puño y gam-jeon al contrario / dos gam-jeon al contrario / etc.

Artículo 21: Vídeo Replay.

El coach podrá solicitar vídeo replay en los siguientes casos:

- Gam-jeon para el contrario:
 - Cruzar la línea límite.
 - Caerse.
 - Atacar al oponente después de kal-yo.
 - Atacar al oponente caído.
- Puntos de giro
- Invalidar cualquier gam-jeon asignado a su competidor.
- Cualquier mal funcionamiento del sistema o temas relacionados con el tiempo del combate o para realizar comprobaciones de test.
- Si el árbitro olvida invalidar los puntos conseguidos después de un acto no válido.
- Si el árbitro se confunde de gesto y tipifica una acción con otro gesto erróneo.
- Fallo técnico cuando el punto es de puño y es marcado por el juez de silla.
 - Puños marcados pero en diferente ventana de tiempo o claramente se ve que un árbitro se equivocó (de botón o competidor)
 - Cuando en el asalto de oro hay acción de puño y golpe al peto, la acción de peto subirá al marcador antes que el puño. SOLO en esa acción podemos pedir la revisión del puño para ver si ha sido antes que la de el peto.
- Si el árbitro olvida pedir Video Replay después de una cuenta de protección.