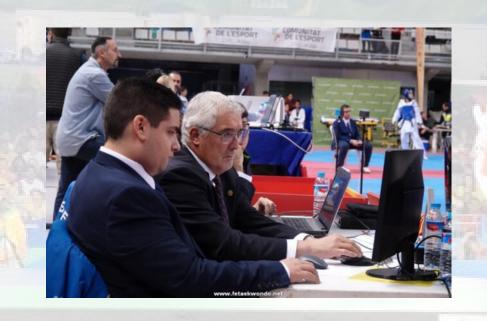


Sanlúcar de Barrameda 9 de Septiembre 2023



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.

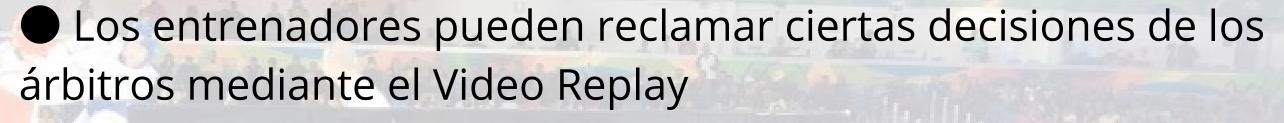


Por qué es tan importante para nuestro deporte

Permite la subsanación de los posibles errores tanto técnicos como humanos

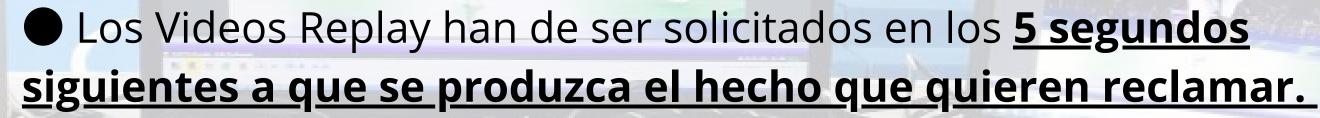
Video Replay







- osi el Video Replay es aceptado, podrá seguir utilizándose;
- O si es rechazado, no podrá solicitar nada



- El Video Replay <u>no puede solicitarse para una acción ya juzgada</u> <u>por el vídeo</u>
- El coach podrá pedir en el Video Replay <u>varias acciones si estas</u>
 <u>están relacionadas</u>



MI COMPETIDOR

PROBLEMAS TÉCNICOS

VIDEO REPLAY

OPONENTE

- 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.

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



ÁRBITROS



- 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

- 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



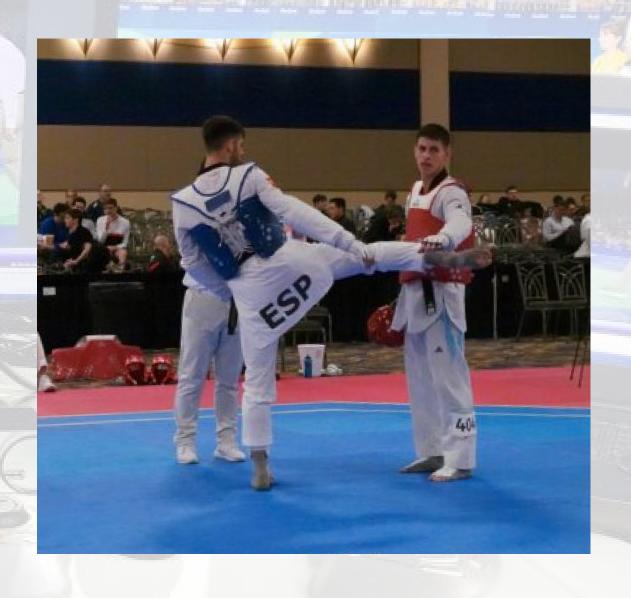


Contra el sistema:

• 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 <u>primer asalto y el descanso entre el 1er y</u>
 <u>el 2º asalto, el árbitro</u> usará su tarjeta.
- Durante los <u>asaltos segundo y tercero</u> (en caso de que lo hubiera), se usará la tarjeta del <u>entrenador</u>. 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.
 - o 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:

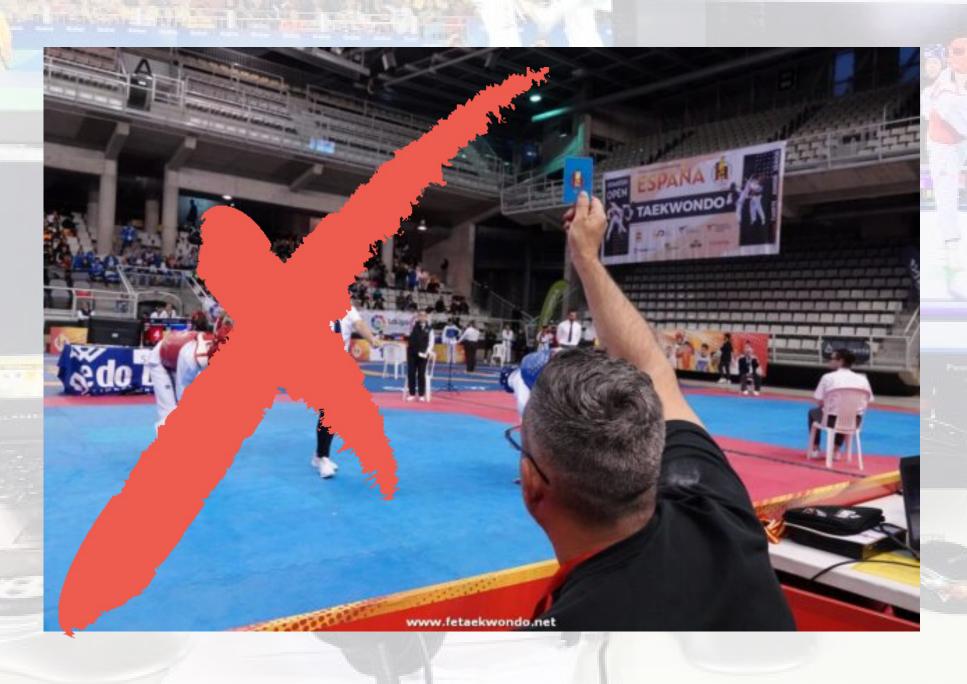
- VR para pedir PUNTOS A LA CABEZA TRAS UNA CUENTA DE PROTECCIÓN
- Comprobar si el competidor está SIMULANDO LESIÓN
- Los Jueces de Esquina Pueden Solicitar al Árbitro Central, en Cualquier Momento y en Cualquier Asalto, vr para Pedir Puntos Adicionales (Técnicos), tenga el entrenador tarjeta o No, pero 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

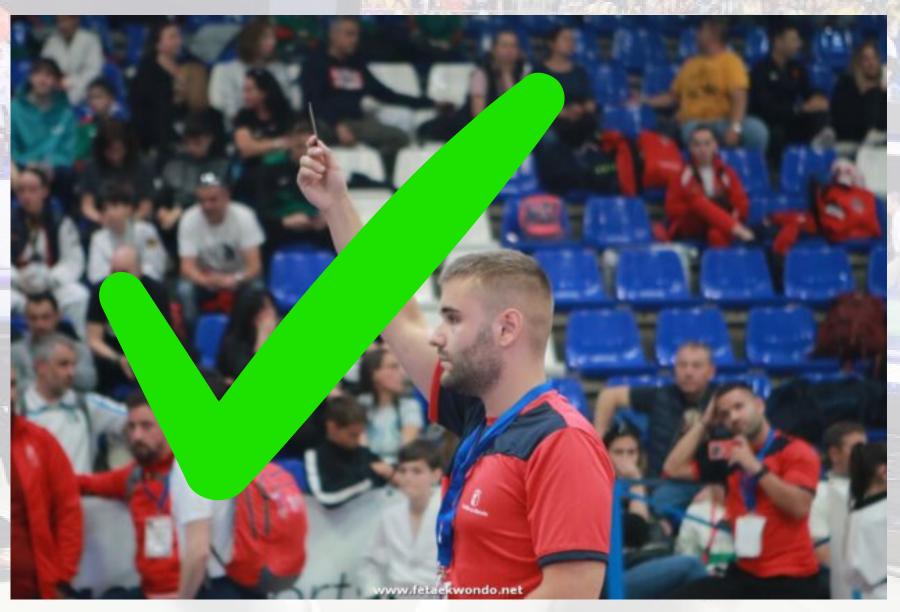




Procedimiento:

1. El entrenador solicitará el VR de pie.





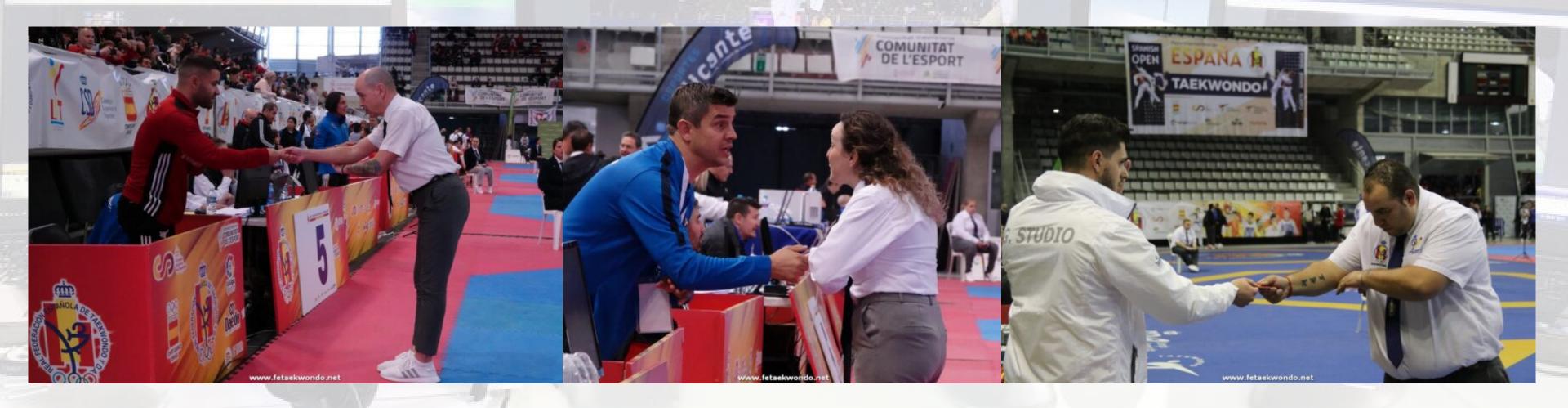
2. El árbitro detendrá el combate y llevará a los competidores al centro donde solicitará que esperen.



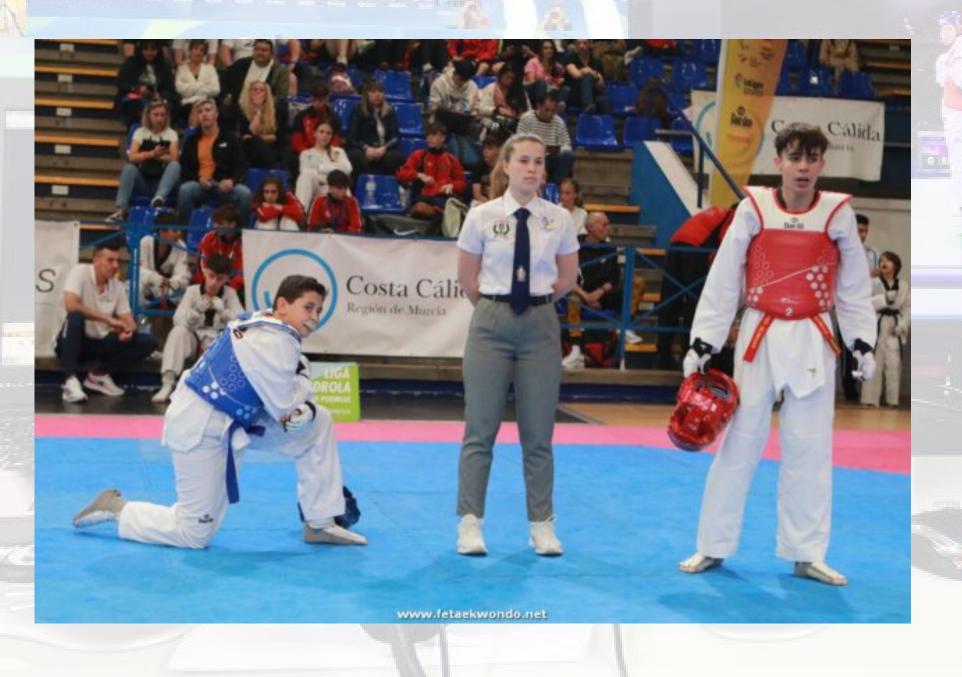


3. El árbitro se dirigirá al coach haciendo saludo y cogerá la tarjeta. Será entonces cuando el entrenador indique su requerimiento. Si el árbitro lo considera necesario, repetirá en los mismos términos la solicitud del entrenador para su corroboración.

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.



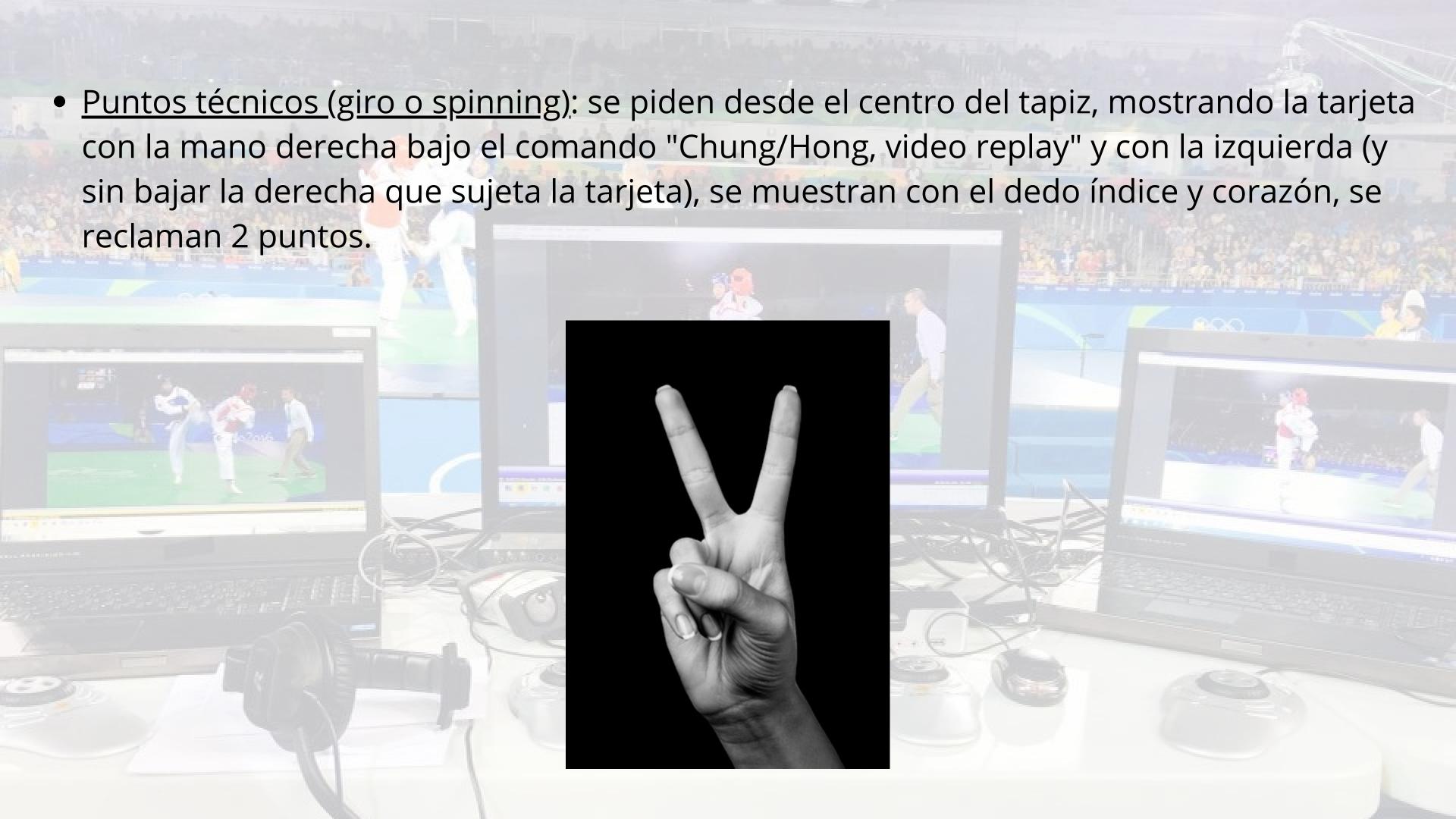


5. El árbitro volverá al centro y solicitará el VR si es pertinente :

 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.

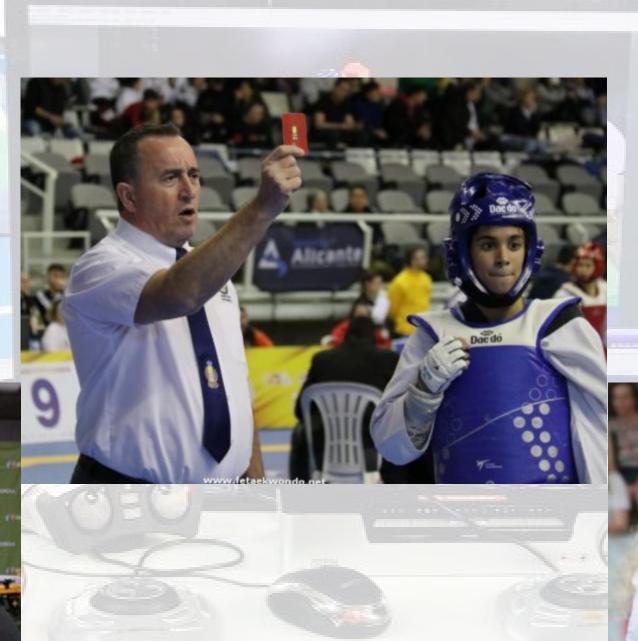


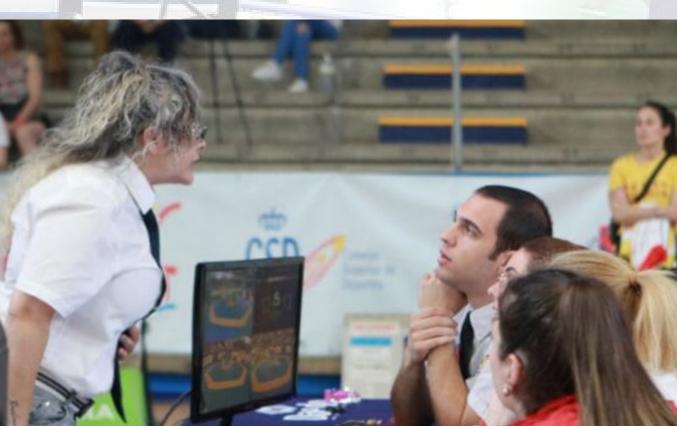




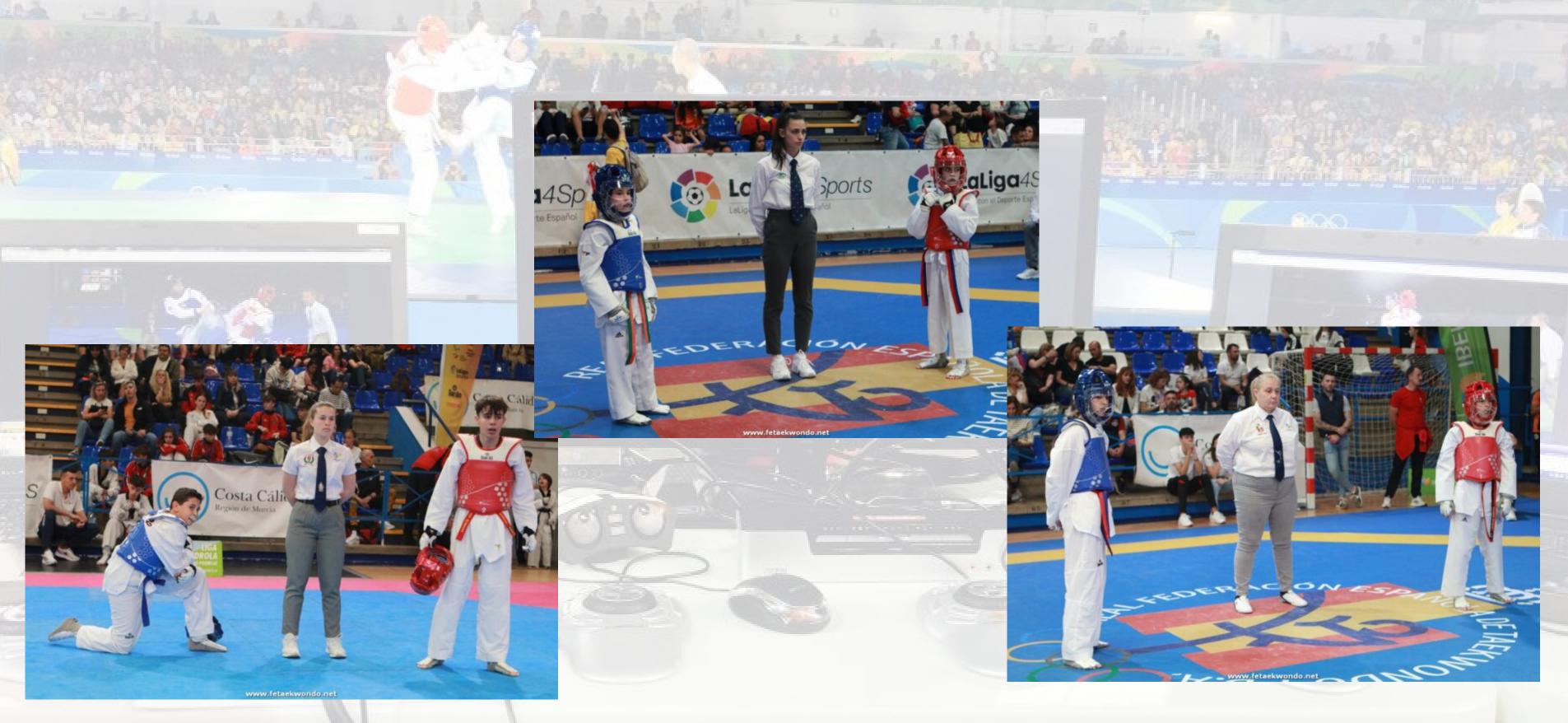
 Para el resto de VR: se levantará la tarjeta con la mano derecha y tras el comando "Chung/Hong, video replay", nos dirigiremos a la mesa a comunicar AL JUEZ DEL VIDEO REPLAY, la petición realizada por el entrenador.





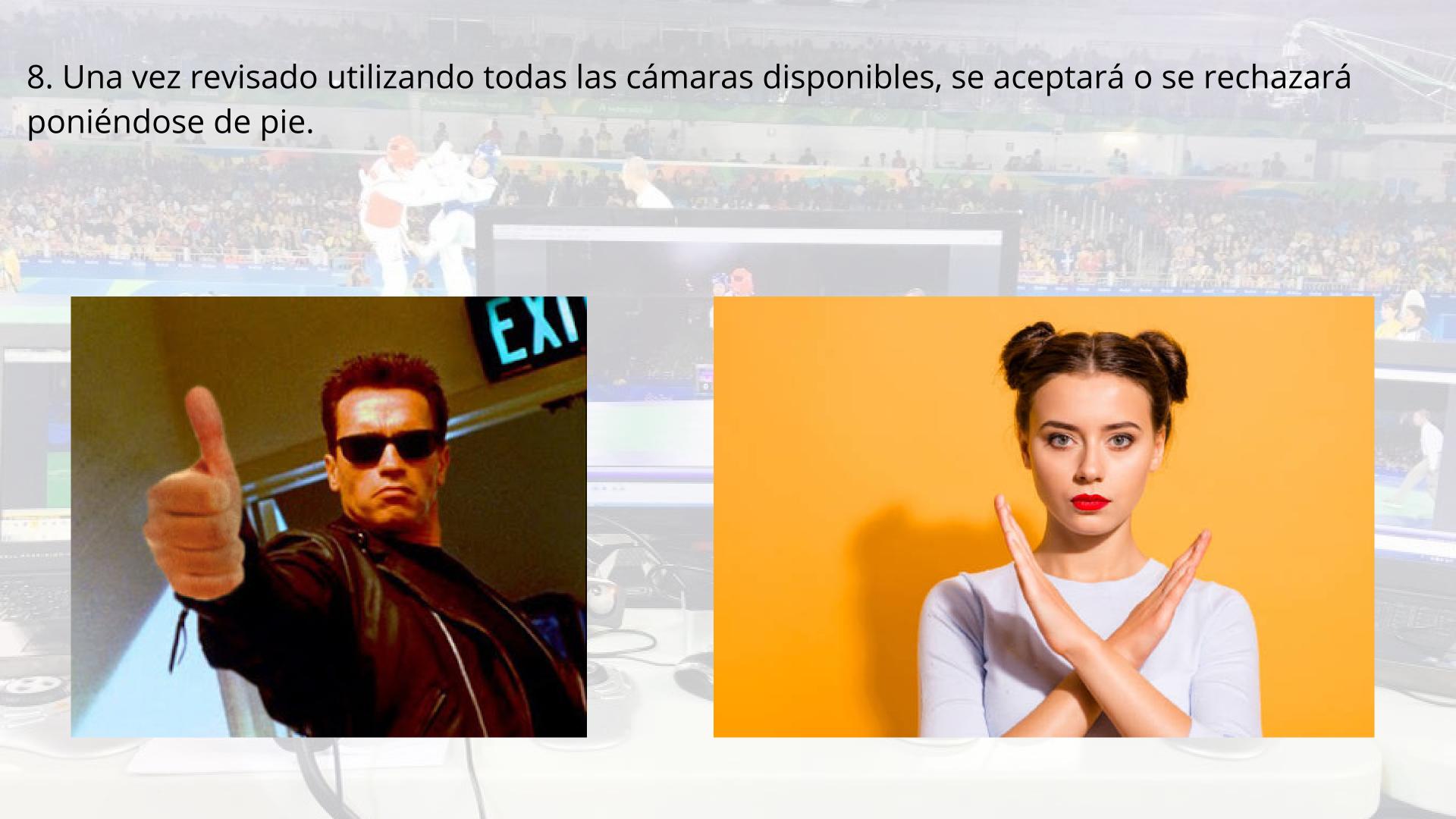


6. El árbitro volverá al centro si el VR tuvo que comunicarse en la mesa, y allí esperará la resolución con los brazos a la espalda y la tarjeta en la mano:



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 <u>30 segundos</u> para realizar el VR.





- 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.
 - <u>Puntos de puño</u>: 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 <u>RECHAZADO</u> 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 <u>ACEPTADO</u> 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).

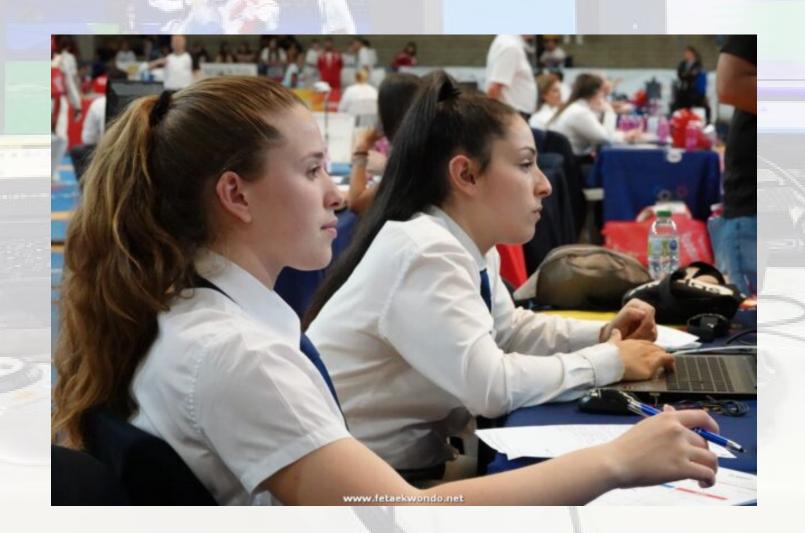


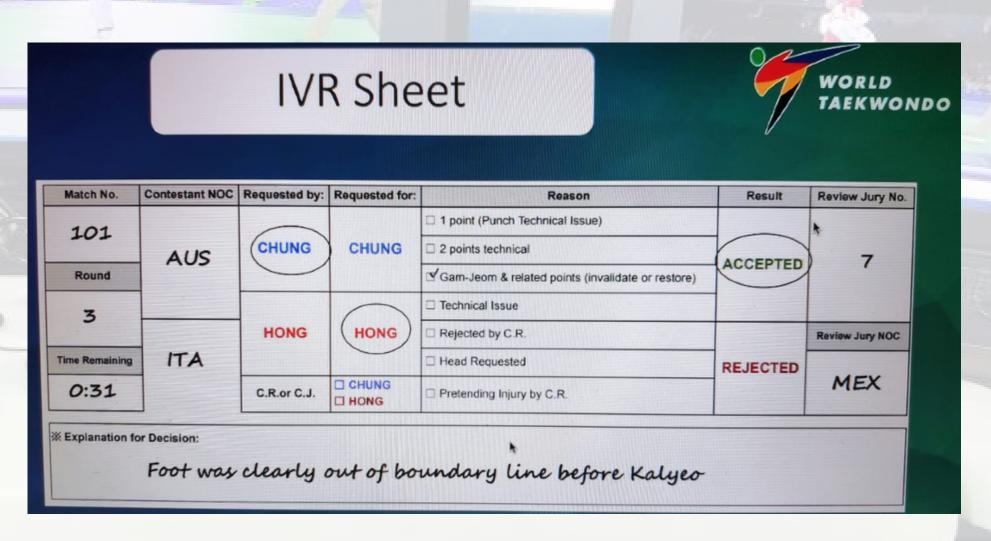
1 h. 11h, -1 ad - 4

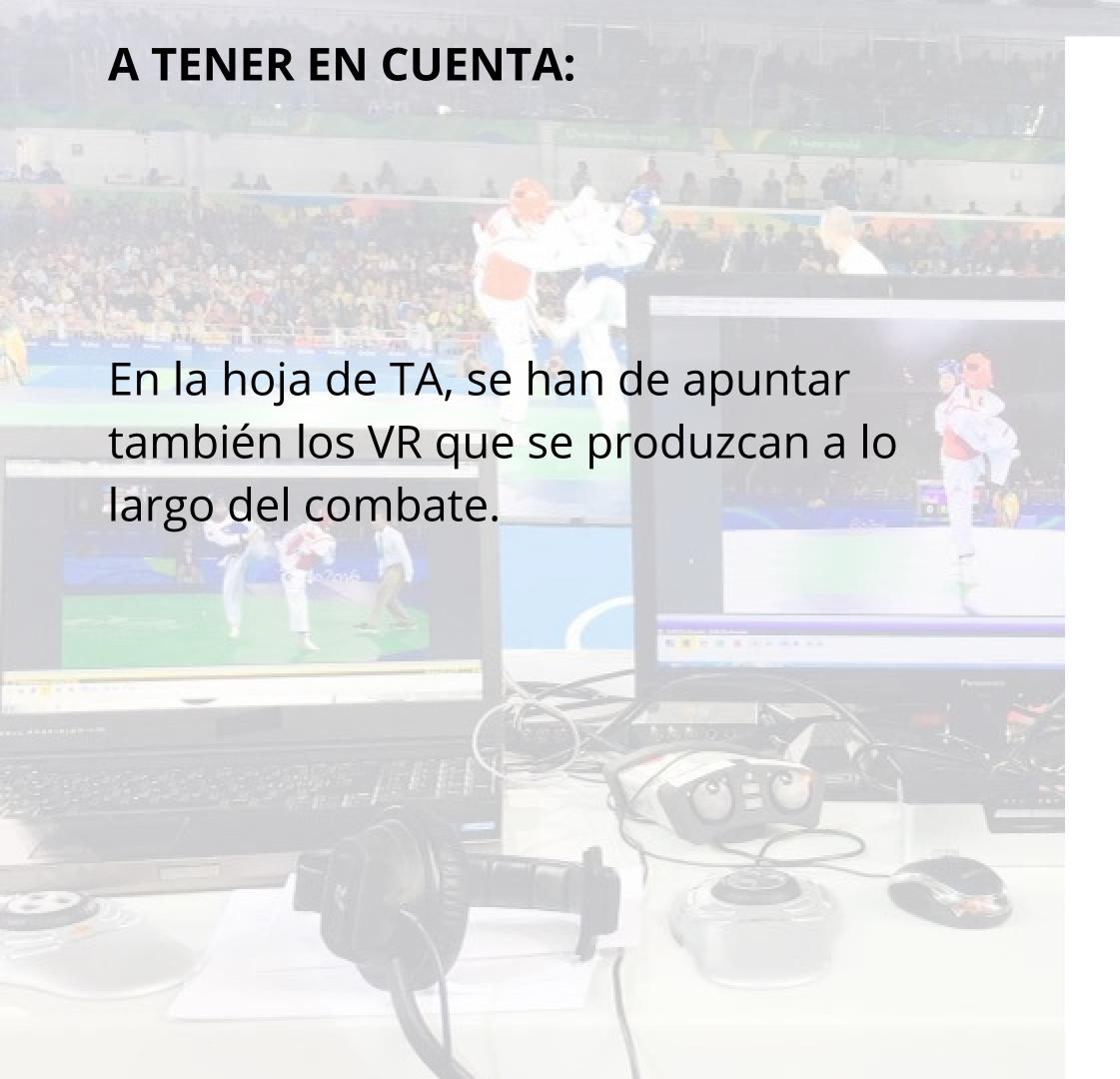
SE RECHAZA PERO SE DEVUELVE LA TARJETA AL ENTRENADOR

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









TA SHEET

Best of 3

(Event Name)

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

CHUNG	HONG
NAME	NAME
NOC	NOC

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

CHUNG			12.5	ROUNDS MATCH WINNER ROUNDS		MATCH WINNER		VIIVIVER			НОГ	NG .
TOTAL No. of GAM-JEOM	TOTAL TECHNICAL POINTS	TOTAL POINTS	Wol		JNG	HONG	WON	POINTS	TOTAL TECHNI POINTS			
PT	F	RSC		SUP		w	DR	DSC	l l	DQB		

Yellow Card			Yellow Card	
		9		
	Decisi	on of Su	periority	

Jud	Judge 2		Judge 1		eree
CHUNG	HONG	CHUNG	HONG	CHUNG	HONG

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

Superiority Result						
HONG						

Reason	Hong Video Replay				
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R		
Head Requested	A/R	A/R	A/R		
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R		
Technical Issue	A/R	A/R	A/R		
Requested 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.



	WORLD TAEKWONE	00	IVR Fin	al R	eport			
/ Champions	hips:				_ Day: _	Date: _		
		927	IVR Request So	umm	ary			
Total Matches	Coach		Coach		of Matches one request	# of Matches w/two or more requests	Total IVR CR or CJ Requests	
TVD (Coach Bogue	osts — Doints	Delated	 				
IVK	Punch (Technical Issue) 2 Technical Points Rejected by CR						ch Requests — ad Kicks	
Accepted						Accepted		
Rejected						Rejected		
		IVR	Coach Requests	s – Ga	am Jeom			
Breakdown		Accepted	1		Rejected			
Gam-Jeom	Crossing Boundary Line Falling Down Attack Fallen Opponent Attack After Kalyeo Avoiding/Delay Match Grabbing Kicking below the Waist Pushing Block w/Knee or Leg Hitting Head w/hand Butting/Attack w/Knee Misconduct GJ Given to Wrong Contestant Lifting the Leg/In Air 3+secs/Aiming below the waist/ 3 or more kicks in air			Crossing Boundary Line Falling Down Attack Fallen Opponent Attack After Kalyeo Avoiding/Delay Match Grabbing Kicking below the Waist Pushing Block w/Knee or Leg Hitting Head w/hand Butting/Attack w/Knee Misconduct GJ Given to Wrong Contestant Lifting the Leg/In Air 3+secs/Aiming below the waist/ 3 or mor kicks in air				
GJ Related Points	Point(s) score	ed before GJ of Point(s) scored afte	er GJ		Point(s) scored before GJ Invalidation of Point(s) scored after GJ			
	IVR CR or	CJ Requests				Technical	Issues	
Breakdown	Acce		Rejected		Acc	epted	Rejected	
2 Technical Point by CJ Head Requested by C.R. or CJ Pretending Injury by C.R.	S							

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.

