

CURSO ARBITRO NACIONAL

27/10/2024





Ana Lopez

- **LICENCIADA EN CCAFD**
- **PROFESORA DE EDUCACIÓN FÍSICA**
- **ÁRBITRO INTERNACIONAL DE TAEKWONDO (Roma 2005)**
- **RESPONSABLE DE FORMACIÓN RFET**
- **TOP 50 JJOO TOKIO 2020(1)**
- **TOP 56 JJOO PARÍS 2024**



Índice de contenidos

- **Agradecimientos**
- **Propósito de la presentación**
- **Criterio de aplicación de los Gam-Jeoms**
- **IVR: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?**
- **Ejemplos prácticos**
- **Q&A**

Propósito de la presentación

- **Recordar los Gam-Jeoms que se contemplan en el reglamento y sus “entresijos”.**
- **Clarificar en qué situaciones reales de combate se aplican.**
- **Dominar el Vídeo replay:
¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?**

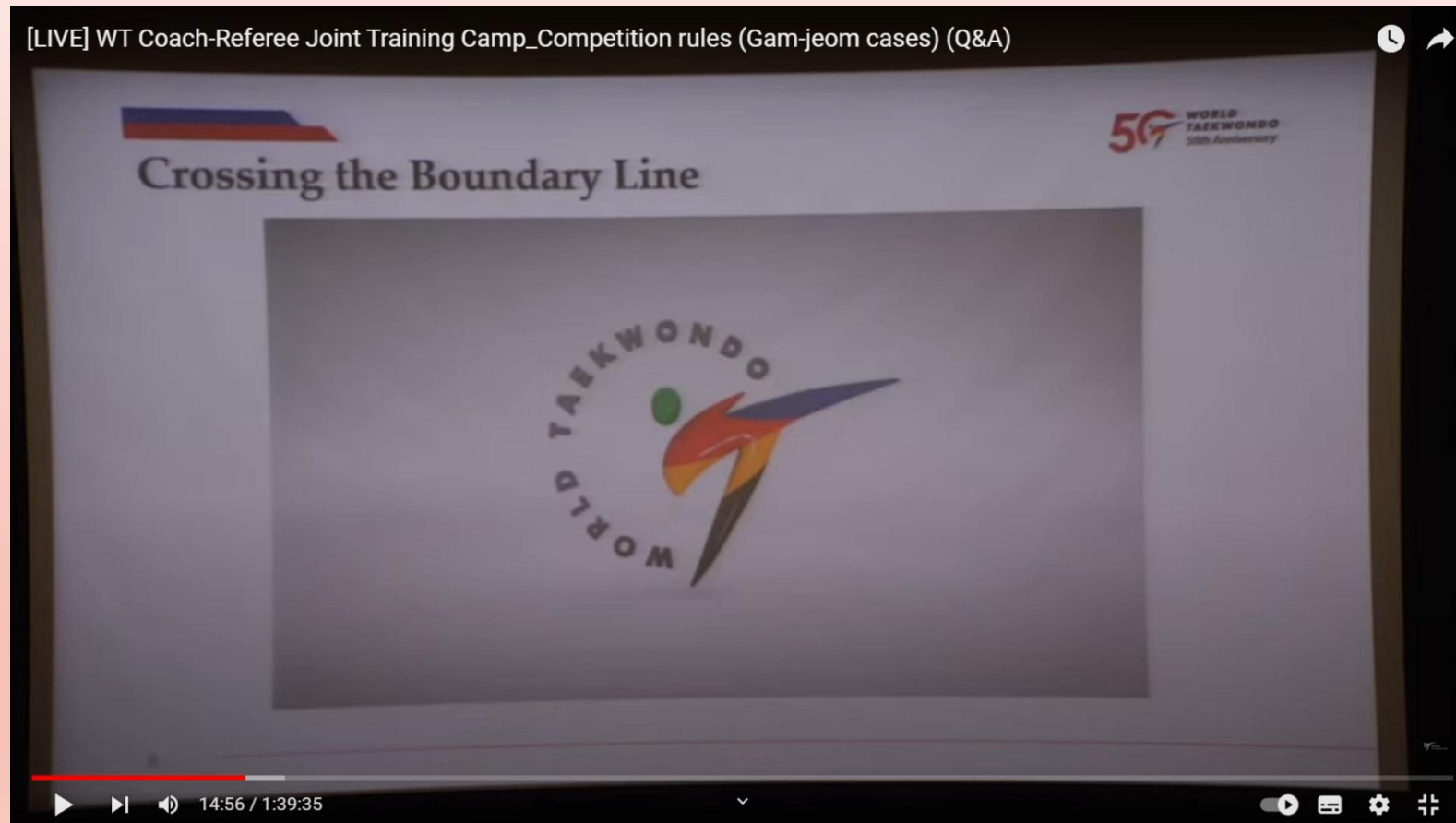




Cruzar la línea límite

- Ha de señalarse “Gam-jeom” cuando UN pie del competidor cruza **COMPLETAMENTE** la Línea Límite. No se señalará “Gam-jeom” si un competidor cruza la Línea Límite como resultado de un acto prohibido del oponente.
- Retomamos el combate desde donde se salió a 1m de la línea límite (aprox.)
- Si el competidor que ha salido recibe punto/s del oponente, esos puntos permanecen.
- Si el competidor cruza la línea límite y después puntúa, esos puntos deben ser eliminados.

Ejemplo #1



Caerse

- Cuando cualquier parte del cuerpo, diferente a la planta del pie, toca el tapiz.
- Si ambos competidores caen como consecuencia de una colisión accidental : **NO GAM-JEOM** .“Wave off”
- Si hay colisión accidental pero solo cae uno de los dos: **GAM-JEOM** por caer.
- Si un competidor cae como consecuencia de tropezarse con el árbitro central: **NO GAM-JEOM** .“Wave off”
- Si un competidor cae como consecuencia de un acto prohibido del contrario (agarrar, golpear bajo...): **GAM-JEOM** para el que realizó el acto prohibido.

Ej: **CHUNG** cae porque **HONG** le agarra la pierna: **GAM-JEOM** para **HONG**

Ejemplo 2#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเคียงค็โด
경기도 태권도 협회

Ecclesia Taekwondo Partnership

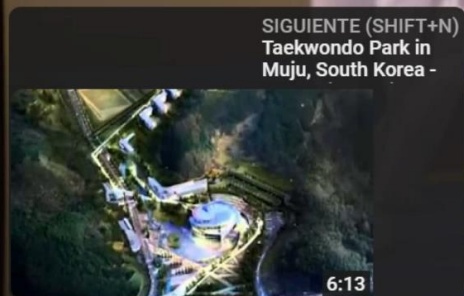
PATTAYA CITY TEAM



[LIVE] WT Coach-Referee Joint Training Camp_Competition rules (Gam-jeom cases) (Q&A)



ALI REZA ARBABI 1 0
MR. BANACUR 1 0
0:24 1st 107



23:46 / 1:39:35



Caerse: patada de giro

- En el caso de que el competidor consiga puntos (4 ó 5) por una patada de giro y, a continuación, caiga la suelo : **NO GAM-JEOM**
- Ambos competidores caen:
 - **CHUNG** ejecuta una patada de giro y puntúa. **HONG** cae como consecuencia de esa patada: **GAM-JEOM** para **HONG**
 - **NO “Wave off”**.



Cruzar la línea límite y caerse son los dos únicos Gam-Jeoms donde el coach puede pedir “revertir” el Gam-Jeom.

Ambos representan el 80% de los Gam-Jeoms que se dan en un combate (SCK).



Evitar o retrasar el combate

- **No tener intención de atacar, inactividad. 3"-3" (Puede haber GJ para los dos)**
- **Dar la espalda y alejarse para evitar el ataque del oponente.**
- **Salir de la distancia de combate solo para evitar el ataque del oponente y agotar el tiempo.**
- **Simular lesión.**
- **Pedirle al árbitro que pare el combate para ajustarse las protecciones. ¡OJO! **
- **Saltar reiteradamente cuando el oponente le ataca.**
- **Si dentro de la regla 3"-3" hay cualquier acción aunque sea al aire, se empieza de nuevo la cuenta.**

Ejemplo 3#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเคียงค็โด
경기도 태권도 협회

Ecclesia Taekwondo Partnership

PATTAYA CITY TEAM



Agarrar

- **Agarrar cualquier parte del cuerpo, uniforme o equipo de protección del oponente con las manos. Incluye también el acto de agarrar el pie o soltarlo o enganchar la pierna con el antebrazo.**



Agarrar

- **CHUNG** agarra y **HONG** empuja: Gam-Jeom para **CHUNG**.
- **CHUNG** y **HONG** se agarran y se empujan : **NO** Gam-Jeom, “Kalyo-Kiesok”
- “Animal Kick” en posición de “Clinch” al peto: Gam-Jeom por agarrar.
- Atacar a la parte trasera del casco en posición de “Clinch”.



Agarrar



Ejemplo 4#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเคียงค็โด
경기도 태권도 협회

Ecclesia Taekwondo Partnership

PATTAYA CITY TEAM





+

Empujar

- **¡EMPUJAR SE PUEDE! Salvo...**
 - Empujar al oponente de manera prolongada o contacto continuo con o sin patada.
 - Empujar al oponente fuera de la Línea Límite
 - Empujar al oponente de forma que entorpezca su movimiento de golpeo o cualquier ejecución normal de movimiento técnico.



Ejemplo 5#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเคียงค็โด
경기도 태권도 협회

Ecclesia Taekwondo Partnership

PATTAYA CITY TEAM



Empujar

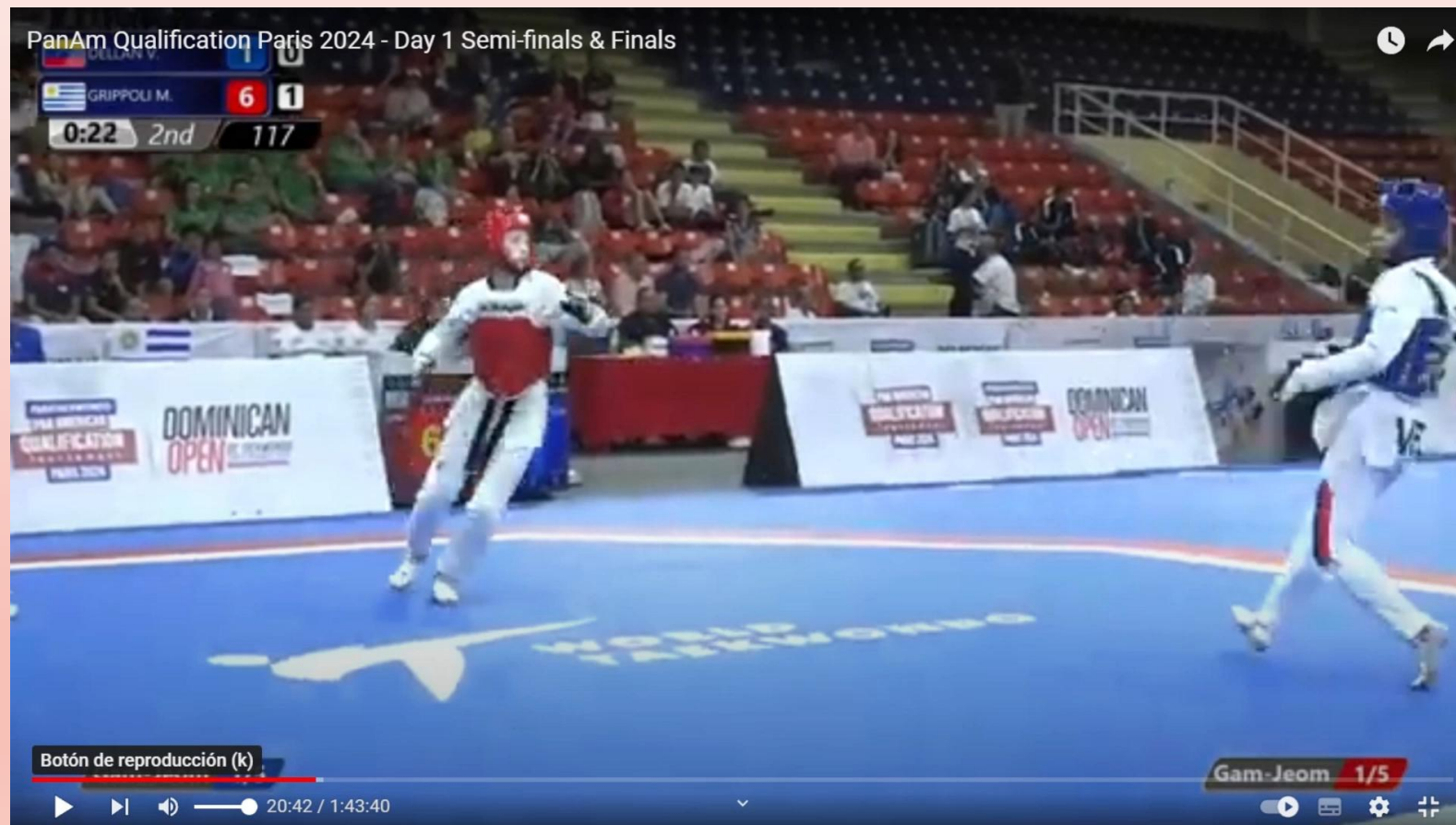


Levantar la pierna o bloquear con la rodilla

- Levantar la pierna o realizar un movimiento de “cut kick” no será penalizado cuando sea seguido por la ejecución de una técnica de puño o patada (propia o del contrario).
- Dos “Cut kick”: GAM-JEOM 
- Levantar la pierna para bloquear el ataque del contrario: GAM-JEOM 
- Levantar la pierna más de 3” para impedir el ataque del contrario: GAM-JEOM 
- Dar más de 3 patadas en el aire sin poner el pie en el suelo: GAM-JEOM 
- “Slides” con extensión de la pierna en cada desplazamiento. 



Ejemplo 6#



Golpear por debajo de cadera

- **Cualquier ataque intencionado por debajo del nivel de la cadera.**
- **Si el ataque es NO intencionado durante el intercambio de patadas.** 
- **Ataque de doble bandal, el primero bajo de la cadera y el segundo en el peto o casco: GAM-JEOM e invalidación de los puntos.** 

Ejemplo 7#



Golpear la pierna del oponente

- **Golpear la pierna del oponente para impedir su ataque.** 

Atacar después de Kalyeo

- Si la acción comenzó antes de la declaración de Kalyeo. 
- El “timming” del Kalyeo se determina cuando el brazo del árbitro está completamente estirado y ya no desciende más.
- Si la acción no llega a golpear en el oponente pero se considera maliciosa y deliberada: **GAM-JEOM** 

Ejemplo 8#



Golpear la cabeza del oponente con la mano

- **Golpear la cabeza del oponente con la mano, puño, brazo, muñeca o codo. GAM-JOEM** 
- **Contacto inevitable porque el oponente baja la cabeza: NO GAM-JEOM**

Ejemplo 9#



Cabezazo o atacar con la rodilla

- **Dar un cabezazo al oponente: GAM-JEOM por mala conducta.** 
- **Ataque intencional con la rodilla en distancia corta: GAM-JEOM** 
- **No hay GAM-JEOM cuando el oponente se precipita bruscamente en el momento en que se ejecuta una patada. Sin darse cuenta, o como resultado de una discrepancia en la distancia al atacar.**

Atacar al oponente caído

- Ataque intencionado al oponente caído sin importar el grado de impacto: GAM-JEOM 
- No hay impacto en el contrario pero el ataque es deliberado y malicioso: GAM-JEOM 
-  No es lo mismo “Caído” que “Cayéndose”.
- **CHUNG** cae porque **HONG** le agarra la pierna. Cuando **CHUNG** está en el suelo **HONG** le pega: GAM-JEOM a **HONG** por “agarrar” y un 2º GAM-JEOM a **HONG** por “mala conducta” (Ya que el reglamento no nos permite dar dos Gam-Jeom de este tipo).

Ejemplo 10#





Mala conducta

- Para el competidor pero también para el Coach.
- Sólo dos GAM-JEOMS pueden darse después de la declaración de “Kalyeo”: “Atacar después de Kalyeo” y “Mala conducta”.
- Cuando el tiempo de descanso esté a 0:00, los competidores deben de estar levantados de la silla.



+

•

VÍDEO REPLAY

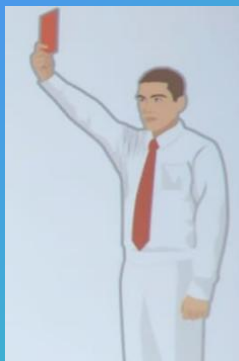
- **IVR: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?**
- **Ejemplos prácticos**

○





+



¿Qué es el IVR?

En caso de que haya una objeción al juicio de los árbitros durante el combate, el entrenador puede solicitar al árbitro central **la revisión** inmediata de la acción en el vídeo replay





¿Qué puedo pedir...?

- (...Y qué no...)



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)

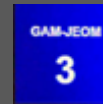
- Puntos técnicos (giro).



- 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.

OPONENTE



Añadir Gam-jeom al oponente por:

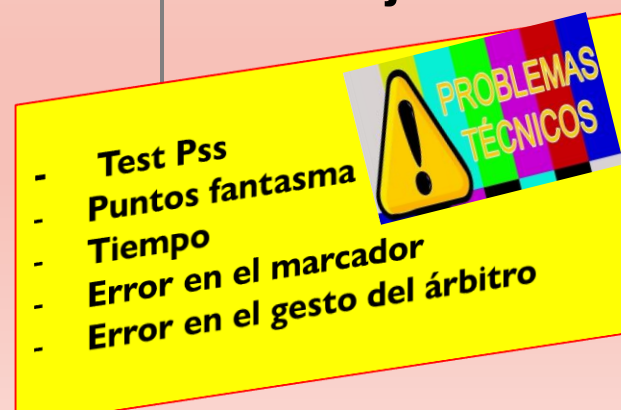
-Caer

-Cruzar la línea límite

- Atacar después de Kalyeo
- Atacar al oponente caído
- Invalidación de puntos técnicos.

- **Invalidación de puntos relacionados con Gam-jeom**

Revertir Gam-Jeom



**ENTONCES...¿POR
QUÉ ME LOS
RECHAZAN?**



A tener en cuenta en el video Replay...

- Se debe pedir dentro de los 5" siguientes a la acción o a la decisión del árbitro.
- Solo se puede pedir una acción, o dos si ambas están relacionadas.
- El Juez del vídeo replay decidirá en función de lo que vea en las cámaras, NO en vivo.
- El Juez del video replay verá la acción 2 veces como máximo. (Luego puede cambiar de cámara).
- En caso de DUDA, el Video Replay será RECHAZADO.
- En campeonatos internacionales, debes comunicarte en INGLÉS, el lenguaje corporal y los gestos pueden ayudarte en la comunicación con el árbitro central.
- La decisión del juez del Video replay es final



o

+



IVR relacionados con puntos a la cabeza

- No es necesario indicar el número de puntos que se reclaman (3 ó 5).
- “Head Kick” es suficiente o tocarse la frente.
- Se pueden pedir 2 acciones a la cabeza si son seguidas.
- Se puede pedir junto con la invalidación del Gj

¿Por qué puede ser rechazado?



+ 5"

En las cámaras NO se puede ver el contacto del pie.

Le da con una zona NO puntuable (gemelo, tibia...).

Ha habido un Gam-Jeom previo (P.e: "Agarrar").

He pedido 2 acciones y sólo me dan una.

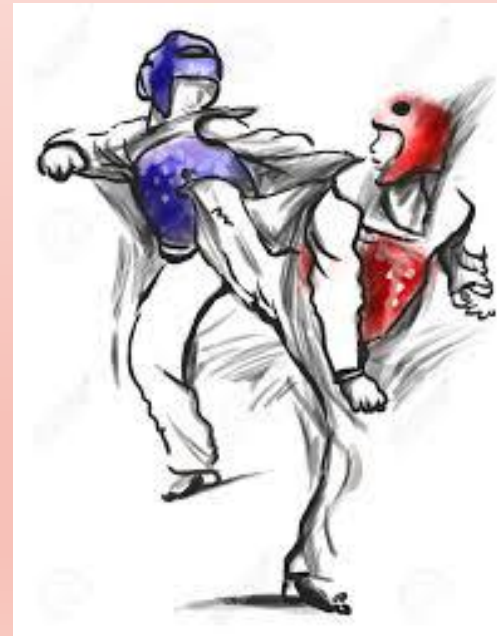
Tiempo del asalto finalizado.

IVR por “Puntos técnicos”

- Añadir o invalidar (para el oponente).
- Cabeza y hombros deben girar.
- “Two points” o el gesto con la mano es suficiente.
- No hay Gam-jeom por caer.

+

○



¿Por qué puede ser rechazado?

- La patada NO ha puntuado.
- +5”
- Los puntos técnicos han subido.
- NO hay rotación suficiente de hombros y cabeza.



Ejemplo 11#

CHUNG da una patada de giro a la cabeza , seguida de otra patada a la cabeza. No puntúa.

El coach de CHUNG pide IVR por esas dos acciones a la cabeza.

1.-El juez del IVR ve que ambas tocan el casco. 

El árbitro central añade 5 puntos y luego otros 3.

2.- El juez del IVR ve que la primera patada no hace contacto y la segunda sí. 

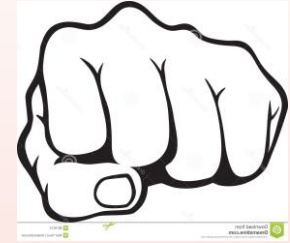
El juez del IVR llamará al central para informarle que la petición del coach va a ser rechazada pero que se añadirán 3 puntos. No se devuelve la tarjeta al coach.

3.- El juez del IVR ve que la primera patada sí hace contacto y la segunda no. 

El juez del IVR llamará al central para informarle que la petición del coach va a ser rechazada pero que se añadirán 5 puntos. No se devuelve la tarjeta al coach.

4.- El juez del IVR ve que ninguna de las 2 patadas toca. 

IVR relacionados con puntos de puño



- 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.



¿Por qué puede ser rechazado?

- El punto ha subido
- Los dos competidores han ejecutado un puño
- Ha habido un Gam-Jeom previo (p.e;"Agarrar")
- El tiempo del asalto ha finalizado.
- +5"



Ejemplo 12#

- **CHUNG** puntúa de puño. El árbitro central da Gam-jeom a **Chung** por agarrar e invalida 1 punto.
El coach de **CHUNG** pide IVR para invalidar el Gam-Jeom y añadir el punto.

OPCIÓN 1: El juez del IVR ve que **CHUNG** no está agarrando 

Se invalida el Gam-Jeom, se añade el punto y se devuelve la tarjeta.

OPCIÓN 2: el juez del IVR ve que **CHUNG** está agarrando. 

El Gam-Jeom se queda, el punto no se añade y no se devuelve la tarjeta al coach.

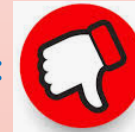
Ejemplo #13

- **CHUNG** da un puño a **HONG** y NO puntúa. (Sólo Chung ejecuta el puño).
El coach de **CHUNG** pide IVR por “Problema técnico” con el punto de puño.

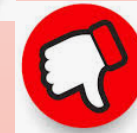
1.- EL juez ve que los dos jueces han pulsado puño para **CHUNG** pero a diferente “timming”:



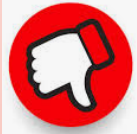
2.- El juez ve que solo uno de los jueces ha pulsado para **CHUNG**:



3.- El juez ve que un juez ha pulsado para **CHUNG** y el otro para **HONG**:



NOTA

- El coach puede pedir IVR por “problemas técnicos “ con el puño cuando:
 - Sólo su competidor ha ejecutado el puño y un juez pulsa **Chung** y el otro **Hong**.
 - Un juez pulsa puño y el otro el botón de puntos técnicos
 - Los dos jueces pulsan correctamente pero fuera de la ventana de tiempo.
 - Los dos jueces pulsan dentro del tiempo pero le dan el punto al competidor equivocado.
 - SI LOS DOS COMPETIDORES HAN EJECUTADO UN PUÑO EL IVR SERÁ RECHAZADO 
 - Si ante una acción de puño los jueces se levantan y llaman al árbitro central, éste atenderá antes a los jueces que al coach.

Revertir Gam-Jeoms

SOLO en 2 situaciones: Salidas y caídas.



Ejemplo 14#

CHUNG golpea a HONG por debajo de la cadera y HONG cae al suelo.

El árbitro central sanciona a CHUNG por “golpear por debajo de la cadera”.

El coach de CHUNG pide IVR por Gam-Jeom dado competidor equivocado.

1.- El juez del IVR ve que HONG salta cuando CHUNG está intentando golpear al peto:

Se devuelve la tarjeta al coach, invalidación de Gam-Jeom a CHUNG y Gam-Jeom a HONG por caerse.



2.- El juez del IVR ve que CHUNG golpea a HONG por debajo de la cadera:



Ejemplo 14#

CHUNG empuja a HONG fuera de la línea límite.

El árbitro central sanciona a CHUNG por empujar.

El coach de CHUNG pide IVR por Gam-Jeom dado competidor equivocado.

1.- El juez del IVR ve que CHUNG empuja a HONG mientras están en “clinch” pero HONG cruza la línea límite por sí solo. 

Se devuelve la tarjeta al coach, invalidación de Gam-Jeom a CHUNG y Gam-Jeom a HONG por salirse.

2.-.- El juez del IVR ve que CHUNG empuja claramente a HONG y lo saca de la línea límite.



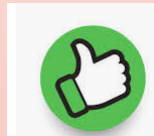
Ejemplo 15#

Durante el intercambio de patadas, **CHUNG** cruza la línea límite, **HONG** puntúa 2 puntos.

El árbitro central da un Gam-Jeom a **CHUNG** por cruzar la línea límite.

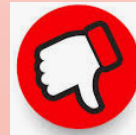
El coach de **CHUNG** pide IVR por Gam-Jeom dado competidor equivocado porque ha sido empujado.

-El juez del IVR ve que **HONG** empuja claramente a **CHUNG** y consigue 2 puntos.



Se devuelve la tarjeta al coach, se invalida el Gam-Jeom a **CHUNG**, se da Gam-Jeom a **HONG** por empujar y se invalidan los 2 puntos.

- El juez del IVR ve que **CHUNG** ha cruzado la línea límite por sí mismo.



Ejemplo 16#

El árbitro central da un Gam-Jeom a **CHUNG** por “cruzar la línea límite” e invalida 2 puntos.

El coach de **CHUNG** pide IVR por Gam-Jeom dado competidor equivocado porque ha sido empujado.

1.- El juez del IVR ve que **HONG** empuja claramente a **CHUNG** provocando que cruce la línea límite. 

Se devuelve la tarjeta al coach, se invalida el Gam-Jeom, se añaden los 2 puntos y se da Gam-Jeom a **HONG** por empujar.

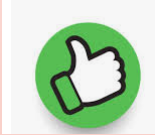
2.- El juez del IVR ve que **HONG** empuja a **CHUNG**, sin embargo **CHUNG** está todavía dentro de la línea límite y se sale por sí mismo durante el intercambio. 

Ejemplo 17#

Ambos competidores caen al suelo. El árbitro central declara “wave off”.

El coach de **CHUNG** pide en el IVR a Gam-Jeom a **HONG** porque “mi competidor ha caído después de Kalyo”.

El juez del IVR ve que **HONG** se ha caído antes de Kalyeo y **CHUNG** después.
Gam-Jeom a **HONG** por caer.



Ejemplo 18#

CHUNG toca el tapiz con la mano y consigue 2 puntos. El árbitro central no lo ve.

El coach de HONG pide al IVR Gam-Jeom a CHUNG por caer e invalidar 2 puntos.

1.- El juez del IVR ve que CHUNG toca el tapiz con la mano y consigue 2 puntos.



Se devuelve la tarjeta al coach, Gam-Jeom para CHUNG por caer y se invalidan 2 puntos.

2.- El juez del IVR ve que CHUNG toca el tapiz con la mano pero los 2 puntos subieron antes de caer.



Se devuelve la tarjeta al coach, Gam-Jeom para CHUNG por caer y no se invalidan 2 puntos.

3.- El juez del IVR ve que CHUNG no toca el tapiz con la mano.



Ejemplo 19#

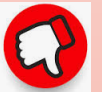
Ambos competidores caen. El árbitro central hace “Wave off”.

El coach de **CHUNG** pide en el IVR invalidación de 3 puntos que han subido después de caerse los competidores.

1.- El juez del IVR ve que la cabeza de **CHUNG** ha caído sobre el pie de **HONG** y han subido 3 puntos. 

Se le devuelve la tarjeta al coach y se invalidan 3 puntos.

2.- El juez del IVR ve que los puntos han subido mientras caían pero no habían tocado el suelo.



Ejemplo 20#

CHUNG agarra a HONG y puntúa 6 puntos. El árbitro central da GAM-Jeom a CHUNG por “agarrar” e invalida 3 puntos.

El coach de HONG pide IVR para invalidar 3 puntos más.

1.- El juez del IVR ve que hay 2 patadas a la cabeza que han puntuado después de que CHUNG agarre a HONG. 

Se devuelve la tarjeta al coach y se invalidan los 3 puntos.

2.- .- El juez del IVR ve que CHUNG golpea en la cabeza a HONG y consigue 3 puntos, inmediatamente después CHUNG agarra y consigue 3 puntos más. 

Ejemplo 21#

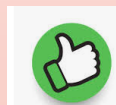
- CHUNG da una patada de giro y puntúa 2 puntos.

El coach de CHUNG pide IVR para añadir los puntos técnicos.

El coach de HONG pide al IVR Gam-Jeom para CHUNG por caerse (tocar el suelo antes de la patada).

1.- El juez del IVR ve que ambas peticiones son correctas.

1.1 El árbitro central acepta la petición.



1.2 Devuelve la tarjeta a los coach.

1.3 Primero el árbitro central añade los 2 puntos técnicos a CHUNG, luego da Gam-Jeom a CHUNG por caer e invalida los 4 puntos a CHUNG

2.- El juez del IVR ve que CHUNG toca con la mano el tapiz después de la patada.

2.1 El árbitro acepta la petición de CHUNG



2.2 Se le devuelve la tarjeta al coach de CHUNG y se añaden 2 puntos.

2.3 El árbitro del IVR rechaza la petición de HONG



¿Un consejo?



¿Preguntas?





muchas
gracias!