

CURSO JUEZ **CRONOMETRADOR F.A.T**

Actualizado 23-09-2023

23/10/2024



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.

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.

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.

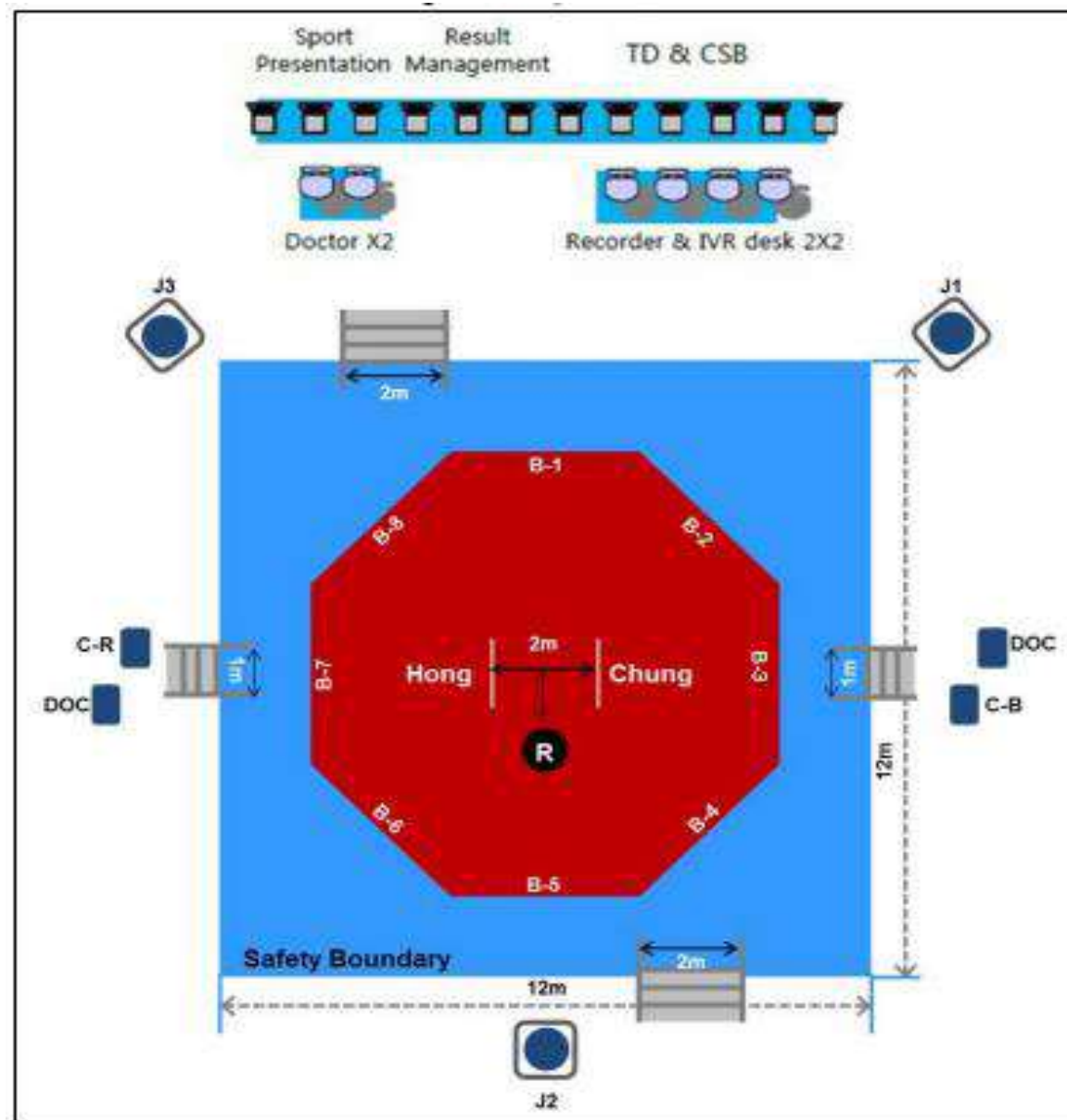
2.2. La línea externa adyacente a la mesa del Cronometrador se denomina Línea Exterior #1, y en el sentido de las agujas del reloj desde la Línea Exterior #1, las otras líneas se llamarán #2, #3 y #4. La Línea Límite adyacente a la Línea Exterior #1 se llamará Línea Límite #1 y en el sentido de las agujas 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

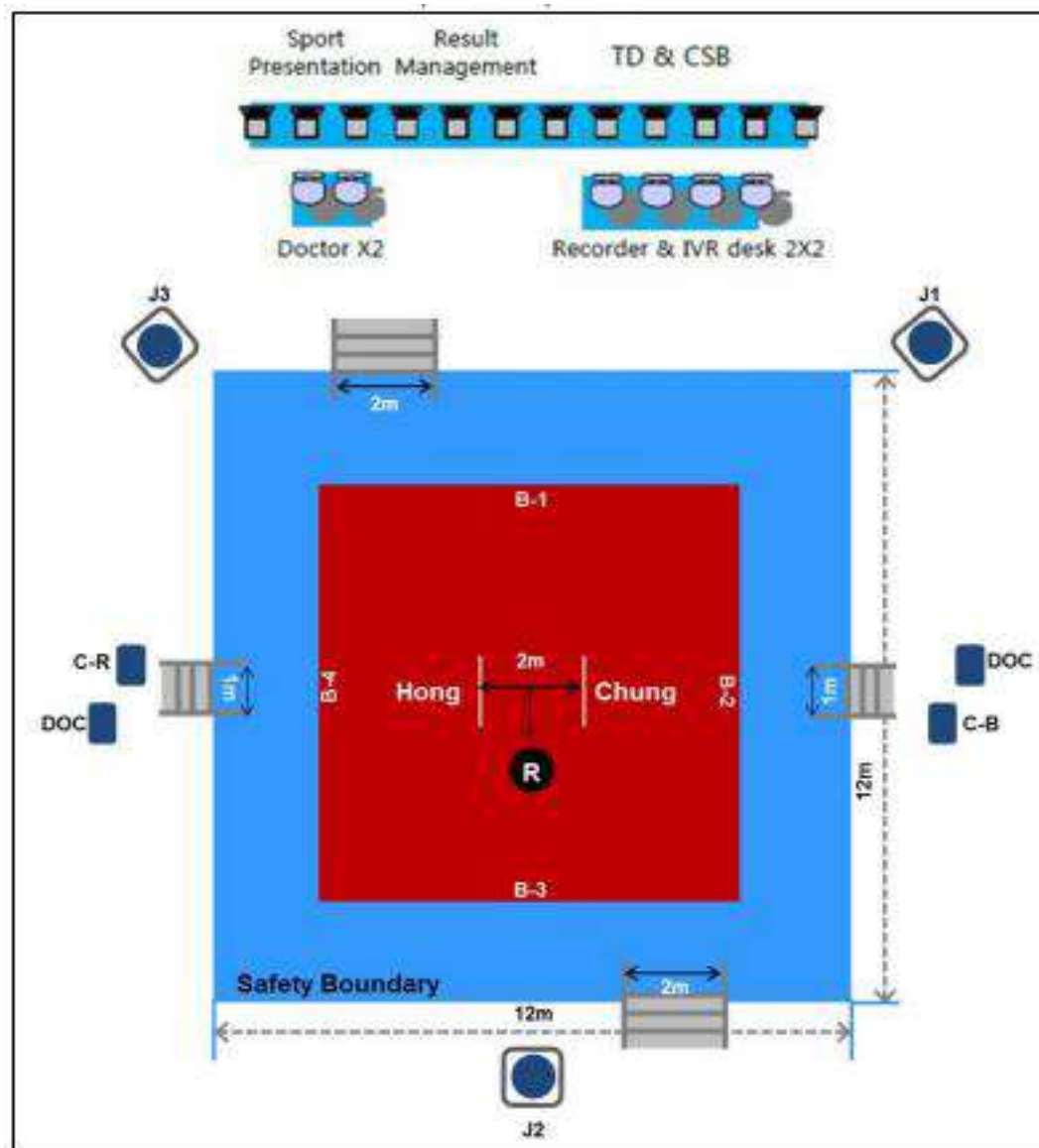
Juez ha de estar localizada a un punto 2m al exterior desde el centro de la Línea Exterior #3. La posición del 3er Juez ha de estar localizada a un punto 2m desde la esquina de las Líneas Externas #1 y #4. En el caso de dos Jueces la posición del 1er Juez ha de estar localizada a un punto 2m al exterior 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



23/10/2024

Diagrama del Área de competición cuadrada



23/10/2024

Art. 4.- Los competidores

Los atletas con ortodoncia que deban llevar un bucal especial para ortodoncia, deberá remitir carta de su dentista en la que certifique que es seguro para el atleta competir con dicho bucal

EN CASO DE LLEVAR ORTODONCIA DOBLE ARRIBA Y ABAJO, LOS COMPETIDORES PODRÁN LLEVAR 2 BUCALES SIMPLES SEPARADOS ARRIBA Y ABAJO.

SOLO EN CATEGORIA CADETE Y PRECADETE, EN CASO DE QUE TENGA ORTODONCIA ARRIBA Y ABAJO, SE LE PERMITIRA AL COMPETIDOR LLEVAR UNICAMENTE PROTECTOR SUPERIOR (DEBIDO A LA PRESENCIA DE LA MASCARA)

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 2 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
- 5 minutos x 1 asalto

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 (Random):

- 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.9- Pesaje

1. Las categorías de pesos están divididas en categorías masculinas y femeninas, y clasificadas como sigue:

Categorías Masculinas		Categorías Femeninas	
Menos 54Kg	No exceder 54 Kg	Menos 46Kg	No exceder 46 Kg
Menos 58Kg	Más 54Kg & No exceder 58Kg	Menos 49Kg	Más 46Kg & No exceder 49Kg
Menos 63Kg	Más 58Kg & No exceder 63Kg	Menos 53Kg	Más 49Kg & No exceder 53Kg
Menos 68Kg	Más 63Kg & No exceder 68Kg	Menos 57Kg	Más 53Kg & No exceder 57Kg
Menos 74Kg	Más 68Kg & No exceder 74Kg	Menos 62Kg	Más 57Kg & No exceder 62Kg
Menos 80Kg	Más 74Kg & No exceder 80Kg	Menos 67Kg	Más 62Kg & No exceder 67Kg
Menos 87Kg	Más 80Kg & No exceder 87Kg	Menos 73Kg	Más 67Kg & No exceder 73Kg
Más 87Kg	Más 87Kg	Más 73Kg	Más 73Kg

Art.9- Pesaje

2. Las categorías de pesos de los Juegos Olímpicos se dividen como sigue:

Categorías Masculinas		Categorías Femeninas	
Menos 58Kg	No exceder 58 Kg	Menos 49Kg	No exceder 49 Kg
Menos 68Kg	Más 58Kg & No exceder 68Kg	Menos 57Kg	Más 49Kg & No exceder 57Kg
Menos 80Kg	Más 68Kg & No exceder 80Kg	Menos 67Kg	Más 57Kg & No exceder 67Kg
Más 80Kg	Más 80Kg	Más 67Kg	Más 67Kg

Art.9- Pesaje

3. Las categorías de pesos de los Campeonatos Mundiales Junior de Taekwondo WT se dividen como sigue:

Categorías Masculinas		Categorías Femeninas	
Menos 45Kg	No exceder 45 Kg	Menos 42Kg	No exceder 42 Kg
Menos 48Kg	Más 45Kg & No exceder 48Kg	Menos 44Kg	Más 42Kg & No exceder 44Kg
Menos 51Kg	Más 48Kg & No exceder 51Kg	Menos 46Kg	Más 44Kg & No exceder 46Kg
Menos 55Kg	Más 51Kg & No exceder 55Kg	Menos 49Kg	Más 46Kg & No exceder 49Kg
Menos 59Kg	Más 55Kg & No exceder 59Kg	Menos 52Kg	Más 49Kg & No exceder 52Kg
Menos 63Kg	Más 59Kg & No exceder 63Kg	Menos 55Kg	Más 52Kg & No exceder 55Kg
Menos 68Kg	Más 63Kg & No exceder 68Kg	Menos 59Kg	Más 55Kg & No exceder 59Kg
Menos 73Kg	Más 68Kg & No exceder 73Kg	Menos 63Kg	Más 59Kg & No exceder 63Kg
Menos 78Kg	Más 73Kg & No exceder 78Kg	Menos 68Kg	Más 63Kg & No exceder 68Kg
Más 78Kg	Más 78Kg	Más 68Kg	Más 68Kg

Art.9- Pesaje

5. Las categorías de pesos de los Campeonatos Mundiales Cadetes de Taekwondo WT se dividen como sigue:

Categorías Masculinas		Categorías Femeninas	
Menos 33Kg	No exceder 33 Kg	Menos 29Kg	No exceder 29 Kg
Menos 37Kg	Más 33Kg & No exceder 37Kg	Menos 33Kg	Más 29Kg & No exceder 33Kg
Menos 41Kg	Más 37Kg & No exceder 41Kg	Menos 37Kg	Más 33Kg & No exceder 37Kg
Menos 45Kg	Más 41Kg & No exceder 45Kg	Menos 41Kg	Más 37Kg & No exceder 41Kg
Menos 49Kg	Más 45Kg & No exceder 49Kg	Menos 44Kg	Más 41Kg & No exceder 44Kg
Menos 53Kg	Más 49Kg & No exceder 53Kg	Menos 47Kg	Más 44Kg & No exceder 47Kg
Menos 57Kg	Más 53Kg & No exceder 57Kg	Menos 51Kg	Más 47Kg & No exceder 51Kg
Menos 61Kg	Más 57Kg & No exceder 61Kg	Menos 55Kg	Más 51Kg & No exceder 55Kg
Menos 65Kg	Más 61Kg & No exceder 65Kg	Menos 59Kg	Más 55Kg & No exceder 59Kg
Más 65Kg	Más 65Kg	Más 59Kg	Más 59Kg

Art.9- Pesaje

5.1. Las categorías de altura en Cadetes se dividen como sigue:

Categorías Masculinas Altura Competidores Cadetes		Peso Máximo	Categorías Femeninas Altura Competidores Cadetes		Peso Máximo
Menos de 148 cm	No superando los 148 cm	45 kgs	Menos de 144 cm	No superando los 144 cm	43 kgs
Menos de 152 cm	Más de 148 cm y no superando los 152 cm	48 kgs	Menos de 148 cm	Más de 144 cm y no superando los 148 cm	45 kgs
Menos de 156 cm	Más de 152 cm y no superando los 156 cm	51 kgs	Menos de 152 cm	Más de 148 cm y no superando los 152 cm	48 kgs
Menos de 160 cm	Más de 156 cm y no superando los 160 cm	53 kgs	Menos de 156 cm	Más de 152 cm y no superando los 156 cm	51 kgs
Menos de 164 cm	Más de 160 cm y no superando los 164 cm	56 kgs	Menos de 160 cm	Más de 156 cm y no superando los 160 cm	53 kgs
Menos de 168 cm	Más de 164 cm y no superando los 168 cm	59 kgs	Menos de 164 cm	Más de 160 cm y no superando los 164 cm	56 kgs
Menos de 172 cm	Más de 168 cm y no superando los 172 cm	61 kgs	Menos de 168 cm	Más de 164 cm y no superando los 168 cm	59 kgs
Menos de 176 cm	Más de 172 cm y no superando los 176 cm	64 kgs	Menos de 172 cm	Más de 168 cm y no superando los 172 cm	61 kgs
Menos de 180 cm	Más de 176 cm y no superando los 180 cm	67 kgs	Menos de 176 cm	Más de 172 cm y no superando los 176 cm	64 kgs
Más de 180 cm	Más de 180 cm	80 kgs	Más de 176 cm	Más de 176 cm	75 kgs

23/10/2024

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 “Chong, 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 “Chong, Hong”, ha de ser reportado como *abandono del combate* y el árbitro declarará al *oponente como ganador*.

Art.10.-Procedimiento del combate

4.2. 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.

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

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

4.2.3. El combate en cada asalto acabará con la declaración de “Keu-man” (parar) por parte del árbitro. Incluso si el árbitro no ha dicho “Keu-man” el combate habrá acabado cuando el tiempo en el reloj del combate termine.

4.2.4. 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.

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

4.2.5.1. En el sistema al mejor de tres (3), el árbitro declarará el ganador del asalto respectivo.

4.2.6. Retirada de los competidores.

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 (JUEZ)

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

Tres (4) puntos por un ataque válido de giro al peto .(PSS+JUEZ)

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

Cuatro (5) puntos por un ataque válido de giro a la cabeza (PSS+JUEZ)

Un (1) punto por cada “Gam-jeom” dado al oponente

Art.12.- Puntos Validos

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

4.1 En el sistema al mejor de tres (3), la puntuación del combate será la suma del número de asaltos ganados de los tres asaltos.

5. Invalidación de punto(s): Cuando un competidor puntúa usando actos prohibidos:

5.1. Si el acto prohibido fue instrumental a la consecución de los puntos, el árbitro ha de invalidar el punto y declarar la penalización del acto prohibido.

5.2. Sin embargo, si el acto prohibido no fue instrumental para ganar el punto, el árbitro ha de penalizar el acto prohibido pero no invalidar el punto.

(Explicación#1)

La patada hacia atrás (Dwichagi) es un tipo de técnica de patada con giro, la rotación de la cabeza y el hombro debe ocurrir para que se considere una patada hacia atrás.

(Dwichagi) y puntos técnicos otorgados:

Cuando los competidores golpean al oponente con la patada hacia atrás (Dwichagi), sin la rotación simultánea de la cabeza y el hombro del competidor, 'patada trasera' (Dwichagi) no se considerará patada con giro.

23/10/2024

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.

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.
- Si un árbitro percibe que un competidor es derribado por un golpe a la cabeza, y por ello empieza a contar, pero el ataque no ha sido puntuado por el PSS o los jueces, el árbitro debe solicitar IVR para tomar la decisión de otorgar o no los puntos tras la cuenta

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.

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

4. Actos prohibidos.

1. Los siguientes actos han de ser clasificados como actos prohibidos, y ha de señalarse "Gam-jeom":

4.1.1. Cruzar la Línea Límite.

4.1.2. Caerse.

4.1.3. Evitar o retrasar el combate.

4.1.4. Agarrar o empujar al oponente.

4.1.5. Los siguientes actos están considerados como actos prohibidos:

- a) Levantar la pierna para bloquear
- b) Golpear la pierna del oponente para impedir el ataque
- c) Intencionalidad de golpear por debajo de la cintura
- d) Levantar la pierna por encima de la cintura para golpear en el aire 4 o más veces.
- e) Levantar la pierna o golpear en el aire por más de 3 segundos para impedir potenciales movimientos de ataque del contrario.

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

4.1.6. Atacar por debajo de la cadera.

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

4.1.8. Golpear la cabeza del oponente con la mano.

4.1.9. Dar cabezazo o atacar con la rodilla.

4.1.10. Atacar al oponente caído.

4.1.11 Ataque al peto PSS con el lateral o la parte inferior del pie en posición de clinch

4.1.12 Ataque PSS por detrás de la cabeza en posición de clinch

4.1.13 Mala conducta por parte del competidor o del entrenador:

a) No cumplir con la orden o decisión del árbitro

b) Comportamiento de protesta inapropiado a las decisiones de los árbitros.

c) Intentos inapropiados de perturbar o influir en el resultado del combate.

d) Provocar o insultar al competidor o entrenador contrario.

e) Médico/médicos no acreditados u otros oficiales del equipo que se encuentran sentados en la posición del médico.

f) Cualquier otra falta grave o conducta antideportiva de un competidor o entrenador

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

4.2. Cuando el coach o el competidor cometan mala conducta exagerada y no sigan las órdenes del árbitro el árbitro declarará una solicitud de sanción levantando la tarjeta amarilla. En este caso, el Comité de Supervisión del Campeonato (CSC) ha de investigar el comportamiento y determinar si es apropiada una sanción.

5. Si un competidor de manera intencional y repetidamente rechaza cumplir las Reglas de Competición o las órdenes del árbitro, el árbitro debe finalizar el combate y declarar al oponente ganador.
6. Si el árbitro en la mesa de Inspección o los oficiales en el tapiz determinan, tras consultar al técnico de los PSS, si fuese necesario, que un competidor o coach ha intentado manipular la sensibilidad de los sensores del PSS y/o modificar inapropiadamente el PSS para afectar a su funcionamiento, el competidor debe ser descalificado.
7. Cuando un competidor recibe diez (10) "Gam-jeom", el árbitro declarará al competidor perdedor por penalizaciones (PUN).
7.1 En el sistema al mejor de tres (3), cuando un competidor recibe cinco (5) "Gam-jeom" en un asalto, el oponente será declarado el ganador de ese asalto.
8. En el Artículo 14.7, los "Gam-jeom" se contarán en la puntuación total de los tres asaltos.

(Interpretación)

Los objetivos para el establecimiento de los actos prohibidos y penalizaciones son como siguen,

- (1) Para preservar la seguridad de los competidores*
- (2) Para asegurar un campeonato limpio*
- (3) Para fomentar las técnicas apropiadas*

23/10/2024

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

- Para poder adaptarse a las nuevas normas, se ha incrementado a 5 los gamjeon. Los asaltos no deberían terminar por 5 gamjeon, a no ser que realmente sean merecidos
- Cuando en un asalto se han alcanzado 4 gamjeon por los dos competidores, el árbitro central sólo podrá dar 1 gamjeon, ya que este gamjeon terminará el asalto (5-5 no es posible)

Artículo.15.- Punto de Oro

Sistema tradicional:

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 primeros asaltos serán obviados.
3. El primer competidor que marque dos o más puntos, o aquel cuyo oponente recibe dos Gam jeom en el asalto de punto de oro será declarado ganador.

En el sistema de “mejor a 3 asaltos”, no existe punto de oro, ya que el vencedor del combate será el que haya conseguido ganar 2 asaltos

Artículo.15.- Punto de Oro

Sistema tradicional:

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 recibió un punto por un puñetazo en el asalto de oro
 - 4.2. Si ninguno de los competidores recibió un punto por un puñetazo o ambos competidores recibieron un punto por un puñetazo cada uno en el asalto de oro, el competidor que logró mayor número de impactos registrados por el PSS durante el asalto de oro, gana.
 - 4.3. Si el número de impactos registrados por el PSS está empatado, el competidor que ganó más asaltos en los primeros tres asaltos.
 - 4.4. Si el número de asaltos ganados está empatado, el competidor que recibió menos números Gam-jeoms durante los cuatro asaltos.
 - 4.5 Si los tres criterios anteriores son iguales, el árbitro y los jueces determinarán la superioridad en función del contenido del asalto de oro. Si la decisión de superioridad está empatada entre el árbitro y los jueces, el árbitro decidirá el ganador.

23/10/2024

Art.15.-Decision de Superioridad

Sistema tradicional:

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

Art.15.-Decision de Superioridad

Sistema tradicional:

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.

23/10/2024

WOO-SE-GIROK

Sistema tradicional:

- 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.

Artículo.15.- Punto de Oro

5. En el sistema al mejor de tres asaltos (3), SIEMPRE TIENE QUE HABER UN GANADOR DE ASALTO.

En caso de empate en el correspondiente asalto, el ganador del asalto se decidirá por superioridad, basado en los siguientes criterios:

1. El que haya conseguido más puntos por patadas giratorias en el asalto
2. El que haya conseguido técnicas de mayor valor
3. El que haya conseguido mayor número de impactos
4. Si los criterios anteriores permanecen iguales, el árbitro central y los jueces de esquina deberán decidir la superioridad basado en el tercer asalto
 - a. En caso de 2 jueces, deberá decidirse por los 2 jueces y el árbitro central
 - b. En caso de 3 jueces, deberá decidirse por los 3 jueces, excluyendo al árbitro central

Artículo.15.- Punto de Oro

SISTEMA “Al Mejor de 3 Asaltos ”

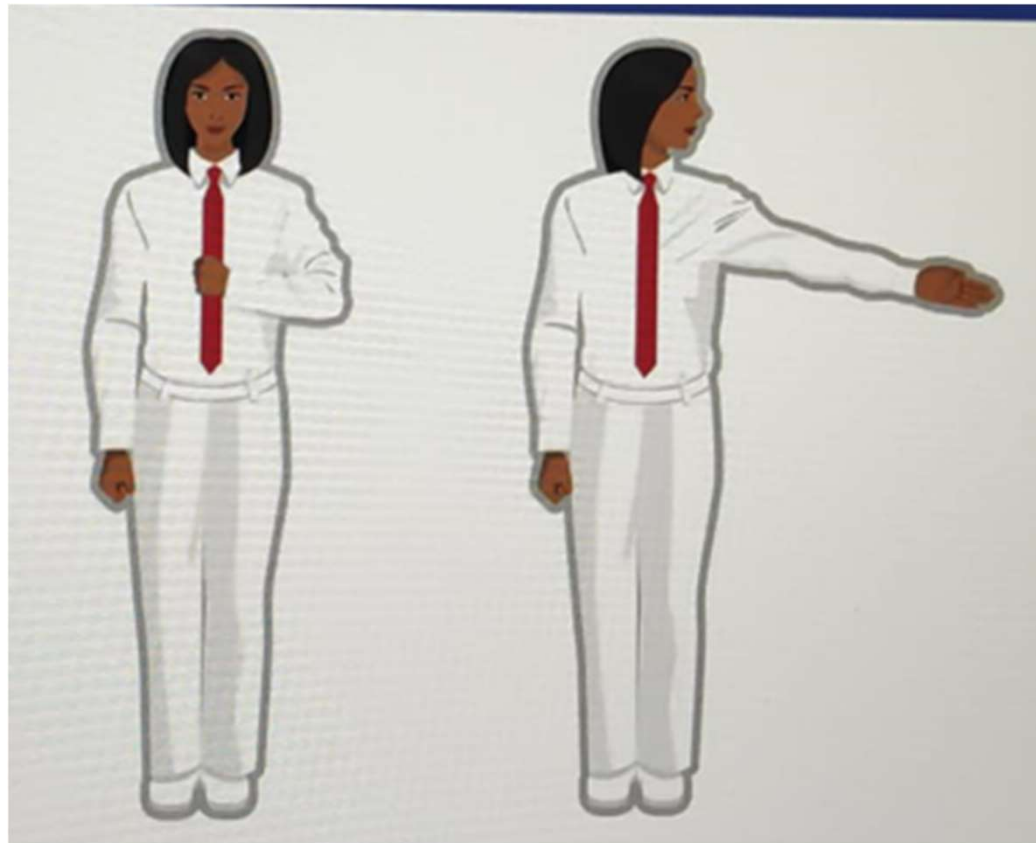
En el caso de que haya 12 de puntos de diferencia en el asalto entre los competidores, el arbitro parará el combate y declarará el vencedor del asalto.

No será aplicable en Semifinales y Finales de la categoría Senior

Artículo.15.- Punto de Oro

5. En el sistema al mejor de tres asaltos (3), SIEMPRE TIENE QUE HABER UN GANADOR DE ASALTO.

Una vez finalizado el asalto, el árbitro central declarará “Kuman”, y hará el gesto de descanso para enviar a los competidores con sus coaches en cualquier lugar del tapiz. A continuación, se dirigirá al centro del tapiz para hacer el gesto de ganador de ronda



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)**

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.

Solicitud de Video Replay CON Cascos electrónicos



COSAS QUE TIENE QUE SABER UN JUEZ CRONO

- Cuando se realiza cuenta de protección se parara el tiempo.
- Cuando se pide asistencia medica, el Kyeshi comenzara una vez llegue el medico al tapiz.
- Cuando el arbitro marca Kalyo ,se parara el tiempo.
- Los Gam-jeom se marcaran rápidamente una vez los señale el arbitro.