

CRITERIO DE APLICACIÓN DE LOS GAM-JEOMS DECISIONES DE VÍDEO REPLAY

• + o

Actualización, casos prácticos
y novedades

14 de noviembre 2025

Ana López





Índice de contenidos



- Agradecimientos
- Propósito de la presentación
- Criterio de aplicación de los Gam-Jeoms
- IVR: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?
- Ejemplos prácticos
- NOVEDADES
- Lo que se viene.
- Q&A

Agradecimientos



+

o

.



|



LA PONENTE...

- 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





Propósito de la presentación

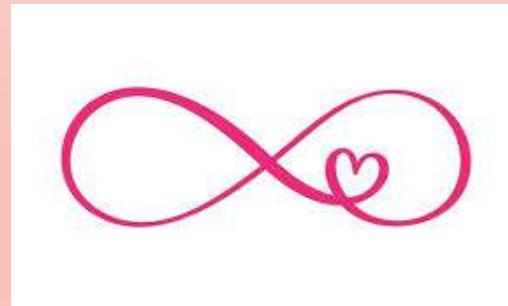
- Recordar los Gam-Jeoms que se contemplan en el reglamento y sus “entresijos”.
- Clarificar en qué situaciones reales de combate se aplican.
- Dominar las decisiones del video replay
- Actualizaciones del reglamento
- Lo que vendrá.







¿Cuántas situaciones de Gam-Jeom se dan en un combate...?



Los 4 Gam-jeoms sagrados...

- Caerse
- Salirse
- Atacar después de Kalyo
- Atacar al oponente caído

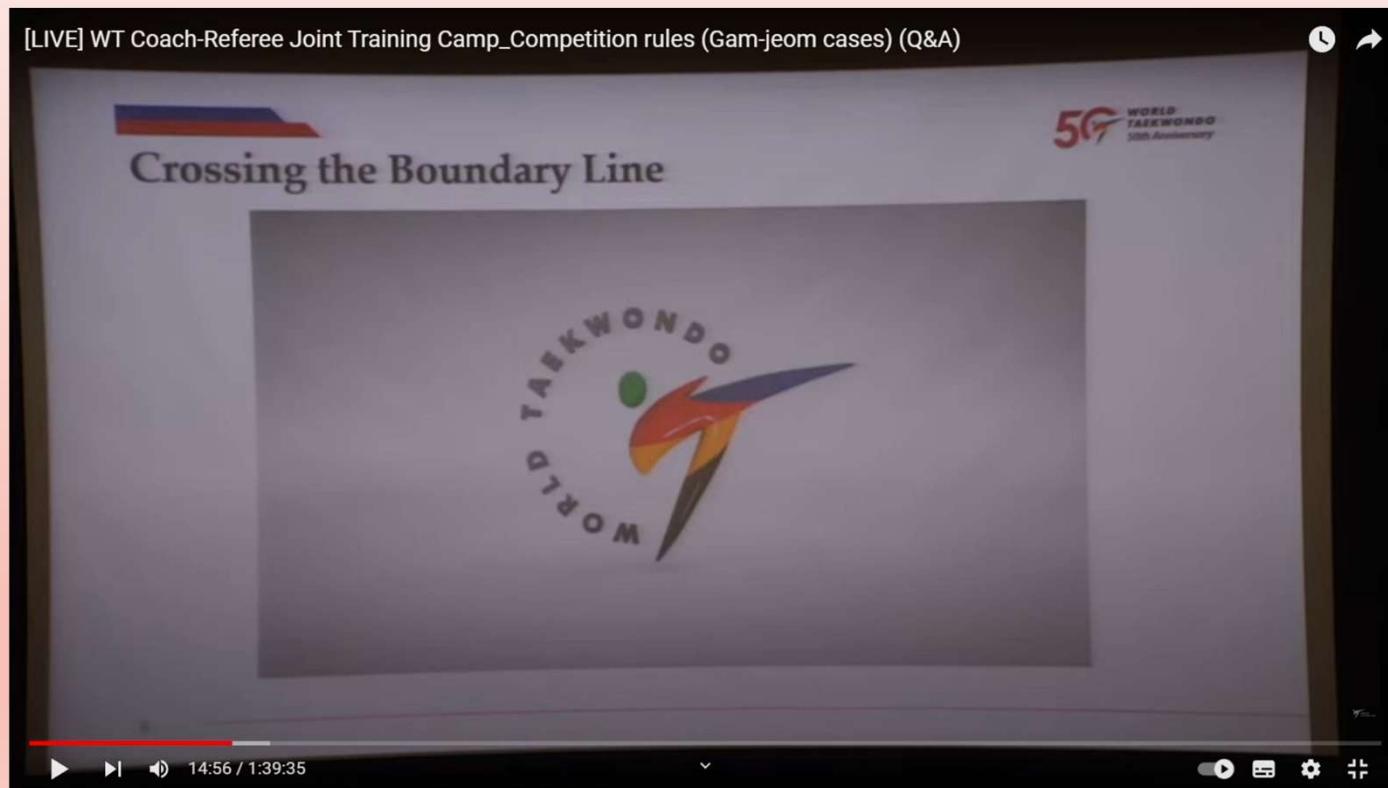




Cruzar la línea límite

- **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#



สมาคมเทคโนโลยีดิจิทัลเชียงคิด 경기도 태권도 협회

Ecclesia Taekwondo Partnership

PATTAYA CITY TEAM







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.**
- **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#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเดียวใน
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.** (Supuestamente...)
- **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#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเดียวกันโด¹
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 fuerza de la Línea Límite
 - Empujar al oponente de forma que entorpezca su movimiento de golpeo o cualquier ejecución normal de movimiento técnico.

Ejemplo 5#

สมาคมเทควันโดจังหวัดเดียวกันโดย
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.** A small icon showing a hand with fingers spread, with the letters "OK" inside it.
- **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** A black square containing a white skull and crossbones symbol.

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. A black square containing a white skull and two crossed bones.
- Ataque intencional con la rodilla en distancia corta: **GAM-JEOM** A black square containing a white skull and two crossed bones.
- 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.



Otros...

- Si hay una acción de Gam-jeom después de los 12 puntos del “Point gap”...NO HAY GAM-JEOM (TAMPOCO atacar después de Kalyo o mala conducta.) 
- Evitar dar Gam-Jeoms innecesarios...
- “*Feel the match*”...

VÍDEO REPLAY

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



¿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



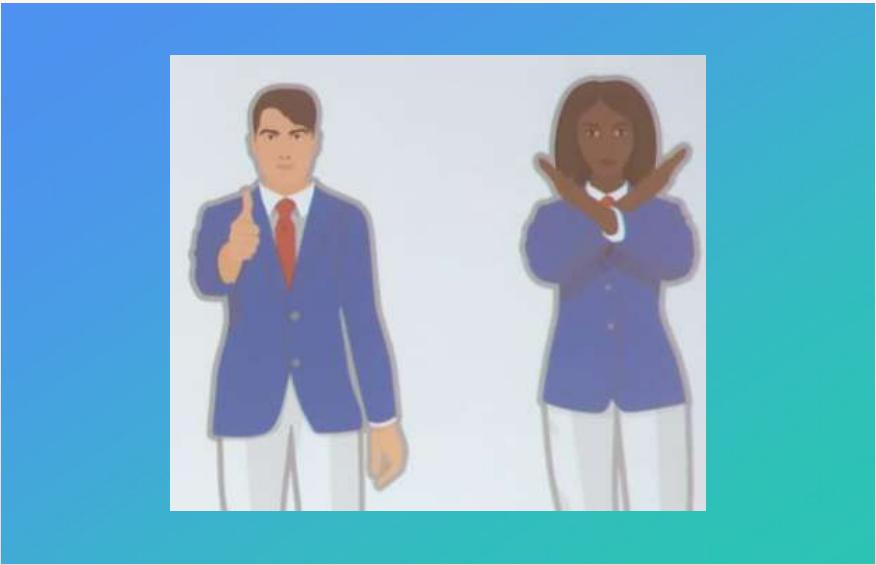
+



○

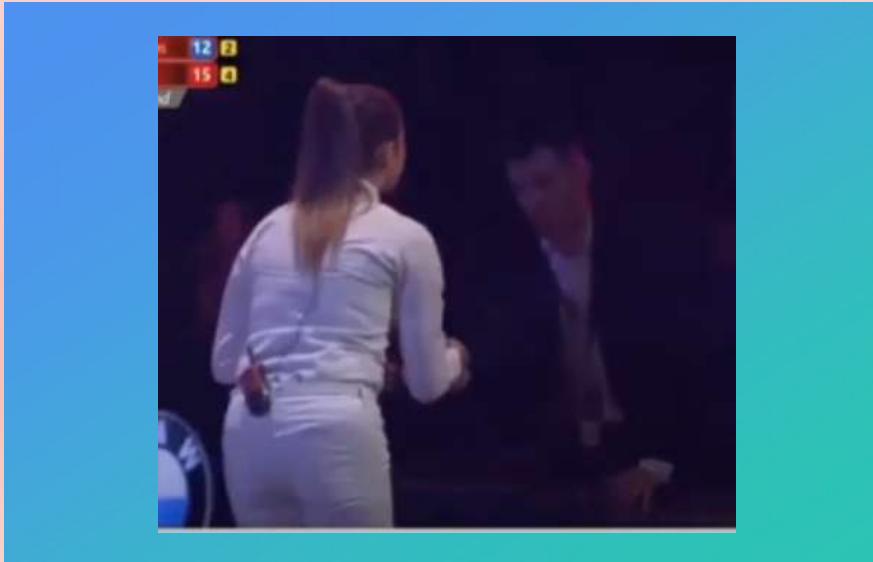
●





¿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



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.
- Se pueden pedir 2 acciones dentro de los 5" aunque NO estén conectadas. **NEW**
- 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).



A tener en cuenta en el video Replay...



- 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.
- La decisión del juez del Vídeo replay es final.
- SI TODAS las cámaras están bloqueadas por el árbitro central o los competidores o las cámaras no ha grabado la acción: el IVR se rechaza pero se devuelve la tarjeta. 

Se pueden pedir 2 acciones dentro de los 5" aunque NO estén conectadas.



- EJEMPLOS:

- Acción a la cabeza & Gam-jeom (4 GJ)
 - 2 Acciones a la cabeza.
- Acción a la cabeza e invalidación/añadir ptos. Técnicos.
- 2 Gam-jeoms para el contrario





IVR relacionados con puntos a la cabeza



- No es necesario que el coach indique 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 están dentro de los 5”.
- Si el coach pide una acción a la cabeza pero vemos que hay 2 (una de 3 y otra de 5 ptos.) aceptamos la de 5 puntos.
- Si el coach pide una acción a la cabeza pero el juez del IVR ve que hay un Gam-jeom (de los 4 GJ). El IVR se rechaza pero NO HAY GAM-JEOM.



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.
- Si el COACH pide IVR por puntos técnicos pero el juez del IVR ve que hay un Gam-jeom (de los 4 GJ). El IVR se rechaza pero NO HAY GAM-JEOM y los puntos dados por el PSS permanecen, no se invalidan.
- Si la petición es de los JUECES y hay un GJ (de los 4GJ): El VR se rechaza, NO se añaden los ptos técnicos, se invalidan los ptos dados por el PSS pero NO hay GJ.





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.

PROCEDIMIENTO: El juez del IVR acepta la 1^a patada y da los ptos. Luego rechaza la 2^a. (No se devuelve la tarjeta)

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.



CRITERIO PARA OTORGAR PUTOS DE PUÑO

- Se valoran: potencia, precisión, BRAZO ESTIRADO 
- El puño puede ser DELANTERO o trasero. 
- Si el combate está muy igualado, tiene que ser un puño muy, muy claro. 





- 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.
- Si un juez se equivoca a la hora de pulsar para otorgar un punto de puño y pulsa azul y rojo, éste debe levantarse de la silla y notificarlo al árbitro central. Si no lo hace y el coach pide IVR, se rechaza pero se le devuelve la tarjeta. (Idem para los puntos técnicos). 



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:



(pero se le devuelve la tarjeta 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 15#

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 16#

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

El árbitro central da un Gam-Jeom a **CHUNG** por cruzra 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 17#

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 Kalyeo”.

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 puntuá 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 CHUNG toca con la mano el tapiz antes de la patada.

2.1 El árbitro rechaza la petición de CHUNG 

2.2 NO se le devuelve la tarjeta al coach de CHUNG y NO añaden 2 puntos.

2.3 El árbitro del IVR acepta la petición de HONG y hay GJ y se invalida los puntos. 

Ejemplo 22#

IVR relacionado con “Point Gap”:

Ambos coaches piden IVR por acción a la cabeza, para **CHUNG** supondría “Point Gap”.

El juez del IVR debe ver qué padada toca primero el casco, si es la de **CHUNG**, se acepta el IVR, se devuelve la tarjeta al coach de **CHUNG**. Se rechaza el IVR de **HONG** y se le devuelve la tarjeta al coach de **HONG** (si hay otro asalto).

NOTAS



- ÚLTIMOS 5". Solo cuando el marcador está muy ajustado.
- Llevar al competidor para retomar el combate, 3 casos:
 - + Despues del IVR cuando se ha pedido “cruzar la linea límite”.
 - +GJ por cruzar la linea límite.
 - +GJ por “eludir el combate” (si se ha quedado cerca de la linea límite).

NOTAS #2



- Los jueces de esquina pueden (deben) recordar al central si han subido puntos después de un GJ). (Es decisión del central invalidarlos o no).
- Los jueces de esquina DEBEN notificar al central si, tras un IVR, se están otorgando puntos al competidor equivocado.
- Los jueces de esquina DEBEN notificar al central si hay GJ por “salida” o “caída”cuando:
 - Ese GJ determina el resultado del asalto.
 - El coach ha pedido IVR y el central al parar el combate y centrarse en el coach no ve la caída o la salida.



Lo que se nos viene...



- Los coach NO podrán pedir IVR para acciones a la cabeza. Solo el central tras una cuenta de protección por acción a la cabeza que no ha puntuado.
- **Sistema de puntuación:**
 - **1 punto:** Golpe de puño al tronco.
 - **2 puntos:** Patada básica al tronco.
 - **3 puntos:** Patada directa a la cabeza.
 - **4 puntos:** Patada con giro al tronco.
 - **6 puntos:** Patada con giro a la cabeza o combinaciones de giros a la cabeza.

Equipo arbitral: El número de jueces en el área de combate se reducirá de cinco a tres (un juez central, un juez de esquina y un juez de mesa). (¿Operador y TA?)

Objetivos de los cambios:

- **Aumentar la acción y el espectáculo:** Se busca hacer el taekwondo más dinámico, rápido e interesante para el público.
- **Premiar la técnica y el riesgo:** El nuevo sistema de puntuación fomenta la creatividad ofensiva y las técnicas más espectaculares.
- **Reducir pausas innecesarias:** La eliminación del IVR para patadas a la cabeza agilizará los combates y reducirá las interrupciones.
- **Mayor precisión en el combate:** Se espera que los competidores busquen una ejecución más precisa y contundente para asegurar los puntos.



¿Preguntas?





**muchas
gracias!**