



CURSO ARBITRO NACIONAL

Luis Miguel Maside Cubiles
IR 118-010

Uniforme de los árbitros

El uniforme del arbitro estará compuesto por:

- ▶ Chaqueta azul marino
- ▶ Pantalón Gris
- ▶ Camisa Blanca
- ▶ Corbata azul
- ▶ Zapatillas blancas

ART.3 Área de Competición

- 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, como se especifica en el Manual Técnico para competiciones relevantes.

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, como se especifica en el Manual Técnico para competiciones relevantes.

Diagrama del Área de competición octogonal

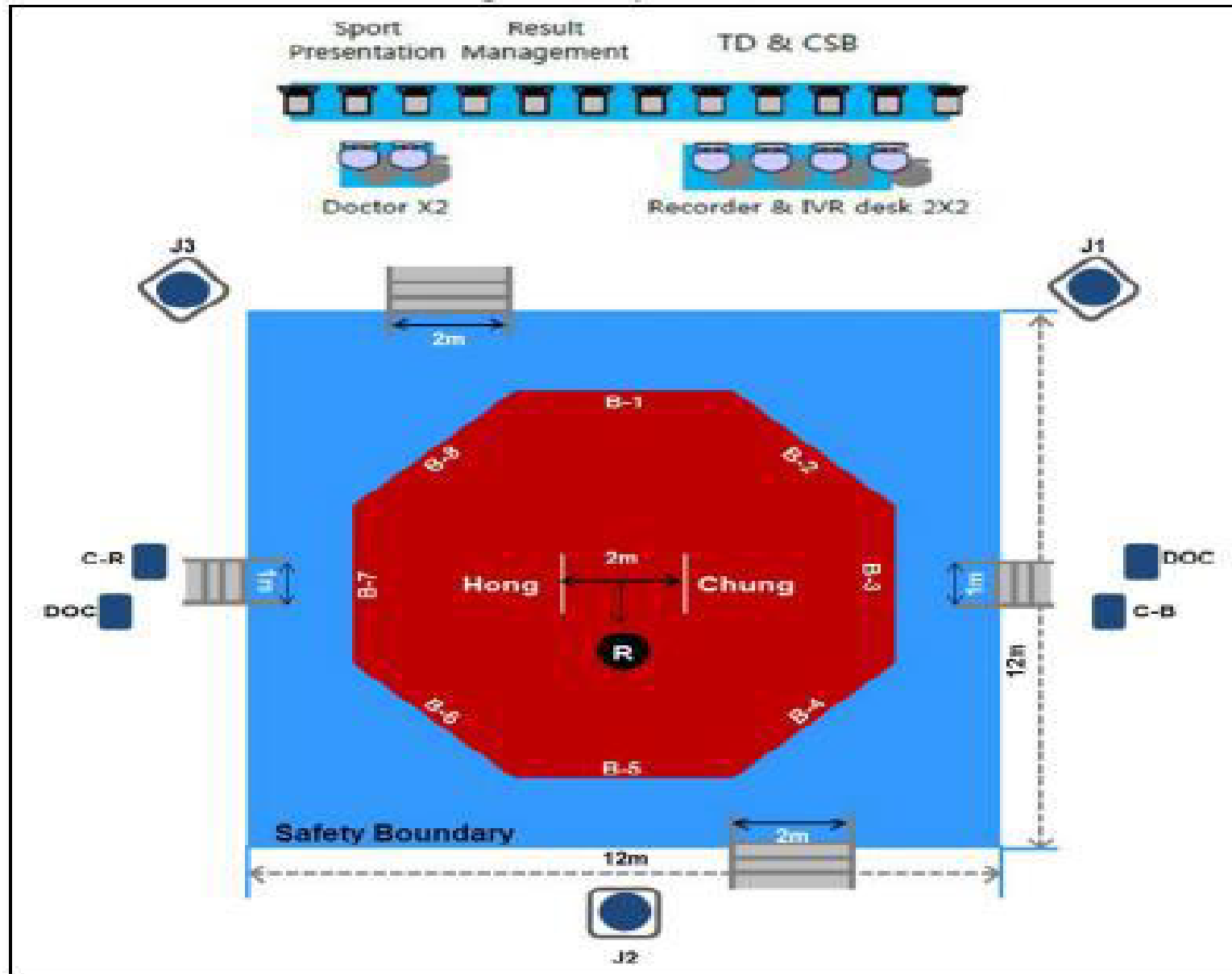
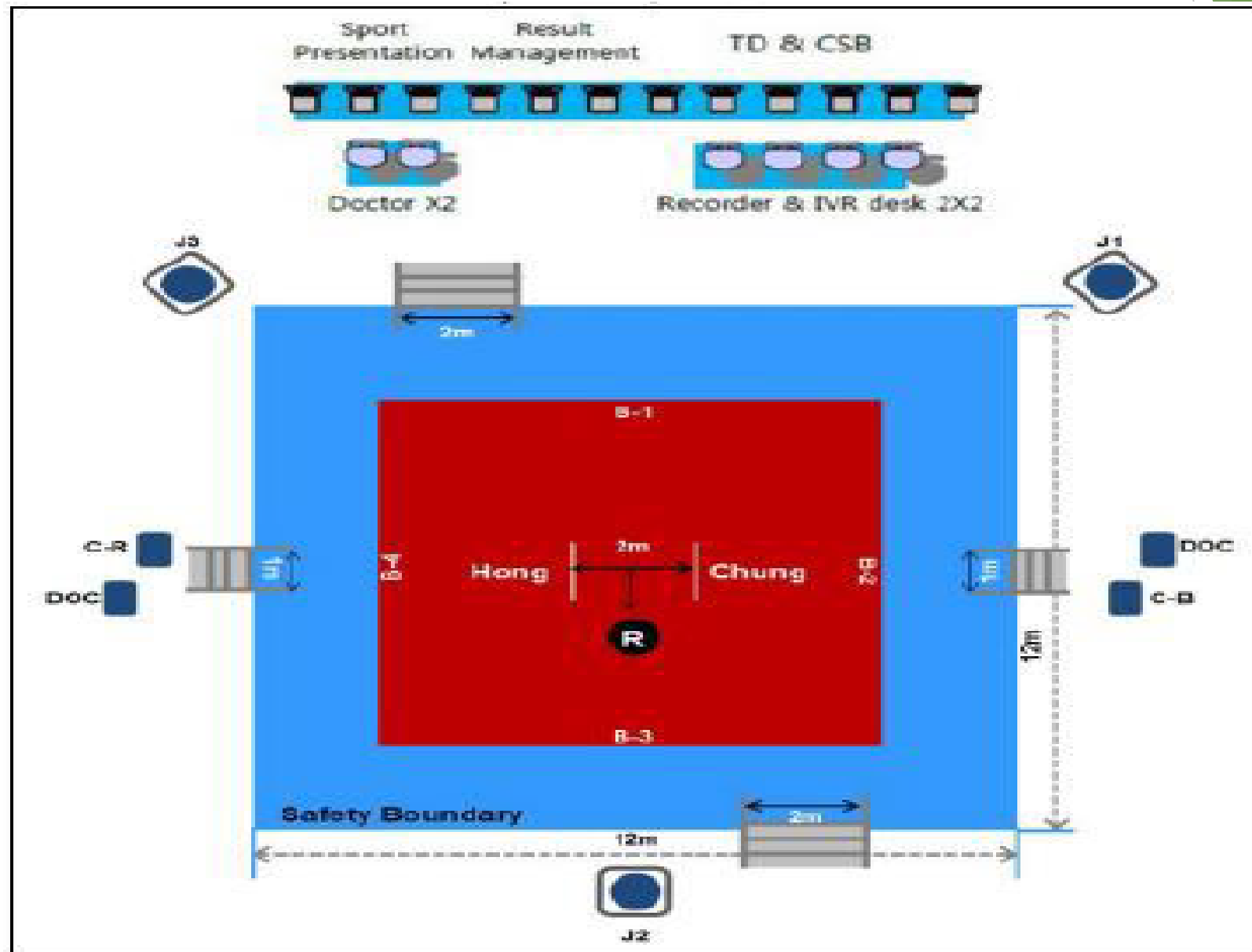


Diagrama del Área de competición cuadrada



Art. 4.- Los competidores

- ▶ El competidor debe vestir equipación aprobada por la WT: uniforme, protector de tronco, coquilla, antebrazos, espinilleras, guantillas, empeines con sensores (en el caso de uso de PSS) y estar equipado con un protector bucal antes de entrar en la Zona de Competición. El casco ha de estar firmemente sujeto bajo el brazo izquierdo cuando entre al área de competición. El casco ha de ponerse en la cabeza siguiendo las instrucciones del árbitro antes del comienzo del combate.
- ▶ La coquilla, antebrazos y espinilleras han de llevarse bajo el uniforme de Taekwondo. El competidor ha de llevar su equipación aprobada por la WT, así como guantillas y bucal para su uso personal. Llevar cualquier otro artículo en la cabeza a parte del casco no está permitido. El casco para cadetes ha de estar equipado con máscara facial **(El bucal es opcional debajo de la máscara)** Cualquier artículo religioso ha de ser llevado bajo el casco y dentro del dobok y no pueden causar ningún daño ni obstruir al oponente.

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. 4.- Los competidores

- Los competidores NO podrán llevar las uñas de los pies/manos pintadas, siendo este aspecto inspeccionado durante el registro.



Art.9- Pesaje

Para cadetes y junior :se deben pesar con ropa interior y siempre con un técnico responsable de su mismo sexo.
(+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.7-Duracion del combate

1. La duración del combate será de tres asaltos de dos minutos cada uno, con un descanso de 1 minuto entre asaltos. En el caso de empate al finalizar el tercer asalto, un cuarto asalto de 1 minuto tendrá lugar como asalto de Punto de Oro, tras un descanso de 1 minuto al finalizar el tercer asalto.
- 1.1. En el sistema a mejor de 3 asaltos, la duración del combate será de 3 asaltos de 2 minutos con un descanso de 1 minuto entre asaltos.
2. La duración de cada combate puede ser ajustada a: 3 asaltos de 1 minutos, 3 asaltos de 1,30 minutos o 2 asaltos de 2 minutos bajo la decisión del delegado técnico para el campeonato.

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

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

Los puntos válidos son como siguen:

- 1 punto por un ataque de puño válido al peto.
- 2 puntos por un ataque de pie válido al peto.
- 3 puntos por un ataque válido a la cabeza.
- 4 puntos cuando es patada con giro al peto(2 PSS+2JUEZ).
- 6 Puntos cuando es patada de giro a la cabeza (3 PSS+3JUEZ).
- 1 punto por cada “Gam-jeom” dado al oponente.

Art. 12.- Puntos válidos

(guía del arbitraje)

- ▶ Deberá puntuarse los puños potentes y claros.
Se valoran: potencia, precisión, BRAZO ESTIRADO
- ▶ Para puntuar los ataques a la cabeza, será suficiente el simple contacto para que el punto suba al marcador

Art. 12.- Puntos válidos

- En el caso de que una patada puntúe por técnica de giro al peto +4, pero no se haya producido la rotación de la cabeza ni el hombro, el coach podrá pedir la revisión de Video Replay para anular los +2 puntos de giro



Para que una patada sea considerada “patada de giro, el competidor debe realizar rotación de cabeza y hombros

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 gamjeom 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 gamjeom.

PRIMERO SE PENALIZARÁ EL GAMJEON, Y DESPUÉS SE INVALIDARÁ EL PUNTO.

Art.13.-Puntuacion y Publicación

- ▶ 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.
- ▶ Bajo el sistema de un juez de esquina ,un juez se necesitara para confirmar el punto valido.
- ▶ 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

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

1.Cruzar la línea limite.

2.Caerse.

3.Evitar o retrasar el combate.

4.Agarrar o empujar al oponente.

5.Los siguientes actos deberán ser considerados 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 mas veces.

e)Levantar la pierna o golpear en el aire por mas de 3 segundos para evitar potenciales movimiento de ataque del contrario.

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

6. Atacar por debajo de la cadera.
7. Atacar al oponente después de Kalyo.
8. Golpear la cabeza del oponente con la mano.
9. Dar cabezazo o atacar con la rodilla.
10. Atacar al oponente caído.
11. Ataque al peto PSS con el lateral o parte inferior del pie en posición de clinch.
12. Ataque al PSS por detrás de la cabeza en posición de clinch.
13. Mala conducta por parte del competidor o entrenador:
 - a) No cumplir con la orden o decisión del arbitro.
 - b) Comportamiento de protesta inapropiado a las decisiones del arbitro.
 - c) Intentos inapropiados de perturbar o influir en el resultado del combate.
 - d) Provocar o insultar al competidor o entrenador contrario.
 - e) Medico no acreditado u otros oficiales del equipo que se encuentran sentados en la posición del medico.
 - f) Cualquier otra falta grave o conducta antideportiva de un competidor o entrenador.

Art.14.-Actos Prohibidos y Penalizaciones

Para poder adaptarse a las nuevas normas, se ha incrementado a 5 los gamjeom. Los asaltos no deberían terminar por 5 gamjeom, a no ser que realmente sean merecidos.

Cuando en un asalto se han alcanzado 4 gamjeom por los dos competidores, el árbitro central sólo podrá dar 1 gamjeom, ya que este gamjeom terminará el asalto (5-5 no es posible).

Durante los 5 seg. Posteriores a la finalización del asalto, si se sanciona con gamjeom, éste irá al marcador del asalto ya finalizado.

Pasados los 5 seg., y durante todo el tiempo restante de descanso, si se sanciona con gamjeom irá al marcador del asalto siguiente.

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.

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**

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.

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





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.

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.



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.

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.(no se sanciona)
- ▶ El “ timing” 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

Golpear la cabeza del oponente con la mano

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

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).



Mala conducta

- ▶ Agarrarse la pierna para golpear al oponente.
- ▶ 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.

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 1 juez, deberá decidirse por 1 juez, arbitro central y Juez de Video Replay.
 - b. En caso de 2 jueces, deberá decidirse por los 2 jueces y el árbitro central.
 - c. En caso de 3 jueces, deberá decidirse por los 3 jueces, excluyendo al árbitro central

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.

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).
- ▶ 9. Ganar por descalificación por conducta antideportiva. (DQB)

Art.17.-Derribo

Un competidor se encuentra derribado, tras recibir un ataque legítimo y:

- 1.Cuando cualquier parte del cuerpo distinta de la planta de los pies toca el suelo debido a la fuerza de la técnica de puntuación del oponente.
- 2.Cuando el competidor se tambalea y carece de intención o capacidad de continuar como resultado de técnicas de puntuación del oponente.
- 3.Cuando el árbitro juzga que el competidor no puede continuar como resultado de ser golpeado por una técnica legítima de puntuación.

Art.18.-Procedimiento en caso de derribo

Cuando se produce un derribo como consecuencia de un ataque legítimo del oponente, el árbitro ha de tomar las siguientes medidas.

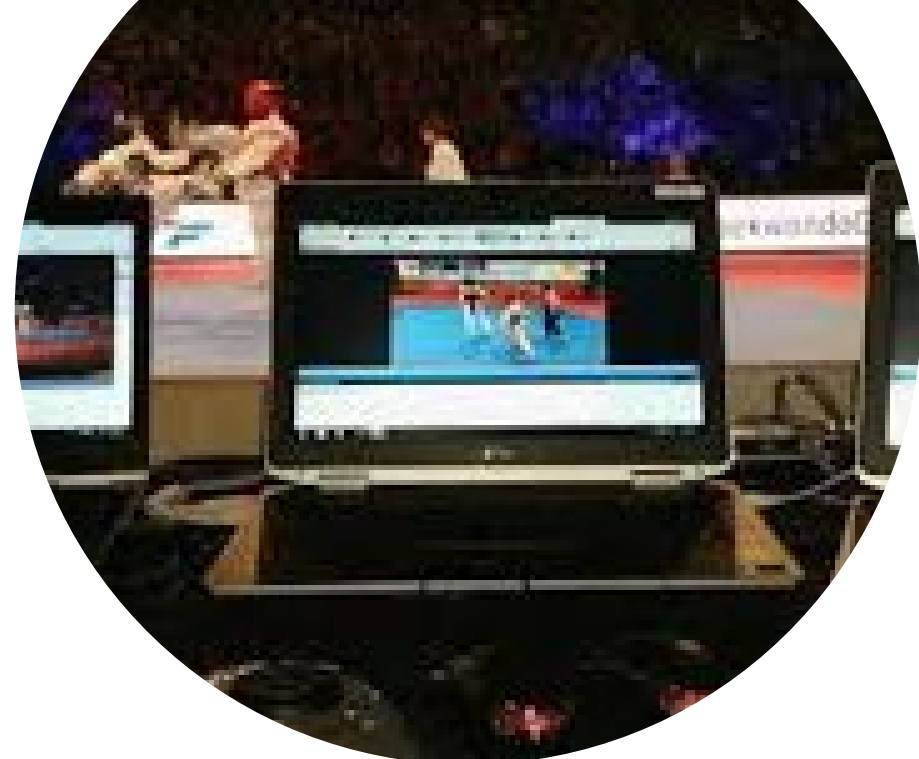
- 1.1. El árbitro ha de mantener al atacante separado del competidor derribado con la declaración de “Kal-yeo” (parar).
- 1.2. El árbitro ha de comprobar primero el estado del competidor derribado y contar en alto de “Ha-nah” (uno) a “Yeol” (diez) en intervalos de un segundo hacia el competidor derribado, haciendo gestos con las manos indicando el paso del tiempo.
- 1.3. En el caso de que el competidor derribado se levante durante la cuenta del árbitro y desee continuar el combate, el árbitro ha de continuar la cuenta hasta “Yeo-dul” (ocho) para recuperación del competidor. El árbitro ha de valorar entonces si el competidor está recuperado y, si lo está, continuar el combate con la declaración de “Kye-sok” (continuar).

Art.18.-Procedimiento en caso de derribo

- ▶ 1.4. Cuando un competidor que ha sido noqueado no puede demostrar la voluntad de continuar el combate a la cuenta de “Yeo-dul” (ocho), el árbitro ha de anunciar al otro competidor ganador por RSC.
- ▶ 1.5. La cuenta ha de continuar incluso tras la finalización del asalto o el término del tiempo de combate.
- ▶ 1.6. En el caso de que ambos competidores sean derribados, el árbitro debe de continuar la cuenta mientras uno de los competidores no se haya recuperado suficientemente.
- ▶ 1.7. En el caso de que ambos competidores sean derribados y ninguno se recupere a la cuenta de “Yeol”, el ganador se decidirá por la puntuación del combate en el momento del derribo.
- ▶ 1.8. Cuando se juzga por parte del árbitro que un competidor está incapacitado para continuar, el árbitro podrá decidir el ganador tanto sin contar o durante la cuenta.

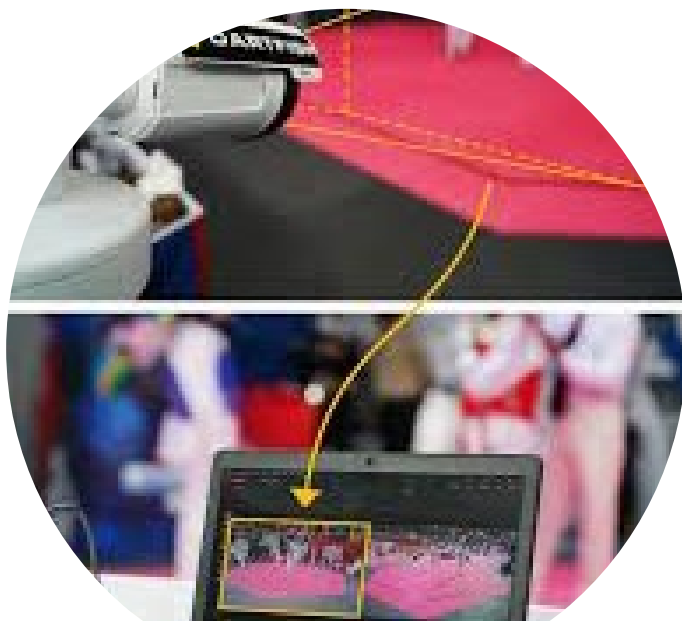
Artículo.19.- Procedimientos para suspender el combate

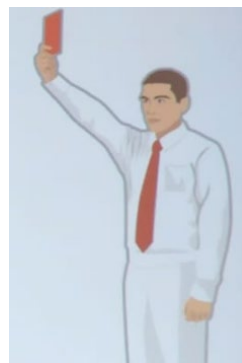
- ▶ Cuando un combate se ha de parar debido a la lesión de uno o ambos competidores, el árbitro ha de tomar las medidas indicadas a continuación.
- ▶ El árbitro suspenderá el combate con la declaración de “Kal-yeo” y ordenará al cronometrador suspender el tiempo anunciando “Kye-shi” (suspender).
- ▶ El árbitro permitirá al competidor un minuto para recibir primeros auxilios
- ▶ Si un competidor lesionado no puede volver al combate tras un minuto, el árbitro ha de declarar al otro competidor ganador.
- ▶ En el caso de que reanudar el combate sea imposible tras el minuto, el competidor causante de la lesión a través de un acto prohibido penalizado con “Gam-jeom” será declarado perdedor.
- ▶ Si el árbitro determina que el dolor está causado sólo por una contusión el árbitro ha de declarar “Kal-yeo” y dar la orden de continuar el combate con la voz “stand up” (levanta). Si el competidor rehúsa continuar el combate después de que el árbitro haya dado tres veces la orden “stand up”, el árbitro ha de declarar el combate RSC.



VÍDEO REPLAY

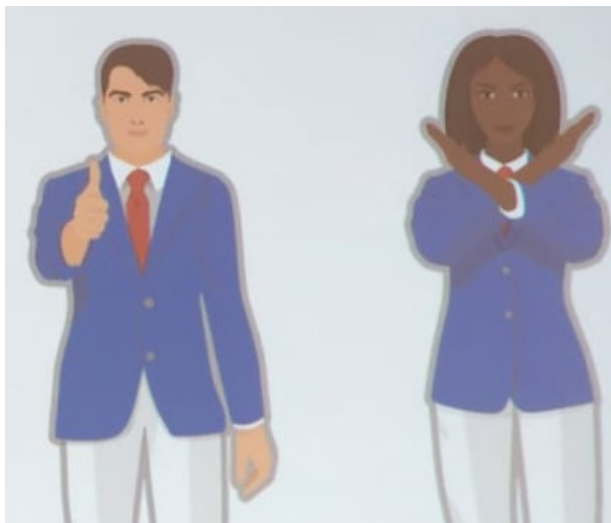
- ▶ IVR: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?
- ▶ Ejemplos prácticos





¿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

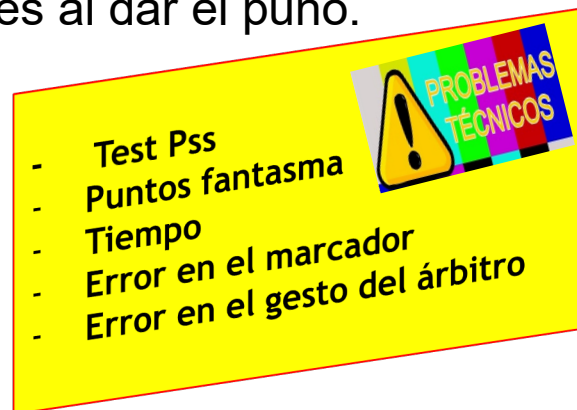


- Invalidación de cualquier **Gam-Jeom** & añadir puntos.
- El Gam- Jeom ha sido invalidado pero no han añadido los puntos.
- Añadir puntos que han subido al marcador antes del Gam-jeom.

- 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?**



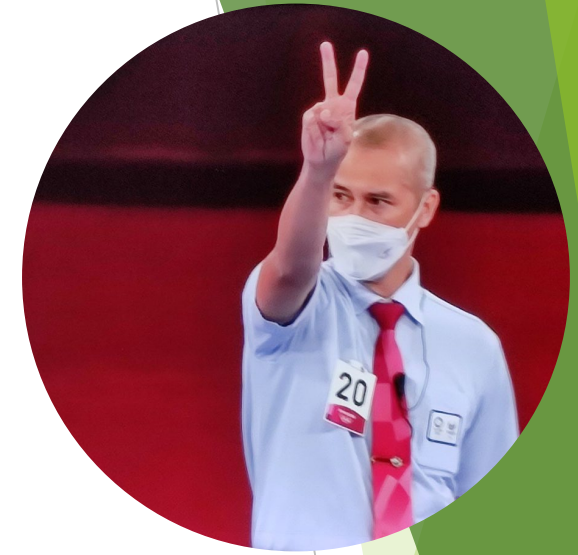
A tener en cuenta en el video Replay...

- ▶ Se debe pedir dentro de los 5" siguientes a la acción o a la decisión del árbitro.
- ▶ Se pueden pedir 2 acciones dentro de los 5" aunque no estén 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 Vídeo replay es final.



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.



www.letaekwondo.net

NOTA

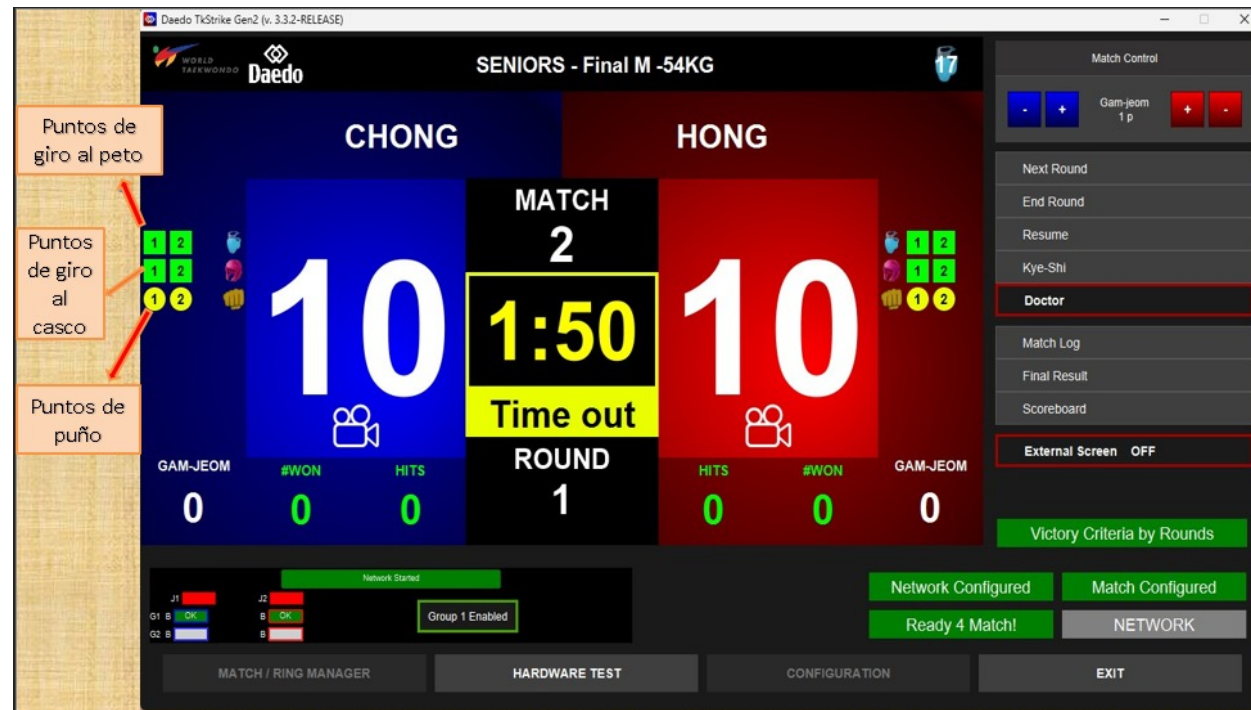
- ▶ El coach puede pedir IVR por “problemas técnicos “ con el puño cuando:
 - Sólo su competidor ha ejecutado el puño y un juez pulsa **Chung** y el otro **Hong**.
 - Un juez pulsa puño y el otro el botón de puntos técnicos
 - Los dos jueces pulsan correctamente pero fuera de la ventana de tiempo.
 - Los dos jueces pulsan dentro del tiempo pero le dan el punto al competidor equivocado.
 - Si 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).

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.

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**:

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”.

1. El juez del IVR ve que HONG se ha caído antes de Kalyeo y CHUNG después.
2. 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

¿Preguntas?





muchas
gracias!