

CURSO JUEZ CRONOMETRADOR



Uniforme del arbitro

El uniforme del arbitro estará compuesto por:

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

Protecciones de los competidores

La protecciones que tiene que llevar un competidor son:

- Casco.
- Protector Bucal.
- Peto.
- Protector de antebrazos.
- Guantes.
- Coquilla.
- Espinilleras.
- Patucos 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.

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, 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.

Diagrama del Área de competición octogonal

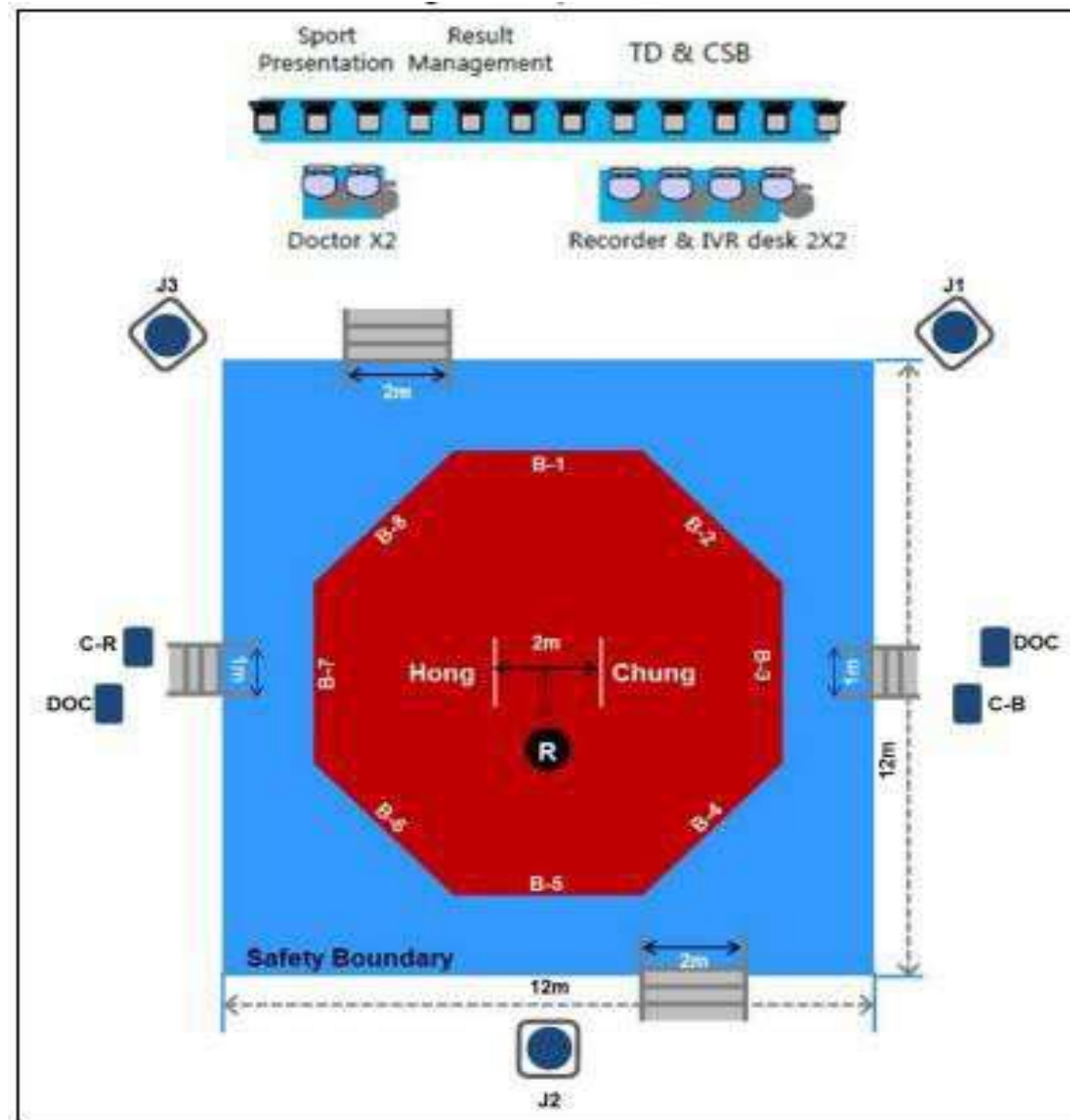
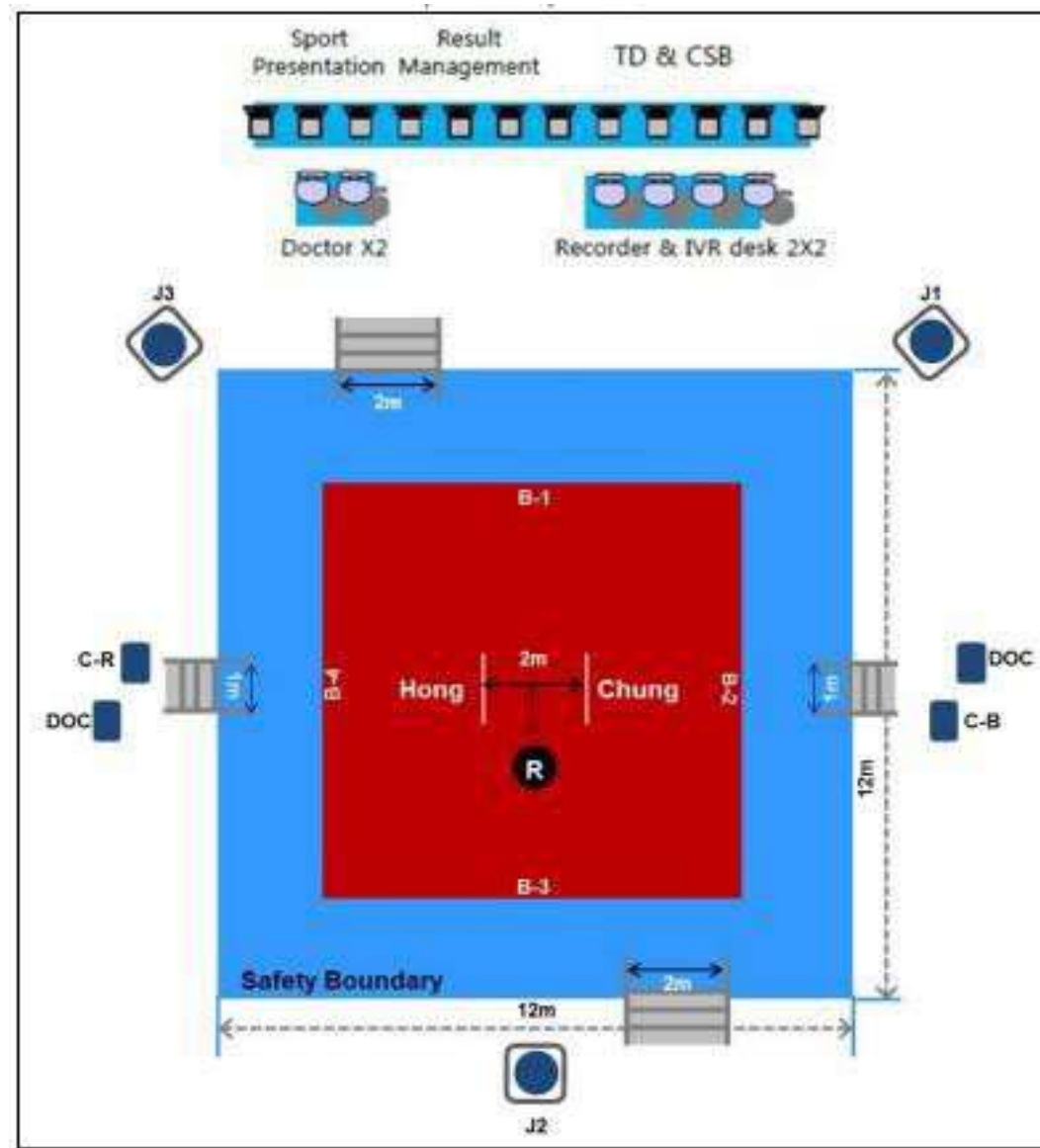


Diagrama del Área de competición cuadrada



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.

EN CATEGORIA CADETE NO ES OBLIGATORIO EL USO DEL PROTECTOR BUCAL .(AUNQUE LLEVEN ORTODONCIA)

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

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.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.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. Técnicas de puño: Técnica de puño directa usando los nudillos del puño fuertemente cerrado.
2. Técnica de pie: Técnicas realizadas usando cualquier parte del pie por debajo del hueso del tobillo.

2. Áreas permitidas

- 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. 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.

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 Validos

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.12.5.-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 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.
 - 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

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

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 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

Forma de actuar en caso de “Woo-Se-Girok”

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.

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 el caso de 1 juez ,deberá decidirse por el juez,el arbitro central y el 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.

Artículo.15.- Punto de Oro

SISTEMA “Al Mejor de 3 Asaltos ”

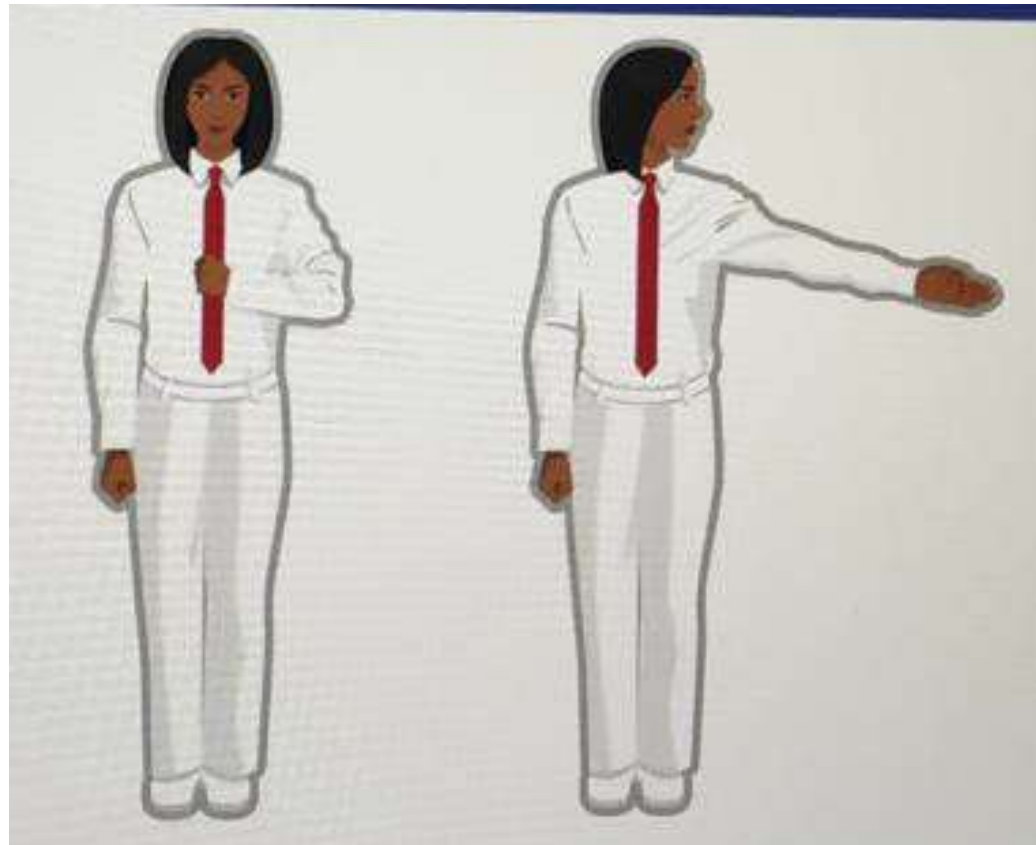
En el caso de que haya 12 de puntos de diferencia en el asalto entre los competidores, el arbitro parará el combate y declarará el vencedor del asalto.

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

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.

MI COMPETIDOR

GAM-JEOM

3

- 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.



- 
- Test Pss
 - Puntos fantasma
 - Tiempo
 - Error en el marcador
 - Error en el gesto del árbitro

OPONENTE

GAM-JEOM

3

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