

JORNADA DE ACTUALIZACIÓN REGLAMENTO DE COMBATE

26 de septiembre de 2026



ANA LÓPEZ

- Árbitro Internacional de taekwondo desde 2005.
- Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- Formadora en la RFET.
- Comisión de arbitraje ETU
- anitalopez77@gmail.com



Propósito de la presentación



- Conocer las novedades del reglamento.
- Desglosar lo que las novedades representan en la práctica.
- Resolver las dudas que puedan surgir al respecto.



NOVEDADES

- ✓ POINT GAP (PTG)
- ✓ CRUZAR LA LÍNEA LÍMITE
- ✓ “*GREEN CARD*”: TARJETA TÉCNICA
- ✓ ÚLTIMOS 10” DEL ASALTO
- ✓ CRITERIOS DE SUPERIORIDAD
- ✓ CUENTA DE PROTECCIÓN
- ✓ PUNTO DE PUÑO
- ✓ SIMULAR LESIÓN: Campeonatos G6 o más.
- ✓ FIN DEL COMBATE: Saludo



POINT GAP



EL POINT GAP (PTG) PASA DE 12 A 15 PUNTOS



12 ptos $\longrightarrow$ 15 ptos



GUÍA PARA EL ARBITRAJE

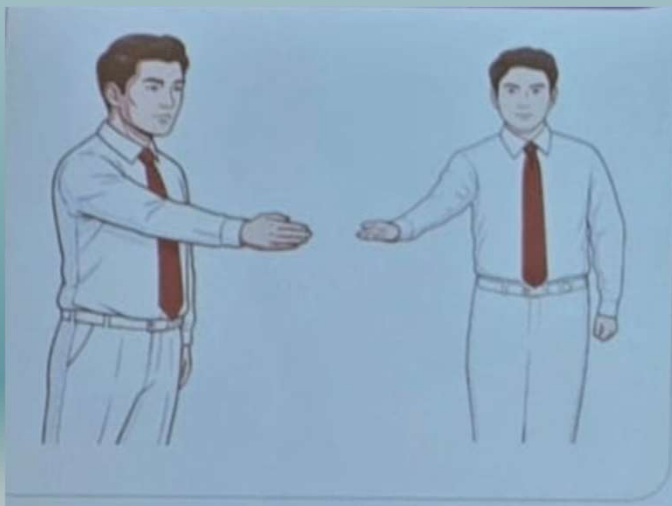
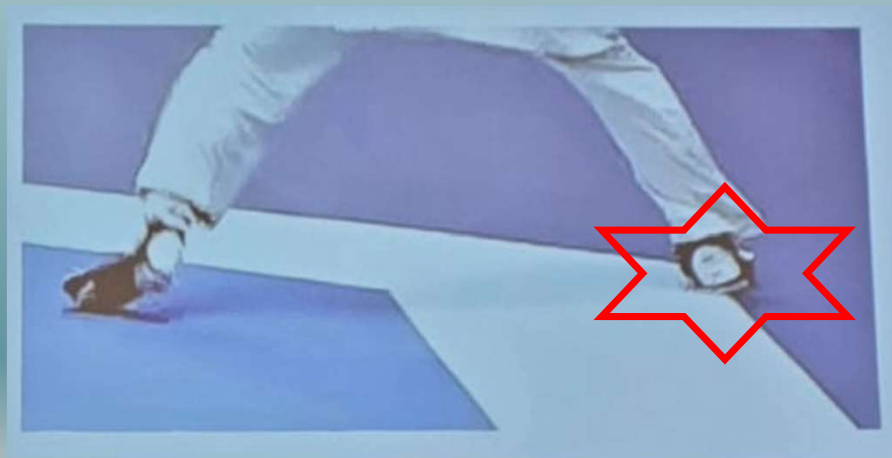


- **NO** hay Gam-Jeoms después de un PTG.
- Si el PTG ocurre mediante un acto prohibido → Gam-jeom y se invalidan los puntos. (Ya no habría PTG).
- Ej: CHUNG se cae y HONG le pega en el suelo, cuando el central le da Gam-jeom a CHUNG, hay PTG, pero debe darle Gam-jeom a HONG por pegar al oponente caído, con lo que NO habría PTG.



CRUZAR LA LÍNEA LÍMITE

Cualquier parte del pie que toque fuera de la línea límite, no es necesario que salga todo el pie. (Sigue sin haber plano vertical)

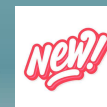


“GREEN CARD” → TARJETA TÉCNICA

- El **árbitro central** tendrá una tarjeta técnica, la **tarjeta verde**.
- Los coach no la tienen, cuando tienen que hacer una petición, el central usa la suya propia. La pueden utilizar el cualquier momento del combate.
- Si la petición de IVR es rechazada, el coach sigue teniendo cuota pero se sanciona con Gam-Jeom (Mala conducta)(Menos en los últimos 10”).

PROBLEMAS TÉCNICOS (*Technical Issues*)

- + *Tiempo del asalto (errores del operador)*
- + *Puntos fantasma*
- + *Problemas con el marcador (P.e: Gam-jeom puesto al competidor equivocado)*
- + *Test del PSS (en cualquier asalto)*
- + *El CR olvida invalidar los puntos después de un Gam-jeom.*



GUÍA PARA EL ARBITRAJE



Procedimiento a seguir por parte del coach:

- 1º) Llamar al arbitro: “Árbitro” (“Referee”)
- 2º) Debe decir: “Problema técnico” (“Technical Issue”)
- 3º) A continuación, debe concretar por cuál de las 4 razones ha pedido la tarjeta verde.
- 4º) El CR dice: “Chong/Hong Vídeo replay” con la tarjeta verde.

ACEPTADO → Se fija el problema



RECHAZADO → Gam-jeoms por “mala conducta”. (Excepto 10” últimos)



La “Green card” puede ser utilizada junto con la tarjeta del coach y pedir hasta 3 acciones a la vez (2 con la tarjeta de color azul/roja y otra con la tarjeta verde).

¡NO PUEDO UTILIZAR LA TARJETA ROJA/AZUL PARA COSAS QUE SE PIDEN CON LA VERDE!

“TEST”

Si el coach pide “TEST”
(tarjeta verde), consideramos
que si el competidor/a da 3
buenas patadas y no funciona,
es que el equipamiento no
funciona. No habría GJ y
cambiaríamos el peto,
petaca....



“LA CHULETA DEL IVR”

COACH IVR CHEATSHEET		
REFERENCIA RÁPIDA PARA SOLICITUD DE VIDEO REVIEW		
MI DEPORTISTA	OPONENTE	TÉCNICO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación errónea de puño ✓ Puntos técnicos ✓ Invalidación de cualquier Gam-jeom y puntos relacionados ✓ Gam-jeom dado al deportista equivocado ✓ Gam-jeom fue invalidado, pero los puntos no fueron restituidos ✓ Restituir puntos anotados antes del Gam-jeom. 	<p>Gam-jeom por:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Salirse de la línea límite ✓ Caerse ✓ Atacar después de Kal-Yeo ✓ Atacar a un oponente caído 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Probar el PSS ✓ Problemas de tiempo ✓ Puntos fantasma ✓ Error en el marcador ✓ El CR olvidó invalidar los puntos después del Gam-Jeom

COACH IVR CHEATSHEET		
QUICK REFERENCES FOR VIDEO REVIEW REQUEST		
MY PLAYER	OPPONENT	TECHNICAL
<ul style="list-style-type: none"> • Punch misidentification • Technical points • Invalidation of any Gam-jeom and related points • Gam-jeom given to the wrong player • Gam-jeom was invalidated, but the points were not restored • Restore points that were scored before the Gam-jeom. 	<p>Gam-jeom for:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crossing the boundary line • Falling down • Attack after Kal-Yeo • Attacking a fallen opponent 	<ul style="list-style-type: none"> • Test PSS • Time issues • Phantom points • Scoreboard entry • CR forgot to invalidate points after Gam-Jeom
• USE DURING VIDEO REVIEW REQUESTS • BE SPECIFIC • REFERENCE KTA/WT COMPETITION RULES • STAY FACTUAL & ON-TIME •		

ÚLTIMOS 10" DEL ASALTO

- Durante los 10 últimos segundos del asalto, el GAM-JEOM por “comportamiento pasivo”, **supondrá 2 puntos para el oponente.**
- Después de dar el Gam-Jeom, el central mostrará dos dedos al operador y dirá “Ee- jeom”

CASOS DEL COMPORTAMIENTO PASIVO

- + Pasividad
- +Caerse
- + Cruzar la línea límite
- + IVR rechazado por **“Green Card”** (GJ por “eludir el combate”)

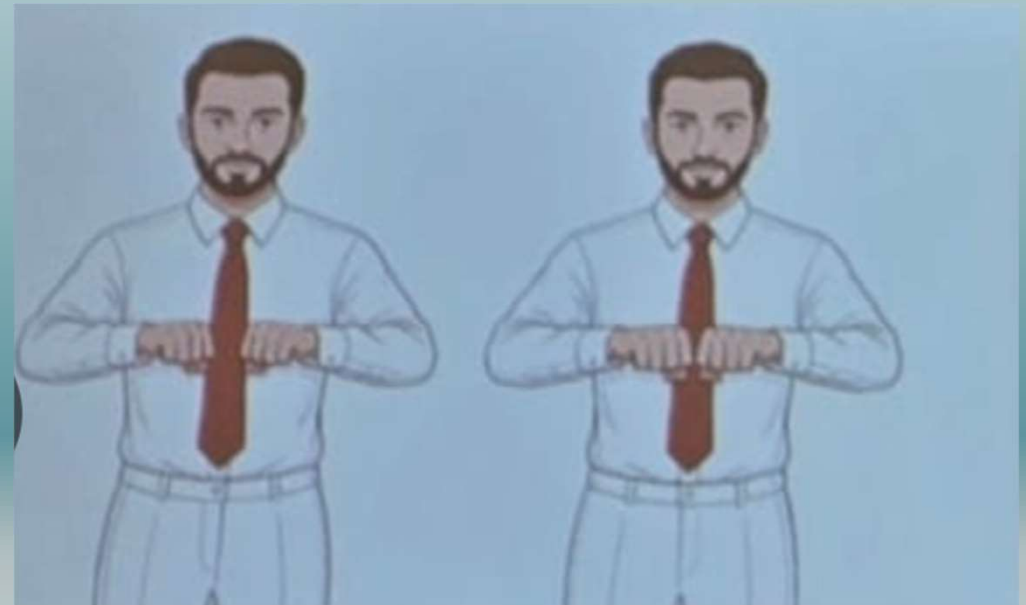


ÚLTIMOS 10" DEL ASALTO



¿ Qué consideramos **PASIVIDAD?** (Gesto de “rehuir el combate”)

- + Salir corriendo
- + Entrar en clinch de manera reiterada
- + Saltar y entrar en clinch
- + Agarra en el clinch
- + Girar y dar la espalda
- + IVR rechazado por “**Green Card**”



ÚLTIMOS 10" DEL ASALTO



24/09/2026

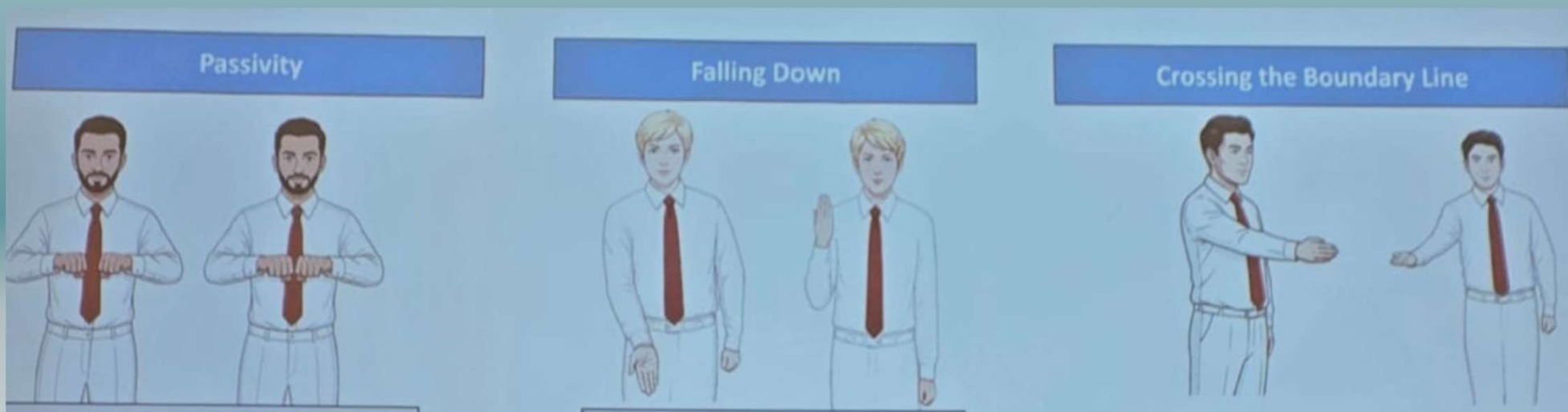
00:10:00 se considera DENTRO de la regla de los últimos 10"



GUÍA PARA EL ARBITRAJE



- No importa si la caída/salida es accidental, se debe dar el GAM-JEOM.
- El resto de Gam-Jeoms a excepción de esos 3 (caerse, salirse, pasividad), siguen valiendo 1 punto para el contrario.



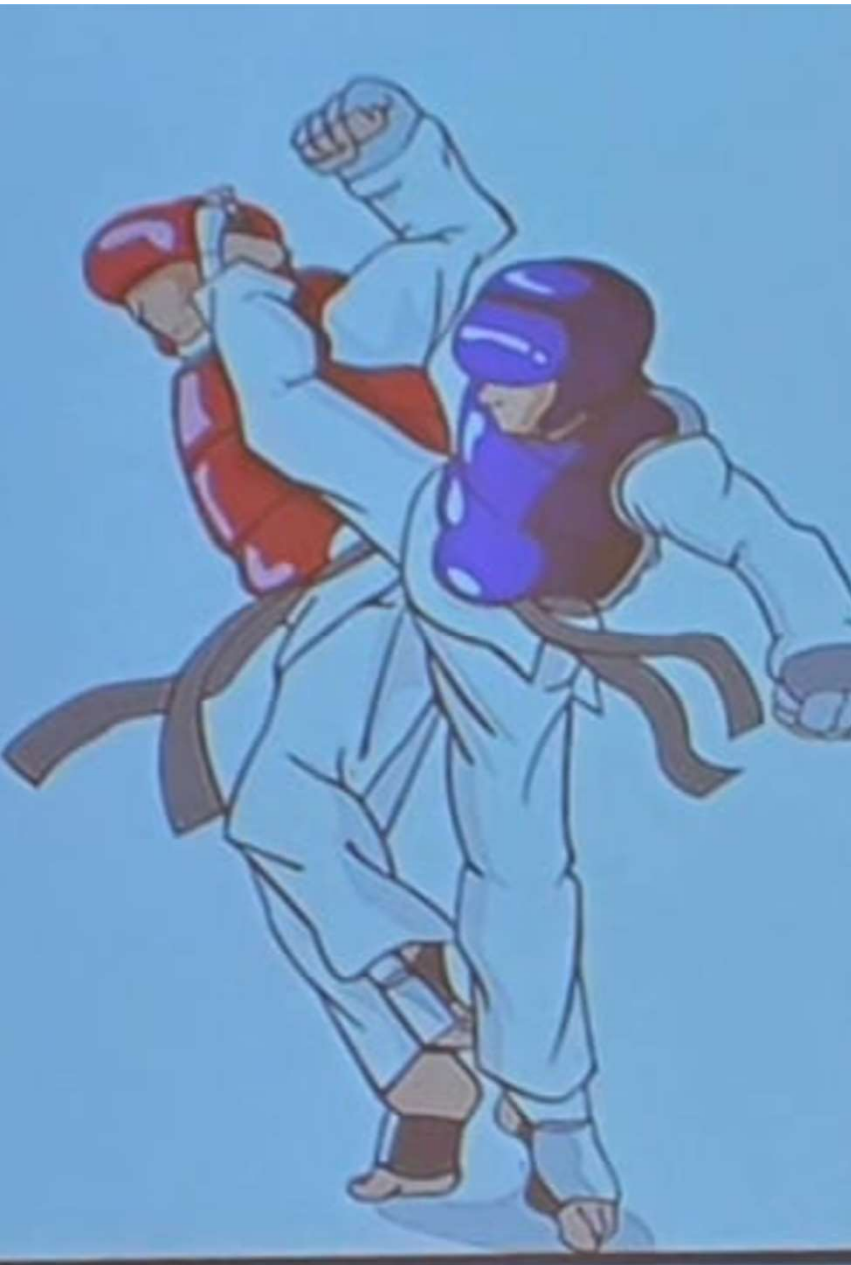


-

DECISION OF ROUND SUPERIORITY															
Superiority			4	3/2	2	1	Lowest pts lost	Turning	ROUND	Turning	1	2	3	4	Superiority
AL	CR	2	4	3/2	2	1	2	3		Turning	1	2	3	4	AL
									R1						
									R2						
									R3						

PTP	RSC	WOM	DSQ	DNQ
-----	-----	-----	-----	-----

Reason	Change Winner Ranking
--------	-----------------------



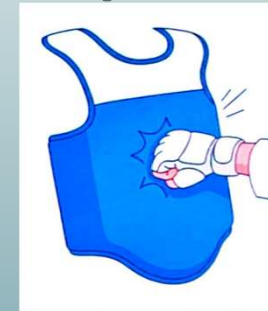
CUENTA DE PROTECCIÓN

Si estamos haciendo la cuenta de protección a un competidor y vemos que el competidor NO se recupera, NO paramos en la cuenta de 8 para hacer “Gon-giok”, si no que seguimos contando hasta 10.



CRITERIO PARA PUNTUAR UN PUÑO (Con guantillas electrónicas, no DAEDO)

- Fuerte impacto: determinado por el UMBRAL del **PSS**.
- Correcta localización del impacto: Zona del **PSS**

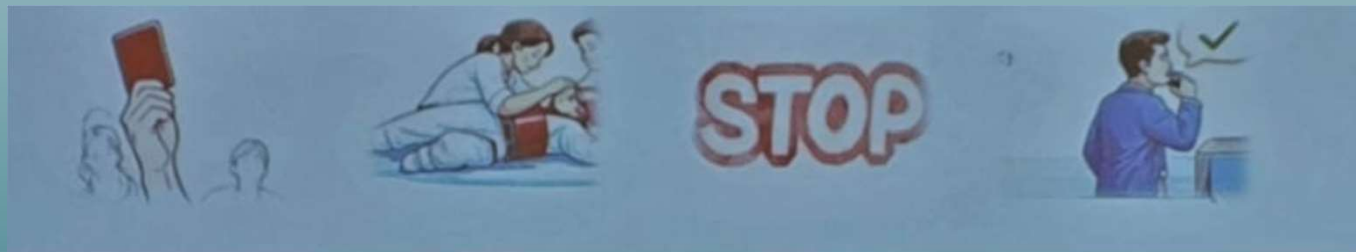


- Ejecución correcta de la técnica en base a:
 - + Brazo delantero y trasero OK
 - + Brazo completamente estirado
 - + Parte frontal del puño



SIMULAR LESIÓN

En campeonatos G6 o superiores, el JUEZ DEL IVR debe llamar al TD/CSB si el médico determina, en un caso de simular lesión, que el competidor NO puede continuar, para revisar la acción.



IVR por simular lesión

Llamada al DOCTOR

El Doctor
dice que NO puede
continuar

Llamada al TD/CSB



FIN DEL COMBATE

Después de que haya terminado el asalto que determinará al ganador del combate y antes de declarar al ganador, los competidores deben saludar.





GUÍA PARA EL ARBITRAJE

- 1º) El árbitro central llamará a los competidores al centro: “CHUNG”, “HONG”.
- 2º) Declarará: “CHA-RYEOT”
- 3º) Seguidamente: “KYEONG-RYE”
- 4º) Finalmente declarará al ganador del combate: “CHUNG-SEUNG” o “HONG-SEUNG”
(Pueden saludar sin el casco)

Puntos técnicos



24/09/2026



https://www.youtube.com/watch?v=7V7dj_Vo5Hg&list=PLSIos346ChMOq03kNNboW-WJJ-DGMxJzc&index=9

24/09/2026



¡GRACIAS!

