



ANEXO REGLAMENTO WT

Tras los diferentes campeonatos realizados y sujeto a posibles modificaciones determinadas por los próximos eventos, consideramos importantes las siguientes aclaraciones al reglamento:

Artículo 5 (Categorías de pesos): en la categoría añadida de cadetes por alturas, es una opción más que se da para poder realizar campeonatos bajo esta categoría. Se pueden realizar bajo los pesos habituales o bajo el especificado por alturas, sin que se mezclen ambos.

Sistema al mejor de 3 asaltos:

NO HAY PUNTO DE ORO:

- Si un competidor gana los 2 primeros asaltos, termina el combate

NO PUEDE HABER EMPATE EN NINGUNO DE LOS ASALTOS, el sistema decide el ganador en base a los siguientes criterios:

1. El competidor que haya marcado MÁS PUNTOS DE GIRO (4 puntos de giro al peto/ 5 puntos de giro al casco)
2. El competidor que haya puntuado técnicas más complejas (los giros aquí no se cuentan): puntos a la cabeza (3), puntos al peto (2), puños (1) y gamjeoms.
3. El competidor que haya registrado más impactos (sin puntuar)
4. "Woo-se-girok" (superioridad): SIN PAPELETAS (se realizará de manera pública por los jueces de esquina (en el caso de 3 jueces), y por los jueces de esquina y el árbitro central (en el caso de 2 jueces de esquina))
 - El árbitro dará el GANADOR EN CADA ASALTO (con la mano hacia abajo). Cada asalto comienza desde cero.
 - El ganador será el competidor que haya GANADO MÁS ASALTOS
 - Si un competidor es SANCIONADO CON 5 GAM JEOMS EN UN ASALTO, el asalto terminará inmediatamente y se dará ganador al otro competidor. SÓLO SE SANCIONARÁ A UNO DE LOS COMPETIDORES (en el caso de que ambos competidores tengan 4 gamjeoms y ambos cometan falta a la vez)
 - Si cualquiera de los competidores consigue 12 PUNTOS DE DIFERENCIA EN EL ASALTO, el asalto terminará y se le dará ganador del mismo.

Artículo 14.4.1.5 d): el competidor PODRÁ REALIZAR 3 PATADAS AL AIRE (con extensión de la pierna), teniendo que bajar después la pierna. Se aplica igualmente cuando se está golpeando. El 4º golpe sería sancionado salvo cambio de cadera.

Artículo 14.4.1.12: se sancionarán las acciones de patada A LA PARTE DE ATRÁS DEL CASCO, se esté o no en situación de clinch (se sancionan como agarre).

Si un competidor realiza una TÉCNICA DE GIRO Y **HABIENDO PUNTUADO**, CAE AL SUELO, **NO SE SANCIONARÁ POR CAÍDA** A DICHO COMPETIDOR. En el caso de que los puntos no hayan subido y el entrenador solicite el VR y se concedan los 5 puntos, hay que invalidar el gam jeom por caerse también.

- **Clinch:** cuando los competidores entren en clinch, el árbitro esperará 2 **segundos** y no se produce ninguna acción o están cometiendo el mismo gam jeom, el árbitro parará y reanudará el combate sin sanción.
- El árbitro girará alrededor de los competidores para tener una visión completa de la acción.
- SE CONSIDERA CLINCH cuando los competidores se tocan (no tiene que ser peto con peto)

EL ÁRBITRO REALIZARÁ **CUENTA DE PROTECCIÓN** ante **CUALQUIER GOLPE CONTUNDENTE A LA CABEZA**, y solicitará la revisión en el caso de que no hayan subido los puntos de manera electrónica.

EL COACH PODRÁ SOLICITAR VÍDEO REPLAY ante **CUALQUIER GOLPE A LA CABEZA**. El VJ revisará la acción COMPROBANDO SÓLO SI HA TOCADO O NO EN ZONA PERMITIDA PUNTUABLE con técnica válida. ¡NO SE REARBITRA!

- Si tras terminar el asalto, en los PRIMEROS 5 SEGUNDOS del descanso, se produce una situación que involucra un gam jeom, esa penalización se agregará AL ASALTO YA TERMINADO. Si el gam jeom se produce TRAS ESOS PRIMEROS 5 SEGUNDOS DEL DESCANSO, el gam jeom se incluirá en el asalto por comenzar.
- Si el coach solicita "test" durante el 1er. asalto, el árbitro siempre utilizará su tarjeta, siendo durante el 2º y 3er. asalto cuando cogeremos la tarjeta del coach para la revisión, amonestando al mismo si el test fuera correcto. NO OBSTANTE, es importante recordar que esta norma se aplicará de la siguiente manera:
 - 1er asalto y descanso entre el 1º y el 2º asalto: utilizaremos la tarjeta del árbitro
 - 2º y 3er asalto si lo hubiera: utilizaremos la tarjeta del coach, marcando un gam jeom en el caso de que el test sea correcto (gamjeom por mala conducta).

- Si ambos competidores empujan, pero uno lo hace con el pecho y el otro con los brazos, se marcará gam jeom al que empuja con el pecho dado que se considera que tiene menos intención de competir.
- Cuando un competidor lleve 4 gamjeoms, el árbitro ha de mostrárselo (solo al competidor)
- Cuando el árbitro declare el ganador del asalto, ha de girar la cabeza también hacia el competidor.
- Los jueces pueden pedir puntos técnicos en cualquier momento y en cualquier asalto INCLUSO SI LOS COACH TIENEN CUOTA.
- Se pueden pedir en VR varias acciones si estas están relacionadas.

OTRAS PUNTUALIZACIONES:

- No se permiten las UÑAS PINTADAS (sólo con brillo). Se controlarán durante el pesaje y el día del campeonato en inspección. NO PODRÁN COMPETIR CON ELLAS PINTADAS.
- El pelo ha de ir recogido en UN MOÑO si quieren sacarlo por el casco. En el caso de que no sea posible y sea largo, ha de ir por dentro del dobok o recogido abajo de alguna manera que no suponga un riesgo para el otro competidor o el desarrollo del combate. Los elementos religiosos deben ir por dentro del dobok y no llevar nada que pueda igualmente interferir o dañar (hiyab).
- El protector bucal ha de ser BLANCO O TRANSPARENTE, y tener al menos 3 mm de espesor. En el caso de llevar brackets abajo o en ambas mandíbulas, HAY QUE LLEVAR PROTECTOR DOBLE O DOS SIMPLES. En el caso en el que el protector sea de otro color y/o características, será certificado por el dentista que lo realizó y deberá ser presentado dicho certificado.
- Cuando se solicita por VR la invalidación de un GAM JEOM y éste es aceptado, sólo implicará **GAM JEOM PARA EL OTRO COMPETIDOR EN ESTOS CASOS:**
 - Los Gam Jeoms relacionados con **caerse**
 - Los Gam Jeoms relacionados con **salirse**

El resto de Gam Jeoms, serán invalidados acorde a la aceptación del VR solicitado, pero no conllevarán Gam Jeom para el oponente.

- Ante la solicitud de un VR por golpe a la cabeza solicitado por cualquiera de los entrenadores, éstos, sólo tendrán que indicar golpe a la cabeza (no es necesario que especifiquen), y será el VJ el que tenga que indicar cuántos puntos o no se conceden. En caso de 2 golpes a la cabeza (es el máximo que se concederá), estos, serán indicados de MANERA INDIVIDUAL por el árbitro (primero uno y luego el otro para que visualmente sea más claro)
- CRUZAR LA LÍNEA LÍMITE: Si es producido por un empujón del oponente (no importa que sea empujón + patada), es GJ para el que empuja.



ENTRENADORES

VIDEO REPLAY QUÉ PUEDO PEDIR

1

Contra el oponente

2

Contra el sistema

3

Para mi competidor

4

VR del árbitro

QUÉ PUEDE PEDIR EL ENTRENADOR: Contra el oponente

GAM-JEOMS (sólo 4 casos):

- Salirse
- Caerse
- Atacar después de kal-yeo
- Atacar al oponente caído

Siempre se tienen que eliminar los puntos conseguidos por la infracción

QUITAR LOS PUNTOS

- El árbitro sanciona con gam jeom pero olvida quitar los puntos

QUITAR LOS PUNTOS ADICIONALES

- No hubo acción de giro o spinning
- Puntos adicionales dados al competidor erróneo

QUÉ PUEDE PEDIR EL ENTRENADOR: Contra el sistema

ERROR EN EL MANEJO DEL TIEMPO

- El tiempo no fue parado o iniciado

TEST PSS

- Durante el primer asalto el árbitro usará su tarjeta
- Durante los asaltos 2 & 3 se usará la tarjeta del entrenador, si no se encuentra ningún problema con el sistema, el entrenador perderá la tarjeta y será sancionado con un gam jeom por mala conducta
-

QUITAR PUNTOS FANTASMA

Cuando no ha habido contacto alguno pero aparecen puntos.

QUÉ PUEDE PEDIR EL ENTRENADOR: Para su competidor

QUITAR CUALQUIER GAM JEOM DADO A SU COMPETIDOR

Y añadir los puntos que se hayan quitado relacionados con el gam-jeom

AÑADIR LOS PUNTOS TÉCNICOS NO DADOS A SU COMPETIDOR

- Cuando sólo se han registrado los puntos al cuerpo o a la cabeza

ERROR EN LA IDENTIFICACIÓN DEL COMPETIDOR QUE PEGÓ EL PUÑETAZO

- El competidor pega el puñetazo pero 1 de los jueces pulsa el botón erróneo y no hay puntuación
- El competidor pega el puñetazo pero los dos jueces pulsan para el otro competidor
- Los jueces pulsan pero en diferente segundo y el puño no sube

PUNTOS A LA CABEZA

- El entrenador puede pedir puntos a la cabeza si estos no han subido
- Puede pedir incluso 2 patadas a la cabeza (no se darán más aunque hayan tocado)

VÍDEOS REPLAY QUE PUEDE PEDIR EL ÁRBITRO:

VR PARA PEDIR PUNTOS A LA CABEZA TRAS UNA CUENTA DE PROTECCIÓN

COMPROBAR SI EL COMPETIDOR ESTÁ SIMULANDO LESIÓN

COMPROBAR SI EL PSS FUNCIONA DURANTE EL PRIMER ASALTO

SOLICITAR COMPROBACIÓN POR PUNTOS FANTASMA O CUALQUIER ERROR RESPECTO AL MARCADOR O AL TIEMPO

SOLICITAR LOS VR DEMANDADOS POR LOS JUECES POR PUNTOS ADICIONALES

LOS JUECES DE ESQUINA PUEDEN SOLICITAR EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER ASALTO, VR PARA PEDIR PUNTOS ADICIONALES (TÉCNICOS), TENGA EL ENTRENADOR TARJETA O NO, PERO NUNCA PUNTOS A LA CABEZA.

Asimismo podrán DESPUÉS DE DIRIMIDO EL VR, decirle al árbitro central si ha olvidado realizar alguna acción relacionada con el mismo.