

**CURSO RECICLAJE OCTUBRE
2023**

NUEVAS DIRECTRICES ARBITRALES



**PRESENTACIÓN REALIZADA
POR;**

**ABILIO GRANERO
ANA LÓPEZ
OLIVIA ORTIZ**



ÁMBITO DE APLICACIÓN DE LAS NUEVAS DIRECTRICES

- DESARROLLO DEL COMBATE:
 - Recolocación de competidores tras un VR
 - Colaboración de los jueces de esquina tras un VR
 - Vestimenta entrenadores
 - Equipación competidores
- GAM JEOMS:
 - Evitar gam jeoms innecesarios
 - Desplazamientos
 - Caída ambos competidores
 - Empujar
 - Llamada tras descanso
- VIDEO REPLAY:
 - VR solicitado por el central en los últimos 5 segundos del asalto
 - VR solicitado por los jueces de esquina
 - VR simultáneos
 - Petición de VR por parte de los entrenadores
 - Errores del operador
 - VR por salirse
 - Otros casos

NUEVAS DIRECTRICES

DESARROLLO DEL COMBATE

Estas directrices son de aplicación al desarrollo del combate:

- **COLOCACIÓN DE LOS COMPETIDORES TRAS UN VR:**
 - VR por salirse: cuando se solicita un VR por salirse y es ACEPTADO, el combate tras el VR se reanudará a un metro de la línea límite y NO DESDE EL CENTRO.
 - El competidor se sale (es amonestado), y el entrenador solicita TEST. El combate tras resolver el test, se reanudará a un metro de la línea límite y NO DESDE EL CENTRO.
- **COLABORACIÓN DE LOS JUECES DE ESQUINA TRAS UN VR:**
 - Tras la resolución de un VR, los jueces de esquina podrán advertir al árbitro central si ha olvidado realizar alguna de las acciones relacionadas con el mismo (gamjeom, añadir puntos, eliminar puntos, etc).
- **VESTIMENTA ENTRENADORES:**
 - Los entrenadores en semifinales y finales deberán llevar traje completo, no aceptándose pantalones deportivos y americana.
- **EQUIPACIÓN COMPETIDORES:**
 - Se elimina la obligatoriedad de llevar en caso de doble brackets, el bucal inferior en la categoría CADETE al llevar la máscara.
 - Será OBLIGATORIO el uso de coquilla femenina desde la categoría cadete.



NUEVAS DIRECTRICES

GAM JEOMS

Estas directrices serán de aplicación en la ejecución de los GAM JEOMS:

- EVITAR GAM JEOMS INNECESARIOS:
 - la tendencia es que no se “sobre sancione” a los competidores para facilitar la fluidez del combate.
- DESPLAZAMIENTOS:
 - Los desplazamientos o “slides” no tienen que ser con extensión completa de la pierna.
- CAÍDA DE AMBOS COMPETIDORES:
 - Si tras un giro que puntúa, ambos competidores caen al suelo, no se hará la señal de “wave off”, y se sancionará al que no puntuó por caerse.
 - Si tras un giro que puntúa, el competidor cae fuera de la línea límite, GAM JEOM por salirse.
- EMPUJAR:
 - Si hay un empujón seco y a consecuencia del mismo, el competidor que lo recibe, cae, GAM JEOM por caerse.
 - Si el empujón es prolongado produciendo la caída del otro competidor, el que empuja recibirá el GAM JEOM por empujar.
 - El empujón prolongado siempre ha de sancionarse.
- LLAMADA TRAS EL DESCANSO:
 - Si el tiempo llega a 0 en el descanso, y el competidor está sentado, GAM JEOM por mala conducta.
 - Si el tiempo llega a 0 durante el descanso y el competidor se está levantando, NO SE DARÁ GAM JEOM.

NUEVAS DIRECTRICES

VIDEO REPLAY

Estas directrices serán de aplicación en los casos de VR:

- VR SOLICITADO POR EL CENTRAL EN LOS ÚLTIMOS 5 SEGUNDOS DEL ASALTO:
 - El central podrá solicitar VR EN LOS ÚLTIMOS 5 SEGUNDOS DEL ASALTO para verificar los siguientes casos de GAM JEOM tenga o no tenga cuota el entrenador):
 - Caerse
 - Cruzar la línea límite
 - Atacar después de Kalyeo
 - Atacar al oponente caído

Los puntos han de ser quitados siempre tras la falta.

- VR SOLICITADO POR LOS JUECES DE ESQUINA:
 - Los jueces de esquina podrán solicitar en cualquier momento del asalto (tenga o no tarjeta el entrenador), la revisión de VR para los puntos adicionales (2 puntos), derivados de una acción de giro o spinning. Se hará reunión con el central y este lo solicitará.
- VR SIMULTÁNEOS:
 - Los VR se resolverán de manera independiente y completa (primero uno de los VR, dando resolución y devolviendo tarjeta en caso positivo, volvemos al centro y esperamos la resolución del otro VR). Si entraran en conflicto, se verá toda la acción y se aceptarán o rechazarán en base a TODA LA ACCIÓN.
- PETICIÓN DE VR POR PARTE DE LOS ENTRENADORES:
 - La tendencia es a facilitar la petición de VR por parte de los entrenadores, por lo que no se requiere una fórmula determinada ni exactitud en la misma.

NUEVAS DIRECTRICES

VIDEO REPLAY

Estas directrices serán de aplicación en los casos de VR:

- **ERRORES DEL OPERADOR:**
 - En caso de que el operador olvidara iniciar o reanudar el tiempo en el combate, se produjeran acciones y alguno de los entrenadores solicitara VR respecto de esas acciones:
 - Los GAM JEOMS marcados permanecerán (se aceptarán VR de invalidación de los mismos).
 - Se rechazará cualesquiera otros VR solicitados por los entrenadores (VR puntos a la cabeza), pero se devolverá la tarjeta al entrenador.
- **VR POR SALIRSE:**
 - Tal y como hemos comentado en el caso de los GAM JEOMS, si se solicita un VR respecto a un GAM JEOM por salirse, en caso de ser **ACEPTADO**, se reanudará el combate a un metro de la línea límite y **NO DESDE EL CENTRO DEL TAPIZ**.
 - Si el entrenador solicita invalidación de un GAM JEOM por salirse, y en la revisión se comprueba que sí que salió, se rechazará el VR y se reanudará el combate, al igual que en la situación anterior, a un metro de la línea límite.

NUEVAS DIRECTRICES

VIDEO REPLAY

Estas directrices serán de aplicación en los casos de VR:

- OTROS CASOS:

- En el caso de que se produzca una salida y se haya sancionado, y el entrenador solicite TEST, una vez resuelto el VR por test, se reanudará el combate a un metro de la línea límite y NO DESDE EL CENTRO.
- En el caso de dos patadas a la cabeza, si ambas son aceptadas, se marcarán de forma individual tanto por parte del juez de VR como en espejo por parte del árbitro (aceptado, 3/5 puntos y de nuevo, aceptado 3/5 puntos).
- Si hay reclamación de dos patadas a la cabeza, una es aceptada y la otra rechazada, se aceptará y darán los puntos de una, y se rechazará la segunda, quedándonos con la tarjeta.
- En el caso de que contemos hasta 8 por un golpe a la cabeza, y olvidemos solicitar el VR para los puntos, si el entrenador lo solicita, y en la revisión se ve que se ejecutó la patada con parte no parte no puntuable, se rechazará el VR pero SE LE DEVOLVERÁ LA TARJETA al entrenador, dado que el error ha sido nuestro.
- Si el entrenador solicita el VR fuera de los 5 segundos estipulados tras la acción, se rechazará directamente.
- Si el entrenador solicita VR de 5 puntos por patada de giro a la cabeza, y en la revisión, se comprueba que el giro no fue tal, se darán 3 puntos Y SE DEVUELVE LA TARJETA.