

# Actualización extraordinaria

## 01/11/2023

Dirección de Arbitraje de la FGT



# Uniforme de los Competidores:



# DIRECTRIZ Uniformidad competidores:

- El protector de la ingle, los protectores de antebrazos y tibias deberán colocarse **por debajo del Dobok**.
- El **pelo deberá estar por dentro del casco** debiendo sobresalir lo mínimo imprescindible. En caso de ser excesivamente largo, se introducirá en el Dobok por la zona de la espalda.
- El peto ha de atarse siempre de arriba hacia abajo. En caso de desatarse, lo **atará el árbitro central, no el coach**.
- En categorías NO RG se permiten protecciones no reglamentarias (solo si protegen más - con coderas/rodilleras).

La coquilla femenina desde la categoría cadete será de obligado uso en Galicia a partir del 01/12/2023

# DIRECTRIZ Protector bucal:

- Ortodoncia cara externa de los dientes (brackets u otros):
  - a) Maxilar superior: Bucal SIMPLE.
  - b) Maxilar inferior: Bucal DOBLE o 2 SIMPLES. (Excepto con máscara, pudiendo usar bucal SIMPLE)
  - c) Maxilar superior e inferior: Bucal DOBLE o 2 SIMPLES. (Excepto con máscara, pudiendo usar bucal SIMPLE)
  - d) Aparato paladar o cara interna de los dientes: Bucal especial para ortodoncia con certificado del dentista donde especifique que es seguro para el deportista competir con él.
- El bucal, al igual que el resto de las protecciones, debe estar correctamente durante el transcurso del combate.
- El uso del protector bucal es obligatorio en todas las categorías, independientemente de si la categoría llevar máscara o no.
- El protector bucal deberá cubrir la totalidad de la dentadura (en caso de tenerla también de la ortodoncia), ser transparente o blanco, rígido o semirrígido (no flexible) y tener un grosor mínimo de 3 milímetros.

# DIRECTRIZ Taping:

- Sólo puede ser color blanco o beige.
- No está permitido en los nudillos.
- No puede cubrir el tobillo ni los dedos de los pies a no ser que haya herida abierta. Bajo **aprobación del médico oficial**.
- En caso de que se necesiten más vendaje debido a razones médicas, es necesaria aprobación escrita del Director del Comité Médico (Médico del pabellón).

# Inspección de competidores:

- El competidor llevará las protecciones obligatorias y correctamente colocadas al pasar por inspección.
- Debe pasar con los patucos en la mano (al menos la 1ª vez). Menos precadetes e infantiles que los llevarán colocados.
- El competidor no llevará las uñas excesivamente largas.
- No estará permitido competir con las uñas pintadas de color. Solo permitido esmalte transparente.

Se revisará:

- Zona de inspección del campeonato (Eventos FGT).
  - Durante el pesaje (Eventos RFET e Internacionales).
- No lleven objetos que puedan dañar al oponente tapados o sin tapar. (Cualquier piercing, pendientes, cadenas...)



## DIRECTRIZ Vestimenta coach y médico del equipo:

- CHÁNDAL O TRAJE (RFET semifinales y finales - Open España/ Internacionales)
- NO SANDALIAS
- NO SOMBREROS
- NO VAQUEROS
- NO COMUNICACIÓN POR RADIO U OTROS SISTEMAS

- Registro de Gam-Jeom entre asaltos:

- Dentro de los 5 primeros segundos del tiempo de descanso, contará para el asalto anterior.
- Si el GJ ocurre transcurridos 5 o más segundos, el GJ contará para el asalto siguiente.



# 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.

# Caer:

- Si ambos competidores caen a la vez antes de Kalyo, sin que la caída se deba a un acto prohibido del oponente (por intercambio de técnicas, choque de trenes o cualquier situación), no se sanciona y se hará **gesto de anulación**. Si el árbitro no realiza el gesto, los coach podrán reclamar la caída del contrario.

**En caso de que uno de los dos caiga antes de Kalyo y otro después: Gam-jeom al que cayó antes.**

**Realizar gesto de "Stand Up" antes de sancionar. El coach no podrá anular el Gam-jeom sino se realiza.**

**Caerse.** Si un competidor realiza una técnica de giro y se cae al suelo habiendo puntuado, **NO será sancionado por caerse.**

### **Directriz.**

- Cuando **ambos competidores caen en un intercambio de técnicas**, pero uno de ellos ejecuta una técnica de giro **que puntúe**: Solo se sancionará por caerse al que recibe la técnica de giro y **NO** se realiza **gesto de anulación**.
- Cuando un competidor **realiza una patada de giro que puntúa** y cae al suelo fuera de la línea límite. Se sancionará por **salir (cruzar la línea límite)**.

Si en un intercambio de técnicas, un competidor realiza una técnica de giro puntuable y cae fuera de la línea límite, mientras que el otro cae dentro. Ambos deben ser **sancionados. NO** se realiza **gesto de anulación**.

# Agarrar:

- Agarrar o retener cualquier parte del cuerpo, dobok o protecciones del contrario con las manos, o con el antebrazo.
- Atacar el PSS del tronco con el lateral o la parte inferior del pie teniendo la **rodilla apuntada hacia el exterior** en posición de clinch (Monkey Kick).
- Todas las Animal Kick (Fish Kick, Monkey Kick, Scorpion Kick) **excepto Snake Kick** serán sancionadas por **agarrar**, siempre que sean al PSS del tronco (**peto**).

A la **cabeza** estarán permitidas siempre que, en clinch, **no impacten en la parte de atrás del casco**.

# Animal Kicks:



**MONKEY KICK**



**SCORPION KICK**



**FISH KICK**

# Empujar al oponente:

- **Empujar:**

- Empujar al oponente con contacto continuo y prolongado: Gam-Jeom.
- Empujar al oponente fuera de la línea límite: Gam-Jeom.
- Empujar al oponente mientras se esté realizando una técnica: Gam-Jeom.

- **Directriz.**

- Si ambos competidores empujan de manera continua y prolongada, uno con las manos y otro con el **pecho**, para impedir la acción del oponente, Gam-Jeom solo para el inactivo (**PASIVIDAD**).
- Al empujar y realizar acción, en el momento de contacto con el pie/puño en el PSS del tronco/cabeza las manos no pueden estar tocando al oponente.



# Directriz Desplazamientos (Slides).

Los desplazamientos (SLIDES) no tendrán que ser con la extensión total de la pierna.

Podrán realizar amagos durante los desplazamientos siempre que encadenen una acción por encima de la cadera.

# Decisión de Superioridad:

Sistema "al mejor de 3". En caso de **empate** después de la finalización del asalto, se decidirá el ganador en base a los siguientes criterios:

- 1º) Total de puntos obtenidos por **técnicas de giro**.
- 2º) Más puntos obtenidos por **técnicas de mayor valor** (3,2 y 1 puntos y el punto de Gam-Jeom como técnica de menor valor).
- 3º) **Mayor número de registros que no han llegado a ser punto**. (No se anulan en caso de Gam-Jeom).
- 4º) Decisión de superioridad de Árbitro y Jueces (**Woo-Se-Girok**).

## Decisión de Superioridad Arbitral (Woo-Se-Girok):

- **1º)** Dominio técnico sobre el oponente.
- **2º)** Mayor número de técnicas ejecutadas.
- **3º)** Uso de técnicas de alto nivel en dificultad y complejidad.
- **4º)** Demostrar mejores maneras para la competición.

# VR (Video Replay) Coach:

- **Para su competidor:**

- Invalidar cualquier GJ y añadir puntos anulados.
- GJ invalidado pero no han añadido puntos.
- Añadir puntos que han subido al marcador antes de GJ.
- Acción a la cabeza que no ha subido.
- Puntos técnicos de giro.
- Punto de puño:
  - Incorrecta identificación del competidor en ataque de puño.
  - Diferente ventana de tiempo de los jueces en el puño.
  - Botón equivocado de los jueces al dar el punto de puño.

- **Para el oponente:**

- GJ por:
  - Caer (Opción GJ equivocado - "rearbitrar").
  - Salir (Opción GJ equivocado - "rearbitrar").
  - Atacar después de Kalyo.
  - Atacar al oponente caído.
- Invalidar puntos técnicos.
- Invalidar puntos posteriores a GJ.

- **Fallo técnico:**

- Test PSS.
- Puntos fantasma.
- Tiempo de combate.
- Error en el marcador.

- El **juez de silla** podrá motivar la solicitud de VR por el árbitro central por:
  - Fallo técnico.
  - En **cualquier momento del asalto**, en cualquier asalto, para la revisión y corrección de puntos técnicos (otorgar o invalidar) **independientemente de que el coach carezca o disponga de cuota.**
- El **árbitro** podrá pedir Video Replay en los siguientes casos:
  - Fallo técnico.
  - Cuenta de protección sin puntuación.
  - Para comprobar si el competidor está simulando lesión.
  - En los **últimos 5 segundos** de cualquier asalto (tenga o no cuota el entrenador) para GJ relacionados con:
    - Caer.
    - Cruzar la línea límite.
    - Atacar después de Kalyo.
    - Atacar al oponente caído.

El coach podrá solicitar "Video Replay" por **golpe a la cabeza** cuando no hayan subido los puntos al marcador (siempre que tenga cuota).

**Podrá solicitar hasta 2 acciones a la cabeza que estén relacionadas.**

Se rechazará cuando:

- El árbitro realice cuenta de protección haya solicitado VR.
- Exista penalización previa **declarada** por el árbitro.
- No exista **contacto** de técnica permitida en zona puntuable.
- Hayan pasado más de 5 segundos después de la acción.

El juez de VR únicamente deberá valorar que se encuentra dentro de tiempo y que hay contacto de técnica permitida en zona puntuable. No influyen las sanciones no declaradas por el árbitro central. **Como máximo se podrán reclamar/otorgar 2 acciones a la cabeza relacionadas.**

- Cuando el coach solicite VR por acción a la cabeza se procederá del siguiente modo:
  - Si reclama «acción a la cabeza»: Únicamente se podrá otorgar 1 acción (3 o 5 puntos) aunque en el VR se vean más.
  - Si reclama «acción a la cabeza de 3 puntos»: Únicamente se podrá otorgar 1 acción (3 o 5 puntos) aunque en el VR se vean más.
  - Si reclama «acción a la cabeza de 5 puntos»: Únicamente se podrá otorgar 1 acción (5 o 3 puntos) aunque en el VR se vean más.
  - Si reclama «dos acciones a la cabeza»: Se podrá otorgar un máximo de 2 acciones (3 y/o 5 puntos o cualquier combinación de estas). En caso de denegarse una de las dos, se rechazará la reclamación pero se añadirá la aceptada por el juez de VR.
- A la hora de comunicar una reclamación por 2 acciones a la cabeza, el árbitro central comunicará al juez de VR (en reunión) lo solicitado por el coach.

En cambio, cuando sea 1 sola acción, lo comunicará con el gesto específico (señalarse la cabeza).

- El juez de VR comunicará el número de puntos que se añadirán.

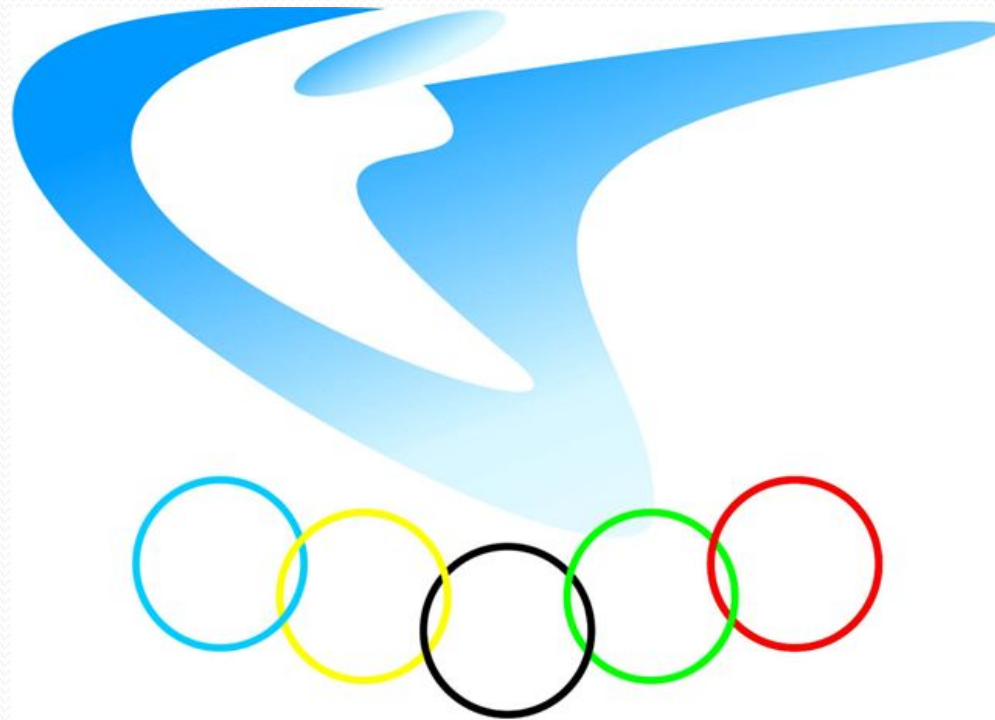
En caso de dos acciones, se marcarán de forma individual tanto por parte del juez de VR como en espejo por parte del árbitro central (se comunicará la acción denegada primero).

- 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 devolviendo la tarjeta.
- Tras una cuenta de protección hasta 8 por una acción a la cabeza donde el árbitro central no haya solicitado el VR, si el entrenador lo solicita y no existe **contacto** de técnica permitida en zona puntuable, se rechazará el VR pero se devolverá la tarjeta.
- Los VR simultáneos se resolverán de manera independiente y completa.

Si entraran en conflicto, se visualizará toda la acción y se aceptarán o rechazarán en base a TODA LA ACCIÓN.



- **Dónde reanudar el combate tras reclamación por VR:**
  - Si se solicita Gam-jeom por salir y el VR es aceptado, se reanudará el combate a un metro de la línea límite.
  - Si se solicita anulación de Gam-jeom por salir y el VR es rechazado, se reanudará el combate a un metro de la línea límite.
  - Cuando se declare un Gam-jeom por salir y el entrenador solicite TEST, si los sistemas funcionan correctamente (VR rechazado), se reanudará el combate a un metro de la línea límite.



FEDERACIÓN GALEGA  
DE TAEKWONDO