

REGLAMENTO DE COMBATE INTERPRETACION



ACTUALIZACIÓN



Julio 2022

Artículo 4. El competidor

- Mínimo de 3mm de grosor.
- Rígido o semi-rígido, **NO FLEXIBLE.**
- Blanco o transparente.
- **SIEMPRE** obligatorio.
- Diseñado expresamente para la prevención de lesiones deportivas



Artículo 4. El competidor

Los/as competidores/as NO podrán competir con las uñas pintadas de color, SOLO transparente.

Se revisará durante el pesaje.



Artículo 5. Categorías de Pesos

HOMBRES	PESO MAX
Menos de 148 cm	Hasta 45kg
149-152 cm	Hasta 48kg
153-156 cm	Hasta 51kg
157-160 cm	Hasta 53kg
161-164 cm	Hasta 56kg
165- 168 cm	Hasta 59kg
169-172 cm	Hasta 61kg
173-176 cm	Hasta 64kg
177- 180 cm	Hasta 67kg
+ 180 cm	Hasta 80kg

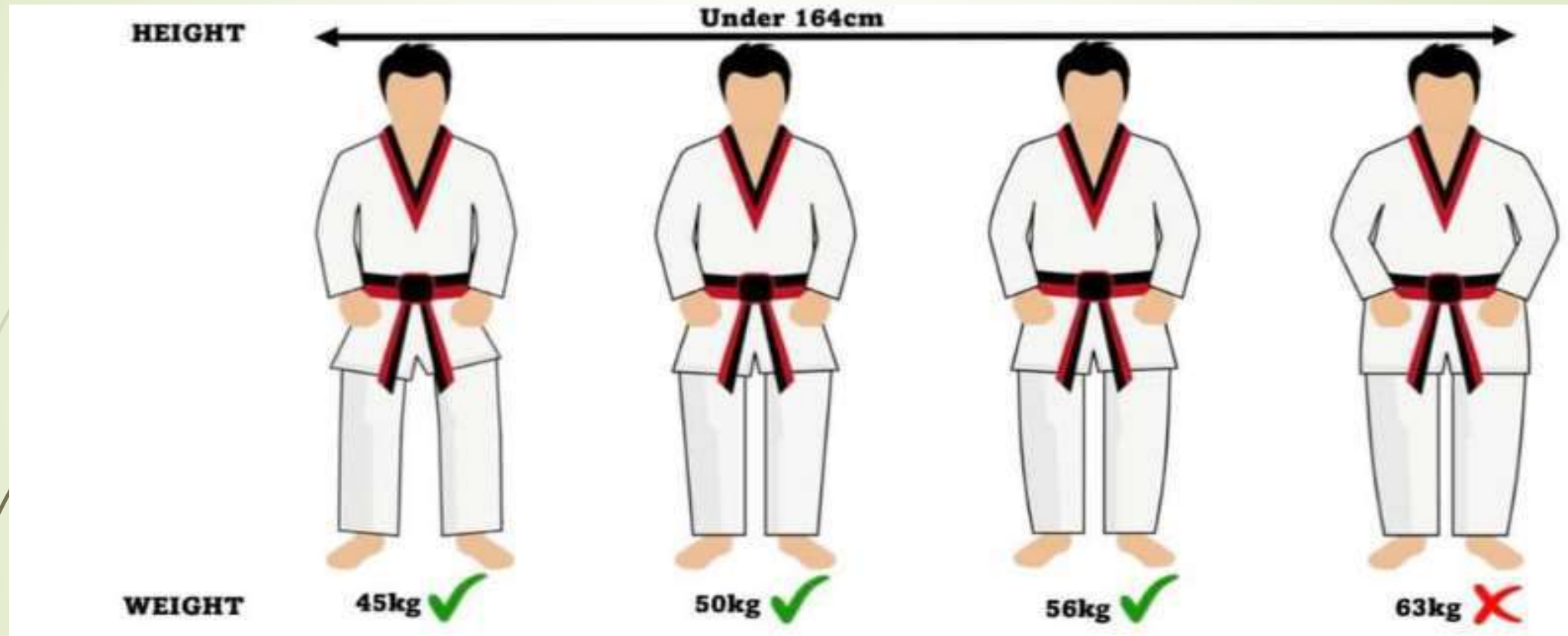
MUJERES	PESO MAX
Menos 144cm	Hasta 43kg
145-148cm	Hasta 45kg
149-152 cm	Hasta 48kg
153-156 cm	Hasta 51kg
157-160 cm	Hasta 53kg
161-164 cm	Hasta 56kg
165- 168 cm	Hasta 59kg
169-172cm	Hasta 61kg
173-176cm	Hasta 64kg
+ 176cm	Hasta 75kg



Nota aclaratoria

- El peso del atleta no debe exceder el peso máximo.
- No hay límite mínimo de peso para el competidor/a en ninguna categoría de altura.

Ejemplo



- Categoría de altura: 160-164cm (161,162,163,164cm). El peso máximo no debe exceder los 56kg

Artículo 5. Categorías de Pesos

- El Comité organizador del campeonato tiene potestad para decidir si aplica la clasificación de los atletas cadetes por **ALTURA** o por **PESO**.

Deben Notificarlo junto con la circular del Campeonato

Artículo 7. Duración del combate

- En el sistema al mejor de tres (3), la duración del combate será de 3 asaltos de 2 minutos cada uno con un período de descanso de un 1 minuto entre asaltos.
- Para cada asalto, el ganador del asalto será decidido por el Artículo 15.

Artículo 9. Pesaje

En función de los atletas inscritos en la categoría, se determinará un numero o porcentaje para el pesaje aleatorio (Random).

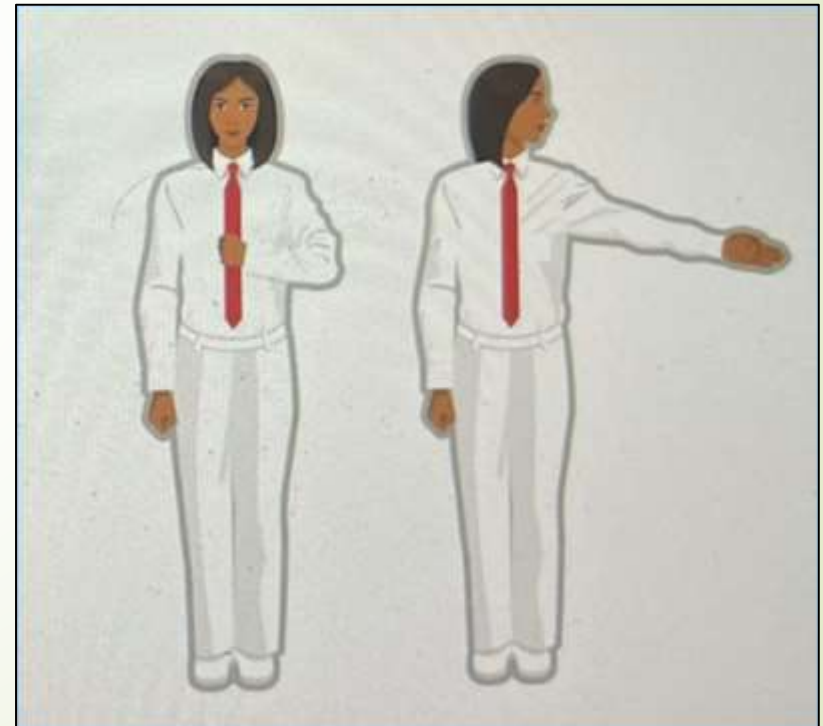
N.º de Participantes	Selección Pesaje Random
Menos de 4 participantes	No hay
4-8	2
9-16	4
17-32	6
Más de 32	20% del total

Artículo 10. Procedimiento del Combate

En el sistema al mejor de tres (3) el arbitro declarará al ganador del asalto respectivo.

Si el ganador es Chong (Azul) el arbitro extenderá el brazo derecho hacia el lado derecho . Si el ganador es Hong (rojo) el arbitro extenderá el brazo Izquierdo hacia la izquierda, como se muestra en la figura.

En el tercer asalto el arbitro mostrará al vencedor levantando el brazo .



Ejemplos de marcador 1



El ganador del Primer asalto es el competidor HONG (Rojo).



Al comenzar el segundo asalto aparecerá un punto rojo mostrando el vencedor del asalto anterior. En este caso HONG (Rojo)

Ejemplos de Marcador 2



Suma de los asaltos ganados, en este caso ha ganado HONG (Rojo) por ganar dos asaltos.

Artículo 12. Puntos Validos

- ➡ El coach podrá solicitar “Video Replay” por golpe a la cabeza cuando no hayan subido los puntos al marcador.

En cualquier momento y en cualquier asalto, los jueces pueden pedir IVR por puntos técnicos, no importa si el coach tiene o no tarjeta.



CHONG

Artículo 12. Puntos Validos

En el sistema "al mejor de 3 asaltos", el resultado final es la suma de los asaltos ganados





Nota aclaratoria

- En el sistema de “al mejor de 3 asaltos”, cada asalto DEBE tener un vencedor/a (No hay posibilidad de empate en el asalto).

Artículo 12. Puntos Validos



No se considerará patada de giro, si no hay rotación de hombros y cabeza por parte del competidor.

Artículo 13. Puntuación y Pyblicación



En el caso de que la acción a la cabeza, no haya sido registrada por el casco electrónico, y el arbitro central no detiene el combate para hacer cuenta de protección:

El coach podrá solicitar Video Replay por golpe a la cabeza (siempre y cuando tenga cuota.)

El juez del video Replay solo mirará si la técnica es correcta, es decir si toca con el pie en zona puntuable.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

Levantar la pierna por encima de la cintura para golpear 3 veces o más. **Gam-Jeom**

~~El competidor podrá realizar dos patadas al aire (con extensión de la pierna, teniendo que bajar después la pierna, independientemente de que esté TOCANDO o PUNTUANDO~~



- Levantar la pierna por encima de la cintura para golpear 4 veces o más ➡ **Gam-Jeom**
- El competidor podrá realizar 3 patadas al aire (con extensión de la pierna, teniendo que bajar después la pierna, independientemente de que este TOCANDO O PUNTUANDO.
- No hay cambios respecto a los "Slides", sólo que ahora se permiten 3 ya que se incluyen en el computo de patadas que se pueden dar sin bajar la pierna.

Nota aclaratoria

- Los deslizamientos (SLIDES)
- se permiten, siempre y
- cuando haya una patada
- con la extensión total de la
- pierna para cada
- deslizamiento.
- Cada "Side" debe ir seguido de
- una patada.
- E.j: Slide+ slide + patada **Gam-Jeom**
- Se incluyen en el computo
- de patadas que se pueden dar sin bajar
- la pierna.



Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

- “Atacar al PSS por detrás de la cabeza en posición de *clinch*”.
Gam-Jeom



Nota aclaratoria

- ➡ Se considerará **Gam-Jeom** cuando la pierna del atacante vaya por detrás de la espalda del competidor que recibe la patada.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones



Atacar al peto PSS con el lateral o planta del pie en posición de “clinch”.



Gam-Jeom

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

- “CAERSE”
- Si un competidor realiza una técnica de giro y se cae al suelo habiendo puntuado, dicho competidor NO será SANCIONADO por caerse.



Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

➤ NOTA ACLARATORIA:

- - Un competidor ejecuta una técnica de giro que puntúa y cae. El otro competidor cae como resultado de ese impacto, se debería sancionar con **Gam-Jeom** por caerse y NO hacer el gesto de la “ola”.
- - Cuando los competidores están cerca de la línea límite y hay una patada de giro que puntúa y el competidor cae al suelo fuera de la línea límite. Debe haber **Gam-jeom** por *“cruzar la línea límite”*.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones



“ELUDIR EL COMBATE”

Se penalizará con **Gam-Jeom** al competidor que dé 3 pasos consecutivos hacia atrás o a los lados sin atacar.

Si los competidores permanecen inactivos después de **3”**, el árbitro central dirá “Fight” y contará **3”** más. (Ya no 5”+5”). El criterio para dar el Gam-Jeom es el mismo que había.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

➤ CLINCH"

➤ Cuando los competidores entren en "Clinch" el árbitro dirá "FIGHT" y contará en voz alta "3,2,1, separate". Durante esa cuenta el árbitro debe moverse alrededor de los competidores para ver si alguno está agarrando. Si no se produce ninguna acción y continúan en "clinch" se sancionará a uno de los dos competidores o ambos por "pasividad".



CLINCH"

Cuando los competidores entren en "Clinch" el árbitro esperará unos 2" antes de decir "FIGHT" y contará en voz alta "3,2,1". Durante esa cuenta el árbitro debe moverse alrededor de los competidores para ver si alguno está agarrando. Si no se produce ninguna acción y continúan en "clinch" o los dos están haciendo el mismo Gam-jeom, no penalizamos: (Kalyo, Kyesok). Si los competidores se separan justo en el momento en que hacemos "Kalyo", no damos Gam-jeom por "pasividad".

¿ Qué se considera “CLINCH”?

- Se considera “*Clinch*” cuando los dos competidores se están tocando:
 - Peto con Peto
 - Pasar los brazos
 - Tocar al contrario con la mano
- Mismo criterio que se estaba utilizando para los “*Animal Kicks*”.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones



“AGARRAR”

Se penalizará al competidor que esté agarrando, reteniendo o pasando los brazos por el tronco del contrario en posición de “*clinch*”.

Nota aclaratoria

- Después de la declaración de “**Fight**”, el árbitro central sancionará inmediatamente con **Gam-Jeom** al competidor/a que esté agarrando, reteniendo o pasando los brazos. No es necesario que pasen los 3 segundos.
- Si desde el inicio de la acción un competidor está agarrando, se sancionará el agarre y no habrá declaración de “Fight”.
- Dejemos a los competidores tiempo para sacar los brazos del “clinch”, ya que por la propia inercia suelen entrar los brazos.



Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

- *EMPUJAR*”
- *Empujar al oponente con contacto continuo y prolongado, Gam-Jeom.*
- Empujar al oponente fuera de la linea limite, **Gam-Jeom.**
- Empujar al oponente mientras se este realizando una técnica, **Gam-Jeom**



“SOLO SE DEBE EMPUJAR PARA CREAR ESPACIOS



Nota aclaratoria

- Si un competidor/a está empujando con las manos de manera continua y prolongada para crear espacios y el competidor/a contrario/a empuja con el pecho para impedir que le desplacen y se creen espacios. Este último recibirá **Gam-jeom por PASIVIDAD.**

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

- El competidor que reciba **5 Gam-Jeom** en el sistema “Al Mejor de 3 asaltos” en un mismo asalto, su oponente será declarado GANADOR del Asalto.
- Cuando los dos competidores tengan **4 Gam-Jeom** cada uno, el arbitro solo podrá sancionar a uno de los dos con **1 Gam-Jeom**, y así, finalizaría el asalto. No puede ser 5-5.
- El árbitro avisará al competidor/a cuanto tenga 4 Gam-Jeoms.

Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

- *Gam-Jeoms entre asaltos*
- - Si el **GAM-JEOM** ocurre dentro de los 5 primeros segundos del tiempo de descanso, dicho GJ contará para el asalto anterior.
- Si el **GAM-JEOM** ocurre transcurridos 5 o más segundos, el GJ contará para el asalto siguiente.
- - Este mismo criterio se utiliza cuando el coach pide "TEST".



Artículo 14. Actos Prohibidos y Penalizaciones

TEST

El árbitro central solo utilizará su tarjeta para el TEST en el 1er asalto, 2º y/o 3er asalto se utilizará la tarjeta del coach. Si todo funciona correctamente, el coach pierde la tarjeta y daremos Gam-jeom por mala conducta.



Artículo 15. Asalto de Oro y Decisión de Superioridad

- *SISTEMA “Al Mejor de 3 Asaltos ”*
- En caso de empate después de la finalización del asalto, se decidirá el ganador en base a los siguientes criterios:
 - (1) Total de Puntos obtenidos por Técnicas de Giro.
 - (2) Más puntos obtenidos por técnicas de mayor valor (3,2,1 puntos. Siendo el Gam- Jeom el punto de menor valor.
 - (3) Mayor numero de registros que no han llegado a ser punto. (No se eliminan en caso de Gam-jeom).
 - (4) Decisión de superioridad de Arbitro y Jueces.

Ejemplo 1

GAM-JEOM		DEUK-JEOM	ROUND WINNER	DEUK-JEOM		GAM.JEOM
2		4	ROUND 3	+2	2	
				HONG		

CHONG

~~(1) Escriba aquí la ecuación. Total de puntos obtenidos por técnicas de giro~~

(2) Mas puntos obtenidos por técnicas de mayor valor

~~(3) Mayor número de registros~~

~~(4) Decisión de superioridad de Arbitro y Jueces.~~

Ejemplo 2

GAM-JEOM	DEUK-JEOM		ROUND WINNER			DEUK-JEOM		GAM.JEOM
	4		ROUND 1				4	
			CHONG		HONG			



~~(1) Total de puntos obtenidos por técnicas de giro~~

(2) Mas puntos obtenidos por técnicas de mayor valor

~~(1) Mayor número de registros~~

~~(4) Decisión de superioridad de Arbitro y Jueces.~~

Ejemplo 3

GAM-JEOM		DEUK-JEOM		ROUND WINNER			DEUK-JEOM		GAM.JEOM	
	2	+2	ROUND 1				4	2		
			CHONG		HONG					



1

2

(1) Total de puntos obtenidos por técnicas de giro

~~(2) Mas puntos obtenidos por técnicas de mayor valor~~

~~(3) Mayor número de registros~~

~~(4) Decisión de superioridad de Arbitro y Jueces.~~

Ejemplo 4

GAM-JEOM		DEUK-JEOM		ROUND WINNER			DEUK-JEOM		GAM.JEOM
		4	+1	ROUND 1				5	1
				CHONG		HONG			



1

2



1

2

(1) Total de puntos obtenidos por técnicas de giro

~~(2) Mas puntos obtenidos por técnicas de mayor valor~~

~~(3) Mayor número de registros~~

~~(4) Decisión de superioridad de Arbitro y Jueces.~~

Artículo 16. Decisiones

- *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 16. Decisiones

- *SISTEMA “Al Mejor de 3 Asaltos ”*
- *Decisión de superioridad “WOO-SE-GIROK”*

- 1.- Más agresividad.
- 2.- Mayor número de técnicas.
- 3.- Más técnicas avanzadas (dificultad y complejidad)
- 4.- Mejor forma de competir.

NO HAY CAMBIOS

Artículo 16. Decisiones

➤ *Decisión de superioridad “WOO-SE-GIROK”*

➤ **PROCEDIMIENTO:**

➤ 1.- El Juez del IVR notifica al central el “**woo-se-girok**” juntando los puños en el pecho (como cuando queremos mandar a los competidores a la silla).

➤ 2.- El árbitro central da 2 pasos hacia atrás y declara “**woo-se-girok**”.

➤ 3.- Los Jueces se levantan y se sitúan en su respectivo lateral del tapiz, mirando a la mesa central. **Cuando la decisión determina, no solo el asalto si no también el combate y los competidores están en el tapiz, los jueces y el central se alinean más retrasados, en la esquina del octógono**

➤ 4.- El árbitro central cuenta en voz alta “1,2,3” y los 3 a la vez muestran con la mano al ganador del asalto que cada uno considere. (Mismo gesto que cuando el central da el ganador de ronda).

➤ 5.- Si el vencedor NO coincide con el declarado por el árbitro central, éste declarará al vencedor del asalto.

Artículo 16. Decisiones

Decisión de superioridad “WOO-SE-GIROK”



Artículo 21. Video Replay

- El Coach podrá solicitar Video Replay por golpe a la cabeza cuando NO hayan subido los puntos al marcador.
- (Siempre y cuando tenga tarjeta).

El coach puede pedir a la vez, dos acciones a la cabeza que hayan ocurrido en un corto espacio de tiempo.



HONG

Artículo 21. Video Replay

- *SISTEMA “Al Mejor de 3 Asaltos ”*
- En los últimos 10” de cualquier asalto (si el coach no tiene cuota) los jueces de esquina pueden pedir “Video replay” si tienen alguna duda sobre puntos técnicos (dar o invalidar).

TEST

El árbitro central solo utilizará su tarjeta para el TEST en el 1er asalto, 2º y/o 3er asalto se utilizará la tarjeta del coach. Si todo funciona correctamente, el coach pierde la tarjeta y daremos Gam-jeom por mala conducta.



Casos de VIDEO REPLAY 1

- Técnica de giro a la cabeza que no puntúa. El árbitro central sanciona con **Gam-jeom** por caer. El coach reclama los puntos a la cabeza y es aceptado.
- El árbitro central añadirá los 5 puntos y luego invalidará el Gam-jeom.
- (Esa debe ser la secuencia a seguir).

TA SHEET (Event Name)										Best of 3	
Date: 10.10.2022				Day No: 1			Court No: 2				
Match No.: 202				Weight Category: M - 80 kg			Hit Level: 18			Gau Size: 4	

CHUNG				HONG			
NAME		John O'CONNOR		NAME		Will SMITH	
NOC		IRL		NOC		USA	

Gam-Jeom		Deuk-Jeom		Round Winner		Deuk-Jeom		Gam-Jeom		
4 0				CHUNG	R1	HONG	10 12			
				CHUNG	R2	HONG				
				CHUNG	R3	HONG				

Reason				Chung Video Replay			
2 Points Technical	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R	A/R

Match Winner		Reason		HONG Video Replay	
CHUNG	HONG	2 Points Technical	A/R	A/R	A/R
		Head Requested	A/R	A/R	A/R
		Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
		Technical Issue	A/R	A/R	A/R
		Requested by CR	A/R	A/R	A/R
		Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

Decision of Superiority																			
Superiority		Reg. Hts		Highest pts value		Turning kicks pts		ROUND		Turning kicks pts		Highest pts value		Reg. Hts		Superiority			
JL	JL	CR		GJ	1	2	3		R1			3	2	1	GJ		CR	JL	JL
									R2										
									R3										

Yellow Card	Round	Time	Yellow Card	Round	Time

Judge 2	23	Judge 1	7	Referee	11	Review Jury	5
NOC	PHI	NOC	THA	NOC	AUS	NOC	CHN

Signature: A Wong



Match Winner	
CHUNG	HONG
Rounds Won	

PTF	RSC	WDR	DSQ	DQB
-----	-----	-----	-----	-----

Decision of Superiority																		
Superiority			Reg. Hits	Highest pts value				Turning kicks pts	ROUND	Turning kicks pts	Highest pts value				Reg. Hits	Superiority		
J2	J1	CR		GJ	1	2	3				3	2	1	GJ		CR	J1	J2
	✓	✓	4			2		0	R1	0		2		4			✓	
									R2									
									R3									

Gam-Jeom	Deuk-Jeom		Round Winner			Deuk-Jeom		Gam-Jeom
1	5		CHUNG	R1	HONG	+1	4	
	4	+2	CHUNG	R2	HONG		6	2
	10		CHUNG	R3	HONG		10	

Reason	Chung Video Replay		
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

Match Winner	
CHUNG	HONG
Rounds Won	

Reason	Hong Video Replay		
2 Points 'Technical'	A/R	A/R	A/R
Head Requested	A/R	A/R	A/R
Gam-Jeom & Point	A/R	A/R	A/R
Technical Issue	A/R	A/R	A/R
Requested by CR	A/R	A/R	A/R
Rejected by CR	A/R	A/R	A/R

PTF	RSC	WDR	DSQ	DQB
-----	-----	-----	-----	-----

Decision of Superiority																		
Superiority			Reg. Hits	Highest pts value				Turning kicks pts	ROUND	Turning kicks pts	Highest pts value				Reg. Hits	Superiority		
J2	J1	CR		GJ	1	2	3				3	2	1	GJ		CR	J1	J2
								5	R1	4								
							0	0	R2	0	2							
						2	0	4	R3	4	0	3						



