CAMPEONATO DE ESPAÑA SENIOR – CARTAGENA 14 DE FEBRERO DE 2015

GUÍA PARA EL ARBITRAJE

(Principales novedades y aspectos más importantes de acuerdo con el reglamento en vigor y las directrices dadas por el Director de Arbitraje de la WTF D. Chakir Chelbat)

**Artículo 12. Puntos válidos**

* **Zonas puntuables**
	+ **Tronco.- Zona coloreada del peto.**
	+ **Cabeza.- Toda la cabeza de la línea inferior del casco hacia arriba.**
* **Puntos válidos:**
	+ **1 punto por ataque válido en el protector de tronco**
	+ **3 puntos por patada de giro al peto**
	+ **3 puntos por patada a la cabeza**
	+ **4 puntos por patada de giro a la cabeza**
	+ **1 punto por penalización al oponente (2 kyongo o 1 gam-jeong)**
* **Para que una técnica de puño sea puntuable ha de ser ejecutada correctamente, con el brazo estirado, con trayectoria lineal, inicio no superior al hombro, golpear con los nudillos y causar mella en el oponente.**

Artículo 13. Puntuación y publicación

* Los puntos han de ser registrados por los petos y los cascos electrónicos. Los puntos de puño y de giro han de ser dados por los jueces con los pulsadores.
* Si el árbitro hace una cuenta de protección por una patada a la cabeza y el punto no sube al marcador, el árbitro central ha de pedir revisión de video (video review)

Artículo 14. Actos prohibidos y penalizaciones

* Existen dos bloques de sanciones Kyongo y Gam-Jeong, para las mismas acciones y que se sancione con uno u otro dependerá de la gravedad **y/o reiteración y propósito de la infracción**.
* Las infracciones leves serán sancionadas con Kyongo, ***siempre y cuando no sean cometidas de forma reiterada con el propósito de evitar o retrasar el combate***, que se sancionará con Gam-jeong. Una vez se sanciona una falta con Gam-jeong, las repeticiones de la misma se sancionarán con Gam-jeong **SIEMPRE**, **hasta la conclusión del asalto**.
* Las infracciones graves se sancionarán con Gam-Jeong.
* Los casos de mala conducta violenta o extrema por parte del competidor o coach se sancionarán además con tarjeta amarilla y, en su caso, con la descalificación
* Sanciones:
	+ **Cruzar la línea límite:** cuando ambos pies de un competidor rebasan completamente la vertical de la línea límite se sancionará con Kyongo, si la salida se reitera con el propósito de interrumpir el progreso del combate, se sancionará con Gam-jeong
	+ **Caerse:** siempre que un competidor toca el suelo con una parte distinta de las plantas de los pies, excepto en el caso de un choque frontal de ambos competidores sin intercambio de técnicas en el que los dos caen, o en el del competidor derribado, si se le hace cuenta de protección, se sancionará con Kyongo, si la caída se reitera con el propósito de interrumpir el progreso del combate, o como recurso táctico, se sancionará con Gam-jeong
	+ **Retrasar el combate:**
		- Pasividad: Si pasan cinco segundos sin que los competidores realicen ninguna acción, el árbitro central declarará fight, a los diez segundos del comando fight no se realiza ninguna acción se sancionará con Kyongo a los dos competidores, o si uno de ellos retrocede, se sancionará sólo a este.
		- Dar la espalda o agacharse. Si el competidor da la espalda o se agacha se sancionará con Kyongo. Si, dando la espalda, se dan más de tres pasos se sancionará con Gam-jeong.
		- Dar tres o más pasos consecutivos hacia atrás para evitar el combate kyongo.
		- Simular lesión
		- Decirle al árbitro que para el combate para colocarse las protecciones u otro propósito.
	+ **Agarrar, empujar o retener.** Sólo no se sanciona empujar, cuando se haga como consecuencia del agarre del oponente, para poder realizar una técnica.
	+ Levantar la rodilla para bloquear un ataque o mantener la pierna arriba más de tres segundos.
	+ **Atacar por debajo de la cadera**. Cuando sea causado por el receptor del impacto no habrá sanción por este concepto.
	+ **Atacar después de Kalyo.** Si es intencional o el impacto fuerte es Gam-jeong, si no hay impacto es Kyongo. Se considera ataque después de Kalyo el iniciado con posterioridad a que el árbitro tenga el brazo extendido. Como momento de inicio del ataque se tiene en cuenta que el brazo del árbitro esté estirado y, con posterioridad a ese momento, el competidor, despegue el pie del suelo.
	+ **Atacar a la cara con las manos.** No se sanciona si es culpa del receptor del ataque. Si es necesaria la intervención del médico de la competición para atender al competidor que ha recibido el impacto, dentro de los primeros treinta segundos el árbitro ha de valorar la gravedad de la acción, y sancionar, en su caso, al competidor infractor con Kyongo o Gam-jeong. Pues si se sanciona con Gam-jeong y el competidor no puede continuar gana el competidor lesionado, pero si se sanciona con Kyongo o no se sanciona gana el competidor no lesionado. Este extremo es válido para cualquier infracción que cause una lesión.
	+ **Cabezazo o atacar con la rodilla.**
	+ **Atacar al oponente caído.** Se considera caído cuando cualquier parte distinta de los pies contacte con el suelo, y como momento del ataque el del impacto. Si el impacto es claramente después de Kalyo y hay impacto se sanciona con Gam-jeong; si no impacta o durante el recorrido el competidor intenta frenar la acción, resultando un impacto leve, se sancionará con Kyongo.
	+ **Mala conducta por parte del competidor o del coach**. Si la conducta se repite aunque sea leve, se sancionará con Gam-jeong

Artículo 15.- Punto de oro y decisión de superioridad.

* Si en el asalto de punto de oro ningún competidor consigue un punto positivo, en primer lugar se tendrá en cuenta el mayor número de impactos registrados por el PSS durante el *cuarto asalto*. Si persiste el empate, ganará el que tenga menor número de penalizaciones en el TOTAL de los cuatro asaltos, en el caso de que sean iguales.

En último lugar se iría a la decisión arbitral (Woose Kirok) que estará basada exclusivamente en el *cuarto asalto*, y de forma excluyente, por los siguientes criterios: dominio del combate, mayor número de técnicas ejecutadas, mayor complejidad y dificultad de las técnicas realizadas, mejores maneras para la competición, en la valoración de este último punto se tendrá en cuenta el comportamiento tanto de competidor como de coach.

Artículo 19.- Procedimiento para suspender el combate

* Sólo está autorizado a entrar en el tapiz el médico oficial, a no ser que éste no esté disponible, y por la gravedad de la lesión el árbitro centrar permita entrar al médico del equipo.
* **Sólo se ha de pedir Kyeshi y llamar al médico en caso de fractura, dislocación, esguince, hemorragia, pérdida de consciencia, ataque al cuello y ataque a la ingle**. En estos casos la decisión del médico es final, si el medico dice que el competidor no puede continuar se dará el combate por finalizado, y si el médico dice que puede continuar y el competidor no quiere se le dará perdedor por abandono.
* **Si no se da ninguna de las situaciones anteriores el árbitro dará la orden “stand up” al competidor, contará tres segundos y repetirá la orden, otros tres segundos y la repetirá de nuevo, si en tres segundos el competidor no está listo para reanudar el combate el árbitro finalizará el combate y declarará ganador al oponente.**

Artículo 21.- Video replay

* El coach sólo puede pedir que se sancione al oponente por **caerse** o **salir de la línea límite.**
* No se aceptan peticiones sobre puntos del sistema PSS al peto, excepto el punto de giro, en el que intervienen los jueces.
* No se aceptan peticiones sobre puntos de puño.
* Si se usan cascos electrónicos sólo se aceptan peticiones por patadas a la cara o punto de giro.
* El coach sólo puede pedir “**un motivo**”, y que haya ocurrido en los cinco segundos inmediatamente anteriores a la solicitud de video replay.

Por ejemplo, no puede pedir anular el kyongo de su competidor por caerse porque el otro competidor le empujó y es kyongo para el otro, lo que tendrá que pedir en su lugar es “el kyongo se ha dado al competidor equivocado”, igual que no puede pedir kyongo para el otro competidor por agarrar y anular los tres puntos a la cabeza, en su lugar habrá de pedir “invalidación de puntos, por consecución a través de un acto prohibido”. (VER HOJA DE PETICIONES QUE TAMBIÉN SE ADJUNTA)

* La decisión del Juez de Video Replay es final, lo que significa que no puede pedirse video replay sobre la acción ya evaluada, ni se puede hacer protesta posterior.
* Si en los diez últimos segundos del combate o durante el punto de oro, el coach no tiene cuota, cualquiera de los árbitros del tapiz puede pedir video replay para el caso de una técnica a la cabeza.

Normas procedimentales:

* En el caso de caída de ambos competidores por choche accidental sin intercambio de técnicas, tras mandar Kalyo el árbitro hará un gesto igual al de anulación de puntos para mostrar que no va a sancionar.
* Al usar los cascos electrónicos, los jueces de silla no utilizarán los pulsadores electrónicos para otorgar los puntos a la cara, si no que levantarán la mano.