

Novità di regolamento da Roma GP 2018

Operazioni di peso:

Le operazioni di peso verranno condotte preferibilmente un giorno prima della competizione.

La possibilità di pesarsi è una, ma verrà garantita la possibilità di pesarsi una seconda volta per chi non è riuscito a passare all'interno del limite di tempo previsto per le operazioni peso

Tutto il taping deve essere rimosso durante il processo di peso in modo da poter verificare che non ci siano, ferite aperte, tagli o sanguinamenti.

Gli atleti che indossano l'apparecchio dovranno indossare uno speciale paradenti raccomandato dal loro dentista e presentare una lettera di verifica di tale prescrizione.

Le operazioni di peso di verifica (random weight-in) verranno condotte la mattina della gara, due ore prima dell'inizio della competizione. Quanti atleti per categoria verificare sarà scritto sul bando di gara oppure comunicato all'incontro con i responsabili di società. Gli atleti da verranno sorteggiati tramite un sistema elettronico. Il massimo aumento di peso accettato sarà del 5% della categoria di peso (esempio: -80kg massimo accettato 84.0). Non presentarsi o superare il massimo consentito significa essere squalificati. È previsto un solo peso (nessun secondo peso). Il processo deve terminare entro 30 minuti dall'inizio della gara.

Durante le operazioni di peso gli atleti maschi possono tenere le mutande mentre le femmine mutande e reggiseno.

Per Junior e Cadetti possono tenere l'intimo con 100g di tolleranza

È necessario fornire una bilancia identica a quella ufficiale per il peso di prova

Chiamata degli atleti:

Il nome degli atleti deve essere annunciato 3 volte a partire da 30 minuti prima dell'inizio della competizione. Se l'atleta non si presenta a seguire la terza chiamata sarà squalificato e tale squalifica verrà pubblicamente annunciata.

Ispezione e ingresso dell'area di gara:

Ispezione del corpo, dell'uniforme e dell'attrezzatura:

Dopo essere stati chiamati, gli atleti devono essere controllati da ufficiali WT per verificare che non portino nulla che possa arrecare danno all'avversario e che le protezioni siano omologate.

Massimo 3 giri di taping sono accettabili.

Ingresso nell'area di gara:

dopo l'ispezione l'atleta deve procedere verso la zona di attesa con il suo Coach ed, eventualmente, il dottore o il fisioterapista

Procedure prima del combattimento:

Prima dell'inizio del combattimento, l'arbitro centrale chiamerà «Chung, Hong». Entrambi gli atleti devono entrare nell'ottagono di gara con il caschetto sotto il braccio sinistro. Nel caso un atleta non sia presente egli/ella sarà ritenuto perdente per abbandono della gara e l'arbitro centrale dichiarerà l'altro atleta come vincitore.

Tecniche permesse:

Pugno	Una diretta azione di pugno portata con le nocche serrate a pugno
Piede	Tecniche portate usando la parte del piede al di sotto del calcagno

Punti validi:

- 1 punto per un attacco di pugno valido al tronco
- 2 punti per un attacco di piede valido al tronco
- 4 punti per un attacco di piede in rotazione valido al tronco
- 3 per un attacco di piede alla testa
- 5 per un attacco di piede in rotazione alla testa
- 1 punto per ogni Gam-Jeom dato all'avversario

Criteria che determinano un attacco di pugno valido:

- Un attacco diretto con il pugno chiuso
- Il pugno deve essere portato con il braccio disteso
- Potenza e accuratezza: il corpo dell'avversario deve essere bloccato dalla forza dell'impatto

Pubblicazione punteggio:

Se l'arbitro centrale si rende conto che a seguito di un calcio alla testa non segnato un atleta non può proseguire comincerà a contare e chiederà IVR

1. Conteggio fino a 8 → *assegnazione punti o meno da parte della RJ → GJ per caduta e kyeso*

2. Conteggio fino a 10

La RJ da i punti → *no GJ e vittoria RSC*

La RJ non da i punti → *no GJ e vittoria WDR*

Se l'atleta esce o cade durante il GJ non viene dato GJ

Atti proibiti e penalità:



Uscita dal quadrato:

È determinata quando un piede tocca terra al di fuori della linea di confine.

L'arbitro centrale deve verificare che l'interezza del piede sia fuori dalla linea di confine e almeno una parte tocchi terra (no piano verticale)

Caduta:

Se un atleta cade in seguito a un'azione scorretta il GJ va dato all'avversario.

Es.

1. Chung cade perché Hong gli trattiene una gamba. GJ a Hong per trattenuta

2. Hong calcia Chung basso e questo cade. GJ a Hong per calcio basso.

Evitare o ritardare il combattimento:

Perdere tempo, non attaccare, inattività o continuo indietreggiare vanno richiamati con il comando «Fight!» dopo 5 secondi

Regola dei 5+5 sec per il non combattere. Se c'è stato un calcio anche senza contatto bisogna comunque far ripartire il conteggio di 5.

Se mancano 5 secondi o meno non si dà il comando combattere ma si ammonisce direttamente.

Voltare la schiena o accovacciarsi possono espressione della volontà di evitare il combattimento

Fingere lesioni: il CR può chiedere IVR per determinare se l'atleta sta fingendo prima di dare GJ

Chiedere un'interruzione per aggiustarsi le protezioni può espressione della volontà di evitare il combattimento

Arretrare per evitare un attacco o per perdere tempo possono espressione della volontà di evitare il combattimento

Se un atleta fa più di 3 passi indietro o di lato senza attaccare va dato GJ

Afferrare o spingere l'avversario:

Una leggera trattenuta è tollerata per incoraggiare un match più dinamico e spettacolare.

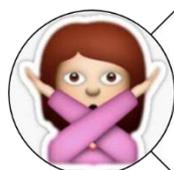
GJ identificato con la gestualità a "X":



Sollevare la gamba o il ginocchio per impedire l'attacco dell'avversario



Sollevare la gamba (sopra la PSS) e calciare per più di 3 secondi per impedire l'attacco dell'avversario



Calciare sotto la linea della PSS senza far seguire un calcio sopra la PSS o un pugno

Cut kick ed alzata di gamba:

Due movimenti di cut sotto il livello PSS va sanzionato con GJ. Se dopo i due movimenti c'è stato un attacco valido i punti vanno tolti e dato GJ

Scivolamento più di una volta con cut che non articola il movimento è GJ

Se l'attacco è sopra il livello PSS (vale la posizione del piede) il cut o il calcio spinto sono ok fintanto che il piede vada a terra entro 3 secondi.

Se il cut è al di sotto del livello PSS senza nulla a seguire, il GJ viene dato subito anche se non c'è stato contatto. Per qualsiasi alzata di gamba (fatta una volta) o cut (sotto il PSS) non viene dato GJ se seguito immediatamente da un calcio sopra PSS o pugno

Calciare sotto il livello PSS:

Vanno sanzionati tutti gli attacchi intenzionali sotto il livello PSS

Se un contatto sotto la PSS è stato dato senza intenzione durante uno scambio di tecniche non verrà dato nessun GJ

Se un atleta esegue due tecniche una bassa (sotto il livello del PSS) e una alta e la seconda fa punti, questi verranno tolti e dato il GJ per la prima tecnica

Attacco sull'avversario caduto:

Attacco INTENZIONALE sull'avversario caduto a prescindere dalla forza dell'impatto

Attenzione alla distinzione tra caduto e in fase di caduta. Se ancora non ha toccato terra con altra parte del corpo che non siano i piedi no GJ

Comportamento Antisportivo:

Il rifiuto di seguire le indicazioni arbitrali

Atteggiamenti non consoni dell'atleta o del coach

Se l'atleta esce dal quadrato esagerando la spinta dell'avversario → *GJ antisportivo*

Dopo la richiesta di IVR da parte del CR, la RJ verifica che l'atleta ha finto lesioni → *GJ antisportivo* (Arbitro può richiedere IVR per conferma!)

Kyeshi:

Se il medico decide che l'atleta non può continuare questo perderà per RSC a meno che non ci sia un GJ per l'avversario per cui il ferito vincerà per RSC

Se il dottore decide che può continuare ma lui non vuole farlo, l'atleta perderà per WDR

Nel caso l'atleta necessiti di trattamento medico, il CR chiamerà «Dottore!» per invitare lo staff medico sul quadrato e darà il comando di Kyeshi che durerà 1 minuto A PARTIRE DALL'ENTRATA IN CAMPO DEL MEDICO STESSO.

Golden round:

Durata del Golden Round: 1 minuto

Il primo che segna 2 o più punti vince

Le combinazioni possono essere

- PSS corpetto
- PSS caschetto
- 1 pugno e 1 GJ per l'avversario
- GJ per l'avversario

Se durante il GR non c'è stato nessun punto per PSS, il primo criterio per decretare il vincitore è chi a segnato un pugno. Nel caso di parità di pugni si va al criterio successivo

Se il CR dà un GJ deve anche invalidare la «missed hit». I giudici possono consigliare il CR nel caso lo dimentichi

Nel caso che il CR stia contando un calcio alla testa che non è segnato mentre i punti corpetto dell'altro sì, il coach può chiedere IVR per il calcio in testa. Nel caso il calcio in testa sia precedente l'atleta risulterà vincitore

Richieste del coach per IVR:

- GJ per l'avversario: uscita, caduta, attacco dopo il kalyeo e attacco sull'avversario caduto
- Invalidare tutti i GJ per il proprio atleta
- Aggiungere o rimuovere i punti tecnici
- Invalidare i punti se il CR non lo fa a seguito di una ammonizione
- Qualsiasi problema tecnico come «Phantom points», malfunzionamento del PSS e gestione del tempo. Per ognuno di questi il CR userà il suo cartellino
- Se i giudici premono per lo stesso atleta per il pugno ma mancano la finestra temporale, il coach può chiedere il problema tecnico per l'assegnazione del pugno. Il CR userà il cartellino del coach (ATTENZIONE!!!)
- Ognuno dei giudici può chiedere IVR negli ultimi 10 secondi del terzo round per aggiungere o togliere punti se il coach non ha più il cartellino