



***Federazione Italiana
Taekwondo***

FORMAZIONE UDG

Novità Regolamento e linee guida per le gare di combattimento

Federazione Italiana Taekwondo

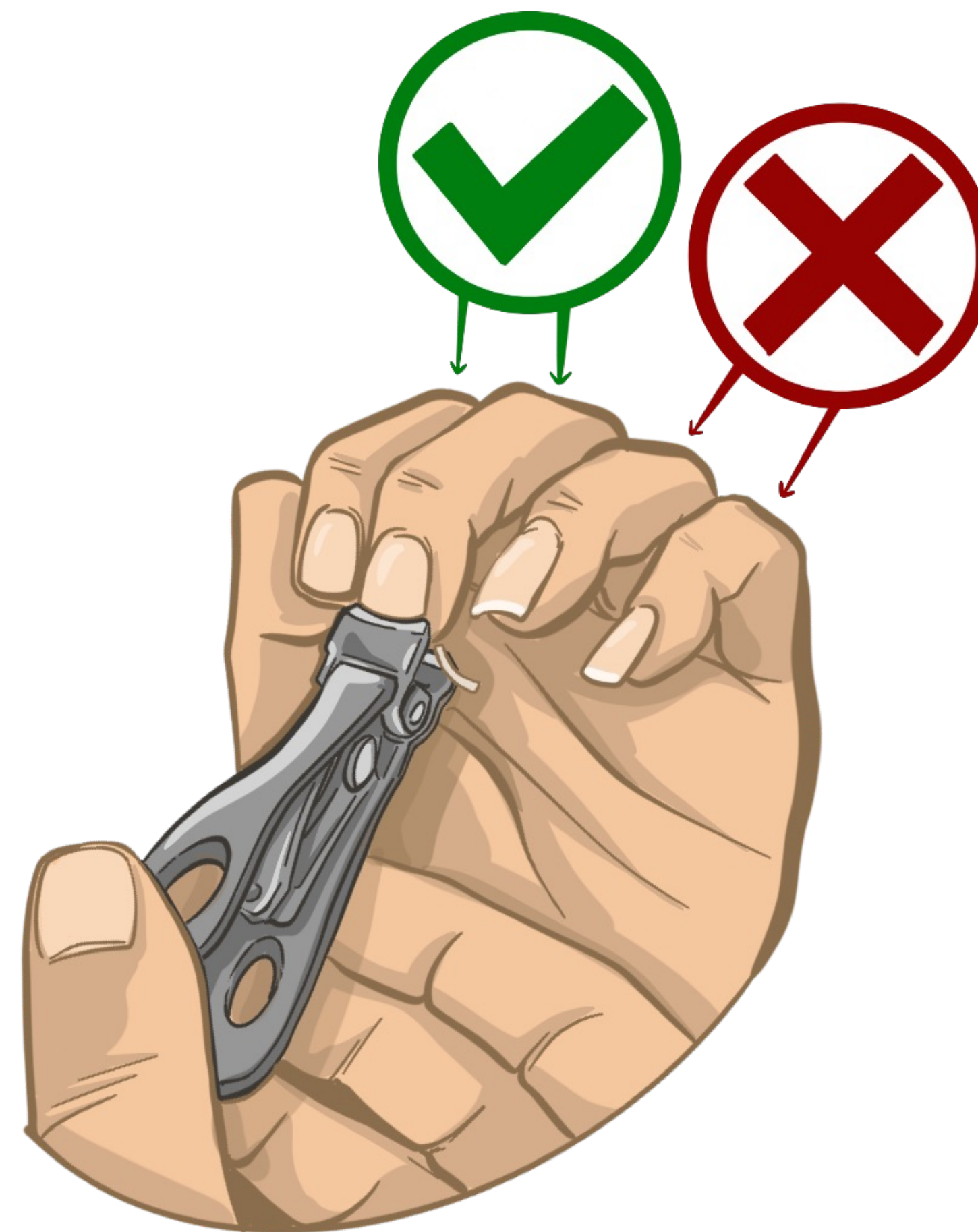
Operazione Peso

REMINDER

Le unghie di mani e piedi devono essere verificate prima del peso.

Lo smalto ammesso è solo bianco o trasparente.

Vietati gli smalti/gel colorati.



Ispezione ed ingresso nell'area di gara

- Paradenti: spessore minimo 3 mm, bianco o trasparente
 - Per atleti con apparecchio ortodontico: il paradenti lo deve coprire interamente***
- Ginocchiere mediche in neoprene, senza inserti metallici
- Capelli lunghi devono essere legati in modo che non fuoriescano dal caschetto
- Verificare la corretta allacciatura del corpetto: i lacci si incrociano senza saltare nessun anello dall'alto verso il basso
- Dopo l'ispezione l'atleta deve procedere con il suo Coach ed, eventualmente, il dottore o il fisioterapista verso la zona di attesa

Ispezione

REMINDER



I capelli lunghi devono essere legati in modo che non fuoriescano dal caschetto

Allacciare il corpetto



Obiettivi del nuovo regolamento

- Rispettare lo spirito e le regole del CIO
- Rendere il nostro sport più “televisivo”
- “Media friendly” per creare combattimenti più emozionanti
- Il pubblico può seguire facilmente gli incontri
- Gli incontri sono più dinamici ed interessanti per il pubblico ed i media

Durata

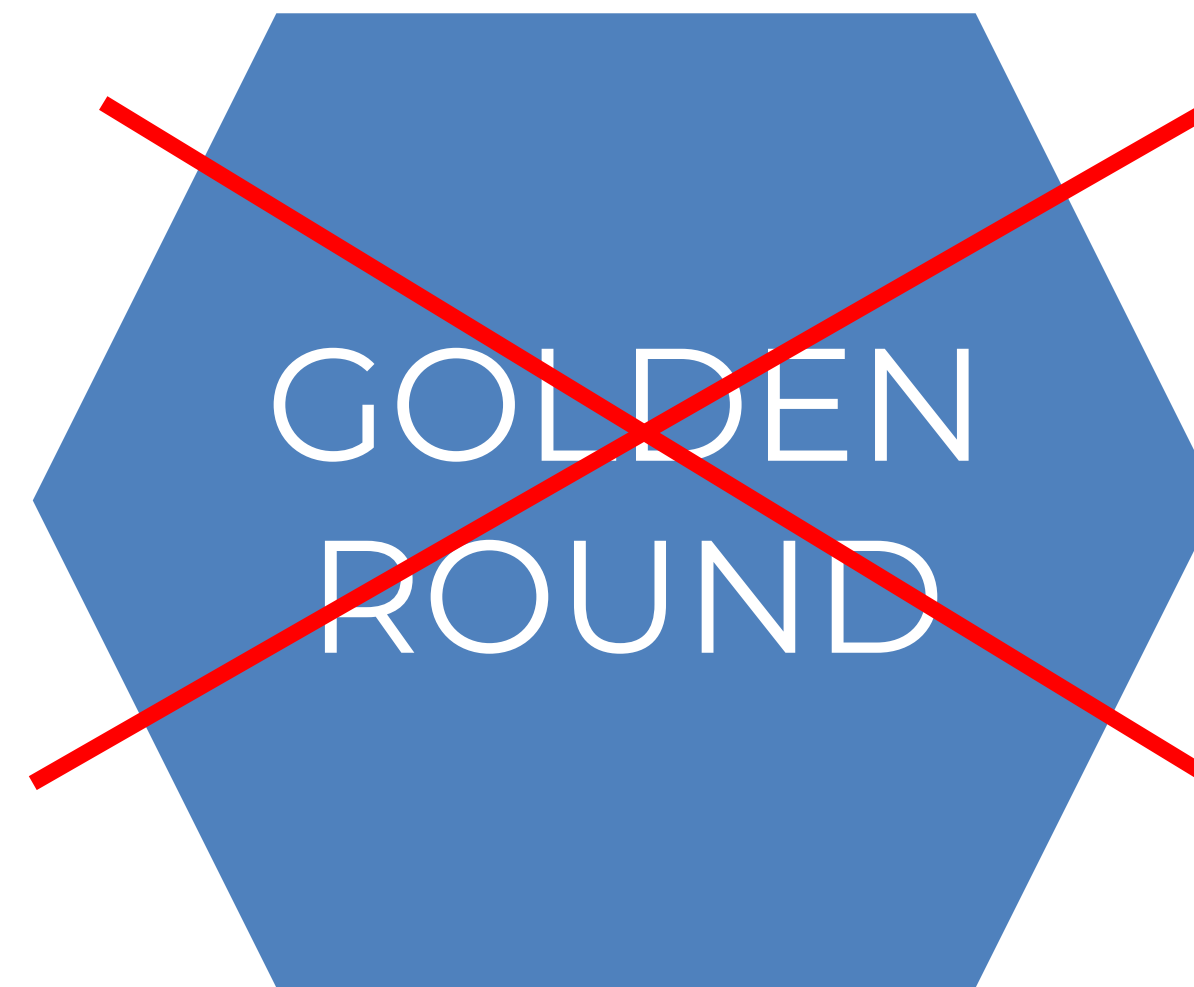


5 GAM JEOM IN UN ROUND= VITTORIA PER L'AVVERSARIO

12 POINTS GAP = L'AVVERSARIO VINCE QUESTO ROUND

OGNI ROUND DEVE AVERE UN VINCITORE

GOLDEN ROUND



Articolo 7

Nel **Best of 3 System**, il 4° round non esiste!

In caso di parità di punteggio al termine del 3° round,
il vincitore sarà scelto secondo l'articolo 15.

BEST OF 3 SYSTEM

12 GAP POINTS (PTG)

IN QUALSIASI MOMENTO DEL ROUND

**VITTORIA PER PTG – CR FERMA L’INCONTRO E
DICHIARA IL VINCITORE DEL ROUND**

**NO PTG NELLE SEMIFINALI E FINALI DELLE
CATEGORIE SENIOR**

BEST OF 3 SYSTEM

Ogni round deve avere sempre un vincitore

CRITERI DI SUPERIORITÀ

Nel **Best of 3 System**, in caso di parità alla fine del round si decide il vincitore con i criteri di superiorità nel seguente ordine:

1. Totale dei punti per calci validi in rotazione
2. Punti ottenuti da tecniche ordinate a partire dalla più complessa (non vengono contati i calci in rotazione già considerati nel criterio precedente):



3 Punti



2 Punti



1 Punto

3. Registered hits

4. Woo se girok

BEST OF 3 SYSTEM

WORLD TAEKWONDO Gold Medal Contest Senior W-57Kg

 **PARK S.**  **JONES J.**

CAN **MATCH 101** **GBR**

11 **1:36** **8**

ROUND 2

GAM-JEOM 1 **SUP LEAD** **HITS 2** **HITS 2** **SUP LEAD** **GAM-JEOM 3**



BEST OF 3 SYSTEM

Ogni round deve avere sempre un vincitore



REGISTERED HITS

IL CR non deve invalidare il colpo in caso di GAM-JEOM

Ogni round deve avere sempre un vincitore

CRITERI DI SUPERIORITÀ

- 1.** Totale dei punti per calci validi in rotazione
- 2.** Punti ottenuti da tecniche a partire dalla più complessa
- 3.** Registered hits
- 4.** Superiorità

BEST OF 3 SYSTEM

HIGH VALUE TECHNIQUES

Gam Jeom	Deuk – Jeom		ROUND WINNER			Deuk - Jeom		Gam Jeom
1	1		Round 1			+ 1	0	
			CHUNG		HONG			



BEST OF 3 SYSTEM

HIGH VALUE TECHNIQUES

Head kick = 3 punti (+2 per rotazione)

Body kick = 2 punti (+2 per rotazione)

Pugno = 1 punto

Gam Jeom	Deuk – Jeom		ROUND WINNER			Deuk - Jeom		Gam Jeom
	4		Round 1				4	
			CHUNG		HONG			



BEST OF 3 SYSTEM

HIGH VALUE TECHNIQUES

Head kick = 3 punti (+2 per rotazione)

Body kick = 2 punti (+2 per rotazione)

Pugno = 1 punto

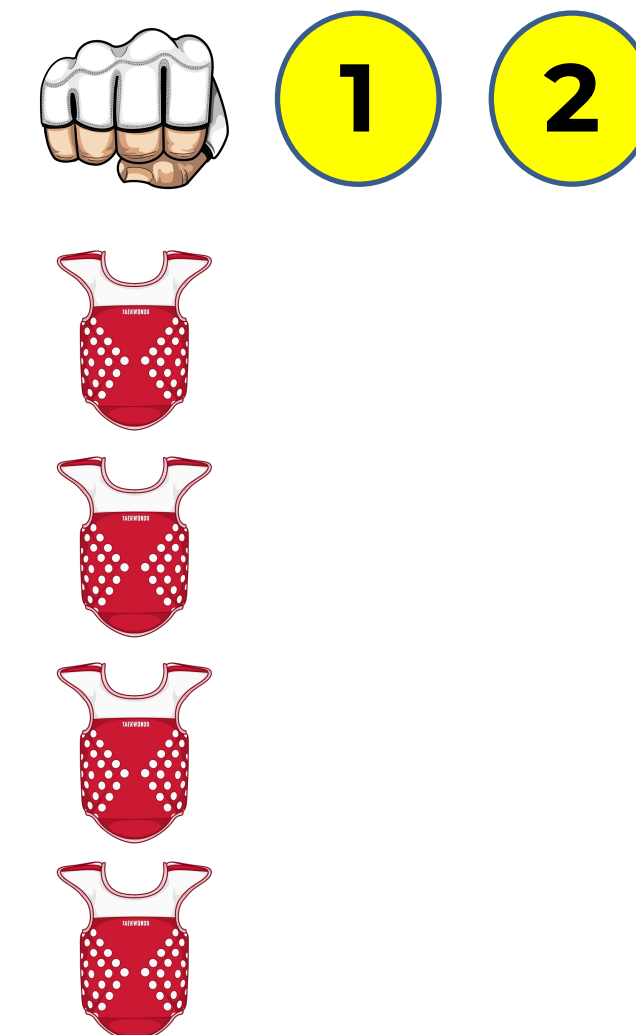
Gam Jeom	Deuk – Jeom		ROUND WINNER			Deuk - Jeom		Gam Jeom
1	3		Round 1			+1	2	
			CHUNG		HONG			



BEST OF 3 SYSTEM

HIGH VALUE TECHNIQUES

Gam Jeom	Deuk – Jeom		ROUND WINNER			Deuk - Jeom		Gam Jeom
1	10		Round 1			+1	9	
			CHUNG		HONG			



BEST OF 3 SYSTEM

HIGH VALUE TECHNIQUES

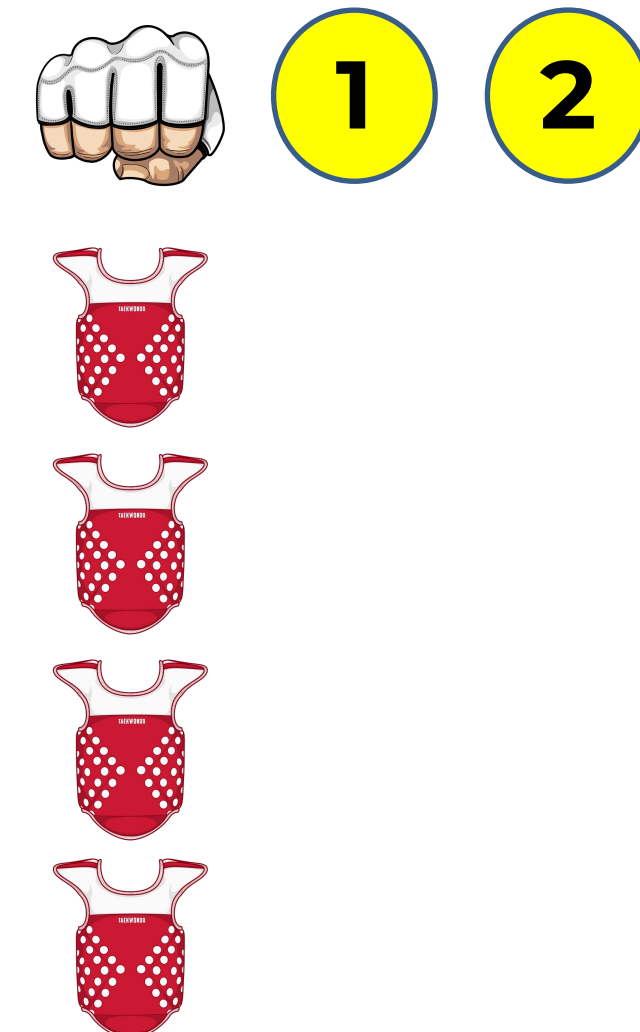
Gam Jeom	Deuk – Jeom		ROUND WINNER			Deuk - Jeom		Gam Jeom
1	10		Round 1			+1	9	
			CHUNG		HONG			



5 body kick



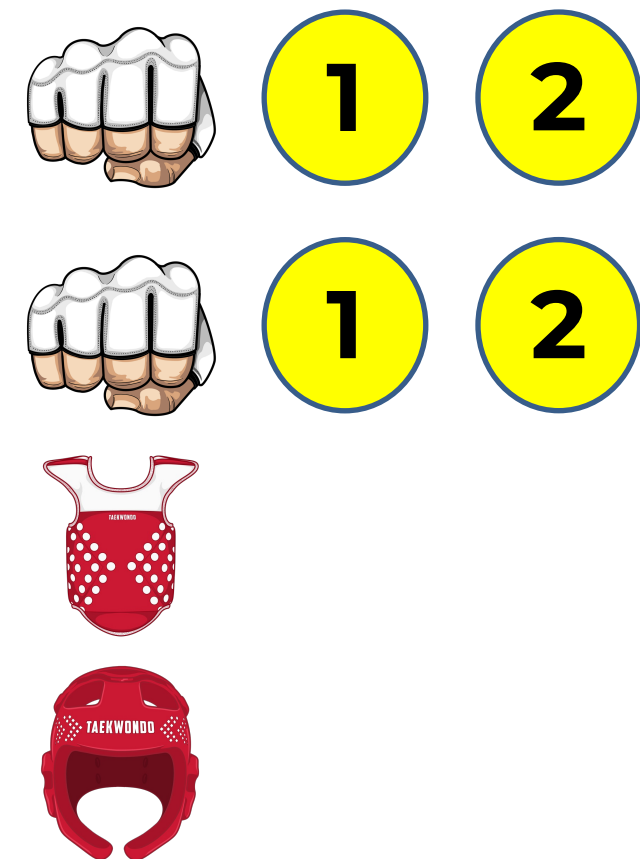
4 body kick



BEST OF 3 SYSTEM

HIGH VALUE TECHNIQUES

Gam Jeom	Deuk – Jeom		ROUND WINNER			Deuk - Jeom		Gam Jeom
			Round 1					
	7		CHUNG		HONG		7	



BEST OF 3 SYSTEM

DECISIONI:

RSC

PTG – PTF

SUP

WDR

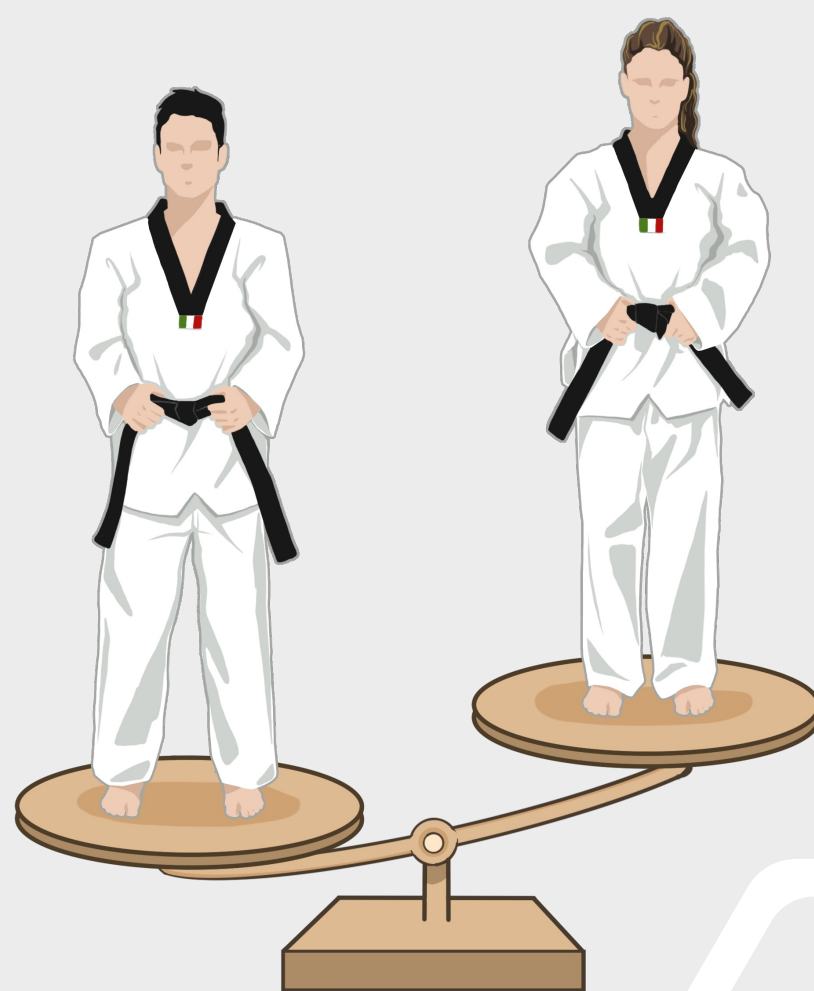
DSQ

DQB



IN CASO DI VINCITA PER
TOTALE DEI ROUND VINTI

NEW

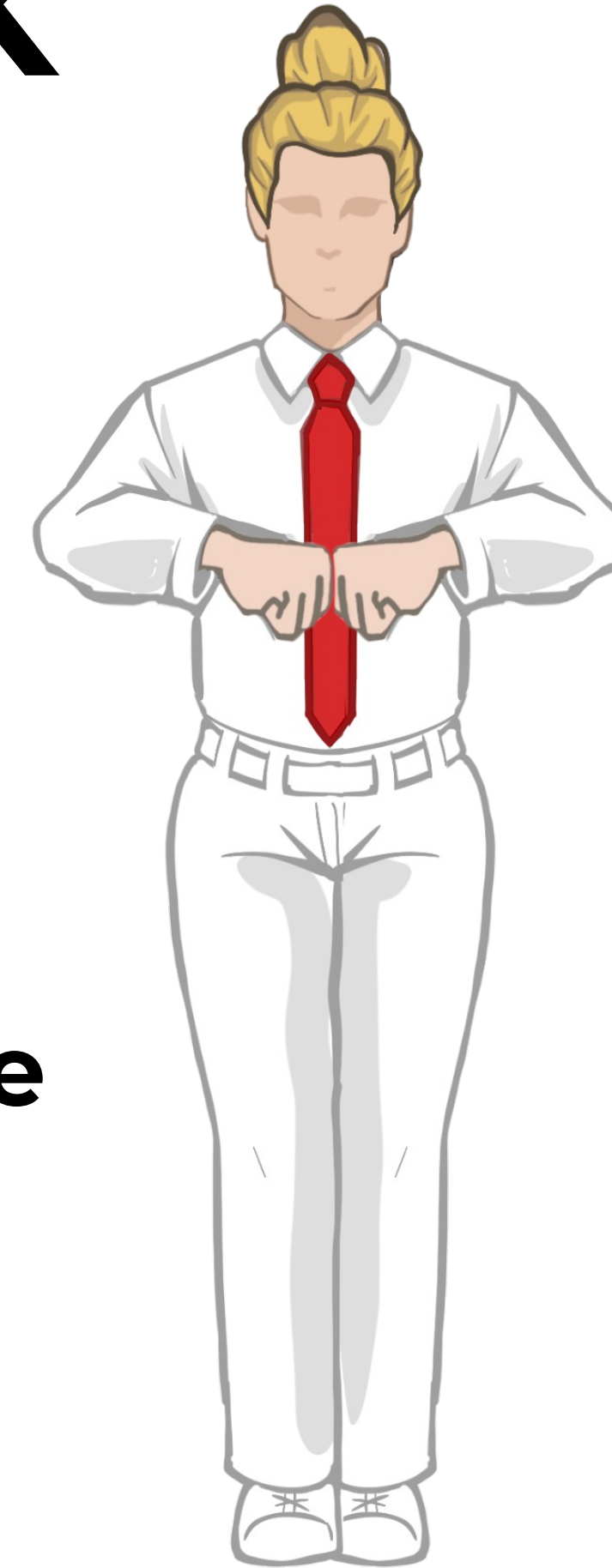


DECISIONI DI SUPERIORITÀ

WOO-SE-GIROK

Da valutare secondo i seguenti criteri, nell'ordine:

- 1. Migliore gestione in attacco**
- 2. Maggior numero di tecniche**
- 3. Tecniche più complesse (difficoltà e complessità)**
- 4. Migliore comportamento di gara**



Art. 14 - AZIONI PROIBITE

Alzare la gamba per bloccare l'attacco avversario

Alzare la gamba o calciare in aria per più di 3 secondi per impedire l'attacco avversario

Uscire dalla linea di confine

Calciare sotto la cintura

Alzare la gamba per calciare sopra la cintura per 4 volte o di più

NEW

Evitare o rallentare il combattimento

NEW

Attaccare l'avversario caduto

Attaccare dopo il Kalyeo

Attacco al corpetto in clinch con il lato o la pianta del piede (Animal Kick)

Trattenere o spingere l'avversario

NEW

Attaccare con testa o ginocchio

Colpire il viso con la mano

Calciare la gamba dell'avversario per impedire l'attacco

Caduta

NEW

Comportamento Antisportivo

Attacco al retro della testa in clinch

NEW

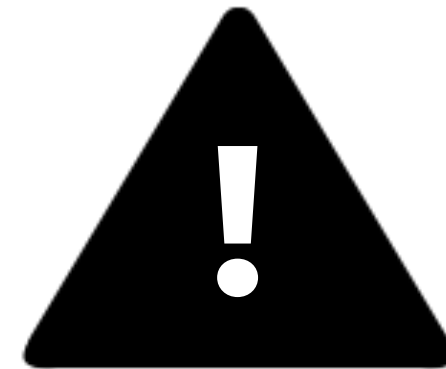
AZIONI PROIBITE

Alzare la gamba sopra la cintura per calciare in aria per 4 o più volte.



Se c'è uno slittamento o un avanzamento, la gamba deve essere estesa completamente. L'atleta può saltellare o slittare ancora per il 2° e 3° calcio che sono il massimo possibile senza penalità. Se c'è il 4°, l'atleta sarà punito con GJ e gli eventuali punti fatti con quest'ultimo, invalidati.

OGNI ROUND DEVE AVERE UN VINCITORE



**Nel Best of 3 System, quando un atleta riceve 5
GAM-JEOM in un round, l'avversario sarà
dichiarato vincitore.**

NB: Solo un atleta può ricevere 5 GJ!!

AZIONI PROIBITE

ATTACCO AL
CORPETTO CON
« ANIMAL KICK » IN
POSIZIONE CLINCH



ATTACCO ALLA PARTE
POSTERIORE DEL
CASCHETTO IN
POSIZIONE CLINCH



COSA SI INTENDE PER « CLINCH » ?

« CLINCH »

Hogu contro Hogu

Incrociare le braccia al corpo dell'avversario

Toccare l'avversario con il corpo/mano

(stessi criteri degli “Animal Kick”)

CALCIARE ALLA PARTE POSTERIORE DEL CASCHETTO



Attacco alla nuca in posizione di clinch, GAM-JEOM ed eventuali punti invalidati

- **Scorpion, Monkey, Fish ed Hook kick sono ammessi in assenza di contatto o trattenuta**

AZIONI PROIBITE

Evitare o rallentare il combattimento

REGOLA DEI 3 + 3 SECONDI PER PASSIVITÀ

**Dopo 3 secondi di inattività, CR dichiarerà
« COMBATTERE »**

**Se ci sono 3 secondi di inattività,
sarà sanzionato uno o entrambi i giocatori**



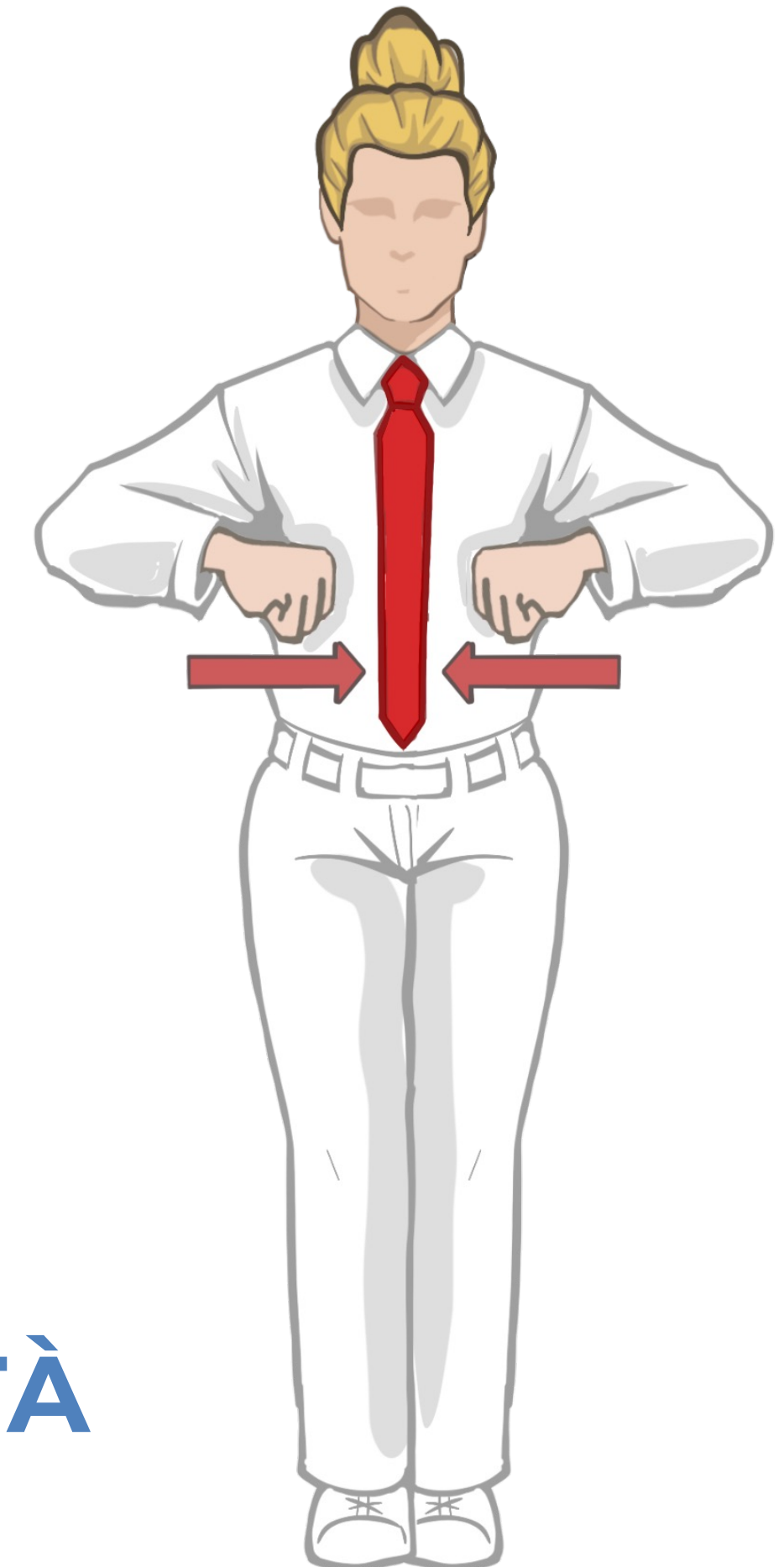
AZIONI PROIBITE

Evitare o rallentare il combattimento

~~Regola dei
5 sec + 5 sec~~



3 sec + 3 sec

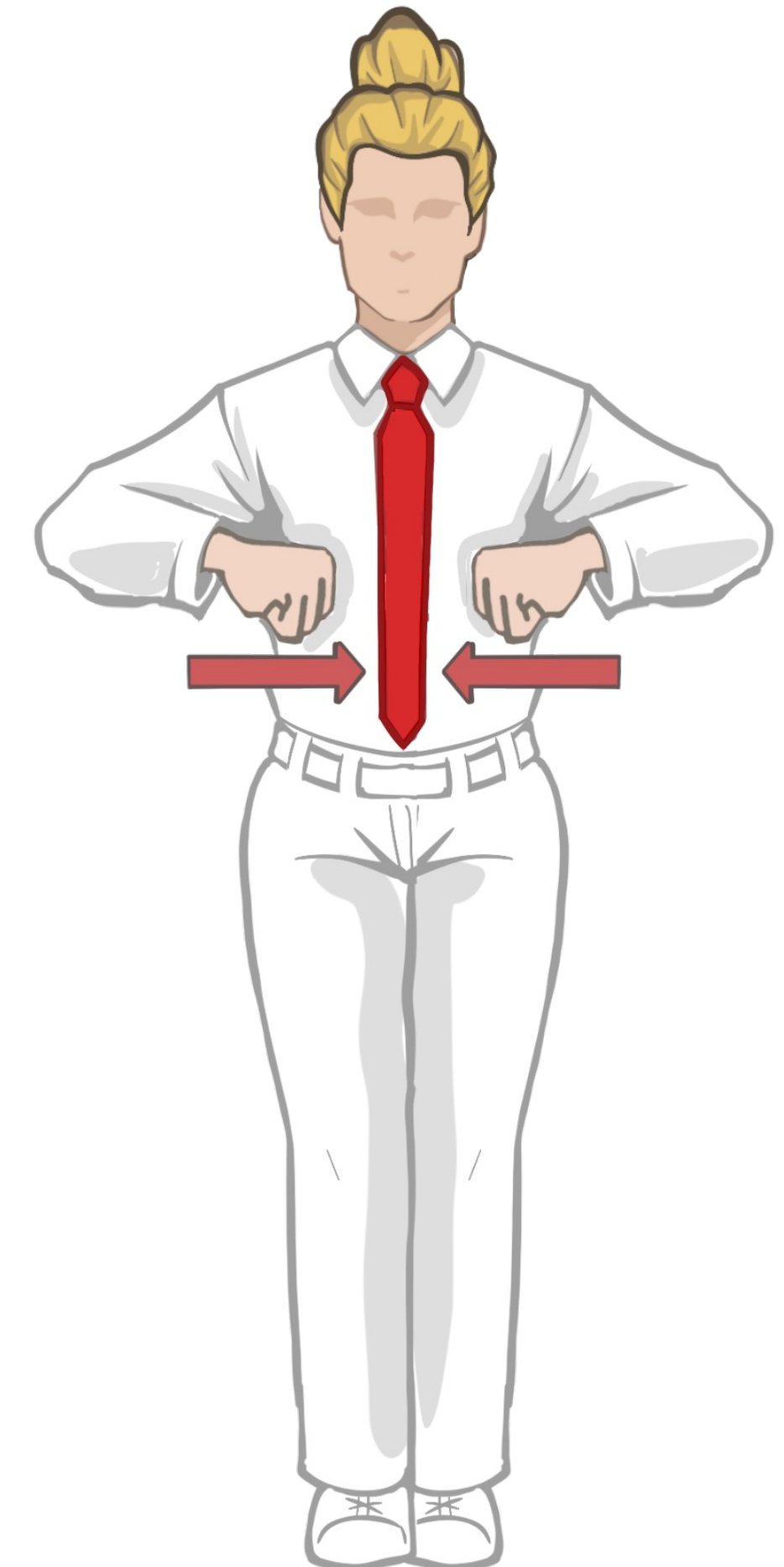


REGOLA DEI 3 + 3 SECONDI PER PASSIVITÀ

AZIONI PROIBITE

Evitare o rallentare il combattimento

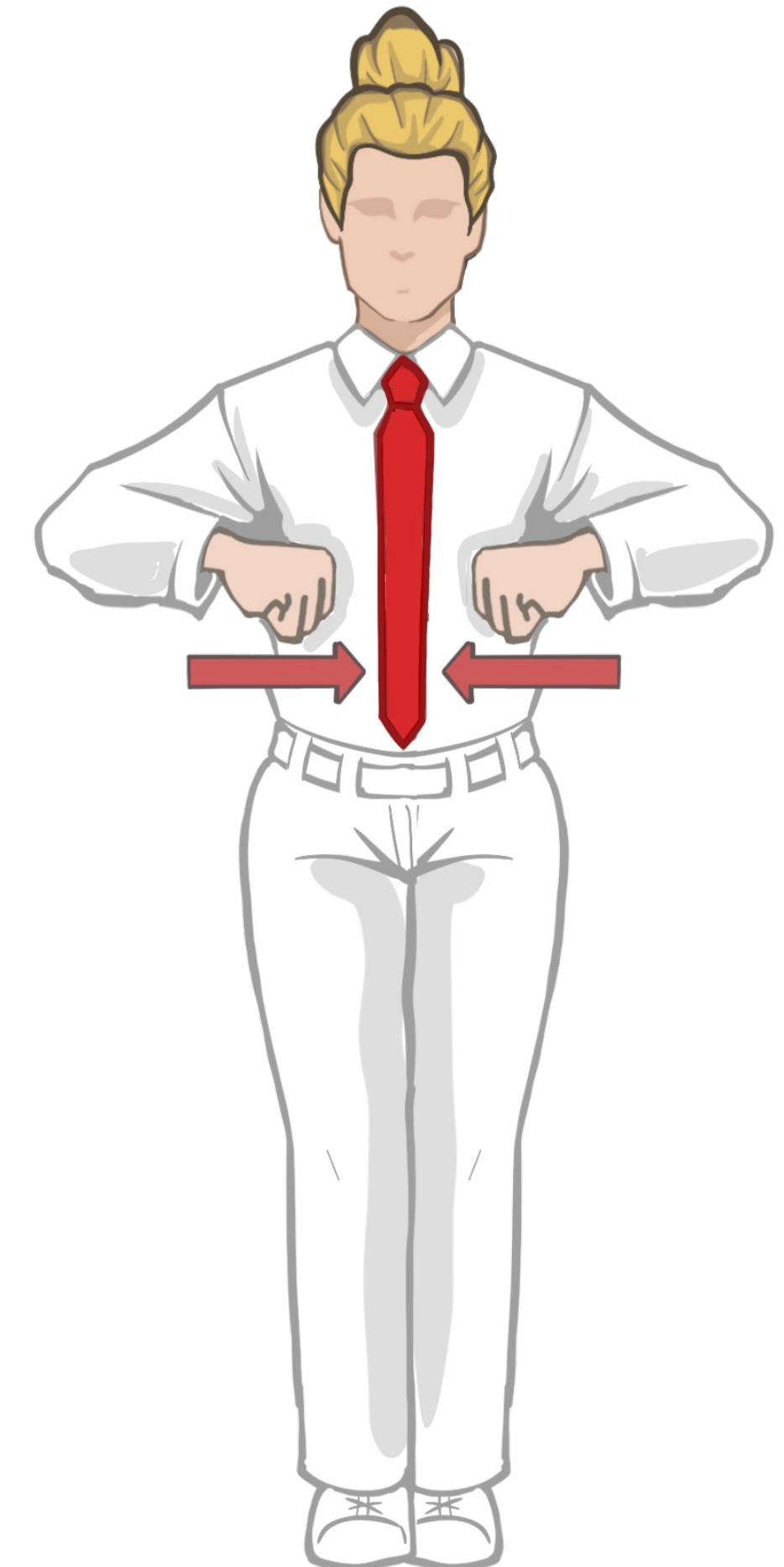
NB: per far comprendere l'urgenza il CR effettua un count down!



AZIONI PROIBITE

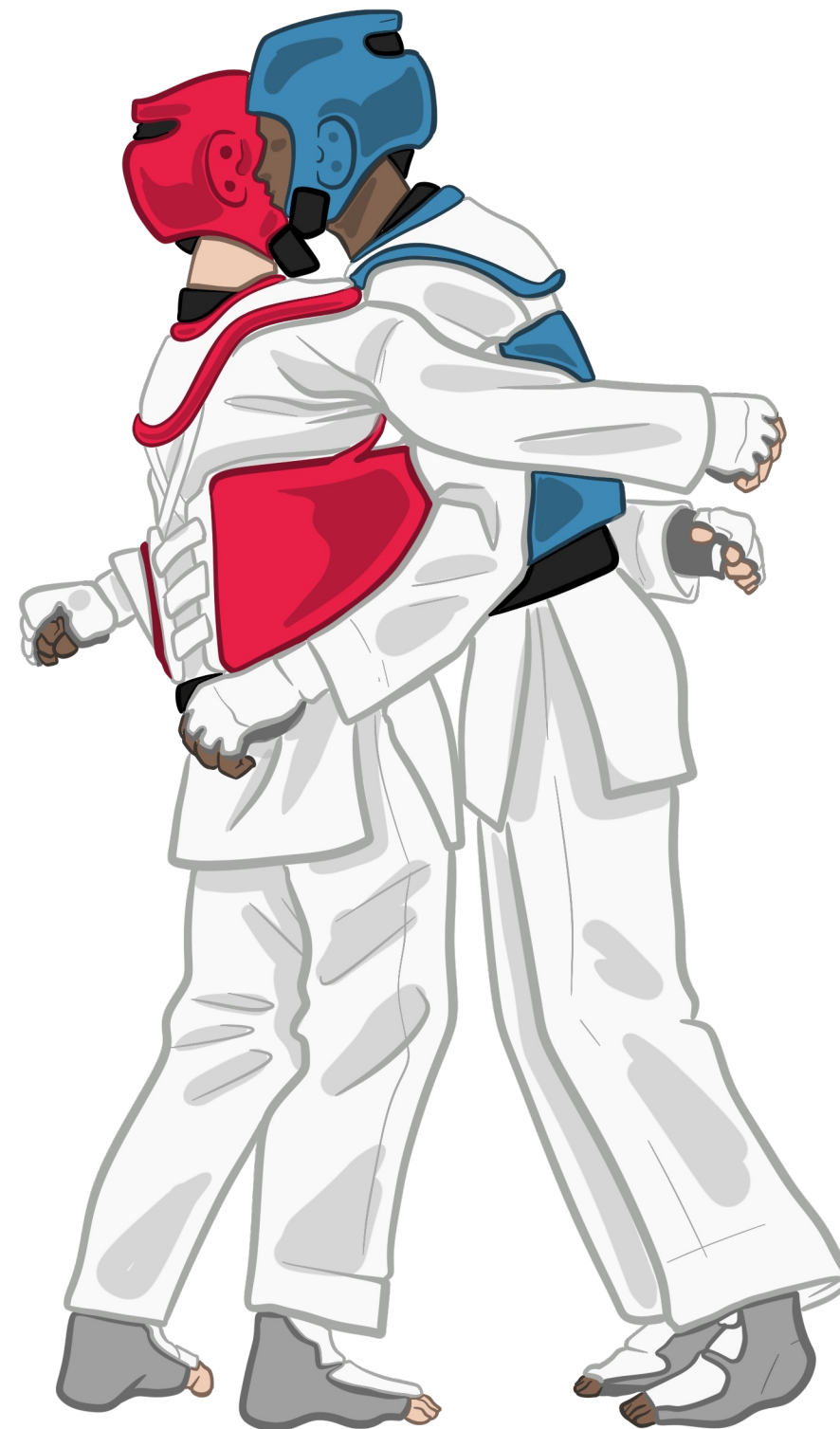
Evitare o rallentare il combattimento

- Quando rimangono 3 o meno secondi alla fine del round, il CR può dare GJ per passività direttamente.
- In qualsiasi momento dell'incontro se l'atleta si gira e scappa, si sposta di lato e scappa o se arretra velocemente riceverà immediatamente GJ.
***NB:** Si considera l'intenzione dell'atleta, non il numero di passi*



AZIONI PROIBITE

TRATTENERE L'AVVERSARIO



In posizione di clinch gli atleti devono separarsi da soli dopo il comando del CR e, nel caso non lo facessero, va ammonito l'atleta più passivo.

AZIONI PROIBITE

TRATTENERE L'AVVERSARIO

LINEE GUIDA

- Spingere con le mani sulle spalle o sui lati delle braccia allo scopo di controllare l'avversario va sanzionato con GJ per trattenuta.
- L'arbitro centrale deve muoversi per vedere angoli diversi del clinch.
- Se uno dei due atleti cerca di combattere o di creare azione e l'altro glielo impedisce chiaramente tenendolo va dato GJ per trattenuta.
- È sempre uno che comincia, va ricercata la causa-effetto in modo da ammonire solo uno dei due.

Se gli atleti si separano contemporaneamente: NO GJ!

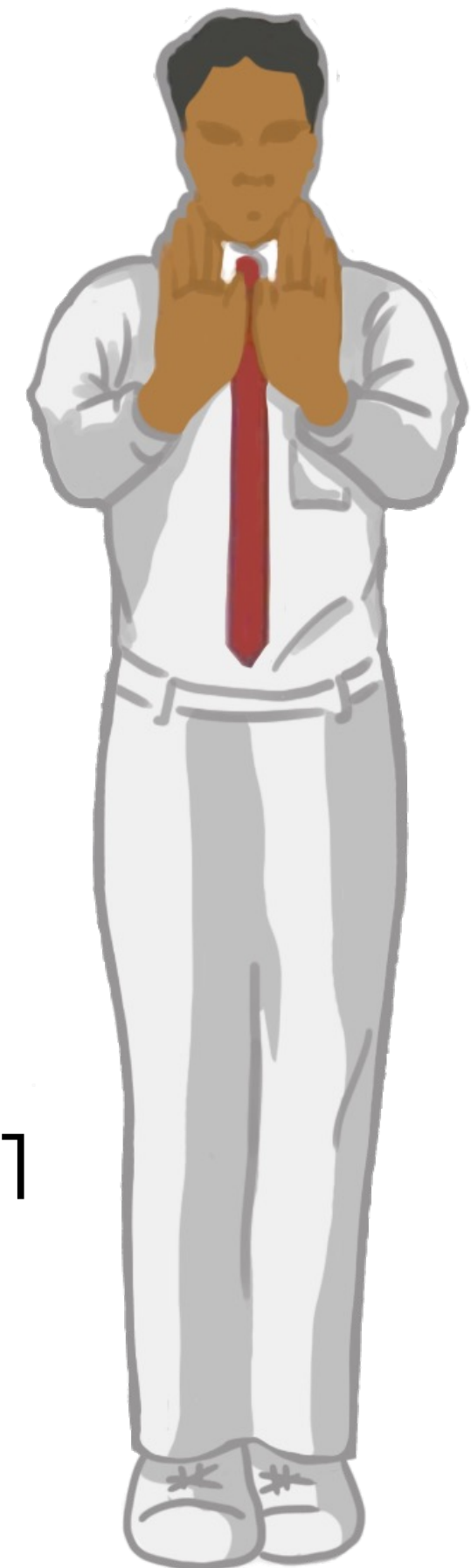
AZIONI PROIBITE

SPINGERE L'AVVERSARIO

Spingere è permesso come rapido impatto e poi si lascia l'avversario.

I seguenti casi sono sanzionati per spinta:

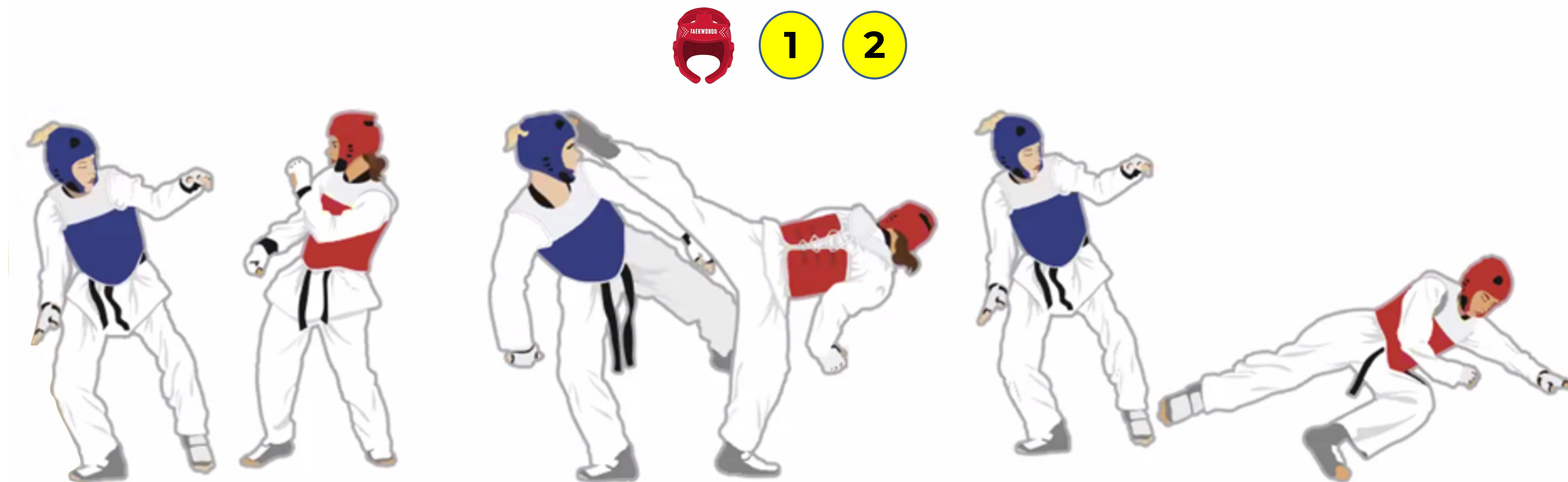
- Spingere l'avversario fuori dalla linea di confine.
- Spingere l'avversario in modo da impedirgli la normale esecuzione di una tecnica.
- Spingere l'avversario in maniera continua e prolungata (più di 1 o 2 secondi), anche nel caso di braccia distese mentre si calcia in continuo.



AZIONI PROIBITE

CADUTA

In caso di caduta dopo una tecnica in rotazione valida che genera punti, l'atleta che lo effettua non sarà sanzionato



AZIONI PROIBITE

CADUTA

Se un atleta cade a causa di un'azione scorretta dell'avversario, GAM-JEOM a quest'ultimo

Se entrambi gli atleti cadono a seguito di una collisione accidentale, CR li inviterà ad alzarsi mostrando "Waving Off" (No GAM-JEOM)

Se un atleta ottiene punti con un calcio in rotazione e cade, No GAM-JEOM per caduta

NEW



AZIONI PROIBITE

CADUTA

Se entrambi gli atleti cadono, uno perché ha eseguito una tecnica in rotazione valida che genera punti e l'altro perché l'ha subita, il CR non usa il «wave off signal» ma sanziona per caduta chi ha preso il calcio.



AZIONI PROIBITE

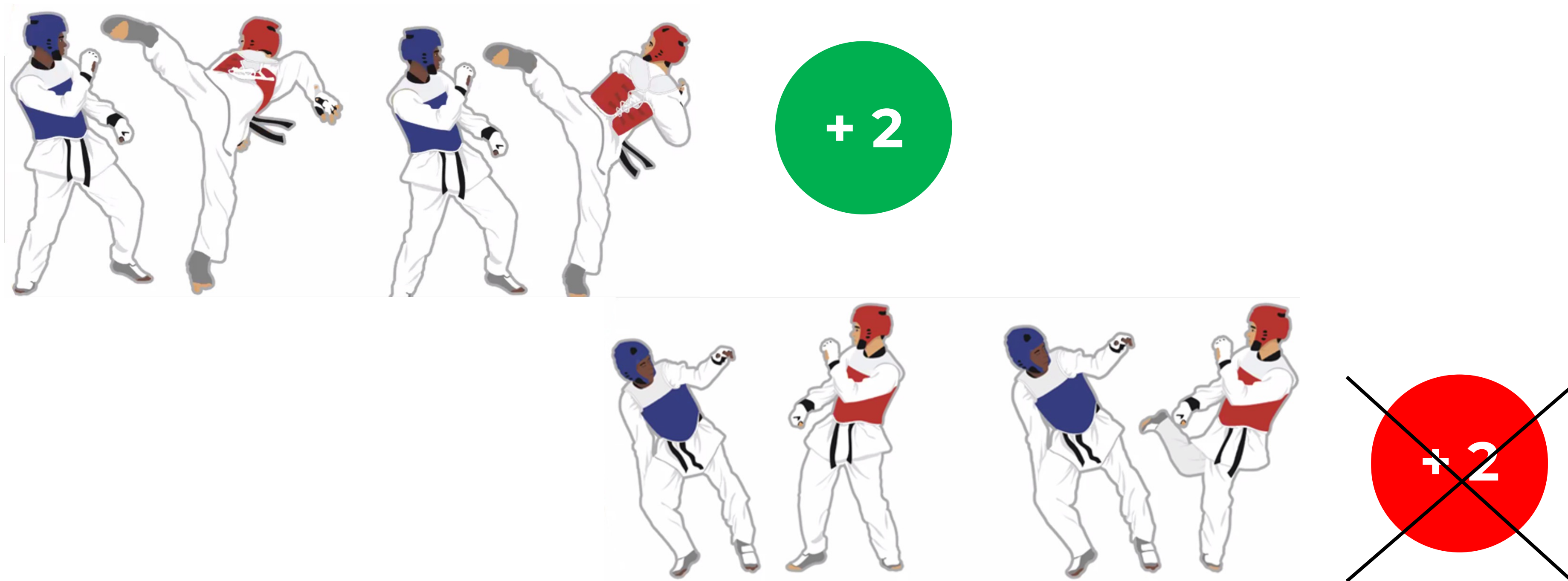
CADUTA

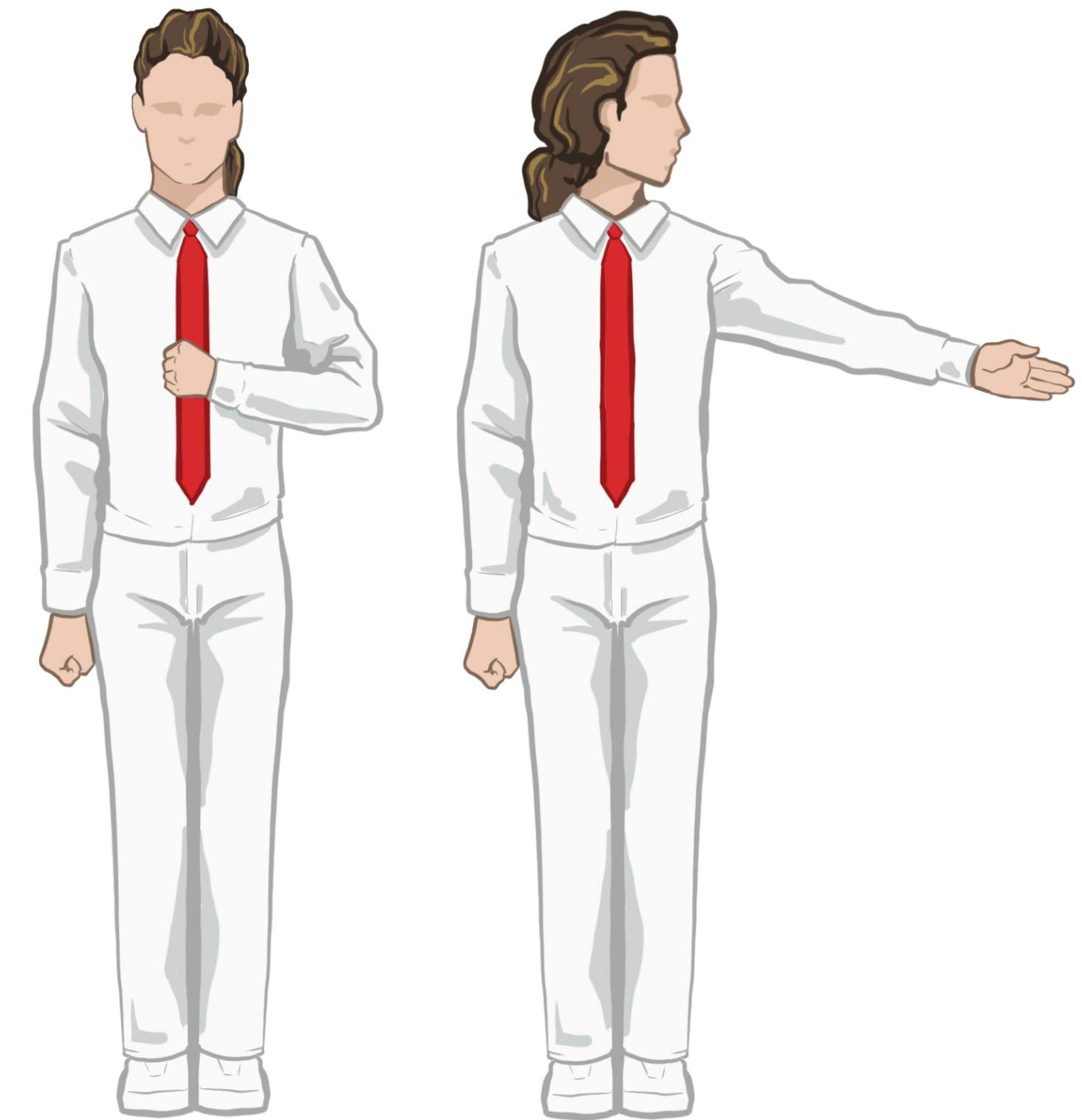
Quando un atleta è vicino alla linea di confine, segna un calcio in rotazione e cade all'esterno, Gam-Jeom per uscita.



PUNTI VALIDI

Per quanto riguarda il **DwitChaghi** è necessario che ci sia una rotazione delle spalle e della testa.
 Se il calcio è di schiena ma senza rotazione non riceve i due punti aggiuntivi.





Articolo 10. Contest Procedure

Nel « Best of 3 System », CR dichiara il vincitore ogni round con una gestualità della mano.

Nel terzo round, direttamente dichiarazione vittoria

AZIONI PROIBITE

Gam Jeom durante la pausa tra i round

Quando un atleta o un coach commette un gesto antisportivo durante il periodo di riposo, oltre 5 secondi dalla fine del round, il CR dà immediatamente il GJ che verrà segnato all'inizio del round successivo.

Se invece avviene entro 5 secondi dalla fine del round va segnato nel round appena concluso.

IVR

Calcio alla testa senza assegnazione di punti

COACH

**Può richiedere l'IVR per un colpo alla testa
senza assegnazione di punteggio**

**VIDEO
JURY**

**La giuria verificherà solo se c'è contatto
(e non l'impatto)**

IVR

TECNICA PERMESSA



Tutto il piede al di sotto del malleolo

AREA DA PUNTO



Tutta la testa sopra la linea del mento

L'IVR controlla:

1. Presenza di contatto e non la forza dell'impatto
2. Eventuale sanzione prima del calcio

Knock Down - Procedura

Il CR inizia un conteggio quando vede l'atleta che:

Knocked out: una parte del corpo oltre la pianta del piede tocca terra a causa della forza dell'attacco

Accusa o non mostra intenzione o capacità di continuare

Calcio agli occhi

Sanguinamento

Forte attacco alla testa

Conteggio del CR senza nessun punteggio

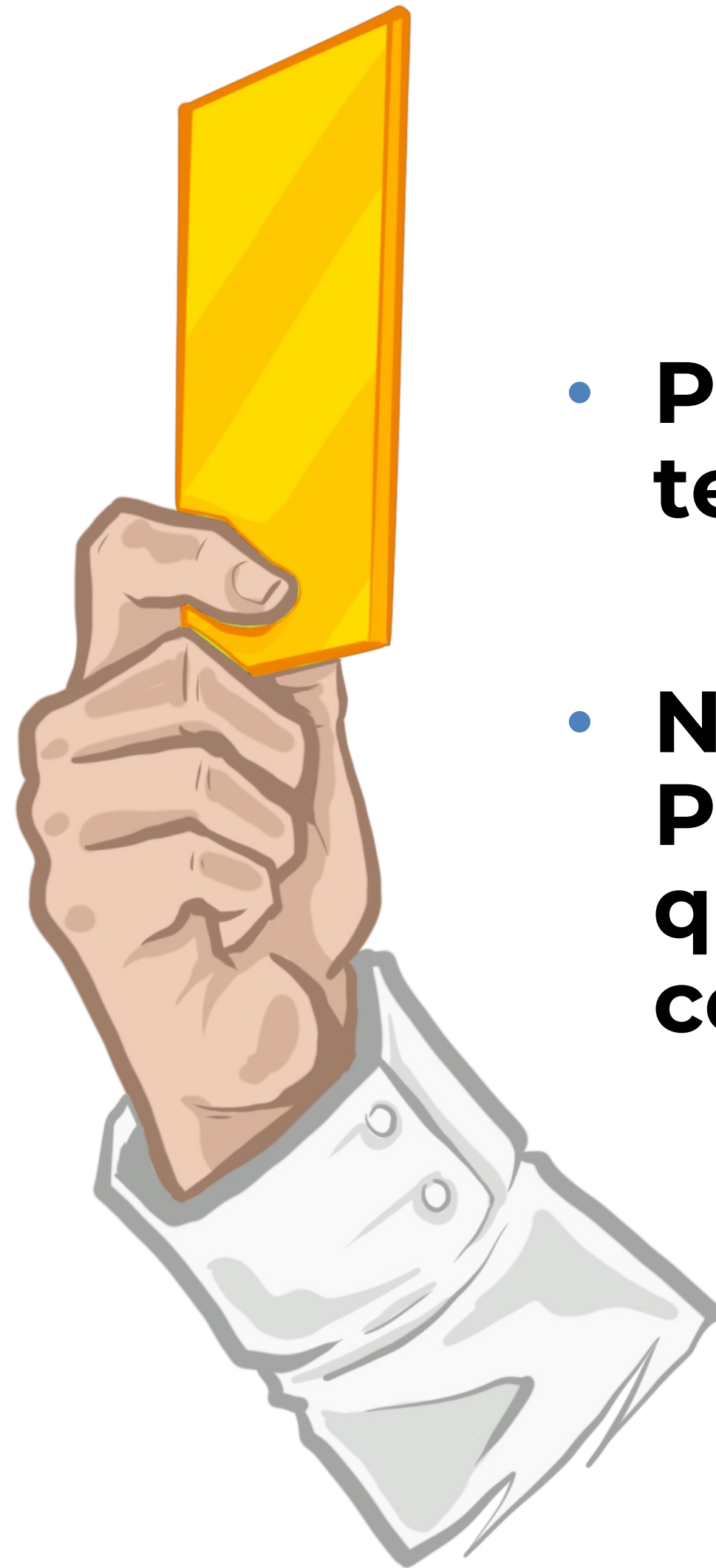
Knock Down - Procedura

**L'ARBITRO CENTRALE DEVE RICHIEDERE UN IVR
(qualsiasi arbitro in servizio può richiamare)**

**IL COACH PUÒ RICHIEDERE UN IVR ANCHE
DOPO IL CONTEGGIO SE IL CALCIO NON HA
PUNTEGGIO**



Problema Tecnico



- **Per i test PSS, l'arbitro utilizzerà la propria tessera IVR solo nel 1° round**
- **Nel 2° e 3° round, se un coach richiede il test PSS e non ci sono anomalie, perderà la propria quota IVR e riceverà una sanzione per comportamento antisportivo**

IVR – Guida per i coach

PER IL PROPRIO ATLETA



Errore nell'assegnazione del pugno



Punti tecnici



Calcio alla testa

Gam Jeom: invalidare qualsiasi GJ e punti in relazione agli stessi



Punti relativi a GJ nei seguenti casi:

- Il GJ è stato invalidato ma non i punti relativi allo stesso.
- Rimettere i punti perché segnati prima del GJ.



Technical Issues

- TEST PSS
- PHANTOMS POINTS
- CRONOMETRO/TABELLONE

PER L'AVVERSARIO

Gam Jeom

Si possono richiedere solo i seguenti GJ e punti in relazione agli stessi:

- Uscita
- Caduta
- Attacco dopo il Kalyeo
- Attacco sull'avversario caduto

Invalidare i punti tecnici



Invalidare i punti in relazione a un GJ che è stato dato

FORMAZIONE UDG

Casi di studio per gare di combattimento

Federazione Italiana Taekwondo

Casi di studio

Obiettivi:

- 1. Avere un precedente già appurato da situazioni e decisioni precedenti**
- 2. Usare lo stesso metro nell'applicazione del Regolamento**
- 3. Condividere e imparare dalle esperienze passate**

CASO #1

In posizione di clinch, **Chung** esegue un calcio dal basso verso l'alto, diretto alla testa di **Hong**.

Hong lo evita spostandosi di lato

Chung colpisce la sua stessa testa segnando 3 punti contro se stesso.

Il coach di **Chung** chiede IVR per togliere i 3 punti perché non segnati dall'avversario.

Scenario: Visto che Chung ha calciato se stesso e sono stati segnati i punti, questi vengono considerati legittimi.

CASO #2



Chung non calcia ma il PSS registra 3 punti.

Il coach di Hong chiede di verificare eventuali «phantom points».

Scenario #1: RJ vede che non ci sono stati calci da parte di Chung e che la scoreboard ha registrato i 3 punti. Questa richiesta sarà accettata ed i 3 punti invalidati. Il caschetto sarà sostituito.

Scenario #2: la RJ vede un calcio da parte di Chung alla testa di Hong. La richiesta è respinta.

NOTE:

- ❖ Il coach può chiedere il test PSS nel caso sospetti un malfunzionamento.
- ❖ Il coach può chiedere il test PSS anche durante il riposo e il test sarà fatto all'inizio del nuovo round.
- ❖ Se il coach chiede il test PSS durante il secondo e/o il terzo round e tutto funziona, perderà la sua quota IVR. Il CR deve dare GJ per antisportivo.
- ❖ Ogni UdG officiante può chiedere IVR per «Phantom Points» tramite il CR.

CASO #3

Il CR sanziona **Chung** per trattenuta e invalida 2 punti.

Il coach di **Chung** chiede di invalidare il GJ e la restituzione dei 2 punti.

Scenario #1: la RJ vede chiaramente la trattenuta e che i due punti sono stati segnati a seguire. La richiesta sarà respinta.

Scenario #2: la RJ vede che non c'è trattenuta da parte di **Chung**. La richiesta sarà accettata ed il CR invaliderà il GJ ripristinando i 2 punti.

CASO #4

Chung esce dalla linea di confine e colpisce Hong segnando 3 punti.

Il CR non rileva l'infrazione e lascia proseguire il match.

Il coach di Hong chiede «Chung è uscito e ha segnato 3 punti».

Scenario #1: Chung riceverà GJ per uscita e i 3 punti saranno invalidati.

Scenario #2: le dita dei piedi di Chung erano ancora dentro e il suo piede non è uscito completamente. La richiesta sarà rifiutata.

CASO #5

Chung trattiene e calcia alla testa di **Hong** ottenendo 6 punti.

Il CR sanziona **Chung** per trattenuta ed invalida 3 punti.

Il coach di **Hong** chiede IVR per invalidare gli altri 3 punti.

Scenario #1: la RJ vede 2 calci alla testa da parte di **Chung** dopo la trattenuta. La richiesta è accettata e il CR invaliderà gli altri 3 punti.

Scenario #2: la RJ vede **Chung** calciare **Hong** e segnare 3 punti e subito dopo trattenere e segnare altri 3 punti. In questo caso i primi 3 punti sono validi. L'IVR sarà rifiutato.

CASO #6

L'arbitro centrale sanziona **Chung** per uscita ed invalida 2 punti.

Il coach di **Chung** crede che il proprio atleta sia stato spinto e perciò sia uscito dalla linea di confine, pertanto chiede IVR per invalidare GJ perché è stato spinto.

Scenario #1: La RJ vede chiaramente che **Hong** spinge **Chung** causandone l'uscita. La richiesta sarà accettata. Il CR invaliderà il GJ restituendo i 2 punti a **Chung**, mentre sanzionerà **Hong** per spinta.

Scenario #2: La RJ vede che **Hong** spinge **Chung**, ma questi rimane all'interno della linea di confine. **Chung** esce autonomamente durante lo scambio di tecniche in un secondo momento. La richiesta sarà respinta.

Scenario #3: La RJ vede che **Hong** spinge **Chung**, ma questi rimane all'interno della linea di confine. La richiesta sarà respinta.

CASO #7

Chung spinge Hong prolungatamente.

Hong non cade.

Il CR sanziona Chung per spinta.

Il Coach di Chung chiede di invalidare il GJ.

Scenario: la RJ vede la spinta prolungata, la richiesta è respinta.

NOTE:

Spingere è permesso tranne:

- ❖ Spingere l'avversario per un periodo prolungato o con contatto continuo.
- ❖ Spingere l'avversario fuori dalla linea di confine.
- ❖ Spingere l'avversario in modo da impedirgli il movimento di calciare o ogni normale esecuzione di un attacco.

CASO #8

Chung riceve GJ per uscita.

Il coach di Chung chiede «GJ dato all'atleta sbagliato» perché crede che Hong abbia spinto fuori Chung.

Scenario #1: la RJ vede chiaramente che Hong spinge Chung causandone l'uscita. La RJ accetterà, il CR dovrà invalidare il GJ di Chung per uscita e sanzionare per spinta Hong.

Scenario #2: la RJ vede che Chung esce dopo lo scambio per cui la richiesta sarà respinta e il GJ rimane.

NOTE:

- ❖ «Uscita» e «Caduta» sono i soli GJ, insieme a ogni combinazione di infrazioni che li coinvolgono, per i quali il coach può chiedere «GJ dato all'atleta sbagliato».
- ❖ Se la richiesta è accettata i GJ vanno dati al contrario, annullando uno e dando l'altro.

CASO #9

Chung spinge **Hong** fuori dalla linea di confine.

Chung riceve sanzione per spinta.

Il coach di **Chung** chiede «GJ dato all'atleta sbagliato».

Scenario #1: la RJ vede **Chung** spingere **Hong** mentre sono in clinch, ma quest'ultimo esce per sua scelta. La richiesta sarà accettata. Il CR invaliderà il GJ per spinta a **Chung** e darà GJ per uscita a **Hong**

Scenario #2: la RJ vede chiaramente che **Chung** ha spinto **Hong** fuori dalla linea di confine. La richiesta sarà rifiutata

CASO #10

Il CR chiama gli atleti a 10 sec dalla fine del riposo.

Chung va in posizione immediatamente, mentre **Hong** arriva a riposo finito.

Il CR sanziona **Hong** per comportamento antisportivo.

Il coach di **Hong** chiede IVR per invalidare il GJ.

Scenario #1: la RJ vede che **Hong** è uscito dalla sua postazione prima che il riposo fosse finito. La richiesta sarà accettata e il CR invaliderà il GJ.

Scenario #2: la RJ vede che **Hong** è rimasto nella sua postazione fino a quando il tempo del riposo segnava **0:00** senza intenzione di uscire. La richiesta sarà rifiutata.

NOTA:

Il GJ sarà conteggiato nel round successivo.

CASO #11

Il CR chiama gli atleti a tempo di riposo finito.

Chung sta ancora parlando con il suo coach senza intenzione di arrivare quando il CR lo chiama una seconda volta.

Quando **Chung** arriva al centro il CR lo sanziona per comportamento antisportivo.

Chung chiede IVR per invalidare il GJ.

Scenario #1: se **Chung** si è mosso per raggiungere il centro prima che scadesse il tempo (**0:01**), la richiesta verrà accettata.

Scenario #2: se **Chung** era ancora seduto sulla sedia e stava parlando con il coach quando il CR lo ha ripetutamente chiamato, la richiesta verrà rifiutata.

NOTE:

- ❖ Il CR dovrà verificare che il GJ sia inserito nel nuovo round.
- ❖ I coach devono accompagnare gli atleti sul campo di gara a meno che non siano stati presi accordi differenti prima (es. il coach è già nell'ottagono a fianco con un altro atleta).

CASO #12

Sanzioni a tempo scaduto

Scenario: Quando il tempo è scaduto, il CR può comunque dare GJ per «Attacco dopo il Kalyeo» e per «Comportamento Antisportivo»

NOTE:

- ❖ «Attaccare l'avversario caduto», «Colpire sotto la cintura», «Colpire con la mano al viso» possono considerarsi atti da ricondurre al comportamento antisportivo!!

CASO #13

Per ogni infrazione che avviene durante i primi 5 secondi del minuto di riposo, il GJ sarà conteggiato nel round appena concluso.

Per ogni infrazione che avviene dopo i primi 5 secondi del minuto di riposo, il GJ verrà registrato nel round successivo

Scenario: Se il CR ha dichiarato «Shijak» o «Kyesok», ma l'operatore dimentica di far partire il tempo, non è possibile che vengano segnati dei punti. Se l'atleta esce o cade, il GJ è comunque da ritenersi valido.

Se il tempo finisce alla fine del terzo round ma il CR dimentica di annunciare il «Keuman», nessun KO, nessun punto e nessun GJ saranno assegnati, ad eccezione del comportamento antisportivo. Quando il tempo è finito, l'incontro è da considerarsi terminato.

CASO #14

Alla fine del round **Chung** è sanzionato per uscita

Il coach di **Chung** chiede di invalidare il GJ perché l'uscita è avvenuta a tempo scaduto

Scenario #1: la RJ vede chiaramente che **Chung** esce entro lo scadere (**es. 0:01 sullo schermo**).

La richiesta sarà rifiutata

Scenario #2: la RJ vede che **Chung** esce a tempo scaduto (**es 0:00 sullo schermo**). La richiesta sarà accettata e il GJ per **Chung** invalidato.

CASO #15

Alla fine del round il CR dichiara «Keuman» col seguente punteggio:
Chung 3 - Hong 4

Hong attacca Chung dopo il kalyeo

Scenario: Il CR sanziona Hong. Il GJ è registrato nel round appena concluso per cui il punteggio sarà 4-4. Si procede alla superiorità per quel round.

NOTA:

- ❖ Quanto il round è finito, il CR può dare GJ per attacco dopo il kalyeo e per antisportivo. Ogni altra infrazione dopo lo scadere del tempo, come uscire o cadere, non sarà sanzionata.

CASO #16

Chung sta calciando l'avversario quando il CR dichiara «Keuman».

Il CR sanziona Chung per attacco dopo il kalyeo.

Il coach di Chung richiede IVR per invalidare il GJ.

Scenario #1: se Chung ha cominciato il calcio prima che il CR dichiarasse Keuman, la richiesta sarà accettata

Scenario #2: se Chung ha iniziato il calcio dopo che il CR ha concluso la gestualità del Kalyeo/Keuman, la richiesta sarà respinta.

NOTA:

Il CR sanziona per attacco dopo il Kalyeo anche se si tratta della fine del round. Non è "antisportivo".

Il GJ sarà conteggiato nel round appena concluso.

CASO #17

Chung trattiene e segna 2 punti mentre il CR si muove per dare il Kalyeo.

Chung subito dopo calcia e segna altri 2 punti.

Il CR assegna una prima sanzione per trattenuta ed invalida i 2 punti, poi sanziona per attacco dopo il kalyeo ed invalida i secondi 2 punti.

Il coach **Chung** chiede IVR per invalidare entrambi i GJ.

Scenario #1 - la RJ determina che non c'è trattenuta e che il secondo calcio è partito prima del kalyeo. La richiesta viene accettata e il cartellino restituito al coach. il CR deve annullare entrambi i GJ e ripristinare i 4 punti.

Scenario #2 - la RJ determina che c'è trattenuta che inifica i relativi 2 punti, ma il secondo calcio è partito prima del kalyeo. La richiesta sarà rifiutata. Considerando che il secondo GJ è errato, la RJ farà annullare il GJ ma i 2 punti non saranno ripristinati perchè avvenuti comunque dopo l'infrazione per trattenuta.

Tutti i punti ottenuti dopo un'infrazione saranno invalidati.

Scenario #3 - Non c'è trattenuta ma l'attacco dopo il kalyeo è corretto: IVR rifiutato. La RJ instruirà il CR di annullare il GJ e di ripristinare i 2 punti.

Scenario #4 - la RJ determina che il CR ha fatto le sue valutazioni correttamente. IVR rifiutato.

CASO #18

Entrambi gli atleti cadono per collisione durante uno scambio di tecniche.

Il CR procede a fare la gestualità di “wave-off” invitando entrambi ad alzarsi per ripartire.

Il coach di **Chung** chiede IVR per invalidare 3 punti che **Hong** avrebbe realizzato quando già a terra.

Scenario #1 - IVR accettato. I 3 punti devono essere invalidati, ma non viene dato GJ perchè il CR ha fatto la gestualità di “wave-off”.

Scenario #2 - IVR respinto. i punti sono stati segnati prima che **Hong** toccasse terra.

CASO #19

Entrambi gli atleti stanno fermi senza combattere all'inizio del round.

Il CR, dopo 6 sec (3+3) di passività, ammonisce entrambi.

Entrambi i coach chiedono IVR per annullare i rispettivi GJ.

Scenario #1 - IVR accettato. Il CR non ha propriamente effettuato la gestualità di "combattere" per segnalare la passività degli atleti prima di dare i GJ.

Scenario #2 - IVR respinto. Se il GJ è stato effettuato con la dovuta gestualità prima dei GJ, la richiesta va respinta.

CASO #20

L'atleta **Chung** calcia **Hong** sotto la cintura e **Hong** cade a terra.

Chung riceve un Gam Jeom per attacco sotto la cintura.

Il coach di **Chung** chiede il video replay perché la sanzione è stata comminata all'atleta sbagliato (inversione).

Scenario #1 - La RJ verifica che **Hong** stava saltando mentre **Chung** calciava mirando alla corazza. La richiesta è **accettata**. Il CR invalida il GJ per **Chung** ed assegna un GJ per caduta a **Hong**.

Scenario #2 - La RJ vede che il calcio di **Chung** è diretto sotto la cintura e colpisce le gambe (o i genitali) di **Hong**. L'IVR sarà respinta.

CASO #21

L'atleta **Chung** cade a terra e il CR lo/a sanziona per caduta.

Il coach di **Chung** chiede il video replay per ammonizione data all'atleta sbagliato sostenendo che la caduta è stata causata dalla trattenuta dell'avversario.

(Inoltre, **Hong** tira un pugno mentre **Chong** sta cadendo ed i CJ assegnano il punto).

Scenario #1 - La RJ vede chiaramente che **Hong** trattiene **Chung** causandone la caduta. Mentre **Chung** cade **Hong** tira un pugno che è segnato dai CJ. La richiesta è **accettata**. Il Gam Jeom sarà invertito. Inoltre la RJ avviserà il CR di annullare il punto di pugno perché ottenuto da **Hong** dopo la sua azione scorretta di trattenuta. Anche se il coach di **Chung** non ha chiesto di annullare il punto di pugno, esso va annullato perché si tratta di una sequenza di eventi strettamente correlati.

Scenario #2 - La RJ non vede alcuna trattenuta. Richiesta **rigettata**.

CASO #22

L'atleta **Chung** dà un calcio molto forte alla testa di **Hong** che cade a terra, ma il PSS non assegna punti.

L'arbitro centrale inizia a contare.

L'atleta **Hong** si rialza in piedi e recupera all'8.

Il CR riprende il combattimento con il comando di 'kyesok'.

Il coach di **Chung** chiede IVR per attacco alla testa con conteggio ma senza punti assegnati da caschetto elettronico.

Scenario #1 - La RJ vede chiaramente che l'impatto è avvenuto tra la tibia e la testa e quindi l'IVR deve essere **rigettato** ma il cartellino sarà restituito al coach perché è dovere del CR chiedere l'IVR dopo un conteggio senza punti. Inoltre i CJ avrebbero dovuto ricordare l'arbitro centrale di chiedere l'IVR prima della richiesta del coach.

Scenario #2 - La RJ vede che una tecnica permessa colpisce la zona da punto. L'IVR viene accettato. Il CR assegna 3 o 5 punti all'atleta **Chung**.

GJ per caduta a meno che non si tratti di calcio in rotazione

NOTA:

Chiunque nella pool arbitrale può chiedere un meeting o fare un gesto per ricordare al CR di chiedere il video replay

CASO #23

L'atleta **Chung** calcia **Hong** alla testa. Il PSS non rileva punti. **Hong** barcolla.

Il CR conta fino a 8 e **Hong** si riprende e può continuare

Il CR usa il suo cartellino per fare una IVR e verificare se la tecnica di **Chung** fosse valida e su un'area da punto di **Hong**

Scenario #1 - La RJ verifica che **Chung** ha eseguito una chiara tecnica permessa su una zona da punto di **Hong**. L'IVR sarà **accettato** e saranno aggiunti 3 o 5 punti a **Chung**.

Scenario #2 - La RJ appura che non si tratta di una tecnica valida (es. colpo di tibia/polpaccio). L'IVR è **respinto** ed il CR riprenderà l'incontro.

NOTA:

Per assegnare i 3 o 5 punti, la RJ dovrà valutare solo la presenza o meno del contatto fra una tecnica permessa di piede e la zona da punto.

CASO #24

L'atleta **Chung** calcia **Hong** alla testa. Il PSS non rileva punti. **Hong** barcolla.

Il CR conta fino a 8 e **Hong** si riprende e può continuare.

Il CR usa il suo cartellino per fare una IVR e verificare se la tecnica di **Chung** fosse permessa e su un'area da punto di **Hong**.

Conteggio fino a 8: La RJ inizia a valutare se accettare o rigettare la richiesta già dal momento in cui il CR inizia a contare

Scenario #1 - La RJ verifica che la tecnica sia valida e su una zona da punto. L'IVR è **accettato** e saranno assegnati 3 o 5 punti a **Chung**.

Scenario #2 - La RJ verifica che non si tratta di una tecnica valida (es. colpo di tibia e/o polpaccio). L'IVR è **respinto** ed il CR riprenderà l'incontro.

Conteggio fino a 10: L'atleta **Hong** non riesce a riprendersi. Il CR può chiamare il medico (Dottore!, Dottore!) e dare ad **Hong** un minuto medico (Kyeshi)

Scenario #1 - La RJ verifica che la tecnica era valida e su una zona da punto. L'IVR viene **accettato** e saranno assegnati 3 o 5 punti a **Chung** che sarà dichiarato vincitore.

Scenario #2 - LA RJ verifica che non si tratta di una tecnica da punto. L'IVR è **respinto**. **Hong** avrà un minuto per recuperare. Se **Hong** non recupera il CR dichiarerà **Chung** vincitore per RSC, se invece **Hong** si riprende l'arbitro riprenderà l'incontro con il comando di Kyesok.

CASO #25

L'atleta **Chung** calcia **Hong** nella parte bassa della corazza, il PSS non rileva punti e **Hong** cade a terra.

L'arbitro centrale invita **Hong** ad alzarsi.

Hong si alza manifestando dolore ai genitali.

Il CR usa il suo cartellino per chiedere un IVR per valutare se **Hong** stia fingendo l'infortunio.

Scenario #1 - La RJ vede chiaramente che **Chung** ha calciato sotto la cintura, quindi informa l'arbitro centrale che **rigetterà** la sua richiesta perché **Hong** non sta fingendo l'infortunio e il CR dovrà dare un Gam Jeom a **Chung** per attacco sotto la cintura.

Scenario #2 - La RJ vede che il calcio di **Chung** è sulla corazza e che **Hong** sta fingendo l'infortunio. La RJ informerà il CR che **Hong** sta fingendo e l'IVR sarà accettata. **Hong** sanzionato per caduta più un ulteriore GJ, sempre a **Hong**, per comportamento antisportivo.

❖ **NOTE:**

L'arbitro centrale può contare fino a 10 anche se il PSS non rileva punti nel caso in cui **Hong** sia in Knock Down. Il CR può ancora usare il proprio cartellino per verificare se è stata eseguita una tecnica permessa in una zona da punto. In tal caso il CR dichiarerà **Chung** vincitore per RSC. Poiché l'attacco è alla corazza, non verranno aggiunti punti.

❖ Se la RJ determina che l'attacco non è valido (sotto la cintura) il CR darà un GJ a **Chung** per attacco sotto la cintura e continuerà l'incontro.

CASO #26

Chung esegue un calcio girato all'indietro (Dwit-chagi) ed il PSS registra 2 punti.

Il CR sanziona per caduta (tocca il tatami con la mano) ed annulla i 2 punti.

Il coach di **Chung** chiede IVR per annullare il GJ.

Scenario - La RJ vede chiaramente che la mano di **Chung** non tocca il tatami. La richiesta è accettata, il GJ annullato e vengono ripristinati i 2 punti.

È importante che i CJ premano per aggiungere i punti tecnici. Se non lo fanno si devono immediatamente alzare e aggiungerli durante il IVR.

I giudici d'angolo si devono alzare immediatamente se non riescono a premere in tempo per i punti aggiuntivi. Il CR deve aggiungere i due punti tecnici a **Chung** prima di procedere con l'IVR. I 4 punti saranno poi annullati o confermati a seguito del risultato dell'IVR.

I due punti tecnici devono essere aggiunti dai Corner Judges. Non possono essere aggiunti né dal CR né dalla RJ se non i giudici d'angolo a segnarli per primi.

CASO #27

L'atleta **Chung** esegue un calcio in rotazione e ottiene 2 punti dal PSS.

Il coach di **Chung** richiede un IVR per aggiungere 2 punti tecnici.

Il coach di **Hong** richiede un IVR per assegnare un GJ a **Chong** perché ha toccato con la mano il tatami prima del calcio in rotazione.

Scenario #1 - Il video mostra che entrambi i coach hanno ragione. Il CR assegnerà prima i due punti aggiuntivi a **Chung** e poi annullerà tutti e 4 i punti e assegnerà un GJ a **Chung** per caduta.

Scenario #2 - Il video mostra che **Chung** tocca il tatami con la mano dopo il calcio in rotazione. L'IVR del coach di **Hong** sarà rigettata mentre quella del coach di **Chung** accettata. Saranno aggiunti a **Chung** 2 punti tecnici.

La sequenza di questi scenari è molto importante: i giudici d'angolo avrebbero dovuto alzarsi prima della richiesta di punti aggiuntivi da parte del coach di **Chung**.

CASO #28

Nel sistema “**Best of 3**”, in qualsiasi momento di qualsiasi round, chiunque tra i CJ può chiedere l’IVR tramite il CR se ha dubbi inerenti i punti aggiuntivi (sia per annullarli che per ripristinarli) indifferentemente se il coach dell’atleta coinvolto abbia o meno la quota IVR.

Scenario #1 - ACCETTATO: La RJ instruirà il CR se annullare o ripristinare i punti tecnici.

Scenario #2 - RESPINTO: La RJ dirà al CR di riprendere il combattimento.

CASO #29

Chung tira un pugno alla corazza di Hong.

Chung è l'unico dei due atleti ad aver tirato un pugno.

Il coach di Chung chiede IVR per ottenere il punto mancante.

Scenario #1 - La RJ vede chiaramente che il pugno c'è stato e la scoreboard mostra che 2 CJ hanno confermato per il punto ma in tempi diversi, mancando la finestra temporale. La richiesta deve essere **accettata** e Chung deve avere un punto.

Scenario #2 - La RJ vede che c'è stato il punto ma la scoreboard mostra che solo un CJ ha confermato. La richiesta quindi sarà **respinta**.

Scenario #3 - La Scoreboard mostra che il CJ1 ha premuto contemporaneamente per Chung e per Hong. La richiesta sarà **respinta**.

NOTE:

- ❖ Il coach può chiedere IVR per problema tecnico se un giudice schiaccia il pugno per Chung e uno per Hong ma solo uno dei due atleti ha tirato un pugno.
- ❖ Se un CJ preme per il pugno e un altro per un punto tecnico.
- ❖ Se i due giudici premono in tempi diversi mancando la finestra temporale per segnare il punto.

CASO #30

Durante un round sia **Chung** che **Hong** hanno 4 gamjeom, quando simultaneamente **Chung** cade a terra e **Hong** esce dalla linea di confine.

Il CR deve dare un solo GJ e il primo assegnato determinerà la fine del round.

Il CR deve valutare bene chi dei due ha commesso per primo l'infrazione assegnando di conseguenza il GJ al giusto atleta.

- Se ad esempio il CR dà il GJ a **Chung** per caduta **Hong** diventa il vincitore del round, ma il coach di **Chung** può richiedere IVR sostenendo che **Hong** sia uscito prima della caduta. Se la RJ verifica che **Hong** è uscito prima che **Chung** sia caduto, accetta la richiesta ed il GJ va annullato e dato a **Hong**. **Chung** diventerà il vincitore del round.
- Se il coach di **Chung** non ha il cartellino o se fa la richiesta dopo 5 secondi dalla fine, il verdetto resterà invariato.
- Se la RJ non può prendere una decisione netta perché il video mostra che i due eventi si verificano nello stesso istante la richiesta deve essere **rigettata** e **Hong** rimarrà il vincitore.

CASO #31

Chung e Hong hanno ricevuto entrambi 4 GJ

Entrambi escono dal quadrato più o meno contemporaneamente.

Il CR dà il 5° GJ a Chung e dichiara Hong vincitore del round.

Il coach di Chung si alza in piedi e chiede IVR per **GJ dato all'atleta sbagliato.**

Scenario #1 - Il piede di Chung non ha superato completamente la linea di confine mentre quello di Hong sì. La RJ **accetta** la richiesta, il GJ e la dichiarazione del vincitore invertiti.

Scenario #2 - Un piede di entrambi gli atleti ha superato completamente la linea di confine ma Hong è uscito prima di Chung. La RJ **accetta** la richiesta, il GJ invertito come la dichiarazione del vincitore.

Scenario #3 - Un piede di entrambi gli atleti ha superato completamente la linea di confine ma Chung è uscito prima di Hong. La RJ **rifiuta** la richiesta.

Se entrambi gli atleti sono usciti contemporaneamente e la RJ non può definire con esattezza chi sia uscito prima, la decisione resta in accordo con il giudizio dell'arbitro centrale e la RJ **rigetta** l'IVR.

CASO #32

Chung e **Hong** hanno ricevuto entrambi **4** Gam Jeom.

Entrambi escono dal quadrato più o meno contemporaneamente.

Il CR da il 5° GJ a **Chung** e dichiara **Hong** vincitore del round.

Il coach di **Chung** si alza in piedi e chiede IVR per **invalidare il GJ** ricevuto dal suo atleta.

Poichè il coach ha chiesto l'invalidazione del Gam Jeom la RJ dovrà solo valutare se il piede di **Chung** sia uscito o meno.

Scenario #1:

Se **Chung** è uscito l'IVR sarà **respinta**.

Scenario #2 :

Se **Chung** non è uscito l'IVR sarà **accettata**.

Anche se la RJ vede dal video che **Hong** è uscito chiaramente prima di **Hong**, dovrà ignorare la cosa poiché il coach di **Chung** ha chiesto di invalidare il GJ per il proprio atleta.

CASO #33

Chung e Hong hanno ricevuto entrambi **4** Gam Jeom.

Entrambi escono dal quadrato più o meno contemporaneamente.

Il CR da il 5° GJ a Chung e dichiara Hong vincitore del round.

Il coach di Chung chiede IVR per **dare un gam jeom all'avversario per uscita.**

Scenario #1 - La RJ vede che Hong è uscito prima di Chung. L'IVR è **accettato** e il CR dovrà: invalidare il GJ dato a Chung, dare un GJ a Hong e dichiarare Chung vincitore del round.

Scenario #2 - Se Hong non è uscito l'IVR viene **respinta**.

Scenario #3 - Se Chung è uscito prima di Hong l'IVR viene **respinta**.

CASO #34

Verso la fine del round il punteggio è **Chung** 8 - **Hong** 9.

All'ultimo secondo **Chung** segna un punto di pugno.

Essendo la fine del round il CR dichiara "Keuman".

La scoreboard mostra **Chung** 10 - **Hong** 9 e il CR dichiara **Chung** vincitore.

Ma c'è stato un solo pugno da parte di **Chung**.

Scenario #1 - I Giudici d'angolo chiedono un meeting per confermare il punteggio e poiché hanno premuto solo per un pugno chiedono al CR di usare il suo cartellino per problema tecnico (due punti assegnati per un solo pugno).

Scenario #2 - Il coach di **Hong** chiede IVR per problema tecnico.

La RJ dovrà verificare al video se c'è stata l'esecuzione di un solo pugno, il punteggio prima e dopo l'azione e la presenza delle pigiate dei CJ. Può anche avvalersi dell'uso del Match Log per decidere se c'è stato un problema tecnico o meno.

NOTE:

Nel caso di un evidente decisione errata da parte degli arbitri sull'identificazione di un atleta (punti o GJ dati all'atleta sbagliato) o di un evidente problema tecnico, qualunque componente della pool arbitrale può intervenire in qualsiasi momento dell'incontro e chiedere IVR (tramite i cartellini del CR). Se la correzione è decisa, deve avvenire prima dell'incontro successivo per il vincitore.

L'arbitro centrale e i CJ devono stare concentrati e prestare attenzione al punteggio per l'intera durata dell'incontro.

CASO #35

Chung segna un calcio in rotazione alla testa di **Hong**.

Chung cade a terra e il coach di **Hong** chiede un IVR per assegnare un GJ per caduta a **Chung**.

Scenario #1 - La RJ conferma che i punti sono stati realizzati prima della caduta. L'IVR viene **rigettato**.

Scenario #2 - Il video mostra che **Chung** tocca terra con la mano prima di realizzare i punti. Il video replay è **accettato** e il CR invaliderà i 5 punti e assegnerà un GJ per caduta a **Chung**.

CASO #36

Chung segna un calcio in rotazione alla corazza di **Hong**.

Entrambi gli atleti cadono a terra e il CR sanziona per caduta solo **Hong**.

Il coach di **Hong** chiede IVR per sanzionare **Chung** per caduta.

Scenario #1 - La RJ conferma che i 4 punti sono stati segnati prima della caduta e **rigetta** la richiesta.

NOTE:

Il CR non dovrà fare il gesto di “wave off” perché la caduta di **Chung** è resa lecita dall’esecuzione del calcio in rotazione con relativi punti.

L’atleta **Hong** deve ricevere GJ per caduta. Il CR può contare se la caduta è determinata dal forte impatto della tecnica (knock down).



Grazie per l'attenzione