



## Aclaraciones del Comité de Arbitraje de la WTF sobre algunos asuntos en la Aplicación de las Nuevas Reglas de Competición (En vigor desde el 26 de Abril de 2017)

1. Aplicación de penalización con Gam-jeom por “levantar la pierna o movimiento de patada de corte”:
  - “Movimiento de patada de corte” ha de ser interpretado como cualquier movimiento de parada POR DEBAJO DE LA CADERA (Peto)
  - No ha de sancionarse cuando UN movimiento de patada (sin impacto) POR DEBAJO DE LA CADERA es seguido por la ejecución de una técnica de parada en combinación.
  - Si dos o más movimientos de patada por debajo de la cadera son seguidos por la ejecución de una técnica de patada de forma combinada, ha de sancionarse con Gam-jeon y los puntos han de ser invalidados si los hubiera.
  - La primera patada impacta en la pierna del oponente, y la segunda patada (puño) fue registrada y puntuada por el sistema electrónico: Ha de sancionarse con Gam-jeon por atacar por debajo de la cadera y los puntos han de ser invalidados por el árbitro central.
  - El árbitro ha de tener clara la diferencia entre levantar la pierna y un step, que no se penaliza.
2. Gam-jeon por caer ha de darse incluso cuando el árbitro central realice la cuenta de protección.
3. Si la MANO o el BRAZO están CRUZANDO el cuerpo del oponente, este acto ha de interpretarse como agarre y ha de sancionarse con gam-jeon.
4. En el asalto del punto de oro, al coach se le permite que solicite IVR para el siguiente caso: El coach cree que el puño fue puntuado por los jueces más rápido que la patada por el sistema electrónico. RJ ha de comprobar el video así como la hoja de registro del combate.
5. Cuando el árbitro se olvide de invalidar puntos relacionados con un acto prohibido después de la declaración de gam-jeom por el comportamiento, el coach puede solicitar IVR. Incluso el árbitro o los jueces puede solicitar reunión para corregir el error DENTRO DE LOS CINCO SEGUNDOS SIGUIENTES.
6. Decisión arbitral en el caso de lesión causada por el comportamiento sancionado con Gam-jeon del oponente:

- Si el árbitro considera que el grado de la lesión no es serio puede comandar al competidor para que continúe declarando “stand-up”. Si el competidor no reanuda el combate después de que el árbitro declare tres veces “stand-up”, el árbitro ha de declararle como perdedor por RSC (El árbitro para el combate)
- Si el árbitro considera que la herida o lesión es importante deberá declarar “Kye-shi” y solicitar al medico oficial que lo evalúe.
- El árbitro puede reanudar el combate declarando “Stand-up” durante cualquier momento del “Kye-shi” cuando considere que el competidor está listo para reanudar el combate.
- Sólo el árbitro o el médico oficial han de decidir la “incapacidad del competidor para competir”. El árbitro solicitará al médico oficial consejo profesional sobre la lesión.

7. Señal errónea de Gam-jeon:

- Un gesto incorrecto en la señalización del gam-jeon puede acarrear la cancelación de la penalización de Gam-jeon. Por ejemplo, el árbitro realiza la señal de golpear por debajo de la cadera por agarrar, y el coach solicita que se anule el gam-jeon por atacar por debajo de la cadera. El RJ ha de retirar el gam-jeon, porque no hubo ninguna acción de pierna de ataque por debajo de la cadera en el vídeo

8. El criterio para que el árbitro HAGA CUENTA ES LA FALTA DE CAPACIDAD PARA COMPETIR DEBIDO AL IMPACTO LEGÍTIMO DEL Oponente. Por ejemplo, un golpe leve en el ojo debido a la patada legal, que dificulta la visión, implica que se haga cuenta de protección.

9. El árbitro ha de preguntar al coach la RAZÓN de CADA IVR solicitado. P.Ej. El árbitro da un Gam-jeon por cruzar la línea límite, entonces el coach solicita IVR para anular el Gam-jeon indicando que su competidor no se sale, lo saca el otro empujándole. Si el coach tiene razón el RJ ha de anular el Gam-jeon por cruzar la línea límite, y ordenar al árbitro sancionar al oponente con un Gam-jeon por empujar.

10. Simular lesión en el caso de que se sancione al oponente con Gam-jeon. Es criterio del árbitro central si un competidor está simulando lesión o no. El árbitro siempre tiene la herramienta de Kye-shi y solicitar al médico oficial su valoración profesional.

11. El número de comandos de Kal-yeo debe ser minimizado por el árbitro central. Cuando hay situación de clinch, permite a los competidores que salgan de la misma durante 10 segundos por si mismos usando el empujón.

12. La mayoría de los movimientos del árbitro central deben desarrollarse fuera del octógono.