

ANEXO

Tras los diferentes campeonatos realizados y sujeto a posibles modificaciones determinadas por los próximos eventos, consideramos importantes las siguientes aclaraciones al reglamento:

- Artículo 5 (Categorías de pesos):** en la categoría añadida de cadetes por alturas, es una opción más que se da para poder realizar campeonatos bajo esta categoría. Se pueden realizar bajo los pesos habituales o bajo el especificado por alturas, sin que se mezclen ambos.

- Sistema al mejor de 3 asaltos:**
 - NO HAY PUNTO DE ORO:
 - Si un competidor gana los 2 primeros asaltos, termina el combate
 - NO PUEDE HABER EMPATE EN NINGUNO DE LOS ASALTOS, el sistema decide el ganador en base a los siguientes criterios:
 1. El competidor que haya marcado MÁS PUNTOS DE GIRO (4 puntos de giro al peto/ 5 puntos de giro al casco)
 2. El competidor que haya puntuado técnicas más complejas (los giros aquí no se cuentan): puntos a la cabeza (3), puntos al peto (2), puños (1) y gamjeoms.
 3. El competidor que haya registrado más impactos (sin puntuar)
 4. “Woo-se-girok” (superioridad): SIN PAPELETAS (se realizará de manera pública por los jueces de esquina (en el caso de 3 jueces), y por los jueces de esquina y el árbitro central (en el caso de 2 jueces de esquina)).
 - El árbitro dará el GANADOR EN CADA ASALTO (con la mano hacia abajo).
 - Cada asalto comienza desde cero.
 - El ganador será el competidor que haya GANADO MÁS ASALTOS
 - Si un competidor es SANCIONADO CON 5 GAM JEOMS EN UN ASALTO, el asalto terminará inmediatamente y se dará ganador al otro competidor. SÓLO SE SANCIONARÁ A UNO DE LOS COMPETIDORES (en el caso de que ambos competidores tengan 4 gamjeoms y ambos cometan falta a la vez)

- Si cualquiera de los competidores consigue 12 PUNTOS DE DIFERENCIA EN EL ASALTO, el asalto terminará y se le dará ganador del mismo.

- Artículo 14.4.1.5 d):** el competidor PODRÁ REALIZAR 2 PATADAS AL AIRE (con extensión de la pierna), teniendo que bajar después la pierna. Se aplica igualmente cuando se está golpeando.

- Artículo 14.4.1.12:** se sancionarán las acciones de patada A LA PARTE DE ATRÁS DEL CASCO en clinch (se sancionan como agarre).

- Si un competidor realiza una **TÉCNICA DE GIRO Y HABIENDO PUNTUADO, CAE AL SUELO, NO SE SANCIONARÁ POR CAÍDA A DICHO COMPETIDOR.**

- Clinch:** cuando los competidores entren en clinch, el árbitro dirá "FIGHT". Si durante los siguientes **3 segundos** no se produce ninguna acción y continúan en clinch, se sancionará a ambos competidores por INACTIVIDAD. El árbitro, realizará cuenta regresiva en alto (3-2-1), girando alrededor de los competidores para tener una visión completa de la acción.

- SE CONSIDERA CLINCH cuando los competidores se tocan (no tiene que ser peto con peto)

- EL ÁRBITRO REALIZARÁ CUENTA DE PROTECCIÓN **ante CUALQUIER GOLPE CONTUNDENTE A LA CABEZA**, y solicitará la revisión en el caso de que no hayan subido los puntos de manera electrónica.

- EL COACH PODRÁ SOLICITAR VÍDEO REPLAY ante CUALQUIER GOLPE A LA CABEZA.** El VJ revisará la acción COMPROBANDO SÓLO SI HA TOCADO O NO EN ZONA PERMITIDA PUNTUABLE con técnica válida. ¡NO SE REARBITRA!

- En el caso de que una patada de giro a la cabeza que no puntúe, acabe en caída y sanción por parte del árbitro, SI EL COACH SOLICITA LOS PUNTOS A LA CABEZA, y se acepta, HAY QUE INVALIDAR EL GAM JEOM de caída.

- No se permiten las UÑAS PINTADAS (sólo con brillo). Si un atleta llevase las uñas pintadas durante el pesaje, se le hará una marca en su registro, y si el día del campeonato sigue con ellas pintadas, no podrá competir.

- Si tras terminar el asalto, en los PRIMEROS 5 SEGUNDOS del descanso, se produce una situación que involucra un gam jeom, esa penalización se agregará AL ASALTO YA TERMINADO. Si el gam jeom se produce TRAS ESOS PRIMEROS 5 SEGUNDOS DEL DESCANSO, el gam jeom se incluirá en el asalto por comenzar.

- Si el coach solicita “test” durante los primeros 2 asaltos, el árbitro siempre utilizará su tarjeta, siendo durante el 3er asalto cuando cogemos la tarjeta del coach para la revisión, amonestando al mismo si el test fuera correcto. NO OBSTANTE, es importante recordar que esta norma se aplicará de la siguiente manera:
 - 1er asalto, 2º asalto y primeros 5 segundos del descanso entre el 2º y el 3er asalto si lo hubiera: utilizaremos la tarjeta del árbitro
 - 3er asalto y tiempo restante tras los primeros 5 segundos del descanso entre el 2º y el 3er asalto, si lo hubiera: utilizaremos la tarjeta del coach, marcando un gam jeom en el caso de que el test sea correcto.

- Si ambos competidores empujan, pero uno lo hace con el pecho y el otro con los brazos, se marcará gam jeom al que empuja con el pecho dado que se considera que tiene menos intención de competir.

- Cuando un competidor lleve 4 gamjeoms, el árbitro ha de mostrárselo (solo al competidor)

- Cuando el árbitro declare el ganador del asalto, ha de girar la cabeza también hacia el competidor

- Los entrenadores pueden pedir puntos técnicos en los últimos 10 segundos de cada asalto INCLUSO SI NO TIENEN CUOTA.

- El árbitro ahora debe arbitrar más cerca.

- El peto ahora ha de atarse hasta quedar de la siguiente forma:

