

Alterações de Interpretações do Regulamento.

1. Vídeo Replay por Chute na Cabeça com Atos Proibidos Relacionados:

Quando há um chute na cabeça que não é marcado, um treinador pode pedir por 3 ou 5 pontos por chute na cabeça, conforme o caso.

Nestes casos, o Juiz de Vídeo irá revisar o vídeo e, caso o atleta tenha cometido um dos seguintes atos proibidos: Cair, Cruzar a Linha Limite, Atacar o Oponente caído ou Atacar Após o Kalyeo, antes ou durante a execução da técnica, a solicitação será negada, os pontos solicitados não serão concedidos, o técnico perderá seu cartão e o Juiz de Vídeo deverá instruir o Árbitro a aplicar a penalidade correspondente ao atleta que desferiu o chute. Eventuais atos proibidos cometidos pelo adversário (que tomou o golpe) não serão analisados neste contexto.

Caso qualquer outro ato proibido, que não os quatro citados acima, seja cometido pelo atleta que atacou, antes ou durante a execução de uma técnica de chute que tenha contato com a cabeça do adversário, e o árbitro não o penalize, o Juiz de Vídeo não deverá considerá-lo. Deverá apenas analisar o contato do pé com a cabeça e sinalizar se os pontos deverão ou não ser aplicados.

2. Múltiplos cenários em uma mesma solicitação de vídeo replay:

O técnico poderá pedir a análise de duas ações separadas, nos casos em que envolvam chute na cabeça e um dos seguintes atos proibidos: Cair, Cruzar a Linha Limite, Atacar o Oponente caído ou Atacar Após o Kalyeo.

Por exemplo:

“-Chute na cabeça para meu competidor e falta para o oponente por cruzar a linha de limite”

Se dois treinadores solicitarem Vídeo Replay ao mesmo tempo, eles devem permanecer em pé. Eles devem solicitar o Vídeo Replay em até 5 segundos após a ação. Se houver outra solicitação em andamento (por exemplo, solicitação dos Juizes ou uma solicitação do Árbitro), eles também deverão enviar sua solicitação ao mesmo tempo. Se eles solicitarem o Vídeo Replay após a conclusão da revisão do vídeo, ou se sentarem e depois se levantarem, a solicitação será rejeitada imediatamente pelo Árbitro.

Cenário: Chung dá um chute giratório na cabeça e Hong dá um chute na cabeça direto. O chute de Chung marca 3 e o chute de Hong não marca. Juiz solicita ponto técnico. O júri de Revisão verifica e concede a Chung 2 pontos adicionais. Após a revisão, o treinador de Hong se levanta para pedir um chute na cabeça. O treinador se levantou a tempo do chute, mas sentou-se e esperou até que a revisão do Juiz terminasse. Quando ela solicitar, o Árbitro deve rejeitar imediatamente a solicitação, pois está fora do prazo e precedendo a primeira revisão de vídeo. O treinador não pode solicitar um replay de vídeo se o vídeo tiver acabado de ser exibido durante outro pedido.

Cenário 2: No caso de haver 2 chutes fortes na cabeça sem a marcação de pontos, o árbitro deve abrir a contagem e pode solicitar os 2 chutes.

Cenário 3: Chung aplica um chute direto na cabeça e Hong aplica um chute na cabeça, ambos sem pontuação. O chute de Chung **não** teve contato, o chute de Hong **teve** contato. Ambos os treinadores solicitam o Video Replay, e o júri de revisão identifica **erroneamente** os pontos, concedendo a Chung, adicionando 5 pontos e **rejeitando** o pedido de Hong. Nesse caso, se um Juiz e o Árbitro **reconhecerem** o erro, eles podem **insistir** em uma revisão da decisão, até que a decisão correta seja tomada.

3. Falta de ângulo para análise do vídeo, nas solicitações de vídeo-replay:

Se a imagem da ação pertinente à solicitação de revisão de vídeo for totalmente bloqueada pelo árbitro ou pelos competidores em todos os ângulos, impossibilitando sua análise, a solicitação deverá ser negada e o cartão deverá ser devolvido ao técnico.

4. Aplicação de Penalidade por Ataque Após Kalyeo em chutes consecutivos:

Em caso de técnicas duplas ou triplas, em que o primeiro chute inicie (pé perca contato com o solo) antes do término do comando de kalyeo do árbitro, mas o segundo ou terceiro chutes iniciem após o término deste mesmo comando, o primeiro chute não será considerado ataque após kalyeo, enquanto o 2º e 3º chutes sim.

Neste cenário, caso o 2º ou 3º chutes marquem pontos, estes deverão ser anulados, após a aplicação da penalidade pertinente.

5. Sinalizações

Caso o Juiz levante-se para adicionar pontos técnicos e o outro juiz não concorde com a marcação e negue, o Juiz pode solicitar ao Árbitro que essa ação seja revista pelo Video Replay. Para o Juiz fazer essa solicitação não é necessário a reunião para essa solicitação. O Juiz faz a mesma sinalização que o Árbitro utiliza para fazer o pedido de ponto Técnico, ou seja, com mão direita ele simula que esta segurando um cartão e com a mão esquerda ele sinaliza o numero 2.

6. Socos aplicados com o punho do braço da frente:

Não deve ser atribuído pontos para socos efetuados com o punho do braço da frente (jeb), somente com o o braço de trás. Caso eles sejam marcados pelos juizes, o técnico adversário **NÃO** poderá solicitar a sua remoção, por meio do vídeo replay.

7. Uso de Protetores

O uso de protetores bucal está dispensado nas categorias cadete uma vez que os mesmos utilizam a proteção acrílica na face.

8. Os competidores devem combater até o término do tempo de cada round:

Caso os atletas cessem o combate faltando poucos segundos para o término do round, mesmo que por fairplay, o árbitro central irá declarar “Geom-Gyok”. Caso ambos atletas insistam em não retomar a postura de combate ou ambos se afastem em direção a seus técnicos, o árbitro irá interromper o combate e aplicar a penalidade de Má Conduta para ambos.

9. Pedido de Video Replay – JUÍZES

Os juizes podem convocar uma reunião se o Árbitro perder um GJ por **cair ou cruzar a linha limite**. Eles podem fazer isso SOMENTE se for um GJ perdido muito claro e APENAS para essas 2 penalidades

10. Penalidades

Cenário 1: : Hong dá um chute giratório no corpo com pontuação de 4 pt. Ele cai com os dois pés fora da linha de limite. Neste caso, penalidade deve ser aplicada por cruzar a linha de limite, **NÃO** por cair.

Cenário 2: No caso de haver um diferença de 1 ponto nos últimos 5 segundos do Round e Chung cai ao mesmo tempo em que Hong cruza a linha de fronteira. O Árbitro deve verificar se há ambas as penalidades, pois isso pode afetar os resultados da luta (dependendo se um ou ambas as penalidades são verificados pelo Video Replay).

Cenário 3: Chung está ganhando por 1 ponto e está se movendo para trás, mas chutando enquanto está se movendo para trás. O Árbitro não deve aplicar a penalidade por evitar o combate, pois ele permanece ATIVO. A Aplicação de falto por evitar o combate deve ser aplicada no caso de evitar Claramente o Combate (por exemplo, dar meia-volta e fugir).

Cenário 4: Nos últimos segundos da luta, Chung avança UMA vez para o clinch. O Árbitro não deve aplicar penalidade por evitar combate, a menos que seja claro e repetitivo. Não aplique penalidades desnecessárias.

Para Taekwondo

1 – Tempo de Luta e critério de desempate:

A duração do combate será de três Rounds de dois minutos cada, com um minuto de descanso entre os Rounds. Cada Round terá um ganhador e o Atleta que vencer 2 Rounds será o ganhador do combate.

Em caso de empate no Round será vitorioso:

- 1 – O Atleta que tiver a maior pontuação marcada por chutes giratórios ou chutes com giro.
- 2 - o competidor que tiver mais pontos na ordem de técnicas de maior valor a seguir: Cabeça, Tórax, Gam-Jeom.
- 3 - O competidor que recebeu maior número de hits registrados pelo PSS.
- 4 - Se os três critérios acima forem os mesmos, o árbitro e os juízes determinarão a superioridade.

2 – Pontuação Técnicas de giro:

- 1 - Dois (2) pontos para chute válido no protetor de tronco.
- 2 - Quatro (4) pontos para chute com giro válido no protetor de tronco.
- 3 - Um (1) ponto concedido para todo GAM-JEON dado ao competidor oponente.

Todos os Chutes giratórios são técnicas de 4 pontos. Não existe mais técnicas de 3 pontos.

3 – Pesagem

Atletas menores de idade podem ir acompanhando somente pelo técnico (mesmo gênero na pesagem)

4 – Jogo Perigoso e Jogo inseguro:

O Atleta que receber 3 cartões amarelo por Jogo Perigoso é desclassificado. Pode ser um cartão por round. A eliminação é do combate e não do Round.

Jogo Perigoso **não** intencional não desclassifica. É aplicado somente Gamjeom.

5 – Faltas

O Atleta que receber 5 faltas será considerado perdedor daquele Round por punição (PUN). Isso não elimina o atleta da luta, encerra somente o combate.

6 – Sinalização

A sinalização de chutes de animais agora também é por agarrar, não é mais o Big X e o "agarrar com a perna" "enroscar a perna do adversário coma a perna" a sinalização e má conduta.