

# ***REGOLAMENTO GARA COMBATTIMENTO DI TAEKWONDO***

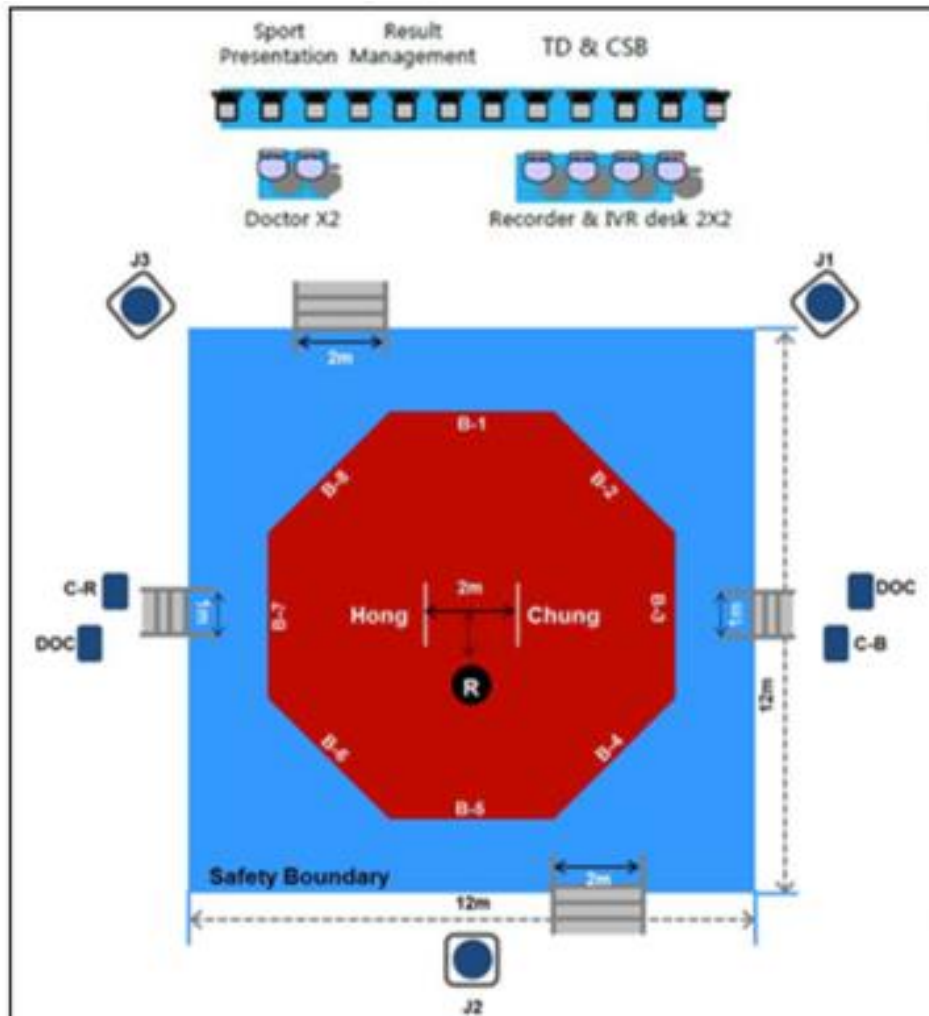


***FITA  
Federazione Italiana Taekwondo***

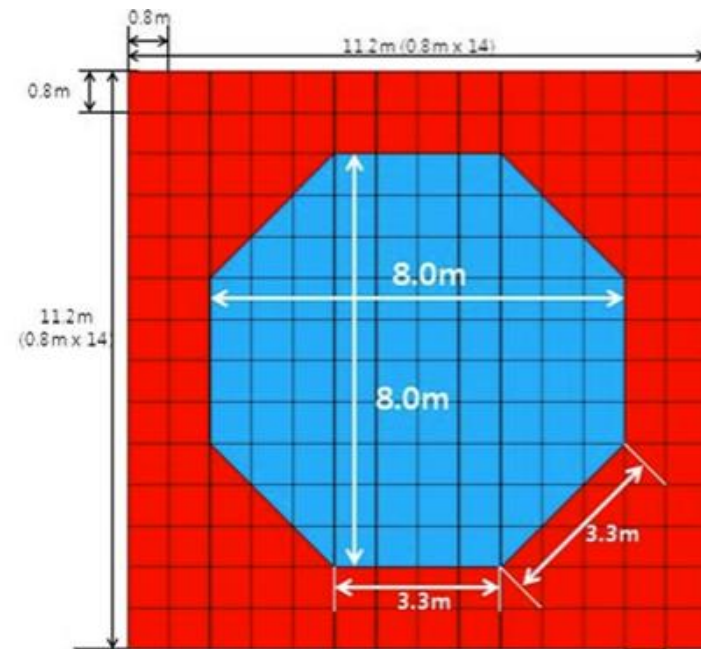
***2017***

***Commissione Nazionale UDG***

# CAMPO DI GARA

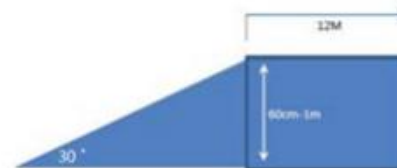


Campo di gara 12x12  
 Area di combattimento 8x8  
 Posizione della giuria, coach, medico, giudici e atleti



	No. of Mats
	76
	108
	12
<b>Total</b>	<b>196</b>

Diagram 3. Competition Platform/경기대



# ATLETI devono munirsi di:

- **Conchiglia, parabraccia e paratibia devono essere indossati sotto l'uniforme.** Ogni Atleta deve portare queste protezioni, così come guantini e paradenti, per proprio uso personale. Non è permesso indossare sulla testa qualsiasi cosa che non sia il caschetto . Il caschetto per i cadetti potrebbe essere dotato di una maschera protettiva per il viso. Ogni materiale di tipo religioso deve essere indossato sotto il caschetto e/o sotto l'uniforme e, comunque, non deve causare ferita o ostacolare l'avversario;
- **Linee guida**
- Gli atleti devono presentarsi all'ispezione a piedi e mani nude (calzari elettronici e guantini in mano). Il taping è permesso se moderato (si suggeriscono 2/3 giri), altrimenti dovrà essere autorizzato, su richiesta dell'addetto all'ispezione, dal medico di campo.
- *nota: L'UdG addetto all'ispezione, potrà controllare, con l'apposita scheda, che i calzari non siano stati manipolati.*



# DURATA DEL COMBATTIMENTO



1. La durata del combattimento è di 3 rounds da 2 minuti ciascuno con 1 minuto d'intervallo per le classi senior e junior, e di 3 rounds da 1 minuto e 30 secondi per le classi inferiori.

Nel caso di parità al termine del combattimento, dopo il regolare intervallo di un minuto si disputa un quarto round della durata di 1 minuto, usando il criterio del golden point.

2. La durata di ogni round può essere abbreviata a 1 minuto per 3 rounds, a 1 minuto e 30 secondi per 3 rounds o a 2 minuti per 2 rounds.

Questo per particolari esigenze organizzative e su decisione del Delegato Tecnico nominato per lo specifico campionato.



# CONTROLLO PESO

- L'operazione del controllo peso deve essere effettuato il giorno precedente la gara.
- **Linee guida:**  
Il peso dovrebbe essere fatto nella mattinata del giorno precedente la gara (si suggerisce tra le 10:00 e le 12:00).

## 1. Tecniche permesse

- 1.1 Tecnica di pugno: tecnica effettuata con la parte frontale del pugno completamente serrato.
- 1.2 Tecnica di piede: tecnica effettuata con qualsiasi parte del piede al di sotto della caviglia.

## 2. Zone permesse

- 2.1 **Tronco:** sono permesse tecniche di pugno e di piede su tutta la superficie del tronco protetta dalla corazza, ad esclusione della spina dorsale.
- 2.2 **Testa:** tutta la parte al di sopra delle clavicole e sono permesse solo tecniche di piede.

# PUNTI VALIDI

## 1. Zone valide per il punteggio:

1.1 Tronco: la parte della corazza colorata in blu o in rosso.

1.2 Testa: l'intera parte sopra la linea che passa dalla base del caschetto.

## 2. Criteri per la validità dei punti:

2.1 Il punto o i punti sono assegnati quando le tecniche permesse arrivano, con il giusto grado d'impatto, sulle zone valide del tronco.

2.2 I punti sono assegnati quando le tecniche permesse arrivano sulle zone valide della testa.

2.3 Quando si usa il sistema PSS la determinazione della validità dell'attacco, il giusto grado d'impatto e se il contatto sulla parte sensorizzata è sufficiente, sarà stabilita dal solo sistema elettronico.

Queste determinazioni non sono soggette a richieste di IVR neanche per attacchi alla testa e/o al viso.

2.4 Il Delegato Tecnico stabilirà il necessario grado d'impatto e la sensibilità del sistema PSS, usando tarature diverse per età, sesso e categorie di peso. Queste tarature potranno essere ricalibrate se necessario.

## **3 I punti validi sono:**

3.1 **Un (1)** punto per attacchi validi di pugno sul tronco.

3.2 **Due (2)** punti per attacchi validi di piede sul tronco.

3.3 **Tre (3)** punti per calcio con rotazione valido sul tronco.

3.4 **Tre (3)** punti per calcio valido alla testa.

3.5 **Quattro (4)** punti per calcio con rotazione valido alla testa.

3.6 **Un (1)** punto è assegnato per ogni deduzione di punto (Gam-jeom) commesse dall'avversario.

*N.b. in caso di quarto round occorrono 2 gam-jeom per assegnare un punto all'avversario*

**4 Il punteggio finale è costituito dalla somma dei punti nei tre round.**

## **5 Annullamento del punto:**

quando un Atleta ottiene punti utilizzando un' azione illegale (da penalità):

5.1 se i punti sono ottenuti tramite un'azione proibita, l'Arbitro deve annullare i punti e dare dare la penalità

5.2 Tuttavia, se l'azione illegale non era giudicata strumentale per ottenere i punti, l'arbitro centrale può penalizzare l'azione illegale ma non invalidare i punti.

## **Linee Guida:**

Vanno annullati i punti ottenuti fuori dalla linea di confine, ottenuti dopo il kalyo, ottenuti tramite un'azione illegale e i phantom points e punti ottenuti con l'avversario caduto.





# PUNTEGGIO E SUA PUBBLICAZIONE



1. I punti validi sono assegnati principalmente usando il sistema elettronico (protezioni sensorizzate e sistema PSS). I punti per gli attacchi di pugno e i punti aggiuntivi per calci in rotazione/girati, sono assegnati manualmente dai giudici usando gli appositi joystick. Se manca il sistema PSS, tutti i punti sono assegnati manualmente dai giudici usando gli appositi joystick.
2. Se non si usano i caschetti elettronici, i punti per calci alla testa sono assegnati manualmente dai giudici, sempre usando gli appositi joystick.
3. Il punto aggiuntivo assegnato per un calcio con rotazione sarà annullato se il sistema PSS non lo ha prima registrato.
4. Quando sono presenti tre (3) giudici, almeno due (2) giudici sono necessari per confermare il punteggio valido.
5. Quando sono presenti due (2) giudici, tutti e i due giudici sono necessari per confermare il punteggio valido.
6. Se l'Arbitro inizia a contare un Atleta perché ha ricevuto un calcio alla testa ma i punti non sono stati assegnati dai giudici o dal sistema PSS, l'Arbitro può, dopo il conteggio, richiedere l'IVR per verificare se concedere o meno i punti.



# PUNTEGGIO E SUA PUBBLICAZIONE



- Se c'è un attacco alla testa accusato dall'atleta colpito e non registrato dal sistema elettronico, l'arbitro inizia il conteggio: primo scenario, l'atleta al conteggio di 8 è in grado di continuare, l'arbitro ferma il tempo con shi-gan e chiede il video replay, se il lvr verifica il contatto i punti vengono assegnati e si riprende l'incontro, se non c'è il contatto l'incontro riprende senza assegnazione dei punti; secondo scenario, l'arbitro conclude il conteggio a 10, dichiara il Kiuman e richiede il video replay, se lvr verifica il contatto vengono assegnati i punti e l'atleta attaccante vince per RSC, se invece l'lvv verifica che l'attacco non è valido, l'atleta colpito perde per abbandono.
- Se c'è un attacco forte sul corpetto accusato dall'atleta, ma il punto non è registrato dal pss, l'arbitro deve contare e se a 8 riprende si continua, se a 10 non si riprende perde per abbandono (non si richiede lvr)



# PUNTEGGIO E SUA PUBBLICAZIONE



- L'ARBITRO CENTRALE NON PUO' MAI ASSEGNARE PUNTI! ANCHE IN CASO DI PRESENZA DI DUE SOLI GIUDICI, L'ARBITRO CENTRALE NON INFLUISCE SULLE DECISIONI RIGUARDANTI L'ASSEGNAZIONE DI PUNTI
- IN CASO DI UTILIZZO DEI CASCHETTI ELETTRONICI I GIUDICI NON ASSEGNANO PUNTI PER I CALCI AL VISO



# AZIONI PROIBITE E PENALITA'



1. Le penalità sono dichiarate dall'Arbitro.
2. Le penalità descritte nel presente articolo 14 devono essere punite con un Gam-jeom dall'arbitro.
3. Ogni singola penalità ("Gam jeom") deve essere contata come +1 punto per l'avversario.
4. Azioni proibite:
  1. Le seguenti 11 azioni sono proibite e comportano l'assegnazione di un Gam-jeom:
    1. Uscire dalla Linea di Confine;
    2. Cadere a terra;
    3. Evitare o ritardare il combattimento;
    4. Afferrare, trattenerne o spingere l'avversario;
    5. Alzare il ginocchio e/o calciare la gamba dell'avversario per evitare un attacco e/o impedire l'esecuzione di un attacco, o alzare una gamba o calciare in aria per più di 3 (tre) secondi per impedire all'avversario di attaccare, o calciare mirando al disotto della cintura;



# AZIONI PROIBITE E PENALITA'



6. Calciare sotto la cintura;
7. Attaccare l'avversario dopo il Kal-yeo;
8. Colpire la testa dell'avversario con con la mano
9. Colpire con la testa o con il ginocchio;
10. Attaccare l'avversario caduto;
11. I seguenti comportamenti antisportivi da parte dell'atleta o del coach:
  - a. Non accettare i comandi e le decisioni dell'arbitro.
  - b. Comportamento di protesta inappropriato nei confronti delle decisioni degli ufficiali di gara.
  - c. Tentativi inappropriati di disturbare o influenzare lo svolgimento del match.
  - d. Provocare o insultare l'atleta avversario o il suo coach
  - e. Far sedere medici o fisioterapisti non accreditati o altri membri del team sulla sedia del medico.
  - f. Qualsiasi altro comportamento gravemente inappropriato e antisportivo da parte dell'atleta o del coach



# AZIONI PROIBITE E PENALITA'



- Quando un atleta o un coach eccede nel comportamento antisportivo e non rispetta i comandi dell'Arbitro, quest'ultimo può dichiarare la richiesta di una sanzione alzando un cartellino giallo. In questo caso la Commissione Supervisione di Gara deve indagare sul comportamento del coach (o dell'atleta) e determinare se la sanzione sia o meno appropriata.
- Quando un Atleta rifiuta intenzionalmente e ripetutamente di rispettare le regole di gara o le decisioni arbitrali, l'Arbitro può terminare l'incontro e dichiarare vincitore l'Atleta avversario.
- Se l'UdG addetto all'ispezione o gli UdG sul Campo di Gara, rilevano, consultando, se necessario, un tecnico del sistema PSS, che Coach o Atleta hanno tentato di manipolare la sensibilità dei sensori delle protezioni elettroniche o hanno tentato di aumentarne l'efficacia, l'Atleta deve essere squalificato.
- Quando un Atleta riceve 10 Gam-jeom (penalità) deve essere dichiarato perdente dall'Arbitro per penalità.
- Deduzioni sono conteggiate nel punteggio totale dei tre round.

L'obiettivo di stabilire le azioni proibite e le relative penalità è quello di:

- 1) garantire la Sicurezza degli atleti;
- 2) garantire una condotta di gara leale;
- 3) incoraggiare l'uso di tecniche appropriate.



# GOLDEN POINT E SUPERIORITA'



1. In caso di parità dopo la conclusione del 3° round, sarà disputato un 4° round della durata di 1 minuto.
2. Nel caso un'incontro prosegua con il 4° round, tutto il punteggio ottenuto nei tre (3) round precedenti è azzerato.
3. Il primo Atleta che segna almeno un punto o il quale avversario viene penalizzato da due (2) gam-jeom durante il 4° round, deve essere dichiarato vincitore.
4. Nel caso nessun Atleta abbia segnato punti durante il 4° round, il vincitore deve essere deciso per superiorità basata sui seguenti criteri:
  1. L'atleta che ha raggiunto il maggior numero di impatti registrati dal sistema PSS durante il solo 4° round;
  2. Se il numero di impatti registrati dal sistema PSS è pari, l'atleta che ha vinto il maggior numero di round durante i primi tre round;
  3. Se il numero di round vinti è pari, l'atleta che ha ricevuto il minor numero di gam-jeom durante tutti i 4 rounds;
  4. Se anche il numero di penalità è pari, Arbitro e giudici devono determinare la superiorità all'atleta solo sul contenuto del 4° round (procedura "Woosegirok").
  5. Se la decisione di superiorità è pari tra Arbitro e giudici, l'Arbitro decide il vincitore.



# VERDETTI

1. Vittoria per Sospensione Arbitrale (RSC)
2. Vittoria per punteggio finale (PTF)
3. Vittoria per differenza massima di 20 punti (PTG)
4. Vittoria per Golden Point (GDP)
5. Vittoria per superiorità (SUP)
6. Vittoria per abbandono (WDR)
7. Vittoria per squalifica (DSQ)
8. Vittoria per somma di penalità (PUN)



# VIDEO REPLAY Istantaneo



1. Nel caso durante il combattimento ci sia un'obiezione nei confronti di una decisione presa dagli Ufficiali di Gara, un Coach può richiedere all'Arbitro centrale il Video Replay. Un coach può chiedere il video replay solo nei Seguenti casi:
  - I. Penalità contro l'avversario solo nei casi di caduta a terra, uscita dalla linea di confine, attacco all'avversario caduto o attacco dopo il kal-yeo
  - II. Punto aggiuntivo
  - III. Annullamento di qualsiasi penalità data al proprio atleta
  - IV. Problema tecnico o errore nella gestione del tempo
2. Alla richiesta del Coach, l'Arbitro gli si avvicina e chiede il motivo. Non è ammesso presentare una richiesta di IVR per calci e/o attacchi di pugno sulla corazza, anche se non si usa il sistema PSS o per calci al caschetto elettronico; la richiesta invece è ammessa per i calci alla testa quando non sono in uso i caschetti elettronici. La possibilità del video replay è limitata alle sole azioni avvenute cinque secondi (5 sec) prima della stessa richiesta. Quando il Coach si alza per chiedere il video replay, questa richiesta deve essere comunque considerata come l'utilizzo di una quota salvo che, in presenza di una consultazione arbitrale, questa non soddisfi il motivo della richiesta.
3. L'Arbitro deve chiedere alla Review Jury la visione dell'IVR, la Review Jury è formata da Ufficiali di Gara non appartenenti alle regioni del Coach.
4. Dopo aver visionato il Video Replay, la Review Jury comunica all'Arbitro la decisione finale entro 30 secondi dalla ricezione della richiesta.



# VIDEO REPLAY Istantaneo



5. Per ogni combattimento, il Coach ha una (1) quota, ossia una possibilità di richiesta di video replay, tuttavia in funzione della dimensione del campionato, il Delegato Tecnico può decidere un numero massimo di quote per ciascun atleta, che dovrà essere comunicato durante il meeting con le società. Se il reclamo è accolto e viene corretta la precedente decisione arbitrale, il Coach manterrà la sua quota, ossia la possibilità di altre richieste per quel combattimento.
6. La decisione presa dalla Review Jury è definitiva e nessun altro reclamo potrà essere presentato durante o dopo il combattimento.
7. In caso di errori evidenti riguardanti il calcolo dei punti o l'identificazione di un Atleta, ogni Giudice deve richiedere di verificare e correggere l'errore in ogni momento del combattimento in corso. Una volta che tutti gli UdG hanno lasciato il campo di gara, non sarà più possibile per nessuno fare una richiesta di video replay o di cambiare la decisione.
8. Nel caso di accoglimento di un reclamo, la Commissione Supervisione di Gara può esaminare il combattimento a fine giornata e prendere, se necessario, le opportune decisioni nei confronti degli Ufficiali di Gara interessati.
9. Negli ultimi 10 secondi del 3° round e sempre durante il 4° round, chiunque tra i giudici può chiedere il video replay per correggere un errore nei punti quando il Coach non ha più quote disponibili.

N.b. Quest'ultimo punto (9) non può essere applicato per i calci alla testa, compreso il viso, nel caso di utilizzo di caschetti elettronici.



*Grazie per l'attenzione*