

# REGLEMENT DES COMPETITIONS COMBAT HAPKIDO

Ligue de Bretagne de Taekwondo et Disciplines Associées

VERSION DU 14/12/2019

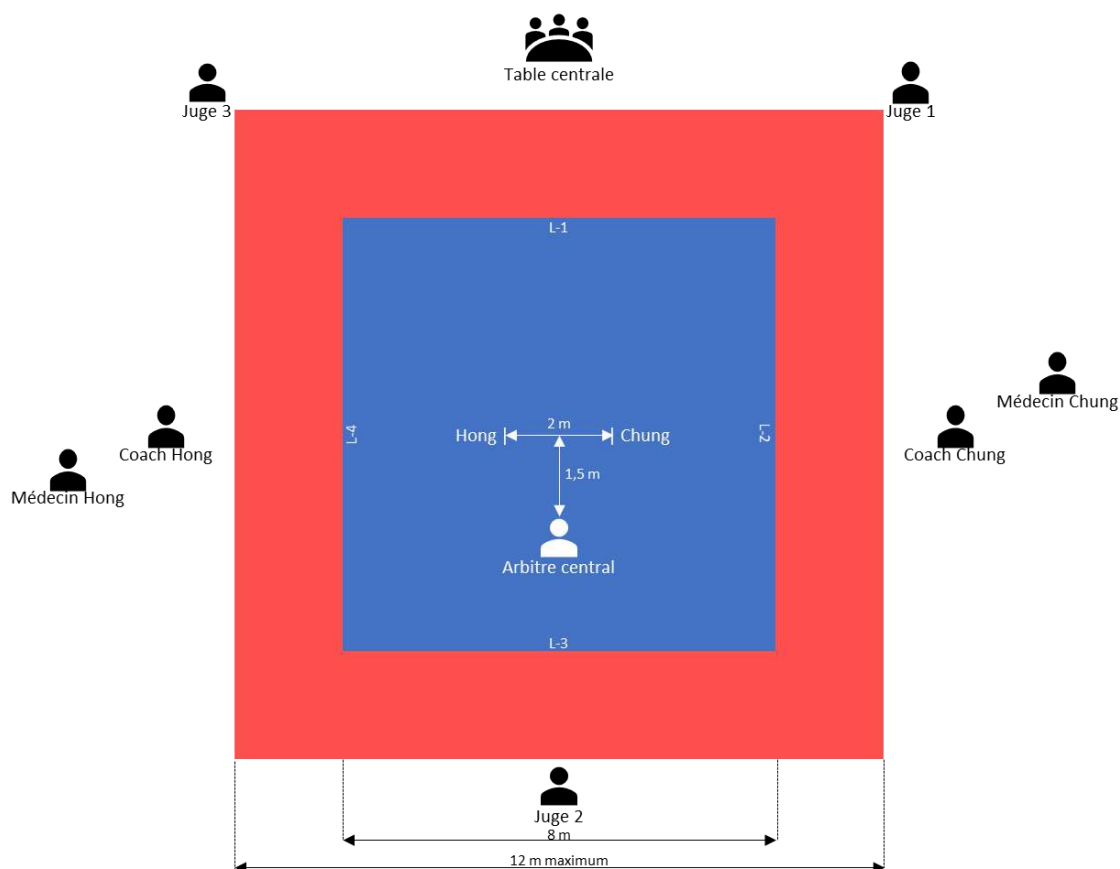
# Table des matières

1	Aire de compétition.....	2
2	Equipements de compétition et tenue des compétiteurs .....	3
3	Catégories.....	3
4	Durée des combats.....	4
5	Tirage au sort.....	4
6	La pesée.....	4
7	Procédures de combats.....	5
7.1	Appel des combattants.....	5
7.2	Inspection physique, tenue .....	5
7.3	Entrée dans l'aire de compétition .....	5
7.4	Procédure avant le début et après la fin du combat.....	5
8	Techniques et zones permises .....	6
8.1	Techniques autorisées.....	6
8.2	Zones permises.....	6
9	Points valides.....	6
10	Marquage et publication .....	7
11	Actes prohibés et sanctions.....	7
12	Egalité et décision de supériorité .....	9
13	Décision .....	10
14	Knock-Down .....	11
15	Mesures à prendre suite à un Knock-Down .....	11
16	Mesures à prendre en cas d'interruption de combat .....	13
17	Techniciens officiels.....	14
17.1	L'arbitre du centre.....	14
17.2	Les juges .....	15
17.3	Assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat).....	15
17.4	Responsabilité des décisions .....	15
17.5	Uniformes .....	15
17.6	Opérateur .....	15
18	Autres non spécifiées dans le règlement de compétition.....	15
19	Annexe 1 – Catégories d'âges et de poids.....	16
20	Annexe 2 - Cartons de pointage .....	17

## 1 Aire de compétition

L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant suffisamment épais ( $\geq 4$  cm) pour pouvoir absorber les chutes. La couleur du tapis ne doit pas être réfléchissante pour éviter toute fatigue visuelle aux combattants ou aux spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de combat de forme carrée doit être de 8 m x 8 m. Autour de l'aire de combat, l'aire de compétition doit comporter une zone de sécurité mesurant au moins 1 m encadrant celle-ci. Une aire de compétition mesurera donc au minimum 10 x 10 m et au maximum 12 m x 12 m. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes.



La ligne extérieure de l'aire de combat s'appelle la ligne limite. La ligne limite adjacente à la table d'arbitrage est appelée ligne limite #1 (L-1). Les autres sont appelées #2 (L-2), #3 (L-3) et #4 (L-4) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Positionnement de l'arbitre et des combattants en début et en fin du match :

- Les positions des compétiteurs doivent être en deux repères opposés, à 1 m du point central de l'aire de combat, parallèles à la ligne limite #1.
- L'arbitre doit être placé à 1,5 m du centre de l'aire de combat vers la ligne limite #3.

Positionnement des juges :

- La position du juge 1 doit être située à l'angle des lignes limites #1 et #2, à l'extérieur de l'aire de compétition.

- La position du juge 2 doit être située au milieu de la ligne limite #3, à l'extérieur de l'aire de compétition.
- La position du juge 3 doit être située à l'angle des lignes limites #1 et #4, à l'extérieur de l'aire de compétition.

Positionnement des coaches : ils doivent être positionnés à 2 m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant.

Positionnement du bureau de la zone de contrôle : La table de contrôle sera placée à l'entrée de l'aire de compétition pour le contrôle des équipements de protection des compétiteurs.

#### Explication #1 - Bureau de contrôle

A la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est vérifié. Il doit être approuvé par la FFTDA et adapté aux compétiteurs. En cas d'équipement inapproprié, le compétiteur devra en changer.

## 2 Equipements de compétition et tenue des compétiteurs

Pour toutes les catégories.

Le compétiteur doit porter une protection du tronc (plastron), de la tête (casque à grille), de l'aine (coquille), des avant-bras (obligatoire pour Benjamins, Minimes et Cadets ; optionnel pour Juniors, Seniors et Masters), des tibias et des pieds. Il doit également porter des gants ouverts aux doigts (mitaines), un protège-dents blanc ou transparent. Le casque sera fermement tenu sous le bras gauche en entrant sur l'aire de combat. Le casque sera positionné sur la tête selon les instructions de l'arbitre au début du combat.

Le compétiteur Chung (bleu) devra porter un plastron bleu et le compétiteur Hong (rouge) devra porter un plastron rouge. Le plastron se porte par-dessus le dobok.

Les coquilles et protège avant-bras et tibias se portent sous le dobok. Le port de tout article sur la tête, autre que le casque, n'est pas autorisé.

#### Explication #1

Protège-dents : la couleur du protège dents devra être blanche ou transparente. Cependant, le non-port du protège-dents peut être autorisé par avis médical stipulant que ledit protège-dents est susceptible de causer un dommage au combattant.

#### Explication # 2

Strapping/bandages : Les bandes sur les pieds et les mains doivent être strictement inspectées lors du passage de l'athlète en zone de contrôle. L'officiel en charge du contrôle peut demander l'approbation de la commission médicale en cas de bandage excessif.

Les coaches doivent porter une veste ou sweat de sport (de préférence appartenant aux clubs des combattants qu'ils coach).

## 3 Catégories

Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.

Les catégories d'âges et de poids autorisées pour chaque compétition sont définies dans l'annexe 1.

Toute compétition individuelle doit, normalement, se dérouler entre combattants dans la même catégorie de poids. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une catégorie de poids dans une compétition.

Explication #1 – Catégories d'âges

L'âge de référence pour toute la saison sportive n/n+1, est l'âge du licencié au 31 décembre de l'année n+1.

Explication # 2 - Pesée au-dessus du poids réglementaire.

La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule. Par exemple : si l'athlète ne doit pas dépasser 50.00 kg et si 50.100 kg s'affichent sur la balance lors de la pesée, celui-ci sera disqualifié. Son poids étant supérieur au 50.00 kg maximum requis.

Explication # 3 - Pesée en-dessous du poids réglementaire.

La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule. Par exemple : au-dessus de 50.00 kg signifie 50.100 kg et plus. Si l'athlète ne dépasse pas les 50.00 kg celui-ci sera disqualifié. Son poids étant inférieur au 50.00 kg minimum requis.

## 4 Durée des combats

Pour les catégories Benjamins, Minimes et Cadets.

La durée des combats doit être de deux rounds de 1 minute chacun, avec une période de repos de 30 secondes entre chaque round.

Pour les catégories Juniors, Seniors et Masters.

La durée des combats doit être de deux rounds de 2 minutes chacun, avec une période de repos de 1 minute entre chaque round.

Egalité

Si à la fin du deuxième round chaque combattant a remporté un round, un troisième round sera effectué dans les mêmes conditions que les rounds précédents selon les catégories. Il se déroulera à l'issue d'une période de repos de même durée que la période de repos précédente.

## 5 Tirage au sort

Le tirage au sort pour les compétitions organisées par la FFTDA, ses organes déconcentrés et clubs affiliés, sera effectué par le comité d'organisation la veille de la compétition ou, le cas échéant, avant le début des combats.

## 6 La pesée

La pesée des combattants doit être effectuée la veille ou le matin du jour de la compétition.

Au moment de la pesée, le combattant masculin ne doit porter qu'un caleçon et la combattante féminine ne doit porter qu'un slip et un soutien-gorge. Cependant, la pesée peut se faire nue si le ou la combattant(e) le souhaite.

La pesée se fait en une fois. Cependant, une autre pesée peut être effectuée, dans la limite des temps accordés, pour tout combattant n'étant pas au poids requis.

L'heure de la pesée sera choisie et annoncée par le comité d'organisation avant la compétition lors des meetings des chefs d'équipe. La FFTDA recommande que la durée de la pesée n'excède pas 2 heures.

## Explication #1

Une salle distincte pour la pesée doit être préparée pour les compétiteurs masculins et féminins. Les personnes en charge d'effectuer cette pesée doivent être de même sexe que les compétiteurs.

## 7 Procédures de combats

### 7.1 Appel des combattants

Les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois fois à la table d'appel des athlètes, trente minutes avant le début du combat (sauf en cas de publication sur écran). Si un combattant ne répond pas au troisième appel, il sera disqualifié et sa disqualification sera annoncée. Seule la table officielle est habilitée à lancer la procédure de disqualification.

### 7.2 Inspection physique, tenue

Après avoir été appelés, les combattants doivent se présenter à l'aire de contrôle pour inspection de leur tenue et des protections obligatoires. Les combattants doivent coopérer à cette inspection et ne doivent cacher aucun équipement qui pourrait causer des blessures à l'adversaire.

### 7.3 Entrée dans l'aire de compétition

Après l'inspection, le combattant devra se diriger vers la zone dédiée avec son coach et le médecin d'équipe ou le kinésithérapeute (le cas échéant).

### 7.4 Procédure avant le début et après la fin du combat

Avant le début du combat, l'arbitre central commandera « Chung, Hong ». Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque tenu sous leur bras gauche. Lorsque l'un des compétiteurs ne se présente pas ou se présente sans être entièrement vêtu (y compris des équipements de protection), ou que le coach n'est pas dans sa zone définie, l'arbitre appelle « Chung, Hong » et considère l'athlète comme s'étant retiré de la compétition. L'arbitre déclarera son adversaire vainqueur.

Les combattants devront se faire face et se saluer à l'injonction de l'arbitre : « Tchaliot » et « Kyongnye ». Le salut (Tchaliot) doit être fait en position naturelle debout en inclinant le buste d'un angle de plus de 30 degrés. La tête s'incline d'un angle de plus de 45 degrés. Après le salut, les combattants se couvrent de leur casque.

L'arbitre ordonne le début du combat au commandement : « Joon-bi » (prêt) et « Shi-jak » (commencez).

Chaque round débutera par les commandements de l'arbitre « Shi-jak » (début).

Chaque round se terminera par le commandement de l'arbitre « Keuman » (arrêt). Même si l'arbitre n'a pas déclaré « Keuman », le round ou le combat sera officiellement terminé quand le temps affiché par le chronomètre aura expiré.

L'arbitre peut interrompre un combat en déclarant « Kal-yeo » (séparez-vous) et reprendre le combat au commandement « Kye-sok » (continuez). Quand l'arbitre déclare « Kal-yeo » l'opérateur doit arrêter immédiatement le chronomètre. Quand l'arbitre déclare « Kye-sok » l'opérateur doit redémarrer immédiatement le décompte de temps.

A la fin du dernier round (du combat), l'arbitre déclare le gagnant en levant sa main du côté du vainqueur. Les combattants se saluent après la désignation du vainqueur par l'arbitre central.

Retrait des combattants.

## 8 Techniques et zones permises

### 8.1 Techniques autorisées

Techniques de poing : techniques délivrées par le poing fermement serré.

Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

Techniques de projection : d'épaule, de hanche, de balayage et de plaquage.

Les combattants sont autorisés à se saisir (corps à corps) pour une durée de 5 secondes. Une projection ou un amené au sol doit être tenté dans ce délai. Au-delà de ce délai, l'arbitre sépare les deux combattants.

### 8.2 Zones permises

Tronc : sont permises les attaques avec le poing ou le pied. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

Tête : sont permises les attaques avec le poing ou le pied.

Jambes : sont permis les balayages au niveau des pieds. Le « mon dolyeu tchagui » au sol devra être effectué en dessous du genou sur la partie du pied située en-dessous de l'os de la cheville. Les attaques de percussion avec le dessus du pied au niveau des cuisses sont permises uniquement pour les catégories Seniors et Masters. Les attaques ne devront pas être exécutées au niveau du genou.

## 9 Points valides

Zones de marquages : tronc et tête et partie du pied située en-dessous de l'os de la cheville.

Critères pour valider le(s) point(s) :

Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé sur la partie du pied située en-dessous de l'os de la cheville.

Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage du tronc avec le niveau d'impact requis.

Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé de la tête.

Les points valides sont les suivants :

- Un (1) point pour un coup de poing ou un enchaînement de coups de poing valide à la tête.
- Un (1) point pour un coup de pied valide au tronc.
- Deux (2) points pour un coup de pied retourné valide au tronc.
- Deux (2) points pour un coup de pied valide à la tête.
- Trois (3) points pour un coup de pied retourné valide à la tête.
- Trois (3) point pour une projection ou un balayage entraînant la chute de l'adversaire.
- Un (1) point est attribué pour chaque sanction (Gam-Jeom), au combattant adverse.

Le résultat du match doit être la somme des rounds remportés.

Annulation du (des) point(s) : lorsqu'un compétiteur obtient ce point lors d'une attaque, en ayant recours à une action prohibée.

Si l'acte prohibé a été déterminant pour l'attribution du ou des points, l'arbitre doit pénaliser cet acte et invalider le(s) point(s).

Toutefois, si l'acte prohibé n'a pas contribué à obtenir le(s) point(s), l'arbitre donnera une sanction pour l'acte prohibé mais n'invalidera pas le ou les points.

## 10 Marquage et publication

L'attribution des points valides est faite par les juges, à l'aide des cartons de pointage (cf. annexe 2) ou des périphériques de pointage.

Dans le cas de l'utilisation des cartons de pointages.

A la fin de chaque round, chaque juge désigne le combattant à qui il a attribué le plus de points. Le vainqueur d'un round est désigné par une majorité de deux juges.

Dans le cas de l'utilisation des périphériques de pointage.

La validation du point par deux juges sera une condition nécessaire et suffisante. Le vainqueur d'un round est le combattant ayant remporté le plus de points au cours de ce round. En cas d'égalité, le vainqueur du round sera le combattant ayant reçu le moins de sanctions.

## 11 Actes prohibés et sanctions

Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

Les actes interdits décrits ci-dessous seront sanctionnés par l'arbitre (Gam-Jeom).

Un Gam-Jeom est compté comme un point supplémentaire pour le combattant adverse.

Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un « Gam-Jeom » doit être donné :

- Traverser les lignes limites (8 m x 8 m).
- Tomber volontairement.
- Eviter ou retarder le match.
- Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo ».
- Attaquer l'adversaire tombé au sol.
- Attaquer l'adversaire avec le genou.
- Attaquer avec un coup de poing retourné.
- Attaquer l'adversaire avec le coude.
- Attaquer l'adversaire avec la tête.
- Effectuer une clé.
- Effectuer un étranglement.
- Saisir à la tête.
- Attaquer intentionnellement dans les parties génitales.
- Attaquer intentionnellement au genou.
- Mauvaise conduite du combattant ou du coach.
- Pour les catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors : attaquer l'adversaire dans les cuisses (au-dessus du genou).

Lorsqu'un coach ou un combattant commet une faute que l'arbitre estime grave et souhaite une sanction supplémentaire, l'arbitre doit sanctionner le combattant ou le coach par un Gam-Jeom suivi d'un carton jaune, même si le compétiteur gagne le match il sera convoqué par le conseil de surveillance de la compétition pour une sanction supplémentaire appropriée.



Lorsqu'un combattant ou un coach, intentionnellement et à plusieurs reprises, refuse de se conformer aux règles de la compétition ou ordres de l'arbitre, ce dernier peut mettre fin au match et déclarer le compétiteur adverse gagnant.

Lorsqu'un combattant reçoit cinq (5) « Gam-Jeom » au cours d'un round, il perd le round et le round prend fin.

Les sanctions « Gam-Jeom » sont comptées par round.

Les actes interdits et les sanctions ont été établis pour atteindre les objectifs suivants :

- Assurer la sécurité du candidat.
- Assurer un combat loyal.
- Encourager les techniques appropriées.

Explication #1 - Traverser la ligne limite de l'aire de combat (8 m x 8 m).

Un « Gam-Jeom » est déclaré lorsqu'un pied d'un combattant traverse la ligne extérieure de la ligne limite. Aucun « Gam-Jeom » ne sera déclaré si un combattant dépasse la limite de ligne par suite d'un acte prohibé par le combattant adverse.

Explication #2 – Tomber volontairement.

Un combattant est considéré comme tombé lorsqu'une autre partie du corps que les pieds ou les mains touche le sol. Un Gam-Jeom doit alors être déclaré. Toutefois si un combattant tombe en raison d'une action interdite de l'adversaire « Gam-Jeom » n'est pas donné au combattant tombé et une sanction est donnée à l'adversaire. Cependant, si un combattant tombe en raison d'une action autorisée de l'adversaire « Gam-Jeom » n'est pas donné au combattant tombé et les points sont donnés à l'adversaire. Lorsqu'un combattant tombe par suite d'une collision accidentelle avec l'adversaire, aucune sanction ne doit être donnée.

Explication #3 - Eviter ou retarder le match.

Dans le cas où un compétiteur évite le combat sans aucune intention d'attaquer, ou s'il ne démontre pas l'intention de s'engager dans le combat, il doit recevoir une sanction « Gam-Jeom ».

Si les deux combattants restent inactifs après 5 cinq secondes, l'arbitre du Centre donne l'ordre suivant : « Fight/Combattez ». Un « Gam-Jeom » sera attribué aux deux combattants s'il n'y a aucune activité de leur part 10 secondes après que le commandement ait été donné ; ou au combattant qui a reculé de la position initiale 10 secondes après que l'ordre ait été donné.

L'action de tourner le dos à l'adversaire pour éviter une attaque doit être punie car elle exprime le manque d'esprit de Fair-Play et peut causer des blessures graves. La même peine doit être donnée pour l'action de se plier sous la taille horizontale ou de s'accroupir. Ce geste peut être dangereux car le combattant perd l'adversaire de vue.

Anti-jeu visant à éviter les attaques de l'adversaire et à faire écouler le temps, un « Gam-Jeom » est donné.

Feindre une blessure : signifie exagérer les blessures ou indiquer la douleur dans une partie du corps non soumise à un coup dans le but de faire sanctionner son adversaire, et aussi exagérer la douleur dans le but de prolonger le temps. Dans ce cas, l'arbitre donne une sanction « Gam-Jeom ».

Un « Gam-Jeom » doit être indiqué à l'athlète qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat afin d'ajuster son équipement de protection.

Explication #4 - Attaque de l'adversaire après « Kal-yeo ».

Après que Kal-yeo ait été annoncé par l'arbitre, l'attaque qui se traduit par un contact réel au corps de l'adversaire est sanctionnée.

Si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.

Si une attaque après le Kal-yeo n'a pas touché le corps de l'adversaire, mais semble malveillante, l'arbitre peut sanctionner le comportement par un « Gam-Jeom ».

Explications #5 - Attaquer avec le genou.

Attaquer intentionnellement l'adversaire avec le genou.

Cependant, le contact avec le genou dans les situations suivantes ne peut pas être sanctionné :

- Lorsque l'adversaire se précipite brusquement au moment où un coup de pied est exécuté.
- Par inadvertance.

Explications #6 - Attaquer l'adversaire tombé.

Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure de l'adversaire. Le danger provient de ce qui suit :

- L'adversaire tombé est sans défense immédiate.
- L'impact de toute technique qui frappe un combattant tombé sera plus grande en raison de la position. Ces types d'actes d'agression envers un adversaire tombé ne sont pas conformes à l'esprit du Hapkido et comme tels, ne sont pas appropriés pour la compétition de Hapkido. À cet égard, les sanctions doivent être données à l'attaquant intentionnel de l'adversaire tombé, quel que soit le degré d'impact.

Quand une faute est commise par un combattant ou un coach pendant une période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la sanction « Gam-Jeom » et elle figure dans les résultats du round suivant.

## 12 Égalité et décision de supériorité

En cas de match nul à l'issue du 2ème round, un 3ème round sera organisé.

Dans le cas de la tenue d'un 3ème round, toutes les sanctions attribuées lors des deux premiers rounds sont annulées.

Dans le cas où les combattants sont à égalité à l'issue du 3ème round, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :

- Le compétiteur qui a reçu le moins de sanction (Gam-Jeom).
- Si les combattants ont reçu le même nombre de sanctions, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du 3ème round. Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, l'arbitre central décide du vainqueur.

Explication #1

La décision de supériorité par les juges se fonde sur la domination technique d'un adversaire à travers la gestion de l'agressivité dans le match, le plus grand nombre de techniques d'exécution, l'utilisation des techniques plus avancées tant en difficulté qu'en complexité et du fair-play.

Ligne directrice

Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :

1. Avant le combat, tous les arbitres officiels prennent la carte de supériorité avec eux.
2. Lorsqu'un match doit être décidé par la supériorité, l'arbitre déclare « Woo-se-girok » (informer de la carte de supériorité).

3. Sur la déclaration de l'arbitre, chaque juge doit noter de manière confidentielle sur sa carte de supériorité, le vainqueur désigné dans un délai de 10 secondes. Chaque juge remet ensuite cette carte signée, à l'arbitre central.
4. L'arbitre central doit ramasser toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final et déclarer le vainqueur.
5. Suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre doit remettre les cartes au TA (Technical assistant) pour contrôle du résultat final. Le TA remet ensuite les cartes au responsable des arbitres.

## 13 Décision

1. Victoire par arrêt du combat par l'arbitre.
2. Victoire par nombre de rounds.
3. Victoire par supériorité.
4. Victoire par abandon.
5. Victoire par disqualification.
6. Victoire par déclaration punitive de l'arbitre.

### Explication #1

Arrêt du combat par l'arbitre dans les situations suivantes :

- Quand un combattant a été « Knock down » après une technique autorisée et validée par un ou plusieurs points, mais ne peut pas continuer le combat après le compte de « Yeo-dul » ; ou si l'arbitre estime que le combattant n'est pas en mesure de reprendre la compétition quel que soit l'état d'avancement du comptage.
- Si un combattant ne peut pas continuer le match après une minute de traitement médical.
- Si un combattant ne tient pas compte de l'ordre de l'arbitre de se relever et de reprendre le match après trois appels espacés chacun de 3 secondes.
- Si l'arbitre reconnaît la nécessité d'arrêter le match pour protéger la sécurité d'un combattant.
- Lorsque le médecin de la Compétition estime que le match doit être arrêté en raison de la blessure d'un combattant.

### Explication #2 - Gagner par retrait.

Le gagnant est déterminé par le défaut de l'adversaire :

- Quand un combattant se retire du match en raison de blessures ou d'autres raisons.
- Lorsqu'un combattant ne reprend pas le match après la période de repos ou ne répond pas à l'appel pour commencer le match.
- Quand le coach jette une serviette sur l'aire de combat pour signifier l'arrêt du match et déclarer forfait.

### Explication #3 - Victoire par disqualification

C'est le résultat déterminé par l'échec du combattant à la pesée ou quand un combattant perd ce statut avant le début de la compétition.

Les actions sont différentes selon le motif de disqualification :

- Dans le cas où les athlètes ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée après tirage au sort : le résultat doit figurer sur la feuille de tirage et les informations doivent être fournies aux responsables techniques de la compétition et à toutes les personnes concernées. Les arbitres ne seront pas désignés pour ce match. Les adversaires de ces athlètes n'ont pas à se présenter au match concerné.

- Dans le cas où un athlète a passé la pesée mais ne s'est pas présenté à l'appel, l'arbitre désigné et l'adversaire doivent attendre dans leur position 1 minute, jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant du match.

#### Explication #4

Gagner par sanction de l'arbitre dans les situations suivantes :

- Si un combattant a accumulé cinq « Gam-Jeom » au cours d'un round.
- Si un combattant ou un coach refuse de suivre les ordres de l'arbitre ou de se conformer au règlement de la compétition, ou commet d'autres comportements attentatoires graves y compris la protestation incorrecte.

## 14 Knock-Down

Un Knock-Down doit être déclaré, quand une attaque légitime est portée et :

- Lorsqu'une partie quelconque du corps, autre que la plante du pied, touche le sol en raison de la force de la technique de poing ou de pied exécutée par l'adversaire.
- Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.
- Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi suite à l'exécution d'une technique autorisée.

#### Explication #1 - Knock-Down

Cette situation est celle d'un combattant, qui, après un coup, tombe au sol, ou est déstabilisé (titube), ou est incapable de répondre de façon adéquate aux injonctions de l'arbitre. Même en l'absence de ces signes, l'arbitre peut interpréter ce cas comme un Knock down, où, suite à un contact, il serait dangereux de continuer, surtout quand il s'agit de la sécurité d'un combattant.

## 15 Mesures à prendre suite à un Knock-Down

Lorsqu'un combattant est Knock-Down à la suite d'attaques valides de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :

- L'arbitre doit conserver l'attaquant loin du combattant au sol par la déclaration de « Kal-yeo » (pause).
- L'arbitre doit tout d'abord vérifier l'état de santé du combattant au sol et compter à haute voix de « Ha-nah » (un) jusqu'à « Yeol » (dix) avec une seconde d'intervalle entre chaque chiffre, en direction du combattant, tout en faisant un signe de la main à chaque chiffre afin d'indiquer le passage du temps.
- Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat, l'arbitre doit continuer le décompte jusqu'à « Yeo-dul » (huit) pour la récupération du combattant. L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant est apte à poursuivre, dans l'affirmative, reprendre le combat par la déclaration de « Kye-sok » (continuez).
- Quand un combattant Knock-Down ne montre pas la volonté de reprendre le combat avant l'annonce de « Yeo-dul » (huit), l'arbitre doit annoncer l'adversaire gagnant.
- Le décompte doit être poursuivi même après la fin du round ou après l'expiration de la durée du match.
- Dans le cas où les deux combattants sont Knock-Down, l'arbitre doit continuer à compter tant qu'un des deux combattants n'a pas suffisamment récupéré.

- Dans le cas où les deux combattants sont Knock-Down et les deux ne parviennent pas à récupérer après le compte de « Yeol », le gagnant est déterminé par le score du match avant l'incident de Knock-Down.
- L'arbitre peut déclarer un gagnant sans avoir fait le décompte, s'il juge un combattant inapte à continuer le match.

Les procédures à suivre après le combat : tout combattant qui n'a pas pu continuer un combat suite à une blessure grave sur n'importe quelle partie du corps ne peut pas participer à une autre compétition dans les trente (30) jours qui suivent, sans l'approbation d'un médecin fédéral.

Explication #1 - Eloigner l'attaquant.

Dans ce cas, l'adversaire debout doit retourner à sa position de départ. Cependant, si le combattant au sol est sur ou près de cet emplacement, l'adversaire doit attendre sur la ligne limite face à son coach.

Ligne directrice

L'arbitre doit toujours être vigilant en cas de situation de Knock-Down, qui se caractérise habituellement par un puissant coup accompagné d'un fort impact.

Explication #2 - Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat.

Le but premier du comptage est de protéger le combattant. Même si le combattant désire continuer le match avant d'atteindre le nombre de huit (8), l'arbitre doit compter jusqu'à « Yeo-dul » (huit) avant de reprendre le match. Compter jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut être modifié par l'arbitre.

\* Nombre d'un à dix : Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.

Explication #3

L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant a récupéré et dans l'affirmative, redémarrer le combat par la déclaration « Kye-sok ». L'arbitre doit vérifier la capacité du combattant à poursuivre alors qu'il compte jusqu'à huit. La confirmation finale de la condition du combattant après le compte de huit est seulement une procédure. L'arbitre ne doit pas dépasser inutilement le temps avant de reprendre le combat.

Le combattant exprime sa volonté de poursuivre le combat en reprenant sa position de combat et en faisant plusieurs gestes (de combat) avec les poings fermés. Si le combattant ne peut pas afficher ce geste avant le compte de « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer son adversaire gagnant après avoir compté « A-hop » et « Yeol ». Exprimer la volonté de continuer le combat après le décompte de « Yeo-dul » ne peut être considéré comme valide. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre au compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et refuser de reprendre le combat s'il juge que le combattant est inapte à reprendre le match.

Explication #4

Lorsqu'un combattant est Knock-Down à la suite d'un puissant coup et dont l'état apparaît sérieux, l'arbitre peut suspendre le compte et faire appel aux premiers soins ou le faire en continuant le compte.

L'arbitre ne doit pas prendre de temps additionnel après le compte de « Yeo-dul » sous prétexte d'avoir oublié d'observer l'état du combattant, en comptant.

Quand le combattant se rétablit clairement avant le décompte des « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre et que l'arbitre discerne que l'état du combattant requiert des soins médicaux, l'arbitre

doit d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kal-yeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'article 16.

## 16 Mesures à prendre en cas d'interruption de combat

Quand un combat doit être arrêté parce que l'un ou les deux compétiteurs sont blessés, l'arbitre doit prendre les mesures prévues ci-dessous. Toutefois, dans une situation qui justifie la suspension du combat pour des raisons autres qu'une blessure, l'arbitre doit déclarer « Shi-gan » (temps mort) et reprendre la compétition en déclarant « Kye-sok » (continuez).

L'arbitre interrompra le combat par déclaration de « Kal-yeo » et ordonnera à l'opérateur d'arrêter le chronomètre en annonçant « Kye-shi ».

L'arbitre autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant le délai d'une minute, par le docteur de la compétition ou par son propre médecin, si le docteur officiel n'est pas disponible, ou si l'arbitre le juge nécessaire.

Si le compétiteur blessé ne peut pas reprendre le combat après la minute, l'arbitre déclarera l'autre compétiteur gagnant.

Dans le cas où la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le compétiteur occasionnant la blessure par un acte prohibé et puni par « Gam-jeom », sera déclaré perdant.

Dans le cas où les deux compétiteurs sont sonnés, et si la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le gagnant sera déterminé en fonction des points acquis avant les blessures.

Si l'arbitre juge que la douleur d'un combattant est due uniquement à une ecchymose il doit déclarer « Kal-yeo » et faire reprendre le match par l'injonction, « Stand Up ». Si le combattant refuse de poursuivre le match alors que l'arbitre l'incite à le faire par le commandement « Stand up » par trois fois, il sera déclaré perdant (Arrêt du combat par l'arbitre).

Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, il doit permettre au combattant de recevoir les premiers soins durant une minute après « Kye-shi ». L'arbitre peut autoriser le combattant à recevoir les premiers soins, même après avoir donné un commandement « Stand up » s'il a une des blessures parmi celles ci-dessus.

Arrêt du match pour cause de blessure. Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, l'arbitre doit consulter le responsable de la commission médicale ou le médecin mandaté assigné par le président. Si le compétiteur se blesse à nouveau de la même manière, le président de la Commission médicale ou le médecin de la Commission, assignés par le président, peuvent conseiller à l'arbitre d'arrêter le match et de déclarer le blessé perdant.

### Explication # 1

Quand l'arbitre juge que le combat ne peut pas continuer à cause d'une blessure ou de toute autre situation d'urgence, il doit prendre les mesures suivantes :

- En cas de situation critique, comme lorsqu'un combattant perd conscience ou souffre d'une blessure sévère, le temps est crucial. Les premiers soins doivent être immédiatement administrés et le match arrêté. Ainsi, le résultat du match sera décidé comme suit :
  - o Le combattant ayant causé la blessure sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par « Gam-jeom ».

- Le combattant blessé, incapable de continuer le combat sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'une action légale ou d'un contact accidentel et inévitable.
- Si la situation est sans rapport avec le combat, le gagnant sera décidé par les points du match avant la suspension de celui-ci. Si l'arrêt du match se produit avant la fin du premier round, le match sera invalidé.
- Si les premiers soins sont requis pour une blessure, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de « Kye-shi ».

Ordre pour reprendre le match. C'est l'arbitre central qui, après consultation du docteur, décide s'il est possible pour le combattant de reprendre le match. L'arbitre peut ordonner à tout moment la reprise du combat dans le délai de la minute. L'arbitre peut déclarer perdant tout combattant qui ne veut pas reprendre le combat.

Pendant le traitement médical ou la phase de récupération du combattant et 40 secondes après la déclaration de « Kye-shi », l'arbitre commence à annoncer fortement le décompte du temps toutes les cinq secondes. Si le combattant ne peut pas retourner à sa place initiale à la fin de la minute, le résultat du match doit être déclaré.

Après la déclaration de « Kye-shi ». On doit strictement observer le déroulement de la minute, indépendamment de la disponibilité du médecin. Cependant, si des soins médicaux sont requis, mais que le médecin est absent ou qu'un traitement supplémentaire est indispensable, le délai d'une minute peut être suspendu par décision de l'arbitre.

Si la reprise du match est impossible après une minute, l'issue du match sera déterminée selon le sous chapitre "i" de cet article.

Si les deux combattants sont dans l'incapacité de reprendre le match après une minute ou si un cas d'urgence survient, le résultat du match sera décidé selon les critères suivants :

- Si la cause est celle d'un acte interdit, pénalisé par « Gam-jeom », le combattant sanctionné sera déclaré perdant.
- Si les circonstances ne sont liées à aucun acte interdit pénalisé par « Gam-jeom », l'issue du match sera déterminée par le score au moment de la suspension de celui-ci. Cependant, si la suspension du match se produit avant la fin du premier round, il sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat.
- Si la cause est celle d'actes interdits pénalisés par « Gam-jeom » pour les deux combattants, tous deux seront déclarés perdants.

#### Explication #2

Les cas de suspension de combat, en dehors des procédures décrites précédemment, seront traités avec les recommandations suivantes :

- Quand des circonstances incontrôlables exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du T.D.
- Si le match est suspendu après l'achèvement du premier round, le résultat sera le score du match au moment de la suspension de celui-ci.
- Si le match est interrompu avant la fin du premier round, un nouveau match sera, en principe proposé et se tiendra en deux rounds.

## 17 Techniciens officiels

### 17.1 L'arbitre du centre

L'arbitre a le contrôle du match.

L'arbitre déclare « Shijak », « Keuman », « Kal-yeo », « Kye-sok » et « Kye-shi » ; vainqueur et perdant, déduction des points, avertissements et abandon. Toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés.

L'arbitre doit prendre des décisions indépendantes conformément à ces règles prescrites.

Dans le cas d'une égalité ou d'un match nul au terme du combat la décision de supériorité doit être prise par tous les arbitres à l'issue du troisième round conformément à l'article 12.

## 17.2 Les juges

Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.

Les juges doivent exprimer leur opinion lorsque l'arbitre le demande.

## 17.3 Assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat)

L'AT doit surveiller le tableau d'affichage pendant le combat et contrôler si le score, les pénalités et le temps sont correctement enregistrés et publiés. Il doit immédiatement aviser l'arbitre de tous problèmes éventuels.

L'AT doit notifier à l'arbitre le début et l'arrêt du combat en étroite collaboration avec le chronométrateur.

L'AT enregistre manuellement tous les scores et les pénalités sur le document qui lui est dédié.

## 17.4 Responsabilité des décisions

Les décisions prises par les arbitres et les juges sont définitives et ils en sont responsables devant le Comité d'arbitrage.

## 17.5 Uniformes

Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par la FFTDA (ou à défaut une chemise blanche et un pantalon noir).

Les arbitres et juges ne doivent pas porter ou avoir d'objets pouvant entraver les combats. L'utilisation des téléphones portables sur les aires de combat n'est pas autorisée.

## 17.6 Opérateur

L'opérateur doit chronométrer le combat, les périodes de repos et les suspensions.

## 18 Autres non spécifiées dans le règlement de compétition

Dans le cas où une question non spécifiée dans les règles survient, elle doit être tranchée par le collectif des arbitres officiels de la compétition.



## 19 Annexe 1 – Catégories d'âges et de poids

Age	Catégories d'âges et de poids	
8	Benjamins	Mas : -21kg / -24kg / -27kg / -30kg / -33kg / -37kg / -41kg / -45kg / -49kg / +49kg Fém : -17kg / -20kg / -23kg / -26kg / -29kg / -33kg / -37kg / -41kg / -44kg / +44kg
9		
10	Minimes	Mas : -27kg / -30kg / -33kg / -37kg / -41kg / -45kg / -49kg / -53kg / -57kg / +57kg Fém : -23kg / -26kg / -29kg / -33kg / -37kg / -41kg / -44kg / -47kg / -51kg / +51kg
11		
12	Cadets	Mas : -33kg / -37kg / -41kg / -45kg / -49kg / -53kg / -57kg / -61kg / -65kg / +65kg Fém : -29kg / -33kg / -37kg / -41kg / -44kg / -47kg / -51kg / -55kg / -59kg / +59kg
13		
14		
15	Juniors	Mas : -45kg / -48kg / -51kg / -55kg / -59kg / -63kg / -68kg / -73kg / -78kg / +78kg Fém : -42kg / -44kg / -46kg / -49kg / -52kg / -55kg / -59kg / -63kg / -68kg / +68kg
16		
17		
18	Seniors (18 ans et plus)	Mas : -54kg / -58kg / -63kg / -68kg / -74kg / -80kg / -87 kg / +87kg Fém : -46kg / -49kg / -53kg / -57kg / -62kg / -67kg / -73kg / +73kg
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30	Masters 1	Mas : -58 kg / -68 kg / -80 kg / +80 kg Fém : -49 kg / -57 kg / -67 kg / +67 kg
31		
32		
33	Masters 2	
34		
35		
36	Masters 3	
37		
38		
39	Masters 3	
40		
41 à 50 ans		
51 à 60 ans		
61 à 65 ans	Masters 3	
66 ans et plus		

L'âge de référence pour toute la saison sportive n/n+1, est l'âge du licencié au 31 décembre de l'année n+1.

## 20 Annexe 2 - Cartons de pointage

Carton de pointage round .....

	Combattant bleu	Combattant rouge
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coup de poing à la tête</li> <li>- Coup de pied au tronc</li> </ul>	.....X 1 = .....pts	.....X 1 = .....pts
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coup de pied retourné au tronc</li> <li>- Coup de pied à la tête</li> </ul>	.....X 2 = .....pts	.....X 2 = .....pts
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coup de pied retourné à la tête</li> <li>- Projection/balayage</li> </ul>	.....X 3 = .....pts	.....X 3 = .....pts
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Points de pénalité acquis par une sanction « Gam-Jeom » à l'adversaire</li> </ul>	.....pts	.....pts
<b>Total points round</b>		

Entourer le combattant vainqueur du round après comptage.