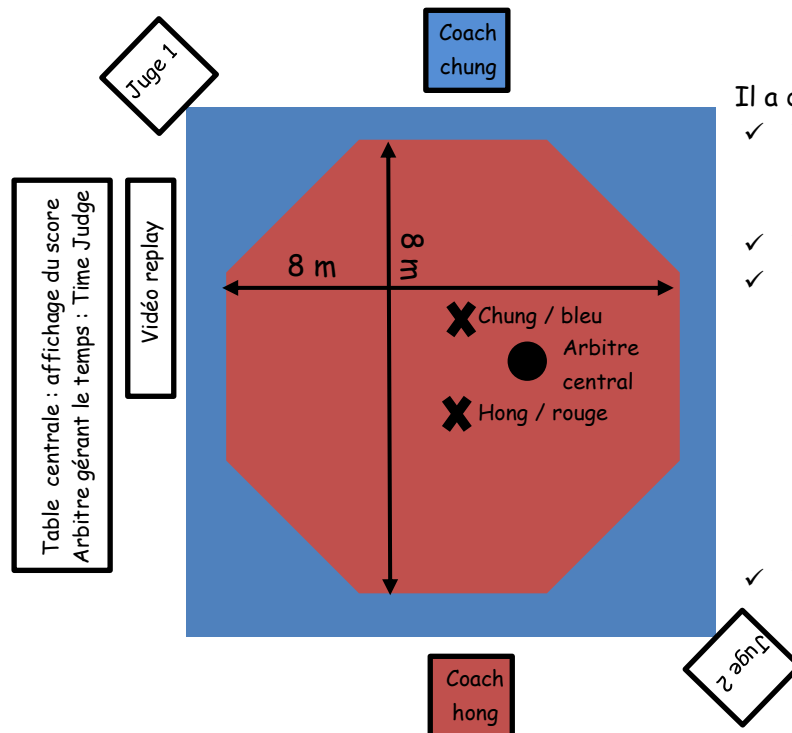




Aire de combat :



**Arbitre central (AC)**

Il a différents rôles :

- ✓ Il vérifie la présence des protections sur les combattants.
- ✓ Il lance et arrête le combat.
- ✓ Il donne des sanctions lors du combat afin
  - d'assurer un combat équitable
  - d'assurer la sécurité des combattants
  - d'encourager l'usage de techniques appropriées
- ✓ Il désigne le vainqueur.

Les arbitres de coin (Juges 1 et 2) tiennent une manette pour ajouter les points additionnels :

Pression successive des 2 boutons :  
Ajout de 5 points pour un coup de pied retourné à la tête.

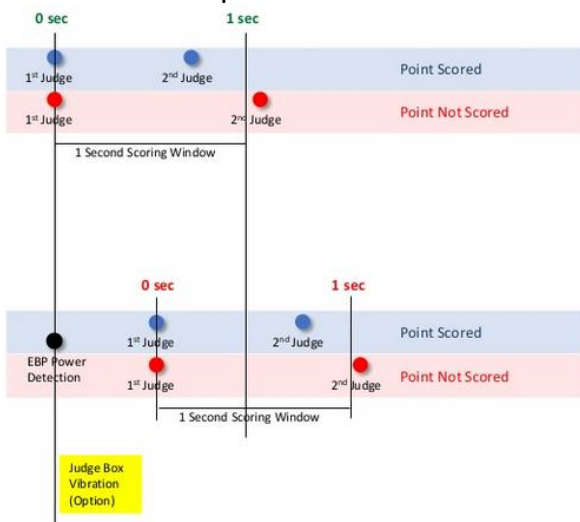


Ajout de 3 points pour un coup de pied à la tête.

Ajout de 2 points additionnels pour les coups de pied retournés.

Ajout de 1 point pour les coups de poing au plastron.

Pour que ces points soient validés, il faut que 2 juges de coin pressent sur une période courte (1") les mêmes boutons pour une même action.



Technical Point

Gives corner Judges maximum 2 Seconds (1.99 sec) to press the Technical Point button

| Coup porté                                     | Valeur (points) |
|------------------------------------------------|-----------------|
| Coup de poing au plastron                      | 1               |
| Coup de pied de face ou de profil sur plastron | 2               |
| Coup de pied retourné sur plastron             | 4               |
| Coup de pied à la tête                         | 3               |
| Coup de pied retourné à la tête                | 5               |

Un **Dwitt tchagui** ne sera considéré comme un coup de pied retourné **que** si l'attaquant effectue en même temps une rotation de sa tête et de ses épaules.

La compétition suit les règles du système « **au meilleur des 3 rounds** » (logiciel Daedo adapté).  
Le combat se déroule **sur 2 à 3 rounds**. Un vainqueur est désigné à chaque round.



A la fin des rounds, l'arbitre central déclare « Keuman ». Les compétiteurs retournent vers leur coach. L'arbitre central tourne la tête du côté du combattant gagnant du round et pointe son bras du côté du vainqueur du round à 45° vers le bas.



**Le compétiteur qui gagne 2 rounds est désigné vainqueur.**

Lors du dernier round, l'arbitre n'indique pas le gagnant du round mais directement le gagnant du match.

**En cas d'égalité à la fin d'un round**, les compétiteurs sont départagés selon les critères suivants :

- ✓ Le compétiteur qui a enregistré **le plus de points par des coups de pied retournés** l'emporte.
- ✓ Le compétiteur qui a utilisé des **techniques à valeur de points plus élevée** l'emporte.

Coup de poing < coup de pied au plastron < coup de pied à la tête < retourné au plastron < retourné à la tête

| Gam-Jeom | Deuk-Jeom | Round Winner |      | Deuk-Jeom | Gam-Jeom |
|----------|-----------|--------------|------|-----------|----------|
|          | 8         | Round 3      |      |           | 8        |
|          |           | CHUNG        | HONG |           |          |

|  |   |   |  |  |  |
|--|---|---|--|--|--|
|  | 1 | 2 |  |  |  |
|  | 1 | 2 |  |  |  |

|  |   |                             |   |
|--|---|-----------------------------|---|
|  | 8 | Points from turning kicks   | 5 |
|  |   | Points from 5pts techniques |   |
|  |   | Points from 4pts techniques |   |
|  |   | Points from 3pts techniques |   |
|  |   | Points from 2pts techniques |   |
|  |   | Points from 1pt techniques  |   |

- Le compétiteur qui a enregistré **le plus d'impacts au plastron** l'emporte (hits).
- si les critères précédents ne sont pas suffisants pour déterminer le vainqueur, une procédure **woose-girok** est enclenchée pour déclarer le gagnant de ce round.

Le TA joint ses deux poings et déclare woose-girok. L'arbitre central joint ses 2 poings, déclare woose-girok puis les deux juges de coin s'alignent à ses côtés. L'AC compte 1, 2, 3 puis les 2 juges et l'AC montrent leur choix en orientant tête et bras du côté du combattant désigné « meilleur combattant ».

On n'utilisera plus les cartes de supériorités.

**Carte de supériorité / Superiority Card**

**Cochez la raison / Check the particulars**

1. Gestion agressive du match / Aggressive match management

2. Plus grand nombre de techniques / Greater number of techniques

3. Techniques les plus difficiles et complexes / More difficult and complex techniques

4. Meilleure attitude / Better competition manner

**Encerlez votre position / Circle your position**

|                    |                   |                   |                   |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Arbitre<br>Referee | Juge 1<br>Judge 1 | Juge 2<br>Judge 2 | Juge 3<br>Judge 3 |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|

**Encerlez le gagnant / Circle the winner**

|                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| <b>CHUNG</b><br>(bleu / blue) | <b>HONG</b><br>(rouge / red) |
|-------------------------------|------------------------------|

Signature : \_\_\_\_\_

---

**Arbitre Seulement / Referee Only**

|                 |                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Arb / Ref       | J1              | J2              | J3              |
| C H C H C H C H | C H C H C H C H | C H C H C H C H | C H C H C H C H |

Décision finale des arbitres :  
Referees final decision :

|       |      |
|-------|------|
| CHUNG | HONG |
|-------|------|

Le choix est basé sur les critères suivants :

- combattivité-agressivité,
- nombre de techniques différentes,
- difficulté/complexité des techniques utilisées,
- meilleur combattant.

|            |                  |           |            |           |
|------------|------------------|-----------|------------|-----------|
| Date:      | Day No:          | Court No: |            |           |
| Match No.: | Weight Category: | kg        | Hit Level: | PSS Size: |

|              |  |             |  |
|--------------|--|-------------|--|
| <b>CHUNG</b> |  | <b>HONG</b> |  |
| NAME         |  | NAME        |  |
| NOC          |  | NOC         |  |

| Gam-Jeom | Deuk-Jeom | ROUND WINNER |    | Deuk-Jeom | Gam-Jeom |
|----------|-----------|--------------|----|-----------|----------|
|          |           | CHUNG        | R1 | HONG      |          |
|          |           | CHUNG        | R2 | HONG      |          |
|          |           | CHUNG        | R3 | HONG      |          |

| DECISION OF ROUND SUPERIORITY |    |           |                   |   |   |                   |       |                   |                   |   |    |           |             |    |
|-------------------------------|----|-----------|-------------------|---|---|-------------------|-------|-------------------|-------------------|---|----|-----------|-------------|----|
| Superiority                   |    | Reg. Hits | Highest pts value |   |   | Turning kicks pts | ROUND | Turning Kicks pts | Highest pts value |   |    | Reg. Hits | Superiority |    |
| J2                            | J1 | CR        | GJ                | 1 | 2 | 3                 |       | 3                 | 2                 | 1 | GJ | CR        | J1          | J2 |
|                               |    |           |                   |   |   |                   | R1    |                   |                   |   |    |           |             |    |
|                               |    |           |                   |   |   |                   | R2    |                   |                   |   |    |           |             |    |
|                               |    |           |                   |   |   |                   | R3    |                   |                   |   |    |           |             |    |

|     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| PTF | RSC | WDR | DSQ | DQB |
|-----|-----|-----|-----|-----|

| Reason             | Chung Video Replay |     |     | Match Winner |      | Reason             | Hong Video Replay |     |     |
|--------------------|--------------------|-----|-----|--------------|------|--------------------|-------------------|-----|-----|
| 2 Points Technical | A/R                | A/R | A/R | CHUNG        | HONG | 2 Points Technical | A/R               | A/R | A/R |
| Head Requested     | A/R                | A/R | A/R |              |      | Head Requested     | A/R               | A/R | A/R |
| Gam-Jeom & Point   | A/R                | A/R | A/R |              |      | Gam-Jeom & Point   | A/R               | A/R | A/R |
| Technical Issue    | A/R                | A/R | A/R |              |      | Technical Issue    | A/R               | A/R | A/R |
| Requested by CR    | A/R                | A/R | A/R |              |      | Requested by CR    | A/R               | A/R | A/R |
| Rejected by CR     | A/R                | A/R | A/R |              |      | Rejected by CR     | A/R               | A/R | A/R |

|             |       |      |             |       |      |
|-------------|-------|------|-------------|-------|------|
| Yellow Card | Round | Time | Yellow Card | Round | Time |
|-------------|-------|------|-------------|-------|------|

|         |         |         |             |
|---------|---------|---------|-------------|
| Judge 2 | Judge 1 | Referee | Review Jury |
| NOC     | NOC     | NOC     | NOC         |

Signature: \_\_\_\_\_

Le vainqueur est déclaré selon différentes modalités :

- **PTF** : le **score final** indique le vainqueur : le compétiteur ayant gagné le plus de rounds.
- **PTG** (Point Gap) : dans le système « au meilleur des 3 rounds », si l'un des combattants cumule au minimum 12 points d'écart avec son adversaire, il gagnera le round. Cette règle ne s'applique pas en ½ finale et finale sénior.
- **RSC** : Le **match est arrêté par l'arbitre** qui déclare le gagnant.
  - lorsque l'un des combattants ne peut plus poursuivre le match suite à un coup reçu à la tête (décompte qui se poursuit après yeo-dul jusqu'à yeol)
  - lorsqu'un combattant n'est pas prêt à poursuivre malgré les 3 appels de l'arbitre.
  - lorsque l'arbitre estime nécessaire d'arrêter le match pour protéger l'un des combattants
  - lorsque le combattant ne peut poursuivre le match suite à la décision du médecin.
- **SUP** : En cas d'égalité, si la procédure « **woose-girok** » a été mise en œuvre.
- **WDR** : victoire par **abandon** de l'adversaire (le coach jette la serviette durant le match par exemple).
- **DSQ** : si un combattant n'est pas au poids, ne se présente pas à la table de vérification après avoir été appelé, il sera **disqualifié**.
- **DQB** : victoire du combattant quand l'adversaire ou son coach ont fait preuve d'**irrespect**, lorsque le combattant adverse a **triché** (porte des pitaines avec plus de capteurs, fausse la pesée ...) ou s'il s'est **dopé**.

**Remarque :**

Dans le système « au meilleur des 3 rounds », si l'un des combattants cumule 5 Gam-Jeom (GJ), il perd le round (il est nécessaire de signaler au combattant qu'il atteint un total de 4 GJ).