

#### ❖ Protections

Les protections tibiales, cubitales, génitales ainsi que les pitaines et mitaines sont **OBLIGATOIRES**.  
Le protège-dents blanc ou transparent et incolore est conseillé.



#### ❖ Points valides

- 1 point pour un coup de poing au plastron ;
- 2 points pour un coup de pied au plastron ;
- 4 points pour un coup de pied retourné au plastron ;
- 1 point pour tout Gam-Jeom attribué à l'adversaire.

Si un combattant reçoit cinq (5) Gam-Jeom lors d'un round, le combattant adverse est déclaré vainqueur du round.  
Lors d'un round, une différence de douze (12) points entre les deux combattants entraîne l'arrêt du combat.  
L'arbitre central déclare alors le vainqueur du round par écart de points « Point gap (PTG) ».

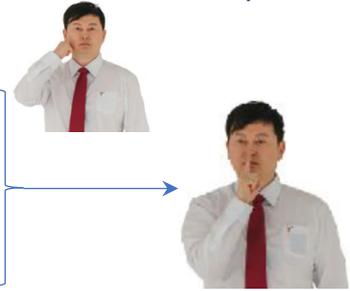
#### ❖ Déroulement

- 3 Rounds d'une (1) minute avec 30 secondes de repos ;
- Touches de pieds et de poings uniquement au plastron ;
- L'arbitre doit déclarer le vainqueur respectif de chaque round gagné ;
- En cas d'égalité dans un round, le gagnant est déterminé en application de l'Article 15 - §5 du règlement d'arbitrage ;
- Le combat est gagné :
  - ✓ Par celui qui gagne deux des trois rounds (PTF) ;
  - ✓ Par arrêt de l'arbitre (RSC)
    - En cas de « Knock-Down » suite à une technique légitime au plastron (comptage jusqu'à 10),
    - En cas de refus du combattant de reprendre le match après trois (3) commandements de l'arbitre ;
    - Si la mise en sécurité de l'athlète est jugée nécessaire par l'arbitre ;
    - Si le médecin décide que le match doit être arrêté du fait d'une blessure de l'athlète ;
  - ✓ Par abandon de l'adversaire (WDR) ;
  - ✓ Par disqualification de l'adversaire (DSQ) ;
  - ✓ Par disqualification de l'adversaire pour mauvais comportement (DQB).

Remarque : Il n'y a pas de Golden Round (Point en or)

## ❖ Applications spécifiques

1. Les coups de pied en direction du visage sans touche, entraînent systématiquement un « avertissement verbal ».
2. Un coup de poing au visage est sanctionné par un Gam-Jeom.
3. Un premier coup de pied touchant le visage sans gravité entraîne un Gam-Jeom.
4. Un deuxième coup de pied au visage sans gravité entraîne un second Gam-Jeom et automatiquement la perte du round pour le compétiteur fautif.
5. Un coup de pied ou de poing donné violement au visage entraîne obligatoirement un « Gam-Jeom » pour le compétiteur fautif avec :
  - ✓ Une **perte du round** si le compétiteur blessé peut reprendre le combat
  - ✓ Une **perte du match** si une décision médicale ne permet pas au compétiteur blessé de reprendre le combat.
6. Un deuxième coup de pied violent à la tête entraîne la **disqualification** du compétiteur fautif et ainsi la perte du match.
7. Lorsqu'un combattant est sanctionné par cinq (5) "Gam Jeom" dans un round, l'arbitre central arrête le combat et déclare l'adversaire vainqueur du round.
8. Dans le cas où les deux combattants ont 4 Gam-Jeom chacun dans le même round, l'arbitre ne pourra donner qu'un (1) seul Gam-Jeom ce qui mettra fin au round. (5 - 5 est un score impossible)



## ❖ Article 15

- Critères de supériorités :
  - 1- Total de points cumulés par *coups de pied retournés au plastron*.
  - 2- Total de points cumulés pour les techniques à valeur de points les plus élevées
    - a. Plastron
    - b. Poing
  - 3- Le nombre de « hits » enregistrés
  - 4- Décision par supériorité « Woo-Se-Girok »
- Critères de la procédure « Woo-Se-Girok » :
  - 1- Agressivité (Gestion de match plus combattif/agressif)
  - 2- Plus grand nombre de techniques
  - 3- Plus de techniques avancées (Complexité)
  - 4- Meilleur combattant