

FEDERATION FRANÇAISE DE TAEKWONDO ET
DISCIPLINES ASSOCIEES

REGLEMENT DES COMPETITIONS COMBAT HAPKIDO

Version 06/01/2025



Table des matières

<u>Article 1^{er} – Objectif</u>	3
<u>Article 2 - Application</u>	3
<u>Article 3 – Aire de compétition</u>	3
<u>3.1 Forme carrée</u>	3
<u>3.2 Forme octogonale</u>	5
<u>Article 4 – Les combattants</u>	5
<u>4.1 Cf. Règlementation des compétitions Hapkido F.F.T.D.A.</u>	5
<u>4.2 Equipements de compétition et tenue des combattants</u>	5
<u>Article 5 – Catégories</u>	6
<u>5.1 Les catégories de poids</u>	6
<u>Article 6 – Classification et déroulement d’une compétition</u>	8
<u>6.1 Classification d’une compétition</u>	8
<u>6.2 Déroulement d’une compétition</u>	8
<u>Article 7 – Durée des combats</u>	9
<u>Article 8 – Tirage au sort</u>	9
<u>Article 9 – La pesée</u>	9
<u>Article 10 – Procédure des combats</u>	10
<u>10.1 Procédure avant le début et après la fin du combat</u>	10
<u>Article 11 – Techniques autorisées et zones permises</u>	11
<u>11.1 Techniques autorisées</u>	11
<u>11.2 Zones permises</u>	11
<u>11.2.1 Minimales</u>	11
<u>11.2.2 Cadets</u>	12
<u>11.2.3 Juniors</u>	12
<u>11.2.4 Seniors & Masters</u>	12
<u>Article 12 – Points valides</u>	12
<u>Article 13 – Marquage et publication</u>	13
<u>13.1 Victoire de la reprise</u>	13
<u>13.2 Victoire par différence de points</u>	13
<u>13.3 Vidéo replay</u>	14
<u>Article 14 – Actions prohibées et sanctions</u>	14
<u>Article 15 – Egalité et décision de supériorité</u>	17
<u>Article 16 – Décision</u>	18
<u>Article 17 – Knock-Down</u>	19

<u>Article 18 – Mesures à prendre suite à un Knock-Down</u>	20
<u>Article 19 – Mesures à prendre en cas d’interruption de combat</u>	21
<u>19.1 Arrêt du match pour cause de blessure</u>	22
<u>Article 20 – Techniciens officiels</u>	24
<u>20.1 Composition du bureau d’arbitrage de la compétition</u>	24
<u>20.1.1 Pour les compétitions organisées par le Comité Départemental de Taekwondo & DA</u>	24
<u>20.1.2 Pour les compétitions organisées par la Ligue de Taekwondo & DA</u>	24
<u>20.2 Responsabilité du bureau d’arbitrage de la compétition</u>	24
<u>20.3 Arbitres officiels</u>	24
<u>20.3.1 L’arbitre du centre</u>	24
<u>20.3.2 Les juges</u>	25
<u>20.3.3 Assistant Technique (AT) (Directeur de l’aire de combat)</u>	25
<u>20.3.4 Composition des officiels par aire de combat</u>	25
<u>20.3.5 Responsabilité des décisions</u>	25
<u>20.3.6 Uniformes</u>	25
<u>20.4 Opérateur</u>	25
<u>Article 21 – Sanctions</u>	25
<u>21.1 Comportement violent et conduite incorrecte d’un combattant</u>	25
<u>21.2 Comportement violent ou conduite incorrecte d’un coach, d’un chef d’équipe ou tout membre d’une association nationale</u>	26
<u>21.3 Mesures disciplinaires</u>	26
<u>Article 22 – Autres points non spécifiés dans le règlement de la compétition</u>	27
<u>Annexe</u>	1

ARTICLE 1^{ER} – OBJECTIF

Les règles de compétition visent à régler, d'une manière uniforme et équitable, toutes les questions ayant trait aux compétitions combats à tous les niveaux, promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A., ses organes déconcentrés et ses clubs affiliés.

Interprétation

L'objectif de l'article 1^{er} est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions de Hapkido au sein de la F.F.T.D.A.

ARTICLE 2 - APPLICATION

Le règlement de compétition s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A., ses organes déconcentrés et ses clubs affiliés.

Cependant, tout organe déconcentré et tout club affilié souhaitant modifier, tout ou partie du règlement des compétitions, doivent au préalable obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A. Dans le cas où un organe déconcentré et/ou un club affilié dérogerait aux règles de compétitions de la F.F.T.D.A., sans l'accord préalable de celle-ci, cette dernière pourra exercer son pouvoir discrétionnaire et refuser ou invalider son agrément pour la manifestation concernée.

De plus, la F.F.T.D.A. peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'organe déconcentré et/ou du club affilié.

Toute compétition promue, organisée ou reconnue par la F.F.T.D.A. doit respecter les statuts de la F.F.T.D.A., le règlement disciplinaire et toutes les autres règles pertinentes.

La présence d'un médecin (interne ou titulaire) est obligatoire durant les compétitions combat.

Explication #1 – Changement des règles

Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre à la F.F.T.D.A. le contenu de la modification souhaitée, ainsi que les raisons des changements souhaités. Toute modification de ces règles doit être approuvée par la F.F.T.D.A. au moins un mois avant la compétition. La F.F.T.D.A. peut appliquer des règles avec modifications dans ses championnats promus, avec la décision du D.T.N., après approbation de son président.

ARTICLE 3 – 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 et ≥ 4 cm (type tatamis de Judo, tatamis enroulable, tatamis puzzle 4 cm, tapis de Lutte, etc.) pour pouvoir absorber les chutes. La couleur du tapis ne doit pas être réfléchissante pour éviter toute fatigue visuelle pour les combattants ou les spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des combattants et la surface de compétition.

3.1 Forme carrée

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.

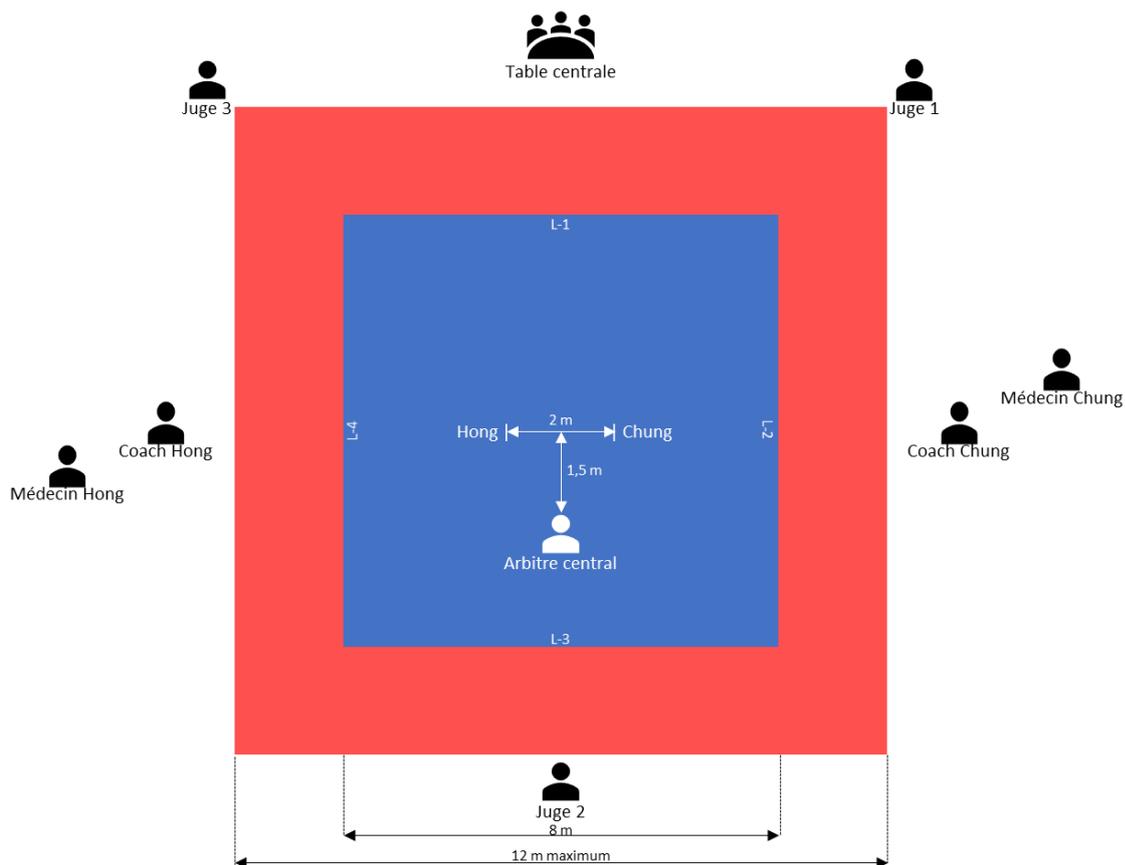


Figure 1 - Aire de combat

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.

Précision

- « Chung » = Bleu
- « Hong » = Rouge

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

- Les positions des combattants doivent être sur 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 : comme indiqué sur le schéma, à l'extérieur des angles de la surface de combat. Dans le cas d'un arbitrage avec 2 juges de coin, le juge 2 se place dans l'angle opposé au juge 1.

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 combattants.

Bureau de contrôle : à la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est vérifié. Il doit être approuvé par la F.F.T.D.A. et adapté aux combattants. En cas d'équipement inapproprié, le combattant devra en changer.

3.2 Forme octogonale

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de compétition doit être carrée et les dimensions doivent être au minimum de 10 m x 10 m, mais pas supérieures à 12 m x 12 m. Au centre, l'aire de combat est de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8 m de diamètre, et chaque côté de l'octogone doit avoir une longueur d'environ 3,3 m. Entre la ligne extérieure de l'aire de combat et la ligne de démarcation de l'aire de compétition se trouve la zone de sécurité. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes, comme spécifié dans le manuel technique de la compétition.

Les officiels, combattants, coachs, arbitres et juges se placent de manière similaire à l'organisation sur une aire carrée.

ARTICLE 4 – LES COMBATTANTS

4.1 Cf. Règlementation des compétitions Hapkido F.F.T.D.A.

4.2 Equipements de compétition et tenue des combattants

Pour toutes les manifestations inscrites au calendrier de la F.F.T.D.A. et de ses organes déconcentrés, les équipements de la compétition doivent être validés par la F.F.T.D.A., qu'ils s'agissent de l'aire de compétition ou des protections de combat.

Le combattant doit porter une protection du tronc, une protection de la tête, de l'aïne (coquille), des tibias et des avant-bras (obligatoire jusqu'à la catégorie cadet, puis optionnelle). Les combattantes peuvent également porter un protège poitrine sous leur plastron. Le combattant doit également porter des gants (mitaines), un protège-dents blanc ou transparent et des pitaines avant d'entrer sur l'aire de compétition. Se référer à la liste du matériel autorisé.

Le casque sera directement équipé sur la tête du combattant avant l'entrée sur l'aire de combat.

Les coquilles, protèges tibias et protèges avant-bras se portent sous le Dobok. Toutes les protections doivent être autorisées par la F.F.T.D.A. **Le port de tout article sur la tête, autre que le casque, n'est pas autorisé.**

Les spécifications sur les uniformes de compétition (Dobok), sur les équipements de protection ou tout autre équipement, sont déterminées séparément.

Cahier des charges du comité d'organisation pour les équipements de compétition.

Le comité organisateur responsable de la compétition doit, par ses propres moyens, respecter le cahier des charges de la F.F.T.D.A. lors de l'organisation et de la préparation de cette dernière : équipements, techniciens et installation du matériel :

- Plastrons : Le fournisseur de plastrons doit être validé par la F.F.T.D.A.
- Aires de compétition
- Casques de protection
- Autres équipements de protection sous réserve (pitaines, mitaines, protèges tibias, protèges avant-bras, coquilles et doboks)
- Écran d'affichage sur l'aire pour l'affichage du score (optionnel)

Les autres équipements de compétition non prescrits dans cet article, s'il en est, doivent être décrits dans le manuel technique de la F.F.T.D.A.

Le comité organisateur du championnat doit préparer les équipements suivants sur le lieu d'entraînement à ses propres frais :

- Systèmes de marquage électronique et éléments liés à cet équipement
- Aires de combat (tapis)
- Equipement pour les premiers soins
- Machine à glace (optionnelle)

C'est de la responsabilité du comité organisateur d'obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A. concernant le nombre d'équipements à préparer et à prévoir.

Explication #1 – Protège-dents

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.

En cas de contraintes médicales liées au port du protège-dent, se référer à la « Note d'application des règles de combats pour les athlètes en compétition » relative au port du protège-dent (disponible sur le site internet : www.fftda.fr).

Explication # 2 - Strapping

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.

ARTICLE 5 – CATEGORIES

Les catégories sont réparties en divisions masculines et féminines.

Les catégories d'âge autorisées par la F.F.T.D.A. pour chaque compétition sont : (*cf. réglementation des compétitions Hapkido F.F.T.D.A.*)

- Minimes, masculins et féminins (*cf. article I.A.1.A & annexes*)
- Cadets, masculins et féminins (*cf. article I.A.2.A & annexes*)
- Juniors, masculins et féminins (*cf. article I.B.1 & annexes*)
- Seniors et Espoirs, masculins et féminins (*cf. article I.C.1 & annexes*)
- Masters, masculins et féminins (*cf. article I.D.1*)

5.1 Les catégories de poids

Les catégories de poids Seniors et Masters sont divisées en masculines et féminines, et classées comme suit :

Division masculine		Division féminine	
-58 kg	Pas plus de 58 kg	-49 kg	Pas plus de 49 kg
-68 kg	Plus de 58 kg et moins de 68 kg	-57 kg	Plus de 49 kg et moins de 57 kg
-80 kg	Plus de 68 kg et moins de 80 kg	-67 kg	Plus de 57 kg et moins de 67 kg
+80 kg	Plus de 80 kg	+67 kg	Plus de 67 kg

Les catégories de poids Juniors sont divisées en masculines et féminines, et classées comme suit :

Division masculine		Division féminine	
-48 kg	Pas plus de 48 kg	-44 kg	Pas plus de 44 kg
-55 kg	Plus de 48 kg et moins de 55 kg	-49 kg	Plus de 44 kg et moins de 49 kg
-63 kg	Plus de 55 kg et moins de 63 kg	-55 kg	Plus de 49 kg et moins de 55 kg
-73 kg	Plus de 63 kg et moins de 73 kg	-63 kg	Plus de 55 kg et moins de 63 kg
+73 kg	Plus de 73 kg	+63 kg	Plus de 63 kg

Les catégories de poids Cadets sont divisées en masculines et féminines, et classées comme suit :

Division masculine		Division féminine	
-33 kg	Pas plus de 33 kg	-29 kg	Pas plus de 29 kg
-40 kg	Plus de 33 kg et moins de 40 kg	-36 kg	Plus de 29 kg et moins de 36 kg
-47 kg	Plus de 40 kg et moins de 47 kg	-43 kg	Plus de 36 kg et moins de 43 kg
-55 kg	Plus de 47 kg et moins de 55 kg	-51 kg	Plus de 43 kg et moins de 51 kg
-63 kg	Plus de 55 kg et moins de 63 kg	-59 kg	Plus de 51 kg et moins de 59 kg
+63 kg	Plus de 63 kg	+59 kg	Plus de 59 kg

Les catégories de poids Minimes sont divisées en masculines et féminines, et classées comme suit :

Division masculine		Division féminine	
-27 kg	Pas plus de 27 kg	-23 kg	Pas plus de 23 kg
-34 kg	Plus de 27 kg et moins de 34 kg	-30 kg	Plus de 23 kg et moins de 30 kg
-41 kg	Plus de 34 kg et moins de 41 kg	-37 kg	Plus de 30 kg et moins de 37 kg
-48 kg	Plus de 41 kg et moins de 48 kg	-44 kg	Plus de 37 kg et moins de 44 kg
-55 kg	Plus de 48 kg et moins de 55 kg	-51 kg	Plus de 44 kg et moins de 51 kg
+55 kg	Plus de 55 kg	+51 kg	Plus de 51 kg

Pour les catégories Seniors et Masters, le comité d'organisation de la compétition se réserve le droit :

- De faire passer un Master en catégorie orpheline dans la catégorie Seniors correspondante (avec accord préalable des compétiteurs concernés) ;
- De faire passer un Senior en catégorie orpheline dans la catégorie Masters correspondante (avec accord préalable des compétiteurs concernés).

Pour les catégories Minimes, Cadets et Juniors, le comité d'organisation de la compétition se réserve le droit :

- De surclasser un combattant dont le poids est supérieur à la catégorie dans laquelle il s'est inscrit ;
- De moduler les catégories de poids afin d'éviter que certains combattants ne soient lésés et d'éviter, lorsque cela est possible, les catégories orphelines. Il est seulement nécessaire de conserver un écart maximum de poids entre les combattants d'une catégorie de 7 kg.

Explication #1 - Poids à ne pas dépasser

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, une marge de moins de 100 g au-dessus est tolérée.

Si l'athlète dépasse les 100 g au-dessus du poids toléré, il sera soit disqualifié, soit surclassé, son poids étant donc supérieur aux 50,00 kg maximums requis.

Explication #2 – Lors de la pesée, cas où le poids est en dessous du poids règlementaire

La limite du poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.

Par exemple : La catégorie de 50,00 kg, signifie 50,100 kg et plus.

Si l'athlète ne dépasse pas les 50,00 kg, il est intégré dans la catégorie en dessous, son poids étant inférieur au 50,100 kg requis pour être dans la catégorie de 50,00 kg

ARTICLE 6 – CLASSIFICATION ET DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

6.1 Classification d'une compétition

Toute compétition individuelle doit normalement se dérouler entre combattants dans la même catégorie de poids. Lorsque cela est nécessaire, les catégories de poids peuvent être modulées pour les Minimes, Cadets et Juniors. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition.

6.2 Déroulement d'une compétition

La compétition se déroulera en 2 phases. La première phase sera un tour de qualification pour les phases finales principale et secondaire (**voir annexe 1 – Tableau de compétition**). Si le nombre de combattants dans une catégorie est inférieur ou égal à 3, la compétition sera organisée sous forme de poule en opposant chaque combattant une fois.

L'ordre de passage des participants par catégorie et les oppositions seront déterminés par tirage au sort.

Premier tour de qualification : à l'issue de la première phase, les vainqueurs du premier tour de qualification poursuivront la compétition dans la phase finale principale. Les combattants défaits lors de la première épreuve de qualification poursuivront la compétition dans la phase finale secondaire, dite de repêchage.

Phases finales : les phases finales principales et secondaires sont composées d'oppositions à élimination directe. La phase finale principale permettra de désigner les combattants champion et vice-champion de la catégorie. La phase finale secondaire permettra de désigner le combattant classé 3^{ème}. La suite du classement sera ensuite établie en fonction de la position en phase finale principale ou secondaire, de l'avancée au sein de la phase finale (1^{er} tour, 2nd tour, 3^{ème} tour, etc. en fonction du nombre de combattants) et du nombre de points obtenus lors du dernier combat.

Poule : chaque combattant sera opposé aux deux autres. En cas d'égalité (1-1-1), le classement sera réalisé en fonction du nombre de reprises perdues. Le combattant ayant perdu le moins de reprises l'emporte, puis le classement suit selon cette règle. En cas d'égalité sur ce critère, le nombre de points total des deux oppositions sera comptabilisé pour terminer le classement. Si des égalités perdurent, il pourra être pris en compte le nombre de Gam-jeom obtenus (du plus petit au plus grand) pour finaliser le classement. En dernier recours, les juges pourront se réunir pour décider du classement en fonction de la combativité, de l'engagement et des techniques utilisées par les combattants.

ARTICLE 7 – DUREE DES COMBATS

Catégorie Minimes : (cf. règlement compétitions Hapkido F.F.T.D.A.)

- La durée des combats doit être de 2 reprises de 1 minute avec 30 secondes de repos entre chaque reprise. En cas d'égalité (1-1 reprise), une troisième reprise d'une durée de 1 minute avec 30 secondes de repos est ajoutée.

Catégorie Cadets : (cf. règlement compétitions Hapkido F.F.T.D.A.)

- La durée des combats doit être de 2 reprises de 1 minute 30 secondes avec 1 minute de repos entre chaque reprise. En cas d'égalité (1-1 reprises), une troisième reprise d'une durée de 1 minute 30 secondes avec 1 minute de repos est ajoutée.

Catégorie Juniors et Seniors : (cf. règlement compétitions Hapkido F.F.T.D.A.)

- La durée des combats doit être de 2 reprises de 2 minutes avec 1 minute de repos entre chaque reprise. En cas d'égalité (1-1 reprises), une troisième reprise d'une durée de 2 minutes avec 1 minute de repos est ajoutée.

Catégorie Masters : (cf. règlement compétitions Hapkido F.F.T.D.A.)

- La durée des combats doit être de 2 reprises de 1 minute 30 secondes avec 1 minute de repos entre chaque reprise. En cas d'égalité (1-1 reprises), une troisième reprise d'une durée de 1 minute 30 secondes avec 1 minute de repos est ajoutée.

ARTICLE 8 – TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort pour les compétitions organisées par la **F.F.T.D.A.**, ses organes déconcentrés et ses clubs affiliés, sera effectué par le comité d'organisation la veille de la compétition ou, le cas échéant, avant le début des combats.

ARTICLE 9 – LA PESEE

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

Les combattants se pèsent en sous-vêtements. Toutefois, un combattant Senior ou Master peut se peser sans sous-vêtement s'il le souhaite.

Les combattants sont pesés une première fois. S'ils ne sont pas au poids fixé par leur inscription, ils peuvent accéder à une seconde pesée dans la limite du temps définie par les organisateurs. Une tolérance de poids de 100 g est autorisée pour les Cadets et Juniors en raison du port des sous-vêtements. La catégorie Minime n'a le droit qu'à une seule pesée.

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 F.F.T.D.A. recommande que la durée de la pesée n'excède pas 2 heures.

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

Explication #1 – La balance

Balance pour la pré-pesée : elle doit être du même type et du même calibre que la balance officielle. Son bon fonctionnement doit être vérifié avant la compétition par le comité d'organisation.

ARTICLE 10 – PROCEDURE DES COMBATS

Appel des combattants : les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des combattants, trente (30) 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 par la table officielle et ensuite seulement par l'arbitre. Seule la table officielle est habilitée à lancer la procédure de disqualification, de même que son annonce avant l'arbitre central.

Inspection physique de la tenue et des équipements des combattants 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.

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 (le cas échéant).

10.1 Procédure avant le début et après la fin du combat

Avant le début du combat, l'arbitre central commandera "Chung - Hong".

Le casque sera directement équipé sur la tête du combattant avant l'entrée sur l'aire de combat.

Lorsque l'un des combattants 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 : "Charyeot" et "Kygongnye".

Le salut (Charyeot) 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.

L'arbitre ordonne le début du combat aux commandements :

- "Joon-bi" (prêt) – les combattants avancent leur jambe droite et croisent leur poignet droit en se touchant la partie supérieure du poignet et en ayant la main ouverte. L'arbitre positionne sa main sur chacun des deux poignets.
- "Shi-jak" (commencez) – L'arbitre descend les deux poignets et les combattant reculent leur jambe droite pour effectuer un changement de garde et débiter le combat.

Chaque reprise débutera par le commandement de l'arbitre "Shi-jak" (début).

Chaque reprise se terminera par le commandement de l'arbitre "Keu-man" (arrêt). Même si l'arbitre n'a pas déclaré "Keu-man", la reprise 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 de la dernière reprise (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.

ARTICLE 11 – TECHNIQUES AUTORISEES ET ZONES PERMISES

Pour rappel, les compétitions combat de Hapkido suivent la logique du **semi-contact**. Les coups sont dits « lâchés », c'est-à-dire que les percussions pied et poing peuvent être « appuyées » mais ne doivent pas avoir pour objectif « d'ébranler l'adversaire ». **L'impact des coups au niveau de la tête (casque) et du tronc (plastron) doit donc être modéré, sans puissance excessive.** L'intention d'un combattant doit être de remporter la victoire par le nombre de points. **La recherche de la mise hors combat (KO) est strictement interdite.**

11.1 Techniques autorisées

Techniques de poing : techniques délivrées par le poing fermement serré et touchant avec les 1^{ères} phalanges ou les têtes métacarpiennes à intensité modérée.

Pour les catégories Minimes et inférieures, les techniques de poing ne sont pas autorisées.

Pour les catégories Cadets et Juniors, il n'est autorisé d'enchaîner que deux (2) coups de poing au maximum.

Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied et de la cheville à intensité modérée.

Techniques de projection : d'épaule, de hanche, de sacrifice (*technique où l'un des combattants sacrifie son équilibre en allant au sol pour projeter son adversaire*), de fauchage et de balayage.

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.

Explication #1 – Position des bras lors des projections

Lors d'une projection de hanche, il est autorisé de saisir le bras, le poignet, le plastron, le dobok, l'arrière et le côté de la ceinture ainsi que d'enrouler l'un de ses bras autour du corps ou dessus des épaules de son adversaire. Dans ce dernier cas, le bras doit garder le contact avec les épaules. Il n'est toutefois pas autorisé d'enrouler son bras au-dessus des épaules de l'adversaire sur les techniques de sacrifice, de fauchage (sauf fauchage dans le temps de la projection de hanche) et de balayage. La saisie du cou ou de la tête avec les mains est prohibée.

11.2 Zones permises

11.2.1 Minimes

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

Jambes : sont permis les balayages au niveau des pieds et les fauchages au niveau des cuisses, avec ou sans saisie du coup de pied. Les attaques ne doivent pas être exécutées au niveau du genou. Le « Anjwa Dollyeo Chagi » (coup de pied circulaire arrière au sol, ou *Mom Dollyeo Chagi* au sol) devra être effectué en dessous du genou sur la partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville et ne devra pas être effectué sur la partie avant des jambes (tibia).

11.2.2 Cadets

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

Tête : sont permises les attaques avec le pied. Les attaques ne doivent pas être exécutées à l'arrière de la tête et au niveau des cervicales.

Jambes : sont permis les balayages au niveau des pieds et les fauchages au niveau des cuisses, avec ou sans saisie du coup de pied. Les attaques ne devront pas être exécutées au niveau du genou. Le « Anjwa Dollyeo Chagi » (coup de pied circulaire arrière au sol, ou *Mom Dollyeo Chagi* au sol) devra être effectué en dessous du genou sur la partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville et ne devra pas être effectué sur la partie avant des jambes (tibia).

11.2.3 Juniors

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 pied. Les attaques ne doivent pas être exécutées à l'arrière de la tête et au niveau des cervicales.

Jambes : sont permis les balayages au niveau des pieds et les fauchages au niveau des cuisses, avec ou sans saisie du coup de pied. Les attaques ne devront pas être exécutées au niveau du genou. Le « Anjwa Dollyeo Chagi » (coup de pied circulaire arrière au sol, ou *Mom Dollyeo Chagi* au sol) devra être effectué au niveau de la cheville et ne devra pas être effectué sur la partie avant des jambes (tibia).

11.2.4 Seniors & Masters

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. Les attaques ne doivent pas être exécutées à l'arrière de la tête et au niveau des cervicales.

Jambes : sont permises les attaques de percussion avec le pied au niveau des cuisses. Sont également permis les balayages au niveau des pieds et les fauchages au niveau des cuisses, avec ou sans saisie du coup de pied. Les attaques ne devront pas être exécutées au niveau du genou. Le « Anjwa Dollyeo Chagi » (coup de pied circulaire arrière au sol, ou « *Mom Dollyeo Chagi* » au sol) devra être effectué au niveau de la cheville et ne devra pas être effectué sur la partie avant des jambes (tibia).

ARTICLE 12 – POINTS VALIDES

Zones de marquages : tronc, tête et cheville.

Actions de marquage : percussions pieds et poings, projections, fauchages et balayages.

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 autorisée de la cheville ou de la cuisse et que la technique entraîne la chute de l'adversaire.
- 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 autorisée de la tête.

Les points valides sont les suivants :

- Un (1) point :
 - Pour une salve de percussion avec le poing au plastron ou au visage (sans arrêt manifeste marqué par une augmentation de la distance entre les combattants).
 - Pour une percussion avec le pied au plastron.
 - Pour une projection de l'adversaire si ce dernier garde un pied au sol.
 - Un point est accordé à l'adversaire en cas de pénalité (« Gam-Jeom »)
- Deux (2) points
 - Pour une percussion avec le pied à la tête.
 - Pour un coup de pied retourné au plastron.
 - Une projection ou balayage avec saisie de la jambe contre une attaque en coup de pied.
- Trois (3) points
 - Pour un coup de pied retourné valide à la tête.
 - Pour une projection et le décolllement des deux jambes de l'adversaire
- « Ippon » (잇폰 -fin de la reprise par action victorieuse)
 - « Anjwa dolyo chagi » (coup de pied circulaire arrière au sol, ou « Mom Dollyeo Chagi » au sol) entraînant la chute et le décolllement des deux pieds de l'adversaire.

Le résultat du match est la somme des reprises remportées. Les points sont donc remis à zéro au début de chaque reprise.

ARTICLE 13 – MARQUAGE ET PUBLICATION

L'attribution des points valides est faite par les juges, à l'aide des manettes. La validation du point par deux juges sera une condition nécessaire et suffisante.

L'usage des cartons de pointage ou d'une application de notation (smartphone, tablette) peut toutefois être envisagée par la commission d'arbitrage de la compétition (cf. annexe 2). A la fin de chaque reprise, chaque juge désigne le combattant à qui il a attribué le plus de points. Le vainqueur d'une reprise est celui désigné par une majorité de deux juges. Dans le cas où il n'y a que deux (2) juges, si les juges désignent un combattant différent, le résultat de la reprise est considéré comme égalité.

13.1 Victoire de la reprise

Une reprise est remportée par le combattant ayant le plus de points lors de la reprise. Toutefois, si un combattant reçoit cinq (5) Gam-Jeom ou plus, il est déclaré perdant de la reprise, peu importe le nombre de point qu'il a à cet instant.

13.2 Victoire par différence de points

En cas d'une différence de points supérieure ou égale à douze (12) dans une reprise, l'arbitre arrête la reprise. Le vainqueur de la reprise est le combattant ayant le nombre de points supérieur.

13.3 Vidéo replay

Il est possible pour le comité d'organisation de la compétition d'utiliser le système de vidéo replay. Les coachs seront équipés d'un carton « challenge » de la couleur de leur combattant (rouge ou bleu). En cas de contestation ou de demande de point, le coach pourra lever son carton pour demander un « challenge ». Le carton est utilisable dans les situations suivantes :

- Un coup de pied à la tête de son combattant qui n'aurait pas, en tout ou partie, scoré ;
- Une projection de son combattant qui n'aurait pas, en tout ou partie, scoré ;
- Une projection accordée à l'opposant à la place de son combattant, si ce dernier a fait une tentative de contre-projection ;
- Un « Gam-jeom » donné à son combattant pour lequel le coach n'est pas en accord.

En cas de demande de « challenge », les juges de coin et les arbitres à la table peuvent se manifester à l'arbitre central si ce dernier n'a pas arrêté la reprise.

Si le « challenge » est validé par l'arbitrage vidéo, le coach récupère son carton. En cas de refus, le coach perd son carton pour le reste du combat.

ARTICLE 14 – ACTIONS PROHIBÉES 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.

Un (1) point est attribué pour chaque sanction (Gam-Jeom), au combattant adverse.

Annulation du (des) point(s) : lorsqu'un combattant obtient ce point lors d'une attaque, en ayant recours à un acte prohibé. 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.

Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un seul « 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 avec un coup de poing lorsque l'adversaire a attrapé l'une de nos jambes, lorsque l'on a saisi une jambe de l'adversaire ou lorsque l'on est en phase de projection (saisie) ;
- Effectuer un tirage manifeste du plastron vers soi ou vers le sol. La saisie du plastron est toutefois autorisée pour effectuer une projection ;
- Saisir à la tête, par le casque, par les cheveux ;
- Effectuer un « Anjwa dolyo chagi » au tibia ;
- Ne pas faire un pas de retrait lors du début de la reprise après le « Shi-jak » et attaquer directement ;

- Mauvais comportement du combattant ou du coach :
 - En n'acceptant pas la décision de l'arbitre ;
 - En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels ;
 - En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match ;
 - En provoquant ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse ;
 - En voulant faire intervenir des médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui veulent usurper la place du médecin officiel ;
 - Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

Les actes suivants sont considérés comme des coups interdits et deux « Gam-Jeom » doivent être donnés :

- Attaquer intentionnellement ou non dans les parties génitales ;
- Attaquer, intentionnellement ou non, une zone non autorisée ;
- Attaquer, intentionnellement ou non, avec une partie du corps non autorisée (genou, coude, tête) ;
- Attaquer intentionnellement avec une intensité totale, sans contrôle de la force des coups portés
- Attaquer avec un coup de poing retourné ;
- Attaquer l'adversaire tombé au sol ;
- Effectuer une clé ou un étranglement.

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 combattant 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 combattant adverse gagnant suivi d'un carton jaune.

Lorsqu'un combattant reçoit cinq (5) « Gam-Jeom » au sein d'une même reprise, l'arbitre doit le déclarer perdant de la reprise et la reprise prend fin. Lorsqu'un combattant arrive à quatre (4) « Gam-Jeom », l'arbitre doit lui signifier.

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

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 de la reprise suivante.

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 traversent partiellement ou totalement 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 « Gam-Jeom » doit être déclaré. Toutefois :

- Si un combattant tombe en raison d'un acte interdit de l'adversaire, un « Gam-Jeom » n'est pas donné au combattant tombé et une sanction est donnée à l'adversaire.
- Si un combattant tombe en raison d'une projection, d'un balayage ou d'un fauchage de l'adversaire, un « 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.
- Ne sont pas concernées les chutes lors d'une tentative de projection ou de coups de pied sauté.

Explication #3 - Eviter ou retarder le match

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

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

L'action de tourner le dos à l'adversaire pour éviter une attaque doit être sanctionnée car elle exprime le manque d'esprit de Fair-Play et peut causer des blessures graves. La même sanction 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.

L'antijeu visant à éviter les attaques de l'adversaire et à faire écouler le temps est également sanctionné d'un « Gam-Jeom ».

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 si ce dernier n'est pas visiblement mal positionné.

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 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.

Explications #6 – Attaquer, intentionnellement ou non, une zone non autorisée

Deux « Gam-jeom » seront attribués si lors de son attaque, le combattant touche une zone non autorisée, que l'attaque soit intentionnelle ou non. Cela traduit le devoir de contrôle de ses mouvements par le combattant.

Toutefois, si, dans le temps de l'attaque, l'adversaire avance sur l'attaque qui conduit cette dernière à toucher une zone non autorisée, aucun « Gam-jeom » ne sera donné.

Explications #7 - Attaquer, intentionnellement ou non, avec une partie du corps non autorisée (genou, coude, tête)

Attaquer, intentionnellement ou non, avec une partie du corps non autorisée (genou, coude, tête), sera sanctionné par deux « Gam-jeom ». Cela traduit le devoir de contrôle de ses mouvements par le combattant.

Toutefois, si, dans le temps de l'attaque, l'adversaire avance sur l'attaque qui conduit cette dernière à le toucher avec une partie du corps non autorisée, aucun « Gam-jeom » ne sera donné.

Explication #8 – Saisir à la tête, par le casque, par les cheveux

Il est interdit de saisir le casque, la tête ou les cheveux.

Il est toutefois autorisé de réaliser des projections de hanche en enroulant le bras au-dessus des épaules de l'adversaire (le contact avec le dessus des épaules doit être conservé).

ARTICLE 15 – EGALITE ET DECISION DE SUPERIORITE

En cas de match nul à l'issue de la 2^{ème} reprise, une 3^{ème} reprise sera organisée.

Dans le cas de la tenue d'une 3^{ème} reprise, toutes les sanctions attribuées lors des deux premières reprises sont annulées.

Dans le cas où les combattants sont à égalité à l'issue de la 3^{ème} reprise, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :

- Le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-Jeom) dans la 3^{ème} reprise, puis dans la totalité du combat en cas de nombre de sanction égal dans la 3^{ème} reprise.
- Si les combattants ont reçu le même nombre de sanctions, les 3 juges (ou les 2 juges + l'arbitre central) déterminent la supériorité fondée sur le contenu de la 3^{ème} reprise.

Lorsqu'il y a trois (3) juges, ce sont ces derniers qui déclarent la supériorité. Lorsqu'il y a deux (2) juges, l'arbitre central et les juges déclarent la supériorité.

Explication #1 – Décision de supériorité

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.

Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :

- 1. Lorsque la 3^{ème} reprise doit être décidée par supériorité, l'arbitre déclare « Woo-se-girok ».*
- 2. Après la déclaration de l'arbitre, les juges viennent au centre de l'air en se mettant face à la table centrale et déclarent le vainqueur simultanément après le compte de trois (3) (Hana – Dool – Set) de l'arbitre central en faisant le signe de la main du vainqueur de la 3^{ème} reprise.*
- 3. La table de compétition enregistre le vainqueur de la 3^{ème} reprise.*
- 4. L'arbitre central déclare le vainqueur.*

ARTICLE 16 – DECISION

- Victoire par arrêt du combat par l'arbitre.
- Victoire par nombre de reprises.
- Victoire par supériorité.
- Victoire par abandon.
- Victoire par disqualification.
- Victoire par déclaration punitive de l'arbitre.
- Victoire par disqualification pour comportement antisportif.

Explication #1 – Victoire par arrêt du combat par l'arbitre

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 « Yeodeol » ; 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 – Victoire par forfait

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 – Victoire par déclaration punitive de l'arbitre

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

- *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.*

Explication #5 – Gagner par disqualification pour comportement antisportif

- *Lorsqu'un combattant triche le processus de pesée.*
- *Lorsqu'un combattant ou un entraîneur a un comportement inapproprié et grave décrit aux articles.*
- *Le participant qui a perdu par disqualification doit être retiré, et le gain du match gagné par tricherie est réattribué à l'adversaire du tricheur.*

ARTICLE 17 – 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 combattant titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer à la suite de l'attaque de son adversaire.*
- *Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi à la suite de 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, à la suite d'un contact, il serait dangereux de continuer, surtout quand il s'agit de la sécurité d'un combattant.

ARTICLE 18 – MESURES A PRENDRE SUITE A 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 « Yeodeol » (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 « Yeodeol » (huit), l'arbitre doit annoncer l'adversaire gagnant.
- Le décompte doit être poursuivi même après la fin de la reprise 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 à la suite d'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.

Exceptées les urgences médicales, tout combattant ayant subi une blessure grave doit être examiné par le médecin de la compétition ou par la commission médicale dans la salle médicale immédiatement après le combat avec confirmation de son état de santé.

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.

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 « Yeodeol » (huit) avant de reprendre le match. Compter jusqu'à « Yeodeol » 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, Yeodeol, A-hop, Yeol.

Explication #3 – Reprise du combat

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 se mettant en garde avec les poings fermés afin de démontrer sa combativité et sa lucidité. Si le combattant ne peut pas afficher ce geste avant le compte de « Yeodeol », 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 « Yeodeol » ne peut être considéré comme valide. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre au compte de « Yeodeol », 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 « Yeodeol » sous prétexte d'avoir oublié d'observer l'état du combattant, en comptant.

Quand le combattant se rétablit clairement avant le décompte des « Yeodeol » 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 19.

ARTICLE 19 – MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT

Quand un combat doit être arrêté parce que l'un ou les deux combattants 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 combattant 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. Le médecin de la compétition peut demander plus de temps (jusqu'à 2 minutes) si nécessaire.

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

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

Dans le cas où les deux combattants 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).

19.1 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, 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.

L'arbitre doit également consulter le responsable de la commission médicale ou le médecin mandaté assigné par le président. Si le combattant 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 :
 - 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 de la première reprise, 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 les dispositions de l'explication #1 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 de la première reprise, 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 responsable d'arbitrage ;
- Si le match est suspendu après l'achèvement de la première reprise, le résultat sera le score du match au moment de la suspension de celui-ci ;
- Si le match est interrompu avant la fin de la première reprise, un nouveau match sera, en principe proposé et se tiendra en deux reprises.

ARTICLE 20 – TECHNICIENS OFFICIELS

20.1 Composition du bureau d'arbitrage de la compétition

20.1.1 Pour les compétitions organisées par le Comité Départemental de Taekwondo & DA

- Un membre du comité directeur du C.D.T.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme d'arbitrage (ou titulaire de diplôme d'arbitrage de Taekwondo)
- Le responsable de la compétition

Les membres sont nommés par le président du comité départemental de Taekwondo & DA pour une ou plusieurs compétitions.

20.1.2 Pour les compétitions organisées par la Ligue de Taekwondo & DA

- Un membre du comité directeur de la ligue
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme d'arbitrage (ou titulaire de diplôme d'arbitrage de Taekwondo)
- Le responsable de la compétition

Les membres sont nommés par le président de la ligue régionale de Taekwondo & DA pour une ou plusieurs compétitions.

20.1.3 Pour les compétitions organisées par la F.F.T.D.A.

- Un membre du comité directeur de la F.F.T.D.A.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme d'arbitrage (ou titulaire de diplôme d'arbitrage de Taekwondo)
- Un membre de la direction technique nationale

Les membres sont nommés par le président de la F.F.T.D.A. ou son représentant pour une ou plusieurs compétitions.

20.2 Responsabilité du bureau d'arbitrage de la compétition

- Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges. Il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation et peut requérir tout avis de personnes qualifiées.
- Le bureau d'arbitrage de la compétition évalue les performances des arbitres et des juges.
- Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.

20.3 Arbitres officiels

20.3.1 L'arbitre du centre

L'arbitre a le contrôle du combat.

L'arbitre déclare « Shi-jak », « 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 de la troisième reprise conformément à l'article 15.

20.3.2 Les juges

Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.

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

20.3.3 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 tout problème éventuel.

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

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

20.3.4 Composition des officiels par aire de combat

Les officiels se composent d'un arbitre et de deux ou trois juges de coin.

20.3.5 Responsabilité des décisions

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

20.3.6 Uniformes

Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par la F.F.T.D.A. (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.

20.4 Opérateur

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

ARTICLE 21 – SANCTIONS

Le bureau d'arbitrage de la compétition se réserve le droit de délibération en vue d'appliquer une ou plusieurs sanctions lorsque des comportements inappropriés sont commis par un coach, un combattant, un officiel ou tout membre d'une association nationale membre.

Le bureau d'arbitrage de la compétition peut convoquer la ou les personnes concernées pour la confirmation des événements.

21.1 Comportement violent et conduite incorrecte d'un combattant

- Refuser l'ordre de l'arbitre pour effectuer les procédures de fin de match, par exemple refuser de s'incliner devant son adversaire à la fin du match ou de participer à la déclaration du gagnant.
- Lancer ses effets personnels (casque, protections, etc.) comme une expression de mécontentement de la décision.
- Ne pas quitter l'aire de compétition à l'issue d'un match.
- Ne pas revenir sur l'aire de compétition après plusieurs demandes de l'arbitre.

- Ne pas se conformer à une décision ou une règle de la compétition officielle.
- Ne pas respecter les instructions officielles mises en place par l'organisation de la compétition.
- Tout comportement antisportif grave pendant un match ou l'inconduite agressive envers les officiels de la compétition.

21.2 Comportement violent ou conduite incorrecte d'un coach, d'un chef d'équipe ou tout membre d'une association nationale

- Se plaindre et/ou contester la décision de l'arbitre pendant et après le match.
- Contester l'arbitre ou autre officiel de la compétition.
- Comportement violent ou remarque indésirable envers les officiels, les adversaires ou les spectateurs pendant un combat.
- Provoquer les spectateurs ou propager de fausses rumeurs.
- Encourager un combattant à commettre une faute, comme rester dans l'aire de compétition après un combat (refuser de saluer).
- Violents comportements tels que lancer son matériel ou donner un coup de pied dans le matériel de compétition (seau, chaise, etc.).
- Ne pas suivre l'instruction des officiels de la compétition de quitter l'aire de combat.
- Toute autre faute grave envers les officiels de la compétition.
- Toute tentative de corrompre des officiels de la compétition.

21.3 Mesures disciplinaires

Les mesures disciplinaires prises par le comité peuvent varier selon le degré de la violation.

Les sanctions suivantes peuvent être données :

- Disqualification de l'athlète
- Mise en garde et obligation de présenter des excuses officielles
- Récupération de l'accréditation de l'athlète
- Exclusion du site de compétition
 - Pour la journée
 - Pour toute la durée des championnats
- Annulation du résultat
 - Annulation du résultat du combat et de tous les titres
- Suspension de l'athlète, du coach, ou du représentant de l'équipe de toutes les compétitions Hapkido organisées par la F.F.T.D.A.
 - 6 mois de suspension
 - 1 an de suspension
 - 2 ans de suspension
 - 3 ans de suspension
 - 4 ans de suspension

Les actions disciplinaires, prises par le comité d'arbitrage de la compétition, sont susceptibles d'appel.

ARTICLE 22 – AUTRES POINTS NON SPECIFIES DANS LE REGLEMENT DE LA COMPETITION

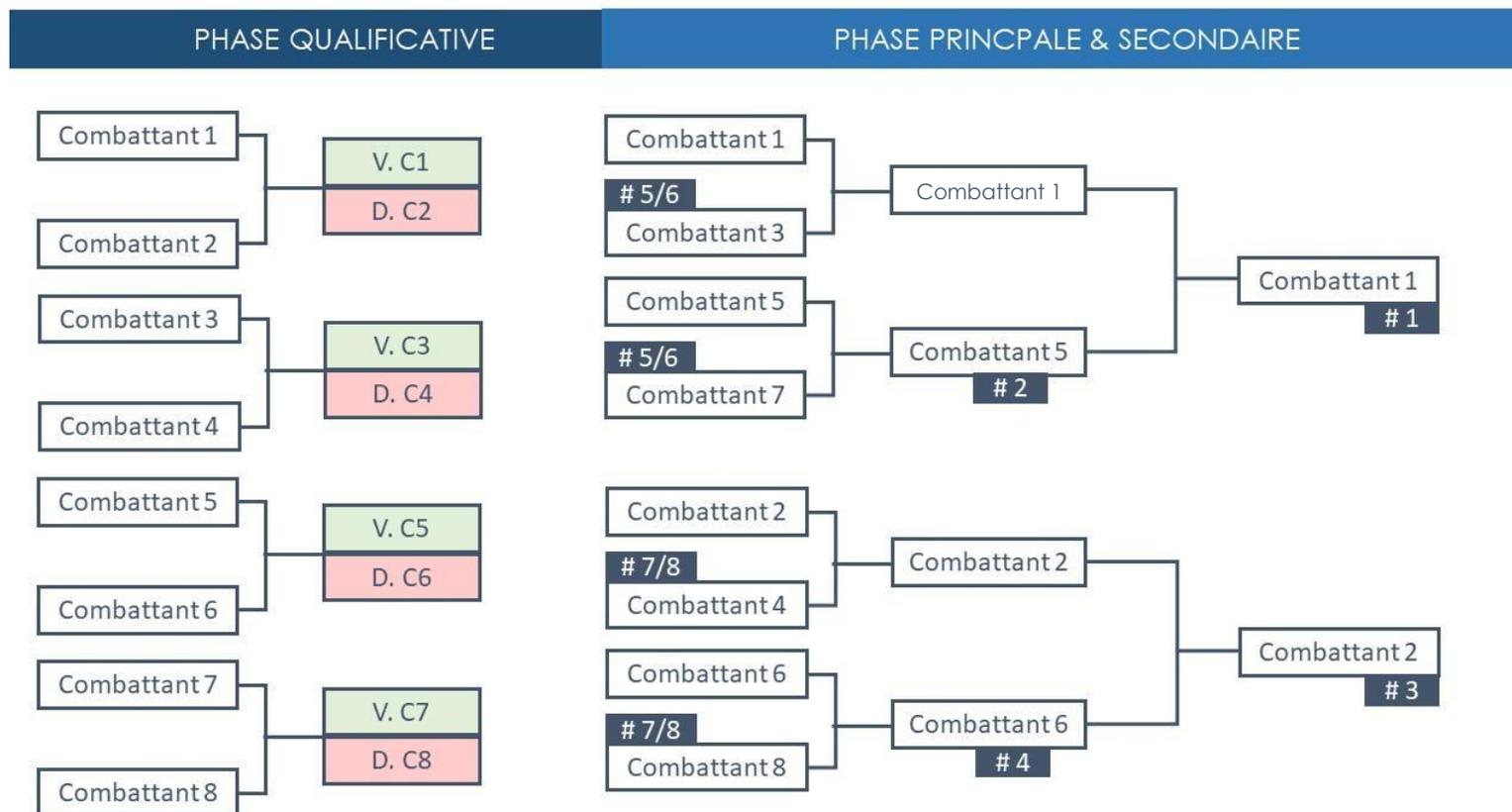
Dans le cas où une question non spécifiée dans les règles survient, elle doit être traitée comme suit.

- Les questions liées à la compétition seront tranchées par le collectif des arbitres officiels de la compétition.
- Les questions non liées à une compétition spécifique tout au long des compétitions comme les questions techniques, questions des combattants, etc. sont résolues par le délégué technique.

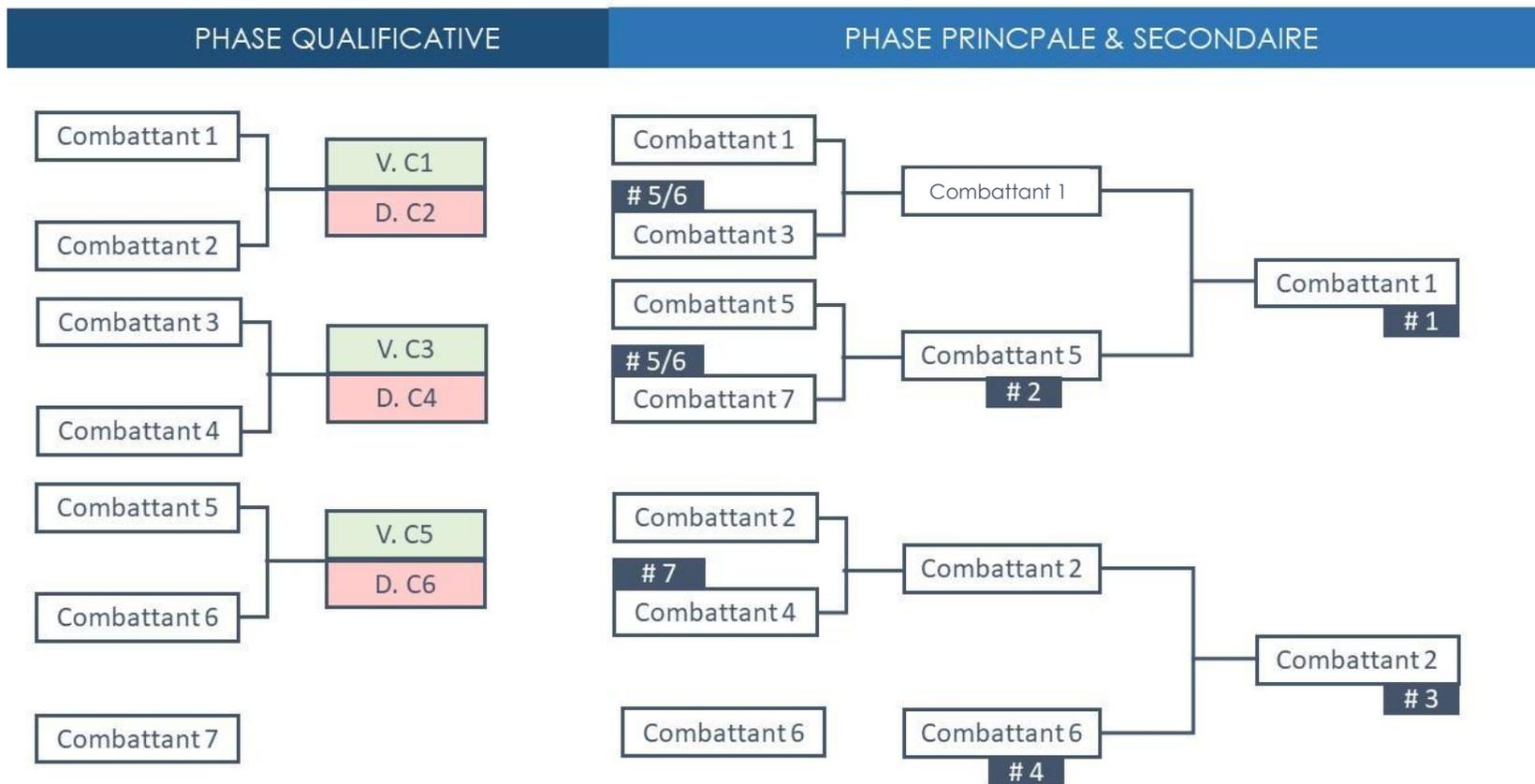
ANNEXE

Annexe 1 – Tableau de compétition

Exemple à 8 combattants inscrits au sein d'une catégorie



Exemple à 7 combattants inscrits au sein d'une catégorie



Annexe 2 – Carton de pointage

CARTON DE POINTAGE

Combat n° :

Chong :

Hong :

Action	Points	Reprise 1		Reprise 2		Reprise 3	
		Chong	Hong	Chong	Hong	Chong	Hong
Coup de poing	1						
Coup de pied plastron	1						
Coup de pied plastron retourné	2						
Coup de pied casque	2						
Coup de pied casque retourné	3						
Projection avec 1 pied au sol	1						
Projection contre coup de pied	2						
Projection avec 2 pieds décollés	3						
Anjwa Mom Dollyeo Tchagi avec 2 pieds décollés	Victoire reprise						
Gam-Jeom	1						
Total							
Victoire							