

**ARBITRAGE
GESTUELLE ET PENALITES GAM-JEOM**

En cas de faute, l'arbitre central arrête le combat « **Kal-yeo** » et annonce « **Gam-jeom** ». Il y a alors ajout d'un point pour l'adversaire du combattant ayant fait la faute. Puis il relance le combat par « **Kye-sok** ». La **gestuelle** est la suivante :



Arrêt momentané du combat « Kal-yeo »



on désigne le fautif



on annonce qu'il y a faute « Gam-jeom »

Dans le système « au meilleur des 3 rounds », **au bout de 5 Gam-jeom, le round est fini** : le combattant ayant reçu les 5 Gam-jeom perd le round.

Quelques règles :

- ✓ Lorsque le combattant est **en dehors de l'aire de combat** c'est-à-dire lorsqu'au moins **1 de ses pieds est totalement hors des limites de l'aire**, il y a pénalité.

Remarque : En cas de points scorés par le combattant après être sortis ceux-ci seront invalidés.



- ✓ En cas de **coup de pied ou de main portée au visage pour les benjamins/minimes**, il y a Gam-jeom → **2 Gam-jeom pour cette raison engendrent la fin du round.**

Remarque :

- en cas de coup violent entraînant ou non une blessure comme un saignement, le combattant peut être directement disqualifié.
 - un coup de pied qui passe près du visage de l'adversaire peut également être sanctionné mais n'est pas éliminatoire.
- ✓ Donner volontairement un **coup de pied sous la ceinture** est une faute.



- ✓ Donner un **coup de poing au visage**, toucher le visage de son adversaire avec sa main est une faute.



- ✓ Donner un coup ou bloquer volontairement son adversaire avec le **genou** est une faute



- ✓ **Lever la jambe sans attaquer** est une faute.

Si le combattant utilise comme feinte un glissement du pied vers l'avant ce n'est pas une faute. Par contre s'il utilise un « **cut** » en l'air dont le niveau visé est **SOUS la ceinture**, c'est une faute (« cut » = yop tchagui ou coup de pied de profil).

Si le combattant fait des « **cut** » en l'air (coup de pied déployé qui n'a pas d'impact sur l'autre combattant) **visant le plastron**, il y a **pénalité lorsque ce geste est répété 4 fois** ou si cette action dure **plus de 3 secondes**.



- ✓ Si un combattant **pousse** son adversaire **l'empêchant de réaliser une action** et que son adversaire **tombe** ou s'il **pousse son adversaire pour le faire sortir**, c'est sanctionné. **Pousser son adversaire** suite à une grande prise d'élan ou **de façon continue** est également sanctionné. Le « pousser » est désormais autorisé uniquement comme un impact rapide pour se dégager.



- ✓ Si le combattant **fuit ou retarde le combat**, il y a antijeu.
En absence d'engagement pendant **3 secondes**, l'arbitre annoncera « **Gong-gyoek** » aux combattants (en fin de combat, on peut sanctionner sans prévenir au préalable avec la commande « *Gong-gyeok* »).
En absence de mouvement après **3 secondes supplémentaires**, l'arbitre sanctionnera les deux combattants ou celui qui recule.
Si un combattant saute pour éviter les frappes, il pourra être sanctionné.



- ✓ Si le combattant **accroche/attrape/enlace/serre** l'adversaire avec ses bras ou mains - du moment que le mouvement réalisé gêne l'adversaire dans son avancée - c'est attrapé : il y a faute. Les bras ne doivent pas dépasser le combattant adverse.
Si un combattant **pousse en faisant pivoter** son adversaire, c'est considéré comme attraper.
On peut aussi **attraper avec les jambes** : un coup de pied porté au plastron lors d'un **corps à corps** (« animal kick » en cas de contact par exemple) est sanctionné.
Au corps à corps, il n'est pas autorisé de porter un coup de pied à l'arrière du casque.



Lorsque les deux combattants sont en contact pendant plus d'une seconde, l'arbitre arrêtera momentanément le combat **pour les séparer**.

- ✓ Si un combattant **tombe en combat**, c'est une faute : procédure du stand up (3 fois maximum espacés de 3").
Tomber = Lorsque toute autre partie que les pieds touchent le sol comme mettre une main au sol, un genou au sol ...
Lors d'une double collision, l'arbitre ne sanctionnera pas les combattants : « *Waving off* ».
Si la chute fait suite à un coup de pied retourné, seul le combattant tombé sans marquer sera sanctionné.



- ✓ Si un combattant se comporte mal ou si son **coach se comporte mal** (le coach se lève de sa chaise sans formuler de requête via son quota, contestations, insultes, cris ...), cela peut être sanctionné.



- ✓ Si un combattant **frappe après** que l'arbitre central ait fini le geste du **Kal-yeo**, cela est sanctionné.
Il faut que le coup porté ait démarré après que le bras de l'arbitre soit tendu.



- ✓ Si un combattant **attaque son adversaire tombé** au sol, cela est sanctionné.

