

Arbitrage

I- Les catégories de poids	3
1- Catégories de poids	3
2- La durée du combat	4
3- Tirage au sort et pesée.....	4
II- Les compétiteurs	4
1- Formalités que le compétiteur doit remplir.....	4
2- Equipement du compétiteur	5
III- Techniques autorisées - Gestes interdits - Sanctions	5
1- Décision du vainqueur	5
2- Techniques, zones autorisées et système des points	6
3- Gestes interdits	6
IV- Lexique des termes d'arbitrage	7
V- Les gestes d'arbitrages avec leurs significations	8
A- Les gestes généraux	9
1 - Appel des compétiteurs.....	9
2 - Chariot / Kyong-Ye (Garde à vous / Salut)	9
3 - Chumbi (Préparez-vous)	10
4 - Sijak (Commencez)	10
5- "Kalyo"/ "Kuman" (Séparez-vous/Fin du round).....	11
6- "Kyesok" (Reprenez)	11
8- Kyeshi (arrêt, 1 minute).....	12
9- Shigan (arrêt indéfini)	12
10- Compter un compétiteur	13
B- Les gestes d'interdiction	13
1- Avertissements verbaux.....	13
2- Les actes faisant obstruction au déroulement du combat.....	14
VI- Rôle de l'arbitre	15
VII- LE ROLE DU COACH	16

1- Avant le combat.....	16
2- Pendant le combat.....	17
3- Après le combat.....	17
4- Conclusion.....	17
VIII- Nouvelles règles de la WTF.....	18
1- Les dimensions de l'aire de combat.....	18
2- La durée des combats.....	18
3- Saluer la table.....	18
4- Le système des points.....	18
5- Le 3e point pour un coup à la tête.....	18
6- La supériorité.....	18
7- Les avertissements verbaux.....	19
8- Les avertissements et les sanctions.....	19

Certaines informations sur ce site ne sont plus d'actualité. Consultez le site de la FFTDA pour des infos plus récentes.

Comme dans tout sport, l'arbitrage tient un rôle très important en Taekwondo. Nous développons ici les principaux points concernant les règles, les gestes (leur signification), les coups interdits, etc.

Édouard Branco, arbitre national actif depuis 1978 et arbitre mondial, depuis 1982, a développé cette rubrique qui lui tenait à cœur, de manière à bien montrer que le rôle premier de l'arbitre n'est pas de sanctionner mais de protéger les compétiteurs, en s'appuyant pour cela sur des règles très strictes.

Cette rubrique sera utile aux compétiteurs, qui comprendront mieux les décisions, et aux non-pratiquants qui pourront ainsi voir que le Taekwondo n'est pas un sport de "voyous". Elle sera d'autant plus intéressante que les règles ont changé au niveau mondial, pour les Jeux Olympiques. Cette rubrique sera enfin utile aux professeurs qui pourront l'utiliser pour faire des cours d'arbitrage dans leurs clubs.

I- Les catégories de poids

1- Catégories de poids

Seniors

<u>Masculins</u>	<u>Féminines</u>
- de 54kg	- de 47kg
- de 58kg	- de 51kg
- de 62kg	- de 55kg
- de 67kg	- de 59kg
- de 72kg	- de 63kg
- de 78kg	- de 67kg
- de 84kg	- de 72kg
+ de 84kg	+ de 72kg

Catégories olympiques

<u>Masculins</u>	<u>Féminines</u>
- de 58kg	- de 49kg
- de 68kg	- de 57kg
- de 80kg	- de 67kg
+ de 80kg	+ de 67kg

Juniors

<u>Masculins</u>	<u>Féminines</u>
- de 45kg	- de 42kg
- de 48kg	- de 44kg

- de 51kg	- de 46kg
- de 55kg	- de 49kg
- de 59kg	- de 52kg
- de 63kg	- de 55kg
- de 68kg	- de 59kg
- de 73kg	- de 63kg
- de 78kg	- de 68kg
+ de 78kg	+ de 68kg

2- La durée du combat

La durée normale d'un combat est en senior masculin de 3 rounds de 3 minutes avec une minute de repos entre chaque round.

La durée d'un combat en senior féminine et en junior est de 3 rounds de 2 minutes avec 1 minute de repos entre chaque round.

Le combat ne doit pas obligatoirement avoir cette durée, l'organisateur de la compétition peut décider de réduire la durée des combats ou il peut également définir une durée de combat différente entre les éliminatoires et la phase finale.

3- Tirage au sort et pesée

Le tirage au sort se réalise normalement un jour avant le début de la compétition en présence de l'organisateur, de responsables d'équipes (et de membres de la fédération).

La pesée des compétiteurs a lieu normalement un jour avant le début de la compétition. Les compétiteurs et les compétitrices sont pesés en sous-vêtements ou nus s'ils le désirent. La pesée se fait en une fois mais les personnes qui ne sont pas au poids lors du premier passage, peuvent repasser dans la limite du temps imparti. Pour éviter les disqualifications, la balance qui servira à la pesée est laissée dans une salle pour que les compétiteurs puissent vérifier leur poids avant la pesée officielle.

Les féminines sont pesées dans un lieu différent des masculins et en présence de femmes qui effectuent le contrôle.

Les compétiteurs, qui n'ont pas le poids correspondant à la catégorie dans laquelle ils sont inscrits, sont disqualifiés. Ils ne peuvent changer de catégorie (sauf dans les compétitions de plus petite envergure).

II- Les compétiteurs

1- Formalités que le compétiteur doit remplir

Avant la compétition

Pour participer à un championnat régional ou national, un compétiteur doit posséder la nationalité du pays dans lequel se déroule le championnat. Il doit être licencié pour la saison en cours à la fédération qui organise la compétition (la FFTDA en France).

S'il s'agit d'une compétition internationale, le compétiteur doit être sélectionné par sa fédération nationale.

Dans le cas d'un Open, n'importe quel compétiteur licencié dans une fédération (agrée par la WTF) est accepté.

Le compétiteur doit :

- avoir un certificat médical de son médecin qui l'autorise à pratiquer le Taekwondo
- être inscrit dans la catégorie qui correspond à son âge (minime, cadet, junior, senior, vétéran) et également dans celle qui correspond à son poids.

Lors de la compétition

Lorsque le compétiteur est appelé pour combattre, il doit d'abord passer par la table de contrôle qui vérifiera :

- qu'il est bien inscrit,
- que ses documents sont en règle,
- que le compétiteur porte la tenue ainsi que les protections réglementaires et qu'il n'a pas sur lui d'objet dangereux (bijoux, montre, "arme", protection inadaptée).

Après ce contrôle, le compétiteur peut pénétrer sur l'aire de combat.

Des contrôles anti-dopage peuvent être effectués pendant la compétition, toute personne contrôlée positive à des drogues ou à des produits chimiques considérés dopants par le CIO sera disqualifiée. Un compétiteur qui refuserait de se soumettre à un contrôle serait également automatiquement disqualifié.

2- Equipement du compétiteur

Les compétiteurs doivent revêtir un uniforme de Taekwondo avec un col en V (Dobok), ainsi qu'une ceinture correspondant à son grade.

Il doit également revêtir l'ensemble des protections reconnues par la WTF. Il s'agit : d'un plastron réversible rouge et bleu qui recouvre le tronc, d'un casque (blanc ou bien rouge ou bleu selon la couleur de plastron qu'il doit porter), d'une coquille génitale, de protège-tibias et de protège avant-bras.

Les protège-tibias, avant-bras et la coquille doivent être placés sous le pantalon du dobok. Le compétiteur doit également avoir un protège-dent.

III- Techniques autorisées - Gestes interdits - Sanctions

1- Décision du vainqueur

Il existe 6 manières de gagner en combat, en Taekwondo.

La victoire peut se faire par K.O, l'arbitre déclare un vainqueur par K.O quand l'adversaire ne peut se révéler au bout de 10 secondes après avoir été mis au sol par une technique autorisée.

La victoire peut se faire par interruption du combat par l'arbitre, si l'arbitre ou le médecin décide que le compétiteur n'est pas en mesure de reprendre le combat, son adversaire est alors déclaré vainqueur.

La victoire peut se faire aux points ou par supériorité, le gagnant est celui qui a le plus de points ou bien, en cas d'égalité, celui qui est déclaré supérieur par l'arbitre.

N.B : Aux Jeux Olympiques la règle du point en or est adoptée. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les compétiteurs continuent de s'affronter jusqu'à ce qu'un point soit marqué, le vainqueur est celui qui marque le premier.

La victoire peut se faire par abandon lorsque :

- le compétiteur adverse ne peut reprendre le combat à cause d'une blessure ou lorsqu'il dépasse le temps que lui accorde l'arbitre pour se soigner (une minute) ;
- lorsque le compétiteur ne se présente pas à l'appel ;
- lorsque le coach jette la serviette signifiant l'abandon de son compétiteur.

La victoire peut se faire par disqualification lorsque le compétiteur adverse n'a pas le poids réglementaire.

La victoire peut se faire par pénalisation de la part de l'arbitre, lorsque le compétiteur adverse reçoit des sanctions ou avertissements qui atteignent un total de 3 points ou lorsqu'il refuse volontairement d'obéir à l'arbitre.

2- Techniques, zones autorisées et système des points

Les techniques principalement utilisées en combat sont les techniques de pied (à la différence du karaté), on se sert également des poings, mais uniquement pour des attaques au tronc (l'abdomen et les côtes), c'est à dire entre la ceinture et le bas de la gorge.

Les coups de pied sont autorisés sur le tronc et au visage. Les points sont marqués uniquement lorsqu'une technique autorisée est effectuée avec force et précision sur les zones valides pour le marquage des points (le plastron et le casque).

Un coup au plastron rapporte un point. Un coup au visage rapporte deux points et peut rapporter un point supplémentaire si l'arbitre compte le compétiteur qui est sonné. Un coup de poing au plastron rapporte un point quand il est net et puissant. Si l'adversaire chute ou recule nettement, un point supplémentaire est attribué.

Un point marqué peut être annulé :

- lorsque le compétiteur réalise un acte illégal après avoir fait l'attaque,
- lorsque le compétiteur tombe volontairement juste après avoir réalisé l'attaque,
- lorsque le compétiteur fait un acte interdit.

La définition bien précise de ces zones correspond à l'évolution du Taekwondo dans le sens du sport jusqu'à l'olympisme ; elle vise à mettre en valeur les techniques spectaculaires et à protéger les compétiteurs. Les règles de compétition sont nombreuses et strictes. Il est donc plus difficile en Taekwondo que dans d'autres sports de combat de marquer des points.

Dans le même ordre d'idées, les protections sont et resteront le souci principal pour la protection des compétiteurs. Les matériaux utilisés pour la fabrication des protections sont plus légers, mieux adaptés et plus efficaces qu'autrefois.

3- Gestes interdits

Les compétiteurs qui commettent des gestes interdits se voient infligés des pénalités.

Il y avait 13 avertissements et 8 sanctions pour pénaliser un compétiteur fautif. Leur nombre a été réduit à 4 et 4. Afin de rendre les règles encore plus compréhensibles pour le public, les gestes d'arbitrage ont également été simplifiés (voir la rubrique "gestes d'arbitrage").

Les avertissements se traduisent par une réduction d'1/2 point au compétiteur fautif, (il est à noter

que pour le décompte final des points, les avertissements ne comptent que par 2). Les sanctions retirent 1 point au fautif.

Au bout de 3 points de pénalités, le compétiteur est directement déclaré perdant et éliminé.

Les avertissements (Kyongo)

Les actes faisant obstruction au déroulement du combat sont :

- dépasser la ligne de sécurité et sortir de l'aire de combat
- tomber intentionnellement pour éviter la technique de l'adversaire
- simuler une blessure pour perdre du temps ou faire passer la technique de l'adversaire pour interdite
- interrompre le déroulement du combat, de la part du compétiteur ou du coach (observations, gestes, etc.).

Les actes indésirables sont :

- attraper l'adversaire, par n'importe quelle partie de son corps ou de son uniforme
- retenir l'adversaire ou le pousser, avec le bras ou la main dans le but de l'empêcher de bouger
- toucher l'adversaire avec le torse, dans le but de le faire tomber ou de le pousser hors de l'aire de combat
- fuir le combat en montrant le dos à l'adversaire pour éviter ses coups
- donner un coup de tête ou un coup de genou volontaire (sauf si les genoux s'entrechoquent)
- attaquer intentionnellement l'adversaire à l'aîne
- frapper ou écraser volontairement et fortement n'importe quelle partie du pied ou de la jambe
- frapper l'adversaire au visage avec la main ou le poing
- pour le coach, abandonner l'emplacement qui lui est assigné.

Les sanctions (Canchom)

Les actes faisant obstruction au déroulement du combat sont :

- Jeter intentionnellement l'adversaire au sol en poussant sa jambe qui attaque.
- Attaquer l'adversaire tombé au sol.
- Attaquer volontairement le dos de l'adversaire, la nuque, ou encore la tête avec les poings.

Les actes indésirables sont :

- Faire des observations grossières ou avoir une attitude violente de la part du compétiteur ou du coach.

Lorsqu'un compétiteur s'oppose ouvertement à l'arbitre ou refuse d'obéir aux ordres de l'arbitre, celui-ci peut alors le déclarer perdant par pénalité au bout d'une minute.

IV- Lexique des termes d'arbitrage

Début du combat

Chong : appel du compétiteur bleu

Hong : appel du compétiteur rouge

Chariot : garde à vous

Kyong-ye : saluez

Chauyn-ghu : tournez-vous

Chumbi : préparez-vous

Sijak : commencer

Suspension et reprise du combat

Kalyo : séparez-vous

Kesok : reprenez

Pénalités

Kyongo : avertissement (-0.5 pt)

Canchum : sanction (-1 pt)

Temps

Kyeshi : temps pour le médecin (1 minute)

Shigan : Temps pour l'arbitre (indéfini)

Début du 2e et du 3e round

Chong : appel du compétiteur bleu

Hong : appel du compétiteur rouge

Chumbi : préparez-vous

Sijak : commencer

Fin du combat

Kuman : arrêt du combat

Chong : appel du compétiteur bleu

Hong : appel du compétiteur rouge

Chariot : garde à vous

Kyong-ye : saluez

Vainqueur du combat

Chong son : Bleu vainqueur

Hong son : Rouge vainqueur

Décompte lors d'un KO

Hana : un

Dul : deux

Set : trois

Net : quatre

Dasot : cinq

Yosot : six

Ilgop : sept

Yodol : huit

Ahop : neuf

Yol : dix

V- Les gestes d'arbitrages avec leurs significations

A- Les gestes généraux

1 - Appel des compétiteurs



A - Les bras sont ramenés près des épaules, les mains sont fermées et l'index de chaque main pointe vers le ciel.

B - Le bras se détend depuis la poitrine. On appelle d'abord le compétiteur (bleu) "chong" en tendant le bras droit et en signalant l'endroit où il doit se placer. Même chose de l'autre côté avec le bras gauche pour appeler le compétiteur (rouge) "hong".

2 - Chariot / Kyong-Ye (Garde à vous / Salut)



A - Lever les paumes verticalement face à la table centrale avec un écartement des bras vers l'extérieur d'environ 45° par rapport aux épaules...

B - ...donner l'ordre verbal "chariot".

C - Baisser les mains, paumes vers le bas, à hauteur de poitrine en donnant l'ordre verbal "Kyong-Ye".

D - Donner l'ordre verbal "Chauyn-ghu" pour que les compétiteurs se tournent face à face. Exécuter une deuxième fois les gestes précédents (A à C) pour faire se saluer les deux compétiteurs.

3 - Chumbi (Préparez-vous)



A - Le bras droit est plié à la hauteur de l'oreille.

B - Faire un pas en avant avec la jambe gauche (on se retrouve en position apkoubi), détendre le bras à hauteur de poitrine et donner l'ordre verbal "chumbi".

4 - Sijak (Commencez)



A - Prendre la position bomsogui (deux jambes fléchies) à partir de la position chumbi en reculant le pied gauche. Les deux bras sont presque tendus et écartés de 45° des épaules.

B - Rapprocher rapidement les bras devant la poitrine en donnant l'ordre verbal "sijak".

5- "Kalyo"/ "Kuman" (Séparez-vous/Fin du round)



A - Prendre la position de marche, ap sogui, la jambe gauche devant, le bras droit plié avec la main ouverte.

B - Détendre le bras à hauteur de poitrine et donner l'ordre verbal "kalyo"/ "kuman".

6- "Kyesok" (Reprenez)



A - En position de kalyo (position précédente), ramenez le bras droit (main tendue) à l'oreille droite, en donnant l'ordre "kyesok".

7- Décision du vainqueur





A - Si le vainqueur est "chong" (bleu), l'arbitre doit lever le poing droit à la poitrine et immédiatement lever le bras droit, main ouverte, avec un angle de 45° et déclarer "chong sung".

B - Si le vainqueur est "hong" (rouge), l'arbitre devra déclarer "hong sung" en faisant le même geste avec le bras gauche.

C - L'autre bras avec la main légèrement fermée doit rester le long du corps.

8- Kyeshi (arrêt, 1 minute)



A - Placer le bras droit incliné avec un angle de 135° à la hauteur de la poitrine. L'index est tendu vers le chronométreur qui actionne le chronomètre pour une minute.

9- Shigan (arrêt indéfini)



A - Croiser les index à la hauteur des lèvres en regardant la table centrale.

10- Compter un compétiteur



A - Le décompte commence avec la main droite en étirant les doigts un à un à partir du poing serré avec un intervalle d'une seconde en comptant à voix haute. Si le décompte arrive à "Dasot" (cinq) et "Yol" (dix), la paume de la main sera alors tournée vers le compétiteur.

N.B : Le combat reprend si le compétiteur compté est apte à reprendre le combat avant "Ilgop" (huit). Il doit pour cela se manifester en étant debout avec les bras en garde.

B- Les gestes d'interdiction

1- Avertissements verbaux



A - Après avoir arrêté le combat ("kalyo"), se mettre en position "chariot", se tourner vers le compétiteur fautif et lui indiquer par un geste de la main qu'il reçoit un avertissement verbal (deux au maximum).

2- Les actes faisant obstruction au déroulement du combat



A - Croiser les poignets des deux bras à hauteur de la gorge, à 20 cm du corps. Les mains sont ouvertes et la main droite est à l'intérieur.

3- Les actes indésirables



A - Remonter la main droite, paume ouverte, le long du bras gauche comme si on le frottait. Ce n'est que l'avant-bras qui bouge et pas le coude.

B - Cacher naturellement la bouche avec la paume de la main droite.

4- Comment donner un avertissement



A - Se trouver en position "charyot", se tourner vers le compétiteur fautif en tendant l'index, du bras droit plié, en direction du compétiteur. Indiquer par "hong" ou "chong", le compétiteur auquel on s'adresse.

B - Faire un des gestes présentés au dessus puis ramener le bras plié au dessus de l'épaule droite.

C - Déplier le bras dans la direction du compétiteur et donner l'ordre verbal "kyongo".

5- Comment donner une sanction



A - Se trouver en position "charyot", se tourner vers le compétiteur fautif en tendant l'index, du bras droit plié, vers le ciel. Indiquer par "hong" ou "chong", le compétiteur auquel on s'adresse.

B - Faire un des gestes présentés au dessus puis revenir en position "charyot", les deux poings bras collés au corps avec les poings serrés.

C - Lever le bras vers le ciel avec l'index tendu et donner l'ordre verbal "canchum".

6- Mouvements pour annuler des points



A - Après avoir arrêté le combat ("kalyo"), se mettre en position "chariot", lever le bras droit, paume ouverte à hauteur du front (le bras est plié).

B - Bouger le bras de 30 cm vers la droite puis de 50 cm vers la gauche. Faire ce geste deux fois.

C - Donner le signal de "shigan" au chronométreur et donner la pénalité au compétiteur. Le décompte du temps pourra ensuite reprendre ainsi que le combat avec l'ordre "kyesok".

VI- Rôle de l'arbitre

L'arbitre est un juge de la compétition, il dirige les combats en accord avec le règlement. Il a pour obligation de rendre le combat propre et de donner la possibilité aux compétiteurs de développer des techniques au plus haut niveau de leurs possibilités.

Il doit permettre aux compétiteurs de donner au public le spectacle qu'il attend tout en faisant

respecter les règles. L'arbitre est le troisième homme du combat, il en est un acteur à part entière. En plus de la connaissance des techniques et du sport, les qualités personnelles de l'arbitre sont très importantes pour un arbitrage de qualité.

Les qualités que l'arbitre doit avoir

L'arbitre doit faire preuve de **constance** : ces décisions doivent être les mêmes dans des situations identiques ou similaires. L'arbitre doit appliquer les règles équitablement et avoir la même attitude envers les deux compétiteurs. Un arbitre qui fait preuve de constance, sera respecté par les compétiteurs, les coachs et les spectateurs.

L'arbitre doit avoir un **comportement** qui influera sur le comportement des compétiteurs et des coachs. Son secret est la communication, s'il établit un dialogue avec les acteurs du combat, ceux-ci seront plus enclins à le respecter et à obéir à ses décisions. On peut parler de confiance mutuelle.

La prise de décision et l'assurance : L'arbitre doit prendre ses décisions immédiatement après qu'il ait observé l'action. Il ne doit bien sûr pas prendre de décisions sans réfléchir, mais il doit prendre le moins de temps possible. L'incertitude de l'arbitre entraîne les contestations ainsi qu'un état d'esprit négatif de la part des combattants. L'arbitre doit toujours garder la situation sous son contrôle. Il peut avoir des doutes sur sa décision mais il ne doit pas les laisser transparaître.

L'attitude : l'arbitre doit toujours rester calme, l'énervement est un mauvais conseiller. La prise de décision est sans aucun doute meilleure lorsque l'arbitre est calme et relâché. L'arbitre doit être conscient que sa décision pourra faire des malheureux. Il ne doit pas avoir d'état d'âme à partir du moment où il prend une décision en accord avec les règles.

L'intégrité : c'est sans doute la qualité principale d'un bon arbitre, il doit juger le combat de manière impartiale et honnête sans prendre en compte des éléments extérieurs au combat tels que : la pression du public, la célébrité d'un combattant, l'importance d'une nation. On dit qu'il faut simplement sanctionner ce que l'on voit.

Le bon sens : l'arbitre doit appliquer des règles générales à des cas particuliers, il doit donc bien juger la situation et le déroulement du combat pour distinguer les actes volontaires et involontaires ainsi que les actes qu'il faut sanctionner et ceux qui ne méritent pas d'être pénalisés. L'arbitre doit être juste et équitable.

La motivation : L'arbitre doit toujours avoir du plaisir à arbitrer. Un bon arbitrage demande beaucoup de travail, de la détermination et beaucoup de motivation afin de toujours rester lucide et de ne jamais se déconcentrer.

VII- LE ROLE DU COACH

Le coach est celui (ou celle) qui accompagne le combattant lors d'une compétition. Il ne s'agit pas d'un dirigeant élu mais d'un **technicien**, en général d'un enseignant ou d'un ancien compétiteur. Il doit être majeur, et licencié pour la saison en cours. Il est chargé de l'accompagnement du combattant pour la durée de la compétition, mais son rôle est pluriel et ses **responsabilités multiples**. Il doit donc **bien connaître les règlements fédéraux et les règles d'arbitrage**.

1- Avant le combat

Il doit **choisir parmi les événements du calendrier ceux qui conviennent** à son compétiteur en tenant

compte du niveau des compétitions et des capacités de l'élève - un débutant en compétition ne doit pas découvrir le combat lors d'un open international. Lorsqu'une date est choisie, il doit prévoir : les inscriptions, les déplacements, l'hébergement, etc.

Il doit vérifier que le compétiteur possède des papiers d'identité sportive et officielle en règle et que son poids correspond à celui de la catégorie où il est inscrit. Il doit également prévoir l'organisation de la journée (réveil, ordre de passage, échauffement, matériel, nourriture, etc.).

2- Pendant le combat

Il doit accompagner le combattant à l'aire de combat qui lui a été indiquée après être passé à la table de contrôle. **Sa tenue doit être adaptée**, survêtement et chaussures de sport (et pas dobok ou de jean). Il doit avoir avec lui une petite trousse de matériel utilitaire : serviette, bouteille d'eau, premiers soins (sparadrap, élastoplaste), bombe réfrigérante, chronomètre.

Il doit rester assis pendant les phases de combat et il ne peut se lever qu'à l'appel de l'arbitre ou à la fin du round. Il ne doit pas gesticuler, crier, apostropher les juges-arbitres ni les combattants. **Il ne doit pas avoir d'attitude ou de comportement déplacés**, incorrects ou antisportifs, incompatibles avec la pratique du Taekwondo. Il ne peut pénétrer sur l'aire de combat qu'à la demande de l'arbitre central pour un soin rapide ou un réglage de matériel.

Il doit observer et comprendre le combat, c'est-à-dire relever les points forts et les points faibles de son combattant afin de lui **donner les meilleurs indications pour gagner**. Pendant la minute de repos, il doit le rafraîchir (et le soigner si besoin) rapidement tout en lui donnant des conseils pour l'aider.

3- Après le combat

Il doit accepter la décision des juges et **ne pas manifester ses émotions** (satisfaction ou déception). En cas de désaccord, il peut porter une réclamation écrite, payante, dans les dix minutes qui suivent ; il doit alors préciser les raisons pour lesquelles il conteste le résultat. La vidéo ne peut constituer un élément de contestation.

Il doit **raccompagner le combattant** hors de l'aire de compétition et le reconforter si besoin est. Il doit passer à la table pour dire le résultat en cas de victoire et récupérer le passeport après le combat. Pendant le temps d'attente avant le combat suivant, il doit **organiser la récupération et la préparation mentale** du combattant.

Lors du prochain cours en club, il doit tirer les conclusions de cette nouvelle expérience que vient forcément d'acquérir le compétiteur. Il peut pour cela utiliser la vidéo des combats afin de **mettre en évidence les qualités à exploiter et les défauts à corriger**. Il doit alors proposer au compétiteur un travail (sur le long terme) technique et tactique adapté à sa marge de progression afin qu'il puisse aborder la prochaine compétition en étant plus fort.

4- Conclusion

Un bon compétiteur n'est pas forcément un bon coach. En effet pour être un bon coach, il faut connaître **l'éthique sportive et le fair-play**, sans lesquels une compétition peut facilement dériver vers des abus. Le coach ne doit jamais oublier qu'il participe à l'élaboration de l'image de marque de sa discipline sportive. **Il doit donc toujours avoir une attitude et une conduite exemplaires car il est avant tout un guide pour le combattant.**

VIII- Nouvelles règles de la WTF

1- Les dimensions de l'aire de combat

Les dimensions de l'aire de combat sont désormais de 10 m sur 10 avec une extension d'un mètre de chaque côté, ce qui fait 12m sur 12 (aire de compétition). Les deux espaces doivent être de deux couleurs différentes. Dans le cas où l'ensemble est d'une seule couleur, il faut une séparation matérialisée par une bande de 5 cm d'une autre couleur. Cette ligne de séparation est la ligne d'attention.

Toute sortie de l'aire de compétition (12m sur 12) est automatiquement pénalisée par un avertissement.

2- La durée des combats

La durée normale d'un combat est en senior masculin de 3 rounds de 3 minutes avec une minute de repos entre chaque round. La durée d'un combat en senior féminine et en junior est de 3 rounds de 2 minutes avec 1 minute de repos entre chaque round. L'organisateur d'une compétition peut cependant décider de réduire la durée des combats en senior masculins à 3 rounds de 2 minutes avec 1 minute de repos.

3- Saluer la table

Désormais les compétiteurs doivent saluer la table centrale avant le début du combat et avant de se saluer eux-mêmes. On revient donc à une ancienne pratique.

4- Le système des points

Les points sont toujours uniquement marqués lorsqu'une technique autorisée est effectuée avec force et précision sur les zones valides pour le marquage des points. Un coup net au plastron du poing ou du pied rapporte un point. Un coup à la tête rapporte deux points et peut rapporter un point supplémentaire si l'arbitre compte le compétiteur qui est sonné. Si l'adversaire est compté après avoir reçu un coup au plastron, un point supplémentaire est attribué.

5- Le 3e point pour un coup à la tête

Suite à un coup à la tête, l'arbitre interrompt le combat (par "kalyo") et observe si le compétiteur est apte à reprendre immédiatement le combat et si ce n'est pas le cas (standing down) l'arbitre compte le compétiteur. Lorsqu'il arrive à 3 (set), les juges rajoutent le 3e point.

Dans un autre cas de figure, si le compétiteur reprend le combat et accuse le coup quelques instants plus tard, l'arbitre arrête de nouveau le combat, compte le compétiteur et un 3e point est rajouté.

Ces cas de figure sont identiques pour le plastron avec le rajout d'un point (1+1).

N.B : l'arbitre qui commence à compter doit obligatoirement continuer jusqu'à 8 ou 10. Jusqu'à 8 pour la sécurité du compétiteur et jusqu'à 10 lorsqu'il ne peut plus reprendre le combat.

6- La supériorité

A la fin de chaque round (avant de démarrer le round suivant), en cas d'égalité, l'arbitre doit désigner le vainqueur du round par supériorité. Il le montre pour cela d'un geste de la main ouverte.

Voici quelques cas :

- Il y a 3 à 3 à la fin du round, si un compétiteur a marqué les 3 points en une seule attaque alors que son adversaire l'a fait en 3 attaques, le premier est vainqueur.
- Il y a 3 à 3 à la fin du round, si un compétiteur a marqué les 3 points avec un coup au plastron et un coup à la tête alors que son adversaire l'a fait avec 3 coups au plastron, le premier est vainqueur.
- Il y a 3 à 3 à la fin du round, si un compétiteur a marqué les 3 points avec un seul coup à la tête compté alors que son adversaire l'a fait avec 1 coup au plastron et 1 à la tête, le premier est vainqueur.
- Il y a 3 à 3 à la fin du round, si les deux compétiteurs ont marqué les 3 points avec un seul coup à la tête compté, c'est celui qui a utilisé une technique sautée qui est vainqueur.

7- Les avertissements verbaux

Désormais, l'arbitre a le droit de donner un maximum de deux avertissements verbaux par round à un compétiteur avant de passer aux véritables avertissements qui entraînent des déductions de points. Attention, il peut le faire mais il n'y est pas du tout obligé.

8- Les avertissements et les sanctions

Leur nombre est réduit et la gestuelle est simplifiée. le système est maintenant plus proche de celui existant au judo. Cela contribue à rendre l'arbitrage et le combat plus lisible par le public. Note : La règle sur les chutes (suite à une technique) ainsi que sur les sorties est très strictement appliquée et l'avertissement est aussitôt prononcé.

Les avertissements (Kyongo)

Les actes faisant obstruction au déroulement du combat sont :

- dépasser la ligne de sécurité et sortir de l'aire de combat
- tomber intentionnellement pour éviter la technique de l'adversaire
- simuler une blessure pour perdre du temps ou faire passer la technique de l'adversaire pour interdite
- interrompre le déroulement du combat, de la part du compétiteur ou du coach (observations, gestes, etc.).

Les actes indésirables sont :

- attraper l'adversaire, par n'importe quelle partie de son corps ou de son uniforme
- retenir l'adversaire ou le pousser, avec le bras ou la main dans le but de l'empêcher de bouger
- toucher l'adversaire avec le torse, dans le but de le faire tomber ou de le pousser hors de l'aire de combat
- fuir le combat en montrant le dos à l'adversaire pour éviter ses coups
- donner un coup de tête ou un coup de genou volontaire (sauf si les genoux s'entrechoquent)
- attaquer intentionnellement l'adversaire à l'aîne
- frapper ou écraser volontairement et fortement n'importe quelle partie du pied ou de la jambe
- frapper l'adversaire au visage avec la main ou le poing
- pour le coach, abandonner l'emplacement qui lui est assigné.

Les sanctions (Canchom)

Les actes faisant obstruction au déroulement du combat sont :

- jeter intentionnellement l'adversaire au sol en poussant sa jambe qui attaque.
- attaquer l'adversaire tombé au sol.
- attaquer volontairement le dos de l'adversaire, la nuque, ou encore la tête avec les poings.

Les actes indésirables sont :

- faire des observations grossières ou avoir une attitude violente de la part du compétiteur ou du coach.

Lorsqu'un compétiteur s'oppose ouvertement à l'arbitre ou refuse d'obéir aux ordres de l'arbitre, celui-ci peut alors le déclarer perdant par pénalité au bout d'une minute.