

SYNTHESE SUR LES NOUVELLES REGLES D'ARBITRAGE

La WTF, suite aux nombreuses critiques émises de toute part contre la nouvelle façon de combat observée au JO de Rio, propose une nouvelle réglementation. La demande générale, (souhaits des pratiquants, combattants, coaches et spectateurs), est de voir les échanges en compétition de Taekwondo, se rapprocher beaucoup plus de la dynamique des combats observée dans la période comprise entre les JO de Barcelone et ceux d'Athènes.

Suite à de multiples consultations, de travail en commun des coaches, des combattants et de la direction des compétitions et de l'arbitrage de la WTF, une nouvelle réglementation est proposée.

L'objectif est dorénavant de combattre à tout prix, tout le temps, que chaque jambe levée ne soit faite que pour attaquer et que toute actions ne favorisant pas le combat et les attaques de poing ou de pied soient sanctionnées.

- ⇒ Il n'y a plus de KYON-GO (avertissement -0,5pt).
Chaque pénalité entraîne dorénavant un GAM-JEOM (1pt, attribué à l'adversaire) et 10 GAM-JEOM entraînent une disqualification.
- ⇒ Les combattants doivent uniquement lever la jambe pour attaquer. Chaque fois qu'un combattant lève la jambe, la dépose sans attaquer, ou garde sa jambe en l'air 3 secondes sans attaquer, il reçoit automatiquement 1 GAM-JEOM.
- ⇒ Un combattant garde sa jambe en l'air plus de 2 secondes simule une attaque, la pose puis fait une action immédiatement : Si le point est marqué, celui-ci est conservé, mais une pénalité GAM-JEOM sera délivré.
- ⇒ Un combattant qui pousse son adversaire dans le cas d'un enchaînement ne sera pas pénalisé. Si le point est marqué, celui-ci sera conservé.
- ⇒ Un combattant durant les échanges pousse son adversaire, l'attaque et son adversaire tombe. S'il marque, le point est acquis et l'adversaire qui est tombé reçoit un GAM-JEOM. Quelle que soit la situation il est interdit de tomber, SAUF si l'un des combattants, sans volonté d'attaquer court sur son adversaire le pousse et le fait tomber.
- ⇒ Les zones de marquage ne sont dorénavant plus que les surfaces du casque et la surface du plastron, ce qui fait que chaque attaque en dessous du plastron entraîne un GAM-JEOM.
- ⇒ Chaque attaque sur la face du visage, n'entraîne plus de point, ni de demande de VIDEO REPLAY du coach. Si l'attaque a entraîné un Knock-down, un comptage est fait par l'arbitre central jusqu'à 8 ou 10. SEUL l'arbitre central peut demander un visionnage vidéo pour accorder les 3 ou 4 points.
- ⇒ Un Quota pour le recours vidéo est attribué au début de chaque match même quand le combattant a perdu un recours lors d'un précédent combat.
- ⇒ Chaque fois que l'arbitre central donne un GAM-JEOM, il montre le geste correspondant à la faute sanctionnée avant de relancer le combat.
- ⇒ En cas d'égalité à l'issue du match, un 4^e round d'UNE MINUTE est lancé après le temps de repos. Dans ce 4^e round, chaque GAM-JEOM est considéré comme un AVERTISSEMENT et DEUX GAM-JEOM entraînent une disqualification.
- ⇒ Un combattant qui lève sa jambe et ne touche pas le plastron ou le casque, mais la jambe de son adversaire, pour la bloquer ou contrer son attaque, se voit attribuer un GAM-JEOM. Toute attaque doit cibler le plastron et non la jambe, sauf en cas où les jambes des 2 combattants entre en collision et se touchent.
- ⇒ Les juges ne sont là que pour marquer les coups de poings et les points additionnels.
- ⇒ Un coup de poing = 1 point, si le poing est bien tendu et l'attaque puissante.
Tout coup de pied dans le plastron vaut 2 points - Un coup de pied retourné dans le plastron = 3 points.
Tout coup de pied sur la surface du casque sur la tête = 3 points.
Un coup de pied retourné sur la surface du casque sur la tête = 4 points.
- ⇒ Un combattant qui tombe et qui ne se relève pas au bout de 3 secondes perd le match, SAUF si une blessure est constatée par l'arbitre. Dans ce cas il suspend le temps pour UNE MINUTE et l'autorise le combattant à recevoir des soins. Lorsque que l'arbitre central appelle le médecin sur l'aire de combat, il doit lui signifier en très peu de mots, le type de coup reçu et l'endroit où il a été porté.
- ⇒ 20 point de différence à la fin du 2^e round ou à tout moment dans le 3^e round, donne le vainqueur (Point Gap) sauf pour les demi-finales et les finales où les matchs doivent aller à leur terme