



ARBITRAGE - FFTDA

GUIDELINE

1- SORTIE (Crossing the boundariline)

Si le combattant met un pied hors de la ligne des 8x8, il ou elle doit recevoir un **Gam Jeom**. L'Arbitre ramène le combattant jute derrière la ligne limite à 60 cm pour lui donner le **Gam Jeom** et relancer le combat...

2- REFUS DE COMBAT (Avoiding)

Lorsque les combattants sont en corps à corps, et que l'un des combattants lève la jambe sans avoir l'intention d'attaquer, le combattant est sanctionné par un **Gam Jeom** (gestuel de refus de combat)

3- TOMBER (Falling Down)

a) Lors d'un échange de coup de pied entre 2 combattants quel que soit le niveau d'attaque et que les deux combattants tombent, l'AC fait Kal Yeo, Stand up puis puis fais le geste d'invalidation et relance le match (Pas de **Gam Jeom**)

b) Pour la même situation, même si un des 2 combattants est compté, on fait le même scénario ci-dessus et on ne donne pas de **Gam Jeom**

4- PREVENIR LA DISQUALIFICATION

A Neuf (9) **Gam Jeom**, l'AC doit indiquer au combattant qu'il est à une sanction de la disqualification par le geste de la main... (montrer les 9 doigts)

5- LIFTING THE LEG

Lever la Jambe pour frapper en mouvement balancier sera sanctionné par un **Gam Jeom**

6- NB : KNOCK DOWN (situation déjà dans les documents déjà diffusés)

Quand l'AC compte un combattant jusqu'à 8, Si il est prêt à reprendre le combat et l'AC constate un saignement ou une blessure, l'AC relance le combat par Key sock et stop le match immédiatement par Kal Yeo, appel le docteur et à nouveau **KYESHI**

7- Lorsqu'une attaque en dessous de la ceinture est provoquée par le déplacement du combattant adverse, pas de **Gam Jeom** (Accidentel)