

## LES CARTONS

- **Carton bleu / rouge** (coach *chung / hong* & arbitre central) : visionner une action pour **éclaircir une situation** et pouvoir ajouter des points, en enlever ou **rectifier une faute**



Si un **coach** utilise son carton à **tort**, c'est-à-dire pour une action ne nécessitant pas de correction, l'arbitre central le récupère et le coach ne peut **plus faire de demande durant le reste du combat**.

- **Carton jaune** (arbitre central) : indiquer un **comportement inapproprié** d'un combattant ou de son coach (pour aboutir à des sanctions éventuelles après étude de la situation par une commission)

## L'ARBITRAGE

- **Arbitre central** : indique le début et la fin du combat, **accompagne** les combattants sur l'aire, met les *Gam-jeom* et déclare le gagnant de chaque round puis du combat



- **Juges** : ajoutent les **points additionnels** lors d'un coup de pied retourné (+2 points) ou d'un coup de poing (+1 point) qui sont scorés uniquement si les 2 juges les valident simultanément (ils peuvent donc se lever pour demander un ajout s'ils ont validé les points avec un temps de décalage)

- **Video jury** : analyse une situation à l'aide du **video replay** suite à une demande d'un coach ou de l'arbitre central pour décider s'il faut y apporter ou non une correction



- **Opérateur** : lance le **chronomètre** au début du combat, l'arrête puis le redémarre selon les indications de l'arbitre central. Il peut également ajouter les **Gam-jeom** et rectifier le **score** affiché à l'écran. Il interrompt le décompte du temps lors de l'appel du médecin (*Kye-shi*) en cas de blessure