



Règlement ITF France

Règlements de compétition ITF France :

1. Règles générales valables pour toutes les catégories:

- Les aires de combats doivent être de taille standard (9x9m) avec une bordure de sécurité de 1m soit un tatami de 11x11m.
- Les compétiteurs doivent porter un dobok ITF. Seuls les dobok ITF seront acceptés.
- Les compétiteurs peuvent porter le logo de leur club sur le devant de leur dobok, au même niveau que le logo ITF. Il ne doit pas dépasser la taille du logo ITF.
- Événements d'équipe : les Clubs peuvent réunir des équipes distinctes pour les tuls, les combats, l'autodéfense, les techniques spéciales et la casse. Les membres de l'équipe seront enregistrés dans le formulaire de candidature et ne pourront pas être modifiés.
- Ordre des disciplines : Toutes les disciplines pourront débiter le premier jour de la compétition. Il n'y a pas d'ordre obligatoire des disciplines. Par conséquent, les concurrents et les équipes doivent être prêts à venir pour la self-défense, les techniques spéciales ou la casse, avant même le combat. L'horaire détaillé des rings sera fourni à la fin de l'enregistrement.

2. Disciplines :

2.1 Tuls individuels :

Pour les enfants (0-13 ans), juniors (14-15 ans), jeunes (16-17 ans), adultes (18-34 ans), vétérans silver (35-44 ans), vétérans gold (45 ans et +), les concurrents exécuteront leur tul optionnel l'un après l'autre, puis le tul désigné sera exécuté ensemble. Le système pyramidal sera utilisé.

	Tuls Individuels toutes catégories				
	10e gup	9e gup	8e gup	7e gup	6e gup
optionnel	sajo-chirugi à sajo-maki	sajo-chirugi à chon-ji	sajo chirugi à tan-gun	sajo-chirugi à do-san	chon-ji à won-hyo
désigné	sajo-chirugi à sajo-maki	sajo-chirugi à chon-ji	sajo chirugi à tan-gun	sajo-chirugi à do-san	chon-ji à won-hyo
	5e gup	4e gup	3e gup	2e gup	1er gup
optionnel	chon-ji à yul-gok	chon-ji à joong-gun	chon-ji à toi-gae	chon-ji à hwa-rang	chon-ji à choong-moo
désigné	chon-ji à yul-gok	chon-ji à joong-gun	chon-ji à toi-gae	chon-ji à hwa-rang	chon-ji à choong-moo
	1er dan	2e dan	3e dan	4e dan	5e dan
optionnel	chon-ji à gae-baek	chon-ji à juche	chon-ji à choi-yong	chon-ji à moon-moo	chon-ji à se-jong
désigné	chon-ji à gae-baek	chon-ji à juche	cho-ji à choi-yong	chon-ji à moon-moo	chon-ji à se-jong

Le Président du Jury désignera le gagnant en fonction du résultat donné par cinq arbitres au cours de la compétition.

2.2 Tuls par équipe :

Le concours par équipes, contrairement aux concours individuels, est une performance où une équipe de 5 concurrents entre sur le ring et démontre son travail d'équipe.

Les mouvements techniques doivent donc être exécutés collectivement conformément à la chorégraphie. Cependant, les aspects techniques, notamment la rapidité et la lenteur des mouvements, les mouvements continus et connectés doivent être exécutés comme indiqué dans l'Encyclopédie. La notation ne commencera que lorsque le commandement « Shi Jak » sera donné par l'arbitre central. Un maximum de vingt (20) secondes sera accordé à l'équipe pour arriver à sa position de départ.

Les équipes exécuteront un modèle facultatif et un modèle désigné (le même modèle pour les 2 équipes en compétition mais excluant le modèle facultatif) sélectionnés sur un principe de loterie par le système électronique ou l'organisateur.

Les tuls optionnels et désignés sont les mêmes que pour la compétition individuelle à l'exception que nous prendrons pour référence dans le tableau les tuls correspondants au moins gradé de l'équipe.

Les équipes se produiront en alternance.

Chaque équipe exécutera le même schéma désigné.

Le gagnant sera déterminé de la même manière que selon le schéma individuel.

2.3 Combat :

2.3.1 Lors des tours préliminaires, les compétiteurs juniors et adultes seront divisés en groupes de trois ou quatre. Ils seront en compétition les uns contre les autres. Les concurrents qui se qualifient à partir des groupes passeront à l'étape du système pyramidal. Dans certains cas, le deuxième du groupe passe au tour suivant. Les combats chez les moins de 16 ans seront constitués de 2 rounds de 1'30''. Chez les 17 ans et plus, les combats seront constitués de 2 rounds de 2'00''. Ces rounds seront intercalés d'une pause de 1'00''. Si un troisième round doit avoir lieu, il durera 1'00'' peu importe les catégories. Suivra si égalité, le golden point.

2.3.2 Tous les compétiteurs doivent être équipé d'un équipement complet. Cet équipement implique : une paire de gant, un casque, une paire de protections pour les pieds, une paire de protège tibia, un protège dent.

Les couleurs (rouge et bleu) seront distinguées par des bandeaux accrochés à la ceinture du pratiquant.

2.3.3 Techniques en 4 et 5 points :

- Lorsque l'arbitre central considère que 4 ou 5 points techniques ont été marqués, il arrêtera la compétition avec la commande « Hechyo ». Il lèvera la main en indiquant 4 ou 5 points techniques tout en pointant avec son autre bras vers le compétiteur concerné. Les arbitres de coin doivent marquer les points donnés par l'arbitre central.
- L'entraîneur de l'équipe adverse peut demander une vidéo de protestation de la décision de l'arbitre central d'attribuer 4 ou 5 points.
- Si une protestation infructueuse pour 4 ou 5 points non attribués est faite, alors les arbitres de coin doivent marquer les points qu'ils ont vus (mais pas 4 ou 5 points).

2.3.4 Golden point:

La victoire lors du golden point ne sera donné uniquement sur une action claire et sur la décision unanime des 4 arbitres de coins.

- L'entraîneur sera autorisé à demander une vidéo de protestation de l'action finale pendant le Golden point round.

2.3.5 Épreuve de combat par équipe :

- Chaque équipe disposera d'un maximum de 20 secondes pour qu'un compétiteur soit prêt au combat. L'horloge s'affichera avec un compte à rebours de 20 secondes pour l'équipe première. Lorsque ce membre est prêt, le chronomètre sera redémarré pour le concurrent adverse, il y aura un maximum de 40 secondes entre chaque combat. Un compétiteur qui ne parvient pas à être prêt dans les 20 secondes perdra ce match.

Le choix de l'équipe première s'effectuera à pile ou face. Cette dernière choisira son premier combattant puis l'équipe adverse choisira le sien par la suite. Les équipes seront constituées de 5 combattants.

2.3.6 Catégories :

Les catégories seront les suivantes :

Catégories combat										
Age :	Poid :									
enfants (0-13 ans) homme	- 20kg	- 25kg	- 30kg	- 35kg	- 40kg	+ 40kg				
enfants (0-13 ans) femme	- 20kg	- 25kg	- 30kg	- 35kg	- 40kg	+ 40kg				
juniors (14-15 ans) homme	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	- 70kg	+ 70kg			
juniors (14-15 ans) femme	- 40kg	- 45kg	- 50kg	- 55kg	- 60kg	- 65kg	+ 65kg			
jeunes (16-17 ans) homme	- 51kg	- 57kg	- 63kg	- 69kg	- 75kg	+ 75kg				
jeunes (16-17 ans) femme	- 46kg	- 52kg	- 58kg	- 64kg	- 70kg	+ 70kg				
adultes (18-34 ans) homme	- 52kg	- 58kg	- 64kg	- 71kg	- 78kg	- 85kg	- 92kg	+ 92kg		
adultes (18-34 ans) femme	- 47kg	- 52kg	- 57kg	- 62kg	- 72kg	- 77kg	+ 77kg			
vétérans silver (35-44 ans) homme	- 52kg	- 56kg	- 60kg	- 64kg	- 69kg	- 74kg	- 80kg	- 87kg	- 94kg	+ 94kg
vétérans silver (35-44 ans) femme	- 47kg	- 51kg	- 55kg	- 59kg	- 64kg	- 69kg	- 74kg	+ 74kg		
vétérans gold (45 ans et +) homme	- 64kg	- 73kg	- 80kg	- 90kg	+ 90kg					
vétérans gold (45 ans et +) femme	- 54kg	- 61kg	- 68kg	- 75kg	+ 75kg					

Annexe :

Cette annexe servira à expliquer comment seront comptés les points dans les compétitions de tuls.

Les critères qui servent à la notation d'un tul sont :

- Ensemble technique
- Puissance
- Equilibre
- Souffle
- Rythme

Chacun de ces critères est noté de 0 à 10. La pratique commune est de partir du score maximal et de déduire des points en fonction des erreurs commises. Un compétiteur ne peut pas perdre plus de 3 points pour une erreur répétée pendant un tul.

Voici comment sont comptées les erreurs dans un tul :

- Une mauvaise position au début ou à la fin du tul → - 2 points
- Une erreur dite « incorrect » → - 1 point
- Une erreur dite « wrong » → 0 point sur le tul entier

Différence entre « incorrect » et « wrong » :

- Incorrect → erreur qui ne modifie pas le diagramme du tul.
 - Mauvaise hauteur du mouvement
 - Erreur mineure dans la position
 - Mauvaise préparation du mouvement
 - Erreur de rythme
- Wrong → erreur qui modifie le diagramme du tul.
 - Oublie d'un mouvement
 - Mauvaise position
 - Mauvais mouvement