

QUESTIONNAIRE — NOTE D'APPLICATION : RÉGLES DE COMBAT MINIMES & BENJAMINS — SYSTÈME « MEILLEUR DES 3 ROUNDS » (validée 27/03/2024)

Source : Note d'application règles de combat Minimes & Benjamins FFTDA – validée par l'Administrateur Judiciaire le 27 mars 2024 (https://www.ftda.fr/files/file/DS_REGLE/NOT_MIN_OFF_24.pdf)

N°	Question	Réponse A	Réponse B	Réponse C	Réponse D	Source
1	Quelles protections sont OBLIGATOIRES sur les combats Minimes & Benjamins ?	Les protections tibiales, cubitales, génitales, pitaines, mitaines et le protège-dents	Les protections tibiales, cubitales, génitales ainsi que les pitaines et mitaines	Les protections tibiales, génitales, le casque et le plastron uniquement	Toutes les protections homologuées FFTDA/WT sans exception	Note Minimes/Benjamins – Protections
2	Quel est le statut du protège-dents blanc ou transparent pour les catégories Minimes & Benjamins ?	OBLIGATOIRE, comme pour les Cadets, Juniors et Seniors	Interdit, pour éviter tout risque de blessure en cas d'éjection	CONSEILLÉ (non obligatoire)	Obligatoire uniquement pour les Minimes, conseillé pour les Benjamins	Note Minimes/Benjamins – Protections
3	Combien de points vaut un coup de poing au plastron sur les combats Minimes & Benjamins ?	0 point (les poings ne sont pas comptabilisés pour les Minimes/Benjamins)	1 point	2 points	3 points	Note Minimes/Benjamins – Points valides
4	Combien de points vaut un coup de pied au plastron sur les combats Minimes & Benjamins ?	1 point	2 points	3 points	4 points	Note Minimes/Benjamins – Points valides
5	Combien de points vaut un coup de pied retourné au plastron sur les combats Minimes & Benjamins ?	2 points	3 points	4 points	5 points	Note Minimes/Benjamins – Points valides
6	Combien de points rapporte un Gam-Jeom attribué à l'adversaire sur les combats Minimes & Benjamins ?	0 point (le Gam-Jeom n'est pas comptabilisé dans le score)	1 point au profit du combattant adverse	2 points au profit du combattant adverse	3 points au profit du combattant adverse	Note Minimes/Benjamins – Points valides
7	Que se passe-t-il si un combattant reçoit cinq (5) Gam-Jeom lors d'un round sur les combats Minimes & Benjamins ?	Le combat est immédiatement arrêté et le combattant fautif est disqualifié pour le match entier	Le combattant adverse est déclaré vainqueur du round	Le combattant fautif perd 5 points de son score total du match	L'arbitre central avertit le combattant et suspend le round pendant 1 minute	Note Minimes/Benjamins – Points valides
8	A partir de quelle différence de points le combat est-il arrêté lors d'un round, et comment s'appelle ce type d'arrêt sur les combats Minimes & Benjamins ?	Différence de 8 points – arrêt appelé Stop Contest (SC)	Différence de 10 points – arrêt appelé Technical Knock Out (TKO)	Différence de 12 points – arrêt appelé Point Gap (PTG)	Différence de 15 points – arrêt appelé Superiority (SUP)	Note Minimes/Benjamins – Points valides
9	Quel est le format de combat (nombre de rounds et durée) sur les combats Minimes & Benjamins ?	2 rounds de 1 minute avec 30 secondes de repos	3 rounds de 1 minute avec 30 secondes de repos	3 rounds de 1 minute 30 avec 1 minute de repos	2 rounds de 2 minutes avec 1 minute de repos	Note Minimes/Benjamins – Déroulement
10	Quelles zones corporelles peuvent être touchées par les pieds et les poings sur les combats Minimes & Benjamins ?	Plastron et casque (tête incluse) comme pour les seniors	Plastron uniquement	Plastron et flancs uniquement	Toutes les zones autorisées par le règlement WT standard	Note Minimes/Benjamins – Déroulement
11	Comment le vainqueur du combat est-il désigné dans le système 'meilleur des 3 rounds' sur les combats Minimes & Benjamins ?	Par le total de points cumulés sur les 3 rounds	Par celui qui gagne deux des trois rounds (PTF), ou par arrêt de l'arbitre (RSC), abandon (WDR) ou disqualification (DSQ/DQB)	Par le vainqueur du troisième round uniquement en cas d'égalité 1-1	Par l'arbitre central sur décision de supériorité à l'issue des 3 rounds	Note Minimes/Benjamins – Déroulement
12	Dans quelles circonstances l'arbitre peut-il arrêter le combat par RSC (arrêt de l'arbitre) sur les combats Minimes & Benjamins ?	Uniquement en cas de Knock-Down ou si le médecin décide l'arrêt	En cas de Knock-Down après comptage jusqu'à 10, de refus du combattant de reprendre après 3 commandements, si la mise en sécurité est jugée nécessaire, ou si le médecin décide l'arrêt pour blessure	Uniquement si le combattant refuse de reprendre le match après 3 commandements de l'arbitre	En cas de différence de 12 points, de refus de reprendre le combat, ou d'expulsion du coach	Note Minimes/Benjamins – Déroulement (RSC)
13	Y a-t-il un Golden Round (Point en or) en cas d'égalité à l'issue des 3 rounds sur les combats Minimes & Benjamins ?	Oui, un Golden Round d'une minute est organisé	Oui, mais uniquement en phase finale des championnats	Non, il n'y a pas de Golden Round	Oui, un Golden Round de 30 secondes est organisé pour les Minimes uniquement	Note Minimes/Benjamins – Déroulement
14	Que provoque un coup de pied en direction du visage sans touche effective sur les combats Minimes & Benjamins ?	Un Gam-Jeom immédiat pour le compétiteur fautif	Un avertissement verbal systématique	Aucune sanction si la technique ne touche pas le visage	La perte du round en cas de récidive	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §1
15	Quelle sanction s'applique à un coup de poing au visage sur les combats Minimes & Benjamins ?	Un avertissement verbal	Un Gam-Jeom	La perte du round	La disqualification immédiate du match	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §2
16	Quelle sanction s'applique à un premier coup de pied touchant le visage sans gravité sur les combats Minimes & Benjamins ?	Un avertissement verbal uniquement	Un Gam-Jeom	La perte du round	La disqualification immédiate du match	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §3
17	Quelles sont les deux conséquences d'un deuxième coup de pied au visage sans gravité sur les combats Minimes & Benjamins ?	Un deuxième Gam-Jeom et la perte du match	Un deuxième Gam-Jeom et automatiquement la perte du round pour le compétiteur fautif	La disqualification immédiate et la perte du match	Un avertissement officiel et la perte du round suivant	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §4
18	Que se passe-t-il si un coup de pied ou de poing violent au visage permet au compétiteur blessé de reprendre le combat sur les combats Minimes & Benjamins ?	Le compétiteur fautif reçoit un Gam-Jeom et perd le round	Le compétiteur fautif est immédiatement disqualifié pour le match	Le compétiteur fautif reçoit uniquement un avertissement verbal	Le compétiteur fautif reçoit un Gam-Jeom mais conserve le round si son score est supérieur	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §5
19	Que se passe-t-il si un coup violent au visage empêche le compétiteur blessé de reprendre le combat sur les combats Minimes & Benjamins ?	Le compétiteur fautif perd uniquement le round en cours	Le compétiteur fautif perd le match	Le combat est suspendu et reprend après avis médical	Le compétiteur fautif reçoit 3 Gam-Jeom supplémentaires	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §5
20	Quelle sanction s'applique à un deuxième coup de pied violent à la tête sur les combats Minimes & Benjamins ?	La perte du round uniquement	Un second Gam-Jeom et la perte du round	La disqualification du compétiteur fautif et ainsi la perte du match	L'arrêt du combat par RSC et la perte du match	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §6
21	Que se passe-t-il si les deux combattants ont chacun 4 Gam-Jeom dans le même round sur les combats Minimes & Benjamins ?	Les deux combattants sont disqualifiés et le round est annulé	L'arbitre ne peut donner qu'un (1) seul Gam-Jeom supplémentaire, ce qui met fin au round (le score 5-5 étant impossible)	L'arbitre donne les deux Gam-Jeom simultanément, portant les deux combattants à 5-5, et le round est partagé	L'arbitre suspend le round jusqu'à ce qu'un des deux combattants commette une nouvelle infraction	Note Minimes/Benjamins – Applications spécifiques §8
22	Quel est le premier critère de supériorité utilisé en cas d'égalité dans un round sur les combats Minimes & Benjamins ?	Le nombre total de 'hits' enregistrés	Le total de points cumulés par coups de pied retournés au plastron	La décision par supériorité 'Woo-Se-Girok'	Le total de points cumulés pour les techniques à valeur de points les plus élevées	Note Minimes/Benjamins – Article 15 §Critères de supériorité
23	Dans quel ordre de priorité les techniques à valeur de points les plus élevées sont-elles évaluées comme deuxième critère de supériorité sur les combats Minimes & Benjamins ?	Poing puis plastron	Plastron puis poing	Coup de pied retourné puis plastron puis poing	Coup de pied puis coup de poing puis Gam-Jeom	Note Minimes/Benjamins – Article 15 §Critères de supériorité
24	Quel est le quatrième et dernier critère de supériorité en cas d'égalité persistante dans un round sur les combats Minimes & Benjamins ?	Le total de points cumulés par coups de pied retournés au plastron	Le nombre de 'hits' enregistrés	La décision par supériorité 'Woo-Se-Girok'	Le classement au ranking national de la saison en cours	Note Minimes/Benjamins – Article 15 §Critères de supériorité
25	Quels sont les critères de la procédure 'Woo-Se-Girok' en cas d'égalité persistante, dans l'ordre de priorité sur les combats Minimes & Benjamins ?	Agressivité / Plus grand nombre de techniques / Plus de techniques avancées / Meilleur combattant	Meilleur combattant / Agressivité / Nombre de techniques / Complexité des techniques	Nombre de touches au plastron / Agressivité / Nombre de Gam-Jeom reçus / Décision de l'arbitre	Nombre de coups de pied / Nombre de Gam-Jeom donnés / Agressivité / Décision du jury	Note Minimes/Benjamins – Article 15 §Woo-Se-Girok