

REGLEMENTS D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS COMBATS



Direction Technique Nationale
Version 1.2015

Table des matières

- Article 1^{er}. Objectif
- Article 2. Application
- Article 3. Aire de compétition
- Article 4. Combattants
- Article 5. Catégories de Poids
- Article 6. Classification et déroulement d'une compétition
- Article 7. Durée des combats
- Article 8. Tirage au sort
- Article 9. Pesée
- Article 10. Procédure des combats
- Article 11. Techniques autorisées et zones permises
- Article 12. Validation de points
- Article 13. Pointage et publication
- Article 14. Actions prohibées et pénalités
- Article 15. Point en or et décision de supériorité
- Article 16. Décisions
- Article 17. Knock down
- Article 18. Procédure en cas de Knock down
- Article 19. Procédure de suspension de match
- Article 20. Techniciens Officiels
- Article 21. Visionnage instantané - Recours vidéo
- Article 22. Para-Taekwondo
- Article 23. Taekwondo sourds et malentendants
- Article 24. Sanctions
- Article 25. Questions diverses non spécifiées dans le règlement

ARTICLE 1- OBJECTIF

Les règles de compétition visent à réglementer, d'une manière uniforme et équitable, toutes les questions ayant trait aux compétitions combats à tous les niveaux, promues et/ou organisées par la Fédération mondiale de Taekwondo (WTF), la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

(Interprétation)

L'objectif de l'Article 1^{er} est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions de Taekwondo dans le monde entier. Les compétitions qui ne suivent pas les principes fondamentaux de ces règles, ne peuvent être reconnues comme des compétitions de Taekwondo.

ARTICLE 2 - APPLICATION

1. Le règlement de compétitions s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération mondiale de Taekwondo (WTF), la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

Cependant, tout organe déconcentré et clubs affiliés souhaitant modifier, tout ou partie du règlement des compétitions, doivent au préalable obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A.

Dans le cas où un organe déconcentré et/ou un club affilié dérogeraient aux règles de compétitions de la F.F.T.D.A, sans l'accord préalable de celle-ci, cette dernière pourra exercer son pouvoir discrétionnaire et refuser ou invalider son agrément pour la manifestation concernée.

De plus, la F.F.T.D.A peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'organe déconcentré et/ou du club affilié.

2. Toutes compétitions promues, organisées ou identifiées par la F.F.T.D.A doit respecter les Statuts de la F.F.T.D.A : le règlement disciplinaire et toutes autres règles pertinentes.

3. Toutes compétitions promues, ou identifiées par la F.F.T.D.A doit respecter le règlement médical et les règles anti-dopage.

(Explication #1)

Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre à la F.F.T.D.A le contenu de la modification souhaité, ainsi que les raisons des changements souhaités. Toute modification de ces règles doit être approuvée par la F.F.T.D.A au moins un mois avant la compétition. La F.F.T.D.A peut appliquer des règles avec modifications dans ses Championnats promus, avec la décision du D.T.N, après approbation du Président.

ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

- 1- L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant (*Type puzzle, haute densité*).
- 2- Toutefois, l'aire de compétition pourra être installée sur une plate-forme surélevée de 0,6 à 1 m par rapport au sol, si cela est nécessaire. Pour la sécurité des compétiteurs, la partie extérieure de la ligne de démarcation sera en plan incliné d'au plus 30°. Une des formes suivantes peut être utilisée pour la surface de compétition.

2.1 Forme carrée

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité.

L'aire de combat de forme carrée doit être de 8 m x 8 m. Autour de l'aire de combat, l'aire de compétition doit comporter une zone de sécurité mesurant au moins 2 m encadrant celle-ci.

Une aire de compétition mesurera donc au moins 10m x 10m et n'excèdera pas 12m x 12m

Si l'aire de compétition se trouve sur une plateforme, la zone de sécurité peut être augmentée, si nécessaire, pour assurer la sécurité des combattants. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes, comme spécifié dans le manuel technique de la compétition.

2.2 Forme Octogonale

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de compétition doit être carrée et les dimensions doivent être au minimum de 10m x10m, mais pas supérieures à 12m x12m. Au centre, l'aire

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

de combat est de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8m de diamètre, et chaque côté de l'octogone doit avoir une longueur d'environ 3,3 m. Entre la ligne extérieure de l'aire de combat et la ligne de démarcation de l'aire de compétition se trouve la zone de sécurité. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes, comme spécifié dans le manuel technique de la compétition.

3. Indications des positions

3.1 La ligne extérieure de l'aire de combat s'appelle la ligne Limite.

3.2 La ligne limite adjacente à la table d'arbitrage est appelée ligne limite #1. Les autres sont appelées #2, #3 et #4 dans le sens des aiguilles d'une montre.

La Ligne Limite associée à la Ligne Extérieure #1 sera dénommée Ligne Limite #1. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre les autres lignes Limite seront les lignes #2, #3 et #4.

En cas d'aire de combat de forme octogonale, la ligne limite #1 est celle adjacente à la table d'arbitrage, et les suivantes sont numérotées dans le sens des aiguilles d'une montre #2, #3, #4, #5, #6, #7, #8.

3.3 Positionnement de l'arbitre et des combattants en début et en fin du Match : la position des compétiteurs doit être en deux repères opposés, à 1m du point central de l'aire de combat, parallèles à la ligne limite #1. L'arbitre doit être placé à 1,5 m du centre de l'aire de combat vers la ligne limite #3.

3.4 Positionnement des juges : la position du juge 1 doit être située à 0,5 m de l'angle des lignes limites #1 et #2. La position du juge 2 doit être située à 0,5 m à l'angle de la ligne limite #3. La position du juge 3 doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #1 et #4.

Dans le cas où seuls deux juges officient, la position du juge 1 doit être située à 0,5 m du milieu de la ligne limite #3 et celle du juge 2 doit être située à 0,5 m du centre de la ligne limite #1.

Les positions des juges peuvent être modifiées pour faciliter les retransmissions Tv, la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.5 Positionnement de l'opérateur et du juge vidéo : ils sont positionnés à 2m de la ligne limite #1. De même, la position de l'opérateur peut être modifiée pour tenir compte de l'environnement de la salle, des exigences liées aux retransmissions Tv, à la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.6 Positionnement des coaches : ils doivent être positionnés à 1m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant. La position des entraîneurs peut être modifiée pour tenir compte de l'environnement de la salle, des exigences liées aux retransmissions Tv, à la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.7 Positionnement du Bureau de la zone de contrôle : La table de contrôle sera placée à l'entrée de l'aire de compétition pour le contrôle des équipements de protection des compétiteurs.

(Explication #1)

Tapis : Tapis élastique : le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A. avant la compétition.

(Explication #2)

Couleur : La couleur du tapis ne doit pas être réfléchissante pour éviter toute fatigue visuelle aux combattants ou aux spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

(Explication #3)

Bureau de contrôle : à la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est vérifié. Il doit être approuvé par la F.F.T.D.A. et adapté aux compétiteurs. En cas d'équipement inapproprié, le compétiteur devra en changer.

ARTICLE 4 – LES COMPETITEURS

1. *cf. réglementation des compétitions F.F.T.D.A*

2. Equipements de compétition et tenue des compétiteurs

2.1 Pour toutes les manifestations inscrites au calendrier de la F.F.T.D.A et de ses organes déconcentrés, les équipements de la compétition doivent être validés par la F.F.T.D.A, qu'ils s'agissent de l'aire de compétition, du

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

plastron électronique ou des équipements pour le recours vidéo.

2.2 Le compétiteur doit porter une protection du tronc, une protection de la tête, de l'aine (*coquille*), des avant-bras et des tibias. Il doit également porter des gants, un protège-dents, des chaussettes comportant des capteurs (*dans le cas des plastrons électroniques*) avant d'entrer sur l'aire de compétition. Le casque sera fermement tenu sous le bras gauche en entrant sur l'aire de combat. Le casque sera positionné sur la tête selon les instructions de l'arbitre au début du combat.

2.3 Les coquilles et protèges avant-bras et tibias se portent sous le Dobok. Toutes les protections doivent être autorisées par la F.F.T.D.A. Le port de tout article sur la tête, autre que le casque, n'est pas autorisé.

2.4 Les spécifications sur les uniformes de compétition (Dobok), sur les équipements de protection ou tout autre équipement, doivent être déterminées séparément.

2.5 Cahier des charges du Comité d'organisation pour les équipements de compétition.

2.5.1 Le comité organisateur responsable de la compétition, doit, par ses propres moyens, respecter le cahier des charges de la F.F.T.D.A lors de l'organisation et de la préparation de cette dernière : équipements, techniciens et installations du matériel :

- Plastrons électroniques et éléments liés au Plastrons électroniques. Le fournisseur de plastrons doit être validé par la F.F.T.D.A
- Aires de compétition
- casques de protection
- Autres équipements de protection sous réserve (pitaines, mitaines, protège tibias, protèges avant-bras, coquilles et Dobok)

Pour les compétitions internationales officielles :

- Système de recours vidéo instantané et ses équipements connexes, y compris les caméras (minimum 3 caméras par aire et maximum 4 caméras, dont une aérienne pour les demi-finales et finale) ; Lorsque qu'un canal de diffusion Tv est disponible, le flux de diffusion doit être mis à disposition du recours vidéo instantané.
- Grand écran (*pour l'affichage de la progression des combats*) à l'intérieur de l'enceinte de compétition
- Ecran spectateurs pour l'affichage recours vidéo instantané
- Ecran d'affichage sur l'aire pour l'affichage du score
- Les autres équipements de compétition non prescrits dans cet article, s'il en est, doivent être décrit dans le manuel technique de la F.F.T.D.A.

2.5.2 Le Comité organisateur de Championnats doit préparer les équipements suivants sur le lieu d'entraînement à ses propres frais.

- Système de marquage électroniques et éléments liés à cet équipement
- Aires de combats (tapis)
- Equipement pour les premiers soins
- Machine à glace.

2.5.3 C'est de la responsabilité du comité organisateur d'obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A concernant le nombre d'équipements à préparer et prévoir.

3. Contrôle anti-dopage

Les contrôles anti-dopage sont organisés dans le respect de la réglementation française relative à la lutte anti-dopage

(Explication #1)

Protège-dents : la couleur du protège dents devra être blanche ou transparente. Cependant, le non-port du protège-dents peut être autorisé par avis médical stipulant que ledit protège-dents est susceptible de causer un dommage au combattant

(Explication #2)

Casque: La couleur du casque, autre que le bleu ou le rouge, ne sera pas autorisée en compétition.

(Explication #5)

Système du recours vidéo : Il est de la responsabilité du Comité d'organisation de s'assurer du bon fonctionnement et de la bonne retransmission du recours vidéo lors des combats et lors des demandes de visionnage.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

(Explication # 6)

Straping / bandages : Les bandes sur les pieds et les mains doivent être strictement inspectées lors du passage de l'athlète en zone de contrôle.

L'officiel en charge du contrôle peut demander l'approbation de la commission médicale en cas de bandage excessif.

ARTICLE 5 – CATEGORIE

1. Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.

1.1 Les catégories de poids autorisées par la F.F.T.D.A pour chaque compétition, sont (cf. réglementation des compétitions) :

- Benjamins, masculins et féminins (cf. article 2.1.1.1 & annexes)
- Minimes, masculins et féminins (cf. article 2.1.2.1 & annexes)
- Cadets, masculins et féminins (cf. article 2.2.1.1 & annexes)
- Juniors, masculins et féminins (cf. article 2.2.2.1 & annexes)
- Seniors et espoirs, masculins et féminins (cf. article 2.3.1 & annexes)
- Vétérans, masculins et féminins (cf. article 2.3.4.1)

2. Les catégories de poids des Jeux Olympiques.

Tableau ci-dessous :

Division masculine		Division féminine	
En dessous de 58kg	Ne dépassant pas 58kg	En dessous de 49kg	Ne dépassant pas 49kg
En dessous de 68kg	En dessus de 58kg & ne dépassant pas 68kg	En dessous de 57kg	En dessus de 49kg & ne dépassant pas 57kg
En dessous de 80kg	En dessus de 68kg & ne dépassant pas 80kg	En dessous de 67kg	En dessus de 57kg & ne dépassant pas 67kg
En dessus de 80kg	En dessus de 80kg	En dessus de 67kg	En dessus de 67kg

3. Catégories Jeux Olympiques de la Jeunesse :

Masculin : -48kg / -55kg / -63kg / -73kg / +73kg

Féminin : -44kg / -49kg / -55kg / -63kg / +63kg

(Explication # 1) Pesée : au-dessus du poids réglementaire

La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.

Par exemple :

Si l'athlète ne doit pas dépasser 50.00 kg et si 50.100 kg s'affichent sur la balance lors de la pesée, celui-ci sera disqualifié. Son poids étant supérieur au 50.00 kg maximum requis.

(Explication # 2) Pesée : en-dessous du poids réglementaire

La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.

Par exemple :

Au-dessus de 50.00 kg signifie 50.100 kg et plus.

Si l'athlète ne dépasse pas les 50.00 kg celui-ci sera disqualifié. Son poids étant inférieur au 50.00 kg minimum requis.

ARTICLE 6 – CLASSIFICATION et DEROULEMENT d'une COMPETITION

1. Les compétitions sont classées comme suit :

1.1 Toute compétition individuelle doit, normalement, se dérouler entre combattants dans la même catégorie de poids. Lorsque cela est nécessaire, deux catégories de poids peuvent être fusionnées pour créer une catégorie unique. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition.

1.2 Compétition par équipes : la méthode et les poids de compétition par équipes sont stipulés dans le règlement de la F.F.T.D.A des compétitions

2. Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :

2.1 Système de tournoi simple élimination

2.2 Système Round robin

3. Dans le cadre des Jeux olympiques le tournoi est une combinaison de compétition individuelle à élimination directe avec repêchages.

4. Toutes les compétitions de niveau international, reconnues par la F.F.T.D.A, doivent enregistrer la participation d'au moins 4 pays avec pas moins de 4 compétiteurs inscrits dans chaque catégorie de poids. Toute catégorie de poids avec moins de 4 combattants inscrits ne peut être reconnue dans les résultats officiels.

5. Le WTF World Taekwondo série Grand Prix est organisé selon les règles de base sur le plus récent règlement du WTF World Taekwondo série Grand Prix.

(Interprétation)

1. Un tournoi basé sur une compétition individuelle peut aussi prendre en compte les résultats individuels de chaque compétiteur afin de déterminer les points d'une équipe.

* Système de points

Le classement par équipes est calculé sur le total des points et basé sur les lignes directrices suivantes :

- Un point pour chaque combattant entré sur l'aire de compétition après avoir passé les formalités de pesée
- Un point pour chaque victoire (victoire par abandon inclus)
- Sept points par médaille d'or
- Trois points par médaille d'argent
- Un point par médaille de bronze

Dans le cas où deux équipes ou plus sont à égalité au score, le rang est décidé par :

- 1) Nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par l'équipe dans l'ordre précité
- 2) Nombre de candidats participants
- 3) Les plus grands nombres de points dans les catégories de poids les plus lourdes.

2. Dans le système de compétition par équipe, les résultats de chaque équipe sont déterminés par les résultats individuels des combattants de l'équipe.

(Explication #1) fusion de catégories de poids :

La méthode de fusion doit suivre les catégories de poids olympique.

(Interprétation)

Les coupes du monde WTF seront organisées selon les plus récents règlements des Championnats du monde par équipes.

ARTICLE 7 – DUREE DES COMBATS

1. La durée des combats doit être de trois rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.

En cas d'égalité au score à la fin du troisième round, un 4^{ème} round de 2 minutes sera effectué : ce sera le round du Point en Or. Il se déroulera à l'issue d'une période d'une minute de repos après le troisième round.

2. La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute 30 secondes x 3 rounds ou 2 minutes x 2 rounds sur décision du délégué technique de la compétition en cours.

ARTICLE 8 – TIRAGE AU SORT

1. Le tirage au sort pour les compétitions organisées par la FFTDA, ses organes déconcentrés et clubs affiliés, sera effectué par le comité d'organisation la veille de la compétition ou, le cas échéant, avant le début des combats.

2. Certains athlètes peuvent être positionnés comme tête de série en raison de leur rang dans le cadre du classement mondial WTF. Des informations détaillées seront stipulées dans les règlements de ce classement mondial.

ARTICLE 9 – LA PESEE (cf. réglementation des compétitions article 2.5.2)

1. la pesée des combattants doit être effectuée la veille du jour de la compétition.
2. Au moment de la pesée, le combattant masculin ne doit porter qu'un caleçon et la combattante féminine ne doit porter qu'un slip et un soutien-gorge. Cependant, la pesée peut se faire nue si le ou la combattant(e) le souhaite.
3. La pesée se fait en une fois. Cependant, une autre pesée peut être effectuée, dans la limite des temps accordés, pour tout combattant n'étant pas au poids requis.
4. Dans le but de ne pas être disqualifié au cours de la pesée officielle, une seconde balance identique à l'officielle, sera disponible, soit dans la zone de pesée, soit dans la zone d'entraînement, pour une pré-pesée.

(Explication #1)

- Les combattants de la journée de compétition : ce sont les combattants inscrits à une compétition lors d'une journée déterminée par le Comité d'organisation ou de la F.F.T.DA.

- La veille de la compétition : L'heure de la pesée sera choisie et annoncée par le Comité d'organisation avant la compétition lors des meetings des chefs d'équipe. La F.F.T.D.A recommande que la durée de la pesée n'excède pas 2 heures (au maximum).

(Explication #2)

Une salle distincte pour la pesée doit être préparée pour les compétiteurs masculins et féminins. Les personnes en charge d'effectuer cette pesée doivent être de même sexe que les compétiteurs.

(Explication #3)

Disqualification lors de la pesée officielle : Lorsqu'un combattant est disqualifié lors de la pesée, les points de participation ne sont pas attribués.

(Explication #4)

Balance pour la pré-pesée : elle doit être du même type et du même calibrage que la balance officielle. Son bon fonctionnement doit être vérifié avant la compétition par le Comité d'organisation.

ARTICLE 10 – PROCEDURES DE COMBATS

1. Appel des combattants : les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des athlètes, trente (30) minutes avant le début du combat (*Sauf en cas de publication sur écran*). Si un combattant ne répond pas au troisième appel, il sera disqualifié et sa disqualification sera annoncée.
2. Inspection physique, tenue : après avoir été appelés, les combattants doivent se présenter à l'aire de contrôle pour inspection de leur tenue et des protections obligatoires. Les combattants doivent coopérer à cette inspection et ne doivent cacher aucun équipement qui pourrait causer des blessures à l'adversaire.
3. Entrée dans l'aire de compétition : après l'inspection, le combattant devra se diriger vers la zone dédiée avec son coach et le médecin d'équipe ou le kinésithérapeute (*le cas échéant*).
4. Procédure avant le début et après la fin du combat :
 - 4.1. Avant le début du combat, l'arbitre central commandera "Chung - Hong".
Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque tenu sous leur bras gauche. Lorsque l'un des compétiteurs ne se présente pas ou se présente sans être entièrement vêtu, (*y compris des équipements de protection*) ou que le coach n'est pas dans sa zone définie, l'arbitre appelle "Chung & Hong" et considère l'athlète comme s'étant retiré de la compétition. L'arbitre déclarera son adversaire vainqueur.
 - 4.2. Les combattants devront se faire face et se saluer à l'injonction de l'arbitre : "Charyeot" et "Kygong-nye".
Le salut (*Charyeot*) doit être fait en position naturelle debout en inclinant le buste d'un angle de plus de 30 degrés. La tête s'incline d'un angle de plus de 45 degrés. Après le salut, les combattants se couvrent de leur casque.
 - 4.3. L'arbitre ordonne le début du combat au commandement : "Joon-bi" (*prêt*) et "Shi-jak" (*commencez*).
 - 4.4. Chaque round débutera par les commandements de l'arbitre "Shi-jak" (*début*)

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

4.5 Chaque round se terminera par le commandement de l'arbitre "Keuman" (*arrêt*). Même si l'arbitre n'a pas déclaré "Keuman", le round ou le combat sera officiellement terminé quand le temps affiché par le chronomètre aura expiré.

4.6- l'arbitre peut interrompre un combat en déclarant « Kal-yeo"(séparez-vous) et reprendre le combat au commandement « Kye-sok » (continuez). Quand l'arbitre déclare "Kal-yeo" l'opérateur doit arrêter immédiatement le chronomètre. Quand l'arbitre déclare « Kye-sok » l'opérateur doit redémarrer immédiatement le décompte de temps.

4.7 A la fin du dernier round (du combat), l'arbitre déclare le gagnant en levant sa main du côté du vainqueur. Les combattants se saluent après la désignation du vainqueur par l'arbitre central.

4.8 Retrait des combattants.

5. Procédure du combat dans le cadre d'une compétition par équipes

1. Les deux équipes s'alignent face à face dans l'ordre prescrit pour chaque équipe.
2. Les procédures de début et de fin de match par équipes seront identiques à celles décrites dans l'alinéa 4 de cet article.
3. Les deux équipes quittent l'aire de combat et se tiennent prêtes à l'endroit désigné en attendant l'appel du combattant.
4. Les deux équipes devront s'aligner sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.
5. L'arbitre déclarera l'équipe victorieuse en levant sa main en direction de celle-ci.

(Explication #1) Médecin de l'équipe ou un masseur-kinésithérapeute :

Au moment de l'inscription de la liste officielle des équipes, les copies, écrites en français ou anglais, des autorisations applicables et appropriées du médecin de l'équipe ou du kinésithérapeute, doivent être jointes. Après vérification, la carte d'accréditation spéciale est délivrée à ces médecins de l'équipe ou kinésithérapeutes. Seuls ceux qui ont obtenu une accréditation appropriée pourront accéder à l'aire de compétition avec le coach (Guide officiel PSS)

Dans le cas de l'utilisation PSS, l'arbitre doit vérifier si le système PSS et chaussettes de détection portés par les deux athlètes fonctionnent correctement. Toutefois, ce processus peut être supprimé pour gagner du temps pour une gestion plus rapide de la compétition.

ARTICLE 11 – TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

1. techniques autorisées

1. Techniques de poing : techniques directes et puissantes délivrées par le poing fermement serré, bras tendu.
2. Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

2. Zones permises

1. Tronc : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.
2. Tête : Au-dessus de la clavicule, seules les attaques par techniques de pied sont permises.
3. Zones permises pour les catégories ci-dessous (*cf. réglementation des compétitions*)
 - Benjamins, masculins et féminins (*cf. article 2.1.1.2*)
 - Minimes, masculins et féminins (*cf. article 2.1.2.2*)

ARTICLE 12 – POINTS VALIDES

1. Zones de marquages

- 1.1 Tronc : Les zones bleues ou rouges du plastron
- 1.2 Tête : La tête entière, au-dessus de la ligne de base du casque de protection.

2. Critères pour valider le(s) point (s) :

- 2.1 Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage du tronc avec le niveau d'impact requis.
- 2.2 Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

autorisé de la tête.

2.3 En cas d'utilisation du plastron électronique, la validité de la technique, du niveau d'impact et/ou du contact valide est déterminée par le système électronique. Ces points attribués par le système, ne seront pas susceptibles de recours vidéo.

2.4 Le comité technique détermine l'impact et la sensibilité du plastron électronique à l'aide de différentes échelles, en tenant compte de la catégorie de poids, du sexe et de la catégorie d'âge. Dans certaines circonstances qu'il juge nécessaires, le délégué technique peut modifier le degré d'impact.

3. Les points valides sont les suivants :

3.1 Un (1) point pour une attaque valide sur le plastron.

3.2 Trois (3) points pour un coup de pied retourné au plastron.

3.3 Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête.

3.5 Quatre (4) points pour un coup de pied retourné valide à la tête.

3.5 Un (1) point est attribué tous les deux avertissements (Kyong-go x2) ou pour chaque sanction (Gam-jeom), au combattant adverse.

4. Le résultat du match doit être la somme des points des trois rounds.

5. Annulation du (des) point(s) : lorsqu'un compétiteur obtient ce point lors d'une attaque, en ayant recours à une action prohibée.

5.1 Si l'acte prohibé a été déterminant pour l'attribution du ou des points, l'arbitre doit pénaliser cet acte et invalider le(s) point.

5.2 Toutefois, si l'acte prohibé n'a pas contribué à obtenir le(s) point(s), l'arbitre affligera une pénalité pour l'acte prohibé mais n'invalidera pas le ou les points.

ARTICLE 13 – MARQUAGE ET PUBLICATION

1. L'attribution des points valides est faite principalement par le système de pointage électronique installé dans les protections électroniques. Les coups de poings et l'attribution des points additionnels pour les coups de pied retournés doivent être validés par les juges, à l'aide des périphériques de pointage manuel.

Si le PSS (Protector & Scoring System) n'est pas utilisé, les points sont attribués par les juges à l'aide des périphériques de pointage manuel.

2. Si le casque électronique n'est pas employé, le marquage des points pour les coups à la tête se fera par les juges en utilisant les périphériques de pointage manuel.

3. Le point supplémentaire accordé par les juges pour un coup de pied retourné peut être annulé, si, ledit coup de pied n'a pas été reconnu comme un point valide par le PSS.

4. Dans une configuration à trois (3) juges de coin, la validation du point par deux juges sera une condition nécessaire et suffisante.

5. Dans une configuration à deux (2) juges de coin, la validation du point par les deux juges est nécessaire.

6. Si un combattant est touché par un coup de pied à la tête et que l'arbitre commence à compter, mais que les points correspondants n'ont pas été validés par le PSS ou les juges, l'arbitre peut demander le recours vidéo pour vérifier la validité de l'attaque et attribuer ou non les points.

ARTICLE 14 – ACTIONS PROHIBÉES et PENALITES

1 Les pénalités sont déclarées par l'arbitre.

2 Les pénalités se divisent en "Kyong-go" (avertissements) et en "Gam-jeom" (déductions de points).

3 Deux "Kyong-go" entraîneront l'ajout d'un point supplémentaire à l'adversaire. Le dernier "Kyong-go" impair ne sera pas pris en compte dans le total final.

4 Un "Gam-jeom" sera comptabilisé comme "ajout d'un point" et se traduira par l'attribution d'un point supplémentaire à l'adversaire.

5 Actes prohibés

5.1 Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un "Kyong-go" doit être donné.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

- 5.1.1 Franchir la ligne de l'aire de combat.
- 5.1.2 Tomber.
- 5.1.3 Fuir ou retarder le combat.
- 5.1.4 Saisir, tenir ou pousser l'adversaire.
- 5.1.5 Lever le genou pour bloquer et/ou entraver une attaque de jambe ou de pied de l'adversaire ; ou lever la jambe plus de 3 secondes sans exécution de technique pour empêcher les attaques adverses.
- 5.1.6 Attaquer en dessous de la ceinture.
- 5.1.7 Attaquer l'adversaire après "Kal-yeo".
- 5.1.8 Frapper le visage de l'adversaire avec la main.
- 5.1.9 Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou.
- 5.1.10 Attaquer l'adversaire au sol.
- 5.1.11 Mauvais comportement de la part du combattant ou du coach.

5.2 Dans le cas d'une faute grave, commise par le compétiteur ou le coach, l'arbitre doit déclarer un " Gam-Jeom".

5.3 Quand le coach ou le compétiteur commet une faute excessive et ne suit pas les recommandations de l'arbitre, ce dernier peut déclencher une procédure de sanction en levant un carton jaune. Dans ce cas, le bureau d'arbitrage évalue le comportement du coach ou du compétiteur et décide d'une sanction appropriée si nécessaire.

6. Si un combattant, refuse intentionnellement, et à plusieurs reprises, de se conformer aux règles de la compétition ou aux ordres de l'arbitre, ce dernier peut mettre fin au match et déclarer l'adversaire gagnant.

7. Si l'arbitre constate, avec l'aide du technicien PSS si nécessaire, qu'un combattant ou son entraîneur ont tenté de manipuler la sensibilité du capteur de PSS et/ou de modifier indûment le PSS afin de favoriser sa performance, le combattant sera disqualifié.

8. Lorsqu'un combattant reçoit dix (10) "Kyong-go" ou cinq (5) "Gam-jeom", ou toute autre combinaison de ces deux pénalités aboutissant à cinq points de déductions, l'arbitre doit déclarer le combattant perdant et mettre fin au match.

9. Pour l'application de l'article 14.8, "Kyong-go" et "Gam-jeom" seront comptabilisés dans le score total des trois rounds.

(Interprétation)

Les actes interdits et les sanctions ont été établis pour les objectifs suivants :

- (1) Assurer la sécurité du combattant
- (2) Assurer un combat loyal
- (3) Encourager les techniques appropriées.

1. Traverser la ligne de l'aire de combat (8x8) :

Un "Kyong-go" est déclaré lorsque les deux pieds d'un combattant franchissent la ligne extérieure de la ligne limite. Aucun " Kyong-go" ne sera déclaré si un combattant franchit la ligne limite suite à un acte prohibé de l'adversaire.

ii. Tomber

Toutes actions de tomber doivent être sanctionnées par « Kyong-go ».

Toutefois si un combattant tombe suite à une action interdite de l'adversaire le « Kyong-go » n'est pas donné au combattant au sol mais à celui qui a commis la faute.

Si les deux combattants tombent par suite d'une collision accidentelle, aucune pénalité ne doit être donnée.

iii. Fuir ou retarder le combat

a) Dans le cas où un compétiteur fuit le combat sans aucune intention d'attaquer, ou s'il ne démontre pas l'intention de combattre, il doit recevoir un avertissement.

Si les deux combattants restent inactifs après 5 cinq secondes, l'arbitre Central les encourage à combattre avec le commandement "fight". Un « Kyong-go » sera donné aux deux combattants, 10 dix secondes après ce commandement en cas de non activité ou au combattant qui a reculé de sa position initiale.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

b) tourner le dos pour éviter une attaque de l'adversaire doit être puni car il exprime le manque de "Fair-Play" et peut causer des blessures graves. La même peine doit être donnée pour l'action de se baisser ou de s'accroupir afin d'éviter l'attaque de l'adversaire.

c) Les comportements d'antijeu visant à « gagner du temps » ou éviter les attaques de l'adversaire seront punis par un "Kyong-go".

d) Feindre une blessure ou prétendre avoir mal, suite à une action non avérée de l'adversaire ou exagérer une douleur dans le but de gagner du temps entraîne une pénalité « Kyong-go ».

e) Un "Kyong-go" doit également être donné à l'athlète qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat afin d'ajuster ses protections.

iv. Saisir, tenir ou pousser l'adversaire

Cela comprend le fait de saisir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, du Dobok ou de l'équipement de protection avec les mains.

Cela comprend aussi le fait d'attraper le pied ou la jambe ou d'accrocher l'avant-bras.

Pour l'action de pousser les actes suivants sont pénalisés :

a/ pousser l'adversaire en causant sa chute

b/ pousser l'adversaire hors de la ligne limite

c/ pousser l'adversaire dans l'intention d'éviter une attaque de pied ou l'exécution normale d'un mouvement technique.

Lever le genou pour bloquer et / ou entraver l'attaque de pied de l'adversaire, ou lever la jambe pendant plus de trois secondes, sans exécution de technique, afin d'entraver les mouvements d'attaque de l'adversaire.

vi. Attaquer en dessous de la ceinture

Cette mesure s'applique pour une attaque sur toute partie du corps en dessous de la taille. Quand une attaque sous la ceinture est pratiquée par un compétiteur dans le cadre d'un échange de techniques, aucune pénalité ne sera donnée. Cet article fait référence également au coup de pied puissant ou actions de percussion sur n'importe quelle partie de la cuisse, du genou ou du tibia dans le but de gêner la technique de l'adversaire.

vii. Attaquer l'adversaire après Kal-yeo

a) Attaquer après Kal-yeo exige que l'attaque se traduit par contact réel au corps de l'adversaire

b) Si l'action a commencé avant la déclaration Kal-Yeo, l'attaque ne sera pas pénalisée.

c) Dans la procédure vidéo, l'action Kal-yeo est définie comme le moment précis où le geste d'arrêt de l'arbitre (Kal-yeo) est achevé (le bras doit être complètement tendu); le début de l'attaque est définie à l'instant où le pied qui porte l'attaque est encore posé au sol.

d) Si l'attaque après Kal-yeo n'a pas touché l'adversaire, mais semblait délibéré et malveillante, l'arbitre pénalisera ce comportement avec un «Kyong-go" (avertissement).

viii. Frapper la tête de l'adversaire avec la main :

ix. Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou

Cet article porte sur l'action de donner un coup de tête volontairement, ou d'attaquer avec le genou quand l'adversaire se trouve à proximité. Cependant, le contact avec le genou ne doit pas être puni, dans les situations suivantes :

- Lorsque l'adversaire se jette brusquement sur un coup de pied en cours d'exécution.

- Par inadvertance, lors d'une mauvaise appréciation de la distance lors d'une attaque.

x. Attaquer l'adversaire tombé

Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure de l'adversaire.

Le danger qui en découle est le suivant :

- L'adversaire tombé est sans défense.

- L'impact d'un coup frappant un combattant au sol sera plus important en raison de sa position.

Ce type d'agression envers un adversaire qui est tombé n'est pas conforme à l'esprit du Taekwondo et n'est donc pas approprié dans le cadre de la compétition de Taekwondo. À cet égard, une pénalité pour attaque intentionnelle de l'adversaire tombé, sera infligée quel que soit le degré de l'impact.

xi. Mauvais comportement du combattant ou du coach.

Les cas suivants sont des mauvais comportements de la part du combattant ou coach.

a) Ne pas respecter la commande de l'arbitre ou de sa décision.

b) Protester de façon inappropriée ou critiquer les décisions de l'arbitre.

c) Le coach quitte le siège qui lui est attribué ou se lève.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

- d) Coaching excessif pendant les rounds.
- e) Provoquer ou insulter les arbitres, l'adversaire, le coach ou les spectateurs.
- f) Tout autre comportement indésirable ou un comportement antisportif de la part du combattant ou du coach.

Les fautes du compétiteur et du coach peuvent relever de la catégorie avertissement (5.1.11) "Kyong-go" ou Sanctions (5.2.) "Gam-jeom". Lorsque la faute est légère un "Kong-Go" sera donné. Quand la faute est sévère un "Gam-jeom" sera attribué. La détermination de la gravité de la faute est entièrement du ressort de l'arbitre. Si une faute est répétée après un "Kyong-go" l'arbitre peut donner un "Gam-jeom" même si le comportement est le même.

Lorsque la faute est commise par un combattant ou un coach au cours de la période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la peine et celle-ci sera enregistrée dans les résultats du round suivant.

(Explication #2)

Sanctions

i. Comportements graves des compétiteurs ou des coaches

Les cas suivants sont de très mauvais comportements de la part du combattant ou du coach :

- a) Ne pas se conformer aux injonctions de l'arbitre ou de sa décision.
- b) Protester de façon inappropriée ou contester les décisions de l'arbitre.
- c) Tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match.
- d) Fuir la zone de combat pour éviter des échanges techniques normaux. Si un combattant tente d'éviter un échange normal de techniques au travers de comportements tels que traverser la ligne d'aire de combat ou tomber intentionnellement de manière répétée, l'arbitre peut donner un Gam-jeom, après avoir attribué un "Kyong-go" au préalable.
- e) Frapper intentionnellement l'adversaire au visage.
- f) Attaque intentionnelle de l'adversaire après "Kal-yeo".
- g) Attaque intentionnelle de l'adversaire au sol.
- h) Attaque intentionnelle en dessous de la ceinture.
- i) Provoquer ou insulter l'adversaire ou son entraîneur.
- j) Seul le médecin/ physiothérapeute accrédité est autorisé à être assis à la place du médecin. Le médecin/physiothérapeute non accrédité ou autre officiel de l'équipe du combattant se trouvant assis à la place du médecin de l'équipe doit être invité à quitter l'aire de compétition. Le combattant sera pénalisé avec un "Gam-jeom".
- k) Toute autre faute grave ou comportement antisportif par le compétiteur ou le coach.

Les fautes du compétiteur et du coach peuvent relever de la catégorie avertissement (5.1.9)

«Kyong-go» ou sanction (5.2.5) "Gam-jeom". Lorsque la faute n'est pas grave un "Kyong-go" sera donné et quand la faute est grave ou extrême un "Gam-jeom" doit être donné. L'évaluation de la gravité de la faute est entièrement du ressort de l'arbitre. Si une faute est répétée après un "Kyong-go" attribué, l'arbitre peut donner un "Gam-jeom" même si le comportement est le même. Lorsque la faute est commise par un combattant ou un coach au cours de la période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la peine et celle-ci sera enregistrée dans les résultats du round suivant.

ARTICLE 15 – POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

- 1 En cas de match nul à l'issue du 3ème round, un 4ème round sera organisé.
- 2 Dans le cas de la tenue d'un 4ème round, tous les scores marqués pendant les 3 rounds précédents seront annulés.
- 3 Le premier compétiteur marquant un point, ou si son adversaire reçoit 2 avertissements (Kyonggo) ou une sanction (Gam-jeom) durant le 4ème round, sera déclaré vainqueur.
- 4 Si aucun des 2 combattants n'a marqué de points à la fin du 4ème round la désignation du vainqueur se fera selon les critères de supériorité suivants:
 - 4.1 Le compétiteur qui a obtenu le plus grand nombre de frappes enregistrées par le système de marquage électronique pendant le 4^{ème} round.
 - 4.2 Si le nombre de coups enregistrés par le PSS est à égalité, le compétiteur qui a reçu le moins de pénalités (*Kyong-go et Gam-jeom*) durant les quatre rounds sera déclaré vainqueur.
 - 4.3 Si les deux critères ci-dessus sont identiques l'arbitre et les juges détermineront la supériorité sur la durée du quatrième round. Si la décision des juges et de l'arbitre est à égalité, ce dernier décidera du vainqueur.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

(Explication #1)

La décision de supériorité par les juges doit être basée sur la domination d'un combattant par rapport à l'autre. Elle sera déterminée par la gestion la plus agressive du combat, le plus grand nombre de techniques exécutées, l'utilisation des techniques plus avancées tant en difficulté que dans leur complexité et la meilleure attitude dans le combat.

(Explication #2)

Dans le cas d'une action simultanée où un combattant porte un coup de pied à la tête et son adversaire un coup de pied au plastron, et si seul ce dernier a été enregistré, le coach du combattant qui a délivré le coup à la tête peut demander le recours à la vidéo. Si le visionnage par le juge vidéo détermine que le coup à la tête était valide et effectué plus tôt que le coup au corps, l'arbitre invalidera le/les point(s) marqués au plastron, accordera les 3 ou 4 points marqués à la tête et désignera comme gagnant celui qui délivré le coup à la tête.

Directives. Procédure pour les décisions de supériorité :

- 1) Avant la compétition, tous les arbitres se muniront d'une carte de supériorité.
- 2) Quand un combat doit être décidé par la supériorité, l'arbitre déclarera "Woo-se-girok" (*Supériorité Record*).
- 3) Sur ordre de l'arbitre, les juges désigneront le vainqueur sur leurs cartes dans les 10 secondes et la donneront à l'arbitre.
- 4) L'arbitre collectera toutes les cartes de supériorité, enregistrera le résultat final et déclarera le vainqueur.
- 5) A l'issue de la décision, l'arbitre remettra les cartes au responsable de l'aire de combat / au délégué technique de la WTF.

ARTICLE 16 – DECISION

- 1 Victoire par arrêt du combat par l'arbitre (RSC)
- 2 Victoire par score final (PTF)
- 3 Victoire par écart de points (PTG)
- 4 Victoire par point en or (GDP)
- 5 Victoire par supériorité (SUP)
- 6 Victoire par abandon (WDR)
- 7 Victoire par disqualification (DSQ)
- 8 Victoire par déclaration punitive de l'arbitre(PUN)

(Explication #1) Arrêt du combat par l'arbitre

L'arbitre arrête le combat dans les situations suivantes :

- i. Si un compétiteur est mis à terre suite à une attaque légitime de son adversaire et n'est pas en mesure de reprendre le combat au comptage de 10 "Yeol"; ou si l'arbitre juge que le combattant n'est pas en mesure de reprendre le combat quel que soit le décompte.
- ii. Si un compétiteur ne peut pas continuer le match après une minute d'un traitement médical ;
- iii. Si un compétiteur ne tient pas compte de l'injonction de l'arbitre à continuer le match au bout de trois fois.
- iv. Si l'arbitre juge qu'il est nécessaire d'arrêter le combat pour protéger la sécurité du combattant.

(Explication # 2)

Victoire par écart de points: En cas de 12 points d'écart entre deux athlètes au terme du 2e tour et / ou à tout moment au cours de la 3ème manche, l'arbitre arrête le combat et doit déclarer le vainqueur.

(Explication # 3)

Victoire par abandon: Le gagnant est déterminé par le retrait de l'adversaire.

- Quand un compétiteur se retire du match en raison d'une blessure ou d'autres raisons.
- Quand un compétiteur ne reprend pas le match après la période de repos, ou ne parvient pas à répondre à l'appel pour commencer le combat.
- Lorsque le coach jette sa serviette sur l'aire pour signifier son forfait pour le combat.

(Explication # 4)

Victoire par disqualification : C'est la conséquence de l'échec du compétiteur à la pesée ou lorsqu'un combattant perd son statut avant le début de la compétition.

Ce qui résulte de cette action, doit être conforme à la cause de disqualification.

- i. Cas où les athlètes n'ont pas réussi le test de pesée ou ne se sont pas présentés à la pesée, après tirage au sort. Le résultat devra être consigné sur la feuille de match et l'information sera rapportée aux techniciens officiels et

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

aux personnes concernées. Aucun arbitre ne sera assigné pour ce match. L'adversaire du combattant qui a échoué au test de la pesée n'aura pas à se présenter sur l'aire de combat.

ii. Cas où un athlète réussit le test de la pesée, mais ne comparait dans la zone dédiée aux coaches. L'arbitre et son adversaire sont en attente dans leur position respective jusqu'à ce que l'arbitre le déclare vainqueur du match. Procédure détaillée est stipulée dans 4.1 de l'article 10.

(Explication # 5)

Gagner par des déclarations punitives de l'arbitre:

L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes:

- i. Si un combattant a accumulé dix (10) "Kyong-go" ou cinq (5) "Gam-jeom" ou une combinaison de cinq (5) points de pénalité;
- ii. S'il est déterminé que le candidat manipule le capteur (s) ou système de pointage du PSS.
- iii. Si un compétiteur ou son coach refuse de suivre les ordres de l'arbitre ou de se conformer les règles de compétition, ou commet tout autre comportement illicite grave, y compris la protestation incorrecte.

ARTICLE 17 – KNOCK DOWN

1. Lorsqu'une partie quelconque du corps, autre que la plante du pied, touche le sol en raison de la force de la technique exécutée par l'adversaire.
2. Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.
3. Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi suite à l'exécution d'une technique autorisée.

(Explication #1. Knock – down)

Cette situation est celle d'un combattant, qui, après un coup, tombe au sol, ou est déstabilisé (titube), ou est incapable de répondre de façon adéquate aux injonctions de l'arbitre. Même en l'absence de ces signes, l'arbitre peut interpréter ce cas comme un Knock down, où, suite à un contact, il serait dangereux de continuer surtout quand il s'agit de la sécurité d'un combattant.

ARTICLE 18 – MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

1. Lorsqu'un compétiteur est mis Knock-down, à la suite d'une attaque légitime de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :

1.1. L'arbitre maintiendra l'adversaire à l'écart du compétiteur tombé, en déclarant "Kal-yeo" (stop).

1.2. L'arbitre comptera à haute voix de "Hanah" (un) à "Yeol" (dix) à intervalles réguliers d'une seconde en direction du compétiteur tombé au sol, en indiquant de la main, l'écoulement du temps.

1.3. Dans le cas où le compétiteur au sol se relève pendant le comptage et souhaite continuer le combat, l'arbitre poursuivra le décompte jusqu'à "Yeodul" (huit) pour donner au combattant le temps de récupérer. L'arbitre déterminera alors si le compétiteur a récupéré et dans l'affirmative, ordonnera la poursuite du combat en déclarant "Kye-sok" (continuez).

1.4. Lorsqu'un compétiteur ayant subi un Knock down ne manifeste pas l'intention de poursuivre le combat au moment où le comptage parvient à "Yeodul", l'arbitre poursuit le décompte jusqu'à "Yeol" (10) et déclare l'autre compétiteur vainqueur par K.O.

1.5. Le comptage sera poursuivi même après la fin du round ou l'expiration de temps du combat.

1.6. Dans le cas où les deux compétiteurs sont Knock down, l'arbitre continuera à compter aussi longtemps que l'un des compétiteurs n'aura pas suffisamment récupéré.

1.7. Lorsque les deux compétiteurs ne parviennent pas à récupérer au comptage "Yeol" (dix) de l'arbitre, le gagnant sera déterminé par le score acquis durant le match avant le Knock down.

1.8. Lorsque l'arbitre juge qu'un compétiteur n'est pas en état de continuer, il pourra désigner le vainqueur sans avoir à lancer le comptage.

1. Mesures à prendre après le combat :

Tout compétiteur ayant été mis KO à la suite d'un coup porté à la tête, ne sera pas autorisé à combattre pendant les trente jours qui suivent. Après le délai de trente jours et avant de participer à une nouvelle compétition, le compétiteur doit être examiné par un médecin désigné par la F.F.T.D.A. qui doit délivrer un certificat attestant que celui-ci est guéri et en état de combattre.

Explication 1. Maintenir l'attaquant à l'écart :

Dans cette situation le combattant debout doit revenir à sa marque respective. Cependant, si le combattant au sol est près ou se trouve à la place de son adversaire, ce dernier devra attendre devant la chaise de son coach.

Directive : L'arbitre doit être constamment prêt pour une situation de Knock down. Cet état est caractérisé par un combattant déstabilisé, suite à un coup puissant occasionnant un impact dangereux. Dans ce cas, l'arbitre doit déclarer "Kal-yeo" et commencer à compter sans hésitation.

Explication 2. Cas où le combattant touché se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire reprendre le combat : Le but du comptage est de protéger le combattant. L'arbitre doit compter jusqu'à "Yeo-dul" (huit) même si le combattant désire reprendre le combat. Le compte jusqu'à "Yeo-dul" est obligatoire et ne peut pas être changé par l'arbitre.

**Décompte de un à dix : Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.*

Explication 3. L'arbitre déterminera alors si le combattant a récupéré. Si oui, il fait reprendre le combat par la déclaration de "Kye-sok" :

Il doit s'assurer de la capacité du combattant à continuer pendant qu'il compte jusqu'à huit. Le décompte jusqu'à huit est une procédure et l'arbitre ne doit pas perdre du temps avant de faire reprendre le match.

Explication 4. Quand un combattant "Knock down" n'exprime pas la volonté de reprendre le combat au compte de "Yeo-dul", l'arbitre désignera son adversaire vainqueur par K.O. après avoir compté jusqu'à "Yeol".

Le combattant doit exprimer la volonté de continuer le combat en faisant des gestes répétés en position de combat et avec les poings serrés. Si le combattant ne peut pas montrer ces gestes au décompte de 8 "Yeo-dul", l'arbitre doit déclarer son adversaire gagnant après avoir toutefois compté jusqu'à dix "Yeol". Manifester la volonté de continuer le combat par le compétiteur après le compte de "Yeo-dul", ne doit pas être considéré comme acquis. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre le combat au compte de "Yeo-dul", l'arbitre peut continuer de compter et déclarer que le match est terminé s'il estime que le combattant est incapable de reprendre le match.

Explication 5. Quand un combattant est mis à terre par un coup puissant et si son état semble préoccupant, l'arbitre peut suspendre le décompte et réclamer les premiers soins ou le faire en même temps que le comptage.

Directive :

a. L'arbitre ne doit pas ajouter du temps additionnel permettant le rétablissement du combattant après le compte à "Yeo-dul".

b. Quand le combattant a clairement récupéré avant le comptage "Yeo-dul" et exprime la volonté de reprendre, l'arbitre doit clairement discerner l'état du combattant. Si la reprise doit être interrompue par la nécessité d'un traitement médical, l'arbitre doit d'abord faire reprendre le match en déclarant "Kal-yeo" puis "Kye-shi" et ensuite suivre les procédures décrites à l'article 19.

ARTICLE 19 – MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT

1. Quand un combat doit être arrêté parce que l'un ou les deux compétiteurs sont blessés, l'arbitre doit prendre les mesures prévues ci-dessous. Toutefois, dans une situation qui justifie la suspension du combat pour des raisons autres qu'une blessure, l'arbitre doit déclarer "Shi-gan" (temps mort) et reprendre la compétition en déclarant "Kye-sok" (continuez)

1.1. L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kal-yeo" et ordonnera à l'opérateur d'arrêter le chronomètre en annonçant "Kye-shi".

1.2. L'arbitre autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant le délai d'une minute, par le docteur de la compétition ou par son propre médecin, si le docteur officiel n'est pas disponible, ou si l'arbitre le juge nécessaire.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

1.3. Si le compétiteur blessé ne peut pas reprendre le combat après la minute, l'arbitre déclarera l'autre compétiteur gagnant.

1.4. Dans le cas où la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le compétiteur occasionnant la blessure par un acte prohibé et puni par "Gam-jeom", sera déclaré perdant.

1.5. Dans le cas où les deux compétiteurs sont sonnés, et si la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le gagnant sera déterminé en fonction des points acquis avant les blessures.

1.6. Si l'arbitre juge que la douleur d'un combattant est due uniquement à une ecchymose il doit déclarer "Kal-yeo" et faire reprendre le match par l'injonction, "Stand Up". Si le combattant refuse de poursuivre le match alors que l'arbitre l'incite à le faire par le commandement "Stand Up" par trois fois, il sera déclaré perdant (Arrêt du combat par l'arbitre).

1.7. Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, il doit permettre au combattant de recevoir les premiers soins durant une minute après "Kye-shi". L'arbitre peut autoriser le combattant à recevoir les premiers soins, même après avoir donné un commandement "stand-up" s'il a une des blessures parmi celles ci-dessus.

1.8. Arrêt du match pour cause de blessure : Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, l'arbitre doit consulter le responsable de la commission médicale ou le médecin mandaté assigné par le président. Si le compétiteur se blesse à nouveau de la même manière, le président de la Commission médicale ou le médecin de la Commission, assignés par le président, peuvent conseiller l'arbitre d'arrêter le match et de déclarer le blessé perdant.

(Explication # 1)

Quand l'arbitre juge que le combat ne peut pas continuer à cause d'une blessure ou de toute autre situation d'urgence, il doit prendre les mesures suivantes :

En cas de situation critique, comme lorsqu'un combattant perd conscience ou souffre d'une blessure sévère, le temps est crucial. Les premiers soins doivent être immédiatement administrés et le match arrêté. Ainsi, le résultat du match sera décidé comme suit :

- Le combattant ayant causé la blessure sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom".
- Le combattant blessé, incapable de continuer le combat sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'une action légale ou d'un contact accidentel et inévitable.
- Si la situation est sans rapport avec le combat, le gagnant sera décidé par les points du match avant la suspension de celui-ci. Si l'arrêt du match se produit avant la fin du premier round, le match sera invalidé.
- Si les premiers soins sont requis pour une blessure, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de "Kye-shi".

a) Ordre pour reprendre le match : C'est l'arbitre central qui, après consultation du docteur, décide s'il est possible pour le combattant de reprendre le match. L'arbitre peut ordonner à tout moment la reprise du combat dans le délai de la minute. L'arbitre peut déclarer perdant tout combattant qui ne veut pas reprendre le combat.

b) Pendant le traitement médical ou la phase de récupération du combattant et 40 secondes après la déclaration de "Kye-shi", l'arbitre commence à annoncer fortement le décompte du temps toutes les cinq secondes. Si le combattant ne peut pas retourner à sa place initiale à la fin de la minute, le résultat du match doit être déclaré.

c) Après la déclaration de "Kye-shi". On doit strictement observer le déroulement de la minute, indépendamment de la disponibilité du médecin. Cependant, si des soins médicaux sont requis, mais que le médecin est absent ou qu'un traitement supplémentaire est indispensable, le délai d'une minute peut être suspendu par décision de l'arbitre.

d) Si la reprise du match est impossible après une minute, l'issue du match sera déterminée selon le sous chapitre "i" de cet article.

- Si les deux combattants sont dans l'incapacité de reprendre le match après une minute ou si un cas d'urgence survient, le résultat du match sera décidé selon les critères suivants :

- Si la cause est celle d'un acte interdit, pénalisé par "Gam-jeom", le combattant sanctionné sera déclaré perdant.

- Si les circonstances ne sont liées à aucun acte interdit pénalisé par "Gam-jeom", l'issue du match sera déterminée par le score au moment de la suspension de celui-ci. Cependant, si la suspension du match se produit avant la fin du premier round, il sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

- Si la cause est celle d'actes interdits pénalisés par "Gam-jeom" pour les deux combattants, tous deux seront déclarés perdants.

(Explication #2)

Les cas de suspension de combat, en dehors des procédures décrites précédemment, seront traités avec les recommandations suivantes.

- i) Quand des circonstances incontrôlables exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du délégué technique.
- ii) Si le match est suspendu après l'achèvement du deuxième round, le résultat sera le score du match au moment de la suspension de celui-ci.
- iii) Si le match est interrompu avant la fin du deuxième round, un nouveau match sera, en principe proposé et se tiendra en trois rounds.

ARTICLE 20 – TECHNICIENS OFFICIELS

1. Composition du bureau d'arbitrage de la compétition

1.1. Pour les compétitions organisées par un Comité Départemental de Taekwondo :

- Un membre du comité directeur du C.D.T.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.D.R.
- Le responsable de la compétition.

Les membres sont nommés par le Président du comité départemental de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

1.2. Pour les compétitions organisées par la ligue de Taekwondo :

- Un membre du comité directeur de la ligue
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.N.3°
- Le responsable de la compétition

Les membres sont nommés par le Président de la ligue régionale de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

1.3. Pour les compétitions organisées par la F.F.T.D.A.

- Un membre du comité directeur de la F.F.T.D.A.
- Un directeur national de l'arbitrage
- Un membre de la direction technique nationale

Les membres sont nommés par le Président de la F.F.T.D.A. ou son représentant pour une ou plusieurs compétitions.

2. Responsabilité du bureau d'arbitrage de la compétition

2.1. Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges. Il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation et peut requérir tout avis de personnes qualifiées.

2.2. Le bureau d'arbitrage de la Compétition évalue les performances des arbitres et des juges.

2.3. Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.10.

3 Jury Vidéo (JV)

3.1 Qualification: le JV est choisi parmi les arbitres internationaux ou nationaux expérimentés et hautement qualifiés.

3.2 Composition : un Jury Vidéo doit être désignés par aire de combat.

3.3 Rôles : le JV doit examiner les recours vidéo et informer l'arbitre de la décision en moins d'une minute.

4 Arbitres officiels

4.1 Qualification : Titulaires du certificat d'arbitre International enregistré par la WTF.

4.2 Fonctions :

4.2.1 L'arbitre du centre

4.2.1.1 L'arbitre a le contrôle du match.

4.2.1.2 L'arbitre déclare "Shijak", "Keuman", "Kal-yeo", "Kye-sok" et "Kye-shi" ; vainqueur et perdant, déduction des points, avertissements et abandon. Toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés.

4.2.1.3 L'arbitre doit prendre des décisions indépendantes conformément à ces règles prescrites. 4.2.1.4 En principe, l'arbitre central ne devrait pas accorder de points. Cependant, si un des juges de coin lève la main parce qu'un point

n'a pas été marqué, l'arbitre central provoque une rencontre avec les juges. S'il est constaté que deux juges de coin ont validé un point, l'arbitre doit accepter de corriger le jugement (1 arbitre + 3 juges).

Dans le cas d'une configuration avec deux juges de coin, le point peut être modifié lorsque deux des trois officiels, incluant l'arbitre de centre, acceptent le point.

4.2.1.5 Dans le cas d'une égalité ou d'un match nul au terme du combat la décision de supériorité doit être prise par tous les arbitres à l'issue du 4^{ème} round conformément à l'article 15.

4.2.2 Les juges

4.2.2.1 Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.

4.2.2.2 Les juges doivent exprimer leur opinion lorsque l'arbitre le demande.

4.2.3 Assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat)

4.2.3.1 L'AT doit surveiller le tableau d'affichage pendant le combat et contrôler si le score, les pénalités et le temps sont correctement enregistrés et publiés. Il doit immédiatement aviser l'arbitre de tous problèmes éventuels.

4.2.3.2 L'AT doit notifier à l'arbitre le début et l'arrêt du combat en étroite collaboration avec le chronométreur

4.2.3.3 L'AT enregistre manuellement tous les scores, les pénalités et les résultats des recours vidéo sur le document qui lui est dédié.

4.3 Composition des officiels par aire de combat

4.3.1 Les officiels se composent d'un arbitre et de trois juges

4.3.2 Les officiels se composent d'un arbitre et de deux juges

4.4 Désignation des arbitres

4.4.1 La désignation des arbitres et des juges se fait après que l'horaire des combats a été fixé.

4.4.2 Les arbitres et juges de même nationalité que le combattant ne peuvent être désignés pour un combat.

Toutefois, une exception peut être faite lorsque le nombre d'arbitres est insuffisant.

4.5 Responsabilité des décisions :

Les décisions prises par les arbitres et les juges sont définitives et ils en sont responsables devant le Comité d'arbitrage.

4.6 Uniformes :

4.6.2 Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par la WTF ou la F.F.T.D.A.

4.6.2 Les arbitres et juges ne doivent pas porter ou avoir d'objets pouvant entraver les combats. L'utilisation des téléphones portables sur les aires de combat n'est pas autorisée.

5. Opérateur :

L'opérateur doit chronométrer le combat, les périodes de repos, les suspensions et il doit également consigner les points additionnels et/ou les pénalités.

(Explication)

Les qualifications, les devoirs et l'organisation des arbitres officiels doivent suivre les règlements de la WTF/FFTD.A.

(Explication)

Le DT peut remplacer ou pénaliser les arbitres officiels en consultation avec le bureau d'arbitrage, dans le cas où la désignation des arbitres officiels n'est pas conforme, ou quand il est prouvé qu'un des arbitres a manqué de partialité ou commis des erreurs injustifiables à plusieurs reprises.

(Directives)

Dans le cas où les juges scorent et valident différemment une attaque légale à la tête : (par exemple, un juge donne un point, un autre en donne deux et le 3^{ème} ne donne aucun point) et que le point n'est pas enregistré, ou dans le cas où l'opérateur commet des erreurs dans la gestion du temps, du score ou des pénalités, un des juges peut indiquer l'erreur et demander la confirmation au sein de l'équipe d'arbitrage. L'arbitre doit alors déclarer "Shi-gan" pour arrêter le combat et rassembler les juges pour qu'ils se consultent sur les faits. Après discussion, l'arbitre doit faire connaître la décision.

Si un coach demande un recours vidéo pour un fait et qu'un des juges demande une consultation de l'équipe d'arbitrage pour la même raison, l'arbitre de centre doit d'abord recueillir l'avis des juges avant de prendre en compte la demande du coach. S'il a été décidé de corriger la décision, le coach restera assis sans utiliser son quota vidéo. Si le coach reste debout et demande un recours vidéo, l'arbitre accepte sa requête. Cet article est également appliqué au cas où l'arbitre fait une erreur de jugement dans la situation de « Knock down » et les juges peuvent exprimer une opinion différente de celle de l'arbitre pendant le décompte « Seht » (trois) ou « Neht » (quatre).

ARTICLE 21 – VISIONNAGE INSTANTANE DU RECOURS VIDEO

- 1 En cas de contestation d'un jugement d'arbitrage au cours d'un combat, le coach peut demander à l'arbitre de centre un recours au visionnage vidéo. Le coach ne peut demander le recours vidéo pour les pénalités contre l'adversaire que pour les actions de tomber ou traverser la ligne limite de l'aire de combat.
- 2 Lorsque le coach fait appel, l'arbitre du centre se rapproche de lui et demande la raison de sa requête. Le recours à la vidéo ne concernera que les erreurs d'arbitrage dans l'application des règles de compétition, de marquage et d'attribution de pénalités. Aucun appel à la vidéo, n'est recevable sur tous les points marqués par les attaques de pied ou de poing sur le plastron. En cas de l'utilisation du PSS, seul les points additionnels portés par les coups de pied au plastron peuvent être requis pour le recours à la vidéo. Le champ d'application pour le recours vidéo est limité à une seule action qui a eu lieu dans les cinq (5) secondes avant la demande du coach. Une fois que le coach lève la carte bleue ou rouge pour le recours à la vidéo, il sera considéré que le coach a utilisé son quota, sauf si une concertation des juges au préalable lui donne raison.
- 3 L'arbitre doit demander au Jury vidéo le visionnage de la vidéo instantanée. Le Jury vidéo, qui ne doit être de la même nationalité que les combattants, sera mandaté sur l'aire de combat concernée afin d'examiner la séquence vidéo
- 4 Après examen de la vidéo, le Jury vidéo doit informer l'arbitre de la décision finale dans le délai d'une (1) minute après avoir reçu la demande.
- 5 Chaque coach dispose d'un quota pour demander le recours à la vidéo instantanée par combat. Si le recours est un succès le point litigieux est corrigé et le coach conserve son quota pour le combat en cours.
- 6 Au cours d'un championnat, un coach peut utiliser le recours vidéo autant de fois qu'il le souhaite pour chaque combattant. Toutefois, si un certain nombre de ses recours sont rejetés pour un combattant, il perdra son droit à tout autre recours. Basé sur l'importance et le niveau des Championnats, le délégué technique peut décider du nombre de quotas entre un (1) et trois (3) pour l'ensemble du Championnat.
- 7 La décision du jury vidéo est définitive; aucun appel supplémentaire pendant le combat ou protestation après le combat, ne sera accepté.
- 8 Dans le cas d'erreurs flagrantes de la part des juges officiels sur l'identification du combattant ou d'erreurs dans le système de marquage, un des juges peut demander une modification de la décision à tout moment pendant le combat. Une fois que les arbitres officiels quittent l'aire de compétition, personne ne pourra demander une révision ou une modification de la décision.
Dans le cas d'une réclamation acceptée, la commission d'arbitrage de la compétition peut examiner le combat à la fin de la journée et prendre des mesures disciplinaires contre les arbitres concernés, si nécessaire.
- 9 Dans les 10 dernières secondes de la 3ème manche et à tout moment durant le round du point en or, l'un des juges peut demander le recours à la vidéo et la correction du score quand un coach n'a plus de quota.
- 10 Dans un championnat où le système de vidéo instantanée n'est pas disponible, la procédure de contestation devra respecter les règles suivantes :
 - 10.1 S'il y a une opposition à une décision de l'arbitre, le chef de l'équipe doit présenter une demande de réévaluation de la décision (formulaire de protestation) et s'acquitter de frais de réclamation, non remboursables, de 200 €, à la Commission d'arbitrage dans les 10 minutes après le combat en question.
 - 10.2 La délibération pour la réévaluation s'effectue par la Commission, à l'exclusion des membres ayant la même nationalité que celle du combattant concerné, et la décision doit être majoritaire.
 - 10.3 Les membres de la commission d'arbitrage peuvent convoquer les arbitres officiels pour la confirmation des événements.
 - 10.4 La décision prise par la commission d'arbitrage est définitive et sans appel.
 - 10.5 Les procédures de délibération sont les suivantes :
 - 10.5.1 Un coach ou un chef d'équipe ayant déposé la protestation, peut faire une brève présentation orale à la Commission d'arbitrage pour soutenir sa position. Le coach ou le chef d'équipe est autorisé à réfuter les faits.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

10.5.2 Après avoir examiné le formulaire de protestation, le contenu de la protestation doit être considéré comme « Acceptable » ou « Inacceptable ».

10.5.3 Si nécessaire, la commission peut entendre les avis de l'arbitre ou des juges.

10.5.4 Si nécessaire, la commission peut examiner le matériel lié à la décision, telles que les données enregistrées écrites ou visuelles.

10.5.5 Après délibération, la commission vote à scrutin secret pour obtenir une décision à la majorité.

10.5.6 Le Président fera un rapport documentant le résultat de la délibération et le rendra public.

10.5.7 Les procédures ultérieures suite à la décision :

10.5.7.1 Les erreurs déterminant les résultats du match, les erreurs dans le calcul du score ou les erreurs d'identification d'un combattant, doivent donner lieu à un changement de décision.

10.5.7.2 Erreur dans l'application des règles : lorsqu'il est établi par la commission que l'arbitre a commis une erreur manifeste en appliquant les règlements, la conséquence de l'erreur doit être corrigée et l'arbitre sera puni.

10.5.7.3 Erreurs de jugement factuel : lorsque la commission décide qu'il y avait une erreur manifeste dans les faits tels que l'impact d'une frappe, la gravité d'une action ou d'un comportement, l'intention, le moment d'un acte par rapport à une déclaration ou la localisation de l'acte, la décision ne doit pas être modifiée et les arbitres concernés doivent être réprimandés.

ARTICLE 22 – PARA TAEKWONDO

Cet article décrit les modifications des règles de compétition utilisées pour le Para-Taekwondo. Pour les questions non visées par le présent article 22, les règles de compétition de la WTF s'appliqueront.

1. La qualification du combattant :

1.1 Titulaire de la ceinture taekwondo 3^{ème}/1^{er} Keup reconnue par la WTF ou Dan/Poom ou certificat délivré par le Kukkiwon WTF.

1.2 Le participant doit avoir l'âge de 16 ans au moins dans l'année de la compétition.

1.3 Le combattant doit s'être plié aux procédures de classement, telles qu'indiquées dans le règlement et les règles de Classification du Para-Taekwondo WTF et avoir reçu sa classification WTF.

2. Equipement et uniforme du combattant

Le combattant doit porter un uniforme approuvé par la WTF et des équipements permis par son handicap. Dans le cas d'amputation des membres supérieurs, les manches de l'uniforme doivent être coupées et ne pas dépasser de plus de 5 cinq centimètres.

3. Catégories de poids Para-Taekwondo, divisées en sections masculines et féminines, comme suit :

Division masculine		Division féminine	
En dessous de 61kg	Ne dépassant pas 61kg	En dessous de 49kg	Ne dépassant pas 49kg
En dessous de 75kg	En dessus de 61kg & ne dépassant pas 75kg	En dessous de 58kg	En dessus de 49kg & ne dépassant pas 58kg
En dessus de 75kg	En dessus de 75kg	En dessus de 58kg	En dessus de 58kg

4. Durée du combat

La durée sera de trois rounds de deux minutes chacun, avec une minute de repos entre les rounds.

Dans le cas d'un score d'égalité à l'issue du 3^{ème} round, un quatrième round de deux minutes se déroulera avec le point en or, après une période de repos d'une minute après le 3^{ème} round.

La durée de chaque round peut être fixée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute 30 secondes x 3 rounds ou 2 minutes x 2 rounds sur la décision du délégué technique pour des Championnats spécifiques.

Le délégué technique doit prendre la classification du handicap en considération lorsqu'il décide de la durée des combats. Des durées différentes de combat peuvent être utilisées pour des classifications différentes.

5. Techniques et zones permises :

5.1 Techniques autorisées

Coups de poing : une technique de frappe à l'aide de la partie de l'articulation d'un poing serré. Dans le cas où l'athlète n'est pas en mesure de donner un coup de poing avec une ou deux mains, il sera en mesure de marquer des points par coups de pieds au plastron.

Coups de pied : prestations techniques à l'aide de n'importe quelle partie du pied sous l'os de la cheville

5.2 Zones autorisées

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

Tronc : les attaques par les techniques de poing et de pied sur les zones couvertes par le plastron sont autorisées. Cependant, de telles attaques ne seront pas admises sur la colonne vertébrale.

Tête : Aucune attaque à la tête n'est autorisée.

5.3 Zone de notation

Corps : Le bleu ou rouge du plastron.

6. Points valides

6.1 Le point est attribué lorsqu'une technique autorisée est portée dans les zones colorées du plastron avec un bon niveau d'impact.

6.2 Les points valides sont attribués comme suit :

- Un (1) point pour une attaque valide sur le plastron
- trois (3) points pour un coup de pied retourné sur le plastron.

7. les actes interdits et les pénalités

Dans le cas d'une attaque non intentionnelle à la tête, un "Kyong-go" doit être déclaré. Dans le cas d'une attaque intentionnelle à la tête un "Gam-jeom" doit être déclaré.

8. Décision de supériorité

Dans le cas où il subsiste une égalité de score après l'achèvement un quatrième (4) round, l'arbitre et les juges prennent en considération le degré d'incapacité dans la décision de supériorité.

9. Changement de la classification après le premier test d'handicap

9.1 Changer pour une classification supérieure

Si la classification de l'athlète passe à une classification supérieure de sport après le premier match, il semble que la limitation de l'activité de l'athlète ait été moins sévère que celle de ses concurrents. Il s'agit d'un avantage injuste, et les résultats du sportif dans la classification initiale ne doivent pas être reconnus. Cela inclut des changements de classification non admissibles (NE).

9.2 changer pour une classification inférieure

Si la classification de l'athlète change pour une classification inférieure après le premier match, la limitation de l'activité de l'athlète apparaît alors plus sévère que celle de ses concurrents. Dans ce cas, les concurrents de l'athlète avaient un avantage. De ce fait, les résultats et médailles remportés seront toujours reconnus.

10. les Championnats du monde de Para-Taekwondo WTF seront organisés selon les procédures du règlement le plus récent des Championnats du monde Para-Taekwondo WTF.

Les Jeux paralympiques seront organisés selon les procédures du règlement le plus récent pour les Jeux paralympiques.

ARTICLE 23 – TAEKWONDO SOURDS & MALENTENDANTS

Cet article décrit les modifications aux règles de compétition utilisées dans le Taekwondo pour les sourds. Pour les questions non visées par le présent article 23, les règles de compétition WTF s'appliqueront.

1. Qualification d'athlète

Le combattant doit avoir passé les procédures de classification telles qu'indiquées dans le Code de Classification de Para-Taekwondo WTF et de Taekwondo pour les sourds et avoir reçu sa classification WTF.

2. Catégories de poids

Les catégories de poids olympiques s'appliquent aux compétitions de Taekwondo pour les sourds.

3. les Championnats du monde WTF de Taekwondo pour les sourds seront organisés selon les procédures les plus récentes des championnats WTF de Taekwondo pour les sourds.

ARTICLE 24 - SANCTIONS

1. Le Président de la WTF, le Secrétaire général ou le délégué technique peut demander la convocation extraordinaire du Comité des Sanctions sur place pour délibération lorsque des comportements inappropriés sont commis par un coach, un combattant, un officiel ou tout membre d'une Association nationale membre.

2. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut convoquer la ou les personnes concernées pour la confirmation des événements.

3. Le Comité extraordinaire des Sanctions délibère de l'affaire et détermine les actions disciplinaires à imposer. Le résultat de la délibération doit être immédiatement annoncé au public et transmis par écrit au Président de la WTF et/ou au Secrétaire général.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

3.1 Comportement violent et conduite incorrecte d'un combattant :

- 3.1.1 Refuser l'ordre de l'arbitre pour effectuer les procédures de fin de match, par exemple refuser de s'incliner devant son adversaire à la fin du match ou de participer à la déclaration du gagnant.
- 3.1.2 Lancer ses effets personnels (casque, protections, etc.) comme une expression de mécontentement de la décision.
- 3.1.3 Ne pas quitter l'aire de compétition à l'issue d'un match
- 3.1.4 Ne pas revenir sur l'aire de compétition après plusieurs demandes de l'arbitre.
- 3.1.5 Ne pas se conformer à une décision ou une règle de la compétition officielle.
- 3.1.6 Manipulation de matériel, capteurs de marque et/ou une partie quelconque d'un PSS.
- 3.1.7 Tout comportement antisportif grave pendant un match ou l'inconduite agressive envers les officiels de la compétition.

3.2 Comportement violent ou conduite incorrecte d'un coach, d'un chef d'équipe ou tout membre d'une Association nationale :

- 3.2.1 Se plaindre et/ou contester la décision de l'arbitre pendant et après le match.
- 3.2.2 contester l'arbitre ou autre officiel de la compétition
- 3.2.3 Comportement violent ou remarque indésirable envers les officiels, les adversaires ou les spectateurs pendant un match.
- 3.2.4 Provoquer les spectateurs ou propager de fausses rumeurs
- 3.2.5 Encourager un combattant à commettre une faute, comme rester dans l'aire de compétition après un match ou refuser de saluer.
- 3.2.6 Violents comportements tels que lancer son matériel ou donner un coup de pied dans le matériel de compétition (seau, chaise, etc.).
- 3.2.7 Ne pas suivre l'instruction des officiels de la compétition de quitter l'aire de combat
- 3.2.8 Toutes autres fautes graves envers les officiels de la compétition.
- 3.2.9 Toute tentative de corrompre des officiels de la compétition.

4. Mesures disciplinaires :

Les mesures disciplinaires, prises par le Comité extraordinaire de Sanction peuvent varier selon le degré de la violation. Les sanctions suivantes peuvent être données :

- 4.1 Disqualification de l'athlète
- 4.2 Mise en garde et obligation de présenter des excuses officielles
- 4.3 Récupération de l'accréditation de l'athlète
- 4.4 Exclusion du site de compétition
 - I) pour la journée
 - II) pour toute la durée des championnats.
- 4.5 Annulation du résultat
 - I) annulation du résultat du match et de tous les titres
 - II) annulation des points de classement WTF
- 4.6 Suspension de l'athlète, du coach, ou du représentant de l'équipe de toutes les activités de la WTF (y compris les activités CU et MNA)
 - I) 6 mois de Suspension
 - II) 1 an de Suspension
 - III) 2 ans de Suspension
 - IV) 3 ans de Suspension
 - V) 4 ans de Suspension
- 4.7 Interdiction de participer aux championnats MNA et WTF.
 - I) Championnats spécifiés
 - II) tous les Championnats pour une période donnée (maximum de quatre (4) ans)
- 4.8 Amende comprise entre \$100 et \$5000 dollars par violation.

5. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut recommander à la WTF que des mesures disciplinaires supplémentaires soient prises contre les membres impliqués, y compris mais sans s'y limiter, la suspension à plus long terme, interdiction à vie et/ou des amendes supplémentaires.

6. Les actions disciplinaires, prises par le Comité extraordinaire des Sanctions, sont susceptibles d'appel conformément à l'Article 6 du règlement des différends et des mesures disciplinaires de la WTF.

ARTICLE 25 – AUTRES NON SPECIFIEES DANS LE REGLEMENT DE COMPETITION

Dans le cas où une question non spécifiée dans les règles survient, elle doit être traitée comme suit.

1. Les questions reliées à la compétition seront tranchées par le collectif des arbitres officiels de la compétition.
- 1.2 Les questions non liées à une compétition spécifique tout au long des Championnats comme les questions techniques, questions des compétiteurs, etc ... sont résolues par le délégué technique.