

REGLEMENTS D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS COMBATS



Adopté par le Comité Directeur fédéral - Octobre 2022

Table des matières

Article 1er. Objectif	Article 19. Procédure de suspension de match
Article 2. Application	Article 20. Techniciens Officiels
Article 3. Aire de compétition	Article 21. Visionnage instantané - Recours vidéo
Article 4. Combattants	Article 22. Para-Taekwondo
Article 5. Catégories de Poids	Article 23. Taekwondo sourds et malentendants
Article 6. Classification et déroulement d'une compétition	Article 24. Sanctions
Article 7. Durée des combats	Article 25. Questions diverses non spécifiées dans le règlement
Article 8. Tirage au sort	Gestuelle de l'arbitre de centre
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 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 (WT), la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

(Interprétation)

L'objectif de l'Article 1er 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

2.1 Le règlement de compétitions s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération mondiale de Taekwondo, 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.

2.2 Toutes compétitions promues, organisées ou reconnues 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.

2.3 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 souhaitée, 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

3.1 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).

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.

3.1.1 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.

3.1.2 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 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.

3.2 Indications des positions

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

3.2.2 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.

3.2.3 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.

3.2.4 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.

3.2.5 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.

3.2.6 Positionnement des coaches : ils doivent être positionnés à 2m 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.

3.2.7 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.

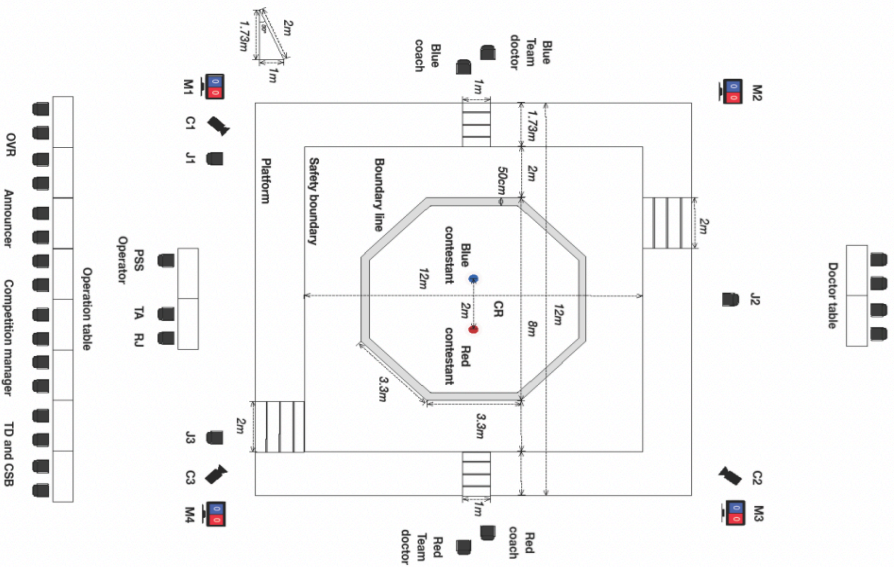
(Explication #2)

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

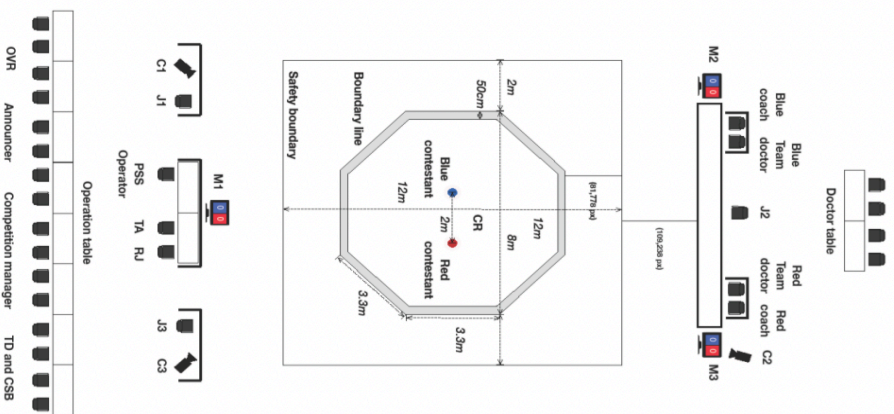
Octagonal mat on platform



Glossary:

- TD: Technical Delegate
- CSB: Competition Supervisory Board
- OVR: On Venue Result
- CR: Center Release
- J1 - J2 - J3 : Corner Judge 1, 2 and 3
- RU: Review Jury

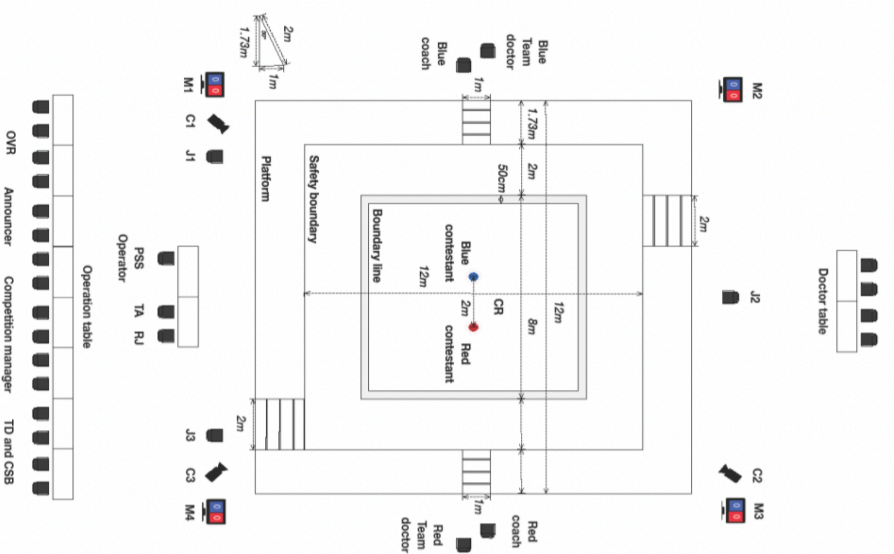
Octagonal mat on floor



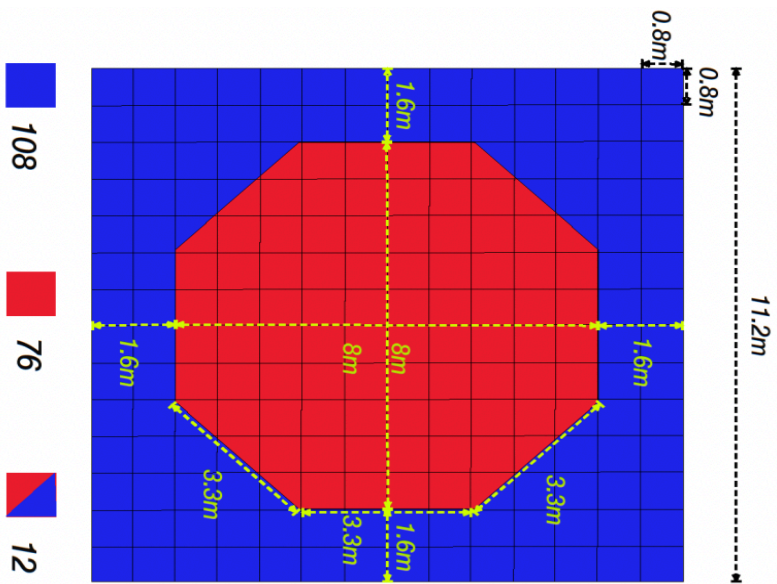
T.A: Technical Assistant

- C1 - C2 - C3 : Camera 1, 2 and 3
- M1 - M2 - M3 : Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4

Square mat on platform



Octogonal mat (puzzle 0.8m)



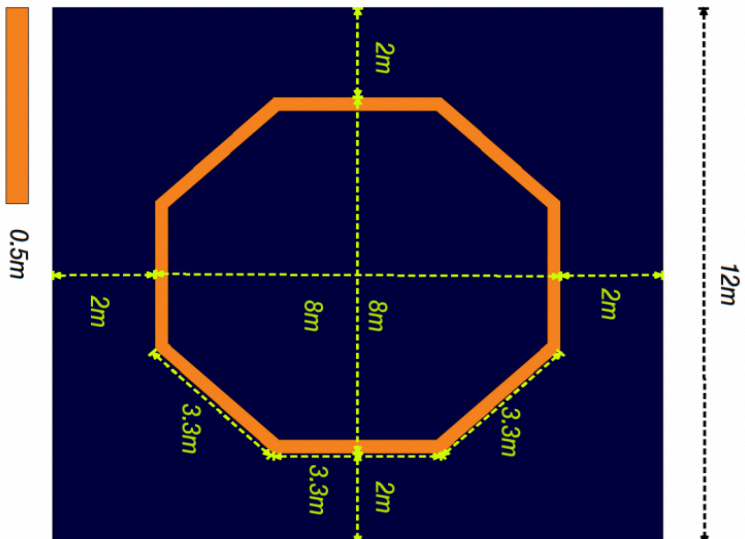
108

76

12

Total: 196

Octogonal mat rolls



0.5m

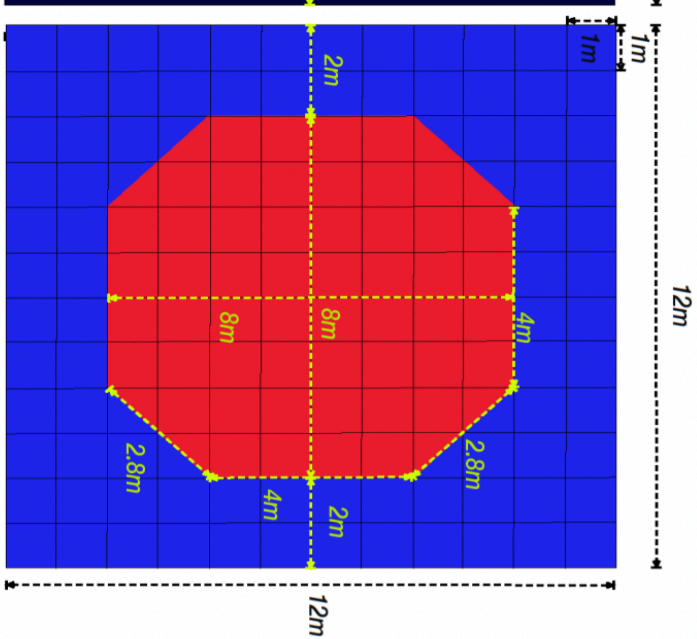
84

52

8

Total: 144

Octogonal mat (puzzle 1m)



84

52

8

Total: 144

ARTICLE 4 – LES COMPETITEURS

4.1 cf. règlementation des compétitions F.F.T.D.A

4.2 Equipements de compétition et tenue des compétiteurs

4.2.1 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 plastron électronique ou des équipements pour le recours vidéo.

4.2.2 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 blanc ou transparent, des pitaines comportant des capteurs (dans le cas des plastrons électroniques) et en supplément des talonnettes électroniques (dans le cadre des casques électroniques) avant d'entrer sur l'aire de compétition. Si la commission des compétitions décide de ne pas utiliser les casques électroniques alors les talonnettes ne sont pas autorisées. 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.

4.2.3 Les coquilles et protège 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.**

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

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

4.2.5.1 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, protège avant-bras, coquille 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
- Écran spectateurs pour l'affichage recours vidéo instantané
- Écran 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 décrits dans le manuel technique de la F.F.T.D.A.

4.2.5.2 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.

4.2.5.3 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.

4.3 Contrôle anti-dopage

Les contrôles anti-dopage sont organisés dans le respect de la règlementation 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 électronique : la couleur du casque, autre que le bleu ou le rouge, ne sera pas autorisée en compétition.

Casque non électronique : la couleur du casque pourra être blanche.

(Explication #3)

Système de 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.

(Explication # 4)

Strapping / 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 – CATEGORIES

5.1 Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.

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

- 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 2.3.1.1 – 2.3.2.1 & annexes)*
- Vétérans, masculins et féminins *(cf. article 2.4.1)*

5.2 Les catégories de poids des Jeux Olympiques.

Tableau ci-dessous :

5.2.1.1 Les catégories de poids mondial sont divisées en masculines et féminines, et classées comme suit.

Men's division		Women's division	
Under 54kg	Not exceeding 54kg	Under 46kg	Not exceeding 46 kg
Under 58kg	Over 54 kg & Not exceeding 58 kg	Under 49kg	Over 46 kg & Not exceeding 49 kg
Under 63kg	Over 58 kg & Not exceeding 63 kg	Under 53kg	Over 49 kg & Not exceeding 53 kg
Under 68kg	Over 63 kg & Not exceeding 68 kg	Under 57kg	Over 53 kg & Not exceeding 57 kg
Under 74kg	Over 68 kg & Not exceeding 74 kg	Under 62kg	Over 57 kg & Not exceeding 62 kg
Under 80kg	Over 74 kg & Not exceeding 80 kg	Under 67kg	Over 62 kg & Not exceeding 67 kg
Under 87kg	Over 80 kg & Not exceeding 87 kg	Under 73kg	Over 67 kg & Not exceeding 73 kg
Over 87kg	Over 87 kg	Over 73kg	Over 73 kg

5.2.2 Les catégories de poids olympique sont classées comme suit.

Men's division		Women's division	
Under 58kg	Not exceeding 58kg	Under 49kg	Not exceeding 49kg
Under 68kg	Over 58kg & not exceeding 68kg	Under 57kg	Over 49kg & not exceeding 57kg
Under 80kg	Over 68kg & not exceeding 80kg	Under 67kg	Over 57kg & not exceeding 67kg
Over 80kg	Over 80kg	Over 67kg	Over 67kg

5.2.3 Catégories de poids Junior sont classées comme suit.

Men's division		Women's division	
Under 45kg	Not exceeding 45kg	Under 42kg	Not exceeding 42 kg
Under 48kg	Over 45 kg & Not exceeding 48 kg	Under 44kg	Over 42 kg & Not exceeding 44 kg
Under 51kg	Over 48 kg & Not exceeding 51 kg	Under 46kg	Over 44 kg & Not exceeding 46 kg
Under 55kg	Over 51 kg & Not exceeding 55 kg	Under 49kg	Over 46 kg & Not exceeding 49 kg
Under 59kg	Over 55 kg & Not exceeding 59 kg	Under 52kg	Over 49 kg & Not exceeding 52 kg
Under 63kg	Over 59 kg & Not exceeding 63 kg	Under 55kg	Over 52 kg & Not exceeding 55 kg
Under 68kg	Over 63 kg & Not exceeding 68 kg	Under 59kg	Over 55 kg & Not exceeding 59 kg
Under 73kg	Over 68 kg & Not exceeding 73 kg	Under 63kg	Over 59 kg & Not exceeding 63 kg
Under 78kg	Over 73 kg & Not exceeding 78 kg	Under 68kg	Over 63 kg & Not exceeding 68 kg
Over 78kg	Over 78 kg	Over 68kg	Over 68 kg

5.2.4 catégories de poids olympique de la jeunesse sont classées comme suit.

Men's division		Women's division	
Under 48kg	Not exceeding 48kg	Under 44kg	Not exceeding 44kg
Under 55kg	Over 48kg & not exceeding 55kg	Under 49kg	Over 44kg & not exceeding 49kg
Under 63kg	Over 55kg & not exceeding 63kg	Under 55kg	Over 49kg & not exceeding 55kg
Under 73kg	Over 63kg & not exceeding 73kg	Under 63kg	Over 55kg & not exceeding 63kg
Over 73kg	Over 73kg	Over 63kg	Over 63kg

5.2.5 catégories de poids des cadets sont classées comme suit.

Men's division		Women's division	
Under 33kg	Not exceeding 33kg	Under 29kg	Not exceeding 29kg
Under 37kg	Over 33kg & not exceeding 37kg	Under 33kg	Over 29kg & not exceeding 33kg
Under 41kg	Over 37kg & not exceeding 41kg	Under 37kg	Over 33kg & not exceeding 37kg
Under 45kg	Over 41kg & not exceeding 45kg	Under 41kg	Over 37kg & not exceeding 41kg
Under 49kg	Over 45kg & not exceeding 49kg	Under 44kg	Over 41kg & not exceeding 44kg
Under 53kg	Over 49kg & not exceeding 53kg	Under 47kg	Over 44kg & not exceeding 47kg
Under 57kg	Over 53kg & not exceeding 57kg	Under 51kg	Over 47kg & not exceeding 51kg
Under 61kg	Over 57kg & not exceeding 61kg	Under 55kg	Over 51kg & not exceeding 55kg

Under 65kg	Over 61kg & not exceeding 65kg	Under 59kg	Over 55kg & not exceeding 59kg
Over 65kg	Over 65kg	Over 59kg	Over 59kg

(Explication 1) Poids à ne pas dépasser

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

Par exemple : Si l'athlète ne doit dépasser 50,00 kg, une marge de moins de 100gr au-dessus est tolérée.

Si l'athlète dépasse les 100 gr au-dessus du poids toléré, il sera disqualifié, son poids étant donc supérieur au 50,00kg maximum requis.

(Explication 2) Lors de la pesée, cas où le poids est en dessous du poids réglementaire

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

Par exemple : La catégorie de 50,00kg, signifie 50,100 kg et plus.

Si l'athlète ne dépasse pas les 50,00kg, il est intégré dans la catégorie en dessous, son poids étant inférieur au 50,100 kg requis pour être dans la catégorie de 50,00 kg

ARTICLE 6 – CLASSIFICATION et DEROULEMENT d'UNE COMPETITION

6.1 Les compétitions sont classées comme suit :

6.1.1 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.

6.1.2 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

6.2 Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :

6.2.1 Système de tournoi par simple élimination

6.2.2 Système Round robin

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

6.4 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.

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

* Classement des équipes

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)
- 120 points par médaille d'or
- 50 points par médaille d'argent
- 20 points 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 WT seront organisées selon les plus récents règlements des Championnats du monde par équipes.

ARTICLE 7 – DUREE DES COMBATS

7. 1.1 La durée des combats est de trois rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre les rounds. En cas d'égalité des points à la fin du 3ème round, un 4ème round d'une minute sera organisé, après une période de repos d'une minute après le 3ème round. « Goden round »

7.1.2 Dans le système du meilleur des trois (3), la durée du combat sera de trois rounds de deux minutes chacun avec une période de repos d'une minute entre les rounds. Toutefois, En cas d'égalité de points pour le round correspondant, le vainqueur du round sera déterminé par l'article 15.

7.2 Catégorie Benjamins et Minimes : *(cf règlement FFTDA)*

La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute chacun, avec une période de repos de trente secondes entre chaque round. *La durée de chaque manche peut être ajustée à 2 reprises de 1 minute sur la décision de l'organisateur de la compétition.*

7.2.1 Catégorie Cadets : *(cf règlement FFTDA)*

La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.

La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.

7.2.3 Catégorie Juniors, Espoirs et Seniors : *(cf règlement FFTDA)*

La durée des combats doit être de trois rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round. La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute et 30 secondes x 3 rounds ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.

7.2.4 Catégorie Vétérans : *(cf règlement FFTDA)*

La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos de trente secondes entre chaque round. La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.

7.3 La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute 30 secondes x 3 rounds, 2 minutes x 2 rounds ou 5 minutes x 1 round (*avec un temps mort de 30 secondes pour chaque combattant*) sur décision du délégué technique de la compétition concernée.

ARTICLE 8 – TIRAGE AU SORT

8.1 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.

8.2 Certains athlètes peuvent être positionnés comme tête de série en raison de leur rang dans le cadre du classement mondial WT. Des informations détaillées seront stipulées dans le règlement des compétitions F.F.T.D.A.

8.3 Le tirage au sort selon le RANKING WT (*cf. compétition WT*)

ARTICLE 9 – LA PESEE

9.1 La pesée générale des combattants doit être effectuée la veille du jour de la compétition, selon les informations communiquées par le comité d'organisation en particulier lors des meetings des chefs d'équipe. La durée de la pesée sera de deux (2) heures au maximum.

9.2 Une pesée de contrôle aléatoire aura lieu sur le site, le matin de la compétition, 2 heures avant le démarrage de celle-ci. Tous les participants présents la veille, lors de la pesée générale doivent être présents pour une pesée aléatoire au maximum deux (2) heures avant le début de la compétition. Si un combattant ne se présente pas pour la pesée aléatoire, il sera disqualifié. La pesée aléatoire doit être terminée au maximum trente (30) minutes avant le début de la compétition du jour. (*Excepté pour la catégorie des poids lourds*)

9.2.1 Les compétiteurs seront choisis au hasard et de façon aléatoire par un système informatisé deux (2) heures avant le début de la compétition.

- a) Plus de 32 athlètes : 20% du total
- b) 17-32 athlètes : 6 athlètes
- c) 9-16 athlètes : 4 athlètes
- d) 4-8 athlètes : 2 athlètes
- e) Moins de 4 athlètes : Aucun

9.2.2 Cette pesée de contrôle aléatoire doit être réalisée avec une marge de tolérance de 5% par rapport au poids de la veille.

9.3 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.

9.3.1 *Les combattants cadets et les juniors (compétition WT) doivent être pesés avec des sous-vêtements et 100 grammes seront autorisés en compensation. La pesée de contrôle aléatoire peut concerner les cadets et les juniors.*

9.4 La pesée générale 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 lors de la première pesée. La pesée de contrôle aléatoire ne se fait qu'une seule fois sans pesée de rattrapage

9.5 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.D.A.*

- *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 pour le ranking.

(Explication #4)

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

ARTICLE 10 – PROCEDURES DE COMBATS

10.1 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 par la table officiel et ensuite seulement par l'arbitre. Seule la table officielle est habilitée à lancer la procédure de disqualification, de même que son annonce avant l'arbitre central.

10.2 Inspection physique de la tenue et des équipements des combattants 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.

10.3 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).

10.4 Procédure avant le début et après la fin du combat :

10.4.1. 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.

10.4.2. 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.

10.4.3. L'arbitre ordonne le début du combat au commandement : "Joon-bi" (prêt) et "Shi-jak" (commencez).

10.4.4. Chaque round débutera par les commandements de l'arbitre "Shi-jak" (début)

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

10.4.6. 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.

10.4.7. Après la fin de chaque round, l'arbitre déclarera le vainqueur en levant la main du côté du vainqueur.

10.4.7.1 Dans le système du meilleur des trois (3) round, l'arbitre déclarera le vainqueur de chaque round.

10.4.8. Retrait des combattants.

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

10.5.1 Les deux équipes s'alignent face à face dans l'ordre prescrit pour chaque équipe.

10.5.2 Les procédures de début et de fin de match par équipes seront identiques à celles décrites dans l'alinéa 4 de cet article.

10.5.3 Les deux équipes quittent l'aire de combat et se tiennent prêtes à l'endroit désigné en attendant l'appel du combattant.

10.5.4 Les deux équipes devront s'aligner sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.

10.5.5 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, entraîneur :

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 portée 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

11.1 Techniques autorisées

11.1.1 Techniques de poing : techniques directes et puissantes délivrées par le poing fermement serré, bras tendu.

11.1.2 Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

11.2 Zones permises

11.2.1 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.

11.2.2 Tête : La zone situé au-dessus du cou. Seules les techniques de pieds sont permises.

11.2.3 Zones permises pour les catégories ci-dessous (cf. réglementation des compétitions F.D.T.D.A)

- Benjamins, masculins et féminins (cf. article 2.1.1.2)

- Minimes, masculins et féminins (cf. article 2.1.2.2)

ARTICLE 12 – POINTS VALIDES

12.1 Zones de marquages

12.1.1 Tronc : Les zones bleues ou rouges du plastron pour toutes les catégories d'âge.

12.1.2 Tête : La tête entière à partir du menton jusqu'au sommet de la tête, y compris le visage (*partie non couverte par le casque*) pour les catégories cadets, juniors, seniors.

12.2 Critères pour valider le(s) point (s) :

12.2.1 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.

12.2.2 Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé de la tête.

12.2.3 La détermination de la validité de la technique, du niveau d'impact et/ou du contact valide avec la zone de marquage sera effectuée par le système de pointage électronique, sauf pour les techniques de poing. Ces déterminations du PSS ne seront pas soumises à l'enregistrement vidéo instantané, sauf pour les coups de pied à la tête.

12.2.4 La commission technique détermine l'échelle de la sensibilité du plastron électronique en tenant compte des différentes catégories 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.

12.3 Les points valides sont les suivants :

12.3.1. Un (1) point pour un coup de poing valide sur le plastron

12.3.2 Deux (2) points pour un coup de pied valide sur le plastron.

12.3.3 Quatre (4) points pour un coup de pied retourné au plastron.

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

12.3.5 Cinq (5) points pour un coup de pied retourné valide à la tête.

12.3.6 Un (1) point est attribué pour chaque Gam-Jeom, au combattant adverse.

12.4. Le score du match sera la somme des points des trois rounds.

12.4.1 Dans le système du meilleur des trois (3) round, le score du match sera la somme du nombre de rounds gagnés.

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

12.5.1 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.

DWICHAGI : Explication #1

Le coup de pied arrière (DWICHAGI) est considéré comme une technique de coup de pied retourné, il doit être exécuté avec une rotation complète de la tête et des épaules, si le coup de pied est scoré par le PSS, les juges doivent valider les points techniques supplémentaires.

Si un combattant ajuste un coup de pied arrière (DWICHAGI) sans rotation simultanée de la tête et des épaules, le coup de pied n'est pas considéré comme un coup de pied retourné.

ARTICLE 13 – MARQUAGE ET PUBLICATION

13.1 L'attribution des points valides est faite principalement par le système de pointage électronique installé dans les protections électroniques. Les coups de poing et l'attribution des poings 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.

13.2 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.

13.3 Le point supplémentaire validé 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.

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

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

13.6 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 SANCTIONS

14.1 Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

14.2 Les actes interdits décrits à l'article 14 seront sanctionnés par l'arbitre (Gam-Jeom).

14.3 Un Gam-Jeom est compté comme un point supplémentaire pour le combattant adverse.

14.4 Actes prohibés

14.4.1 Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un «Gam-Jeom» doit être donné.

14.4.1.1 Traverser les lignes limites (8x8)

14.4.1.2 Tomber

14.4.1.3 Eviter ou retarder le match

14.4.1.4 Saisir, ou pousser l'adversaire

14.4.1.5 Bloquer avec la jambe, lever la jambe pour empêcher l'attaque de l'adversaire, garder la jambe plus de trois (3) secondes en l'air pour empêcher les mouvements d'attaques de l'adversaire

14.4.1.6 Attaquer intentionnellement sous la ceinture

14.4.1.7 Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »

14.4.1.8 Frapper le visage de l'adversaire avec la main

14.4.1.9 Attaquer l'adversaire avec le genou

14.4.1.10 Attaquer l'adversaire tombé au sol

14.4.1.11 Attaquer l'adversaire au plastron (PSS) avec le côté ou la plante du pied en ayant le genou à l'extérieur

en technique en corps à corps.

14.4.1.12 Mauvais comportements du combattant ou du Coach.

- a) En acceptant pas la décision de l'arbitre,
- b) En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels
- c) En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match
- d) En provoquer ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse
- e) En voulant faire intervenir des médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui veulent usurper la place du médecin officiel
- f) Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

14.4.2 Lorsqu'un Coach ou un Combattant commet une faute que l'arbitre estime grave et souhaite une sanction supplémentaire, l'arbitre doit sanctionner le combattant ou le Coach par un GAM-JEOM suivi d'un CARTON JAUNE, même si le compétiteur gagne le match il sera convoqué par le Conseil de surveillance de la compétition (*Commission de conciliation*) pour une sanction supplémentaire appropriée.

14.5 Lorsqu'un Combattant ou un Coach, intentionnellement et à plusieurs reprises, refuse de se conformer aux règles de la compétition ou ordres de l'arbitre, ce dernier peut mettre fin au match et déclarer le compétiteur adverse gagnant suivi d'un carton jaune.

14.6 Dans le cas où l'arbitre de l'aire de contrôle, un officiel, en consultation avec le technicien PSS si nécessaire, s'aperçoit qu'un combattant a tenté de manipuler la sensibilité du capteur de PSS et/ou de modifier indûment le PSS afin d'affecter sa performance, le participant sera disqualifié suivi d'un carton jaune.

14.7 Lorsqu'un combattant reçoit dix (10) "Gam-Jeom", l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin (PUN).

14.7.1 Dans le système du meilleur des trois (3) rounds, lorsqu'un compétiteur reçoit cinq (5) " Gam-jeom " dans un round, l'adversaire sera déclaré vainqueur de ce round.

(Interpretation)

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

- (1) assurer la sécurité du candidat*
- (2) assurer un combat loyal*
- (3) encourager les techniques appropriées.*

(Explication #1) Gam-Jeom

1. Traverser la ligne limite de l'aire de combat (8x8) : Un «Gam-Jeom» est donné lorsqu'un (1) pied d'un combattant traverse la ligne extérieure de la ligne limite. Aucun «Gam-Jeom» ne sera déclaré si un combattant dépasse la ligne limite par suite d'un acte prohibé par le combattant adverse.

2. Tomber : «Gam-Jeom» doit être déclaré. Toutefois si un combattant tombe en raison d'une action interdite de l'adversaire «Gam-Jeom » n'est pas donné au combattant tombé et une sanction est donnée à l'adversaire. Lorsqu'un combattant tombe par suite d'une collision accidentelle avec l'adversaire, aucune sanction ne doit être donnée.

3. Éviter ou retarder le match :

a) Cet acte consiste à gagner du temps sans avoir l'intention d'attaquer.

Un compétiteur qui affiche continuellement un style non engageant recevra un "GAM-JEOM".

Si les deux compétiteurs restent inactifs après trois (3) secondes, l'arbitre central donnera le signal " FIGHT ".

Un "GAM-JEOM" sera donné aux deux compétiteurs s'ils ne font rien trois (3) secondes après que le commandement a été donné, ou au combattant qui a reculé de sa position initiale trois (3) secondes après que l'ordre de combattre.

b) L'action de tourner le dos à l'adversaire pour éviter une attaque doit être punie car elle exprime le manque d'esprit de Fair-Play et peut causer des blessures graves. La même peine doit être donnée pour l'action de se plier sous la taille horizontale ou de s'accroupir. Ce geste peut être dangereux car le combattant perd l'adversaire de vue.

c) Anti jeu visant à éviter les attaques de l'adversaire et à faire écouler le temps, un "Gam-Jeom" est donné.

d) Feindre une blessure : signifie exagérer les blessures ou indiquer la douleur dans une partie du corps non soumise à un coup dans le but de faire sanctionner son adversaire, et aussi exagérer la douleur dans le but de prolonger le temps. Dans ce cas, l'arbitre doit sanctionner par un « Gam-Jeom », mais l'arbitre peut demander une

vidéo pour clarification avant de donner "Gam-jeom" pour avoir fait semblant d'être blessé.

e) Un "Gam-Jeom" doit être indiqué à l'athlète qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat afin d'ajuster son équipement de protection.

4. Saisir ou pousser l'adversaire :

a) Cela comprend la saisie de toute partie du corps, de l'uniforme ou de l'équipement de protection de l'adversaire avec les mains. Cela inclut également l'acte de saisir le pied ou le lacet du plastron ou de crocheter la jambe avec l'avant-bras.

Pour le poussé, il est autorisé comme un impact rapide, le compétiteur doit se désengager de son adversaire après une poussée.

Les actes suivants seront pénalisés :

- Pousser l'adversaire avec un contact prolongé ou continu
- Pousser l'adversaire en dehors de la ligne de délimitation
- Pousser l'adversaire d'une manière qui empêche le mouvement de coup de pied ou toute exécution normale du mouvement d'attaque.

b) Les combattants doivent se séparer après le commandement "Fight" de l'arbitre en position de corps à corps, et s'ils ne le font pas dans les trois (3) secondes, un GAM-JEOM sera donné au combattant passif ou aux deux combattants. Un Gam-Jeom sera donné au combattant qui saisit, tient ou passe les bras autour du corps de l'adversaire en position de corps à corps

5. Le mouvement de lever la jambe ou de coup de pied « Cut » ne sera pas pénalisé s'il est suivi de l'exécution d'une technique de coup de poing ou de coup de pied en combinaison.

6. Attaquer sous la ceinture :

Cette action s'applique à une attaque sur n'importe quelle partie au-dessous de la ceinture. Lorsqu'une attaque au-dessous de la ceinture est provoquée au cours d'un échange de techniques, aucune sanction ne sera donnée. Cet article s'applique également aux coups de pied enchaînés sur la partie de la cuisse, du genou ou du tibia afin de gêner la technique de l'adversaire.

7. Attaque de l'adversaire après « Kal-yeo » :

a) Après que Kal-yeo ait été annoncé par l'arbitre et son bras tendu, l'attaque qui se traduit par un contact réel au corps de l'adversaire est sanctionnée.

b) si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo et le bras tendu de l'arbitre, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.

c) pour le recours vidéo, l'action de Kal-yeo est définie comme le moment où le bras de l'arbitre est complètement tendu ; et le début de l'attaque est défini comme le moment où le pied de l'attaquant est complètement décollé du sol.

d) si une attaque après le Kal-yeo n'a pas touché le corps de l'adversaire, mais semble malveillante, l'arbitre peut sanctionner le comportement par un "Gam-Jeom".

8. Frapper le visage de l'adversaire avec la main :

Cet article inclut de frapper le visage avec la main (poing), poignet, bras ou coude. Toutefois, les mesures inévitables dues à l'imprudance de l'adversaire tel qu'un abaissement excessif de la tête ou en tournant le corps négligemment, ne peuvent être punis.

9. Attaquer avec le genou :

Attaquer intentionnellement l'adversaire avec le genou.

Cependant, le contact avec le genou dans les situations suivantes ne peut pas être sanctionné.

- Lorsque l'adversaire se précipite brusquement au moment où un coup de pied est exécuté
- Par inadvertance,

10. Attaquer l'adversaire tombé :

Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure de l'adversaire. Le danger provient de ce qui suit :

- L'adversaire tombé est sans défense immédiate

- L'impact de toute technique qui frappe un combattant tombé sera plus grande en raison de la position. Ces types d'actes d'agression envers un adversaire tombé ne sont pas conformes à l'esprit du Taekwondo et comme tels, ne sont pas appropriés pour la compétition de Taekwondo. À cet égard, les sanctions doivent être données à l'attaquant intentionnel de l'adversaire tombé, quel que soit le degré d'impact.

Lorsqu'une faute est commise par un compétiteur ou un entraîneur pendant une période de repos, après les cinq (5) secondes de la fin du round, l'arbitre peut immédiatement déclarer le " Gam-jeom " et le " Gam-jeom " sera enregistré pour le round suivant. Toutefois, le "Gam-jeom" sera enregistré au round précédent si l'action a eu lieu dans les cinq (5) secondes suivant la fin du round.

ARTICLE 15 – POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1. En cas de match nul à l'issue du 3ème round, un 4ème round (Golden Round) d'une (1) minute sera organisé.
2. Dans le cas de la tenue d'un 4ème round (Golden Round), tous les points et sanctions attribués lors des 3 premiers rounds sont annulés.
3. Durant le golden round, le premier compétiteur marquant 2 points, ou si son adversaire reçoit deux (2) Gam Jeom sera déclaré vainqueur.
4. Dans le cas où aucun combattant n'a marqué deux points à l'issue du Golden Round, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :
 - 4.1 Le combattant qui marque un point par un coup de poing dans le Golden Round / 4è Round..
 - 4.2 Si durant le 4è Round, aucun compétiteur n'a marqué un point par un coup de poing ou si les deux compétiteurs ont chacun scoré un coup de poing, le combattant qui a obtenu un plus grand nombre de coups enregistré par le PSS durant le Golden Round est le vainqueur.
 - 4.3 Si le nombre d'impacts enregistrés par le PSS est égal, le vainqueur sera le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds durant les trois premiers rounds.
 - 4.4 Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagné, le vainqueur sera le combattant qui a reçu le moins de sanction (GAM-JEOM) dans les 4 rounds.
 - 4.5 Si les critères précédemment mentionnés sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du golden round par la procédure WOO-SE-KIRO.
Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, c'est l'arbitre central qui décide du vainqueur.
5. Dans le système du meilleur des trois (3) rounds, en cas d'égalité de points pour le round correspondant, le vainqueur du round sera déterminé par la supériorité sur la base des critères suivants :
 - 5.1 Le plus grand nombre de points marqués par un coup de pied retourné.
 - 5.2 Si le score technique est le même, le combattant qui a marqué le plus de points dans l'ordre des techniques de valeur supérieure comme suit : Tête, Tronc, Coup de poing, Gam-Jeom.
 - 5.3 Si les points de valeur supérieure sont les mêmes, le combattant qui a reçu le plus grand nombre de coups enregistrés par le PSS (HIT LEVEL).
 - 5.4 Si les trois critères ci-dessus sont les mêmes, l'arbitre et les juges détermineront la supériorité.
 - a) Dans le cas de deux (2) juges de coin, le gagnant sera décidé par l'arbitre et deux (2) juges
 - b) Dans le cas de trois (3) juges de coin, le gagnant sera décidé par trois (3) juges.

(Explication #1)

La décision de supériorité par les juges se fonde sur la domination technique d'un adversaire à travers la gestion de l'agressivité dans le match, le plus grand nombre de techniques d'exécution, l'utilisation des techniques plus avancées tant en difficulté qu'en complexité et du fair-play.

(Explication #2)

Dans le cas où un athlète effectue un coup de pied à la tête juste avant le coup de son adversaire sur le plastron, mais que seul le coup au plastron a été enregistré par le PSS, le coach du compétiteur ayant touché la tête ou un juge peut demander un recours vidéo. Si le vidéo jury détermine que le coup à la tête était valide et effectué plus tôt que le coup de pied au plastron, l'arbitre doit invalider le ou les points marqués par le coup au plastron, puis réclamer 3 ou 5 points pour le coup de pied à la tête et déclarer celui qui a donné le coup de pied à la tête gagnant.

Dans le cas où un combattant effectue un coup de poing juste avant le coup de pied de son adversaire sur le plastron, mais que seul le coup de pied au plastron a été enregistré par le PSS, le coach du compétiteur ayant effectué le coup de poing peut demander un recours vidéo ou si deux juges de coin ou plus ont marqué pour un coup de poing. Si le vidéo jury détermine que le coup de poing était valide et effectué plus tôt que le coup de pied au plastron, l'arbitre doit invalider les points marqués par le coup de pied au plastron, puis réclame point(1) et déclarer celui qui a donné le coup de poing gagnant.

(Ligne directrice)

Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :

- 1) avant le combat, tous les arbitres officiels prennent la carte de supériorité avec eux.
- 2) lorsqu'un match doit être décidé par la supériorité, l'arbitre déclare "Woo-se-girok (informer de la carte de supériorité)".
- 3) sur la déclaration de l'arbitre, chaque juge doit noter de manière confidentielle sur sa carte de supériorité, le vainqueur désigné dans un délai de 10 secondes. Chaque juge remet ensuite cette carte signée, à l'arbitre central.
- 4) l'arbitre central doit ramasser toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final et déclarer le vainqueur.
- 5) suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre doit remettre les cartes au TA (Technical assistant) pour contrôle du résultat final. Le TA remet ensuite les cartes au responsable des arbitres.

(Directives pour l'arbitrage dans le système du meilleur des trois (3) rounds).

- 1) *Lorsqu'un round doit être décidé par supériorité, l'arbitre doit déclarer "Woo-se-girok (Recours de supériorité)".*
- 2) *Après la déclaration de l'arbitre, les juges déclarent le vainqueur simultanément après le compte de trois (3) de l'arbitre en utilisant le signal de la main du vainqueur du round face à la table principale.*
- 3) *Dans le cas de deux (2) juges de coin, le vainqueur sera décidé par l'arbitre et deux (2) juges de coin.*
- 4) *Dans le cas de trois (3) juges de coin, le vainqueur sera décidé par trois (3) juges de coin à l'exception de l'arbitre.*
- 5) *Le jury de révision enregistrera le résultat final, et déclarera à l'opérateur le vainqueur du round.*
- 6) *Lors de la déclaration du vainqueur, l'arbitre déclarera le vainqueur du round ou du match.*

ARTICLE 16 – DECISION

16.1 les décisions sont prises suivant les procédures :

- 1 Victoire par arrêt du combat par l'arbitre (RSC)
- 2 Victoire par score final (PTF)
- 3 Victoire par écart de points (PTG)
- 4 Gagner par points 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)
- 9 Gagner par disqualification pour comportement antisportif (DQB)

(Explication #1)

Arrêt du combat par l'arbitre. L'arbitre déclare RSC dans les situations suivantes :

- I. *quand un combattant a été « Knock down » après une technique autorisée et validée par un ou plusieurs points, mais ne peut pas continuer le combat après le compte de « Yeo-dul » ; ou si l'arbitre estime que le combattant n'est pas en mesure de reprendre la compétition quel que soit l'état d'avancement du comptage ;*
- II. *Si un combattant ne peut poursuivre le match en ne se levant pas aux trois « ordres de se lever » de l'arbitre central espacés chacun de 3 secondes ;*
- III. *Si l'arbitre reconnaît la nécessité d'arrêter le match pour protéger la sécurité d'un combattant ;*
- IV. *Lorsque le médecin de la Compétition estime que le match doit être arrêté en raison de la blessure d'un combattant.*

(Explication #2)

Victoire par écart de points : dans le cas d'un écart de 12 points entre deux athlètes à tout moment au cours de chaque round, l'arbitre doit arrêter le combat et déclare le gagnant du round ou du match par écart de points.

Cette mesure ne s'applique pas pour les demi-finales et finales lors des championnats dans les catégories Seniors.

(Explication #3)

Gagner par retrait.

- Le gagnant est déterminé par le défaut de l'adversaire :
- -Quand un combattant se retire du match en raison de blessures ou d'autres raisons
- -Lorsqu'un combattant ne reprend pas le match après la période de repos ou ne répond pas à l'appel pour commencer le match
- -Quand le coach jette une serviette sur l'aire de combat pour signifier l'arrêt du match et déclarer forfait.

(Explication #4)

Victoire par disqualification : c'est le résultat déterminé par l'échec du combattant à la pesée ou quand un combattant perd ce statut avant le début de la compétition.

Les actions sont différentes selon le motif de disqualification :

- I. Dans le cas où les athlètes ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée après tirage au sort : le résultat doit figurer sur la feuille de tirage et les informations doivent être fournies aux responsables techniques de la compétition et à toutes les personnes concernées. Les arbitres ne seront pas désignés pour ce match. Les adversaires de ces athlètes n'ont pas à se présenter au match concerné.*
- II. dans le cas où un athlète a passé la pesée mais ne s'est pas présenté à l'appel, l'arbitre désigné et l'adversaire doivent attendre dans leur position 1 minute, jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant du match. Procédure détaillée stipulée en 4.1 de l'Article 10.*

(Explication #5)

Gagner par sanction de l'arbitre :

L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes :

- I. Si un combattant a accumulé dix (5) "Gam-Jeom »*

(Explication #6)

Gagner par disqualification pour comportement antisportif : DQB dans les situations suivantes:

- *Lorsqu'un combattant ou un membre de son équipe manipule le (s) capteur (s) ou le système de notation de la PSS*
- *Lorsqu'un combattant triche le processus de pesée*
- *Lorsqu'un combattant a violé les règles antidopage de la WT*
- *Lorsqu'un combattant ou un entraîneur a un comportement inapproprié et grave décrit aux articles 23.3.1 et 23.3.2*
- *Le participant qui a perdu par DQB doit être retiré, et le gain du match gagné par tricherie est réattribué à l'adversaire du tricheur (DQB).*

(Explication #7)

Dans le système du meilleur des trois (3) rounds, les décisions suivront la procédure de l'article 16 :

- 16.1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
- 16.2 Victoire par score final (PTF)
- 16.6 Victoire par abandon (WDR)
- 16.7 Victoire par disqualification (DSQ)
- 16.9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)

i) Dans le cas de l'article 16.2. Victoire par score final (PTF), le score du match sera la somme du nombre de rounds gagnés sur les trois rounds.

ii) Dans le cas de l'Article 16.3. Victoire par points (PTG), en cas de différence de douze (12) points entre deux athlètes par round, l'arbitre arrêtera le combat et déclarera le vainqueur par écart de points pour le round correspondant. L'écart de points pour le round correspondant ne sera pas appliqué en demi-finales et finales dans la catégorie senior pour les championnats.

ARTICLE 17 – KNOCK DOWN

Un Knock Down doit être déclaré, quand une attaque légitime est portée et :

- 17.1 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.
- 17.2 Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.

17.3 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
--

18.1 Lorsqu'un combattant est «KNOCK-DOWN» à la suite d'attaques valides de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :

18.1.1 L'arbitre doit éloigner l'attaquant du combattant au sol par la déclaration de "KAL-YEO (pause)" l'opérateur doit arrêter le temps au KEL-YEO de l'arbitre.

18.1.2. L'arbitre doit tout d'abord vérifier l'état de santé du combattant au sol et compter à haute voix de "Ha-nah (un)" jusqu'à "Yeol (dix)" avec une seconde d'intervalle entre chaque décompte, en direction du combattant, tout en faisant un signe de la main indiquant le temps décompté

18.1.3 Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre, avant ou au décompte "Yeo-dul (huit)", et désire continuer le combat, l'arbitre doit continuer le décompte jusqu'à Yeo-dul (huit) et s'arrêter pour déterminer si le combattant est bien apte à poursuivre le combat. Si c'est le cas, il ordonne la reprise du combat par la déclaration de "KYE-SOK (continuer)".

18.1.4 Quand un combattant Knock down ne montre pas la volonté de reprendre le combat avant l'annonce du décompte "Yeo-dul (huit)", l'arbitre doit annoncer l'adversaire gagnant par RSC (Referee Stop Contest).

18.1.5 Dans le cas où les deux combattants sont knock down, l'arbitre doit continuer à compter tant qu'un des deux combattants n'a pas suffisamment récupéré.

18.1.6 Dans le cas où les deux combattants sont knock down et les deux ne parviennent pas à récupérer après le compte de « Yeol », le gagnant est déterminé par le score du match avant l'incident de Knock Down. L'arbitre s'arrête au décompte Yeo-dul.

18.1.7. L'arbitre peut déclarer un gagnant sans avoir fait le décompte, s'il juge un combattant inapte à continuer le match.

18.2 Les procédures à suivre après le combat : tout combattant qui n'a pas pu continuer un combat suite à une blessure grave sur n'importe quelle partie du corps ne peut pas participer à une autre compétition dans les trente (30) jours qui suivent, sans l'approbation d'un Médecin fédéral.

18.2.1 A l'exception des urgences médicales, tout combattant souffrant d'une blessure grave doit être évalué par un médecin de la compétitions et confirmé par le responsable médical (MC) dans la salle médicale immédiatement après le combat.

18.2.2 Tout combattant ayant été mis KNOCK-OUT (KO) suite à un traumatisme crânien doit être examiné par un médecin dans la salle médicale conformément aux règles médicales du WT.

Un médecin officiel de la compétition doit effectuer un SCAT5 sur le combattant blessé afin de diagnostiquer une commotion cérébrale en cas de traumatisme crânien dans les 30 minutes suit le combat.

18.2.3 Tout traumatisme crânien ou commotion cérébrale significatif (modéré ou sévère) entraîne une suspension obligatoire de toute compétition pendant la période déterminer (voir 18.2.5).

18.2.4 La décision de suspendre le combattant pour un traumatisme crânien ou une commotion cérébrale importants doit être prise sur la base de l'un des critères suivants (1)~(3) :

(1) Examen neurologique complet et test neurocognitif (SCAT 5 ou autres outils d'évaluation des commotions cérébrales autorisés par le président de la CMC) effectués par un médecin mandaté dans la salle médicale de la compétition, le résultat du rapport doit être rapporté au chairman des médecins (CMC).

(2) Arrêt de la compétition par l'arbitre en cas de perte de conscience, d'altération de l'état mental ou d'incapacité à effectuer un mouvement significatif, stable et volontaire à la suite d'un traumatisme crânien direct pendant au moins dix (10) secondes ou au compte de dix (10).

(3) Incapacité à se remettre complètement du traumatisme crânien et à reprendre le match dans la minute qui suit l'évaluation médicale sur le tapis après que l'arbitre du centre ait appelé un médecin pour une possible commotion cérébrale.

18.2.5 Tout compétiteur ayant reçu un diagnostic de traumatisme crânien significatif ou de commotion

cérébrale basé sur l'un des critères :

18.2.4 Suivant les critères ci-dessus une suspension de 30 jours pour les seniors, 40 jours pour les juniors et 50 jours pour les cadets. Cette période de suspension médicale obligatoire ne peut en aucun cas être raccourcie une fois la suspension prononcée.

18.2.6 Tout compétiteur ayant subi une deuxième commotion cérébrale dans les 90 derniers jours sera suspendu pendant 90 jours et celui ayant subi une troisième commotion cérébrale dans les 180 derniers jours sera suspendu pendant 180 jours.

18.2.7 Pour toute incidence de commotion cérébrale ou de traumatisme crânien significatif non déclarée, mal diagnostiquée ou mal gérée sans suspension médicale obligatoire, le département des sports de la WT et le comité médical de la WT MC dirigé par le président de la WT MC commenceront à enquêter sur l'incidence par une révision vidéo rétrospective même après la fin de la compétition. L'incident doit être rapporté au président du CM de la WT dans les 30 jours suivant la date de l'incident pour commencer l'enquête. Si l'examen vidéo confirmé par au moins trois (3) examinateurs de la commission médicale de la WT révèle une commotion évidente ou un traumatisme crânien grave (knockout de plus de 10 secondes) ou d'autres blessures graves qui nécessitent une suspension médicale obligatoire d'au moins 30 jours, la commission médicale de la WT annulera la décision du médecin légiste (OMD ou médecin agréé) et appliquera les règles de suspension obligatoire à l'athlète pour protéger la santé et la sécurité du compétiteur

(Explication #1)

Eloigner l'attaquant :

Dans ce cas, l'adversaire debout doit retourner à sa position de départ. Cependant, si le combattant au sol est sur ou près de cet emplacement, l'adversaire doit attendre sur la ligne limite face à son coach.

(Ligne directrice)

L'arbitre doit toujours être vigilant en cas de situation de knock down, qui se caractérise habituellement par un puissant coup accompagné d'un fort impact.

(Explication #2)

Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat :

Le but premier du comptage est de protéger le combattant. Même si le combattant désire continuer le match avant d'atteindre le nombre de huit (8), l'arbitre doit compter jusqu'à "Yeo-dul (huit)" avant de reprendre le match. Compter jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut être modifié par l'arbitre.

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

(Explication #3)

L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant a récupéré et dans l'affirmative, redémarrer le combat par la déclaration « Kye-sok » :

L'arbitre doit vérifier la capacité du combattant à poursuivre alors qu'il compte jusqu'à huit. La confirmation finale de la condition du combattant après le compte de huit est seulement une procédure. L'arbitre ne doit pas dépasser inutilement le temps avant de reprendre le combat.

(Explication #4)

Le combattant exprime sa volonté de poursuivre le combat en reprenant sa position de combat et en faisant plusieurs gestes de volonté de reprendre le combat, avec les poings fermés. Si un combattant ne peut pas réaliser ce geste avant le compte « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer son adversaire vainqueur après avoir compté « A-hop » et « Yeol ».

Exprimer la volonté de continuer le combat après le décompte de « Yeo-dul » ne peut être considéré comme valide. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre au compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et refuser de reprendre le combat s'il juge, lui, que le combattant est inapte à reprendre le match.

(Explication #5)

Lorsqu'un combattant est knock down à la suite d'un puissant coup autorisé et dont l'état apparaît sérieux, l'arbitre peut suspendre le décompte RSC et faire appel aux premiers soins ou le faire en continuant le compte jusqu'à Yeol.

(Ligne directrice)

- I. l'arbitre ne doit pas prendre de temps additionnel après le compte de « Yeo-dul » sous prétexte d'avoir oublié d'observer l'état du combattant, en comptant.*
- II. quand le combattant reprend ses esprits avant le décompte de « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre le combat mais que l'arbitre ressent, lui, que l'état du combattant requiert des soins médicaux, il doit d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kal-yeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 19.*

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

19.1 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)

19.1.1. L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kal-yeo", ce qui ordonnera à l'opérateur d'arrêter automatiquement le chronomètre.

19.1.2. 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.

19.1.2.1 Le médecin de la compétition peut demander plus de temps (jusqu'à 2 minutes) si nécessaire.

19.1.2.2 S'il n'y a pas de médecin disponible, le médecin de l'équipe disponible ou tout médecin (associé médical) à proximité du tapis de la compétition peut être invité à donner les premiers soins à l'athlète.

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

19.1.4. 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.

19.1.5. 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.

19.1.6. 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. RSC).

19.1.7. 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.

19.1.8. 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 à 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 :

- I. 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 :
- II. Le combattant ayant causé la blessure sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom".
- III. Le combattant blessé, incapable de continuer le combat sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'une action légitime ou d'un contact accidentel et inévitable.
- IV. 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.
- V. II 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.

3 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.
- 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 T.D.*
- 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 désigné 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 de la F.F.T.D.A.

4.2 Fonction

4.2.1 L'arbitre central

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 4ème 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 chronométrateur

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 pour les aires de combat se fait par le directeur national de l'arbitrage à l'issue du briefing des arbitres.

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

Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par 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 sanctions.

(Interprétation)

Les qualifications, les devoirs et l'organisation des arbitres officiels doivent suivre les règlements de la WT/FFTDA.

(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 3ème 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

Article 21.1 En cas d'objection à un jugement des arbitres durant le combat, le coach d'une équipe peut faire une demande à l'arbitre central pour un visionnage immédiat et uniquement dans les cas suivants :

i). Pénalités contre l'adversaire :

- Le cas de tomber.
- Franchir la ligne de démarcation des 8X8.
- Attaque de l'adversaire après "KAL-YEO".
- Attaque de l'adversaire tombé.
- ii). Les Points additionnels.
- iii). Toute pénalité contre son propre combattant.
- iv). Tout dysfonctionnement mécanique ou erreur dans la gestion du temps.
- v). Lorsque l'arbitre a oublié d'invalider le(s) point(s) après avoir donné un "GAM-JEOM".
- vi). Mauvaise identification par les juges du compétiteur qui a attaqué par un coup de poing.
- vii). Un Coup de pied à la tête qui n'a pas scoré (y compris le visage).

21.2 Lorsque le coach fait appel, l'arbitre du centre se rapproche du coach et lui demande la raison de l'appel. La portée de l'appel pour la lecture vidéo est limitée aux erreurs de l'arbitre de centre dans l'application des règles de compétition, aux points marqués par les juges et aux sanctions. Aucun appel 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, sauf les points additionnels (plastron et tête). La portée de la demande de l'instance recours vidéo est limitée à la 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 demander un recours vidéo, il est considéré que le coach a utilisé son droit d'appel vidéo en toute circonstance, à moins que le résultat de la concertation des arbitres satisfasse le coach (cf supra).

21.3 L'arbitre doit demander au Jury vidéo de visionner l'action instantanée.

21.4 Après examen de la lecture vidéo, le Jury vidéo doit informer l'arbitre du centre de la décision finale dans le délai de (30) secondes après avoir reçu la demande.

21.5 Chaque coach dispose d'un (1) quota pour demander une lecture vidéo instantanée par combat. Si l'appel est accepté et le point litigieux corrigé, le coach conserve son droit d'appel pour le combat en cours (quota).

21.6 La décision du jury vidéo est définitive ; aucun appel supplémentaire pendant le combat ou une protestation après le combat, ne seront acceptés.

Au cours d'un championnat, il n'y a pas de limite du nombre total d'appels qu'un coach a le droit de faire par combattant. Toutefois, si un coach a eu un certain nombre de recours rejeté pour un combattant, il perdra son droit à tout autre recours dans le match en cours.

21.7 Dans le cas d'erreurs évidentes de la part des officiels sur l'identification du combattant ou d'erreurs dans le système

de scoring, 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.

21.8 Dans le cas d'un appel, la Commission d'arbitrage peut examiner le combat à la fin de la journée et prendre des mesures disciplinaires contre les arbitres concernés, si nécessaire.

21.9 A tout moment pendant le round, n'importe quel juge peut demander l'ajout ou le retrait de points techniques sans tenir compte du quota d'appel de l'entraîneur.

21.10 Dans un championnat où le système de recours vidéo n'est pas disponible, la procédure de contestation devra respecter les règles suivantes :

21.10.1 S'il y a une opposition à une décision de l'arbitre, un chef de l'équipe doit présenter une demande de réévaluation de la décision (formulaire de protestation) ainsi que la caution non remboursable de 200 € à la Commission d'arbitrage dans les 10 minutes après le combat.

21.10.2 La délibération pour la réévaluation s'effectue par la Commission, et la résolution doit être majoritaire.

21.10.3 Les membres de la commission d'arbitrage peuvent convoquer les arbitres officiels pour la confirmation des événements.

21.10.4 La résolution par la commission d'arbitrage est définitive et sans appel.

21.10.5 Les procédures de délibération sont les suivantes :

21.10.5.1 Un coach ou un chef d'équipe ayant déposé la protestation, peut faire une brève présentation orale à la Commission d'arbitrage à l'appui de sa position. Le coach ou le chef d'équipe est autorisé à réfuter les faits.

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

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

21.10.5.4 Si nécessaire, la commission peut examiner le matériel lié à la décision, tel que les données consignées par écrits ou visuelles.

21.10.5.5 Après délibération, la commission vote à scrutin secret pour déterminer une décision majoritaire.

21.10.5.6 Le Président rendra un rapport documentant le résultat de la délibération et doit rendre ce résultat public.

21.10.5.7 Les processus subséquents à la décision :

21.10.5.7.1 Les erreurs pour déterminer les résultats du match, les erreurs dans le calcul du score ou les erreurs d'identification d'un combattant, doivent donner lieu à une décision qui sera inversée.

21.10.5.7.2 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, le résultat de l'erreur doit être corrigé et l'arbitre sera puni.

21.10.5.7.3 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 – SOURD TAEKWONDO

Cet article décrit les modifications apportées aux règles de compétition utilisées pour les sourds au Taekwondo.

Pour les questions non visées par le présent article 22, les règles de compétition WT s'appliqueront.

1. Qualification des athlètes

Le combattant doit avoir passé les procédures de classification décrites dans le World Para-Taekwondo dans le Code de classification des sourds-Taekwondo et se voir attribuer une classe Sport et un statut de classe Sportif.

2. Catégories de poids

Les catégories de poids olympiques s'appliquent aux compétitions de sourd-taekwondo.

3. Les championnats mondiaux pour les sourds-taekwondo seront organisés selon les procédures les plus récentes des championnats du monde WT pour les sourds-taekwondo.

ARTICLE 23 - 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.

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 Ne pas respecter les instructions officielles mises en place par l'organisation de la compétition.

3.1.7 Manipulation de matériel, capteurs de marque et/ou une partie quelconque d'un PSS.

3.1.8 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 (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 WT

4.6 Suspension de l'athlète, du coach, ou du représentant de l'équipe de toutes les activités de la WT (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 WT.

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 WT 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 WT.

ARTICLE 24 – AUTRES NON SPECIFIEES DANS LE REGLEMENT DE COMPETITION

- 1 Dans le cas où une question non spécifiée dans les règles survient, elle doit être traitée comme suit.
 - 1.1. Les questions liées 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.