

REGLEMENT	D'ARBITRAGE	DES	COMPETITIONS	COMBATS
------------------	--------------------	------------	---------------------	----------------

SOMMAIRE

- Article 1 - Objectif
- Article 2 - Application
- Article 3 - Aire de compétition
- Article 4 - Les compétiteurs
- Article 5 - Catégories de poids
- Article 6 - Classification et méthodes de compétitions
- Article 7 - Durée de combat
- Article 8 - Tirage au sort
- Article 9 - Pesée (*cf réglementation des compétitions article 2.5.2*)
- Article 10 - Procédures de combat
- Article 11 - Techniques et zones permises
- Article 12 - Points validés
- Article 13 - Marquage et publication
- Article 14 - Actes prohibés
- Article 15 - Point en or et Décision de supériorité
- Article 16 - Décisions de l'issue d'un match
- Article 17 - Knock-down / standing down
- Article 18 - Mesures à prendre suite à un knock-down
- Article 19 - Mesures à prendre en cas d'interruption de combat
- Article 20 - Arbitres et juges
- Article 21 - Le bureau d'arbitrage de la compétition
- Article 22 - Visionnage instantannée de la vidéo

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 F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

ARTICLE 2 - APPLICATION

Les règles de compétition devront être appliquées à toutes les compétitions susceptibles d'être promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition mesure 8m x 8m. Elle 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 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°.

3. Démarcation de l'aire de combat (*cf. annexe plan des aires de combat*)

La surface de 8 x 8 m appelée aire de combat doit être de couleur bleue. La ligne de pourtour de l'aire de combat sera nommée ligne limite. La partie extérieure de la ligne limite doit être rouge ou jaune. La ligne extérieure et adjacente à la table d'enregistrement et du médecin sera dénommée la ligne limite 1. Les autres lignes seront respectivement appelées lignes 2, 3, et 4 (*suivant le sens des aiguilles d'une montre à partir de la ligne 1*).

4. Indication des positions**4.1) Position de l'arbitre**

La place de l'arbitre sera marquée en un point situé à 1,5 m en arrière du point central de l'aire de compétition vers la 3^{ème} ligne limite et sera dénommée comme marque de l'arbitre.

4.2) Position des juges

La position du juge 1 est à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes 1 et 2.

La position du juge 2 est à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes limites 2 et 3.

La position du juge 3 à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes limites 3 et 4.

La position du juge 4 à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes limites 4 et 1.

Dans le cas où trois (3) juges seulement sont nécessaires, la position du premier juge doit être située à 0,5 m de l'angle des lignes 1 et 2.

La position du 2^{ème} juge doit être située à 0,5 m à l'extérieur du centre de la ligne 3 et doit être dirigée vers la zone de combat.

La position du 3^{ème} juge doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne 4 et la ligne 1.

4.3) Position du chronométrateur

La position du chronométrateur se situe à 2 m en arrière de la ligne limite 1 et il fait face à l'aire de combat. Il se situe également à 2 m de l'intersection des lignes limites 1 & 2 de l'aire de combat.

4.4) Position du médecin officiel

La position du médecin officiel se situe à plus de 3 m derrière la ligne de sécurité.

4.5) Position des compétiteurs

La position des compétiteurs sera marquée en 2 points opposés à 1 m du point central de l'aire de compétition et à 4 m de la ligne limite de démarcation 1.

Le compétiteur "plastron rouge" fait face à la ligne 2, le compétiteur "plastron bleu" fait face à la ligne 4.

4.6) Position des coachs

La position des coachs est située, à un mètre au moins du point médian des lignes limites de chaque compétiteur.

7) Position de la table 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 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. Mesure de l'aire de Compétition : 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 12m x 12m ou 14m x 14m.

Explication 3. L'aire de Compétition : la surface devrait être construite selon le diagramme annexe.

Explication 4. La position de l'arbitre et des compétiteurs doit être indiquée sur le tapis par des couleurs différentes.

Explication 5. Couleur : la combinaison des couleurs de la surface du tapis ne doit pas émettre un reflet fatigant la vue des compétiteurs ou spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

Explication 6. 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.

Recommandation pour l'arbitre : L'arbitre doit avoir une parfaite connaissance des dimensions de l'aire de combat et une parfaite maîtrise de la zone afin d'officier en utilisant l'intégralité de la surface pour éviter des interruptions excessives du combat.

ARTICLE 4 - LES COMPETITEURS

1. Le compétiteur doit porter la tenue de Taekwondo (*Dobok blanc*), Col noir pour les ceintures noires, col rouge/noire pour les ceintures poms, col blanc pour les autres et les protections autorisées par la F.F.T.D.A.

2. Le compétiteur doit porter une protection de tronc, une protection de la tête, de l'aine (*coquille*), des avant-bras, des tibias, des gants, un protège-dents, des chaussettes comportant des capteurs (*dans le cas des plastrons électroniques*) avant d'entrer sur l'aire de compétition. Les coquilles, les protections des avant-bras et des tibias seront

portées sous la tenue de Taekwondo. Le casque sera 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.

3. Le compétiteur doit apporter les protections autorisées par la F.F.T.D.A. Il en est de même des gants et du protège-dents qui sera réservé à son usage personnel. Le port de tout article sur la tête autre que le casque n'est pas autorisé.

3. Les compétiteurs minimes et vétérans seront munis d'un casque à bulle ou grille P.V.C.

4. Les compétiteurs benjamins, minimes et vétérans seront équipés d'une protection de l'ensemble du dessus de pied de la partie du talus et du calcaneum jusqu'aux phalanges distales.

5. Les compétiteurs cadets seront équipés d'une protection du dessus de pied de la partie du talus et du calcaneum jusqu'à la base des phalanges. Les protections ne couvriront pas les orteils.

6. Contrôle médical : *cf. règlement médical F.F.T.D.A.*

Explication. Protège-dents : la couleur du protège dents devra être blanche ou transparente. Cependant, l'obligation d'utiliser le protège-dents peut être exemptée sur avis médical démontrant que ce protège-dents est susceptible de causer un dommage aux combattants

ARTICLE 5 - CATEGORIES DE POIDS

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

2. 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*)

- Catégories Jeux Olympiques de la Jeunesse :

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

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

Interprétation

1. Les règles de compétition de Taekwondo autorisent, le contact physique direct et des chocs physiques puissants entre les compétiteurs. Pour réduire l'impact des inégalités de ces facteurs entre les compétiteurs et assurer la sécurité et l'équité dans l'échange des techniques, un système de division de poids a été établi.
2. Faire la distinction entre les catégories hommes et femmes est une règle fondamentale. Les hommes combattent entre eux et les femmes entre elles.
3. Les divisions de poids pour les Jeux Olympiques sont décidées en consultation avec le Comité International Olympique.

Explication 1. Dépassement : La limite de poids est définie par le critère de deux décimales au-delà de la limite indiquée. 50,01 Kg étant supérieure à la limite, implique une disqualification.

Explication 2. Au-dessus : De même, la catégorie plus de 50,00 kg débute à 50,01 kg. 49,99 kg est considéré comme insuffisant et entraîne la disqualification.

ARTICLE 6 - CLASSIFICATION ET METHODES DE COMPETITIONS

1. Les compétitions sont réparties comme suit :

- **La compétition individuelle** doit normalement se dérouler entre des combattants de même catégorie de poids. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition.

- **La compétition par équipe**:

Méthodes de compétition : - Cinq (5) compétiteurs seniors dans les poids suivants :

MASCULINS	FEMININS
- 54 kg	- 47 kg
- 63 kg	- 54 kg
- 72kg	- 61 kg
- 82 kg	- 68 kg
+ 82 kg	+ 68 kg

- Huit (8) compétiteurs juniors ou seniors par catégorie de poids conformément au règlement des compétitions
- Quatre (4) compétiteurs par catégorie de poids (*catégories fixées pour le Tournoi International de Paris*)

2. Les méthodes de compétition sont réparties comme suit :

- 1) Système par élimination individuelle
- 2) Système Round Robin (*cf.annexe*)

La compétition de taekwondo des Jeux Olympiques utilisera un système de compétition individuel et la combinaison d'un tournoi par élimination directe avec repêchage.

Interprétation.

1. Dans le principe des compétitions, le classement est basé sur les résultats individuels. Cependant, un classement par équipe peut également être réalisé par la somme des performances individuelles.

* Système de points

Le classement des équipes sera entériné par le total des points sur la base des recommandations suivantes :

- Un (1) point pour chaque compétiteur inscrit à la compétition ayant passé la pesée officielle
- Un (1) point pour chaque victoire
- Sept (7) points par médaille d'or
- Trois (3) points par médaille d'argent
- Un point (1) point par médaille de bronze

Dans le cas où plus de deux (2) équipes sont à égalité, le classement est obtenu par et dans l'ordre :

- 1) Le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par l'équipe
- 2) Le nombre de compétiteurs participants
- 3) Le nombre de points marqués en catégories poids lourd

2. Dans le système de compétition par équipe, le résultat de chaque équipe est déterminé par les résultats individuels.

Explication 1. Divisions de poids consolidés

La préconisation est de suivre les divisions de poids olympiques.

Explication 2. Configuration à huit catégories de poids :

Dans le cas d'une rencontre à huit catégories de poids, l'équipe gagnant au moins cinq combats est victorieuse. En cas d'égalité (*quatre à quatre*), chaque équipe doit désigner un compétiteur pour disputer un match tie-break. Dans cette formule les compétiteurs ne peuvent pas être remplacés.

Explication 3. Dans le schéma ci-dessus, si, une équipe obtient une majorité de victoires, les matches restants devraient, se dérouler. Si l'équipe perdante souhaite déclarer forfait, les résultats seront enregistrés comme des matches perdus.

ARTICLE 7 - DUREE DE COMBAT

1. La durée du combat pour les catégories juniors et seniors est de trois rounds de deux minutes avec une minute de repos entre les rounds.

En cas d'égalité au score après la fin du 3^{ème} round, un 4^{ème} round supplémentaire sera organisé. Il commencera 1 min après la fin du 3^{ème} 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 la décision du D.T.R ou de son représentant au niveau des ligues et du D.T.N ou de son représentant au niveau national.

La durée des combats pour les catégories ci-dessous, se décompose ainsi :

- Benjamins (cf. article 2.1.1.2 & annexes)
- Minimes (cf. article 2.1.2.2 & annexes)
- Cadets (cf. article 2.2.1.2 & annexes)
- Vétérans (cf. article 2.3.4.2)

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. Certain 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 - PESEE (CF REGLEMENTATION DES COMPETITIONS ARTICLE 2.5.2)

1. La pesée des compétiteurs doit avoir lieu la veille de la compétition ou le cas échéant avant le début des combats.

2. Afin de ne pas être disqualifié lors de la pesée officielle, une balance identique aux balances officielles pourrait être mise à disposition des compétiteurs en "pré pesée".

3. Disqualification au cours de la pesée officielle : Quand un compétiteur est disqualifié à l'issue de la pesée officielle, les points de participation ne seront pas attribués.

Explication. La durée de la pesée ne devrait excéder 2 heures.

ARTICLE 10 - PROCEDURES DE COMBAT

1. Appel des compétiteurs

Le nom des compétiteurs sera annoncé trois fois dans les trente minutes précédant le début du combat (*sauf en cas de publication sur écran*).

2. Contrôle physique et vestimentaire

Après avoir été appelés, les compétiteurs subiront une inspection de leur état physique et de leur tenue au bureau de contrôle adéquat. Les compétiteurs ne devront manifester aucun signe provoquant ni porter aucun objet susceptible de blesser leur adversaire.

3. Entrée dans l'aire de compétition

Après inspection, le combattant devra avancer vers l'emplacement de son coach avec ce dernier et avec un docteur ou un kinésithérapeute le cas échéant.

4. Procédure de début et de fin de match

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, 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 du combat débutera par les commandements de l'arbitre "Shi-jak" (*début*) et se terminera par "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.

4.5. A l'issue de la dernière reprise, les combattants devront se faire face à leur emplacement respectif. Les combattants devront enlever leur casque et échanger un salut aux commandes "Cha-ryot", "Kygong-nye" de l'arbitre. Ils se tiendront debout en attendant la décision de l'arbitre.

4.6. L'arbitre déclarera le vainqueur en levant sa main du côté du gagnant.

4.7. Retrait des compétiteurs

5. Procédure de combat dans 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 équipe 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 ou un physiothérapeute de l'équipe :

Au moment de l'inscription des équipes, une copie du document certifiant l'appartenance au corps médical du médecin ou du physiothérapeute écrite en anglais ou en français doit être fournie.

Après vérification, les cartes d'accréditation leur seront délivrées. Seuls, ceux ayant cette accréditation seront autorisés à pénétrer dans la zone de compétition avec le coach.

Recommandation pour l'arbitrage : Dans le cas de l'utilisation des plastrons électroniques, l'arbitre doit vérifier si le système et les chaussettes munies de capteurs fonctionnent correctement.

ARTICLE 11- TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

1. Techniques permises

1. Techniques de poing : techniques délivrées par le poing fermement serré.
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 & annexes de modification)
 - Minimes, masculins et féminins (cf. article 2.1.2.2 & annexes de modification)
 - Cadets, masculins et féminins (cf. article 2.2.1.2 & annexes de modification)
 - Vétérans, masculins et féminins (cf. article 2.3.4.2)

Explication 1. Dans la terminologie coréenne originale, le terme "Pa-run-ju-mok" peut être interprété comme un poing correctement serré. Le poing fermement serré permet de frapper sans considération d'angle et de trajectoire.

Explication 2. Techniques de Pied : Toutes les techniques utilisant la partie du pied au-dessous de l'os de la cheville sont autorisées. Les autres techniques utilisant la partie de la jambe au-dessus de l'os de cheville, c'est-à-dire le tibia ou le genou, ne sont pas autorisées.

Explication 3. Tronc : La partie couverte par le plastron, entre l'aisselle et le bassin est la surface d'attaque autorisée. Ainsi, le plastron devrait être porté selon cette règle pour chaque catégorie de poids et en rapport avec le physique de chaque compétiteur.

ARTICLE 12 - POINTS VALIDES

1. Surfaces de frappe autorisées :

- 1.1. Corps : les couleurs bleue ou rouge du plastron
- 1.2. Tête : la zone au dessus de la clavicule (*La partie entière du visage, incluant les deux oreilles et l'arrière de la tête*).

2. Les points sont attribués lorsque les techniques autorisées sont exécutées avec précision et puissance sur les surfaces de frappe autorisées.

3. Les points valides sont répartis comme suit :

- 1) Un (1) point pour une attaque valide sur le plastron
- 2) Deux (2) points pour un coup de pied retourné valide sur le plastron
- 3) Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête
- 4) Quatre (4) points pour un coup de pied retourné valide à la tête

4. Le score du combat s'obtiendra par la somme des points des trois rounds.

5. Invalidation de points : Quand un compétiteur porte une attaque, qui est scorée, mais réalisée par l'utilisation d'actes prohibés, le ou les points marqués seront annulés.

Explication 1. Précision : Réalisation d'une technique d'attaque légale qui rentre en contact avec l'adversaire dans la limite des zones autorisées.

Explication 2. Puissance :

- a/ Plastron non équipé de capteurs électroniques : la puissance sera démontrée lorsque le corps de l'adversaire sera brusquement déplacé sous l'impact d'un coup.
- b/ Plastron électronique : la force de l'impact est mesurée par les capteurs électroniques du plastron et réglable selon le poids et le sexe.

Quand un compétiteur est renversé suite à une attaque légitime de son adversaire validée par un point, l'arbitre doit d'abord vérifier l'état du compétiteur et décider de compter ou non. Si l'arbitre juge que le compétiteur n'est pas en mesure de poursuivre le combat, il peut l'arrêter et déclarer le vainqueur par KO.

Quand un compétiteur est déstabilisé par son adversaire suite à une attaque légale sans point enregistré, l'arbitre doit :

- Soit faire reprendre le combat après avoir vérifié l'état de l'athlète
 - Soit prendre les dispositions conformément à l'article 18 "Procédure en cas d'un Knock Down".
- Les critères de "knock-down" doivent être en conformité avec l'article 17.

Explication 3. Invalidation d'un point : Cette règle s'applique lorsque des points sont obtenus par des techniques ou des actions illégales. Dans ce cas, ces points ne doivent pas être validés. L'arbitre doit enclencher l'invalidation du point par le signal adéquat de la main et donner la pénalité appropriée.

Procédure : Dans ce cas, l'arbitre déclarera "Kal-yeo", puis invalidera par le geste de la main le point et appliquera la pénalité appropriée.

ARTICLE 13 – MARQUAGE ET PUBLICATION

1. Les points valides seront immédiatement enregistrés et rendus public.

2. Dans le cas d'utilisation de plastrons sans capteurs électroniques les points valides seront immédiatement enregistrés par chaque juge en utilisant un système de marquage électronique ou un papier prévu à cet effet.

3. Dans le cas d'utilisation de plastrons électroniques :

3.1. Les points valides marqués sur la partie médiane du tronc seront enregistrés automatiquement par l'émetteur du plastron électronique. Dans le cas d'un coup de pied retourné valide sur le plastron, le "point valide" sera automatiquement enregistré par l'émetteur du système, impliquant l'ajout d'un point additionnel par les juges.

3.2. Les points valides marqués à la tête ou les attaque de coups de poings au plastron sont enregistrés par chaque juge en utilisant les appareils de marquage électronique ou par les feuilles de pointage. Pour les

coups de pied retournés à la tête, les juges devront marquer les points pour ce coup et marquer également le point pour la technique retournée.

3.4. Lorsque les juges sont au nombre de 3, les points doivent être validés par deux juges aux moins pour être enregistrés et par 3 juges au moins lorsqu'ils sont au nombre de 4.

Interprétation : Les plastrons électroniques doivent satisfaire à toutes les exigences de la F.F.T.D.A. pour renforcer la rivalité, l'assurance du résultat et l'équité du combat.

Interprétation : Il est essentiel que les points soient attribués immédiatement, indépendamment de la méthode de pointage utilisée.

Explication 1. Les points sont immédiatement enregistrés : Le marquage immédiat doit attribuer le point consécutif à la réalisation de la technique valide. Les points attribués après une période de temps écoulée ne peuvent pas être considéré comme valide.

Explication 2. Enregistrement et publication : Un point attribué par les juges sera immédiatement rendu public sur le tableau d'affichage.

Explication 3. Utilisation de plastrons non équipés de capteurs électroniques : Tous les scores doivent être accordés par la seule décision des juges. Les équipements utilisés doivent permettre de transmettre immédiatement le ou les points enregistrés sur le tableau d'affichage. Cependant lorsqu'il n'y aura pas de publication électronique, les points seront immédiatement enregistrés sur une feuille de juge et rendus publics à la fin du round.

Explication 4. Dans le cas de l'utilisation de plastrons électroniques, un (1) point sera enregistré si l'émetteur reconnaît la technique valable et que les juges ne donnent pas le point pour une « technique retournée ». Dans le cas où l'émetteur ne reconnaît pas le point, aucun point ne sera donné malgré l'appréciation des juges.

Recommandation pour l'arbitrage : Les juges devront respecter le principe de la notation immédiate, indépendamment du système de notation. L'attribution d'un point à la fin du round est une violation de ce règlement.

ARTICLE 14 - ACTES PROHIBÉS

1. Les pénalités relatives aux actes prohibés seront 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.
 - 5.1.1. Sortir de l'aire de combat
 - 5.1.2. Fuir ou refuser le combat
 - 5.1.3. Tomber
 - 5.1.4. Saisir, tenir ou pousser l'adversaire
 - 5.1.5. Attaquer en dessous de la taille
 - 5.1.6. Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou
 - 5.1.7. Frapper le visage de l'adversaire avec la main
 - 5.1.8. Proférer des remarques ou avoir une conduite indésirable de la part du compétiteur ou du coach
 - 5.1.9. Lever le genou pour éviter une attaque autorisée ou entraver le déroulement d'une attaque
 - 5.2. Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits, et "Gam-jeom" doivent être déclarés.
 - 5.2.1. Attaquer l'adversaire après "Kal-yeo"
 - 5.2.2. Attaquer l'adversaire au sol
 - 5.2.3. Projeter l'adversaire en le saisissant, en tenant le pied attaquant ou en poussant l'adversaire avec la main.
 - 5.2.4. Attaques délibérées au visage de l'adversaire avec la main
 - 5.2.5. Interruption du déroulement du combat par le coach ou le combattant
 - 5.2.6. Remarques violentes ou comportement extrême de la part du coach ou du combattant
 - 5.2.7. Avant chaque combat, l'arbitre doit vérifier si des manipulations du système électronique et / ou une augmentation de la sensibilité des capteurs de protections de pieds ou toute autre fraude, ont été tentées par l'athlète ou son coach. Dans le cas de manipulations frauduleuses, l'arbitre se réserve

le droit de donner "Gam-jeom" au compétiteur ou de disqualifier l'athlète en fonction du degré de gravité de la fraude.

6. Quand un combattant refuse intentionnellement d'observer les règles de compétition ou se conformer aux ordres de l'arbitre, ce dernier peut déclarer le compétiteur perdant par disqualification après une (1) minute.

7. Quand un compétiteur reçoit huit (8) "Kyong-go" ou quatre (4) "Gam-jeom" ou en cas de n'importe quelle combinaison de "Kyong-go" et "Gam-jeom" dont le total s'élève à au moins quatre points, l'arbitre déclarera le compétiteur perdant par pénalités.

8. "Kyong-go" et "Gam-jeom" seront comptabilisés dans le score total des trois rounds.

9. Quand l'arbitre suspend un combat pour donner un "Kyong-go" ou "Gam-jeom" le temps pour l'attribution de l'avertissement ne doit pas être pris en compte. Le chronomètre et le combat reprendront à la déclaration par l'arbitre central de "Kye-sok", (*reprise*).

Interprétation : Objectifs de la réglementation des actes interdits et des pénalités ;

- (1) Protéger les compétiteurs
- (2) Assurer la bonne gestion des combats
- (3) Encourager les techniques appropriées ou idéales

Explication 1. Deux "Kyong-go" seront comptabilisés comme un point supplémentaire pour le compétiteur opposé. Cependant, les "Kyong go" ne seront comptabilisés qu'en nombre entier dans le score total. Les deux (2) "Kyong-go" seront comptés comme un point supplémentaire pour l'adversaire, indépendamment de l'acte prohibé et du round dans lequel ils arrivent.

Explication 2. Actes interdits aboutissant à une pénalité "Kyong-go"

a. Franchir la ligne limite : Un avertissement "Kyong-go" sera donné lorsque les deux pieds d'un compétiteur sortent de la ligne. Il n'y aura pas de "Kyong-go" si un compétiteur sort de l'aire de combat suite à un acte interdit par le combattant opposé.

b. Fuir ou retarder le combat : Cet acte implique le fait de refuser de combattre. On donnera à un compétiteur qui affiche continuellement un style de non-engagement une pénalité. Cependant, l'arbitre distinguera l'action intentionnelle d'éviter le combat et la défense tactique. Aucune pénalité ne sera donnée pour la défense tactique. Si les deux compétiteurs restent inactifs après cinq (5) secondes, l'arbitre de centre fera le geste aux compétiteurs "de combattre".

Un "Kyong-go" sera donné aux deux compétiteurs s'il n'y a aucune action de l'un d'entre eux, au bout de 10 secondes, après l'injection de l'arbitre de combattre. Ce "Kyong-go" pourra aussi être donné à un seul d'entre eux, si ce dernier recule.

L'acte qui implique de tourner le dos pour éviter l'attaque de l'adversaire sera sanctionné car il exprime le manque d'un esprit loyal et peut être la cause de blessure sérieuse. Une même pénalité sera donnée dans le cadre de l'esquive d'une attaque de l'adversaire en se baissant en dessous de la taille ou en s'accroupissant.

La simulation de blessure et le manque de loyauté sont définis ci-dessous.

La "simulation de blessure" signifie feindre une blessure ou indiquer une douleur sur une partie du corps non atteinte, dans le but de pénaliser les actions de l'adversaire pour écourter le temps du combat.

Un "Kyong-go" sera également donné au combattant qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat pour une raison quelconque (*ajustement de son équipement*) ou l'appel à son coach pour une procédure vidéo.

c. Tomber : Un "Kyong-go" sera immédiatement donné dans le cas d'une chute intentionnelle. Dans le cas où un compétiteur tombe suite à un acte interdit de l'adversaire, aucune pénalité ne sera donnée au combattant au sol et une pénalité sera infligée à l'adversaire. Dans le cas où un compétiteur chute suite à un contact fortuit avec l'adversaire, la pénalité "Kyong-go" ne sera donnée qu'en cas de récurrence. Lors d'une chute involontaire durant un échange technique, on ne donnera aucune pénalité.

d. Saisir, tenir ou pousser l'adversaire : Cela implique le fait de saisir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, l'équipement, la tenue ou la protection avec les mains. Cela inclut également le fait de saisir le pied, la jambe ou le bras. Retenir inclut la pression de l'épaule de l'adversaire, l'accrochage avec la main ou le bras du corps de l'adversaire avec l'intention de le gêner. Si, pendant la compétition le bras passe au-delà de l'épaule de l'adversaire ou de l'aisselle, dans le but mentionné ci-dessus, une pénalité sera donnée. L'acte de pousser, inclue le fait de déséquilibrer l'adversaire pour obtenir un avantage dans l'attaque, de pousser pour gêner l'attaque, de gêner l'exécution normale de technique en poussant avec la paume, le coude, l'épaule, le tronc ou la tête, etc...

e. Attaquer en dessous de la taille : Cette action s'applique à une attaque intentionnelle sur n'importe quelle partie située sous la taille.

Quand une attaque au-dessous de la taille est causée par un compétiteur au cours d'un échange de techniques, on ne donnera aucune pénalité. Cet article s'applique aussi 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.

f. 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 une technique de pied qui est en cours d'exécution.
- Par inadvertance, lors d'une mauvaise appréciation de la distance lors d'une attaque.

g. Frapper le visage de l'adversaire avec la main : Cet article concerne le fait de frapper le visage de l'adversaire avec la main (*le poing*), le poignet, le bras ou le coude. Cependant, les actions de l'adversaire, tels que baisser la tête ou se baisser par négligence ne peuvent pas être sanctionnées par cet article. Cependant, les actions inévitables dues à la négligence de l'adversaire comme baisser exagérément la tête ou tourner le corps ne peuvent être réprimandées par cet article.

h. Proférer des remarques indésirables ou tout écart de conduite de la part du compétiteur ou du coach.

Le comportement inacceptable comprend des actions ou des attitudes qui ne peuvent pas être admises de la part d'un compétiteur ou d'un coach, qu'ils soient amateurs ou pratiquants.

Ces actions sont les suivantes :

- Toute action interférant avec le déroulement du combat.
- Toute action ou comportement remettant en cause les décisions de l'arbitre.
- Comportement physique ou verbal déplacé envers l'adversaire ou son coach.
- Coaching excessif ou trop bruyant.
- Tout acte ou comportement indésirable commis pendant le combat

L'article précédent peut être parfois sanctionné par "Gam-jeom" (*cf article 5.2.6*) suivant le degré d'intention et d'importance de ces actions. Il appartiendra à l'arbitre d'évaluer ces actions pour appliquer les pénalités appropriées en fonction de leur gravité et de leur répétitivité.

De même, quand un compétiteur ou un coach démontre un comportement inacceptable au cours de la période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la pénalité et celle-ci sera alors enregistrée au prochain round.

Le coach sera pénalisé par un "Kyong-go" lorsqu'il quitte sa zone (1x1m) ou s'il n'est pas assis sur sa chaise.

Explication 3. Actes interdits entraînant une sanction "Gam-jeom"

a. Attaquer l'adversaire après "Kal-yeo": Cette action est extrêmement dangereuse en raison du risque important de blessure qu'elle peut entraîner :

- Après "Kal-yeo", l'adversaire peut être à ce moment sans défense
- L'impact d'une technique qui frappe un compétiteur après "Kal-yeo" est plus grande.

Ces types d'actions ne sont pas en conformité avec l'esprit du taekwondo. Une sanction devra être donnée pour les attaques intentionnelles contre l'adversaire après "Kal-yeo" quel que soit le degré d'impact. Une pénalité "Gam-jeom" devrait également être donnée dans le cas où un compétiteur simule une attaque de l'adversaire après "Kal-yeo".

b. Attaquer l'adversaire au sol : Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure qu'elle peut provoquer à l'adversaire. En effet

- L'adversaire au sol est sans défense
- La puissance d'un coup est d'autant plus forte qu'un adversaire est au sol sans défense.

Ce type d'agression n'est pas conforme à l'esprit du Taekwondo et inapproprié en compétition.

c. Projeter à terre l'adversaire par le fait de tenir ou pousser la jambe avec laquelle il effectue l'attaque.

Projeter l'adversaire en le saisissant, en tenant le pied attaquant ou en poussant l'adversaire avec la main ou toute action compromettant l'attaque de l'adversaire en saisissant le pied de l'adversaire en l'air ou en le poussant.

d. Attaque intentionnelle de l'adversaire avec la main : Un "Gam-jeom" doit être donné par l'arbitre dans les cas suivants :

- Lorsque le départ de l'attaque du poing est au dessus de l'épaule
- Lorsque l'attaque du poing est ascendante
- Quand l'attaque est amorcer ou exécuter à faible distance dans le but de causer une blessure et non pas dans le cas d'un échange technique

e. Un coach ou un compétiteur interrompt le déroulement du match :

- Quand un coach quitte sa zone ou la surface de compétition en perturbant le combat.
- Quand un coach manifeste dans le but de perturber le match ou protester contre les décisions de l'arbitre.
- Quand un coach ou un compétiteur menace ou porte atteinte au corps d'arbitrage.
- Quand un coach ou un compétiteur proteste de manière illégale afin d'interrompre le déroulement du combat.

f. Remarques violentes ou comportements extrêmes de la part du coach ou du compétiteur :

Reportez-vous à l'article "5.1.8" de "Kyong-go" des sanctions.

Explication 4. L'arbitre peut déclarer le compétiteur perdant par disqualification.

En effet il peut déclarer un compétiteur perdant sans accumulation de huit (8) "Kyong-go" ou quatre (4) "Gam-jeom" lorsque le compétiteur ou le coach ne tient pas compte ou viole les règles fondamentales de la compétition et les injonctions de l'arbitre.

En particulier, si le compétiteur démontre l'intention de blesser ou de commettre une violation flagrante, en dépit des mises en garde de l'arbitre, il doit immédiatement être déclaré perdant par disqualification.

Explication 5. Quand un compétiteur reçoit huit (8) "Kyong-go" ou quatre (4) "Gam-jeom", il est automatiquement déclaré perdant. Dans ce cas, l'arbitre doit déclarer le compétiteur adverse gagnant.

10. Tout acte déplacé ou injurieux d'un coach, d'un combattant ou d'un arbitre durant la compétition pourra entraîner l'exclusion décidée par le Bureau d'Arbitrage. La notification de l'exclusion doit être faite en présence du coach ou du combattant sanctionné.

La compétition commence avec les accréditations et se termine à la fin du dernier combat.

ARTICLE 15 - POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1. En cas de match nul à l'issue du 3^{ème} round, un 4^{ème} round sera organisé.

Dans ce cas, tous les points et les pénalités accordées au cours des trois (3) premiers rounds seront nuls et la décision ne sera prise qu'en fonction des résultats du 4^{ème} round.

2. Le premier compétiteur marquant un point durant le 4^{ème} round sera déclaré vainqueur.

3. Si aucun point n'est marqué à l'issue du 4^{ème} round, le gagnant sera décidé par les arbitres sur les critères de supériorité. La décision sera établie sur les critères de supériorité du 4^{ème} round uniquement.

4. Dans le cas de combats gérés par 4 arbitres (1 arbitre et 3 juges de coin), l'arbitre central devra briser l'égalité de la décision (2 contre 2).

Explication 1. La décision de supériorité sera basée sur l'initiative montrée pendant le 4^{ème} round. Cette initiative est appréciée par la domination technique, l'agressivité, le plus grand nombre de techniques exécutées, l'utilisation des techniques plus avancées tant en difficulté que dans sa complexité et la meilleure attitude dans le combat.

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 l'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 se trouvant à la table.

ARTICLE 16 - DECISIONS DE L'ISSUE D'UN MATCH

1. Victoire par K.O
2. Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
3. Victoire par score final
4. Victoire par écart de points
5. Victoire au point en "or"
6. Victoire par supériorité
7. Victoire par retrait ou abandon
8. Victoire par disqualification
9. Victoire par disqualification de l'arbitre

Explication 1. Victoire par K.O (1.)

L'arbitre déclarera ce résultat quand un compétiteur renversé par une technique légitime ne peut démontrer la volonté de reprendre le combat à l'issue du décompte de "Yeo-dul" ou quand l'arbitre décide que le compétiteur n'est pas capable de reprendre le combat. On peut déclarer ce résultat avant que le décompte des 10 secondes.

Explication 2. Victoire par arrêt de l'arbitre (2.)

Si l'arbitre ou le médecin de la compétition décide qu'un compétiteur ne peut pas continuer, même après la minute de rétablissement, ou lorsqu'un compétiteur ne reprend pas le combat malgré l'ordre de l'arbitre, ce dernier ordonnera l'arrêt du combat et déclarera l'autre compétiteur gagnant.

Explication 3. Victoire par écart de points :

En cas d'écart de 12 points entre les deux compétiteurs à l'issue du deuxième round et / ou à tout moment au cours du 3ème round, l'arbitre arrête le combat et déclare le vainqueur.

Explication 4. Victoire par abandon (4.)

Le gagnant est déclaré suite au retrait de l'adversaire :

- a. Quand un compétiteur se retire du combat en raison d'une blessure ou d'une autre raison.
- b. Quand un compétiteur ne reprend pas le combat après la période de repos ou ne répond pas à l'appel de reprise du combat.
- c. Quand le coach jette une serviette durant l'un des rounds pour signifier un abandon du match.

Explication 5. Victoire par disqualification :

Ce mode de victoire est obtenu si le compétiteur est recalé suite à la pesée ou si le compétiteur perd son statut de participant avant le début de la compétition.

Explication 6. Victoire par disqualification de l'arbitre (6.) :

La disqualification est déclarée par l'arbitre après accumulation de huit (8) "Kyong-go" ou quatre (4) "Gam-jeom" ou par la décision de l'arbitre selon l'Article 14.7 des Règles d'arbitrage.

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.
3. Lorsque l'arbitre évalue et décide que le combat ne peut être poursuivi à la suite de 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 ou 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 compter l'adversaire.

2. 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 d'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 est compté 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 :

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

cessité 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 des compétiteurs ou les deux sont blessés, l'arbitre prend les mesures prescrites 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*)

L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kalyeo" et ordonnera au chronométreur d'arrêter le chronométrage en annonçant "Kye-shi".

1. L'arbitre autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant une minute.
2. Le compétiteur qui ne manifeste pas l'intention de poursuivre le combat après une minute, même dans le cas d'une blessure légère, sera déclaré perdant par l'arbitre.
3. Dans le cas où la reprise du combat serait impossible après un délai d'une minute, le compétiteur occasionnant la blessure par un acte prohibé et puni par "Gam-jeom", sera déclaré perdant.
4. Dans le cas où les deux compétiteurs seraient à terre et si la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le gagnant sera déterminé en fonction des points acquis avant la blessure.
5. Dans le cas où l'arbitre jugerait le compétiteur dans un état critique ou tombé sans connaissance, il peut arrêter le combat immédiatement et remettre le blessé aux soins d'urgence. Dans ce cas, le compétiteur ayant donné un coup prohibé sanctionné par "Gam-jeom" sera déclaré perdant. Si le coup n'est pas considéré comme action illicite "Gam-jeom" les points acquis avant le moment de la blessure décideront du résultat du combat.

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 :

1) 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 :

- a. Le combattant ayant causé la blessure sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom".
- b. 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.
- c. 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.

2) Quand la blessure n'est pas sérieuse, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de "Kye-shi".

- a. Autorisation pour le traitement médical : Quand l'arbitre juge que le traitement médical est nécessaire, il peut autoriser l'intervention de la commission médicale.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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 sont nécessaires, 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.
- e. Si la reprise du match est impossible après une minute, la décision du match sera déterminée selon l'article 1)a).

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 :

- a. Si la circonstance résulte d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom" le combattant sanctionné sera déclaré perdant.
- b. 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 se produit avant la fin du premier round, le match sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat.
- c. Si la circonstance est celle d'actes interdits pénalisant par "Gam-jeom" les deux combattants, ces deux combattants seront déclarés perdants.

Explication 2. Le cas de suspension de combat, en dehors des procédures décrites précédemment, seront traitées avec les recommandations suivantes.

- 1) Quand des circonstances incontrôlables ou indéterminées exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du comité d'organisation.
- 2) Si le match est suspendu après l'accomplissement du deuxième round, le résultat sera déterminé par le score du match au moment de l'arrêt de celui-ci, s'il ne peut pas aller à son terme.
- 3) Si le match est suspendu avant la fin du deuxième round, un nouveau match sera, en principe proposé et se tiendra en trois rounds.

ARTICLE 20 - ARBITRES ET JUGES

1. Qualification (cf règlement des diplômes d'arbitrage)

2. Devoir :

1. Responsable d'arbitrage de la compétition : Gestion de l'équipe d'arbitrage de la compétition
2. Responsable d'aire de compétition : Gestion des juges et arbitres de l'aire de compétition

3. Arbitre :

- 3.1. L'arbitre a le contrôle du match.
- 3.2. L'arbitre déclare "Shijak", "Keuman", "Kalyeo", "Kyesok" et "Kyesi" ; vainqueur et perdant, déduction des points, avertissements et abandon. Toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés.
- 3.3. L'arbitre doit prendre des décisions indépendantes conformément à ces règles prescrites.
- 3.4. 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).

L'arbitre central peut briser l'égalité d'une décision à 2 contre 2 (1 arbitre + 4 juges) dans le cas où deux juges ont donné le point mais que deux ne l'ont pas fait. L'arbitre central a l'autorité pour briser l'égalité et décider de valider le point.

3.5. A l'issue du 4^{ème} round, en cas de non point, la décision de supériorité sera prise par l'arbitre et l'ensemble des 4 juges conformément à l'article 15.2.

4. Juges :

- 4.1.1 Les juges enregistrent immédiatement les points valides.
- 4.1.2 Les juges exprimeront leur avis sans détour à la demande de l'arbitre.
- 4.2. Composition des équipes d'arbitrage.
 - 4.2.1 En cas d'utilisation d'un système de protection électronique, l'équipe est composée d'un (1) arbitre et trois (3) juges.
 - 4.2.2 En cas de non-utilisation d'un système de protection électronique, l'équipe est composée d'un (1) arbitre et quatre (4) juges.
- 4.3. Tenues
 - 4.3.1 Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme désigné par la F.F.T.D.A.
 - 4.3.2 Les arbitres et les juges ne porteront aucun objet susceptible d'interférer avec le combat
- 4.4. Le chronométrateur : Le chronométrateur mesure le temps de combat, les temps d'arrêts et les interruptions. Il enregistre et publie les points attribués et/ou les déductions de points.
- 4.5. Responsabilité du jugement : Les décisions prises par l'arbitre et les juges seront définitives et ils en assumeront la responsabilité auprès de la commission d'arbitrage.

Interpretation : Le président de la commission d'arbitrage ou son représentant, peut demander au responsable de l'arbitrage de faire remplacer l'arbitre lorsque celui-ci a commis une erreur flagrante et injustifiable. Le DTN ou son représentant peut faire remplacer ou sanctionner un arbitre après consultation du bureau d'arbitrage s'il s'avère que cet arbitre a pris de mauvaises décisions, a géré inéquitablement le combat, ou qu'il a fait des erreurs injustifiées.

Recommandations pour l'arbitrage :

- Cas où les juges accordent des points différents pour une même attaque (*un juge donne 1 point, un autre donne 2, le troisième n'attribue pas de point*) et qu'aucun point n'apparaît sur le tableau d'affichage :

N'importe quel juge doit lever la main pour signaler l'erreur. L'arbitre déclare "Shi Gan" pour suspendre le combat, réunit les juges et demande leur avis. Après concertation, l'arbitre rend la décision.

- Si un entraîneur fait appel au "visionnage vidéo" pour un cas similaire, l'arbitre prendra en priorité l'avis des juges avant de recueillir la requête du coach.

S'il convient de corriger la décision, le coach restera assis sans user de son quota. Si malgré tout, le coach reste debout et demande le recours à la vidéo, l'arbitre doit prendre en compte sa demande.

Cet article est également appliqué dans le cas où l'arbitre fait une erreur de jugement lors d'un Knock-down et que les juges ont une appréciation différente. Ils se manifesteront alors lors du décompte de l'arbitre à partir de trois (set) ou quatre (net).

ARTICLE 21 - LE BUREAU D'ARBITRAGE DE LA COMPETITION

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.

ARTICLE 22 - VISIONNAGE INSTANTANEE DE LA 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.

2. Lorsque un coach demande le recours à la vidéo, l'arbitre, s'approche de celui-ci et l'interroger sur la cause 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.

Dans le cas d'utilisation de plastrons électroniques, le recours à la vidéo ne peut être demandé pour les zones enregistrées par le système électronique.

Le recours à la vidéo ne sera limité qu'à l'action qui c'est déroulé dans les cinq (5) dernières secondes.

Dès que le coach lève sa carte bleue ou rouge, il sera considéré comme faisant appel au visionnage vidéo.

3. L'arbitre doit demander au jury en charge de la vidéo le visionnage de celle-ci.

4. Après examen de la vidéo, le "jury-vidéo" informe l'arbitre central de la décision finale. L'étude vidéo ne doit pas excéder une (1) minute.

5. Chaque coach à un (1) recours (quota) par combat. Si le recours est couronné de succès, le point contesté est corrigé et le coach conserve le même quota pour le combat en cours.

6. Dans le cadre d'un championnat, il n'y a pas de limite dans le nombre total de recours à la vidéo pour chaque combattant. Toutefois, si un coach n'obtient pas gain de cause lors d'un recours vidéo, il perdra le droit à tout

appel supplémentaire pour ce combat.

En fonction du niveau et de l'importance des championnats, le délégué technique peut décider du nombre de quotas pour le recours à la vidéo (*entre un et trois*).

7. La décision du jury vidéo est définitive. Aucun recours supplémentaire ne sera accepté pendant ou après le combat.

8. En cas de décision erronée évidente du corps d'arbitrage, sur l'identification d'un combattant ou d'erreur de marquage des points, n'importe quel juge pourra, à tout moment, demander de revoir et corriger la décision. Quand le corps d'arbitrage quitte l'aire de combat, il ne sera plus possible de faire un recours ou de changer la décision.

9. Dans le cas où le recours à la vidéo est couronné de succès, le bureau d'arbitrage de la compétition devra en fin de journée examiner le combat et entreprendre une action disciplinaire à l'encontre des arbitres concernés, si nécessaire.

10. Si le visionnage vidéo n'est pas disponible lors d'une compétition, les procédures de contestations seront les suivantes :

10.1. En cas d'une décision arbitrale jugée contestable, un représentant officiel de l'équipe doit dans les dix minutes qui suivent la décision, présenter auprès du bureau de l'arbitrage, une procédure de réclamation et payer une taxe non remboursable de **100 €**.

10.2. Lors de la délibération, les membres issus du même club que celui du combattant concerné seront exclus. La délibération doit être prise à la majorité.

10.3. Les membres du bureau d'Arbitrage peuvent convoquer les responsables concernés pour confirmer les faits.

10.4. La décision prise par le bureau d'Arbitrage est irrévocable. Aucune réclamation ne sera plus recevable.

10.5. Les procédures de délibération sont les suivantes :

10.5.1. Le coach ou le représentant officiel de l'équipe contestataire peut présenter une requête verbale rapide auprès du bureau d'Arbitrage. Le coach ou le représentant officiel de l'équipe adverse est également autorisé à faire une présentation verbale rapide pour sa défense.

10.5.2. Après examen de la réclamation, celle-ci est classée selon le critère « Acceptable » ou "Inacceptable".

10.5.3. Si nécessaire, le bureau d'Arbitrage peut entendre les opinions de l'arbitre ou des juges.

10.5.4. Si nécessaire, le bureau d'Arbitrage examinera les éléments matériels ayant servis à la décision (*données écrites ou vidéos enregistrées*).

10.5.5. Après délibération, le bureau d'Arbitrage vote à bulletin secret et décide à la majorité.

10.5.6. Le responsable du bureau d'Arbitrage rédigera un compte-rendu de la décision de délibération et la rendra publique.

10.5.7. Conséquences de la décision :

10.5.7.1. Erreurs dans le résultat logique du combat : le mauvais décompte des points ou la mauvaise identification d'un combattant, ayant conduit à une inversion de la décision.

10.5.7.2. Erreurs dans l'application des règles : Quand il est établi par le bureau d'Arbitrage, qu'un arbitre a commis une erreur manifeste dans l'application des règles d'arbitrage, les conséquences liées à cette erreur seront être corrigées et l'arbitre sanctionné.

10.5.7.3. Erreurs dans l'appréciation des faits : Lorsque le bureau d'Arbitrage considère qu'il y a eu une erreur flagrante de jugement, des faits tels l'impact de frappe, la gravité d'une action ou d'un comportement, l'intention, le déroulement d'une action en rapport avec un mauvais commandement ou positionnement : la décision restera inchangée et les arbitres ayant commis les erreurs seront réprimandés.