



Commission Nationale d'Arbitrage

Janvier 2019



CONDENSÉ DES REGLES D'ARBITRAGE

Comprendre pour mieux décider

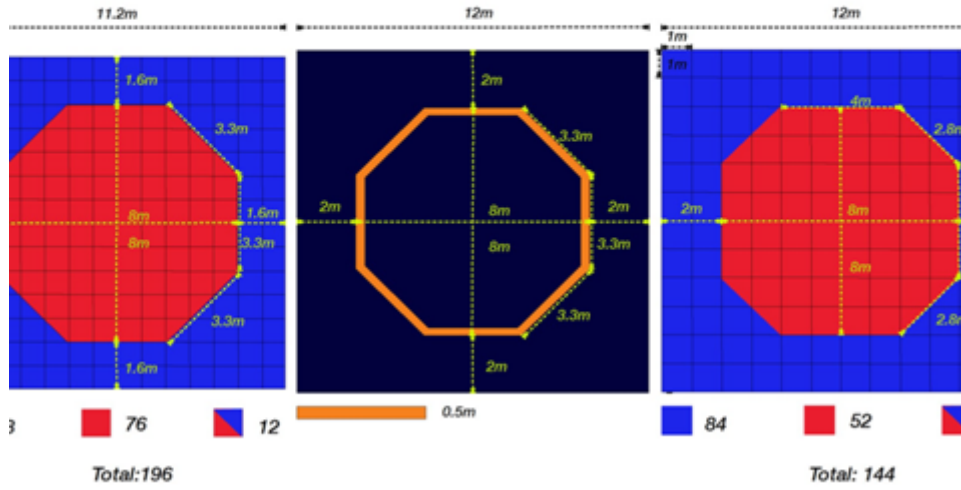
- 1- Aire de Compétition
- 2- Le Coach et son Combattant
- 3- L'Arbitre Central et les Juges
- 4- La Pesée
- 5- Durée des Combats
- 6- Les Points
- 7- Les Actes Prohibés (Gam Jeom)
- 8- Procédures Knock Down
- 9- Procédures des actes prohibés
- 10- Procédures Invalidations
- 11- Procédures en cas de Supériorité
- 12- Procédures des 5 secondes d'inaction
- 13- Procédures Tombé (Stand Up)
- 14- Procédures Appel Vidéo
- 15- Procédures Carton Jaune
- 16- Golden Round (4^{ème} Round)
- 17- La Lecture du Tableau électronique
- 18- Les Demandes du Coach
- 19- Les Décisions
- 20- Quelques explications

1 - AIRES DE COMPETITION

Octogonal mat (puzzle 0.8m)

Octogonal mat rolls

Octogonal mat (puzzle 1m)



2 - LE COACH ET SON COMBATTANT

TENUE DU COAH

PAS EN DOBOK PAS DE CASQUETTES
PAS D'OREILLETES PAS DE LUNETTES DE SOLEIL
PAS DE SANDALES PAS DE CAMERA



- * Veste et pantalon de survêtement
 - * Bouteille d'eau et bouteille transparente
 - * Serviette
 - * Passeport Sportif FFTDA et accréditation du coach et du combattant
 - * Pour le Coach pas d'équipement électronique / Sacoche / Dobok / Lunettes de soleil / Sandales
- Sur une compétition de référence en demi-finale en finale, le coach peut être en costume.
 - Il doit avoir avec lui une trousse de matériels utilitaires : serviette, bouteille d'eau transparente, une bombe réfrigérante ...

EMPLACEMENT DU COACH



- Le Coach ne doit pas sortir de sa zone (1m x 1m) pendant le Match
- Ni entrer sur l'aire de combat sans l'autorisation de l'Arbitre Central
- Le Non RESPECT ENTRAINE SYSTEMEMATIQUEMENT un Carton Jaune



**Le coach se lève sans raison valable ou rentre sur l'aire de combat → Game Jeom
Il persiste → Mauvais comportement → Gam Jeom et Carton Jaune**

TECHNIQUES AUTORISEES

DEFINITION

- Techniques de poing : techniques délivrées avec le poing fermement serré, et avec puissance.
- Techniques de pied : techniques délivrées en utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

ZONES PERMISES

- ⊙ Tronc : sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps protégé par le plastron.
- ⊙ Tête : Toute la zone couverte par le casque et le visage.



3 – L'ARBITRE CENTRAL et les JUGES

L'AC doit assurer un combat loyal, assurer la sécurité des Combattants, encourager des techniques appropriées à la pratique de taekwondo

Les Juges doivent valider les points (les points additionnels, les coups de poing) et signaler à l'AC d'invalider le ou les points oubliés consécutifs à une sanction (Gam Jeom).

4 – LA PESEE

➤ **Pesée Générale : A lieu la veille de la compétition**

La pesée se fait en une fois ; une autre pesée est effectuée dans la limite du temps accordé par les organisateurs, pour tout combattant n'étant pas au poids requis.

PESEE ALEATOIRE ou Randon Weight - in

➤ Les participants qui réussissent la pesée générale doivent être présents le lendemain pour une pesée aléatoire 2h avant la compétition

➤ Si Absence → disqualification

La pesée aléatoire ne concernera pas les Catégories des poids lourds et doit être terminée 30 minutes avant le Début de le Compétition...

5 - DUREE DES COMBATS

- Catégorie Benjamins et Minimes :
3 Rounds de 1 minute et 30 secondes de pause entre chaque Round.
- Catégorie Cadets & Vétérans :
3 Rounds de 1'30 et 1 minute de pause entre chaque Round.
- Catégorie Juniors, Espoirs et Seniors :
3 Rounds de 2 minutes et 1 minute de pause.

L'organisateur se réserve le droit de modifier ou réduire les durées et le nombre de rounds des combats.

6 – LES POINTS VALIDES

- Un (1) point pour un coup de poing valide sur le plastron.
- Deux (2) points pour un coup de pied valide au plastron.
- Quatre (4) points pour un coup de pied retourné au plastron.
- Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête.
- Cinq (5) points pour un coup de pied retourné valide à la tête.
- Un (1) point est attribué au combattant adverse de celui qui reçoit un **Gam Jeom**.

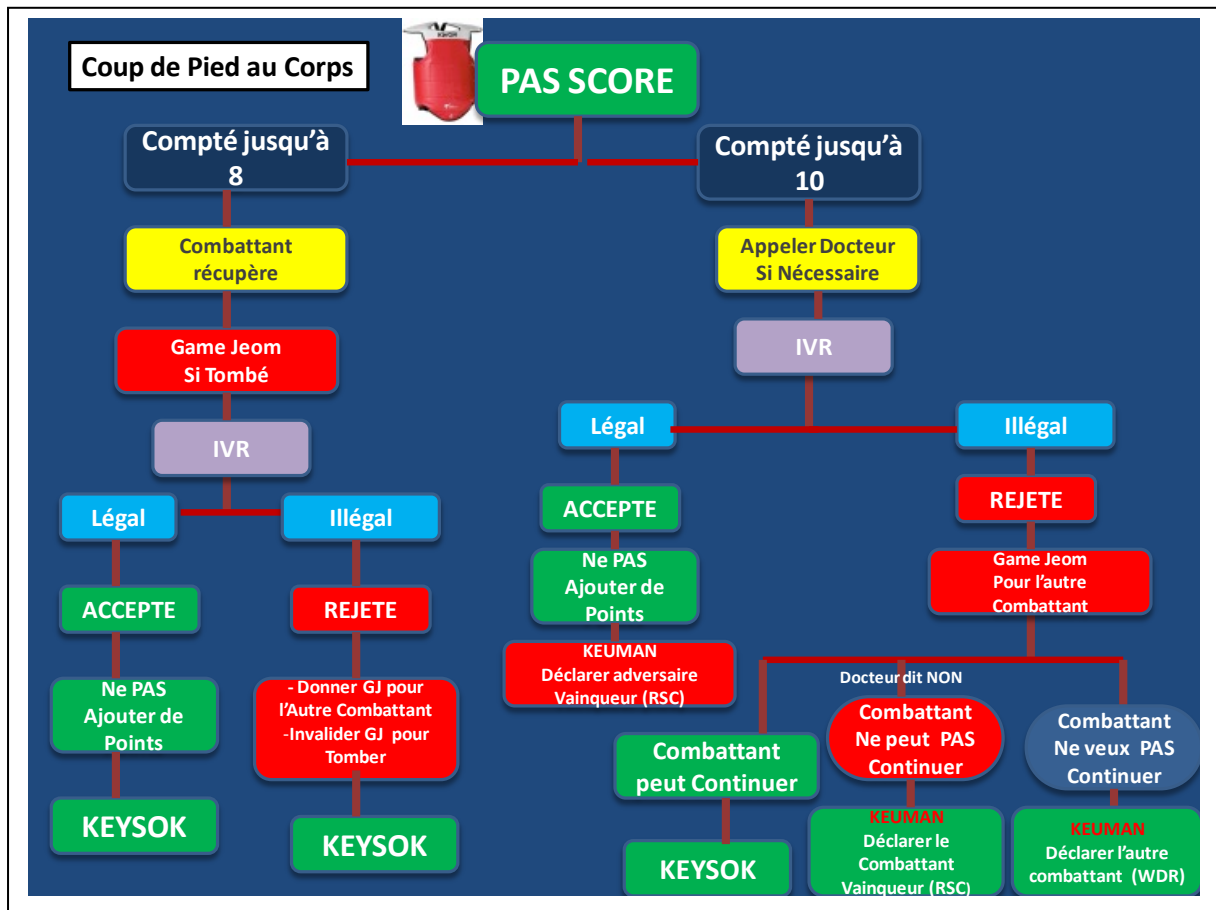
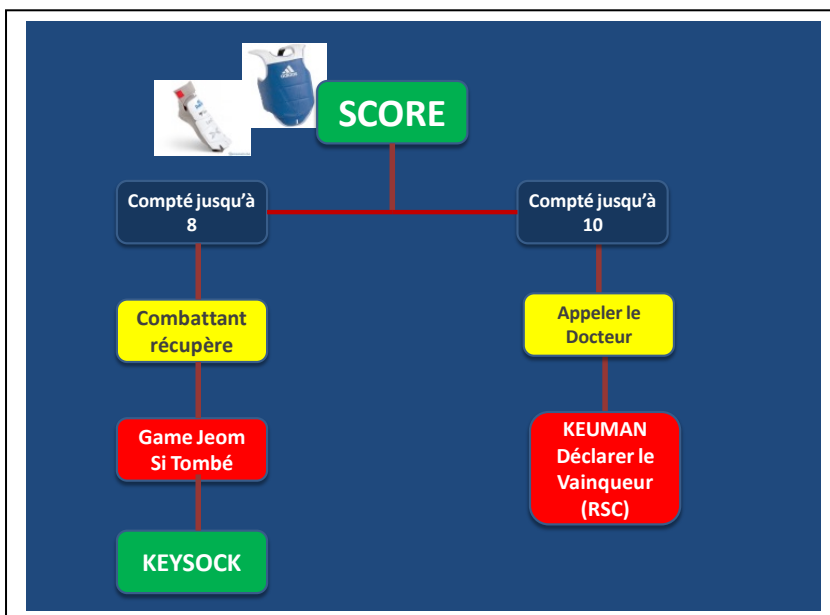
7- ACTES PROHIBES → GAM JEOM

- 1- Traverser les lignes limites (8x8)
- 2- Tomber
- 3- Eviter ou retarder le match
- 4- Saisir, ou pousser l'adversaire
- 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
- 6- Attaquer sous la ceinture
- 7- Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »
- 8- Frapper le visage de l'adversaire avec la main
- 9- Attaquer l'adversaire avec le genou
- 10- Attaquer l'adversaire tombé au sol
- 11- Attaquer l'adversaire au plastron (PSS) avec le côté ou la plante du pied en ayant le genou à l'extérieur en position de corps à corps (Monkey kick ou animal kick)
- 12- Mauvais comportements du combattant ou du Coach
 - ⊙ a)- Ne pas accepter la décision de l'arbitre.
 - ⊙ b)- Avoir un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels.
 - ⊙ c)- Tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match.
 - ⊙ d)- Provoquer ou insulter le combattant ou l'entraîneur adverse.
 - ⊙ e)- Médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui usurpent le poste de médecin
 - ⊙ f)- Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

8 - PROCEDURES DU KNOCK DOWN

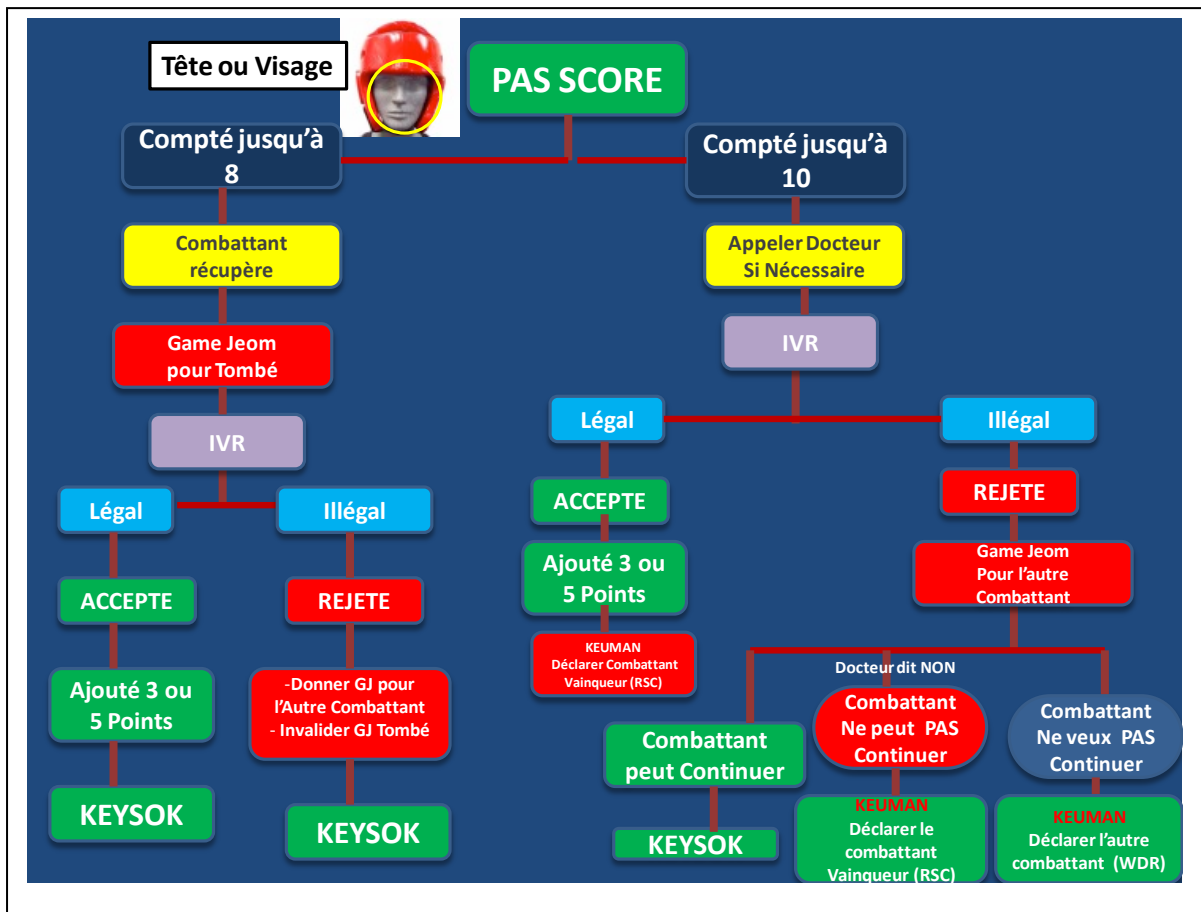
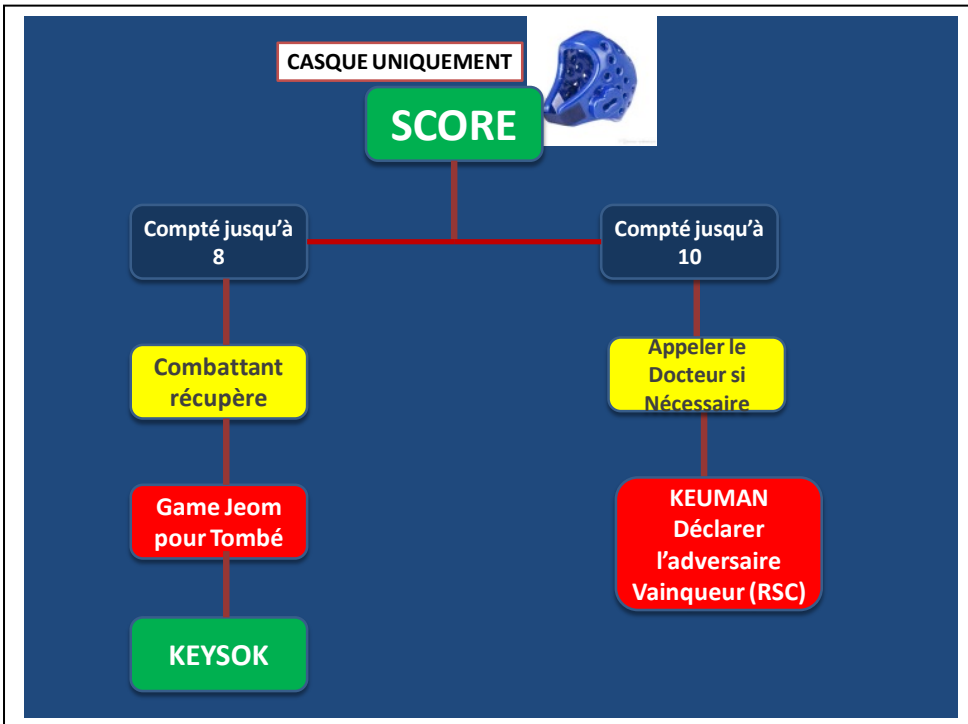
Coup de Pied violent au corps - Plastron

Lorsqu'un combattant reçoit un coup de pied violent et ne montre pas la capacité à continuer le combat, suite à ce coup, l'AC doit procéder de la façon suivante...



PROCEDURES DU KNOCK DOWN

Coup de pied violent à la tête :



9 – PROCEDURES DES ACTES PROHIBES

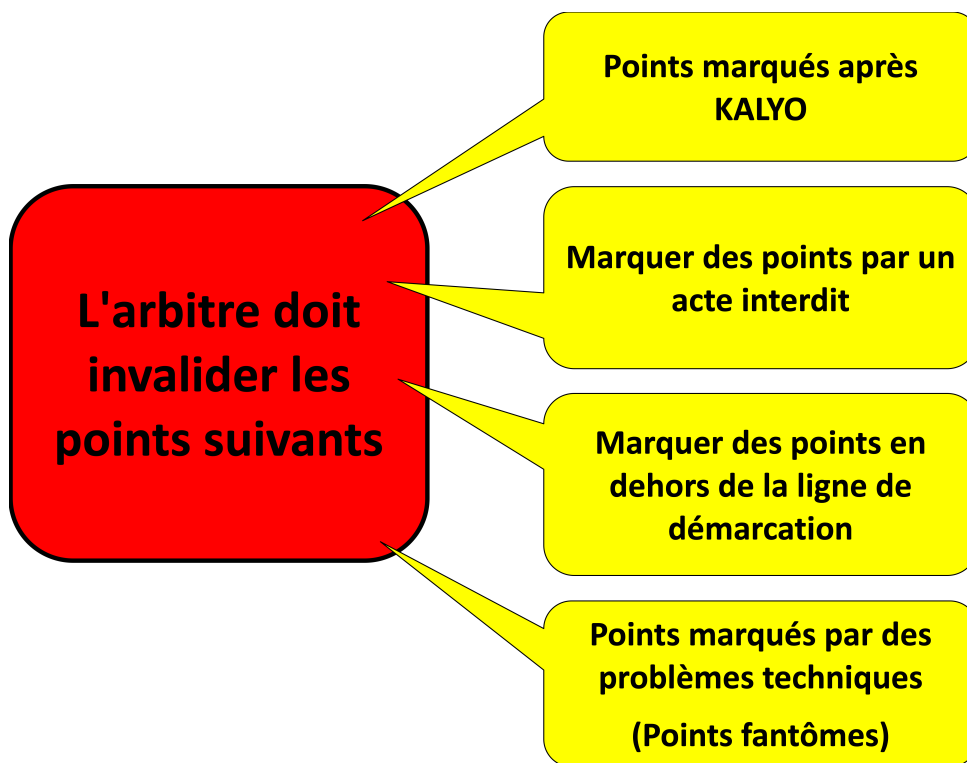
Lorsqu'il y a un coup interdit :

L'AC doit impérativement donner un **Gam Jeom** et invalider le ou les points lorsque ce ou ces points sont scorés juste après le coup interdit.

10 – PROCEDURES INVALIDATION DE POINTS

Principe :

Pour toute faute commise avant un point scoré, l'AC doit donner un Gam Jeom et invalider le Point ou les points. Pour toute faute commise après un point scoré, le ou les Points reste(nt) et seule la faute est sanctionnée.



11- PROCEDURES SUPERIORITE

- Tout compétiteur est déclaré vainqueur, dès
- 20 Points GAP à la fin du 2^{ème} Round ou à n'importe quel moment du 3^{ème} Round....

 - Pas de point GAP en demi-finale et finale (catégorie seniors)

12 - PROCEDURES DES 5 SECONDES D'INACTION

5 secondes après le commandement FIGHT de L'AC :

- **Gam Jeom** aux 2 combattants si les 2 combattants sont inactifs.
- **Gam Jeom** au combattant qui recule de la position initiale et ne montre pas l'envie de combattre (action négative).

13- PROCEDURE STAND UP

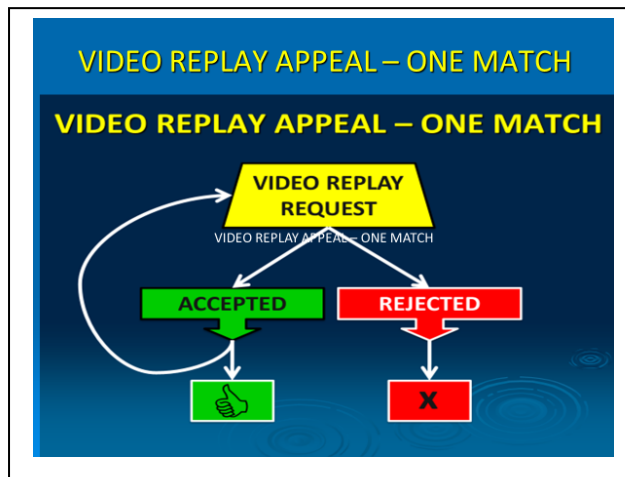
La douleur n'est pas une blessure

Incitation à revenir avec 3 secondes de battement entre chaque appel... Au bout de 3 appels, si le Combattant n'est pas apte à continuer le combat ou si le combattant met volontairement du temps à revenir → **Gam Jeom** .

- ⦿ Appeler le médecin UNIQUEMENT si la blessure est avérée (tel qu'un saignement ou tout autre geste entraînant de forte douleur).

14- VIDEO REPLAY

- 1- Chaque coach dispose d'un (1) QUOTA pour demander une lecture vidéo à chaque début de nouveau match.
 - 2- Le coach lève sa carte de couleur bleue ou rouge, pour demander une lecture vidéo.
 - 3- Un ou les juges se lèvent pour informer l'AC d'un simple geste
 - 4- La demande à un recours vidéo est limitée à la seule action qui a eu lieu dans les cinq (5) secondes avant la demande du coach.
 - 5- Les 5 secondes peuvent commencer à partir du moment où l'AC change ou ne change pas une décision à la suite d'une réunion avec les juges.
- ⊙ La décision du jury vidéo est définitive ; aucun appel supplémentaire ou protestation pendant ou après le combat, ne seront acceptés.



NB : Si l'appel est accepté et le point litigieux corrigé, le coach conserve son droit d'appel pour le combat en cours (quota).

APPEL A LA LECTURE VIDEO REPLAY

- Coach se lève pour réclamer une lecture Video Replay
- Coach ne doit pas sortir de sa surface 1x1 m le match
- Coach doit demander une lecture IVR dans les 5 seconds qui suit l'action
- Coach ne doit pas entrer sur l'aire Competition, s'il n'est pas autorisé l'arbitre du centre.
- Coach ne doit pas rester debout pendant le match → **GAM-JEOM.**

Les coachs n'ont pas le droit à un recours vidéo dans les cas suivants :

- ⊙ **TETE:** Les touches avec le pied sur le casque électronique et la partie non couverte par le casque électronique... la face ne fait plus l'objet d'un appel vidéo par les coachs.
- ⊙ Les points marqués par le PSS.



- Lorsque la faute n'est pas visible ou l'angle de la Caméra ne permet pas de voir la Faute → REJETE
- Si l'image de la faute n'est pas visible due à un problème technique → REJETE, mais le quota du coach est préservé, et son (carton rouge ou bleu) lui est rendu...

Appel vidéo pour son propre combattant :

Le coach demande la lecture vidéo pour son combattant dans les cas suivants :

- Toutes sanctions à l'encontre de son propre combattant.
- Les points additionnels
- Oubli par l'arbitre d'invalider le ou les points après avoir donné un (GAM JEOM)
- Problème technique
- Dans le 4ème round si l'arbitre oublie d'enlever (HIT LEVEL)

Dans le **GOLDEN ROUND** lorsque un combattant a déjà scoré un coup de poing et effectue un deuxième coup de poing simultanément avec un coup de pied de l'adversaire sur le PSS (Plastron/Casque) le PSS sera enregistré en premier, le coach du combattant qui a effectué le coup de poing peut demander un recours Vidéo dans le cas où 2 juges ou plus ont validé...Si la vidéo confirme la validité du coup de poing avant le PSS, l'AC doit invalider le coup de pied et donner un point, puis déclarer vainqueur celui qui a porté le coup de poing.

Après une décision du vidéo jury, le coach adverse ne peut pas demander de changer la décision du jury vidéo.

Appel vidéo d'un Coach contre le combattant adverse

1-Tomber

2- Franchissement de la ligne de démarcation des 8x8.

3-Frapper après « KAL-YEO ».

4-Frapper l'adversaire tombé.

5-Invalider les points fantômes.

6- Tout dysfonctionnement technique ou erreur de gestion du temps.

15 - PROCEDURES CARTON JAUNE

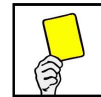
Mauvais Comportement du Combattant → **Gam Jeom**

Mauvais Comportement du Coach → **Gam Jeom**

Lorsque le comportement se répète Combattant ou Coach

Combattant → **Gam Jeom** + **Carton Jaune**

Coach → **Gam Jeom** + **Carton Jaune**



Nb/ On peut donner un carton jaune pendant les temps de pause, y compris tout le temps où le combattant et son coach sont sur l'air de combat.

16- GOLDEN ROUND (4ème Round)

Durée → 1 minute

Durant le Golden Round le 1^{er} Combattant marquant 2 points ou si son adversaire reçoit 2 Gam Jeom sera déclaré vainqueur

Vainqueur → Celui qui a marqué 2 POINTS et plus
Combinaison : 5 possibilités

- 1 Coup de Poing + 1 Gam Jeom
- 2 Gam Jeom
- 2 Coups de poing
- Un coup de pied au plastron
- Coup de pied à la tête

NB : En cas d'égalité à la fin du 4^{ème} Round, la décision est effectuée par le Scoring Bord selon les critères ci-dessous

Critères de GOLDEN ROUND en cas d'égalité dans l'Ordre :

A la fin du 4ème Round, la décision est effectuée par le Scoring Bord selon les critères ci-dessous :

- 1- Le combattant qui a scoré 1 point (coup de poing).
- 2- Le combattant qui a obtenu un plus grand nombre de coups enregistré par le PSS durant le Golden Round.
- 3- Le combattant qui a remporté le plus de round durant les trois premiers rounds.
- 4- Le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-jeom) dans les 4 rounds.

QUARTER FINAL OLYMPIC M-68kg				
Match 101				
WINNER				
HONG				
	PUNCH	HIT	ROUND	GAM-JEON
CHUNG	0	4	2	3
HONG	1	3	1	4

QUARTER FINAL OLYMPIC M-80kg				
Match 102				
WINNER				
CHUNG				
	PUNCH	HIT	ROUND	GAM-JEON
CHUNG	0	2	1	7
HONG	0	1	2	3

FINAL OLYMPIC M-68kg				
Match 104				
WINNER				
CHUNG				
	PUNCH	HIT	ROUND	GAM-JEON
CHUNG	1	3	1	5
HONG	1	3	1	4


FINAL OLYMPIC M-68kg				
Match 104				
WINNER				
HONG				
	PUNCH	HIT	ROUND	GAM-JEON
CHUNG	1	3	1	5
HONG	1	3	1	4

Dans le Cas où les critères ci-dessus sont égaux, l'arbitre et les juges déterminent le vainqueur par la supériorité fondée sur le contenu du Golden Round (WOO SE KIRO).

Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, l'arbitre central décide du vainqueur (l'arbitre central a 2 voix).

17- LECTURE DU TABLEAU ELECTRONIQUE

SCORING LEGEND SUMMARY

	Trunk protector
	Head protector
	Punch scored
	Technical point by judges

Trunk Protector : Plastron

Head Protector : Casque

Punch Scored : Coup de Poing Scoré

Technical Point by Judges: Point technique score par les juges

Punch by Judges : Coup de Poing validé par les juges

Phase de la Compétition
Seuil de Puissance – Hit Level

TUR (Score: 11)

GAM-JEOM: 1

Hit Level: 24, 6

MATCH 101

1:36 Time out

ROUND 2

ESP (Score: 8)

GAM-JEOM: 9

Hit Level: 8, 6

18 - LES DEMANDES DU COACH

CE QU'UN COACH PEUT DEMANDER ET COMMENT IL DOIT LE DIRE

SITUATIONS	Réaction et Action d'au moins 2 Juges	Est-ce que le COACH Peut Challenger ?	Comment le Coach doit poser sa question
Seul CHONG donne un Coup de Poing	Les Juges Scorent pour HONG	OUI	Coup de poing attribué au mauvais combattant
CHONG score au Coup de Poing	J1 Valide J2 Valide mais en retard J3 se trompe de Bouton	OUI	J'ai vu 2 juges ont scoré mais l'un des juges s'est trompé de bouton
Pour toutes les fautes,	si l'Arbitre se trompe de Gestes	OUI	Pas de Gam Jeom pour mon combattant pour mauvaise gestuelle de l'Arbitre
Les Fautes après Kalyo de l'AC Ex : CHONG Tombe Apres Kal - Yeo	Si l'AC sanction CHONG pour tomber	OUI	Pas Gam-Jeom pour mon Combattant, il est tombé après Kal-Yeo de l'AC
CHONG donne un coup de Pied au Visage de HONG	PAS DE POING SCORE	NON	
4ème ROUND CHONG Score à la Tête et HONG score coup de Poing en même temps (HONG possède déjà 1 point)	PSS Valide 3 pts à la Tête pour CHONG et 2 ou 3 Juges valident le coup de poing (1pt) pour HONG	Le Coach de HONG peut Challenger	Mon Combattant à marqué le coup de poing en premier.

19- DECISIONS

Différents Types de Victoires

- 1- Victoire par arrêt du combat par l'arbitre (RSC)
- 2- Victoire par score final (PTF)
- 3- Victoire par écart de points (PTG)
- 4- Victoire par point en or (GDR)
- 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)

21- QUELQUES EXPLICATIONS

TOMBE :

Une autre partie du corps autre que la plante du pied qui touche le sol ...

Un Combattant tombé après l'action KAL YEO de L'AC ne sera pas sanctionné

A savoir

- 1: Chong tombe seul sans action → GAM JEOM **Chong**
- 2 : **Hong** frappe **Chong** qui tombe → GAM JEOM **Chong**
- 3 : **Chong** frappe **Hong** et **Chong** tombe → GAM JEOM **Chong**
- 4 : **Hong** pousse **Chong** qui tombe → GAM JEOM **Chong**
- 5 : **Chong** et **Hong** frappent et TOMBENT tous les 2 → GAM JEOM **Chong** et **Hong**
- 6 : **Chong** court vers **Hong** et tombe → GAM JEOM **Chong**
- 7 : Collision corps à corps **Chong** et **Hong** Tombent → Aucune Sanction
- 8 : **Chong** tombe et se fait compter et s'il se relève à 8 → GAM JEOM **Chong**
- 9 : Chong tombe et se fait compter et s'il se relève à 10 → PAS DE GAM JEOM

SORTIR

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. (le pied doit être en contact avec le sol)

Aucun « Gam-Jeom » ne sera déclaré si un combattant dépasse la ligne limite par suite d'un acte prohibé par le combattant adverse. Aucun « Gam-Jeom » ne sera déclaré si un combattant dépasse la ligne limite après le commandement Kal -Yeo de l'arbitre Central.

➤ DISQUALIFICATION

On est disqualifié :

- DQB : Exemples : tricherie à la PESEE, manipulation frauduleuse des PSS
- 10 **GAM-JEOM** ➔ disqualification du compétiteur (PUN).

ATTAQUE APRES KAL-YEO

- Bras de L'arbitre Totalement Tendue.
- Contact Réel au Corps de l'Adversaire est Sanctionné GAM-JEOM.
- En cas de 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 sur le sol □ GAM-JEOM

COUP DE POING AU VISAGE

Frapper le visage de l'adversaire avec la main : (poing, poignet, bras ou coude), même si c'est involontaire ➔ Gam Jeom

Sauf si au moment où le coup de poing est délivré en direction du plastron et le combattant adverse se baisse ➔ Gam Jeom pour le combattant qui se baisse

L'arbitre peut demander une clarification au jury vidéo avec sa carte avant de sanctionner

EVITER OU RETARDER LE MATCH

GAM JEOM aux 2 combattants si les deux combattants restent inactifs

GAM JEOM au Combattant qui recule de la position initiale.

GAM JEOM au Combattant qui recule plus de 3 Pas

GAM JEOM au Combattant qui tourne autour du Combattant adverse

GAM JEOM au Combattant qui tourne le Dos – se Baisse pour éviter une attaque adverse

Sauter à chaque attaque de l'adversaire 1ère fois → FIGHT, 2ème fois → **GAM JEOM**

KYE-SHI (APPEL DU MEDECIN)

L'AC doit appeler le médecin en cas de nécessité (blessures, saignement...)

* La Minute est déclenchée au moment où le médecin est auprès du blessé... → **KYE-SHI**