

REGLEMENT D'ARBITRAGE TAEKWONDO PLEIN IMPACT



SOMMAIRE GENERAL

GENERALITES

ARTICLE 1 - OBJECTIF

ARTICLE 2 - APPLICATION

ARTICLE 3 - AIRE DE COMPÉTITION

ARTICLE 4 - CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

ARTICLE 5 - DUREE DES COMBATS

ARTICLE 6 - TENUE DES COMPÉTITEURS

ARTICLE 7 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

ARTICLE 8 - ACTES PROHIBÉS ET PÉNALITÉS

ARTICLE 9 - POINTS VALIDES

POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

ARTICLE 10 - CRITÈRES D'ATTRIBUTION DE POINTS

ARTICLE 11 -LE COMBAT EST TERMINE

ARTICLE 12 - LA PESEE

ARTICLE 13 - TIRAGE AU SORT

ARTICLE 14 – PROCEDURES DE COMBATS

ARTICLE 15 - CLASSEMENT DES ÉQUIPES

ARTICLE 16 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS

ARTICLE 17 - INSCRIPTION

ARTICLE 18 - CONTESTATION

ARTICLE 19 - STRAPPING

ARTICLE 20 - MARQUAGE

ARTICLE 21 - RÈGLEMENT MÉDICAL

ARTICLE 22 - COACH

ARTICLE 23 - TECHNICIENS OFFICIELS

ARTICLE 24 ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

ARTICLE 25 – KNOCK DOWN

ARTICLE 26 - MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

ARTICLE 27 – MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT

REGLEMENT DES COMPETITIONS

TAEKWONDO PLEIN IMPACT

GENERALITES

Les règles de compétition visent à réglementer, d'une manière uniforme et équitable, toutes les questions ayant trait aux compétitions de taekwondo plein impact à tous les niveaux, promues et/ou organisées par la de la Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées (FFTDA) ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

A l'exception des règles spécifiques au Taekwondo plein impact, exposées ci-après, les règles sont celles des règlements de compétitions Combat de la Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées.

Les compétitions de taekwondo plein impact, sont ouvertes.

Aux licenciés de la Fédération française de taekwondo et disciplines associées ayant le passeport sportif, une licence et le certificat médical de la saison en cours.

ARTICLE 1 - OBJECTIF

Les règles de compétition visent à réglementer, d'une manière uniforme et équitable, toutes les questions ayant trait aux compétitions de Taekwondo plein impact, à tous les niveaux, promues et/ou organisées par la Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées, ses organes déconcentrés et clubs affiliés

L'objectif de l'article 1er est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions de Taekwondo plein impact au niveau national. Les compétitions qui ne suivent pas les principes fondamentaux de ces règles ne peuvent être reconnues. Comme des compétitions de taekwondo plein impact.

ARTICLE 2 - APPLICATION

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- 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.

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 COMPÉTITION

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).

Une des formes suivantes peut être utilisée pour la surface de compétition.

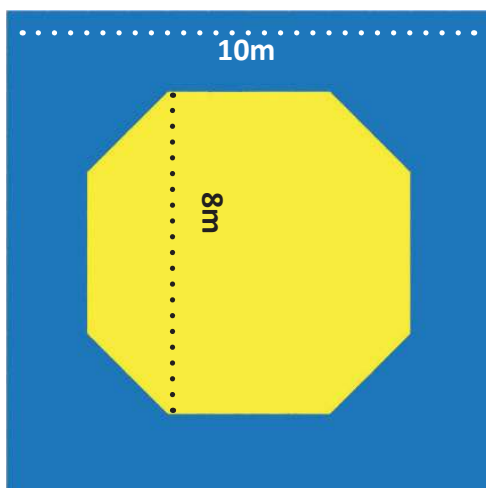
Forme carrée

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 1 m encadrant celle-ci. Une aire de compétition mesurera donc au moins 10m x 10m. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes.

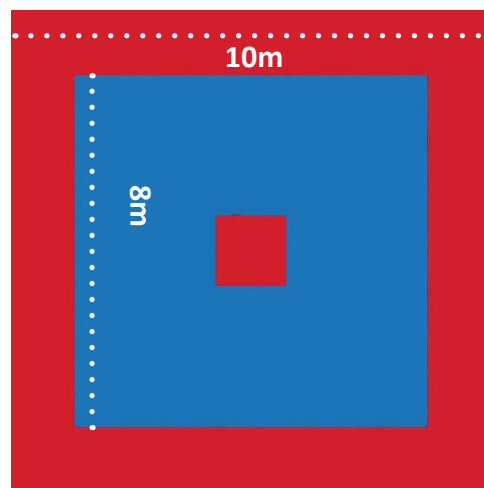
Forme Octogonale

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 x 10 m.

Au centre, l'aire de combat et de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8 m 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.



Forme Octogonale



Forme carrée

TAEKWONDO PLEIN IMPACT, TAEKWONDO SEMI-IMPACT.

indications des positions

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, parallèle 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 #1

Positionnement des juges :

- La position du juge 1 : doit être située à 0,5 m face à la ligne limite #1.
- La position du juge 2 : doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #3 et #4.
- La position du juge 3 : doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #6 et #7.

Positionnement des coaches :

ils doivent être positionnés à 2m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant.

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)

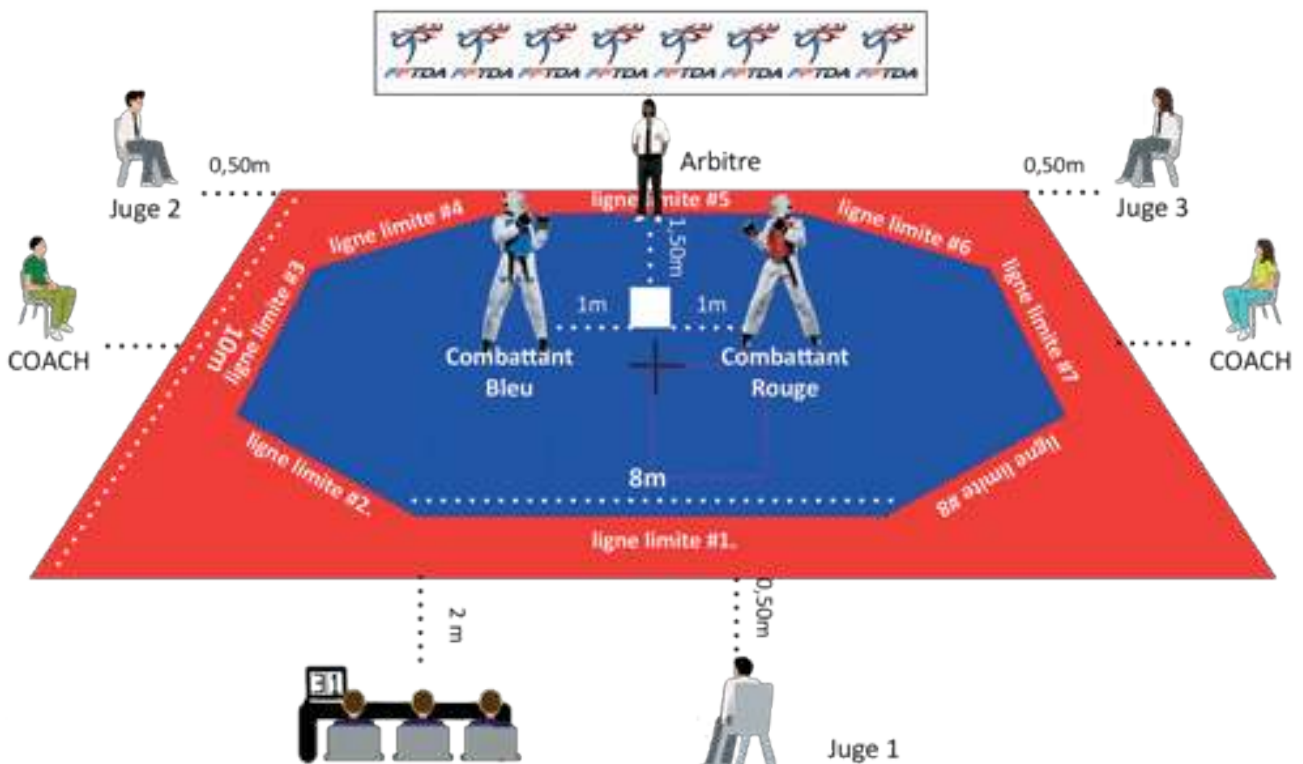
Tapis : tapis élastique : le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A. avant la compétition.

(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.



REGLEMENT TAEKWONDO PLEIN IMPACT

Juniors, Seniors, Masters

ARTICLE 4 - CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

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

TAEKWONDO PLEIN IMPACT	
Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes	
JUNIORS : Catégories d'âge : (15-16-17 ans	
Catégories de poids: Masculins:	Catégories de poids: Féminines:
-51kg -55kg -59k -63kg -68kg -73kg -78kg +78kg	-46kg -49kg -52kg -55kg -59kg -63kg -68k +68kg
SENIORS : Catégories d'âge : (18 ans et +)	
Catégories de poids: Masculins:	Catégories de poids: Féminines:
-54kg -58kg -63kg -68kg -74kg -80kg -87kg +87kg	-46kg -49kg -53kg -57kg -62k -67kg-73kg +73kg
MASTERS1: 30 à 34 ans, MASTERS 2: 35 à 39 ans,	
Catégories de poids: Masculins	Catégories de poids: Féminines:
- 58 kg -63 kg -68 kg -74kg -80 kg +80 kg	-49 kg -53 kg -57 kg -62kg -67 kg +67 kg

ARTICLE 5 - DUREE DES COMBATS

CATÉGORIE JUNIORS, ET SENIORS :

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.

CATÉGORIE MASTERS:

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.

ARTICLE 6 - TENUE DES COMPÉTITEURS

CATÉGORIES : JUNIORS, SÉNIORS, MASTER

Équipements de compétition et tenue des compétiteurs

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, ou des équipements de protections.

COMPÉTITEURS :

Les compétiteurs doivent avoir des cheveux propres et attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Les barrettes et les épingles à cheveux sont interdites même sous le casque. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés court. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques est interdit.

LA TENUE : DOBOK :

La tenue devra être décente et propre, les combattants se présenteront en dobok blanc à col blanc ou noir ne comportant aucune inscription ou publicité excepté l'écusson et/ou le nom du club.

CASQUE :

De couleur Bleu ou Rouge le casque doit couvrir le haut du front, le dessus de la tête, les tempes, les oreilles, l'avant et l'arrière de la tête.

PROTÈGE DENTS : Protège dents pour les hommes et les femmes.

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible.
Une protection pour la dentition complète.

PROTÈGE POITRINE. Pour les femmes

GANTS DE COULEUR NOIR OU BLANC:

Minimes Masc/Fem : 8 onces ou 10 onces.

Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans Masc/Fem : 10 onces ou 12 onces.

LES BANDAGES : (C'est autorisé, mais ce n'est pas obligatoire.)

Les bandages de mains souples sont autorisés.

COQUILLE :

Coquille pour les hommes et les femmes se portent sous le Dobok

PROTECTIONS DE TIBIAS DE COULEUR NOIR OU BLANC :

Les protège-tibias sont en matière caoutchouc-mousse.

La protection doit recouvrir le tibia depuis le dessous du genou jusqu'au-dessus du pied se portent sous le Dobok.

PROTEGE-PIEDS DE COULEUR NOIR OU BLANC :

La protection-pied couvre la partie supérieure du pied (coup-de-pied), malléole médiale et latérale et talon.

Ils doivent être suffisamment longs pour couvrir complètement les pieds et les orteils du compétiteur se portent sous le Dobok

PROTEGE AVANT BRAS (autorisé, mais ce n'est pas obligatoire.)

TAEKWONDO PLEIN IMPACT

TENUE ET PROTECTIONS - HOMOLOGUÉE PAR LA FFTDA

Pour les Catégories : Juniors, Séniors.

CASQUE
Rouge ou Bleu



PROTÈGE DENTS



DOBOK BLANC
col blanc ou noir



PROTÈGE POITRINE
pour femme



CEINTURE

COQUILLE
Hommes & Femmes



LES GANTS
BLANC OU NOIR



LES BANDAGES
CE N'EST PAS OBLIGATOIRE



PROTECTIONS
TIBIAS & PIEDS
BLANC OU NOIR



ARTICLE 7 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

Le corps : (Tronc devant et cotés) .

Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps.

Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

Tête: La zone située au-dessus du cou.

Sont permises les attaques avec le poing ou le pied.

Techniques de coups de poings

Direct du bras avant : Jab.

Direct du bras arrière : Cross.

Crochet du bras avant : Hook.

Crochet du bras arrière : Back hook.

Coup remontant : Uppercut.

Revers de poing : coup porté du revers du poing.

Superman punch : Un coup de poing sauté est une technique de frappe exécutée en sautant.

Back-fist : Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

Les balayages

Doivent être effectués au niveau des chevilles uniquement, en exécutant des mouvements de l'extérieur vers l'intérieur et inversement, afin de déséquilibrer l'adversaire. Ces balayages peuvent être suivis d'une technique de poing ou de pied, ou servir à amener l'adversaire déséquilibré au sol. Il est formellement interdit de projeter l'adversaire uniquement avec les mains, et le combattant ne peut en aucun cas le projeter en utilisant le torse, les hanches ou les épaules.

l'attaquant marquera un point si son adversaire touche le sol avec une autre partie de son corps que ses pieds.

Techniques de pied : (Tous les coups de pied de Taekwondo)

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

Coup de pied de face

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou talon).

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant).

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied.

Coup de pied retourné direct :

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied.

Coup de pied en revers :

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied.

Coup de pied retombant :

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied.

Toutes ces techniques de coups de pied peuvent s'effectuer retournées ou sautées.

ARTICLE 8 - ACTES PROHIBÉS ET PÉNALITÉS (Gam Jeom)

LES PENALITES (Gam Jeom)

Lorsqu'une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise.

Un (1) point est attribué au combattant adverse de celui qui reçoit un Gam Jeom.

Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

Lorsqu'un combattant reçoit Huit (8) "Gam-Jeom", l'arbitre doit le déclare perdant et le match prend fin.

- Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.
- Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition
- Tomber au sol
- Pousser l'adversaire,
- Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat
- Éviter ou retarder le combat
- Attaquer sous la ceinture
- Attaquer après le Kal-yeo
- Attaquer avec le coude, donner des coups de tête ou attaque avec le genou
- Attaquer un adversaire tombé au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.
- Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
- Les techniques de main à la gorge.
- S'enfuir, tourner le dos,
- Continuer alors que le commandement «Keu-man » (arrêt). A été formulé, ou après la fin du round.
- Mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach
- En cas de mauvaise conduite sérieuse lors d'un acte prohibé, soit par le combattant soit par le coach, l'arbitre décerne un « GAM-JEOM. ».

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) Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

LA DISQUALIFICATION

- 1• Tout participant à la compétition pourra être disqualifié pour violation du règlement ou pour comportement antisportif.
- 2• Mauvaise conduite envers les officiels ou non-respect des instructions.
- 3• Contact incontrôlé ou excessif.
- 4• Recevoir Huit(8) Gam- Jeom.
- 5• Être sous l'influence de boissons alcoolisées ou de drogues.
- 6• Insulter un adversaire, un entraîneur ou un officiel..

N.B : Un compétiteur qui insulte un adversaire, un entraîneur ou un officiel sera disqualifié du reste de la compétition

La disqualification d'un compétiteur ne peut être prononcée qu'après consultation des juges.

ARTICLE 9 - POINTS VALIDES

Zones de marquages: et zones permise

- **Tête** : La tête entière à partir du menton jusqu'au sommet de la tête, y compris le visage (partie non couverte par le casque)
- **Tronc** : Les zones bleues ou rouges du plastron.

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

Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage du tronc

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

L'impact doit être modéré à la face (tête) au tronc (plastron) les techniques sont dites lâchées sans puissance excessive.)

Les points valides sont les suivants :

Un (1) point pour un Balayage : Amenant l'adversaire à toucher le sol avec n'importe quelle partie du corps autre que les pieds

Un (1) point pour un coup de poing valide à la tête.

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

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

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

POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

Si durant le 4^e Round, aucun compétiteur n'a marqué un point

1 Le vainqueur sera le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds durant les trois premiers rounds.

Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagné

2 Le vainqueur sera le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-jeom) dans les 3 rounds.

S'il y a égalité quant aux deux critères précédents, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité en considérant le 4^e round.

S'il y a égalité entre l'arbitre et les juges, l'arbitre décide du vainqueur.

ARTICLE 9 - DECISION.

1 Lorsque le temps est arrivé à son terme.

2 Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.

3 Sur disqualification.

4 Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par son coach.

5 Sur arrêt décidé par le médecin.

6 Sur arrêt décidé par l'arbitre s'il voit que l'un des combattants est en danger.

7 En cas de Hors Combat ou d'arrêt décidé par le médecin, le compétiteur ne pourra reprendre la compétition ni être repêché.

8 Lorsqu'un combattant reçoit Huit(8) "Gam-Jeom", l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin.

ARTICLE 10 - CRITÈRES D'ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)

Tous les scores doivent être accordés par la seule décision des juges.

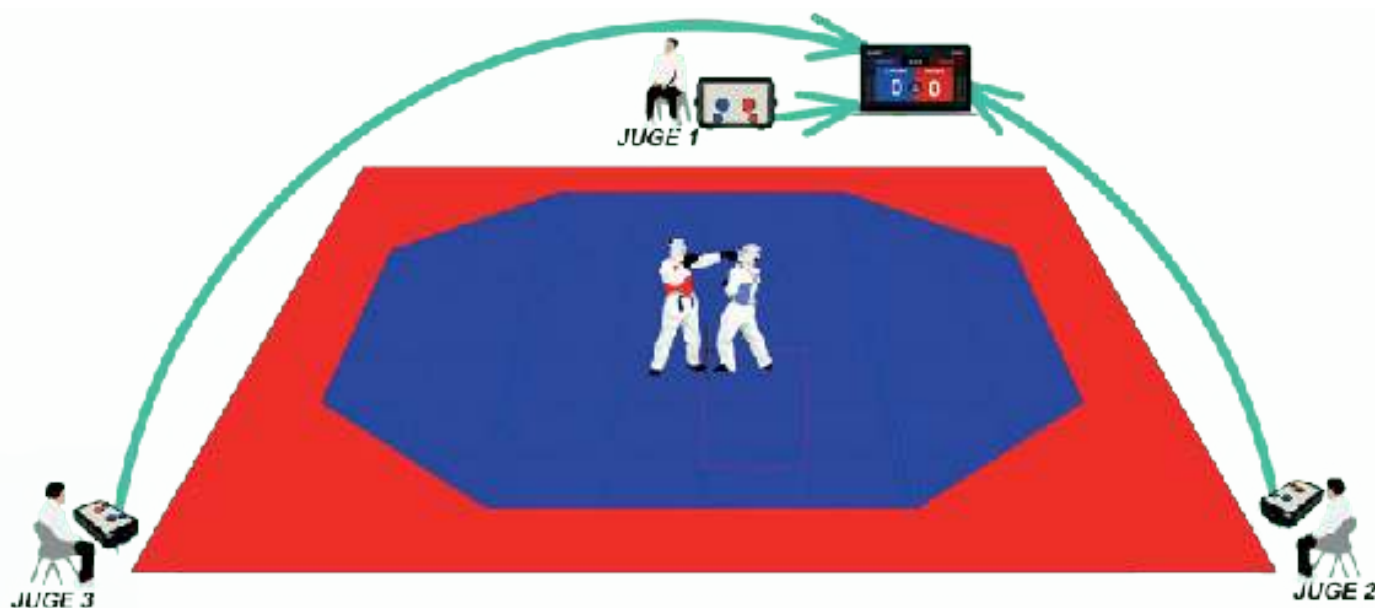
Les équipements utilisés doivent permettre de transmettre immédiatement le ou les points enregistrés sur le tableau d'affichage.

Toutes les techniques autorisées (coup de poings, de pieds,) doivent clairement atteindre une cible autorisée (Casque, Plastron).

Le juge ne doit comptabiliser que les touches ayant véritablement atteint la cible. (Casque, Plastron).

La validation du point par les deux juges est nécessaire.

Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible.



La technique ne sera pas comptabilisée.

Si elle est contraire au règlement (coup interdit).

Si elle est dans les bras.

Si elle est bloquée ou parée

Marquer des points en se basant sur le son de la frappe n'est pas admis.

Toute technique qui effleure ou pousse l'adversaire ne sera pas comptabilisée par un point.

Si un combattant perd l'équilibre en raison de sa propre instabilité après avoir marqué un point et qu'il touche le sol avec une autre partie de son corps que les pieds, le point ne sera pas compté.



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



En cas d'absence de système informatisé (Scoring), les officiels doivent utiliser le système de notation. compteurs à main Clicker.

- Le juge appuiera sur le bouton de son appareil ;
- une fois pour **Un** point pour un Balayage ;
- une fois pour **Un** point pour un coup de poing valide à la tête.
- une fois pour **Un** point pour un coup de poing valide sur le plastron.
- deux fois pour **Deux** points pour un coup de pied valide sur le plastron.
- trois fois pour **Trois** points pour un coup de pied valide à la tête.

ARTICLE 11 -LE COMBAT EST TERMINE :**Victoire aux points**

A la fin d'un combat, le combattant qui a marqué le plus de points et a obtenu une victoire par décision de la majorité des juges est déclaré vainqueur.

Si les deux combattants sont blessés et ne peuvent pas continuer le combat, les juges marqueront les points obtenus par chaque combattants jusqu'à ce point et le combattant en avance par points sera déclaré vainqueur.

Victoire par abandon

Si un combattant abandonne volontairement, en raison d'une blessure ou pour toute autre raison, ou s'il ne parvient pas à poursuivre le combat après la pause d'une minute entre les rounds, son adversaire sera déclaré vainqueur.

Victoire par arrêt

L'arbitre central arrête le combat.

Blessure :

Si l'arbitre central juge un combattant incapable de poursuivre le combat, en raison d'une blessure ou de toute autre raison physique, le combat sera arrêté et son adversaire sera déclaré vainqueur. Le droit de prendre une telle décision incombe à l'arbitre central qui peut consulter le médecin. Ce faisant, l'arbitre central suivra l'avis du médecin.

En tenant compte de l'avis du médecin, l'arbitre central peut décider si le combat doit être continué ou non, mais seulement dans le cas où le médecin autorise la poursuite du combat. Lorsque l'arbitre central demandera au médecin d'intervenir, ils seront les seuls officiels présents sur le ring. Aucun second ne sera admis.

Le hors combat :

Un combattant est considéré hors combat lorsqu'il présente des signes manifestes d'affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer la rencontre.

Conséquences en combat d'un Knock Down

Lorsqu'un combattant est hors combat, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis commence le décompte des 10 secondes, si son adversaire ne rejoint pas le coin neutre, celui-ci suspend le décompte jusqu'au respect de cette règle.

Lorsqu'un combattant est hors combat, l'arbitre doit obligatoirement compter dix secondes avant d'autoriser le combattant à reprendre la rencontre, à dix le combattant doit impérativement avoir levé les bras en garde.

Si le combattant n'est pas apte à reprendre la rencontre l'arbitre arrête la rencontre et demande :

Soit la disqualification de l'adversaire s'il y a eu infraction au règlement, ou confirme sa victoire par hors combat.

Si un combattant doit être compté trois fois dans le même combat, ou 2 fois dans la même reprise, l'arbitre doit obligatoirement arrêter le combat et donner la décision.

(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.

REGLES GENERALES

ARTICLE 12 - LA PESEE

Les pesées des garçons et des filles doivent être organisées dans des pièces différentes par des officiels de même sexe. Les compétiteurs se pèsent en sous-vêtements. Toutefois, un compétiteur senior peut se peser sans sous-vêtement s'il le souhaite.

Les athlètes sont pesés une première fois. S'ils ne sont pas au poids fixé par leur inscription, ils peuvent accéder à une seconde pesée dans la limite du temps officiel fixé par les organisateurs.

Aucune tolérance de poids ne sera admise. Néanmoins, afin de compenser le port de sous-vêtements, une tolérance de 200 grammes sera autorisée.

ARTICLE 13 - TIRAGE AU SORT

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.

Les compétitions sont classées comme suit.

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.

La compétition peut être organisée par un système d'élimination directe.

Par un système de tableaux éliminatoires avec repêchage.

Ou par un système de poule ou par une combinaison de ces systèmes

ARTICLE 14 – PROCEDURES DE COMBATS

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 officielle 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.

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.

Entrée dans l'aire de compétition : après l'inspection, le combattant devra se diriger vers la zone dédiée avec son coach.

Procédure avant le début et après la fin du combat :

Avant le début du combat, l'arbitre central commandera "Chung - Hong".

Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque sur la tête

Les combattants devront se faire face et se saluer à l'injonction de l'arbitre : "Charyeot" et "Kygongnye".

Les deux combattants se toucheront mutuellement les gants. Ensuite ils reculeront et se mettront en garde en attendant le commandement "Joon-bi" et "Shi-jak" de la part de l'arbitre

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

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

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.

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.

A la fin du dernier round (du combat), l'arbitre déclare le gagnant en levant sa main du côté du vainqueur.

Les combattants se saluent après la désignation du vainqueur par l'arbitre central.

Retrait des combattants.

ARTICLE 15 - 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 Le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par l'équipe dans l'ordre précité.

ARTICLE 16 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS

Coupe ou Open Départementaux, Régionaux, Coupe ou Open de France.

Conditions de participation

Pour les licenciés de la FFTDA.

Disposer : De son passeport sportif à jour et en règle sur lequel est notamment mentionnée l'absence de contre-indication à la pratique du Taekwondo en compétition et d'une autorisation parentale pour les mineurs.

Suivre la procédure administrative d'inscription.

Pour les licenciés d'une fédération étrangère :

Être licencié dans une fédération nationale affiliée à la W.T.

Suivre la procédure administrative d'inscription.

ARTICLE 17 - INSCRIPTION

Afin de ne pas faire supporter aux jeunes athlètes Juniors, des contraintes de poids de corps incompatibles avec leur période de croissance, l'inscription à une compétition départementale, régionale ou nationale n'est qu'indicative. En effet, lors de ces compétitions, les athlètes, Juniors seront autorisés à participer dans une catégorie de poids supérieure à celle dans laquelle ils ont été inscrits ou qualifiés.

Dans une même journée, un athlète ne peut participer à une compétition, que dans une seule catégorie de poids et d'âge.

ARTICLE 18 - CONTESTATION

Les contestations doivent parvenir au directeur de la compétition dans les 10 minutes qui suivent la fin du combat contesté, par l'intermédiaire du coach ou du responsable de l'équipe et après acquittement de la somme prévue dans les tarifs fédéraux.

ARTICLE 19 - STRAPPING

Seuls sont autorisés les strappings des combattants validés par le médecin officiel de la compétition.

ARTICLE 20 - MARQUAGE

- Seul le nom du combattant ou le nom de la structure que représente le compétiteur (imprimé ou brodé...) peut être placé au dos du DoBok, à 10 cm de la base et des bords de la veste, en lettres de 9 cm maximum réparties sur une longueur de 35 cm maximum. Le drapeau national ou le nom et l'emblème de la structure que représente le compétiteur peut être placé sur la manche de la veste du DoBok à 1 cm sous l'épaule et ne devra excéder 13 cm x 9 cm.
- Lors des championnats, le DoBok d'une équipe nationale ou le DoBok marqué au nom d'une nation, ne sont pas autorisés.
- Le Marquage et la publicité ne sont pas autorisés sur le DoBok (veste et pantalon) et sur les protections de Taekwondo (casque, plastron, coquilles, protège-tibias, protège avant-bras, gants et protège-dents).
- Seul est autorisé sur le DoBok, l'identification du fabricant, inférieur à 10% de la surface totale de l'équipement, ainsi que le nom Taekwondo dans le dos.
- L'identification du fabricant ne devra pas apparaître plus d'une fois sur la veste et sur le pantalon du DoBok.

ARTICLE 21 - RÈGLEMENT MÉDICAL

- Disposer de son passeport sportif à jour et en règle, sur lequel est notamment mentionnée l'absence de contre-indication à la pratique du Taekwondo en compétition.
- (Voir règlement médical de la FFTDA.)

ARTICLE 22 - COACH

Règlementation des attitudes des entraîneurs et des coaches.

Ces mesures s'appliquent à toutes les compétitions organisées par la F.F.T.D.A et ses organes déconcentrés.

Conditions pour coacher

- Disposer de son passeport sportif à jour et en règle, licence et certificat médical de la saison en cours.
- Être majeur.
- Suivre la procédure administrative d'inscription.
- Effectuer le coaching sur tout l'espace de compétition, en survêtement (haut et bas de survêtement long), chaussures de sport, tête nue, petite bouteille d'eau en plastique ou gourde transparente et une serviette.
- Présenter son passeport sportif et son accréditation, lors de son passage en zone de contrôle et le cas échéant au bureau d'arbitrage, aux responsables de la compétition et de l'arbitrage ainsi qu'aux dirigeants chargés de la manifestation.
- Déposer, à chaque match, son passeport sportif sur la table de l'aire de combat.
- Respecter la zone, qui lui est attribuée.
- Rester assis sur la chaise mise en place pour le coaching. Le coach ne doit pas se lever de sa chaise durant tout le combat.
- En aucun cas le coach ne doit traverser la surface de combat (tapis) pendant la durée des matchs.

Dispositions diverses

- Les coaches et entraîneurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs lors de la compétition. Ils doivent garder un comportement exemplaire en toutes circonstances. Ils doivent respecter les règles officielles des compétitions et de l'arbitrage.
- Les coaches et entraîneurs sont responsables du comportement et des actes des athlètes de leur club durant toute la durée de la compétition.
- Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, le responsable de l'aire de combat, les responsables de la compétition et de l'arbitrage, les dirigeants chargés de la manifestation pourront solliciter le bureau d'arbitrage de la compétition ou la commission de conciliation, pour décider des mesures à prendre à l'encontre du coach.
- Ces mesures pourront aller jusqu'au retrait de la carte d'accréditation, l'exclusion du site de compétition et/ou la saisine de la commission de discipline fédérale de 1^{re} instance.
- Un coach ne peut pas être compétiteur dans la même journée.

ARTICLE 23 - TECHNICIENS OFFICIELS**Composition du Bureau d'Arbitrage de la Compétition :**

- 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.

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.

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.

Responsabilité du Bureau d'Arbitrage de la Compétition :

- 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.
- Le bureau d'arbitrage de la Compétition évalue les performances des arbitres et des juges.
- Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.10.- (Voir règlement médical de la FFTDA.)

ARTICLE 24 ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS**LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE**

TCHONG – HONG.	Appel des combattants
TCHALYOP, KYEONG- RYE.	Salut
JOOMBI.	Position Combat
SHI-JAK.	Début du Combat
KALYEO.	Arrêt du combat
KYE SHI.	Arrêt du combat (stoppe le chrono, arrêt minute du Combat)
KYESOK.	Reprise du combat
SHIGAN.	Arrêt ponctuel du combat
KEU- MAN.	Geste pour Indiquer aux combattants de rejoindre leur coach
GAM JEOM	Pénalité (un point pour l'adversaire)

ARTICLE 1 - LES REMARQUES :

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux combattants qui seront sans incidences sur les jugements. Les remarques sont utilisées pour faciliter la continuité de l'action sans arrêter le combat.

LES PENALITES (Gam Jeom)

Lorsqu'une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise.

Un (1) point est attribué au combattant adverse de celui qui reçoit un Gam Jeom.

Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

Lorsqu'un combattant reçoit Huit (8) «Gam-Jeom», l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin.

- Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.
- Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition
- Tomber au sol
- Pousser l'adversaire,
- Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat
- Éviter ou retarder le combat
- Attaquer sous la ceinture
- Attaquer après le Kal-yeo
- Attaquer avec le coude, donner des coups de tête ou attaque avec le genou
- Attaquer un adversaire tombé au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.
- Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
- Les techniques de main à la gorge.
- S'enfuir, tourner le dos,
- Continuer alors que le commandement «Keu-man » (arrêt). A été formulé, ou après la fin du round.
- Mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach
- En cas de mauvaise conduite sérieuse lors d'un acte prohibé, soit par le combattant soit par le coach, l'arbitre décerne un « GAM-JEOM. ».

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) Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

FRANCHIR LA LIGNE LIMITE

Lorsqu'un des deux pieds d'un combattant traverse la ligne extérieure de la ligne limite.

1ère sortie, l'arbitre donne un avertissement.

2er sortie, l'arbitre donne un deuxième avertissement (Un (1) point est attribué au combattant adverse).

POUSSER

Pousser l'adversaire avec un contact prolongé ou continu.

Pousser l'adversaire en dehors de la ligne de délimitation.

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

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.

ATTAQUER À LA TÊTE DE L'ADVERSAIRE

Cela inclut une attaque avec l'avant-bras, le poignet, le coude. Cependant, si la faute est causée par négligence du compétiteur qui se baisse lors d'une attaque, la sanction ne sera pas donnée au compétiteur qui a mis le coup, mais à celui qui s'est baissé.

ACCROCHER

Cela inclut le fait d'accrocher n'importe quelle partie du corps, protection ou dobok de l'adversaire avec la main. Cela inclut aussi le fait d'attraper le pied ou l'avant-bras ainsi que de crocheter la jambe de l'adversaire.

ATTAQUER L'ADVERSAIRE AU SOL

Attaquer l'adversaire au sol est un acte dangereux. Cela peut causer des blessures importantes. En effet, le combattant au sol se trouve sans défense. Ce type d'acte est contraire à l'esprit du Taekwondo contact et n'est pas tolérable lors des compétitions. Dans ce sens, tout compétiteur qui attaque son adversaire au sol sera sanctionné par GAM-JEOM, et ce, peu importe la puissance.

ATTAQUER APRES KAL-YEO

1. 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.
2. si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo et le bras tendu de l'arbitre, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.
3. 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».

EVITER OU RETARDER LE MATCH

1. Tourner le dos pour éviter une attaque sera sanctionné. En effet, cela induit le manque de fair-play et peut causer une blessure grave. La même sanction sera donnée au compétiteur qui, pour éviter une attaque, se penche sous la taille ou s'accroupit.
2. Être passif, ne plus combattre, éviter les attaques de l'adversaire pour gagner du temps ou fuir le combat sera sanctionné par un gam-jeom ou un Kyong-Go.

Frapper l'adversaire au visage :

Cet article inclut une frappe à la tête avec, le poignet, le bras ou le coude. Cependant, une action inévitable, due à l'imprudence de l'adversaire tel que pencher la tête ou tourner imprudemment le corps, ne peut être punie selon cet article.

1 - Attaque avec contact excessif ou dangereux

Coup de tête ou attaque avec le genou :

Cela inclut une attaque avec l'avant-bras, le poignet, le coude. Cependant, si la faute est causée par négligence du compétiteur qui se baisse lors d'une attaque, la sanction ne sera pas donnée au compétiteur qui a mis le coup, mais à celui qui s'est baissé.

Attaquer l'adversaire tombé au sol :

Attaquer l'adversaire au sol est un acte dangereux. Cela peut causer des blessures importantes. En effet, le combattant

au sol se trouve sans défense. Ce type d'acte est contraire à l'esprit du Taekwondo contact et n'est pas tolérable lors des compétitions. Dans ce sens, tout compétiteur qui attaque son adversaire au sol sera sanctionné par GAM-JEOM, et ce, peu importe la puissance.

Mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach :

Les comportements qui suivent constituent une mauvaise conduite de la part d'un combattant ou d'un coach :

- a) Ne pas se conformer aux commandes de l'arbitre ou aux règlements
- b) Protestation ou critique inappropriée d'une décision d'un officiel
- c) Quitter la chaise de coach ou se lever
- d) Comportement verbal excessif pendant les rounds
- e) Provoquer ou insulter les officiels, l'adversaire, un coach ou les spectateurs
- f) Tout autre comportement indésirable ou conduite antisportive de la part d'un combattant ou d'un coach

La mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach peut faire l'objet d'un Gam-jeom. Lorsque la sévérité de la mauvaise conduite est légère, un Kyong-go est décerné, alors que pour une mauvaise conduite extrême, un Gam-jeom est décerné. La détermination de la sévérité de la mauvaise conduite est à l'entière discrétion de l'arbitre. Si une mauvaise conduite est répétée après un Kyong-go, l'arbitre peut décerner un Gam-jeom même si le comportement est le même.

Lorsque la mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach survient pendant la pause, l'arbitre peut décerner la pénalité immédiatement et celle-ci est alors enregistrée au round suivant.

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

ARTICLE 25 – KNOCK DOWN

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

3.1 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.

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

25.3 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 26 - MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

4.1 Lorsqu'un combattant est «KNOCK-DOWN» à la suite d'attaques valides de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes : 19.1.1 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.

4.1.2. L'arbitre doit tout d'abord vérifier l'état de santé du combattant au sol et compter à haute voix de "Hanah (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

4.1.3 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)".

4.1.4 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).

4.1.5 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.

26.1.6 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.

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

4.2 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.

4.2.1 Excepté les urgences médicales, tout compétiteur ayant subi une blessure grave doit être examiné par le médecin de la compétition ou par la commission médicale dans la salle médicale immédiatement après le combat avec confirmation de son état de santé.

4.2.2 Tout compétiteur qui a été knock down à la suite d'une blessure à la tête doit être examiné par un médecin dans la salle médicale selon les règles médicales de WT. Un médecin de la compétition doit effectuer SCAT5 sur le compétiteur blessé, un diagnostic de la commotion en cas de blessure à la tête doit être effectué dans les 30 minutes après la blessure.

4.2.3 Tout combattant qui a reçu un diagnostic de commotion cérébrale basé sur l'évaluation avec SCAT5 doit se voir prescrire 30 jours de suspension pour les seniors, 45 jours pour les juniors, 60 jours pour les cadets.



FFTDA

(Explication #1)

Eloigner l'attaquant :

Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées

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 « Kalyeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 19.

ARTICLE 5

ARTICLE 27 – MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT

- 5.1 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).
- 27.1.1. L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kal-yeo", ce qui ordonnera à l'opérateur d'arrêter automatiquement le chronomètre.
- 27.1.2. 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.
- 27.1.2.1 Le médecin de la compétition peut demander plus de temps (jusqu'à 2 minutes) si nécessaire.
- 27.1.2.2 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.
- 27.1.3. Si le compétiteur blessé ne peut pas reprendre le combat après la minute, l'arbitre déclarera l'autre compétiteur gagnant.
- 27.1.4. 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.
- 27.1.5. 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.
- 27.1.6. 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).
- 27.1.7. 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.
- 27.1.8. 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 légale 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. 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.