

## REGLEMENTS D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS COMBATS De TAEKWONKIDO



### Table des matières

Version\_02 - 15/03/2022

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

## ARTICLE 1- OBJECTIF

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

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

## ARTICLE 2 - APPLICATION

2.1 Le règlement de compétitions s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération mondiale de TaekwonKido, le comité TaekwonKido de la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

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

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

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

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

*Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre au comité TaekwonKido de 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 et du Responsable de la commission TaekwonKido de la F.F.T.D.A.*

## ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

3.1 L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant (Type puzzle, haute densité).

Toutefois, l'aire de compétition pourra être installée sur une plate-forme surélevée de 0,6 à 1 m par rapport au sol, si cela est nécessaire. Pour la sécurité des compétiteurs, la partie extérieure de la ligne de démarcation sera en plan incliné d'au plus 30°.

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

### 3.1.1 Forme carrée

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

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

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

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

### 3.1.2 Forme Octogonale

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

x12m. Au centre, l'aire de combat est de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8m de diamètre, et chaque côté de l'octogone doit avoir une longueur d'environ 3,3 m. Entre la ligne extérieure de l'aire de combat et la ligne de démarcation de l'aire de compétition se trouve la zone de sécurité. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes, comme spécifié dans le manuel technique de la compétition.

### 3.2 Indications des positions

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

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

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

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

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

L'arbitre doit être placé à 1,5 m du centre de l'aire de combat vers la ligne limite #3.

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

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

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

3.2.5 Positionnement des coaches : ils doivent être positionnés à 2m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant. La position des entraîneurs peut être modifiée pour tenir compte de l'environnement de la salle, des exigences liées aux retransmissions Tv, à la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.2.6 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.

*(Remarque #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.*

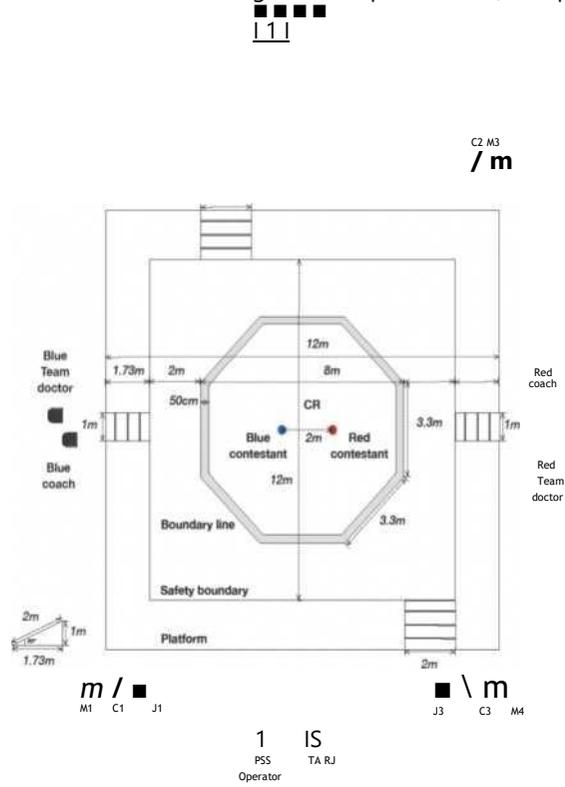
*(Remarque #2)*

*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.*

*(Remarque #3)*

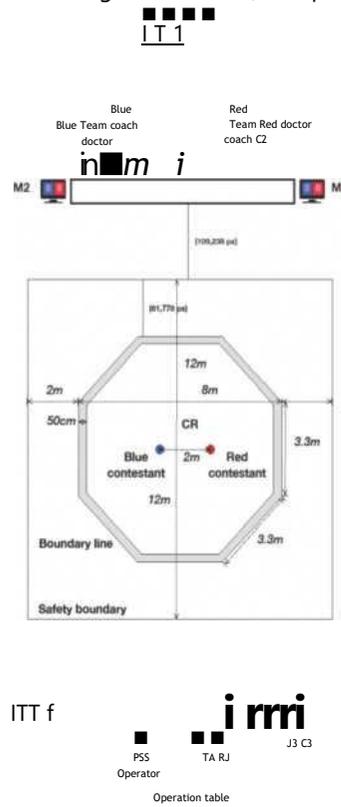
*Bureau de contrôle : à la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est vérifié. Il doit être approuvé par la F.F.T.D.A. et adapté aux compétiteurs. En cas d'équipement inapproprié, le compétiteur devra en changer*

Aire octogonale sur plateforme (exemple)



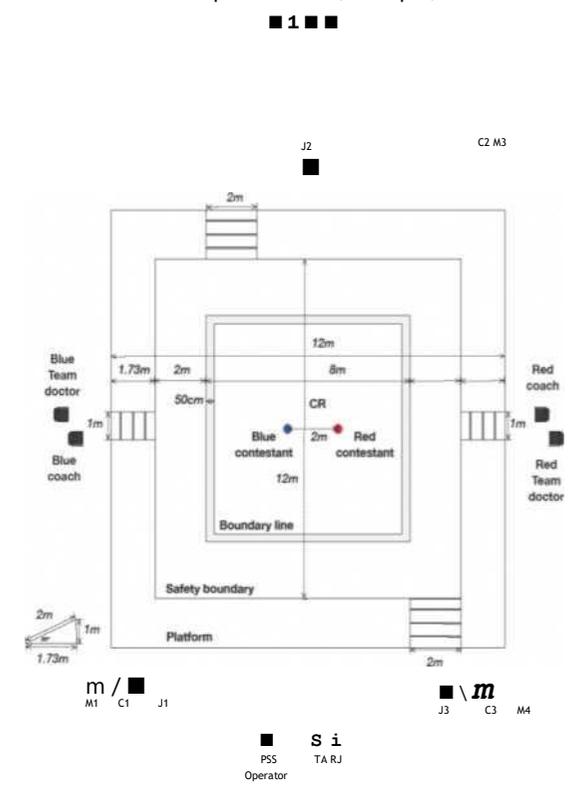
OVR Announcer Competition manager TD and CSB

Aire octogonale au sol (exemple)



OVR Announcer Competition manager TD and CSB

Aire carrée sur plateforme (exemple)



OVR Announcer Competition manager TD and C

Glossary:  
 TD: Technical Delegate  
 CSB: Competition Supervisory Board  
 OVR: On Venue Result

CR: Center Referee  
 J1 - J2 - J3: Corner Judge 1,2 and 3  
 RJ: Review Jury

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

## ARTICLE 4 - LES COMPETITEURS

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

### 4.2 Equipements de compétition et tenue des compétiteurs

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

4.2.2 Le compétiteur doit porter une protection du tronc, **une protection de la tête à bulle (protection faciale)**, du bas-ventre (coquille), des avant-bras et des tibias. Il doit également porter des gants (type "gants de boxe de TaekwonKido") homologués, des pitaines avant d'entrer sur l'aire de compétition. **Un protège-dents blanc ou transparent est conseillé.** Les plastrons sont de type "traditionnel", sans électronique. Le casque sera fermement tenu sous le bras gauche en entrant sur l'aire de combat. Le casque sera positionné sur la tête selon les instructions de l'arbitre au début du combat.

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

4.2.4 **Le Dobok réglementaire est le Dobok blanc "à damier" de TaekwonKido.** Aucune autre tenue ne sera acceptée. Les spécifications sur les uniformes de compétition (Dobok), sur les équipements de protection ou tout autre équipement, sont déterminées séparément.

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

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

- Aires de compétition
- Casques de protection
- Autres équipements de protection sous réserve (pitaines, gants, protège tibias, protège avant-bras, coquille et Dobok)

Eventuellement, pour les compétitions internationales officielles :

- Grand écran (pour l'affichage de la progression des combats) à l'intérieur de l'enceinte de compétition
- Écran spectateurs pour l'affichage recours vidéo instantané
- Écran d'affichage sur l'aire pour l'affichage du score
- Les autres équipements de compétition non prescrits dans cet article, s'il en est, doivent être décrits dans le manuel technique de la F.F.T.D.A.

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

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

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

### 4.3 Contrôle anti-dopage

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

*(Remarque #1)*

*Protège-dents : la couleur du protège dents devra être blanche ou transparente.*

*(Remarque #2)*

*La couleur du casque, peut être blanche, bleue ou rouge.*

*(Remarque #3)*

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

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

## ARTICLE 5 – CATEGORIES

5.1 Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.

5.1.1 Les catégories de poids autorisées par la commission TaekwonKido de la F.F.T.D.A pour chaque compétition, sont :

- Pupilles, masculins et féminins
- Benjamins, masculins et féminins
- Minimes, masculins et féminins
- Cadets, masculins et féminins
- Juniors, masculins et féminins
- Seniors et espoirs, masculins et féminins
- Vétérans, masculins et féminins

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

**PUPILLES**

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 21 Kg	En dessous de 21 Kg		
- 28 Kg	Entre 21 Kg et moins de 28 Kg	- 27 Kg	En dessous de 27 Kg
- 33 Kg	Entre 28 Kg et moins de 33 Kg	- 31 Kg	Entre 27 Kg et moins de 31 Kg
- 39 Kg	Entre 33 Kg et moins de 39 Kg	- 36 Kg	Entre 31 Kg et moins de 36 Kg
- 45 Kg	Entre 39 Kg et moins de 45 Kg	- 42 Kg	Entre 36 Kg et moins de 42 Kg
+ 45 Kg	45 Kg et plus	+ 42 Kg	42 Kg et plus

**BENJAMINS**

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 21 Kg	En dessous de 21 Kg		
- 28 Kg	Entre 21 Kg et moins de 28 Kg	- 27 Kg	En dessous de 27 Kg
- 33 Kg	Entre 28 Kg et moins de 33 Kg	- 31 Kg	Entre 27 Kg et moins de 31 Kg
- 39 Kg	Entre 33 Kg et moins de 39 Kg	- 36 Kg	Entre 31 Kg et moins de 36 Kg
- 45 Kg	Entre 39 Kg et moins de 45 Kg	- 42 Kg	Entre 36 Kg et moins de 42 Kg
+ 45 Kg	45 Kg et plus	+ 42 Kg	42 Kg et plus

**MINIMES**

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 35 Kg	En dessous de 35 Kg	- 34 Kg	En dessous de 34 Kg
- 48 Kg	Entre 35 Kg et moins de 48 Kg	- 40 Kg	Entre 34 Kg et moins de 40 Kg
- 56 Kg	Entre 48 Kg et moins de 56 Kg	- 48 Kg	Entre 40 Kg et moins de 48 Kg
+ 56 Kg	56 Kg et plus	+ 48 Kg	48 Kg et plus

**CADETS**

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 46 Kg	En dessous de 46 Kg	- 40 Kg	En dessous de 40 Kg
- 54 Kg	Entre 46 Kg et moins de 54 Kg	- 47 Kg	Entre 40 Kg et moins de 47 Kg
- 64 Kg	Entre 54 Kg et moins de 64 Kg	- 55 Kg	Entre 47 Kg et moins de 55 Kg
+ 64 Kg	64 Kg et plus	+ 55 Kg	55 Kg et plus

**JUNIORS**

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 55 Kg	En dessous de 55 Kg	- 46 Kg	En dessous de 46 Kg
- 63 Kg	Entre 55 Kg et moins de 63 Kg	- 55 Kg	Entre 46 Kg et moins de 55 Kg
- 73 Kg	Entre 63 Kg et moins de 73 Kg	- 63 Kg	Entre 55 Kg et moins de 63 Kg
+ 73 Kg	73 Kg et plus	+ 63 Kg	63 Kg et plus

**SENIORS**

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 58 Kg	En dessous de 58 Kg	- 49 Kg	En dessous de 49 Kg
- 68 Kg	Entre 58 Kg et moins de 68 Kg	- 57 Kg	Entre 49 Kg et moins de 57 Kg
- 80 Kg	Entre 68 Kg et moins de 80 Kg	- 67 Kg	Entre 57 Kg et moins de 67 Kg
+ 80 Kg	80 Kg et plus	+ 67 Kg	67 Kg et plus

## VETERANS

Catégories Masculines		Catégories Féminines	
- 58 Kg	En dessous de 58 Kg	- 49 Kg	En dessous de 49 Kg
- 68 Kg	Entre 58 Kg et moins de 68 Kg	- 57 Kg	Entre 49 Kg et moins de 57 Kg
- 80 Kg	Entre 68 Kg et moins de 80 Kg	- 67 Kg	Entre 57 Kg et moins de 67 Kg
+ 80 Kg	80 Kg et plus	+ 67 Kg	67 Kg et plus

*(Remarque 1) Poids à ne pas dépasser*

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

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

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

*(Remarque 2) Lors de la pesée, cas où le poids est en dessous du poids règlementaire : La limite du poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.*

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

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

### ARTICLE 6 - CLASSIFICATION et DEROULEMENT d'UNE COMPETITION

6.1 Les compétitions sont classées comme suit :

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

6.1.2 Dans la mesure du possible, la commission TaekwonKido pourra faire des regroupements afin d'éviter des catégories "orphelines" (un seul compétiteur dans la catégorie) et des titres attribués sans combattre.

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

6.2 Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :

6.2.1 Système de tournoi par simple élimination

6.2.2 Système Round robin

6.3 Les compétitions individuelles sont à élimination directe sans repêchages. Il peut y avoir des repêchages dans certaines compétitions si le règlement diffusé auparavant l'a annoncé.

6.4 Toutes les compétitions de niveau international, reconnues par la F.F.T.D.A, doivent enregistrer la participation d'au moins 4 pays.

6.5 Le présent règlement peut changer en fonction de l'évolution du règlement mondial.

*(Interprétation)*

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

\* Classement des équipes

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

- 5 points par médaille d'or
- 3 points par médaille d'argent
- 1 point par médaille de bronze
- 1 point par médaille d'or dans une catégorie "orpheline" (un seul combattant dans la catégorie, sans regroupement possible)
- Il peut y avoir des pénalités de points (déductions de 10 à 20 points) à l'encontre d'équipe pour diverses raisons : mauvais comportement, attitude dangereuse, manquement au règlement, tricherie, etc. Ces décisions sont sans appel et peuvent même aller jusqu'à l'élimination pure et simple de l'équipe ou du club.

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

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

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

## ARTICLE 7 - DUREE DES COMBATS

### 7.1.1 Catégorie Pupilles, Benjamins et Minimes : (cf règlement FFTDA)

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

### 7.1.2 Catégorie Cadets : (cf règlement FFTDA)

La durée des combats doit être de trois rounds d'1 minute 30 secondes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.  
Le nombre de rounds peut être réduit à 2 sur décision de l'organisateur de la compétition. De même la durée de chaque round peut être modifiée.

### 7.1.3 Catégorie Juniors et Seniors : (cf règlement FFTDA)

La durée des combats doit être de trois rounds de 2 minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.

Le nombre de rounds peut être réduit à 2 sur décision de l'organisateur de la compétition. De même la durée de chaque round peut être modifiée.

### 7.1.4 Catégorie Vétérans : (cf règlement FFTDA)

La durée des combats doit être de trois rounds d'1 minute 30 secondes chacun, avec une période de repos de trente secondes entre chaque round.

Le nombre de rounds peut être réduit à 2 sur décision de l'organisateur de la compétition. De même la durée de chaque round peut être modifiée.

## 7.2 Égalité de score

En cas d'égalité au score à la fin du troisième round, un 4ème round d'une durée de 1 minute pour toutes les catégories sera effectué : ce sera le round des Points en Or (2). Il se déroulera à l'issue d'une période de 1 minute de repos

## ARTICLE 8 - TIRAGE AU SORT

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

8.2 Certains athlètes peuvent être positionnés comme tête de série en raison de leurs titres obtenus.

## ARTICLE 9 - LA PESEE

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

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

La pesée de contrôle aléatoire devra se dérouler selon un quota, un taux de prélèvement ou de sélection indiquée préalablement dans le document d'information de la compétition communiquée par les organisateurs lors de la réunion des chefs d'équipe.

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

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

**Pour les compétitions F.F.T.D.A, se référer à l'article 2.6.3.1 « Pesée aléatoire » de la réglementation des compétitions.**

9.3 Au moment de la pesée, le combattant masculin ne doit porter qu'un caleçon et la combattante féminine ne doit porter qu'un slip et un soutien-gorge. Cependant, la pesée peut se faire nu(e) si le ou la combattant(e) le souhaite.

Les combattants cadets et les juniors doivent être pesés avec des sous-vêtements et 100 grammes seront autorisés en compensation. Il n'y a pas de pesée de contrôle aléatoire pour les cadets et les juniors. Les combattants cadets et junior doivent être pesés en maillot de corps.

La pesée générale se fait en une fois. Cependant, une autre pesée peut être effectuée, dans la limite des temps accordés, pour tout combattant n'étant pas au poids requis lors de la première pesée. La pesée de contrôle aléatoire ne se fait qu'une seule fois sans pesée de rattrapage.

Dans le but de ne pas être disqualifié au cours de la pesée officielle, une seconde balance identique à l'officielle, sera éventuellement disponible, soit dans la zone de pesée, soit dans la zone d'entraînement, pour une pré-pesée.

*(Remarque #1)*

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

*(Remarque #2)*

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

## ARTICLE 10 - PROCEDURE DE COMBATS

10.1 Appel des combattants : les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des athlètes, au moins dix à quinze 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.

10.2 Inspection physique de la tenue et des équipements des combattants après avoir été appelés, les combattants doivent se présenter à l'aire de contrôle pour inspection de leur tenue et des protections obligatoires. Les combattants doivent coopérer à cette inspection et ne doivent cacher aucun équipement qui pourrait causer des blessures à l'adversaire.

10.3 Entrée dans l'aire de compétition : après l'inspection, le combattant devra se diriger vers la zone dédiée avec son coach et le médecin d'équipe ou le kinésithérapeute (le cas échéant).

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

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

Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque tenu sous leur bras gauche.

Lorsque l'un des compétiteurs ne se présente pas ou se présente sans être entièrement vêtu, (y compris des équipements de protection) ou que le coach n'est pas dans sa zone définie, l'arbitre appelle "Chung & Hong" et considère l'athlète comme s'étant retiré de la compétition. L'arbitre déclarera son adversaire vainqueur.

10.4.2. Les combattants devront se faire face et se saluer à l'injonction de l'arbitre : "Chalyeot" et "Kygong- nye". Le salut (Chalyeot) doit être fait en position naturelle debout en inclinant le buste d'un angle de plus de 30 degrés. La tête s'incline d'un angle de plus de 45 degrés. Après le salut, les combattants se couvrent de leur casque.

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

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

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

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

10.4.7. 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.

10.4.8. Retrait des combattants.

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

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

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

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

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

combat.

10.5.5 L'arbitre déclarera l'équipe victorieuse en levant sa main en direction de celle-ci.

*(Remarque #1) Médecin de l'équipe ou un masseur-kinésithérapeute, entraîneur :*

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

## ARTICLE 11 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

### 11.1 Techniques autorisées

#### **FRAPPES**

11.1.1 Techniques de poing : techniques directes et puissantes délivrées par le poing fermement serré, bras tendu (**face du poing, marteau de poing [vers extérieur ou retourné] ou revers de poing**).

11.1.2 Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville. **Un minimum de 8 coups de pied est requis par round.**

#### **CLES et PROJECTIONS**

11.1.3 Techniques de projection : fauchages, balayages, projections spécifiques. **Il faut noter que l'adversaire projeté ne doit pas tomber sur la tête ou sur la nuque.**

11.1.4 Techniques de clé : **uniquement des clés de poignet (type 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> clé)**

### 11.2 Zones permises

11.2.1 Tronc : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

11.2.2 Tête : **Au-dessus de la clavicule, sont permises les attaques avec le poing ou le pied. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la nuque et de l'arrière de la tête.**

## ARTICLE 12 - POINTS VALIDES

### 12.1 Zones de marquages

12.1.1 Tronc : Les zones bleues ou rouges du plastron.

12.1.2 Tête : La partie couverte par le casque.

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

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

12.2.2 Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé de la tête. **La touche suffit et l'impact n'est pas requis.**

### 12.3 Les points valides sont les suivants :

12.3.1 Un (1) point pour un coup de poing valide sur le plastron **ou la tête**

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

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

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

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

12.3.6 **Trois (3) points pour une amenée au sol (fauchage, projection, balayage, ciseau au corps ou aux jambes, clés...)**

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

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

Annulation du (des) point(s) : lorsqu'un compétiteur obtient ce point lors d'une attaque, en ayant recours à une action prohibée. Si l'acte prohibé a été déterminant pour l'attribution du ou des points, l'arbitre doit pénaliser cet acte et invalider le(s) point.

Toutefois, même si l'acte prohibé n'a pas contribué à obtenir le(s) point(s), l'arbitre donnera une sanction pour cet acte.

## ARTICLE 13 - MARQUAGE ET PUBLICATION

- 13.1 L'attribution des points valides est faite principalement par les juges à l'aide des périphériques de pointage manuel.
- 13.2 L'arbitre central ajustera le barème des points selon la technique employée et la zone visée.
- 13.3 La table officielle interviendra en cas d'oubli. Un "Arbitrator" (arbitre debout marchant à côté de l'aire de combat pour superviser et avoir un regard extérieur) peut intervenir également en cas d'erreur ou d'oubli de points.
- 13.4 Dans une configuration à trois (3) juges de coin, la validation du point par deux juges sera une condition nécessaire et suffisante.
- 13.5 Dans une configuration à deux (2) juges de coin, la validation du point par les deux juges est nécessaire.

## ARTICLE 14 - ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

- 14.1 Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.
- 14.2 Les actes interdits décrits à l'article 14 seront sanctionnés par l'arbitre (Gam-Jeom).
- 14.3 Un Gam-Jeom est compté comme un point supplémentaire pour le combattant adverse.
- 14.4 **Actes prohibés**
- 14.4.1 Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un «Gam-Jeom» doit être donné.
- 14.4.1.1 Traverser les lignes limites (8x8)
- 14.4.1.2 Tomber sur un coup de pied (donné ou reçu)
- 14.4.1.3 Eviter ou retarder le match
- 14.4.1.4 Faire une projection dangereuse (type "chandelle", "planchette" ou ciseau au cou). Les projections faites en serrant le cou avec les DEUX bras sont interdites ; la projection enroulée avec UN bras est autorisée.
- 14.4.1.5 Faire une clé de coude. Seules la 2ème et 3ème clé (clés de poignet) sont autorisées.
- 14.4.1.6 Bloquer avec la jambe, lever la jambe pour empêcher l'attaque de l'adversaire, garder la jambe plus de trois (3) secondes en l'air pour empêcher les mouvements d'attaques de l'adversaire
- 14.4.1.7 Attaquer intentionnellement sous la ceinture ou dans le dos, la nuque, l'arrière de la tête.
- 14.4.1.8 Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »
- 14.4.1.9 Faire un enchaînement de plus de 4 coups de poing (tout enchaînement de coups de poing doit être associé à des techniques de jambe pour que le combat ne "dégénère" pas en boxe)
- 14.4.1.10 Ne pas faire les 8 coups de pied réglementaires par round (ce Gam-Jeom sera donné à la fin du round ou au début du round suivant).
- 14.4.1.11 Attaquer l'adversaire avec le genou
- 14.4.1.12 Faire un low-kick : les fauchages et balayages ne sont pas considérés comme low-kicks. La différence réside dans la zone de contact utilisée pour faire tomber l'adversaire (exemple : utilisation du mollet pour balayage tournant arrière et non du talon).
- 14.4.1.13 Attaquer l'adversaire tombé au sol
- 14.4.1.14 Attaquer l'adversaire au plastron avec le côté ou la plante du pied en ayant le genou à l'extérieur en technique en corps à corps.
- 14.4.1.15 Attaquer l'adversaire avec un coup de poing circulaire trop large (type "swing", armé derrière sa propre épaule) ou un coup de poing marteau descendant. Donner un coup de poing en attrapant la tête avec l'autre bras. Donner un coup de coude.
- 14.4.1.16 Mauvais comportements du combattant ou du Coach.
- En n'acceptant pas la décision de l'arbitre,
  - En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels
  - En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match
  - En provoquant ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse
  - En voulant faire intervenir des médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui veulent usurper la place du médecin officiel
  - Toute autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

*Invalidation du (des) point (s) : Lorsqu'un compétiteur score des points après un acte interdit : Si l'acte interdit est suivi d'un ou plusieurs points, l'arbitre doit invalider le ou les points et sanctionner le combattant par un GAM-JOM pour acte prohibé.*

- 14.4.2 Lorsqu'un Coach ou un Combattant commet une faute que l'arbitre estime grave et souhaite une sanction

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

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

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

14.7 Pour l'application de l'Article 14.6, Il s'agit des sanctions «Gam-Jeom» de la totalité des trois rounds.

(A noter)

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.

(Remarque #1) Gam-Jeom

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

2. Tomber : «Gam-Jeom» doit être déclaré quand la chute (intentionnelle ou non) arrive lors de l'exécution d'une technique de percussion. Toutefois si un combattant tombe en raison d'une action interdite de l'adversaire, «Gam-Jeom» n'est pas donné au combattant tombé et une sanction est donnée à l'adversaire. Lorsqu'un combattant tombe par suite d'une collision accidentelle avec l'adversaire, aucune sanction ne doit être donnée. *Lorsqu'un combattant est projeté à terre ou projette quelqu'un, la chute n'est pas sanctionnée puisque la projection vaut déjà 3 points.*

3. Eviter ou retarder le match :

- a) Dans le cas où un compétiteur évite le combat sans aucune intention d'attaquer, ou s'il ne démontre pas l'intention de s'engager dans le combat, il doit recevoir une sanction «Gam-Jeom». Si les deux combattants restent inactifs après 5 cinq secondes, l'arbitre du Centre donne l'ordre suivant : "Fight/Combattez". Un «Gam-Jeom» sera attribué aux deux combattants s'il n'y a aucune activité de leur part 5 secondes après que le commandement a été donné ; ou au combattant qui a reculé de la position initiale 5 secondes après que l'ordre "Fight/Combattez" a été donné.
- b) L'action de tourner le dos à l'adversaire pour éviter une attaque doit être punie car elle exprime le manque d'esprit de Fair-Play et peut causer des blessures graves.
- c) Anti jeu visant à éviter les attaques de l'adversaire et à faire écouler le temps, un "Gam-Jeom" est donné.
- d) Feindre une blessure : signifie exagérer les blessures ou indiquer la douleur dans une partie du corps non soumise à un coup dans le but de faire sanctionner son adversaire, et aussi exagérer la douleur dans le but de prolonger le temps. Dans ce cas, l'arbitre doit sanctionner par un « Gam-Jeom » pour avoir fait semblant d'être blessé.
- e) Un "Gam-Jeom" peut être indiqué à l'athlète qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat afin d'ajuster son équipement de protection.

4. L'action de pousser sera sanctionnée «Gam-Jeom»

- a) Pousser en dehors de la ligne limite (8x8)
- b) Pousser pour entraver l'attaque de l'adversaire ou gêner l'exécution normale d'une technique.

5. Lever la jambe pour bloquer l'attaque de l'adversaire, frapper dans la jambe de l'adversaire, lever la jambe et feindre de donner un coup de pied en l'air plus de 3 secondes pour empêcher les mouvements d'attaque de l'adversaire.

5.1. Lever la jambe ou coup de pied « cut » ne doit pas être sanctionné quand il est suivi d'une technique de coup de pied en mouvement combiné.

6. Attaquer sous la ceinture :

Cette action s'applique à une attaque sur n'importe quelle partie au-dessous de la ceinture. Lorsqu'une attaque au-dessous de la ceinture est provoquée au cours d'un échange de techniques, aucune sanction ne sera donnée. Cet article s'applique

également aux coups de pied enchaînés sur la partie de la cuisse, du genou ou du tibia afin de gêner la technique de l'adversaire.

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

- a) Après que Kal-yeo a été annoncé par l'arbitre et son bras tendu, l'attaque qui se traduit par un contact réel au corps de l'adversaire est sanctionnée.
- b) si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo et le bras tendu de l'arbitre, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.
- b) si une attaque après le Kal-yeo n'a pas touché le corps de l'adversaire, mais semble malveillante, l'arbitre peut sanctionner le comportement par un "Gam-Jeom".

8. Attaquer avec le genou :

Attaquer intentionnellement l'adversaire avec le genou.

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

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

9. Attaquer l'adversaire tombé :

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

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

Quand une faute est commise par un combattant ou un coach pendant une période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la sanction Gam-Jeom et elle figure dans les résultats du round suivant.

#### ARTICLE 15 - POINTS EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1. En cas de match nul à l'issue du 3ème round, un 4ème round (Golden Round) d'une (1) minute sera organisé.
2. Dans le cas de la tenue d'un 4ème round (Golden Round), tous les points et sanctions attribués lors des 3 premiers rounds sont annulés.
3. Durant le golden round, le premier compétiteur marquant 2 points, ou si son adversaire reçoit deux (2) Gam Jeom sera déclaré vainqueur.
4. Dans le cas où aucun combattant n'a marqué deux points à l'issue du Golden Round, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :
  - 4.1 Le combattant qui marque un point par un coup de poing dans le Golden Round / 4è Round..
  - 4.2 Si durant le 4è Round, aucun compétiteur n'a marqué un point par un coup de poing ou si les deux compétiteurs ont chacun scoré un coup de poing, le vainqueur sera le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds durant les trois premiers rounds.
  - 4.3 Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagné, le vainqueur sera le combattant qui a reçu le moins de sanctions (Gam-jeom) dans les 4 rounds.
  - 4.4 Si les critères précédemment mentionnés sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du golden round par la procédure WOO-SE-KIRO.  
Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, c'est l'arbitre central qui décide du vainqueur.

*(Remarque #1)*

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

*(Remarque #2)*

*(Ligne directrice)*

Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :

- 1) avant le combat, tous les arbitres officiels prennent la carte de supériorité avec eux.
- 2) lorsqu'un match doit être décidé par la supériorité, l'arbitre déclare "Woo-se-girok (informer de la carte de supériorité)".
- 3) sur la déclaration de l'arbitre, chaque juge doit noter de manière confidentielle sur sa carte de supériorité, le vainqueur

désigné dans un délai de 10 secondes. Chaque juge remet ensuite cette carte signée, à l'arbitre central.

- 4) l'arbitre central doit ramasser toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final et déclarer le vainqueur.
- 5) suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre doit remettre les cartes au TA (Technical assistant) pour contrôle du résultat final. Le TA remet ensuite les cartes au responsable des arbitres.

#### ARTICLE 16 – DECISION

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

(Remarque #1)

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

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

(Remarque #2)

*Victoire par écart de points : dans le cas d'un écart de 20 points entre deux athlètes à la fin du 2ème round et/ou à tout moment au cours du 3ème round, l'arbitre doit arrêter le combat et déclare le gagnant par écart de points. **Cette mesure ne s'applique pas pour les demi-finales et finales lors des championnats dans les catégories Seniors.***

(Remarque #3)

*Gagner par retrait.*

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

(Remarque #4)

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

*Les actions sont différentes selon le motif de disqualification :*

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

(Remarque #5)

*Gagner par sanction de l'arbitre :*

*L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes :*

- I. *Si un combattant a accumulé dix (10) "Gam-Jeom »*

(Remarque #6)

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

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

*(Remarque #7)*

*Résultat incorrect (IRM):*

- *Double disqualification (DDQ)*
- *Double Retrait (DWR)*
- *Double disqualification pour comportement antisportif (DDB)*

#### ARTICLE 17 - KNOCK DOWN

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

- 17.1 Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.
- 17.2 Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi suite à l'exécution d'une technique autorisée.

*(Remarque #1. Knock - down)*

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

#### ARTICLE 18 - MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

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

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

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

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

18.1.4 Quand un combattant Knock down ne montre pas la volonté de reprendre le combat avant l'annonce du décompte "Yeo-dol (huit)", l'arbitre doit continuer à compter jusqu'à "Yeol (dix)" et annoncer l'adversaire KO.

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

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

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

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

18.2.1 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.

18.2.2 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 la fédération. 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.

18.2.3 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.

*(Remarque #1) Eloigner*

*l'attaquant :*

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

*(Ligne directrice)*

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

*(Remarque #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-dol (huit)" avant de reprendre le match. Compter jusqu'à « Yeo-dol » 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-dol, A-hop, Yeol.*

*(Remarque #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.*

*(Remarque #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-dol », 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-dol » ne peut être considéré comme valide. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre au compte de « Yeo-dol », 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.*

*(Remarque #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-dol » 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-dol » et exprime la volonté de reprendre le combat mais que l'arbitre ressent, lui, que l'état du combattant requiert des soins médicaux, il doit d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kal-yeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 19.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19.1.6. Si l'arbitre juge que la douleur d'un combattant est due uniquement à une ecchymose il doit déclarer "Kal-yeo" et faire reprendre le match par l'injonction, "Stand Up ". Si le combattant refuse de poursuivre le match alors que l'arbitre

l'incite à le faire par le commandement "Stand Up" par trois fois, il sera déclaré perdant (Arrêt du combat par l'arbitre. RSC).  
19.1.7. Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, il doit permettre au combattant de recevoir les premiers soins durant une minute après "Kye-shi". L'arbitre peut autoriser le combattant à recevoir les premiers soins, même après avoir donné un commandement "stand-up" s'il a une des blessures parmi celles ci-dessus.

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

*(Remarque # 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. II Si les premiers soins sont requis pour une blessure, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de "Kye-shi".
  - a) Ordre pour reprendre le match : C'est l'arbitre central qui, après consultation du docteur, décide s'il est possible pour le combattant de reprendre le match. L'arbitre peut ordonner à tout moment la reprise du combat dans le délai de la minute. L'arbitre peut déclarer perdant tout combattant qui ne veut pas reprendre le combat.
  - b) Pendant le traitement médical ou la phase de récupération du combattant et 40 secondes après la déclaration de "Kye-shi", l'arbitre commence à annoncer fortement le décompte du temps toutes les cinq secondes. Si le combattant ne peut pas retourner à sa place initiale à la fin de la minute, le résultat du match doit être déclaré.
  - c) Après la déclaration de "Kye-shi". On doit strictement observer le déroulement de la minute, indépendamment de la disponibilité du médecin. Cependant, si des soins médicaux sont requis, mais que le médecin est absent ou qu'un traitement supplémentaire est indispensable, le délai d'une minute peut être suspendu par décision de l'arbitre.
  - d) Si la reprise du match est impossible après une minute, l'issue du match sera déterminée selon le sous chapitre "i" de cet article.

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

- Si la cause est celle d'un acte interdit, pénalisé par "Gam-jeom", le combattant sanctionné sera déclaré perdant.
- Si les circonstances ne sont liées à aucun acte interdit pénalisé par "Gam-jeom", l'issue du match sera déterminée par le score au moment de la suspension de celui-ci. Cependant, si la suspension du match se produit avant la fin du premier round, il sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat.
- Si la cause est celle d'actes interdits pénalisés par "Gam-jeom" pour les deux combattants, tous deux seront déclarés perdants.

*(Remarque #2)*

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

- I. *Quand des circonstances incontrôlables exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du T.D.*
- II. *Si le match est suspendu après l'achèvement du deuxième round, le résultat sera le score du match au moment de la suspension de celui-ci.*
- III. *Si le match est interrompu avant la fin du deuxième round, un nouveau match sera, en principe proposé et se tiendra en trois rounds.*

## ARTICLE 20 – FONCTION DE L'ARBITRE CENTRAL, DES ARBITRES ET AUTRES INTERVENANTS

### 1.1.1 L'arbitre central

1.1.1.1 L'arbitre a le contrôle du match.

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

1.1.1.3 L'arbitre doit prendre des décisions indépendantes conformément à ces règles prescrites.

1.1.1.4 En principe, l'arbitre central ne devrait pas accorder de points. Cependant, si un des juges de coin lève la main parce qu'un point n'a pas été marqué, l'arbitre central provoque une rencontre avec les juges. S'il est constaté que deux juges de coin ont validé un point, l'arbitre doit accepter de corriger le jugement.

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

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

### 1.1.2 Les juges

1.1.2.1 Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.

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

### 1.1.3 Assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat)

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

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

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

## 1.2 Composition des officiels par aire de combat

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

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

## 1.3 Désignation des arbitres

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

## 1.4 Responsabilité des décisions

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

## 1.5 Uniformes

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

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

## 1.6 l'opérateur

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

### *(Interprétation)*

*Les qualifications, les devoirs et l'organisation des arbitres officiels doivent suivre les règlements de la WT/FFTD.A. (Remarque)*

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

### *(Directives)*

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

## ARTICLE 21 - SANCTIONS

1. Le Président de la FFTDA ou le responsable de la commission TaekwonKido peut demander la convocation extraordinaire du Comité des Sanctions sur place pour délibération lorsque des comportements inappropriés sont commis par un coach, un combattant, un officiel ou tout membre d'une Association membre.
2. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut convoquer la ou les personnes concernées pour la confirmation des événements.
3. Le Comité extraordinaire des Sanctions délibère de l'affaire et détermine les actions disciplinaires à imposer. Le résultat de la délibération doit être immédiatement annoncé au public et transmis par écrit au Président de la fédération et/ou au Secrétaire général.
  - 3.1 Comportement violent et conduite incorrecte d'un combattant :
    - 3.1.1 Refuser l'ordre de l'arbitre pour effectuer les procédures de fin de match, par exemple refuser de s'incliner devant son adversaire à la fin du match ou de participer à la déclaration du gagnant.
    - 3.1.2 Lancer ses effets personnels (casque, protections, etc.) comme une expression de mécontentement de la décision.
    - 3.1.3 Ne pas quitter l'aire de compétition à l'issue d'un match
    - 3.1.4 Ne pas revenir sur l'aire de compétition après plusieurs demandes de l'arbitre.
    - 3.1.5 Ne pas se conformer à une décision ou une règle de la compétition officielle.
    - 3.1.6 Ne pas respecter les instructions officielles mises en place par l'organisation de la compétition.
    - 3.1.7 Tout comportement antisportif grave pendant un match ou l'inconduite agressive envers les officiels de la compétition.
  - 3.2 Comportement violent ou conduite incorrecte d'un coach, d'un chef d'équipe ou tout membre d'une Association nationale :
    - 3.2.1 Se plaindre et/ou contester la décision de l'arbitre pendant et après le match.
    - 3.2.2 contester l'arbitre ou autre officiel de la compétition
    - 3.2.3 Comportement violent ou remarque indésirable envers les officiels, les adversaires ou les spectateurs pendant un match.
    - 3.2.4 Provoquer les spectateurs ou propager de fausses rumeurs
    - 3.2.5 Encourager un combattant à commettre une faute, comme rester dans l'aire de compétition après un match (refuser de saluer).
    - 3.2.6 Violents comportements tels que lancer son matériel ou donner un coup de pied dans le matériel de compétition (seau, chaise, etc.).
    - 3.2.7 Ne pas suivre l'instruction des officiels de la compétition de quitter l'aire de combat
    - 3.2.8 Toutes autres fautes graves envers les officiels de la compétition.
    - 3.2.9 Toute tentative de corrompre des officiels de la compétition.
4. Mesures disciplinaires :

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

  - 4.1 Disqualification de l'athlète
  - 4.2 Mise en garde et obligation de présenter des excuses officielles
  - 4.3 Récupération de l'accréditation de l'athlète
  - 4.4 Exclusion du site de compétition
    - I) pour la journée
    - II) pour toute la durée des championnats.
  - 4.5 Annulation du résultat du match et de tous les titres
    - I) Suspension de l'athlète, du coach, ou du représentant de l'équipe de toutes les activités de la fédération.
      - I) 6 mois de Suspension
      - II) 1 an de Suspension
      - III) 2 ans de Suspension
      - IV) 3 ans de Suspension
      - V) 4 ans de Suspension
  - 4.6 Amende comprise entre \$100 et \$5000 dollars par violation.
5. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut recommander à la fédération que des mesures disciplinaires supplémentaires soient prises contre les membres impliqués, y compris mais sans s'y limiter, la suspension à plus long terme, interdiction à vie et/ou des amendes supplémentaires.

ARTICLE 22 - AUTRES QUESTIONS NON SPECIFIÉES DANS LE REGLEMENT DE COMPETITION

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

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