



REGLEMENT DES COMPETITIONS ET D'ARBITRAGE

TAEKWONDO IMPACT SEMI CONTACT

TAEKWONDO IMPACT PLEIN CONTACT

Table des matières

REGLEMENT DES COMPETITIONS TAEKWONDO IMPACT SEMI CONTACT	3
CODE DE L'ETHIQUE	3
DEFINITION TAEKWONDO IMPACT SEMI CONTACT	3
LE PRINCIPE DU TAEKWONDO IMPACT SEMI CONTACT	3
ARTICLE 1- OBJECTIF	4
ARTICLE 2 – APPLICATION	4
ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION	5
ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION	6
ARTICLE 4 - CATEGORIES DE POIDS	7
ARTICLE 5 - DUREE DES COMBATS	8
ARTICLE 6 - EQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPETITEURS	9
ARTICLE 6 - EQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPETITEURS	10
ARTICLE 7 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES	11
ARTICLE 8 - ACTIONS PROHIBEES et SANCTIONS	12
ARTICLE 9 - SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS	12
ARTICLE 9 - SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS	13
CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)	13
CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS (Aux drapeaux)	14
ARTICLE - 10 DECISION	15
CLASSIFICATION et DEROULEMENT d'UNE COMPETITION	15
ARTICLE 12 - TIRAGE AU SORT	16
ARTICLE 13 - LA PESEE	16
ARTICLE 14 – CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS	16
ARTICLE 15 – INSCRIPTIONS	17
ARTICLE 16 – CONTESTATION	17
ARTICLE 17- STRAPPING	17
ARTICLE 18 – MARQUAGE	17
ARTICLE 19 - REGLEMENT MEDICAL	18
ARTICLE 20 – COACH	18
REGLEMENT DES COMPETITIONS TAEKWONDO PLEIN CONTACT	19
CODE DE L'ETHIQUE	19
DEFINITION TAEKWONDO PLEIN CONTACT	19
LE PRINCIPE DU TAEKWONDO PLEIN CONTACT	19
ARTICLE 21- CATEGORIES DE POIDS	20
ARTICLE 22 -DUREE DES COMBATS	20
ARTICLE 23 - EQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPETITEURS	21
ARTICLE 23 - EQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPETITEURS	22
ARTICLE 24 -TECHNIQUES ET ZONES PERMISES	23
ARTICLE 25- ACTIONS PROHIBEES et SANCTIONS	24
ARTICLE 26 -SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS (Scoring Machine)	24
ARTICLE 26 -SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS (Scoring Machine)	25
ARTICLE 26 -SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS (Aux drapeaux)	26
ARTICLE 27 -PROCEDURES DE COMBATS	27
LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE	28
ARTICLE 28. LES AVERTISSEMENTS ET PENALITES	29/30
ARTICLE 29- KNOCK DOWN	31
ARTICLE 30 -MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN	31/32/33
ARTICLE 31- MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT	34/35/36
ARTICLE 32- TECHNICIENS OFFICIEL	36/37/38
LA GESTUELLE DE L'ARBITRAGE	39

GENERALITES - A l'exception des Règles spécifiques au Taekwondo Semi et Plein contact exposées ci-après, les règles sont celles du règlement de Taekwondo des compétitions combats de la FFTDA.

CODE DE L'ETHIQUE

JE TIENS A BIEN ME COMPORTER

Faire preuve en toutes circonstances d'une parfaite correction et du meilleur esprit sportif envers mes adversaires, les officiels, les coachs et le public.

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur la surface de combat et en dehors de l'aire de combat

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité .

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

DEFINITION TAEKWONDO IMPACT SEMI CONTACT

Le Taekwondo Impact semi Contact est une discipline duelliste d'opposition en combat pieds - poings au-dessus de la ceinture.

Le Taekwondo Impact Semi-Contact permet la mise en pratique en toute sécurité (casque, gants, plastron, protège dents, protège-tibias et protège-pieds) des différentes techniques de pieds et de poings issues du Taekwondo et de la boxe anglaise.

Il se pratique sur une surface (Type puzzle, haute densité) de forme carrée ou de Forme Octogonale.

Les compétitions du Taekwondo Impact Semi contact reste identique aux compétitions de Taekwondo WT, seule les touches avec les poings à la tête les différencient.

Tous les coups, de pieds ou de poings, sont donnés au dessus de la ceinture, ils sont portés sur des cibles légales autorisées avec un impact est modéré.

LE PRINCIPE DU TAEKWONDO IMPACT SEMI CONTACT

Le Taekwondo Impact Semi Contact est réservé aux moins de 18 ans et aux adultes.

Il consiste à réaliser un combat avec des touches contrôlées, les touches peuvent être «appuyées» mais sans réelle puissance.

La recherche de la mise hors combat (KO) est interdite.

Le principe c'est d'amener progressivement les jeunes au « Taekwondo Impact Plein Contact » tout en offrant des conditions optimales au niveau de la sécurité.

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 Impact Semi et plein contact 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 Impact Semi et Plein contact au niveau nationale. Les compétitions qui ne suivent pas les principes fondamentaux de ces règles, ne peuvent être reconnues comme des compétitions de Taekwondo Impact.

ARTICLE 2 – APPLICATION

3.1.2 Le règlement de compétitions s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées, 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.

3.1.3 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.

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

3.1.5

(Explication #1)

Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre à la F.F.T.D.A le contenu de la modification souhaitée, ainsi que les raisons des changements souhaités. Toute modification de ces règles doit être approuvée par la F.F.T.D.A au moins un mois avant la compétition. La F.F.T.D.A peut appliquer des règles avec modifications dans ses Championnats promus, avec la décision du D.T.N, après approbation du Président.

ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

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

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.

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.

3.2 Indications des positions

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

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.

3.2.2 **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.

3.2.3 **Positionnement des juges :**

La position du juge 1 : doit être située à 0,5 m face à la ligne limites #1.

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

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

3.2.4 **Positionnement des coaches :** ils doivent être positionnés à 2m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant.

3.2.5 **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)

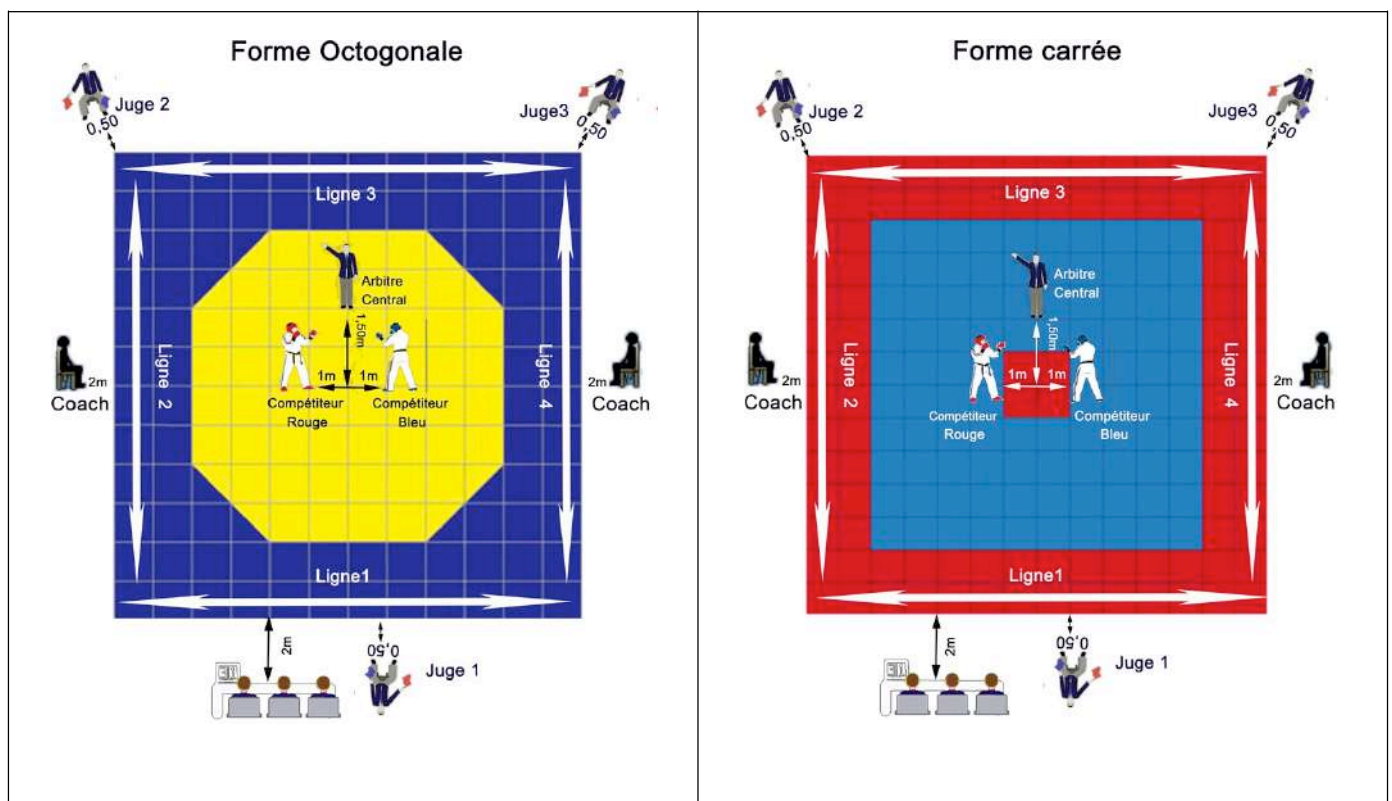
Tapis : Tapis élastique : le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A. avant la compétition.

(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.



ARTICLE 4 - CATEGORIES DE POIDS

Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.

4.1 MINIMES

Catégories d'âge : (10 & 11 ans)

Catégories de poids:

Masculins : -33kg -37kg -41kg -45kg -49kg -53kg -57kg +57kg

Féminines : -29kg -33kg -37kg -41kg -44kg -47kg -51kg +51kg

4.1.2 CADETS (12-13-14 ans)

Catégories de poids:

Masculins : -41kg -45kg -49kg -53kg -57kg -61kg -65kg +65kg

Féminines : -37kg -41kg -44kg -47kg -51kg -55kg -59kg +59kg

4.1.3 JUNIORS (15-16-17 ans)

Catégories de poids:

Masculins : -51kg -55kg -59kg -63kg -68kg -73kg -78kg+78kg

Féminines : -46kg -49kg -52kg -55kg -59kg -63kg -68kg+68kg

4.1.4 SENIORS (18 ans et +)

Catégories de poids:

Masculins : -54 kg -58 kg -63 kg -68 kg -74 kg -80 kg -87 kg +87 kg

Féminines : -46 kg -49 kg -53 kg -57 kg -62 kg -67 kg -73 kg +73 kg

4.1.5 MASTERS 1, 2,3

Catégories de poids:

Masters1: 30 à 34 ans, Masters 2: 35 à 39 ans, Master 3: 40 ans et +

Masculins : -58 kg -63 kg -68 kg -74kg -80 kg +80 kg

Féminines : -49 kg -53 kg -57 kg -62kg -67 kg +67 kg

ARTICLE 5 - DUREE DES COMBATS

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.

5.1.1 CATEGORIE MINIMES

La durée des combats doit être de 3 x rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

5.1.2 CATEGORIE CADETS

La durée des combats doit être de 3 rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

5.1.3 CATEGORIE JUNIORS

La durée des combats doit être de 3 rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

5.1.4 CATEGORIE SENIORS

La durée des combats doit être de 3 rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

5.1.5 CATEGORIE MASTERS

La durée des combats doit être de 3 rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

ARTICLE 6 - EQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPETITEURS

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 protections.

6.1 COMPÉTITEURS :

6.1.1 Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites même sous le casque.

6.1.2 Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques est interdit.

6.2 LA TENUE :

6.2.1 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.

6.3 CASQUE :

6.3.1 De couleur blanc ou noir, le casque à bulle, casque équipé d'une visière en plexiglas ou d'une grille en PVC. Le casque doit couvrir le haut du front, le dessus de la tête, les tempes, la partie supérieure de la mâchoire, les oreilles l'avant et l'arrière de la tête.

6.4 PROTÈGE DENTS :

6.4.1 Protège dents pour les hommes et les femmes.

6.4.2 Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible.

6.4.3 Une protection pour la dentition complète.

6.5 PLASTRON :

6.5.1 sont de type "traditionnel", sans électronique. Couleur un rouge un bleu.

6.5.2 Haute protection de la poitrine, de l'abdomen, des côtes et des épaules sans limiter la mobilité.

6.6 GANTS :

6.6.1 Ils devront être en bon état et homologués par la Fédération Française de Taekwondo et Disciplines Associées.

6.6.2 Ils devront être à velcro, de couleur blanc ou noir, en bon état et homologués par la FFTDA.

6.6.3 Minimes Masc/Fem : 8 onces ou 10 onces. Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans Masc/Fem : 10 onces ou 12 onces .

6.7 LES BANDAGES :

6.7.1 Les bandages de mains souples sont autorisés.

6.8 COQUILLE :

6.8.1 Coquille pour les hommes et les femmes.

6.8.2 La coquille est en matière plastique dur et recouvre complètement les organes génitaux afin de protéger cette partie du corps de toute blessure.

6.9 PROTECTIONS DE TIBIAS :

6.9.1 Couleur blanc ou noir. Les protège-tibias sont en matière caoutchouc-mousse.

6.9.2 La protection doit recouvrir le tibia depuis le dessous du genou jusqu'au-dessus du pied.

6.10 PROTEGE-PIEDS :

6.10.1 Les protège-pieds sont en matière caoutchouc-mousse synthétique spéciale, une matière compacte et souple recouverte de cuir véritable ou artificiel.

6.10.2 La protection-pied couvre la partie supérieure du pied (coup-de-pied), malléole médiale et latérale et talon – tout en un – avec plante de pied découverte. Ils doivent être suffisamment longs (taille adéquate) pour couvrir complètement les pieds et les orteils du compétiteur.

Les protections pied/tibia et casque doivent être de la même couleur que les gants).

6.11 TENUE ET PROTECTIONS

Pour les Catégories : Minimes, Cadets, Juniors, Séniors et Masters.

<p>LA TENUE Dobok blanc col blanc ou noir.</p>		<p>PLASTRON Couleur rouge ou bleu.</p> 	<p>COQUILLE pour les hommes et les femmes</p> 	<p>PROTECTIONS DE TIBIAS & PIEDS blanc ou noir</p> 
<p>CASQUE casque à bulle ou à grille blanc ou noir</p>				<p>PROTÈGE DENTS</p> 
<p>LES GANTS Blanc ou noir</p> 				<p>LES BANDAGES</p> 

ARTICLE 7 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

7.1.1 **Tronc (plastron):** Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron.

Les techniques au niveau du plastron sont portées avec un réel impact
Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

7.1.2 **Tête:** La zone située au-dessus du cou. Sont permises les attaques avec le poing ou le pied.

- Les touches peuvent être «appuyées» mais sans réelle puissance.
- La recherche de la mise hors combat est strictement interdite.

7.2 Techniques de coups de poings

7.2.1 **Crochet :** Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

7.2.2 **Direct :** Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne.

7.2.3 **Uppercut :** Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

7.2.4 **Coup de poing sauté :** Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

7.3. Techniques de pied : (Tous les coups de pied)

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

7.3.1 **Coup de pied de face :**

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

7.3.2 **Coup de pied de côté :**

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

7.3.3 **Coup de pied circulaire :**

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

7.3.4 **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.

7.3.5 **Coup de pied en revers :**

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

7.3.6 **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 - ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

8.1.1 Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.

8.8.2 Les balayages.

8.8.3 Frapper avec les mains ouvertes.

8.8.4 Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête.

8.8.5 Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

8.8.6 S'enfuir, tourner le dos, saisir.

8.8.7 Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

8.8.8 Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition.

8.8.9 Continuer alors que le commandement "**Keu-man**" (**arrêt**). a été formulé, ou après la fin du round.

8/8/10 Coup de poing retourné ou back-fist. Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant.

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être Sanctionnées par des remarques, avertissements, pénalités,

ARTICLE 9 - SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS

9.1 LE SYSTEME SCORING

Les points valides sont les suivants :

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

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

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

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

9.1.5 Un (1) point pour un coup de pied retourné valide à la tête.

9.2 Zones de marquages

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

9.2.2 Tête : La tête entière à partir du menton jusqu'au sommet de la tête, y compris le visage (partie non couverte par le casque).

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

9.3.1 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.

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

9.4 Le score du match sera la somme des points des Trois rounds.

9.4.1 Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après 3 rounds, un 4e round est tenu.

9.4.2 Quand un combat se prolonge au 4e round, le pointage et les pénalités décernées au cours des deux premiers rounds sont effacés.

9.4.3 En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

9.5 CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)

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

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

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

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

9.5.5 La validation du point par les deux juges est nécessaire.

9.5.6 Tous les coups parés ne se comptabilisent pas.

9.5.7 Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible.

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

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

9.6 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.



9.7 SYSTEME DE NOTATION (LA DECISION EST PRISE AUX DRAPEAUX.)

9.7.1 En cas d'absence de système informatisé (Scoring), les officiels doivent utiliser le système de notation aux drapeaux.

9.7.2 Les trois juges utiliseront un drapeau rouge et bleu et à l'issue de chaque reprise, les 3 juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point. :

9.3 CRITERES DE DECISION

1 points : Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas

Si aucun compétiteur ne se démarque, le point sera attribué au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire.



2 points : Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale

Est attribué au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.



3 point : Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut

Est attribué au compétiteur ayant largement dominé son adversaire et touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques efficaces.

(poings, pieds)



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

9.4.1 Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après 3 rounds, un 4e round est tenu.

9.4.2 Quand un combat se prolonge au 4e round, le pointage et les pénalités décernées au cours des deux premiers rounds sont effacés.

9.4.3 En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

ARTICLE - 10 DECISON

10.1 Les décisions sont prises suivant les procédures .

10.10.1 Victoire par arrêt du combat par l'arbitre.

10.10.2 Victoire par score final.

10.10.3 Victoire par supériorité.

10.10.4 Victoire par abandon.

10.10.5 Victoire par disqualification.

10.10.6 Gagner par disqualification pour comportement antisportif.

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

ARTICLE 11- CLASSIFICATION et DEROULEMENT d'UNE COMPETITION

Les compétitions sont classées comme suit.

11.1.1 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.

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

11.2 LES SYSTÈMES DE COMPÉTITION SONT DIVISÉS COMME SUIV

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

11.2.2 par un système par tableaux éliminatoires avec repêchage.

11.2.4 ou par un système de poule ou par une combinaison de ces systèmes.

11.2.5 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.

11.3 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

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

- Un point pour chaque combattant entré sur l'aire de compétition après avoir passé les formalités de pesée.
- Un point pour chaque victoire (victoire par abandon inclus).
- 120 points par médaille d'or.
- 50 points par médaille d'argent.
- 20 points par médaille de bronze.

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

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

ARTICLE 12 - TIRAGE AU SORT

12.1 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.

ARTICLE 13 - LA PESEE

13.1 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.

13.2 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.

13.2.1 Les catégories Benjamins et minimes n'ont droit qu'à une seule pesée.

13.2.2 Aucune tolérance de poids ne sera admise. Néanmoins, afin de compenser le port de sous vêtement, une tolérance de 100 grammes sera autorisée.

ARTICLE 14 – CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

(Des championnats Départementaux, Régionaux, Championnat de France)

Conditions de participation.

14.1 Présenter une carte nationale d'identité ou un certificat de nationalité ou un passeport international attestant de la nationalité française ou une déclaration de nationalité française délivrée par le tribunal d'instance.

1. Disposer de son passeport sportif à jour et en règle sur lequel est notamment mentionné l'absence de contre- indication à la pratique du Taekwondo en compétition et d'une autorisation parentale pour les mineurs.
2. Suivre la procédure administrative d'inscription.
3. Le titre de champion (départemental, régional, national) est attribué au vainqueur de nationalité française de chaque catégories de poids cadets, juniors, espoirs et seniors, master, ayant remporté au moins un combat.

14.2 Autres compétitions

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

14.3 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.

14.4 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 15 - INSCRIPTIONS

15.1 Afin de ne pas faire supporter aux jeunes athlètes Benjamins, Minimes, Cadets et 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 Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors seront autorisés à participer dans une catégorie de poids supérieure à celle dans laquelle ils ont été inscrits ou qualifiés.

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

ARTICLE 16 – CONTESTATION

16.1 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 17- STRAPPING

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

ARTICLE 18 – MARQUAGE

18.1 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.

18.2 Lors des championnats, le DoBok d'une équipe nationale ou le DoBok marqué au nom d'une nation, ne sont pas autorisés.

18.3 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).

18.4 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.

18.5 L'identification du fabricant ne devra pas apparaître plus d'une fois sur la veste et sur le pantalon du DoBok.

ARTICLE 19 - REGLEMENT MEDICAL

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

ARTICLE 20 - COACH

20.1 Règlementation des attitudes des entraîneurs et des coaches.

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

20.3 Conditions pour coacher

20.3.1 Disposer de son passeport sportif à jour et en règle, licence et certificat médical de la saison en cours.

20.3.2 Être majeur.

20.3.3 Suivre la procédure administrative d'inscription.

20.3.4 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.

20.3.5 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.

20.3.6 Déposer, à chaque match son passeport sportif sur la table de l'aire de combat.

20.3.7 Respecter la zone, qui lui est attribuée.

20.3.8 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.

20.3.9 En aucun cas le coach ne doit traverser la surface de combat (tapis) pendant la durée des matchs.

REGLEMENT DES COMPETITIONS TAEKWONDO IMPACT PLEIN CONTACT

GENERALITES

A l'exception des Règles spécifiques au Taekwondo Impact Plein Contact exposées ci-après, les règles sont celles du règlement de Taekwondo Impact Semi Contact.

Les Règles du Taekwondo Impact Pein Contact s'appliquent aux Catégories, Juniors, Seniors.

CODE DE L'ETHIQUE

JE TIENS A BIEN ME COMPORTER

Faire preuve en toutes circonstances d'une parfaite correction et du meilleur esprit sportif envers mes adversaires, les officiels, les coachs et le public.

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur la surface de combat et en dehors de l'aire de combat

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité .

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

DEFINITION TAEKWONDO IMPACT PLEIN CONTACT

Le « Taekwondo Impact Plein Contact » permet la mise en pratique en toute sécurité (casque, gants, protège-tibias et protège-pieds) des différentes techniques de pieds et de poings issues du Taekwondo wt. Il se pratique sur une surface (Type puzzle, haute densité) de forme carrée ou de Forme Octogonale.

Le Taekwondo Impact Plein Contact c'est une discipline pour tous les pratiquants qui cherchent plus de contact dans les combats. En « Taekwondo Impact Plein Contact » le K-O est autorisé bien qu'il ne soit pas une finalité.

LE PRINCIPE DU TAEKWONDO IMPACT PLEIN CONTACT

Tous les coups, de pieds ou de poings, sont donnés au dessus de la ceinture, ils sont portés sur des cibles légales autorisées avec un réel impact.

Pour les catégories Juniors, il existe un format de compétition appelé « Précombat ». Les règles sont identiques au Taekwondo Impact Semi Contact, néanmoins les compétiteurs pourront s'exprimer avec une intensité supérieure. La dimension technique doit rester prioritaire et la mise hors combat ne doit pas être recherchée.

Tous les coups, de pieds ou de poings, sont donnés au dessus de la ceinture, ils sont portés sur des cibles légales autorisées avec un impact modéré.

ARTICLE 21- CATEGORIES DE POIDS

21.1 JUNIORS (15-16-17 ans)

Catégories de poids:

Masculins : -51kg -55kg -59kg -63kg -68kg -73kg -78kg+78kg

Féminines : -46kg -49kg -52kg -55kg -59kg -63kg -68kg+68kg

21.2 SENIORS (18 ans et +)

Catégories de poids:

Masculins :-54 kg -58 kg -63 kg -68 kg -74 kg -80 kg -87 kg +87 kg

Féminines :-46 kg -49 kg -53 kg -57 kg -62 kg -67 kg -73 kg +73 kg

21.3 MASTERS 30 à 40 ans

Catégories de poids:

Masculins :-54 kg -58 kg -63 kg -68 kg -74 kg -80 kg -87 kg +87 kg

Féminines :-46 kg -49 kg -53 kg -57 kg -62 kg -67 kg -73 kg +73 kg

ARTICLE 22 – DUREE DES COMBATS

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.

22.1 CATEGORIE JUNIORS

La durée des combats doit être de 3 rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

22.2 CATEGORIE SENIORS

La durée des combats doit être de 3 rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

22.2 CATEGORIE MASTERS

La durée des combats doit être de 3 rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round (y compris pour les finales).

ARTICLE 23 - EQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPETITEURS

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 protections.

23.1 LA TENUE :

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.

23.2 CASQUE :

Casque type olympique avec ou sans pommettes.

23.3 PROTÈGE DENTS :

23.3.1 Protège dents pour les hommes et les femmes.

23.3.2 Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible.

23.3.3 Une protection pour la dentition complète.

23.4 LES GANTS :

23.4.1 Ils devront être en bon état et homologués par la Fédération Française de Taekwondo et Disciplines Associées.

23.4.2 Ils devront être à velcro, de couleur blanc ou noir, en bon état et homologués par la FFTDA.

23.4.3 Juniors, Séniors: 10 onces ou 12 onces.

23.5 LES BANDAGES :

23.5.1 Les bandages de mains souples sont autorisés.

23.5 COQUILLE :

23.5.1 Coquille pour les hommes et les femmes.

23.5.2 La coquille est en matière plastique dur et recouvre complètement les organes génitaux afin de protéger cette partie du corps de toute blessure.

23.5.3 La coquille peut se composer d'une coque couvrant les parties génitales.

23.6 PROTEGE POITRINE :

23.6.1 Le protège poitrine est obligatoire pour les femmes.



23.7 PROTECTIONS DE TIBIAS & PIEDS :

23.7.1 Les protections de pieds de type Boxe Américaine-Full Contact sont les seuls homologués (couleur Blanc ou Noir obligatoire).

Les protections pied/tibia et casque doivent être de la même couleur que les gants).

TENUE ET PROTECTIONS

Pour les Catégories : Juniors, Séniors.

<p>LA TENUE Dobok blanc col blanc ou noir.</p>		<p>PROTÈGE DENTS</p> 	<p>CASQUE Rouge ou Bleu</p> 
<p>PROTECTIONS DE TIBIAS & PIEDS blanc ou noir</p>			
<p>PROTÈGE POITRINE (Femme)</p> 	<p>COQUILLE Coquille pour les hommes et les femmes.</p> 		
<p>LES GANTS Blanc ou noir</p>		<p>LES BANDAGES</p> 	

ARTICLE 24 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

24.1 Tronc (plastron): Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron.

24.1.1 Les techniques au niveau du plastron sont portées avec un réel impact. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

24.1.2 **Tête:** La zone située au-dessus du cou. Sont permises les attaques avec le poing ou le pied.

24.2 Techniques de coups de poings

24.2.1 **Crochet :** Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

24.2.2 **Direct :** Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne.

24.2.3 **Uppercut :** Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

24.2.4 **Coup de poing sauté :** Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

24.2.5 **Coup de poing retourné ou back-fist**

Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant.

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

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

24.3.1 **Coup de pied de face :**

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

24.3.2 **Coup de pied de côté :**

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

24.3.3 **Coup de pied circulaire :**

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

24.3.4 **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

24.3.5 **Coup de pied en revers :**

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

24.3.6 **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 25- ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

25.8.1 Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.

25.8.2 Les balayages

25.8.3 Frapper avec les mains ouvertes.

25.8.4 Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête.

25.8.5 Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

25.8.6 S'enfuir, tourner le dos, saisir.

25.8.7 Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

25.8.8 Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

25.8.9 Continuer alors que le commandement "**Keu-man**" (arrêt). a été formulé, ou après la fin du round.

25.8.10 Coup de poing retourné ou back-fist. Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être Sanctionnées par des remarques, avertissements, pénalités,

ARTICLE 26 - SYSTEME DE VALIDATION DE POINTS

26.1 LE SYSTEME SCORING

Les points valides sont les suivants :

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

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

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

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

26.1.5 Un (1) point pour un coup de pied retourné valide à la tête.

26.2 Zones de marquages

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

26.2.2 Tête : La tête entière à partir du menton jusqu'au sommet de la tête, y compris le visage (partie non couverte par le casque).

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

26.3.1 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

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

26.4 Le score du match sera la somme des points des Trois rounds.

26.4.1 Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après 3 rounds, un 4e round est tenu.

26.4.2 Quand un combat se prolonge au 4e round, le pointage et les pénalités décernées au cours des deux premiers rounds sont effacés.

26.4.3 En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

26.5 CRITERES ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)

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

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

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

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

26.5.5 La validation du point par les deux juges est nécessaire.

26.5.6 Tous les coups parés ne se comptabilisent pas.

26.5.7 Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible.

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

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

26.6 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.






26.7 SYSTEME DE NOTATION (LA DECISION EST PRISE AUX DRAPEAUX.)

26.7.1 En cas d'absence de système informatisé (Scoring), les officiels doivent utiliser le système de notation aux drapeaux.

26.7.2 Les trois juges utiliseront un drapeau rouge et bleu et à l'issue de chaque reprise, les 3 juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point.

26.7.3 CRITERES DE DECISION

<p>1 points : Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas</p> <p>Si aucun compétiteur ne se démarque, le point sera attribué au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire.</p>	 <p>Drapeau dirigé vers le bas pour signaler 1 point</p>
<p>2 points : Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale</p> <p>Est attribué au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.</p>	 <p>Drapeau dirigé au milieu pour signaler 2 points</p>
<p>3 point : Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut</p> <p>Est attribué au compétiteur ayant largement dominé son adversaire et touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques efficaces. (poings, pieds).</p>	 <p>Drapeau dirigé vers le haut pour signaler 3 points</p>

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

26.7.4.1 Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après 3 rounds, un 4e round est tenu.

26.7.4.2 Quand un combat se prolonge au 4e round, le pointage et les pénalités décernées au cours des deux premiers rounds sont effacés.

26.7.4.3 En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

ARTICLE 27 - PROCEDURES DE COMBATS

27.1 Appel des combattants : les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des athlètes, trente (30) minutes avant le début du combat (Sauf en cas de publication sur écran). Si un combattant ne répond pas au troisième appel, il sera disqualifié et sa disqualification sera annoncée par la table officiel et ensuite seulement par l'arbitre. Seule la table officielle est habilitée à lancer la procédure de disqualification, de même que son annonce avant l'arbitre central.

27.2 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.

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

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

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

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

27.4.2 Les combattants devront se faire face et se saluer à l'injonction de l'arbitre : "**Charyeot**" et "**Kygong-nye**".

27.4.3 Après les dernières recommandations de l'arbitre et à son commandement : "**Joon-bi**" (**prêt**) ils se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre "**Shi-jak**" (**début**).

27.4.4 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.

27.4.5 L'arbitre peut interrompre un combat en déclarant « **Kal-yeo** » (**séparez-vous**) et reprendre le combat au commandement « **Kye-sok** » (**continuez**), sans revenir au centre de l'aire de compétition, les combattants repartent de la zone d'arrêt.

27.4.6 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.

27.4.7 Les compétiteurs combattent continuellement jusqu'à ce que l'arbitre de centre ordonne "**Keu-man**" (**arrêt**).

27.4.8 Après la fin des deux rounds, l'arbitre déclarera le vainqueur en levant la main du côté du vainqueur.

27.4.9 Retrait des combattants.

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 1 minute du Combat)
KYESOK	Reprise du combat
SHIGAN	Arrêt ponctuel du combat
KEU- MAN	Geste pour Indiquer aux combattants de rejoindre leur coach
KYONG-GO	Avertissement
GAM-JEOM	Pénalité (un point pour l'adversaire)

ARTICLE 28. LES AVERTISSEMENTS ET PENALITES

Les infractions au règlement et à la réglementation peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des avertissements, des points de pénalité ou même une disqualification.

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.

IL EXISTE 2 CATEGORIES AVERTISSEMENTS:

Une 1ère catégorie : Regroupant l'ensemble des infractions au règlement à l'exception des sorties.

L'avertissement est une mise en garde avant une pénalité, qui peut être notifié verbalement par l'arbitre. Ils concernent les actions, pour coup et techniques interdites.

L'Arbitre doit procéder à des sanctions, le cas échéant, si l'avertissement informel n'est pas réagi par les compétiteurs.

Une 2ème catégorie : qui ne compte que les sorties

- 1^{ère} sortie l'arbitre donne un avertissement.
- 2^{er} sortie l'arbitre donne un deuxième avertissement (Un (1) point est attribué au combattant adverse.

LES PENALITES (Gam Jeom)

1 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.

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

LA DISQUALIFICATION :

1. Elle élimine le compétiteur concerné de la compétition.
2. Pour une faute majeure, volontaire ou non, qui entraîne un hors combat.
3. Si un combattant » ainsi que pour manquement grave à l'esprit sportif.
4. La disqualification d'un compétiteur ne peut être prononcée qu'après consultation des juges.
5. Lorsqu'un combattant a reçu **Huit (8) "Gam-Jeom"**, l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin.

FRANCHIR LA LIGNE LIMITE

Lorsqu'un (1) pied 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).

Avant de donner la sanction, placer le compétiteur à l'intérieur de la surface de combat à environ 60 cm. sera donné lorsque les deux pieds seront posés à l'extérieur de la ligne.

Aucun «Gam-Jeom» ne sera déclaré si un combattant dépasse la ligne limite par suite d'un acte prohibé par le combattant adverse.

POUSSER

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

Le poussé, 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 inclus une attaque avec l'avant-bras, le poignet, le coude, l'épaule. 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.

MAUVAIS COMPORTEMENTS DU COMBATTANT OU DU COACH.

1. En acceptant pas la décision de l'arbitre,
2. En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels.
3. En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match.
4. En provoquer ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse.
5. En voulant faire intervenir des médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui veulent usurper la place du médecin officiel.
6. Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.
7. 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.
8. 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.

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.

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 Je 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.
3. gam-jeom ou un Kyong-Go sera donné au combattant qui demande à l'Arbitre Central d'arrêter le temps afin qu'il ajuste son équipement.

ARTICLE 29- KNOCK DOWN

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

29.1 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.

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

29.3 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 30 - MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

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

31.1.1 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.

31.1.2 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 .

31.1.3 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)".

31.1.4 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).

31.1.5 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.

31.1.6 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'arrete au décompte Yeo-dul.

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

31.2 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.

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

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

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

31.2.3 Tout traumatisme crânien ou commotion cérébrale significatif (modéré ou sévère) entraîne une suspension obligatoire de toute compétition pendant la période déterminée (voir 14).

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

- (1) Examen neurologique complet et test neurocognitif (SCAT 5 ou autres outils d'évaluation des commotions cérébrales autorisés par le président de la CMC) effectués par un médecin mandaté dans la salle médicale de la compétition, le résultat du rapport doit être rapporté au chairman des médecins (CMC).
- (2) Arrêt de la compétition par l'arbitre en cas de perte de conscience, d'altération de l'état mental ou d'incapacité à effectuer un mouvement significatif, stable et volontaire à la suite d'un traumatisme crânien direct pendant au moins dix (10) secondes ou au compte de dix (10).
- (3) Incapacité à se remettre complètement du traumatisme crânien et à reprendre le match dans la minute qui suit l'évaluation médicale sur le tapis après que l'arbitre du centre ait appelé un médecin pour une possible commotion cérébrale. Tout compétiteur ayant reçu un diagnostic de traumatisme crânien significatif ou de commotion cérébrale basé sur l'un des critères :

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

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

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

(Explication #1)

Eloigner l'attaquant :

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

(Ligne directrice)

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

(Explication #2)

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

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

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

(Explication #3)

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

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

(Explication #4)

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

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

(Explication #5)

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

(Ligne directrice)

- I. l'arbitre ne doit pas prendre de temps additionnel après le compte de « Yeo-dul » sous prétexte d'avoir oublié d'observer l'état du combattant, en comptant.
- II. quand le combattant reprend ses esprits avant le décompte de « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre le combat mais que l'arbitre ressent, lui, que l'état du combattant requiert des soins médicaux, il doit d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kal-yeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 32.

ARTICLE 32-MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT

32.1 Quand un combat doit être arrêté parce que l'un ou les deux compétiteurs sont blessés, 32.1.1 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).

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

32.1 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.

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

32.1.2 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.

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

32.4 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.

32.5 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.

32.6 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).

32.7 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.

32.8 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.
 - 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.

1. Quand des circonstances incontrôlables exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du T.D.
2. 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.
3. 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 32-TECHNICIENS OFFICIEL

1. Composition du Bureau d'Arbitrage de la Compétition.

1.1 Pour les compétitions organisées par un Comité Départemental de Taekwondo.

- Un membre du comité directeur du C.D.T.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.D.R.
- Le responsable de la compétition.

Les membres sont nommés par le Président du comité départemental de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

1.2 Pour les compétitions organisées par la ligue de Taekwondo.

- Un membre du comité directeur de la ligue.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.N.3°.
- Le responsable de la compétition.

Les membres sont nommés par le Président de la ligue régionale de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

1.3 Pour les compétitions organisées par la F.F.T.D.A.

- Un membre du comité directeur de la F.F.T.D.A.
- Un directeur national de l'arbitrage.
- Un membre de la direction technique nationale.

Les membres sont nommés par le Président de la F.F.T.D.A. ou son représentant pour une ou plusieurs compétitions.

2 Responsabilité du Bureau d'Arbitrage de la Compétition.

2.1 Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges. Il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation et peut requérir tout avis de personnes qualifiées.

2.2 Le bureau d'arbitrage de la Compétition évalue les performances des arbitres et des juges.

2.3 Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.10.

3 ARBITRES OFFICIELS

3.1 Qualification : Titulaires du certificat d'arbitre de la F.F.T.D.A.

3.2 Fonction.

3.2.1 L'arbitre central

3.2.1.1 L'arbitre a le contrôle du match.

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

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

3.2.1.4 En principe, l'arbitre central ne devrait pas accorder de points. Cependant, si un des juges de coin lève la main parce qu'un point n'a pas été marqué, l'arbitre central provoque une rencontre avec les juges. S'il est constaté que deux juges de coin ont validé un point, l'arbitre doit accepter de corriger le jugement (1 arbitre + 3 juges).

3.2.1.5 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 juges à l'issue du 4ème round.

3.2.2 Les juges

3.2.2.1 Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.

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

3.2.3 Assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat)

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

3.2.3.2 l'AT doit notifier à l'arbitre le début et l'arrêt du combat en étroite collaboration avec le chronométrateur.

3.2.3.3 l'AT enregistre manuellement tous les scores, les pénalités sur le document qui lui est dédié.

3.3 Composition des officiels par aire de combat

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

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

3.4 Désignation des arbitres

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

3.5 Responsabilité des décisions

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

3.6 Uniformes

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

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

4. OPÉRATEUR :

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

(Interprétation)

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

(Explication)

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

(Directives)

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

LA GESTUELLE DE L'ARBITRAGE

APPEL DES COMPETITEURS



Pos : MOA SEOGUI



Pos : MOA SEOGUI



AC: "CHUNG !"
Pos : MOA SEOGUI



AC: "HONG!"
Pas : MOA SEOGUI

- 1- Lever les deux poings avec le pouce placé sur le majeur et l'index tendu à la hauteur de l'oreille
- 2- Tendre les bras vers le bas, pointant d'abord la position désignée de Chung de l'index droit tout en donnant la commande verbale Chung, puis en pointant la position désignée de Hong de l'index gauche tout en donnant la commande Hong

LE SALUT



C : "CHA-RYOT /"
Pos : MOA SEOGUI



AC: "KYONG-RYE !"
Pas : MOA SEOGUI

- 1- Lever les paumes verticalement face à la table centrale avec un écartement des bras vers l'extérieur d'environ 45° par rapport aux épaules

DÉBUT DU COMBAT



"JOOMBI !"
Position AP KUBI SEOGUI



Position AP SEOGUI



Position AP SEOGUI
" SHI-JAK !"

- 1 - Le bras droit est plié à la hauteur de l'oreille.
- 2 - Faire un pas en avant avec la jambe gauche, bras droit tendu à hauteur de poitrine et donner l'ordre verbal "JOOMBI".
- 3 - En reculant le pied gauche. Les deux bras sont presque tendus et écartés de 45° des épaules.
- 4 - Rapprocher rapidement les bras devant la poitrine en donnant l'ordre verbal "SIJAK"

KAL-YEO



Position AP SEOGUI

1. Le bras droit est plié à la hauteur de l'oreille.
2. Le bras de l'arbitre doit être totalement tendu et faire barrière entre les deux compétiteurs.
3. Ramenez le bras droit (main tendue) à l'oreille droite

KYE SOK (Reprise du combat)



Position AP SEOGUI

Position AP SEOGUI

1. Bras tend
2. Ramenez le bras droit (main tendue) à l'oreille droite,
3. L'arbitre recule pour l'ordre KYE-SOK

KYE SHI (Arrêt du combat 1 minute)



Position AP SEOGUI

Pos : MOA SEOGUI

1. L'arbitre arrête le combat avec un **KAL-YEO** .
2. Placer le bras droit incliné avec un angle de 135° à la hauteur de la poitrine. L'index est tendu vers le chronométrateur qui actionne le chronomètre pour une minute.
3. Attendre que le médecin arrive près du combattant
4. L'arbitre arrête le combat avec un **KAL-YEO** .
5. Placer le bras droit incliné avec un angle de 135° à la hauteur de la poitrine. L'index est tendu vers le chronométrateur qui actionne le chronomètre pour une minute.
6. Attendre que le médecin arrive près du combattant

SHIGAN (Temps d'arrêt)



Position AP SEOGUI



Position AP SEOGUI

- 1 - L'arbitre arrête le combat avec un KAL-YEO .
- 2 - Placer le bras droit incliné avec un angle de 135° à la hauteur de la poitrine. L'index est tendu vers le chronométrateur qui arrête le chronomètre .

KEU-MAN (Fin de Round)



Pos : MOA SEOGUI

Gestuelle pour Indiquer aux combattants de rejoindre leur coach.

- 1 - L'arbitre arrête le combat avec un **KEU-MAN**
- 2 – Poings face à face.
- 3 – Ecarter les bras (signe de séparation)

DECLARATION DU VAINQUEUR



Pos : MOA SEOGUI

- 1 - L'arbitre arrête le combat avec un **KEU-MAN**
- 2 – L'arbitre annonce le vainqueur en levant le bras droit pour **Chung-son** (Bleu) et le bras gauche pour **Hong-son** (rouge).

APPEL DU MÉDECIN



Pos : MOA SEOGUI

- 1- Appel du personnel médical désigné
- 2- Si l'arbitre de centre juge qu'un combattant est en danger et requiert une assistance médicale, il tend le bras droit puis ramène la main à la hauteur de l'oreille droite tout en criant « Médecin, Médecin ».



Pos : MOA SEOGUI

- 1- Lever les paumes verticalement face à la table centrale avec un écartement des bras vers l'extérieur d'environ 45° par rapport aux épaules.
- 2- Rapprocher les bras devant la poitrine

DÉCOMPTE COMBATTANT AU SOL (KNOCK DOWN)



Pos : AP SEOGUI

- Compter jusqu'à 10.
- 1- En débutant avec le bras droit détendu, placer le pouce de la main droite près de l'épaule gauche, puis inversement à 5.
 - 2- Si le combattant est au sol compter en appelant le médecin. Si il se relève continuer le comptage en le regardant dans les yeux

DÉCOMPTE COMBATTANT DEBOUT (STANDING DOWN)



Pos : AP SEOGUI

- Compter jusqu'à 10.
- 1- Commencer avec la main droite en armant le geste à l'épaule opposée puis inversement à 5.
 - 2- Suivre le combattant en le regardant dans les yeux afin de déterminer s'il est apte à poursuivre le combat

AVERTISSEMENTS OU PENALITES

LES AVERTISSEMENTS



Pos : MOA SEOGUI

- 1 - L'arbitre arrête le combat avec un **KAL-YEO**
- 2- Partant de l'oreille droite, le bras droit est plié, poing fermé, l'index tendu.
- 3 Déplier le bras droit à 45 degrés pour pointer l'index en direction du compétiteur concerné
- 1- Lorsque vous voulez donner un Kyog-go au coach .
- 2-Face au coach puis face au compétiteur-AC: "CHUNG ou HONG!".

LES PENALITES



Pos : MOA SEOGUI

- 1 - L'arbitre arrête le combat avec un **KAL-YEO**
- 1- Partant de l'épaule gauche le bras droit est plié, poing fermé,
- 2- Déplier le bras ,le bras, doit être totalement tendu, pointer l'index en direction du compétiteur concerné.
- 1- Lorsque vous voulez donner un Gam-Jeom au coach .
- 2-Face au coach puis face au compétiteur-AC: "CHUNG ou HONG!".

MAUVAIS COMPORTEMENT



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position AP SEOGUI



Protéger l'autre combattant
Position AP SEOGUI



Position
MOA SEOGUI

FRANCHIR LA LIGNE LIMITE



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position
AP SEOGUI



Protéger l'autre
combattant
Position
AP SEOGUI



Position
MOA SEOGUI



POUSSER



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position AP SEOGUI



Protéger l'autre
combattant
Position
AP SEOGUI



Position
MOA SEOGUI



ATTAQUER L'ADVERSAIRE AU SOL



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position AP SEOGUI



Protéger l'autre
combattant
Position AP
SEOGUI



ATTAQUER SOUS LA CEINTURE



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position AP SEOGUI



Protéger l'autre combattant
Position AP SEOGUI



Position MOA SEOGUI



ATTAQUER À LA TÊTE DE L'ADVERSAIRE



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position AP SEOGUI



Protéger l'autre combattant
Position AP SEOGUI



Position MOA SEOGUI



ACCROCHER



Arbitre Central : "KAL-YEO !"
Position AP SEOGUI



Protéger l'autre combattant
Position AP SEOGUI



Position MOA SEOGUI

