

# **RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION & INTERPRÉTATION**

---



**Fédération Mondiale de Taekwondo**



# Table des matières

<b>Article 1. But.....</b>	<b>page 4</b>
<b>Article 2. Application.....</b>	<b>page 4</b>
<b>Article 3. Superficie de Compétition.....</b>	<b>page 5</b>
<b>Diagramme de la Zone de Compétition .....</b>	<b>page 7</b>
<b>Article 4. Combattants.....</b>	<b>page 8</b>
<b>Article 5. Divisions par Poids.....</b>	<b>page 9</b>
<b>Article 6. Classification et déroulement d'une compétition.....</b>	<b>page 11</b>
<b>Article 7. Durée des Combats.....</b>	<b>page 12</b>
<b>Article 8. Tirage au Sort.....</b>	<b>page 12</b>
<b>Article 9. Pesée.....</b>	<b>page 13</b>
<b>Article 10. Procédures de Combats.....</b>	<b>page 13</b>
<b>Article 11. Techniques et Zone Permisses.....</b>	<b>page 15</b>
<b>Article 12. Validation de Point.....</b>	<b>page 16</b>
<b>Article 13. Pointage et Publication.....</b>	<b>page 17</b>
<b>Article 14. Actions prohibées et Pénalités.....</b>	<b>page 18</b>
<b>Article 15. Mort subite et Décision par Supériorité.....</b>	<b>page 23</b>
<b>Article 16. Décisions.....</b>	<b>page 24</b>
<b>Article 17. Knock-down.....</b>	<b>page 25</b>
<b>Article 18. Procédure lors d'un knock-down.....</b>	<b>page 26</b>
<b>Article 19. Procédures pour Suspendre un Combat.....</b>	<b>page 28</b>
<b>Article 20. Officiels techniques.....</b>	<b>page 30</b>
<b>Article 21. Reprise vidéo.....</b>	<b>page 32</b>
<b>Article 22. Procédures de sanctions.....</b>	<b>page 34</b>
<b>Article 23. Autres cas non spécifiés dans ces règlements.....</b>	<b>page 34</b>
<b>Gestuel de l'arbitre de Centre.....</b>	<b>page 35</b>
<b>Termes et définitions.....</b>	<b>page 61</b>

# INTERPRÉTATION ET RÈGLEMENTS DE TAEKWONDO

## Article 1. But

Le but des règlements de compétition est de gérer facilement et équitablement tous les cas concernant les compétitions de tous les niveaux à être promues ou/et organisées par : la Fédération Mondiale de Taekwondo, l'Union Régionale et les membres des Associations Nationales, afin d'assurer qu'un règlement standard sera appliqué.

(Interprétation)

L'objectif de l'Article 1 est d'uniformiser toutes les compétitions de Taekwondo à travers le monde. Toute compétition ne se conformant pas avec les principes essentiels de ces règles, ne pourra être reconnue comme une compétition de taekwondo.

## Article 2. Application

Les règlements de compétition seront appliqués à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération Mondiale de Taekwondo (WTF), chaque Union Régionale, et membres de l'Association Nationale. Toutefois, si un membre de l'Association Nationale voulait modifier une partie des règlements de compétition, ce dernier devra, en premier lieu, avoir l'approbation de la Fédération Mondiale de Taekwondo. Dans le cas où une Union Régionale et/ou une Association Nationale Membre viole les Règlements de Compétition de la WTF sans l'approbation préalable de la WTF, la WTF peut exercer sa discrétion afin de désapprouver ou révoquer son approbation pour le tournoi international concerné. De plus, la WTF peut prendre des mesures disciplinaires subséquentes vis-à-vis l'Union Régionale ou l'Association Nationale Membre.

(Explication #1)

Premièrement, avoir l'approbation :

Toute organisation désirant faire des changements aux règlements existants, devra soumettre à la Fédération Mondiale de Taekwondo, les amendements à faire ainsi que les raisons de ces changements. L'approbation des changements aux règles devra être reçue de la Fédération Mondiale de Taekwondo un mois avant la compétition prévue. La WTF peut appliquer les règlements de compétition incluant des modifications ans ses Championnats promotionnels avec la décision du délégué technique, après l'approbation du président.

(Explication #2)

- 1) Changement de catégorie par poids,
- 2) Augmenter ou diminuer le nombre d'arbitres (Ex. : Internationaux),
- 3) Changer la position de l'Inspecteur (pour équipement), Analyste (Chronomètre) et Officiel médical, etc.,
- 4) Durée des combats, etc.,

...sont des critères à être inclus dans les catégories de sujets qui peuvent être modifiés après avoir eu l'approbation de la Fédération Mondiale de Taekwondo (WTF). Toutefois, les sujets comme la validation des points, avertissements, déductions de points ainsi que la superficie de la surface de compétition ne pourront, en aucune circonstance, être changés.

## Article 3. Superficie de Compétition

1. Pour l'organisation de Championnats de Taekwondo promus par la WTF, un site doit permettre d'accueillir un minimum de 3000 personnes assises. La superficie du plancher doit être d'au moins 40m x 60m à l'intérieur de laquelle une information audio-visuelle optimale, telle que mandatée dans le Manuel Technique, doit être accessible aux spectateurs et aux compétiteurs. La hauteur du site doit être d'au moins 10m x 10m du plancher au plafond. L'éclairage doit être d'au minimum 1500 lux et d'un maximum de 1800 lux, et doit être dirigé directement sur l'aire de compétition à partir du plafond du site de compétition. Tout doit être prêt au moins deux jours avant le début du championnat et doit être sujet à l'approbation du Délégué Technique.
2. La zone de combat doit mesurer 8m X 8m, en système métrique et avoir une surface plate sans aucun encombrement. La zone de combat devra être couverte d'un tapis de combat flexible (absorbant, élastique ...). Toutefois, la zone de combat pourra être installée sur une plate-forme haute de 1m de la base, si nécessaire. Les extrémités peuvent, pour la sécurité des concurrents, avoir une inclinaison de moins de 30 degrés.

### 3. Délimitation de la Superficie de Compétition

- 3.1 Le 8m X 8m s'appellera la Zone de combat (surface) et la ligne de côté de la zone de combat s'appellera la Ligne Limite. La ligne Limite adjacente à la table du marqueur et de l'officiel médical s'appellera la ligne Limite no. 1. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les lignes subséquentes s'appelleront lignes de Limite no. 2, no. 3 et no. 4.

### 4. Indication des positions

#### 4.1 Position de l'arbitre

La position de l'arbitre devra être indiquée d'un point à 1.5m du point central de la zone de compétition, du côté de la 3<sup>ème</sup> ligne de limite et sera désignée, la Position de l'Arbitre.

#### 4.2 Position des juges

La position du 1<sup>er</sup> juge devra être indiquée à 0,5m vers l'extérieur du coin de la 1<sup>ère</sup> ligne limite et de la 2<sup>ème</sup> ligne limite. Celle du 2<sup>e</sup> juge, devra être indiquée à 0,5m vers l'extérieur du coin de la 2<sup>ème</sup> ligne limite et de la 3<sup>ème</sup> ligne limite. Celle du 3<sup>e</sup> juge, devra être indiquée à 0,5m vers l'extérieur du coin de la 3<sup>ème</sup> ligne limite et de la 4<sup>ème</sup> ligne limite. Celle du 4<sup>e</sup> juge, devra être indiquée à 0,5m vers l'extérieur du coin de la 4<sup>ème</sup> ligne limite et de la 1<sup>ère</sup> ligne limite.

Dans le cas de la présence nécessaire de seulement 3 juges, la position du 1<sup>er</sup> juge devra être indiquée à 0,5m vers l'extérieur du coin de la 1<sup>ère</sup> ligne limite et de la 2<sup>ème</sup> ligne limite. La position du 2<sup>e</sup> juge devra être indiquée par un point à 0.5m vers l'extérieur à partir du centre de la ligne limite no. 3 et placée face au centre de l'aire de compétition. Celle du 3<sup>e</sup> juge, devra être indiquée à 0,5m vers l'extérieur du coin de la 3<sup>ème</sup> ligne limite et de la 4<sup>ème</sup> ligne limite.

#### 4.3 Position du personnel technique (marqueur)

La position du personnel technique devra être indiquée à un point d'au moins 2m à l'arrière de la ligne limite no. 1, et faisant face à la zone de combat, ainsi qu'à 2m du coin des lignes limite no.1 et no. 2.

#### 4.4 Position de l'officiel médical

La position de l'officiel médical devra être indiquée à un point de plus de 3m de la Ligne Limite (côté droit).

#### 4.5 Position des combattants

La position des combattants sera indiquée par 2 points opposés, à 1m point central de la zone de compétition, à 4m de la ligne de limite no.1. Le compétiteur bleu devra être du côté droit (ligne limite no.2) et le compétiteur rouge devra être du côté gauche (ligne limite no. 4) de l'arbitre.

#### 4.6 Position des "coachs" entraîneurs

La position des entraîneurs devra être indiquée à 1m à l'extérieur du point central de la ligne limite de chaque côté de la surface de combat, derrière la position des combattants. Les entraîneurs ne doivent pas quitter la Zone de l'Entraîneur de 1m x 1m qui indique la position de l'entraîneur.

#### 4.7 Position de la table d'inspection

La table d'inspection devra être près de l'entrée de la zone de compétition afin de faire l'inspection de l'équipement requis des combattants.

#### (Explication #1)

Le degré d'élasticité du tapis de combat doit être approuvé par la WTF avant la compétition.

#### (Explication #2)

Dimension de la zone de combat : La zone de combat doit être entourée d'une zone de sécurité mesurant moins 2 mètres de largeur. Donc la zone de compétition devrait être d'au moins 12m x 12m ou 14m x 14m.

#### (Explication #3)

Plate-forme de compétition :

La plate-forme devra être construite selon le diagramme suivant.

#### (Explication #4)

La position de l'arbitre et des combattants doit être indiquée sur le tapis avec une couleur différente de celle du tapis.

#### (Explication #5)

Couleur : Le matériel coloré de la surface du tapis doit éviter un reflet éblouissant, ou de fatiguer les yeux des combattants ou des spectateurs. La couleur du tapis doit aussi être appariée à l'équipement des combattants, à leur uniforme et à la surface de compétition.

#### (Explication #6)

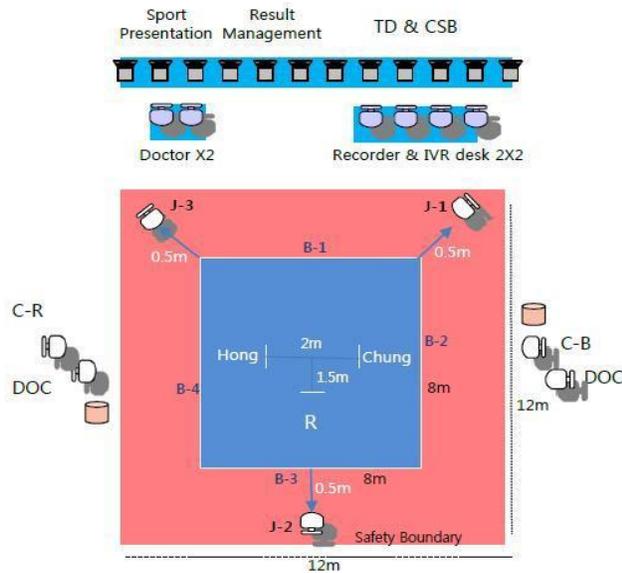
Table d'inspection :

À la Table d'inspection, l'inspecteur doit vérifier que l'équipement du combattant est approuvé par la Fédération Mondiale de Taekwondo et qu'il est d'une grandeur adéquate pour le combattant. Dans le cas d'équipement inapproprié, le combattant doit changer l'équipement protecteur.

#### (Guide 1 des Officiels)

L'arbitre doit bien comprendre les dimensions de la zone de compétition afin de bien appliquer les règles concernant celles-ci. L'arbitre doit utiliser toute la zone de combat afin d'éviter les arrêts excessifs lors du combat.

Diagramme 1. Zone de combat



B 1~4	Boundary Lines #1 to # 4
J 1~3	Corner Judges # 1 to # 3
R	Center Referee
C-R	Coach (Red/Hong)
C- B	Coach(Blue/Chung)
DOC	Team Doctor
Doctor	Commission Doctor
IVR	Instant Video Replay Review Jury
TD & CSB	Technical Delegate & Competition Supervisory Board

Diagramme 2. Aire de compétition

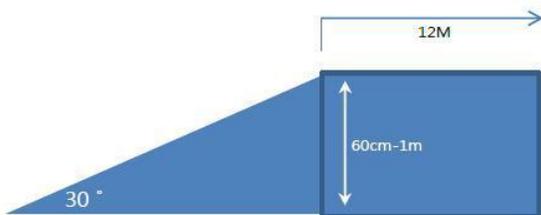
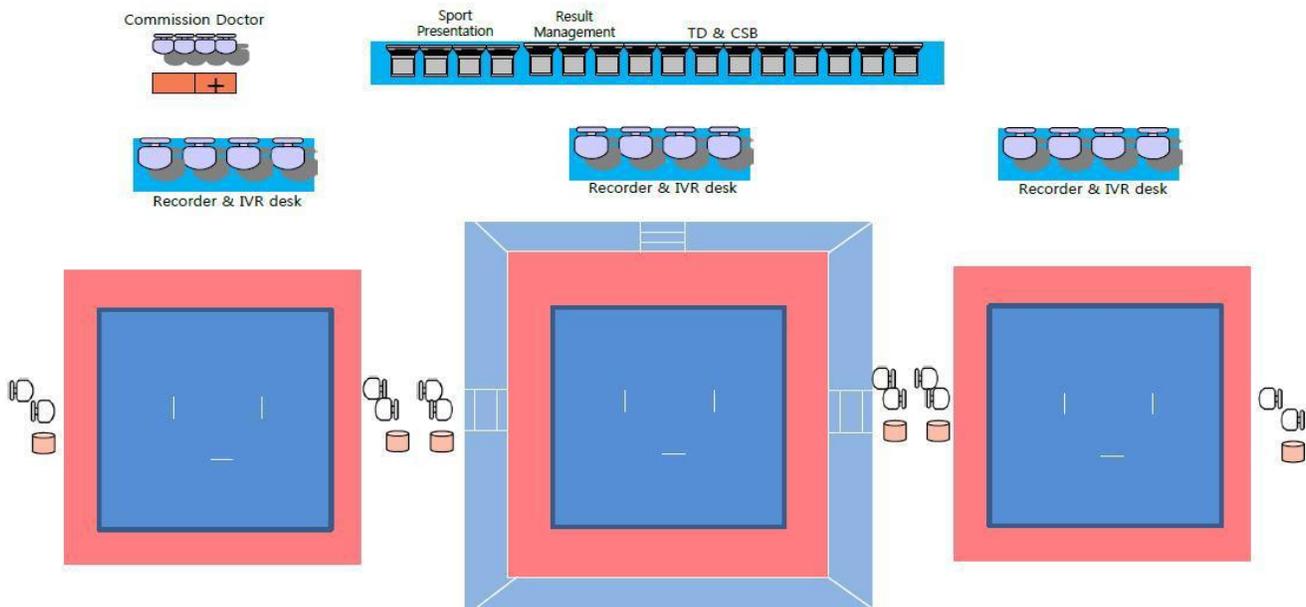


Diagramme 3. Espace de compétition pour zones de combat multiples



## Article 4. Combattants

### 1- Qualification des Combattants :

- 1.1) Être citoyen du pays.
- 1.2) Être recommandé par l'Association Nationale du Taekwondo.
- 1.3) Avoir son certificat de « Dan » en taekwondo reçu par le Kukkiwon ou la WTF .
- 1.4) Combattants âgés d'au moins 15 ans au cours de l'année où le tournoi pertinent est tenu. (14-17 ans for les Championnats de Taekwondo Junior)

#### (Interprétation)

L'âge limite est basé sur l'année, pas sur la date du Championnat. L'âge est de 14 à 17ans. Par exemple, si le Championnat de Taekwondo Junior a lieu le 22 février 2010, les combattants qui sont nés entre le 1<sup>er</sup> janvier 1993 et le 31 décembre 1996, sont éligibles.

### 2- Habillement du combattant et équipement de protection :

- 2.1) Le combattant doit porter un uniforme approuvé par la WTF, un plastron, un support athlétique (un protège pelvien pour les femmes), protège avant-bras, protège tibia, protège main, des bas à senseurs (si utilisation du EBP) approuvés par la Fédération Mondiale de Taekwondo et équipé d'un protège bouche avant d'entrer dans l'Aire de Compétition. Le casque doit mis sur la tête en suivant les instructions de l'arbitre avant le début du combat.
- 2.2) Le support athlétique ou le protège pelvien, le protège avant-bras ainsi que le protège tibia devront être portés à l'intérieur de l'uniforme de taekwondo (dobok). Tous les combattants devront apporter l'équipement requis et approuvé par la WTF, ainsi que leurs gants et leur protège-bouche, pour leur usage personnel. Le port de tout autre article sur la tête, autre que le casque, ne sera pas permis. Les items religieux déjà approuvés devront être portés sous le casque protecteur et sous le dobok, et ne devront causer aucune blessure ou obstruer les mouvements de l'autre combattant.
- 2.3) Les spécifications sur les uniformes de compétition de taekwondo (Dobok), l'équipement protecteur et tout autre équipement doivent être déterminés séparément.
- 2.4) Le Comité Organisateur de Championnats promu par la WTF est responsable pour la préparation de tout l'équipement requis pour ces Championnats. Une approbation préalable de la WTF est requise pour la quantité d'équipement tel que prévu dans le Manuel Technique. Le Comité Organisateur doit fournir gratuitement l'équipement aux athlètes au lieu d'entraînement avant et pendant les compétitions selon la demande de la WTF.

### 3- Contrôle Médical :

- 3.1) Pour tous les événements promus et sanctionnés par la WTF, il est interdit de prendre ou de s'administrer des drogues ou substances chimiques telle que décrite par les lois du dopage du W.T.F. Les lois du dopage du C.I.O. devront être appliquées lors de compétitions de Taekwondo aux Jeux Olympiques ou autres jeux multisports.

3.2) La Fédération Mondiale de Taekwondo, peut faire des tests médicaux si elle voit qu'un combattant enfreint les lois du dopage. Toutes personnes refusant de subir le test ou que l'on prouve qu'il a commis une infraction, sera radié du tournoi en cours (enlever du classement final), donc le rang des compétiteurs suivant sera réajusté (monte d'un rang) pour la compétition en cours.

3.3) Le comité organisateur doit être en mesure de fournir l'équipement nécessaire aux analyses médicales.

3.4) Les détails de la loi anti-dopage doivent être appliqués selon le sens de cette loi.

(Explication #1)

Être Citoyen du pays :

Avant d'appliquer sa candidature pour participer à un tournoi, le combattant qui représente une équipe Nationale doit déterminer sa nationalité selon la citoyenneté du pays qu'il/elle représente. La vérification de la citoyenneté est faite à partir du passeport. Advenant que la nationalité du combattant cause un conflit dû au fait qu'il détient plus d'une citoyenneté, le combattant doit choisir l'équipe à laquelle il/elle appartient. Le combattant doit décider pour quelle équipe il/elle va concourir. Comme pour les Jeux Olympiques et les sujets appartenant aux places pour les qualifications Olympiques, le Chapitre Olympique doit prévaloir.

(Explication #2) Protège buccal

La couleur du protecteur buccal est limitée au blanc ou au transparent. Cependant, l'athlète peut être exempté du port du protège bouche suite à la remise d'un diagnostic d'un médecin confirmant que l'utilisation d'un protège bouche puisse blesser le compétiteur.

## Article 5. Divisions par Poids

Les poids sont partagés par catégories hommes et femmes.

1- Les catégories de poids sont divisées comme suit :

Catégories hommes		Catégories femmes	
Sous 54 kg	N'excédant pas 54 kg	Sous 46 kg	N'excédant pas 46 kg
Sous 58 kg	Plus de 54 kg & n'excédant pas 58 kg	Sous 49 kg	Plus de 46 kg & n'excédant pas 49 kg
Sous 63 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 63 kg	Sous 53 kg	Plus de 49 kg & n'excédant pas 53 kg
Sous 67 kg	Plus de 63 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 57 kg	Plus de 53 kg & n'excédant pas 57 kg
Sous 74 kg	Plus de 68 kg & n'excédant pas 74 kg	Sous 62 kg	Plus de 57 kg & n'excédant pas 62 kg
Sous 80 kg	Plus de 74 kg & n'excédant pas 80 kg	Sous 67 kg	Plus de 62 kg & n'excédant pas 67 kg
Sous 87 kg	Plus de 80 kg & n'excédant pas 87 kg	Sous 73 kg	Plus de 67 kg & n'excédant pas 73 kg
Plus de 87 kg	Plus de 87 kg	Plus de 73 kg	Plus de 73 kg

2- Les catégories de poids pour les Jeux Olympiques sont partagées comme suit :

Catégories hommes		Catégories femmes	
Sous 58 kg	N'excédant pas 58 kg	Sous 49 kg	N'excédant pas 49 kg
Sous 68 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 57 kg	Plus de 49 kg & n'excédant pas 57 kg
Sous 80 kg	Plus de 68 kg & n'excédant pas 80 kg	Sous 67 kg	Plus de 57 kg & n'excédant pas 67 kg
Plus de 80 kg	Plus de 80 kg	Plus de 67 kg	Plus de 67 kg

3- Les catégories de poids pour le Championnat du Monde Juniors sont partagées comme suit :

Catégories hommes		Catégories femmes	
Sous 45 kg	N'excédant pas 45 kg	Sous 42 kg	N'excédant pas 42 kg
Sous 48 kg	Plus de 45 kg & n'excédant pas 48 kg	Sous 44 kg	Plus de 42 kg & n'excédant pas 44 kg
Sous 51 kg	Plus de 48 kg & n'excédant pas 51 kg	Sous 46 kg	Plus de 44 kg & n'excédant pas 46 kg
Sous 55 kg	Plus de 51 kg & n'excédant pas 55 kg	Sous 49 kg	Plus de 46 kg & n'excédant pas 49 kg
Sous 59 kg	Plus de 55 kg & n'excédant pas 59 kg	Sous 52 kg	Plus de 49 kg & n'excédant pas 52 kg
Sous 63 kg	Plus de 59 kg & n'excédant pas 63 kg	Sous 55 kg	Plus de 52 kg & n'excédant pas 55 kg
Sous 68 kg	Plus de 63 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 59 kg	Plus de 55 kg & n'excédant pas 59 kg
Sous 73 kg	Plus de 68 kg & n'excédant pas 73 kg	Sous 63 kg	Plus de 59 kg & n'excédant pas 63 kg
Sous 78kg	Plus de 73 kg & n'excédant pas 78 kg	Sous 68 kg	Plus de 63 kg & n'excédant pas 68 kg
Plus de 78 kg	Plus de 78 kg	Plus de 68 kg	Plus de 68 kg

4- Les catégories de poids pour les Jeux Olympiques de la Jeunesse sont partagées comme suit :

Catégories hommes		Catégories femmes	
Sous 48 kg	N'excédant pas 48 kg	Sous 44 kg	N'excédant pas 44 kg
Sous 55 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 49 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg
Sous 63 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 55 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg
Sous 73 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 63 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 68 kg
Plus de 73 kg	Plus de 73 kg	Plus de 63 kg	Plus de 63 kg

(Interprétation)

1. Un tournoi de taekwondo est basé selon les règlements, par contact physique direct ou par collisions physiques énergiques entre combattants. Un système de divisions de poids est établi afin d'éviter des inégalités de certains facteurs, entre combattants, et d'assurer la sécurité aussi bien que des conditions équitables lors d'échanges de techniques.

2. Les compétitions ne peuvent être mixtes. Un homme combat contre un homme et une femme combat contre une femme. C'est un règlement essentiel.

3. Les divisions de poids olympiques vont être décidées en consultation avec le Comité International Olympique.

(Explication #1)

N'excédant pas :

Le poids limite est défini par deux décimales (par centièmes) selon la limite requise de la catégorie. Par exemple, n'excédant pas 50kg est établie jusqu'à 50.00kg incluant 50.009 et 50.01 étant considéré comme étant en dehors de la limite (de la catégorie), qui amènera une disqualification.

(Explication #2)

Plus de :

Plus de 50.00kg, c'est à dire 50.01 donc 49.99kg est insuffisant ce qui amènera une disqualification.

## Article 6. Classification et déroulement d'une compétition

1. Une compétition est divisée comme suit :

1.1) - Toute compétition individuelle doit, normalement, être tenue entre combattants de même poids. Lorsque nécessaire, deux catégories de poids peuvent être fusionnées afin de créer une simple catégorie. Un compétiteur ne peut que participer que dans une (1) catégorie par compétition (événement)

1.2) Équipe de Compétition – Système de Compétition :

1.2.1) Cinq (5) combattants classés par poids selon les catégories suivantes :

Catégories hommes	Catégories femmes
N'excédant pas 54 kg	N'excédant pas 47 kg
Plus de 54 kg & n'excédant pas 63 kg	Plus de 47 kg & n'excédant pas 54 kg
Plus de 63 kg & n'excédant pas 72 kg	Plus de 54 kg & n'excédant pas 61 kg
Plus de 72 kg & n'excédant pas 82 kg	Plus de 61 kg & n'excédant pas 68 kg
Plus de 82 kg	Plus de 68 kg

1.2.2) Huit (8) combattants par catégorie de poids.

1.2.3) Quatre (4) combattants par catégorie de poids (Huit catégories de poids peuvent être fusionnées en quatre catégories de poids en combinant deux classes de poids qui se suivent).

2. Le système de compétition est divisé comme suit :

2.1) Tournoi par système d'élimination simple.

2.2) Système de tournoi à la ronde.

3. Une compétition de taekwondo lors des Jeux Olympiques devrait être tenue par un système de compétitions individuelles entre combattants.

4. Toutes les compétitions de niveaux internationales reconnues par la Fédération Mondiale de Taekwondo, devront avoir lieu avec au moins 4 pays et avec un minimum de 4 combattants par catégories de poids, toutes les catégories de poids ayant moins de 4 combattants, ne pourront être reconnues au résultat officiel.

(Interprétation)

1. Dans un système de tournoi, la compétition se déroule sur une base individuelle. Toutefois, le classement d'équipe peut être déterminé par la somme des points individuels suivant la méthode de pointage globale.

Système de point

Le rang de l'équipe doit être décidé par le total des points basé sur le guide suivant :

1 point par compétiteur qui entre dans la zone de compétition après avoir passé la pesée (réussi la pesée).

1 point pour chaque victoire (gagnée par « Bye » inclus).

Additionner 7 points pour une médaille d'or.

Additionner 3 points pour une médaille d'argent.

Additionner 1 point pour une médaille de bronze.

Dans le cas où 2 équipes et plus sont égales, le rang devra être décidé comme suit :

Nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze gagnées en ordre par l'équipe;

Nombre de compétiteurs participants;

Le plus grand nombre de points dans la catégorie de poids la plus pesante.

2. Dans un système d'équipe de compétition, le résultat de chaque équipe de compétition est déterminé par le résultat individuel d'équipe.

(Explication #1)

Fusion de division par poids :

La façon de fusionner doit suivre les catégories de poids Olympiques.

(Explication #2)

Catégories de huit classes de poids :

Pour une compétition comprenant huit classes de poids, l'équipe gagnant cinq divisions ou plus est gagnante. Advenant une égalité de points (quatre à quatre), chaque équipe doit désigner un représentant pour un combat qui décidera la victoire finale. Le combattant désigné pour ce combat ne peut être remplacé.

(Interprétation)

3. Lors de combats dans les catégories ci-haut mentionnées, si une équipe a accumulé la majorité des victoires avant que tous les combats soient terminés, les autres combats devront, en principe, avoir lieu quand même. Si l'équipe perdante souhaite déclarer forfait pour les combats restant, le résultat sera inscrit comme perdue par disqualification, sans considérer les points accumulés.

## **Article 7. Durée des Combats**

1. La durée du combat est de trois manches de deux minutes avec une minute de repos entre chaque manche. Dans le cas d'un pointage égale à la fin des trois manches, une 4<sup>e</sup> manche de deux minutes, sous la forme de la « mort subite » aura lieu et ce, après la minute de repos suivant la fin de la troisième manche.

2. La durée de chaque manche peut être ajustée à 1 minute ou 1 minute 30 secondes en fonction de la décision du Délégué Technique pour le dit championnat.

## **Article 8. Tirage au Sort**

1. Le tirage au sort sera tenu soit la journée ou 2 jours avant la première compétition en présence de représentants de la Fédération Mondiale de Taekwondo et des représentants des nations participantes. La méthode et le tirage au sort sera déterminée par le Délégué Technique.

2. Le Délégué Technique peut faire le tirage au sort d'un représentant d'une nation participante qui sera autorisé à effectuer les tirages au sort au nom de la nation qui ne peut être présente.

3. Un certain nombre d'athlètes peuvent être triés en fonction de leur rang au Classement Mondial de la WTF. Des directives détaillées doivent être stipulées dans l'arrêté du Classement Mondial.

## Article 9. Pesée

1. La pesée des combattants du jour, devra être complétée une journée avant le début de la compétition.
2. Lors de la pesée, les hommes devront porter un caleçon et les femmes un caleçon et une brassière. Toutefois, la personne peut se mettre nue si elle le désire.
3. La pesée se fait une fois : par contre, une autre pesée peut être faite (accordée), dans les temps limites, pour les combattants qui ne se sont pas qualifiés la première fois.
4. Dans le but de ne pas disqualifier un combattant pendant la pesée officielle, une autre balance (comparable à l'officielle) sera disponible à la zone de pesée ou dans la zone d'entraînement pour une pré-pesée.

(Explication #1)

-Les combattants la journée de la compétition :

Ce sont les combattants en liste à une compétition lors d'une journée déterminée par le comité organisateur ou la Fédération mondiale de Taekwondo.

-Une journée avant la compétition pertinente:

Le temps de la pesée sera déterminé et annoncé par le comité organisateur avant la compétition lors de la rencontre (Head of Team meeting). La Fédération Mondiale de Taekwondo recommande que la pesée se fasse l'intérieur d'un maximum de 2 heures.

(Explication #2)

La pesée des femmes se fera dans un autre local et devra être faite par des représentantes féminines.

(Explication #3)

Disqualification lors de la pesée officielle :

Quand un combattant ne se qualifie pas lors de la pesée, les points de participation ne seront pas attribués.

(Explication #4)

La balance comme celle officielle ... :

La balance pour la pré-pesée sera de même type et de même qualité que la balance officielle, le bon fonctionnement de celle-ci, sera vérifiée avant la compétition par le comité organisateur.

## Article 10. Procédures de Combats

1- Appel des Combattants.

Les noms des combattants seront annoncés trois (3) fois à la Table d'Appel des Athlètes, commençant trente (30) minutes avant le début du combat.

2- Inspection physique et de l'habillement.

Après être appelé, le combattant doit subir une inspection physique et d'habillement à la table d'inspection par l'officier d'inspection désigné par la Fédération mondiale de Taekwondo. Le combattant devra coopérer et ne devra cacher aucun équipement qui pourrait occasionner des blessures à l'autre combattant.

3- Entrée dans la Zone de Compétition

Après inspection, le combattant entrera à sa position (en attente) avec un entraîneur et un médecin d'équipe (s'il y a lieu).

#### 4- Procédure avant le début et après la fin du combat

4.1) Avant le début du combat, l'arbitre appellera « Chung, Hong ». Les deux combattants entreront dans l'aire de compétition en tenant fermement leur casque sous leur bras gauche. Quand un combattant n'est pas présent ou est présent sans être entièrement équipé, incluant tout son équipement protecteur, son uniforme, etc., dans la Zone de l'entraîneur au moment où l'arbitre appelle « Chung, Hong », il/elle sera déclaré perdant par retrait et l'arbitre devra déclarer l'autre compétiteur gagnant.

4.2) Les combattants se feront face et se salueront au commandement du « Cha-ryeot » (attention) et « kyeong-rye » (saluez), de l'arbitre. Le salut doit être fait à la position naturelle de « Cha-ryeot » (attention) en s'inclinant la taille (haut du corps) en avant en angle de plus de 30 degrés avec une inclinaison de la tête de 45 degrés. Après le salut, les combattants devront mettre leur casque.

4.3) L'arbitre débutera le combat en disant « Joon-bi » (prêt) et « Shi-jak » (commencez).

4.4) Le début de chaque manche de combat commencera lors du « Shi-jak » (commencez) mentionné par l'arbitre et se terminera par le « Keu-man » (arrêt) mentionné par l'arbitre. Même si l'arbitre n'a pas mentionné « Keu-man », le combat sera considéré comme étant terminé à la fin du temps prescrit.

4.5) Après la fin de la dernière manche, les combattants se tiendront face à face, à leur position respective. Les combattants devront enlever leur casque et se faire un salut au commandement du « Cha-ryeot », « Kyeong-rye », et attendront au même endroit que l'arbitre donne le verdict.

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

4.7) Les combattants se retireront.

#### 5. Procédure de Combat par Équipe de Compétition

5.1) Les deux équipes devront se faire face du côté désigné à leur marque de compétiteur (Bleu ou Rouge) vers la 1<sup>e</sup> ligne de limite et par ordre de combat.

5.2) Le processus de « Procédure avant le début et après la fin du combat » est le même que l'item 4 de cet Article.

5.3) Chaque équipe devra quitter la Zone de Combat et attendre son tour de combat dans la Zone indiquée.

5.4) Immédiatement après le combat final, les deux équipes se remettront en ligne, face à face dans la Zone de Combat.

5.5) L'arbitre déclarera l'équipe gagnante en levant sa main du côté de l'équipe gagnante.

(Explication #1) Médecin d'équipe ou physiothérapeute

À la soumission de la liste des officiels d'équipe, des copies écrites en anglais des autorisations applicables et appropriées du médecin d'équipe ou du physiothérapeute doivent être jointes. Après vérification, des cartes d'accréditation spéciale devront être émises pour ces médecins d'équipe ou physiothérapeutes. Seuls ceux qui auront obtenu une accréditation valable pourront être autorisés à se rendre à l'aire de compétition avec l'entraîneur.

(Guide des officiels)

Dans le cas de l'utilisation des EBP, l'arbitre devra vérifier si le système électronique des plastrons et les bas à capteurs portés par chaque combattant fonctionnent correctement. Par contre, cette procédure peut être retardée afin de sauver du temps pour une gestion rapide de la compétition.

## Article 11. Techniques et Zones Permisses

### 1. Techniques permises :

1.1) Techniques avec le poing : Porter un coup en ayant le poing bien fermé.

1.2) Technique avec le pied : Technique en utilisant le pied. La partie autorisée est le pied sous l'os de la cheville.

### 2. Zones Permisses :

2.1) Tronc : Les attaques par techniques avec les pieds et les poings sont permises dans la partie couverte par le protecteur de corps (Plastron). Par contre, ces attaques ne devront pas être faites sur la colonne vertébrale.

2.2) Tête : La partie au-dessus de la clavicule. Seulement les attaques avec le pied seront permises.

#### (Explication #1)

Techniques avec le poing :

Dans la terminologie originale coréenne des techniques, le terme « Pa-run-ju-mok » peut être interprété comme un poing correctement fermé. Par conséquent, frapper avec la partie avant du poing correctement fermé est permis sans considérer l'angle ou la trajectoire frappée par le poing.

#### (Explication #2)

Techniques avec le pied :

Toutes les techniques avec le pied, effectuées avec la partie du pied en bas de la cheville sont légales. Cependant utiliser n'importe quelle partie de la jambe au dessus de la cheville (ex. : tibia, genou) ne sont pas permis.

#### (Explication #3)

Tronc :

Tel que décrit sur l'illustration, la zone couverte par le plastron entre la ligne horizontale des aisselles et celle du bassin est la zone d'attaque légale. La grandeur de plastron approprié doit être selon les Règles de grandeur de plastron pour chaque catégorie de poids ainsi que selon le gabarit (physique) du combattant.

## Article 12. Validation de Point

1- Zones de Points Légaux :

1.1) Section centrale du tronc: La partie bleue ou rouge couverte par le plastron.

1.2) Tête : la partie au-dessus de la clavicule. (i.e. toute la partie du visage incluant les deux oreilles et l'arrière de la tête)

2- Les points devraient être donnés quand les techniques permises sont portées avec précision et puissance dans la zone légale de pointage.

3- Les points réussis se divisent comme suit :

3.1) 1 point pour une attaque au plastron.

3.2) 2 points pour un coup de pied tourné valide au plastron.

3.3) 3 points pour une attaque réussie à la tête.

3.4) 4 points pour un coup de pied tourné valide à la tête.

4- Le pointage du combat est la somme des points accumulés dans les trois manches.

5- Points Invalides : Lorsqu'un compétiteur fait une attaque en utilisant une action prohibée, le point marqué devrait être annulé.

(Guide des Officiels)

Un point est vu comme étant valide quand n'importe quelle partie du pied touche la tête de l'autre combattant.

(Explication #1)

Précision : Cela veut dire une technique d'attaque légale, faite avec plein contact sur l'adversaire dans la zone de points légaux.

(Explication #2)

Avec force (Puissance):

a. Plastron non équipé d'un système électronique : Une puissance suffisante est démontrée par le déplacement abrupt du corps de l'opposant dû à l'impact de la frappe.

b. Si on utilise un pointage électronique au niveau du plastron : La force d'impact est mesurée par le détecteur électronique du protecteur. Le niveau d'impact, pour un point, varie selon la division des poids et de sexe.

(Guide des officiels)

Le critère de la déclaration de « Kye-soo » :

Quand un combattant est « Knocked Down » à la suite d'une attaque légitime de l'adversaire avec un point valide, l'arbitre doit en premier vérifier la condition du compétiteur et ensuite décider s'il doit compter ou non. Si l'arbitre détermine que le combattant ne peut continuer le combat, il peut décider d'arrêter le combat et déclarer le gagnant par K.O. Quand un combattant est « knock-down » à la suite d'une attaque légitime : l'adversaire sans enregistrement de point(s) valide(s), l'arbitre doit soit arrêter le combat après avoir vérifié l'état de l'athlète ou prendre action conformément à l'Article 18 « Procédure lors d'un « knock-down ». Le critère du « Knock-down » doit être conforme à l'article 17.

(Explication #3)

Point invalide: c'est une règle qu'un point gagné avec une technique ou un acte illégal ne peut être valide. L'arbitre doit, dans cette situation, indiquer l'invalidité du point par un signe de la main et déclarer la pénalité appropriée.

(Guide des officiels)

Lors de la situation ci-haut mentionnée, l'arbitre doit immédiatement déclarer un « Kal-yeo », annuler le point d'un signe de la main en premier et ensuite déclarer la pénalité appropriée.

## Article 13. Pointage et Publication

1- Les points valides devront être inscrits et affichés immédiatement.

2- Dans le cas de plastrons non équipés d'un système électronique, les points valides devront être inscrits par chaque juge, en utilisant le pointeur électronique ou la feuille de pointage du juge. Les points enregistrés par le pointeur électronique du juge devront être publiés immédiatement.

3- Utilisation du plastron électronique

3.1) Les points valides au niveau du plastron seront inscrits automatiquement par transmission électronique. Dans le cas d'un coup de pied tourné valide sur le protecteur, le « point valide » doit être inscrit automatiquement par transmission électronique, pendant que le « coup tourné valide » doit être inscrit par les juges.

3.2) Les points valides à la tête ou une attaque avec le point devront être inscrits par chaque juge en utilisant le pointeur électronique ou la feuille de pointage des juges. Dans le cas d'une frappe tournée à la tête, les juges devront enregistrer les points valides et le « pivot valide ».

4 - En cas d'utilisation de 4 juges ou de 3 juges, un point sera valide s'il est enregistré par au moins 2 juges.

(Interprétation)

Les plastrons électroniques doivent être examinés afin de savoir s'ils sont appropriés et si leur efficacité assure un jugement honnête.

(Interprétation)

C'est un principe de règlements que les points soient attribués immédiatement. Ces principes sont suivis selon la méthode de pointage utilisée.

(Explication #1)

Les points devront être inscrits immédiatement :

Un pointage immédiat veut dire attribuer le point immédiatement après avoir vu la technique marquante. Après qu'une certaine période de temps ait passé, un point attribué ne peut être considéré comme valide.

(Explication #2)

Pointage et affichage immédiat :

Un point attribué par les juges doit être inscrit immédiatement au tableau de pointage.

(Explication #3)

Utilisation d'un plastron non muni d'un détecteur électronique :

Tous les points sont attribués selon la décision de chaque juge. Ils devront être équipés adéquatement afin de transmettre le point immédiatement au tableau de pointage. Toutefois, s'il n'y a pas d'équipement électronique, ils devront inscrire les points sur une feuille de pointage des juges et afficher ces points à la fin de la manche.

(Explication #4)

Utilisation du plastron électronique :

En cas d'utilisation des plastrons électroniques, un (1) point doit être validé si le transmetteur accepte le point valide. Les juges attribueront les points pour les attaques faites au visage ou aux autres endroits permis hors du plastron.

(Guide des officiels)

Les juges devront se soumettre à la règle d'inscrire immédiatement les points selon le système de pointage. Accorder un point à la fin d'une manche équivaut à enfreindre le règlement.

## Article 14. Actions prohibées

- 1- Toutes les pénalités d'actions interdites devront être déclarées par l'arbitre.
- 2- Les pénalités seront divisées en « Kyong-go » (avertissement de pénalité) et en « Gam-jeon » (déduction de point).
- 3- Deux « Kyong-go » doivent être comptés comme un (1) point additionnel pour l'autre combattant. Toutefois, un nombre impair de « Kyong-go » ne doit pas être compté dans le grand total.
- 4- Un « Gam-jeon » doit être compté comme un (1) point additionnel pour l'autre combattant.
- 5- Actions prohibées:
  - 5.1) Les actions suivantes devront être classées en tant qu'actions prohibées et « Kyong-go » devra être déclaré :
    - 5.1.1) Traverser la ligne de limite.
    - 5.1.2) Éviter ou retarder le combat.
    - 5.1.3) Tomber au sol.
    - 5.1.4) Agripper, retenir ou pousser l'adversaire.
    - 5.1.5) Attaquer sous le niveau de la ceinture.
    - 5.1.6) Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou.
    - 5.1.7) Frapper au visage avec la main.
    - 5.1.8) Proférer des remarques indésirables ou inconduite de la part du combattant ou de l'entraîneur.
    - 5.1.9) Lever le genou afin d'éviter une attaque valide ou d'entraver une attaque en cours.
  - 5.2) Les actions suivantes devront être classées en tant qu'actions prohibées et « Gam-jeom » devra être déclaré :
    - 5.2.1) Attaquer un adversaire après la déclaration du « Kal-yeo ».
    - 5.2.2) Attaquer un combattant qui est tombé.
    - 5.2.3) Faire tomber l'adversaire en attrapant son pied dans les airs avec le bras ou en le poussant avec la main.
    - 5.2.4) Intentionnellement attaquer le visage de l'adversaire avec la main.
    - 5.2.5) Interrompre le progrès du combat de la part de l'entraîneur ou de l'athlète.
    - 5.2.6) Violence ou remarques ou façon d'agir dangereuses de la part du combattant ou de l'entraîneur.
    - 5.2.7) En cas d'utilisation des plastrons électroniques, avant chaque manche, l'arbitre doit vérifier qu'il n'y a eu aucune tentative de manipuler le système de pointage et/ou d'augmenter la sensibilité des bas à senseurs, ou par le biais de n'importe quelle autre méthode, par l'athlète. Dans l'éventualité où l'arbitre s'aperçoit de manipulations intentionnelles, il se réserve le droit de déclarer un « Gam-Jeom » contre le combattant en cause et se réserve le droit de déclarer perdant par pénalité l'athlète en faute basé sur le degré de gravité de la faute.
- 6- L'arbitre peut déclarer un combattant perdant par pénalité (après 1 minute), si ce dernier refuse de se plier aux Règlements de Compétition ou à un ordre de l'arbitre.
- 7- L'arbitre doit déclarer un combattant perdant par pénalité si ce dernier reçoit huit (8) « Kyong-go » ou quatre (4) « Gam-jeom » ou toute combinaison de « Kyong-go » ou « Gam-jeom » qui totalisent une somme de moins quatre points de pénalité (- 4 points).

8- Dans l'Article 14.7, «Kyong-go » et «Gam-jeom » devront être comptés au pointage final de trois manches.

9- Quand l'arbitre suspend le combat par la déclaration du « Kyong-go » ou du « Gam-jeom », le chronomètre doit être arrêté à partir du moment où l'arbitre déclare « Shi-gan » jusqu'à ce que « Kye-sok » soit déclaré pour la reprise du dit combat.

(Interprétation)

L'objectif d'établir des actions prohibées :

- (1) Pour protéger le compétiteur.
- (2) .Pour diriger la compétition équitablement.
- (3) Pour encourager les techniques idéales et appropriées.

(Explication #1)

Deux « Kyong-gos » doivent être comptés comme un ajout d'un (1) point pour l'adversaire. Par contre, le dernier « Kyong-go » impair ne changera rien au pointage final.

Chaque deux (2) « Kyong-gos » ajoutera un (1) point additionnel à l'autre combattant sans considérer si les infractions sont les mêmes ou différentes ou dans quelle manche elles ont eu lieu.

(Explication #2)

Actions prohibées : « Kyong-go »

**a-** Traverser la ligne de Limite.

Lorsque les 2 pieds du compétiteur traversent à l'extérieur de la ligne de Limite, l'arbitre doit donner une pénalité «Kyong-go ». Aucun « Kyong-go » ne doit être donné si un combattant traverse la Ligne de Limite à la suite d'une action prohibée de l'adversaire.

**b-** Éviter ou retarder le combat.

C'est dans le cas où un compétiteur évite le combat en n'ayant pas l'intention d'attaquer. Un combattant qui continuellement ne démontre pas d'intention d'engager le combat doit recevoir un avertissement. Cependant, l'arbitre doit bien distinguer entre l'action d'éviter intentionnellement le combat et une tactique défensive. Si les deux combattants demeurent inactifs après **cinq (5) secondes**, l'arbitre signalera l'ordre de « Combattre ». **Un « Kyong-go » sera donné** : Aux deux combattants s'il n'y a eu aucune activité de la part de l'un ou l'autre dans un délai de 10 secondes après que l'ordre ait été donné ; ou au combattant qui aura reculé de sa position d'origine dans les 10 secondes après que l'ordre ait été donné.

L'action de tourner le dos à l'adversaire afin d'éviter une attaque doit être punie parce que cette action représente un manque d'attitude positive d'un combattant et peut engendrer un grave danger, pouvant résulter en de graves blessures. La même pénalité devrait être donnée dans le cas d'éviter l'attaque de l'adversaire en se laissant tomber ou en se baissant (penchant) lequel geste est dangereux, car le combattant perd l'adversaire de vue.

Prétendre être blessé veut dire exagérer une blessure, ou montrer un endroit du corps où la frappe a eu lieu dans le but de montrer que l'adversaire a commis une infraction ou exagérer avoir mal dans le but de prolonger le temps. Dans ce cas, l'arbitre doit demander au compétiteur de continuer le combat 2 fois à intervalle de 5 secondes, ensuite il doit donner une pénalité « Kyong-go », à moins que le combattant ne suive les instructions (directives) de l'arbitre.

Un « Kyong-go » doit aussi être donné à l'athlète qui demande à l'arbitre de suspendre le combat pour n'importe quelle raison ( par exemple, dans le but d'ajuster de l'équipement de protection) ou qui demande à son entraîneur de faire une requête pour une reprise vidéo.

**c- Tomber au sol**

«Kyong-go» devrait être immédiatement donné quand un combattant tombe intentionnellement. Dans le cas où le compétiteur tombe à cause d'une action prohibée de son adversaire, une pénalité « Kyong-go » devrait être donnée à l'adversaire et non au compétiteur qui est tombé. Dans le cas où un combattant tombe par suite de contact accidentel avec l'opposant, « Kyong-go » devrait lui être donné si la situation se répète. Dans le cas où ce n'est pas intentionnel (tombé au sol) pendant un échange de techniques aucune pénalité ne devrait être donnée.

**d- Agripper, retenir ou pousser l'adversaire.**

Ceci inclus : saisir n'importe quelle partie du corps, de l'uniforme ou d'équipement protecteur de l'adversaire avec ses mains. Aussi inclus, l'action de saisir le pied, la jambe et retenir par les avant-bras.

Faire une pression sur l'épaule de l'adversaire avec la main ou le bras, accrocher le corps de l'adversaire dans l'intention de gêner sa motion. Si, pendant la compétition, le bras passe en arrière de l'épaule ou les aisselles de l'adversaire pour les propos mentionnés ci-haut, une pénalité devrait être déclarée.

L'action de pousser inclus pousser dans l'intention de faire perdre l'équilibre afin d'obtenir un avantage en attaquant, pousser pour entraver l'attaque de l'adversaire ou l'exécution normale d'une technique et pousser avec la main, le coude, l'épaule, le plastron, la tête, etc..

**e- Attaquer sous le niveau de la ceinture.**

Cet article s'applique à une attaque intentionnelle sur n'importe quelle partie du corps en bas de la taille. Aucune pénalité ne sera donnée si ces actions arrivent lors de contacts par inadvertance ou lors d'un échange normal de techniques. Cette article s'applique aussi sur un coup de pied solide ou action d'écrasement sur n'importe laquelle des parties de la cuisse, du genou ou du tibia dans le but d'éviter une technique de l'adversaire.

**f- Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou.**

Cet article relate les coups de tête intentionnels ou les attaques faites avec le genou quand l'adversaire est proche. Toutefois, on ne peut punir l'action d'attaquer avec le genou dans les cas suivants :

- Quand l'adversaire s'approche rapidement pour faire une attaque avec le pied.
- Coup qui arrive par inadvertance dû à un mauvais jugement de distance.

**g- Frapper la figure avec la main.**

Cette action inclus : frapper la figure de l'opposant avec la main (poing), le poignet, l'avant-bras ou le coude. Cependant, une action inévitable due à un manque d'attention du combattant telle qu'un abaissement de la tête excessif ou en tournant le corps négligemment, ne peut être puni par cet article.

**h- Faire des remarques indésirables ou mauvaises conduite de la part du combattant ou de son entraîneur. \*\***

Dans ce cas-ci, le comportement indésirable inclus des actes physiques ou des attitudes inacceptables de la part d'un combattant ou d'un entraîneur, en tant que sportifs amateurs ou taekwondoïstes. Les détails de ces actes sont les suivants :

- Interférer avec le progrès du combat.
- Critiquer sévèrement la décision de l'arbitre ou toute décision de pointage.
- Comportement physique ou verbal offensant pour l'adversaire ou l'autre entraîneur.
- Appui verbal ou physique excessif de la part de l'entraîneur.
- Quand toute action ou tout comportement indésirable en relation avec le combat, et qui ne fait pas parti des limites normalement acceptées, est commis.

\*\* Cet article doit être compris comme étant en relation avec le sous-article « Gam-jeom » 5.2.6, en regard du degré d'illégalité et d'intention de l'acte commis. Dans les cas sévères, le sous-article 5.2.6 « Gam-jeom » est appliqué afin de les pénaliser. Faire la distinction entre les cas précédents est laissé à la discrétion de l'arbitre. Lorsqu'un mauvais comportement est commis par un combattant ou un entraîneur pendant la période de repos, l'arbitre peut donner immédiatement la pénalité et cette pénalité sera enregistrée au début de la manche suivante.

L'entraîneur doit recevoir un « Kyong-Go » quand il/elle quitte la Zone de l'Entraîneur de 1m x 1m.

(Explication #3)

Actions prohibées : Pénalité « Gam-jeom »

**a-** Attaquer un adversaire après le « Kal-yeo »

Cette action est extrêmement dangereuse, car elle peut occasionner de graves blessures à l'adversaire.

- Après le « Kal-yeo », l'adversaire peut être à ce moment dans un état de non protection.
- L'impact de n'importe quelle technique frappant un athlète après le « Kal-yeo » est plus grand. C'est aussi un geste purement antisportif qui n'a pas lieu d'être. Par conséquent, une déduction devrait être donnée lorsqu'il a une attaque intentionnelle d'un athlète après le « Kal-yeo », sans égard à la force de l'impact. « Gam-jeom » devrait aussi être donné lorsqu'un combattant prétend attaquer l'adversaire après le « Kal-yeo ».

**b-** Attaquer un combattant qui est tombé.

Cette action est extrêmement dangereuse dû à la grande possibilité de blesser l'adversaire. Un danger surgit lorsque :

- L'adversaire qui tombe est non protégé à ce moment.
- L'impact de n'importe quelle technique sur un combattant tombant est plus grand à cause de la position tombante de l'adversaire. Ce type d'action agressive envers un adversaire qui tombe, n'est pas conforme à l'esprit sportif du Taekwondo et n'est pas approprié aux compétitions de Taekwondo. À cet égard, une pénalité devrait être donnée pour avoir attaqué intentionnellement l'adversaire qui est tombé sans égard au degré de l'impact. Un « Gam-jeom » devrait aussi être donné dans le cas où un combattant fait semblant d'attaquer un adversaire qui est tombé.

**c-** Faire tomber intentionnellement l'adversaire en saisissant, avec le bras, sa jambe se trouvant dans les airs ou en poussant l'adversaire avec les mains lors d'une attaque.

Cette action vise à gêner l'attaque de l'adversaire en saisissant sa jambe se trouvant dans les airs ou en le poussant avec la main.

**d-** Attaquer INTENTIONNELLEMENT le visage de l'adversaire avec la main.

Selon la décision de l'arbitre, une pénalité « Gam-Jeom » devrait être donnée à celui qui a commis n'importe lequel des actes énumérés ci-après :

- Lorsque le point de départ du poing de l'attaquant est plus haut que les épaules.
- Lorsque la direction du coup de poing est vers le haut.
- Lorsque l'attaque se fait de près dans le but de causer des blessures à l'adversaire et ne faisant pas parti d'un échange de techniques.

e- Interrompre le progrès du combat de la part du compétiteur ou de l'entraîneur.

- Lorsque l'entraîneur quitte pendant le combat l'endroit désigné pour l'entraîneur créant une distraction, ou quitte intentionnellement la zone de compétition.
- Lorsque l'entraîneur se promène dans la zone de compétition en ayant pour but d'interférer le progrès du combat ou en protestant contre la décision de l'arbitre.
- Lorsque le combattant ou l'entraîneur intimide les juges ou transgresse l'autorité de l'arbitre.
- Lorsque le combattant ou l'entraîneur proteste de façon illégale et interromps le progrès du combat.

f- Violence ou remarques ou façon d'agir dangereuses de la part du combattant ou de l'entraîneur.

Se référer au sous-article 5.1.8 des pénalités « Kyong-go ».

(Explication #4)

L'arbitre peut déclarer un compétiteur perdant par pénalité :

L'arbitre peut déclarer un compétiteur perdant par pénalité même sans l'accumulation de huit (8) « Kyong-go » ou quatre (4) « Gam-geom » lorsque le compétiteur ou l'entraîneur ignore ou enfreint les principes fondamentaux de conduite ou des Règlements de Compétition, ou les instructions de l'arbitre. Particulièrement, si le compétiteur montre l'intention de blesser ou de commettre une infraction flagrante en dépit des avertissements de l'arbitre, ce compétiteur devra être déclaré immédiatement perdant par pénalité.

(Explication #5)

Quand un combattant reçoit huit (8) « Kyong-go » ou quatre (4) « Gam-geom », l'arbitre doit le déclarer perdant par pénalité. Dans ce cas, l'autre combattant doit être déclaré gagnant.

## Article 15. Mort Subite et Décision par Supériorité

1. Dans l'éventualité où un gagnant ne peut être déterminé après 3 manches, une 4<sup>e</sup> manche devra suivre.
2. Dans le cas où un combat se rend à la 4<sup>e</sup> manche, tous les points et pénalités accordés pendant les trois (3) premières manches doivent être effacés, et la décision doit être basée seulement sur le résultat de la quatrième (4<sup>e</sup>) manche.
3. Le premier combattant à inscrire un point sera déclaré gagnant.
4. Dans le cas où aucun point n'ait été marqué à la fin de la 4<sup>e</sup> manche, le gagnant devra être décidé par tous les arbitres selon les critères de supériorité. La décision de supériorité devra être basée sur l'initiative démontrée au combat pendant la 4<sup>e</sup> manche seulement.
5. Dans le cas de l'utilisation de 4 officiels majeurs (1 arbitre et 3 juges de coin), l'arbitre peut briser l'égalité quand la décision est égale 2 :2 entre tous les officiels majeurs.

### (Explication #1)

L'évaluation de la supériorité est basée sur l'initiative démontrée pendant la 4<sup>e</sup> manche. Les critères d'évaluation sont, en ordre de priorité :

- Dominance technique du compétiteur à travers un combat agressif.
- Le plus grand nombre de techniques exécutées.
- L'utilisation de techniques plus avancées en difficulté et en complexité.
- Démonstre une meilleure attitude.

### (Guide des officiels)

La procédure de la décision de supériorité doit être la suivante :

- 1- Avant le combat, chaque juge doit avoir sa Carte de Supériorité avec lui.
- 2- Dans le cas d'une décision de supériorité, l'arbitre doit déclarer « Woo-se-guirok » (enregistrement de supériorité).
- 3- Au signal de l'arbitre, les juges doivent baisser la tête et inscrire le gagnant à l'intérieur d'un délai de 10 secondes, ainsi que d'apposer leur signature, et remettre leur Carte de Supériorité à l'arbitre.
- 4- L'arbitre doit reprendre toutes les Cartes de Supériorité et enregistrer le résultat final. Ensuite déclarer le gagnant.
- 5- À l'annonce du gagnant, l'arbitre doit remettre les cartes à l'analyste et ce dernier doit soumettre les cartes au délégué technique de la Fédération Mondiale de Taekwondo.

## Article 16. Décisions

1. Gagner par K.O.
2. Gagner quand l'arbitre arrête le combat (R.S.C.).
3. Gagner par pointage.
4. Gagner par écart de points.
5. Gagner par Mort Subite.
6. Gagner par supériorité.
7. Gagner par défaut (retrait).
8. Gagner par disqualification.
9. Gagner quand l'arbitre a déclaré l'autre perdant par pénalité.

### (Explication #1)

#### Gagner par K.O. :

L'arbitre déclare ce résultat quand lorsqu'un combattant, qui a été « Knocked down » par une technique légitime et validée par un ou plusieurs points, ne peut continuer le combat au compte « Yeo-dul » (huit), et quand l'arbitre détermine que le combattant inapte à continuer le combat. Ce résultat peut être déclaré avant la fin des 10 secondes.

### (Explication #2)

#### Gagner quand l'arbitre arrête le combat :

Si l'arbitre ou l'Officiel Médical (ou le médecin d'équipe) juge que le combattant ne peut continuer, même après la période de récupération d'une minute, ou quand le combattant ne peut continuer après que l'arbitre ait commandé de continuer, l'arbitre devra arrêter le combat et déclarer l'autre combattant gagnant.

### (Explication #3)

#### Gagner par l'écart de points :

Dans le cas d'un écart de 12 points entre les deux athlètes pendant la 2<sup>e</sup> manche et/ou pendant la 3<sup>e</sup> manche, l'arbitre doit arrêter le combat et doit déclarer le gagnant par écart de points.

### (Explication #4)

#### Gagner par défaut (retrait) :

Le gagnant est déterminé par défaut de l'adversaire :

- Quand un combattant ne se présente pas au combat suite à une blessure ou autres raisons.
- Quand le combattant ne reprend pas le combat après la période de repos ou ne répond pas à l'appel au début du combat.

- Quand l'entraîneur lance la serviette dans la zone de compétition pour déclarer forfait.

(Explication #5)

Gagner par disqualification :

C'est lorsqu'un combattant ne fait pas le poids lors de la pesée ou qu'il perd son statut de compétiteur avant le début de la compétition.

Les actions suivantes doivent être différentes en accord avec la raison de disqualification :

(1) Dans l'éventualité où les athlètes ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée après le tirage :

Le résultat doit être inscrit sur les feuilles de tirage et l'information fournie aux officiels techniques et toutes les autres personnes concernées. Les arbitres ne seront pas assignés pour ce combat. Les adversaires des athlètes qui ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée n'ont pas besoin de se présenter sur le plateau de combat.

(2) Dans l'éventualité où un athlète a réussi la pesée, mais ne s'est pas présenté à la Table d'Appel des Athlètes :

L'arbitre désigné et l'adversaire doivent attendre à leur position jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant

du combat. La procédure détaillée est stipulée dans la partie 4.1 de l'Article 10.

(Explication #6)

Gagner par les déclarations punitives de l'arbitre.

Ceci est le résultat déclaré par l'arbitre après l'accumulation de 8 « Kyong-go » ou de 4 « Gam-geom » ou de leur combinaison de moins (4) points en accord avec l'article 14.7, ou par la décision de l'arbitre en accord avec d'autres dispositions de l'Article 14.6 des Règlements de Compétition.

## **Article 17. Knock-down**

1. Lorsque n'importe quelle partie du corps autre que la plante des pieds touche le plancher due à la force de la technique de l'adversaire.

2. Lorsque un combattant renversé et ne démontre pas l'intention ou l'habileté à poursuivre le combat.

3. Lorsque l'arbitre juge que le combat ne peut être poursuivi suite à une puissante technique qui a été délivrée.

(Explication #1)

Knock-down :

Lorsque le combattant est assommé au sol ou renversé ou incapable de répondre adéquatement au combat à la suite d'un coup. Même en l'absence de ces indices, l'arbitre peut déterminer un combattant « knock-down » lors d'un contact, s'il s'avère dangereux de continuer ou pour une question de sécurité envers le combattant.

## Article 18. Procédure lors d'un knock-down

1) Les mesures suivantes devront être prises par l'arbitre lorsqu'un combattant est knock-down suite à une attaque légitime de l'adversaire.

1.1- L'arbitre doit déclarer un « Kal-yeo » (arrêt) afin que l'attaquant s'éloigne du combattant.

1.2- L'arbitre doit faire un décompte à partir de « Ha-nah » (un) jusqu'à « yeol » (dix) avec une seconde d'intervalle entre chaque chiffre, en direction du combattant, tout en faisant un signe de la main à chaque chiffre afin d'indiquer le passage du temps.

1.3- Si le combattant knock-down se relève avant la fin du décompte de l'arbitre et désire continuer à combattre, l'arbitre devra continuer le décompte jusqu'à « Yeo-dul » (huit) afin que le combattant, knock-down, puisse récupérer. L'arbitre devra déterminer si le combattant est apte à continuer le combat et, s'il le peut, déclarer « Kye-sok » (continuez).

1.4- Si le combattant mis knock-down ne montre pas son intention de continuer le combat rendu à « Yeo-dul » (8), l'arbitre devra annoncer l'autre combattant, gagnant par knock-out (K-O).

1.5- Le décompte devra être continué même après la fin de la manche ou la fin du combat.

1.6- Si les deux combattants sont knock-down, l'arbitre devra continuer le décompte tant et aussi longtemps qu'un des deux combattants n'aie pas complètement récupérée.

1.7- Si les deux combattants ne récupèrent pas au compte de « Yeol » le gagnant se décidera selon le pointage avant le knock-down.

1.8- L'arbitre peut déclarer un gagnant sans avoir fait le décompte ou lors du décompte s'il juge le combattant inapte à continuer le combat.

2) Procédures à suivre après le combat.

Un combattant mis knock-out après un coup à la tête ne sera pas autorisé à combattre pour les 30 jours à suivre. Après ces 30 jours, le combattant devra passer un examen médical par un médecin désigné par l'Association du Taekwondo Nationale, lequel devra certifier que le combattant est rétabli et apte à faire la compétition.

(Explication #1)

Éloigner l'attaquant :

Lors de cette situation, l'attaquant devra retourner à l'endroit désigné au combattant. Par contre, si le combattant au sol se trouve près ou sur l'endroit désigné au combattant, l'attaquant devra attendre à la Ligne d'Alerte, face à l'emplacement de son entraîneur.

(Guide des officiels)

L'arbitre doit toujours être vigilant en cas de situation de knock-down ou renversement qui fait suite à un coup accompagné d'un impact dangereux. Dans cette situation, l'arbitre doit déclarer un "Kal-yeo" et commencer le décompte sans hésitation. En particulier dans le cas d'un désistement où un combattant tombe à la suite de la force de l'impact du coup de son adversaire, et non à cause de l'impact de l'attaque, l'arbitre ne doit pas hésiter à décider ou reprendre le combat sans compter. L'arbitre doit agir rapidement et résolument possible dans le cas d'un « knock-down ».

(Explication #2)

Si le combattant au sol se relève durant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat :

La raison première de faire un décompte est de protéger le combattant. Même si le combattant désire continuer le combat avant que le compte de huit soit atteint, l'arbitre devra quand même continuer jusqu'au compte de « Yeo-dul » (huit) avant de reprendre le combat. Compter jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut être modifié par l'arbitre.

{Compte de un à dix : Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.}

(Explication #3)

L'arbitre devra déterminer si le combattant est rétabli et si tel est le cas, continuer le combat en déclarant le « Kye-sok » :

L'arbitre doit s'assurer de l'habiliter du combattant à continuer en faisant le décompte jusqu'à huit. La confirmation finale de la condition du combattant après le compte de huit est seulement une procédure. L'arbitre ne devra pas dépasser inutilement le temps avant de reprendre le combat.

(Explication #4)

Quand un combattant mis knock-down n'est pas en mesure d'exprimer son désir de reprendre le combat au compte de « Yeo-dul » l'arbitre devra, après avoir compté jusqu'à « Yeol », déclarer l'autre combattant gagnant par K.O.

Le combattant exprime le désir de continuer le combat en prenant sa position de combat et en faisant plusieurs gestes (de combat) avec les poings fermés. Si le combattant ne peut faire ce geste au compte de « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer l'autre combattant gagnant après avoir compté le « A-hop » et « Yeol ». Exprimer le désir de continuer le combat après le compte de « Yeo-dul », ne peut être considéré comme valide.

Même si le combattant veut reprendre le combat au compte du « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et refuser de reprendre le combat s'il/elle juge que le combattant est inapte à reprendre le combat.

(Explication #5)

Quand l'arbitre juge que le combattant est inapte à continuer...

Quand un combattant a reçu un coup dangereux et est en condition urgente, l'arbitre peut arrêter le décompte et appeler les premiers soins ou le faire en continuant le compte.

(Guide des officiels)

L'arbitre ne doit pas prendre de temps additionnel après le compte de « Yeo-dul » sous prétexte d'avoir oublié d'observer la condition du combattant, en comptant.

Quand un combattant se rétabli clairement avant le compte de « Yeo-dul » et désire continuer et que l'arbitre discerne clairement que la condition du combattant requiert des soins médicaux, l'arbitre doit reprendre le combat suivi de la déclaration de « Kal-yeo » et « Kye-shi » et suivre la procédure de l'article 19 qui suit.

## Article 19. Procédures pour Suspendre un Combat

1. L'arbitre devra prendre les mesures suivantes quand il juge qu'un ou les deux combattants doivent arrêter le combat pour des blessures. Dans le cas d'une situation autre que décrite ci-haut et requérant la suspension du combat, l'arbitre devra déclarer « Shi-gan » (arrêt de temps) pour arrêter le combat et reprendre ce combat en déclarant « Kye-sok ».

1.1. L'arbitre devra suspendre le combat par la déclaration « Kal-yeo » et demander à l'Analyste de suspendre le temps en disant « Kye-shi » (suspendre).

1.2. L'arbitre devra autoriser le combattant à recevoir les premiers soins à l'intérieur d'une minute.

1.3. L'arbitre devra déclarer un combattant perdant, s'il ne montre pas son désir de continuer le combat après une minute, même dans le cas de blessure mineure.

1.4. Si on ne peut reprendre le combat après une minute, le combattant qui a causé la blessure par une action prohibée résultant une pénalité « Gam-jeom », sera déclaré perdant.

1.5. Si les deux combattants sont blessés et ne peuvent continuer le combat après une minute, le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de points avant l'incident.

1.6. Si l'arbitre juge qu'il en va de la santé du combattant due à une perte de conscience ou parce qu'il est tombé dans des conditions dangereuses, l'arbitre devra suspendre le combat immédiatement et demander que les premiers soins soient donnés. L'arbitre doit déclarer le combattant perdant, si l'attaque qui a causé la blessure était illégale et était une pénalité par « Gam-jeom ». Si la blessure n'est pas due à une action illégale pénalisable par un « Gam-Jeom », le gagnant doit être décidé sur la base du pointage du combat avant l'arrêt de temps.

### (Explication #1)

L'arbitre doit prendre les mesures suivantes s'il juge que la compétition ne peut être poursuivie suite à des blessures ou autre situation d'urgence :

**1-** Si une situation critique survient telle qu'un combattant perd conscience ou subit une blessure grave, les premiers soins devront être appelés immédiatement et le combat sera terminé. Dans ce cas, le résultat du combat sera déterminé comme suit :

- Le fautif devra être déclaré perdant, si les conséquences sont le résultat d'une action prohibée à être pénalisé par un « Gam-geom ».

- Le combattant dans l'impossibilité de continuer sera déclaré perdant, si les conséquences sont le résultat d'une action légale, accidentelle ou d'un coup inévitable.

- Si les conséquences ne sont pas reliées au combat, le gagnant sera décidé selon le pointage avant la suspension du combat. Si le combat est suspendu avant la fin de la première manche, il ne sera pas valide.

2- Quand ce n'est pas une blessure sérieuse et que le compétiteur peut recevoir le traitement nécessaire à l'intérieur d'une minute après le « Kye-shi ». :

- Permission pour traitement médical : si l'arbitre détermine que des traitements médicaux sont nécessaires, il/elle peut demander que le traitement soit fait par un Officiel Médical.

- Ordre de reprendre le combat : Il est du devoir de l'arbitre de décider si le combattant peut, ou ne peut pas, reprendre le combat. L'arbitre peut en tout temps exiger que le combat reprenne avant une minute. L'arbitre peut déclarer perdant le combattant qui ne reprend pas le combat sur l'ordre de le faire.

- L'arbitre annonce clairement le temps qui reste par intervalle de cinq secondes, 40 secondes après la déclaration du « Kye-shi » pendant que le combattant reçoit les traitements médicaux ou se rétablit. Si le combattant ne peut retourner à sa place initiale, à la fin du temps alloué d'une minute, le résultat du combat sera déclaré.

- Après la déclaration du « Kye-shi », le temps limite d'une minute devra être strictement observé en dépit de la disponibilité de l'Officiel Médical. Par contre, si le traitement du Médical est requis et que ce dernier est absent ou si un traitement additionnel est nécessaire, le temps limite, d'une minute, peut-être suspendu selon le jugement de l'arbitre.

- S'il est impossible de reprendre le combat après une minute, la décision finale sera déterminée selon le sous-article 1, de cet article.

3- Le résultat du combat sera décidé selon les critères suivants, si les deux combattants sont dans l'incapacité ou ne peuvent pas reprendre le combat après une minute ou si une condition urgente a lieu :

- Si les conséquences sont reliées à une action prohibée et pénalisée par « Gam-jeom », le fautif sera le perdant.

- Si les conséquences ne sont pas reliées à une action prohibée et pénalisée par « Gam-jeom », le résultat du combat sera déterminé selon le pointage lors de la suspension du combat. Cependant, si la suspension a lieu avant la fin de la première manche, le combat ne sera pas valide et le comité organisateur va déterminer un temps approprié pour la reprise du combat.

- Si les conséquences sont reliées à une action prohibée et pénalisée par « Gam-jeom », des deux combattants, ils seront tous les deux perdants. Si un combattant ne peut combattre de nouveau, il sera déclaré perdant par défaut (Retrait, Withdrawn).

(Explication #2)

Toutes les situations, voulant que le combat soit suspendu, autres que les procédures décrites ci-haut devront être traitées comme suit :

1) Quand des circonstances incontrôlables demandent une suspension du combat, l'arbitre devra suivre les directives du comité organisateur.

2) Si un combat est suspendu (et ne peut être complété) après la fin de la deuxième manche, le gagnant sera déterminé selon le pointage au moment de l'arrêt de temps

3) Si un combat est suspendu avant la fin de la deuxième manche, en principe, le combat sera repris en entier, c'est à dire avec les trois manches réglementaires.

## Article 20. Officiels Techniques

### 1. Délégué Technique

1.1 Qualification : Le Président du Comité Technique de la WTF doit officier en tant que Délégué Technique pour les championnats sanctionnés par la WTF à l'exception des Championnats Mondiaux de Poomsae WTF et des Championnats Mondiaux Para-Taekwondo. En l'absence du président du Comité Technique WTF, le Président de la WTF peut nommer le Délégué Technique en fonction des recommandations du Secrétaire Général de la WTF.

1.2 Responsabilités : Le Délégué Technique veille à ce que les Règlements de Compétition de la WTF soient bien appliqués et préside la réunion d'équipe et le tirage au sort. Le Délégué Technique approuve le tirage, la pesée et les compétitions avant qu'ils ne soient officialisés. Le Délégué Technique est autorisé à prendre des décisions en rapport à l'aire de compétition ainsi que sur toute autre matière technique reliées aux compétitions, en consultation avec le Comité de Révision. Le Délégué Technique doit prendre les décisions finales pour tout autre sujet relié aux compétitions non décrit dans les Règlements de Compétition. Le Délégué Technique officie en tant que Président du Comité d'Arbitrage.

### 2. Membre du Comité des Officiels

2.1 Qualification : Les membres du Comité d'Arbitrage doivent être désignés par le Président de la WTF sous la recommandation du Secrétaire Général parmi ceux qui ont suffisamment d'expérience et de connaissances dans les compétitions de taekwondo.

2.2 Composition : Le Comité d'Arbitrage pour les championnats sanctionnés par la WTF doit être composé d'un président et d'au plus 6 membres.

2.3 Responsabilités : Le Comité des Officiels doit aider le Délégué Technique dans les compétitions et toute affaire technique et s'assurer que les compétitions se déroulent selon la cédule. Le Comité des Officiels doit évaluer les performances des arbitres et du Jury de Révision. Le Comité d'Arbitrage doit assister le Délégué Technique dans la supervision des compétitions. Le Comité des Officiels doit aussi simultanément agir en tant que Comité de Sanctions Extraordinaire pendant les compétitions par rapport aux problèmes de gestion de la compétition.

### 3. Jury de Révision

3.1 Qualification : Le Jury de Révision doit être désigné par le président de la WTF sous la recommandation du président du Comité d'Arbitrage et choisi parmi les arbitres internationaux de classe « S » ou « 1 ».

3.2 Composition : Un (1) Jury de Révision et un (1) assistant au Jury de Révision doivent être désignés par carré de combat.

3.3 Responsabilités : Le Jury de Révision doit examiner une reprise vidéo et informer l'arbitre de la décision à l'intérieur d'une (1) minute.

## 4. Arbitres

4.1 Qualifications : Détenteurs d'un certificat d'Arbitre International, enregistré par la Fédération Mondiale de Taekwondo.

### 4.2 Fonctions :

#### 4.2.1. Arbitre (Centre) :

4.2.1.1 L'arbitre devra avoir le contrôle du combat.

4.2.1.2 L'arbitre devra déclarer « Ski-jak », « Keu-man », « Kal-yeo », « Key-sok » et « Kye-shi », gagnant et perdant, déductions de points, avertissements et retrait. Toutes les déclarations de l'arbitre devront être faites au moment opportun.

4.2.1.3 L'arbitre pourra avoir le droit de prendre indépendamment des décisions en accord avec les règles prescrites.

4.2.1.4 En principe, l'arbitre ne peut accorder de points. Par contre, si l'un des juges de coin lève sa main parce qu'un point n'a pas été enregistré, l'arbitre peut décider d'une réunion avec ses juges. S'il a été constaté que deux juges ont appuyé pour un point, l'arbitre doit accepter et corriger le jugement (dans le cas d'un (1) arbitre et de 3 juges). L'arbitre de centre a l'autorité de briser l'égalité quand il y a égalité dans les opinions des juges en décidant s'il y avait effectivement un point.

4.2.1.5 Dans le cas d'un combat égal ou sans point, la décision de supériorité devra être prise par tous les arbitres (Referee Team) après la fin de la quatrième manche, en conformité avec l'Article 15.

#### 4.2.2. Juges :

4.2.2.1 Les juges devront inscrire les points valides immédiatement.

4.2.2.2 Les juges devront donner leur opinion lorsque l'arbitre le demande.

### 4.3. Assignation des Officiels par carré de combat

4.3.1 Lorsqu'on utilise le plastron muni d'un système électronique : Les officiels sont composés d'un (1) arbitre et de trois (3) juges.

4.3.2 Lorsqu'on utilise le plastron non muni d'un système électronique : Les officiels sont composés d'un (1) arbitre et de quatre (4) juges.

### 4.4 Assignation des Arbitres

4.4.1 L'assignation des arbitres et des juges sera faite après que l'horaire des combats ait été fixé.

4.4.2 Les arbitres et les juges de même nationalité que les combattants ne devront pas être assignés à ce combat. Toutefois, une exception peut être faite s'il n'y a pas suffisamment d'officiels.

4.5 Responsabilité de Jugement : Les décisions prises par les arbitres et les juges sont finales et ils en sont responsables face au Comité des Officiels.

#### 4.6 L'uniforme des Arbitre et des Juges :

4.6.1 Les arbitres et les juges devront porter l'uniforme désigné par la Fédération Mondiale de Taekwondo.

4.6.2 Les arbitres et les juges ne devront pas apporter, ou avoir, d'objets pouvant entraver les combats. L'utilisation de téléphones mobiles par des arbitres sur l'aire de combat peut être restreinte, si nécessaire.

5. Analyste : L'analyste devra chronométrer le combat et les périodes de repos ou de suspension et il devra aussi inscrire et publier les points valides, et/ou les déductions de points.

(Interprétation)

Les détails de qualification, tâches, organisation, etc., devront être suivies selon les règlements de la Fédération Mondiale de Taekwondo sur l'administration des Arbitres Internationaux.

(Interprétation)

Le responsable du Comité des Officiels peut demander au Délégué Technique de remplacer les officiels dans la situation où les officiels ont été mal assignés ou quand il est jugé que n'importe lequel des officiels a injustement officié (jugé ou arbitré) ou fait une/ des erreurs irraisonnables.

(Guide des officiels)

Si chaque juge donne respectivement un pointage différant pour une attaque légale à la tête, par exemple, un juge donne 1 point, un autre donne 3 points et les autres ne donnent pas de point, et qu'aucun point n'est inscrit comme étant valide, n'importe lequel des officiels peut signaler l'erreur et demander une confirmation au sein du groupe d'officiels arbitrant le combat. L'arbitre doit alors déclarer « Shi-gan » (temps d'arrêt) afin de suspendre le combat et rassembler les juges pour énoncer les faits. Après discussion, l'arbitre doit faire connaître le résultat de la délibération. Toutefois, ceci ne doit pas être accepté lorsqu'un des entraîneurs a demandé une révision vidéo. Dans ce cas, l'arbitre ne doit accepter que la requête de l'entraîneur. Cet article s'applique aussi lorsqu'un arbitre commet une erreur en comptant. Dans ce cas, les juges peuvent émettre une opinion différente à l'arbitre pendant que celui-ci compte « Seht » (trois) ou « Neht » (quatre).

## Article 21. Reprise vidéo

1. Lorsqu'une objection à un jugement des officiels a lieu pendant le combat, l'entraîneur d'une l'équipe peut soumettre une requête à l'arbitre de centre Afin d'effectuer un examen immédiat d'une séquence vidéo.

2. Lorsqu'un entraîneur fait une requête, l'arbitre s'approchera de lui et demandera la raison de cette requête. La portée de la demande pour la reprise vidéo est limitée aux erreurs sur le jugement de faits tel l'impact d'une frappe, la sévérité d'une action ou d'un comportement, l'intentionnalité, l'action en relation avec le temps de la déclaration ou de la zone. En cas d'utilisation des plastrons électroniques, la reprise vidéo ne peut pas être demandée pour de zones de frappe enregistrées par le transmetteur du plastron électronique. L'étendue pour la requête d'une reprise vidéo est limitée à la seule action qui est survenue dans les cinq (5) secondes avant la requête de l'entraîneur. Une fois que l'entraîneur lève la carte bleue ou rouge pour demander une reprise vidéo, il sera pris en considération que l'entraîneur aura utilisé son droit d'appel sous tout autre circonstance.

3. L'arbitre doit demander au Jury de Révision d'examiner la séquence vidéo. Un Jury de Révision, qui n'est pas de la même nationalité que les combattants, doit être envoyé à l'aire de combat en question afin d'examiner la séquence vidéo.

4. Après l'examen de la séquence vidéo, le Jury de Révision doit informer l'arbitre de la décision finale dans un délai d'une (1) minute après avoir reçu la requête.
5. Chaque entraîneur doit avoir une (1) occasion de faire une demande par combat. Si la demande est acceptée et que le pointage est modifié, l'entraîneur conservera son quota de demande pour le combat en question.
6. Au cours d'une compétition, il n'y a pas de limite au nombre total de demandes qu'un entraîneur peut faire par combattant. Par contre, si un entraîneur a eu deux (2) demandes rejetées pour un combattant, il perdra son droit pour des demandes ultérieures. Basé sur l'importance du Championnat, le Délégué Technique peut décider d'un nombre de demandes entre une (1) et trois (3) par championnat.
7. La décision du Jury de Révision est finale ; aucune autre demande ne sera acceptée pendant ou après le combat.
8. Dans le cas d'erreurs évidentes de la part des officiels en identifiant le mauvais combattant ou d'erreurs en calculant le pointage du combat, n'importe quel juge peut demander une révision et faire modifier la décision et ce, à n'importe quel moment pendant le combat. Une fois que les arbitres ont quitté l'aire de combat, personne ne pourra demander une révision ou faire modifier une décision.
9. Dans le cas d'une requête réussie, le Comité d'arbitrage doit examiner le combat à la fin de la journée de compétition et prendre les actions disciplinaires contre l'arbitre concerné, si nécessaire.
10. La procédure suivante doit s'appliquer dans un tournoi sans reprises vidéo :
  - 10.1 S'il y a une objection à un jugement de l'arbitre, un délégué officiel de l'équipe doit soumettre un formulaire afin de réévaluer la décision (formulaire de protêt) joint aux frais non-remboursables de US\$200, au Comité de Supervision (Comité des Officiels) dans un délai de 10 minutes après la fin du dit combat.
  - 10.2 La délibération pour la réévaluation doit être menée à bonne fin, excluant les membres de la même nationalité que le combattant concerné, et la décision doit être majoritaire.
  - 10.3 Les membres du Comité des Officiels peuvent convoquer les officiels en cause pour confirmer les événements.
  - 10.4 La décision prise par le Comité des Officiels sera finale et sans appel.
  - 10.5 Les procédures de délibération sont les suivantes :
    - 10.5.1 Un entraîneur ou un responsable d'équipe du pays qui a déposé le protêt peut être autorisé à faire une brève présentation verbale au Comité de Supervision afin de supporter leur position. L'entraîneur ou le chef d'équipe du pays défendeur peut être autorisé à réfuter les faits.
    - 10.5.2 Après avoir vérifié le formulaire de protêt, le contenu du protêt doit être considéré comme étant « acceptable » ou « inacceptable ».
    - 10.5.3 Si nécessaire, le Comité peut écouter les opinions de l'arbitre ou des juges.
    - 10.5.4 Si nécessaire, le Comité peut examiner le matériel lié à la décision, tel les données écrites ou visuelles.
    - 10.5.5 Après délibération, le Comité doit tenir un vote secret afin de déterminer une décision majoritaire.
    - 10.5.6 Le Président fera un rapport documentant l'issue de la délibération et doit rendre cette issue publique.
    - 10.5.7 Procédures subséquentes à la décision :
      - 10.5.7.1 Les erreurs en déterminant du résultat du combat, erreurs dans le calcul du pointage ou mauvaise identification d'un combattant doivent s'en suivre d'une décision qui sera renversée.
      - 10.5.7.2 Erreur dans l'application des règlements : Lorsqu'il est déterminé par le Comité qu'un arbitre a fait une erreur évidente en appliquant les règlements, le résultat de cette erreur doit être corrigé et l'arbitre doit être puni.
      - 10.5.7.3 Erreur dans un jugement des faits : Lorsque le Comité décide qu'il y a eu une erreur évidente dans le jugement des faits tel l'impact d'une frappe, la sévérité d'une action ou d'un comportement, l'intention, le minutage d'une action en relation à la déclaration ou à l'emplacement, la décision ne doit pas être changée et les officiels fautifs devront être punis.

## **Article 22. Procédure de Sanctions**

1. Le Président de WTF ou le Secrétaire Général (en leur absence, le Délégué Technique) peut demander au Comité Extraordinaire des Sanctions de délibérer lorsque n'importe lequel des comportements suivant est commis par un entraîneur ou un compétiteur :

- 1.1 Interférer avec la gestion du combat.
- 1.2 Agiter les spectateurs ou laisser croire à de fausses rumeurs.

2. Lorsque jugé raisonnable, le Comité Extraordinaire des Sanctions devrait délibérer sur le problème et prendre immédiatement une action disciplinaire. Le résultat de la délibération devrait être annoncé au public et reporté au Secrétaire de la WTF.

3. Le Comité Extraordinaire des Sanctions peut convoquer la personne concernée afin de confirmer les événements.

(Explication #1)

Comité Extraordinaire des Sanctions :

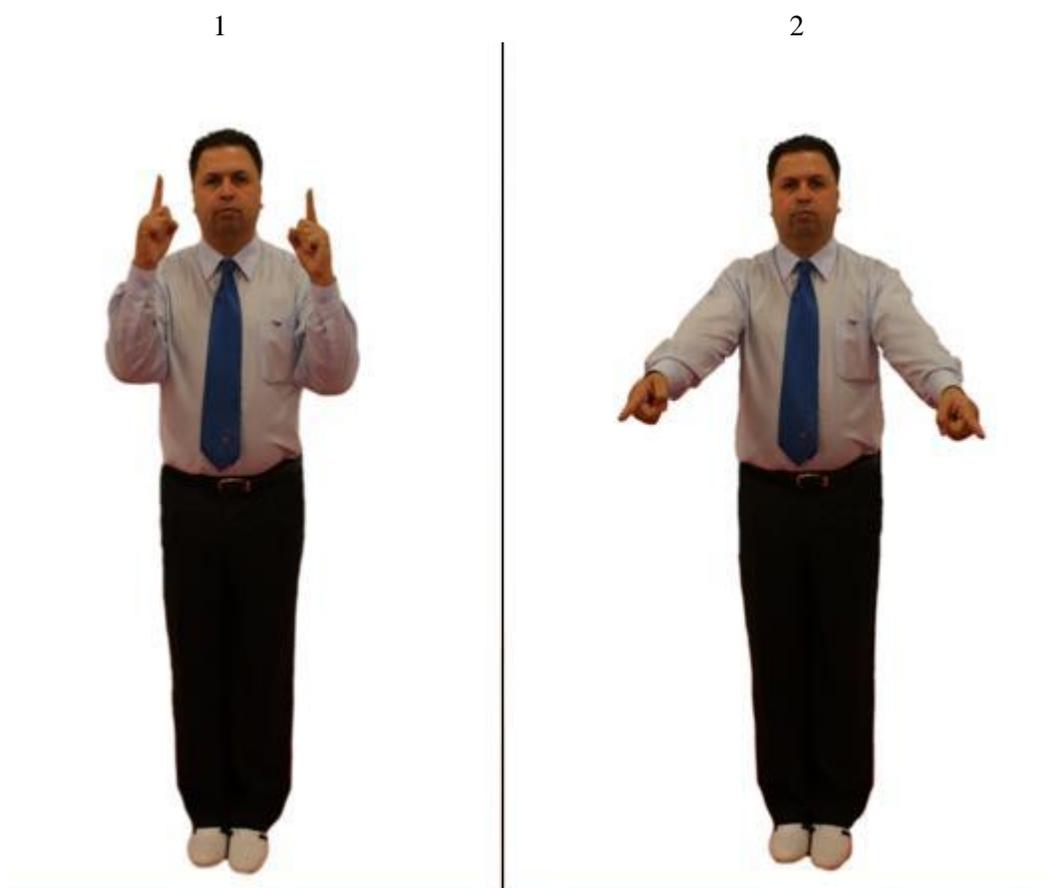
La procédure de délibération des sanctions devrait correspondre à celui de l'arbitration et les détails de la sanction devraient se conformer avec les Règlements des Sanctions.

## **Article 23. Autres cas non spécifiés dans ces règlements**

1. Lorsque d'autres cas non spécifiés dans ces règlements arrivent, ils devront être traités comme suit :

- 1.1. Tous les cas reliés à la compétition en cours devront être décidés par les Officiels d'un commun accord.
- 1.2. Tous les cas non reliés spécifiquement à la compétition, tels les problèmes techniques, de compétition, etc., devront être décidés par le Comité Exécutif ou son mandataire.
- 1.3. Le comité organisateur devra préparer une caméra vidéo à chaque zone de compétition afin d'enregistrer et préserver les combats.

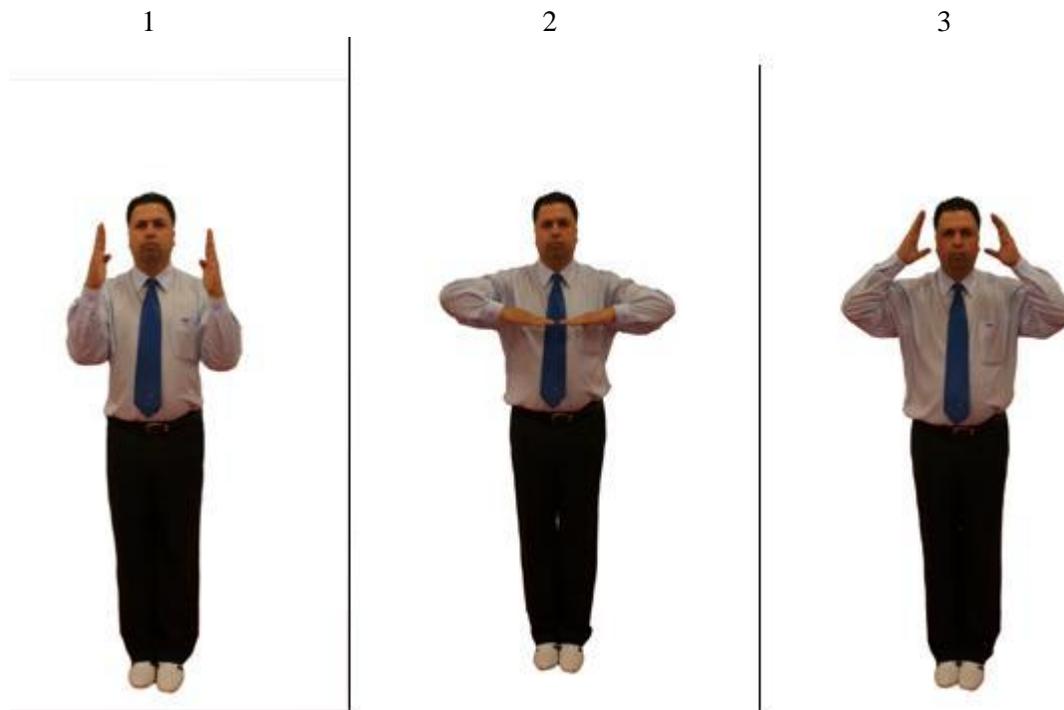
## Signaux de l'arbitre



### 1. Appel des compétiteurs :

1) Lever les deux poings fermés avec le pouce sur le majeur (doigt) et l'index en extension à la hauteur de l'oreille.

2) Allonger vers l'extérieur les bras, en pointant en premier la marque de « Chung » avec l'index droit et ensuite pointer la marque du compétiteur « Hong » avec l'index gauche.



## 2. «Cha-ryeot» / «Kyeong-rye»/ Mettre la casque protecteur :

1) Lever verticalement et parallèlement les palmes des 2 mains faisant face vers l'avant avec les pouces sur les palmes et les autres doigts allongés à la hauteur des yeux, avec les bras étirés vers l'extérieur à un angle de 45° à partir des 2 épaules et donnez l'ordre verbal de «Cha-ryeot», et puis ...

2) Ramener les mains vers le bas avec les palmes en bas au niveau de l'estomac, en donnant un ordre verbal «Kyeong-rye». À ce moment, l'espace d'un poing doit être laissé entre les 2 mains et l'estomac, et le même espace entre les 2 mains (bout des doigts).

3) Après l'ordre verbal de « Kyeong-rye », donner le signal pour « mettre le casque protecteur », comme suit : lever les deux bras tendus à 45° avec les mains ouvertes à la hauteur de la tête.

1



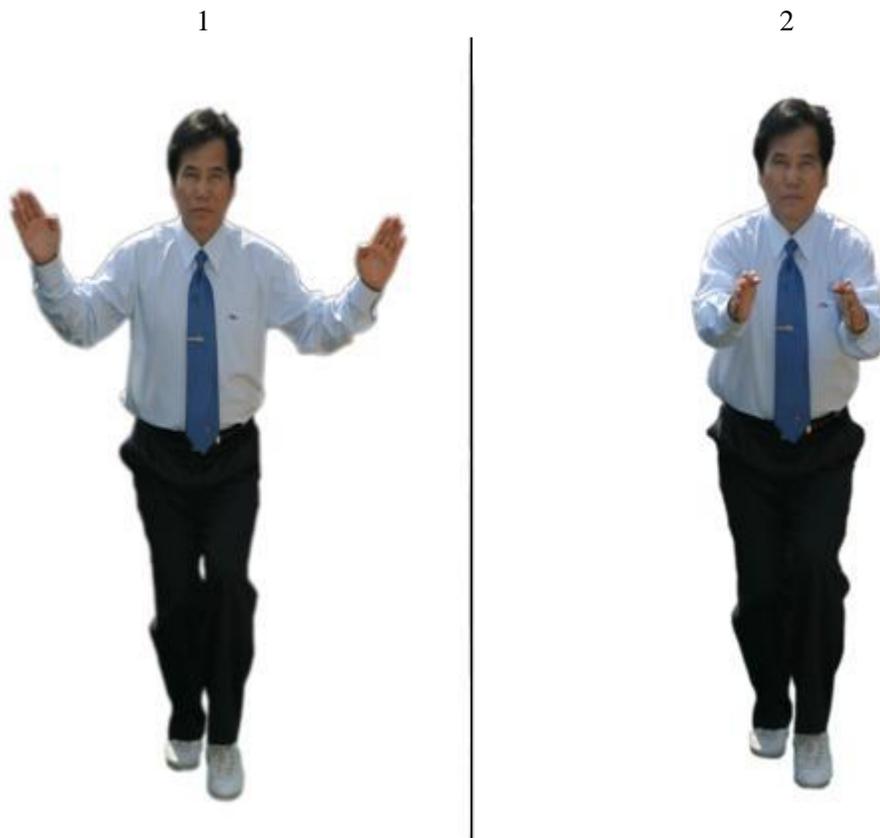
2



### 3. «Joon-bi» :

- 1) Élevez (pliez) verticalement le bras droit à 45° et **garder le poing fermé** près de l'oreille droite.
- 2) En faisant un pas vers l'avant (jambe gauche), la posture de «Wen-Apkubi» devra être prise, et puis ramenez vers le bas la main droite à la hauteur de l'estomac. L'ordre verbal de «Joon-bi» devra être donné.

Lors de ces actions, la main gauche est allongée sur le côté du corps avec le poing fermé.



#### 4. «Shi-jak» :

1) Prendre la position de «Bum-seogi» à partir de la position de «Joon-bi» en reculant le pied gauche vers l'arrière, et en ouvrant les 2 bras à un angle de 45° degré à partir du point des 2 épaules, avec les mains ouvertes.

2) Fermer rapidement les bras (vers l'intérieur) devant la poitrine avec à peu près 25 cm de distance. Les mains ouvertes se faisant face, l'ordre de «Shi-jak» devra être donné.

(Face)



(Côté)



##### 5. «Kal-yeo» / «Keu-man» :

Élevez (pliez) verticalement le bras droit à 45° et **garder le poing fermé** près de l'oreille droite.

Prenant la position de "Wen-Apseogi", la main droite ouverte devrait être rapidement ramenée en bas à la hauteur de l'estomac en donnant l'ordre de «Kal-yeo» / «Keu-man».



## 6. «Kye-sok» :

Élevez la main droite (**doigts ouverts**) dans la position de «Kal-yeo» à la hauteur de l'oreille droite. L'ordre de «Kye-sok» devra être donné.

1



2



### 7. Fin d'une manche :

À la fin d'une manche, après la déclaration du « Kal-yeo » / « Keu-man », lever les deux bras avec les poings fermés à la hauteur de l'estomac, juste sous le plexus solaire, puis

Étendre horizontalement le bras droit vers l'entraîneur « Chung » et le bras gauche vers l'entraîneur « Hong », avec les paumes ouvertes de chaque côté, respectivement.

1



2



3



### 8. Fin du combat :

À la fin d'un combat, après la déclaration du « Kal-yeo » / « Keu-man », donner l'ordre verbal

- 1) « Cha-ryeot », puis
- 2) donner le signal « d'enlever le casque », puis
- 3) donner l'ordre verbal « Kyeong-rye ».

Les signaux sont les mêmes que dans : 2) « Cha-ryeot » / « Kyeong-rye » / « mettre le casque protecteur ».



### 9. Déclaration du Gagnant :

- 1) Lorsque «Chung» est le gagnant, faire face au gagnant ;
  - 2) Élever le poing fermé de la main droite au niveau de l'estomac, sous le plexus solaire, et puis ...
  - 3) Immédiatement étirer la main droite (ouverte) vers le haut à un angle de 45° degré, déclarant «Chung – Seung».
- À ce point, l'autre main, fermée légèrement, devra être étirée vers le bas (sur le côté).

Dans le cas où «Hong» est gagnant, faire de la même manière en utilisant la main gauche.



#### 10. « Woo-se-girok » :

Quand un gagnant ne peut être déterminé à la fin de la manche de la « mort subite »,

- 1) l'arbitre de centre doit faire deux pas vers l'arrière, en commençant par le pied gauche puis le pied droit, puis
- 2) mettre les deux pieds ensemble en position « Cha-ryeot » et donner l'ordre verbal « Woo-se-girok ».



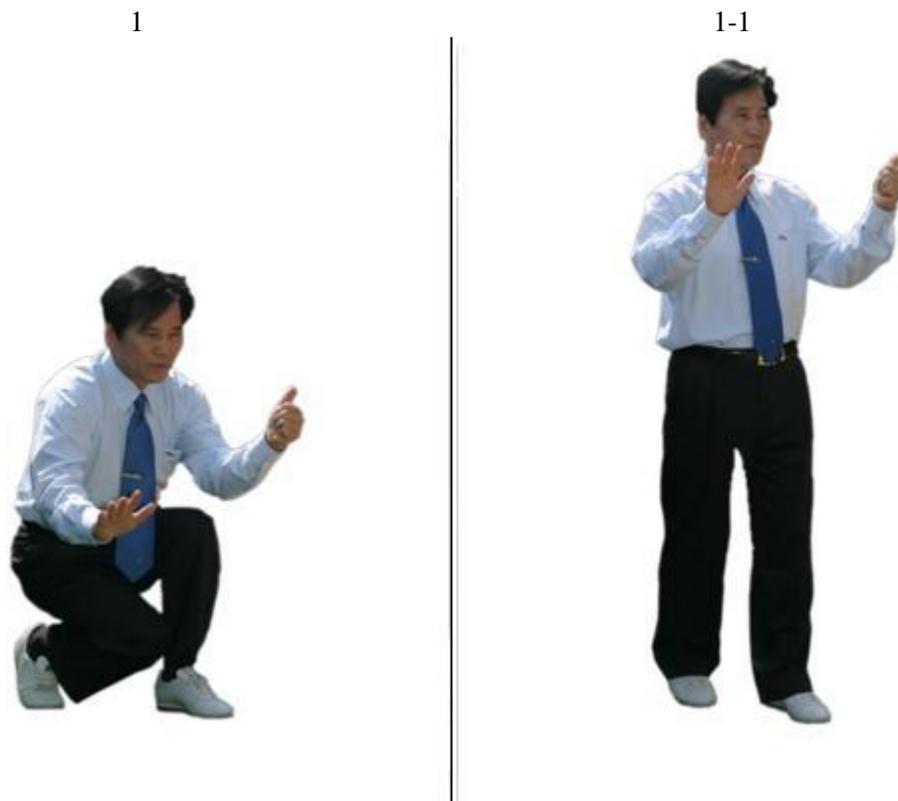
### 11. « Kye-shi » :

Étirez vers le bas la main droite avec le bras plié à un angle de 135° degré. L'arbitre devra pointer l'index droit vers la table des marqueurs, en donnant l'ordre verbal « Kye-shi ».



## 12. «Shi-gan» :

Faire un "X" en croisant les 2 index, avec l'index gauche vers l'extérieur à la hauteur et perpendiculaire au sillon de la lèvre supérieure, en pointant la table des marqueurs et en donnant l'ordre verbal « Shi-gan ».



### 13. Le compte :

En commençant avec le bras gauche relaxe, le compte devra être fait à partir du pouce droit, à la hauteur de l'épaule, et en allongeant vers l'extérieur les doigts du poing fermé, un à un et à une seconde d'intervalle, en donnant le compte verbal jusqu'à « Da-seot » (5). Effectuer la même procédure avec la main droite à partir de « Ya-seot » (6). Quand le compte a atteint « Da-seot » (5) et « Yeol », les palmes devraient être tournées vers le compétiteur pertinent.

(Le compte devrait être fait près du compétiteur pertinent afin de s'assurer qu'il peut voir / entendre le compte et que l'arbitre peut évaluer son état.)

1

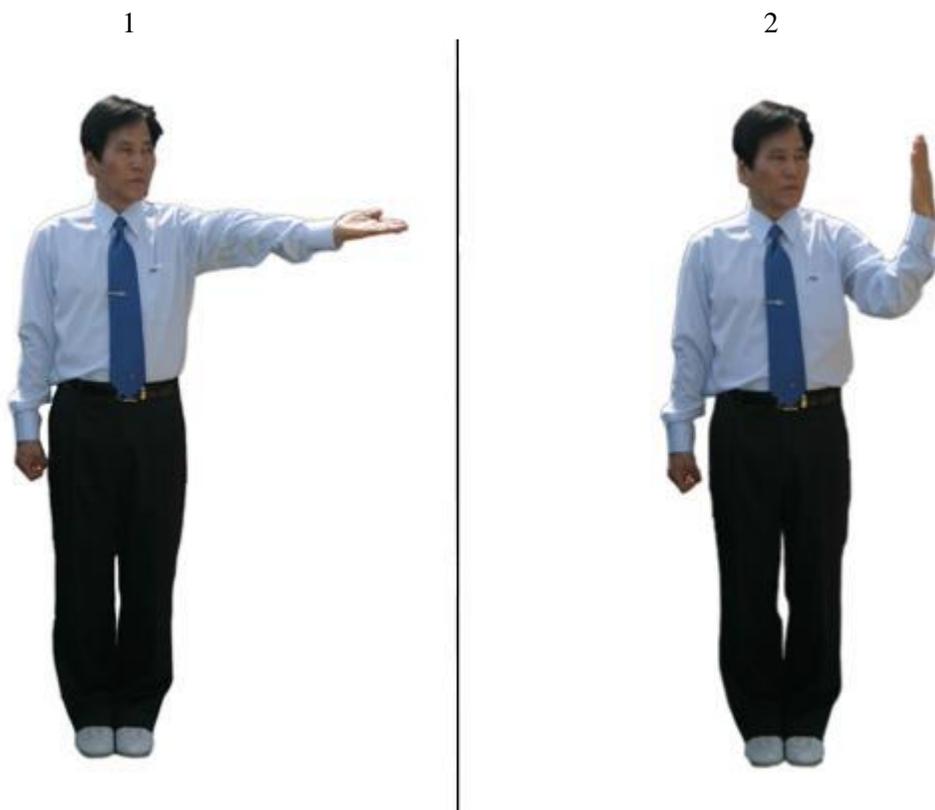


1-1



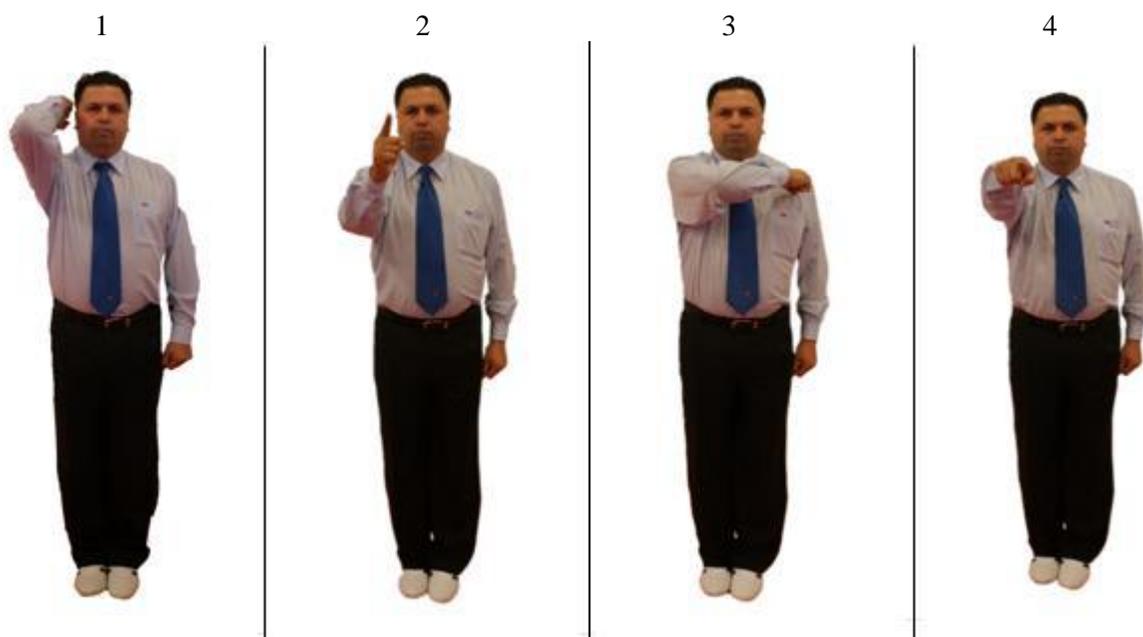
#### **14. Convoquer une réunion des juges :**

Quand un ou plusieurs juges lèvent leur main, à partir de leur position assise, l'arbitre de centre doit convoquer une réunion des juges. Pour signaler une réunion des juges, étendre les deux bras avec les paumes ouvertes à 135 degrés puis ramener les deux bras vers soi, à la hauteur de l'estomac, à mi-chemin di tronc.



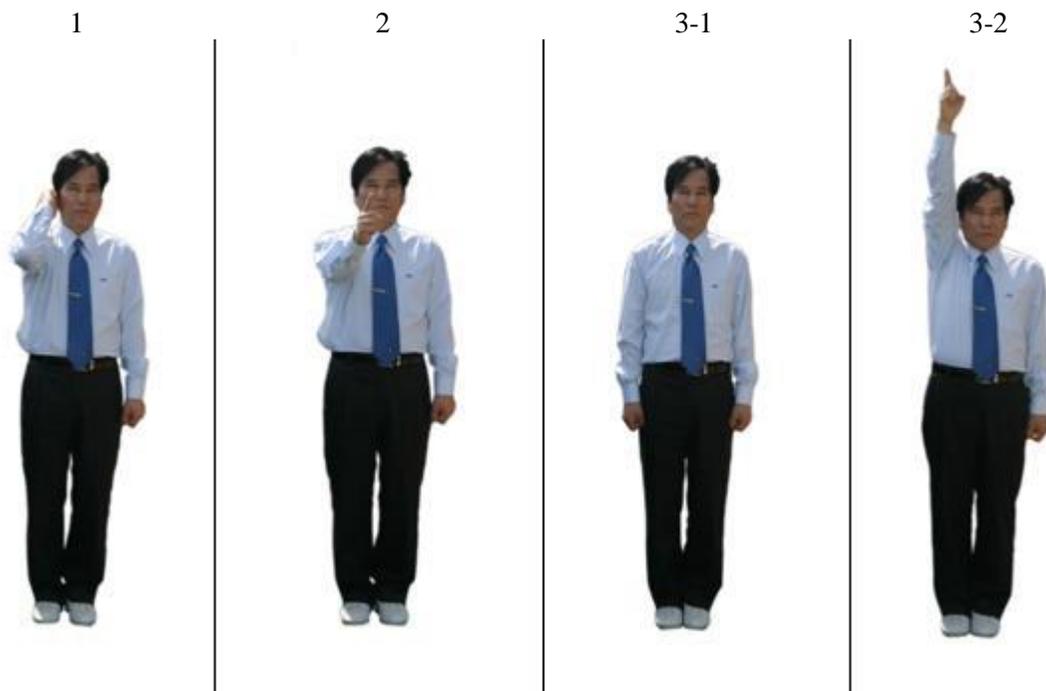
### 15. Appel de l'officiel médical :

Si l'arbitre juge que l'état d'un athlète est précaire et qu'il requiert un examen médical, il doit immédiatement étendre son bras droit (ou gauche) à la hauteur de l'oreille correspondante et crier « Doctor, Doctor » (Médical).



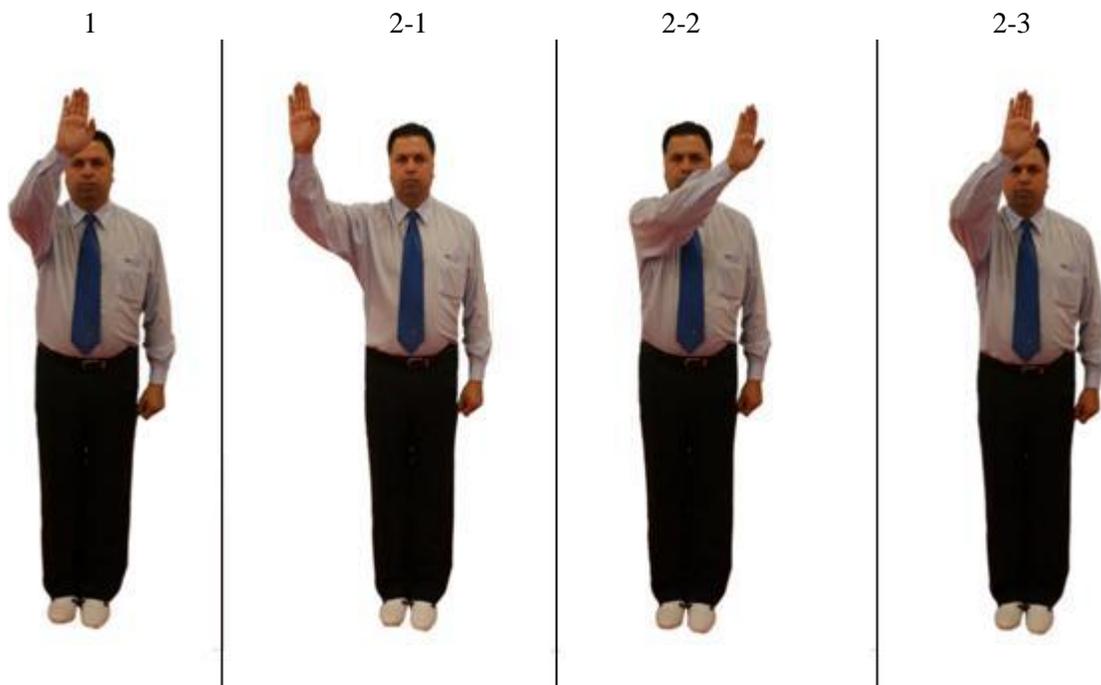
## 16. Déclaration du «Kyong-go» :

- 1) Amener la main droite fermée avec l'index en extension derrière l'oreille droite,
- 2) Allonger le bras droit à 45 degrés, en pointant le combattant pertinent tout en disant «Chung» ou «Hong»,
- 3) Amener la main droite fermée avec l'index en extension jusqu'à l'épaule gauche,
- 4) Allonger le bras droit en pointant la tête du combattant pertinent, tout en déclarant «Kyong-go».



### 17. Déclaration du «Gam-jeom» :

- 1) Amener le poing droit fermé avec l'index droit en extension derrière l'oreille droite et...
- 2) Allonger le bras droit avec un angle de 45 degrés, en pointant le combattant pertinent et en disant «Chung» ou «Hong».
- 3) Ensuite, prendre la position «Cha-ryeot», puis...
- 4) Lever verticalement le poing droit fermé avec l'index droit en extension et déclarer «Gam-jeom».



### 18. Annulation d'un point marqué :

En relation avec l'Article 12.5 des Règlements de Compétitions qui stipule que l'annulation des points marqués soit faite immédiatement après la déclaration de «Kal-yeo».

- 1) En position «Cha-ryeot», élever la palme (vers l'avant) de la main droite au niveau du front (avec 20 cm de distance devant le front).
- 2) Balayer la main ouverte droite 2 fois (horizontale), de la droite vers la gauche aussi large que les épaules afin d'annuler le point marqué.

\* Après l'action 2-3, montrer le signe de «Shi-gan» à la table des marqueurs et déclarer la pénalité au combattant pertinent. Le temps devrait repartir après la déclaration de «Kye-sok» (après avoir donné la pénalité).



### **19. Demande de reprise vidéo :**

À la demande de l'entraîneur, l'arbitre doit déclarer une « demande de reprise vidéo ». Lever le bras droit devant la tête tout en tenant la carte de demande de reprise vidéo reçue de l'entraîneur puis, en regardant la table du Jury de Révision, donner l'ordre verbal « Chung » ou « Hong » « Reprise Vidéo ».

1-1



1-2

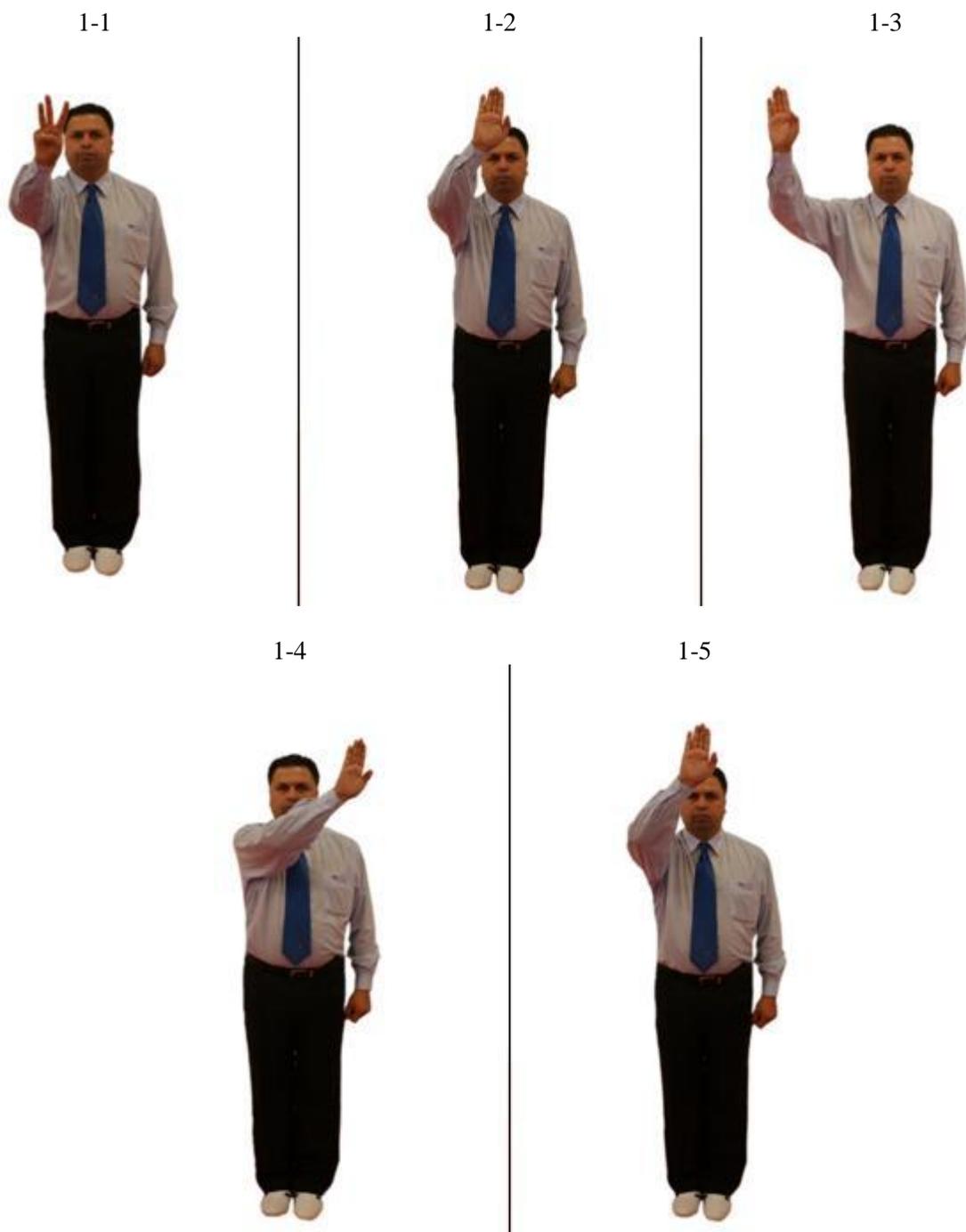


1-3



## 20. Déclaration de points après une reprise vidéo :

Quand un pont est ajouté après la reprise vidéo, en regardant la table du marqueur, lever le bras droit à la hauteur de la tête tel que montré dans les photos ci-haut, puis donner l'ordre verbal « Chung » ou « Hong » « Il-jeom », « Eui-jeom », « Sam-jeom ».



## 21. Invalidation de points après la reprise vidéo :

Quand un point est invalidé après la reprise vidéo, en regardant la table du marqueur, donner l'ordre verbal « Chung » ou « Hong » « Il-jeom », « Eui-jeom », « Sam-jeom », puis suivre la même procédure qu'à (18. Invalidation de point).

1-1



1-2



1-3



1-4



## 22. Déclaration de « Kyong-go » après la reprise vidéo :

Quand un « Kyong-go » est accordé après la reprise vidéo, l'arbitre doit suivre la même procédure que (16. Déclaration du « Kyong-go »).

1-1



1-2



1-3



1-4



1-5



1-6



### 23. Invalidation du « Kyong-go » après la reprise vidéo :

Quand un « Kyong-go » est invalidé après la reprise vidéo, en regardant à la table du marqueur, donner l'ordre verbal « Chung » ou « Hong » suivi par la même procédure que (18. Invalidation de point marqué)

1-1



1-2



1-3

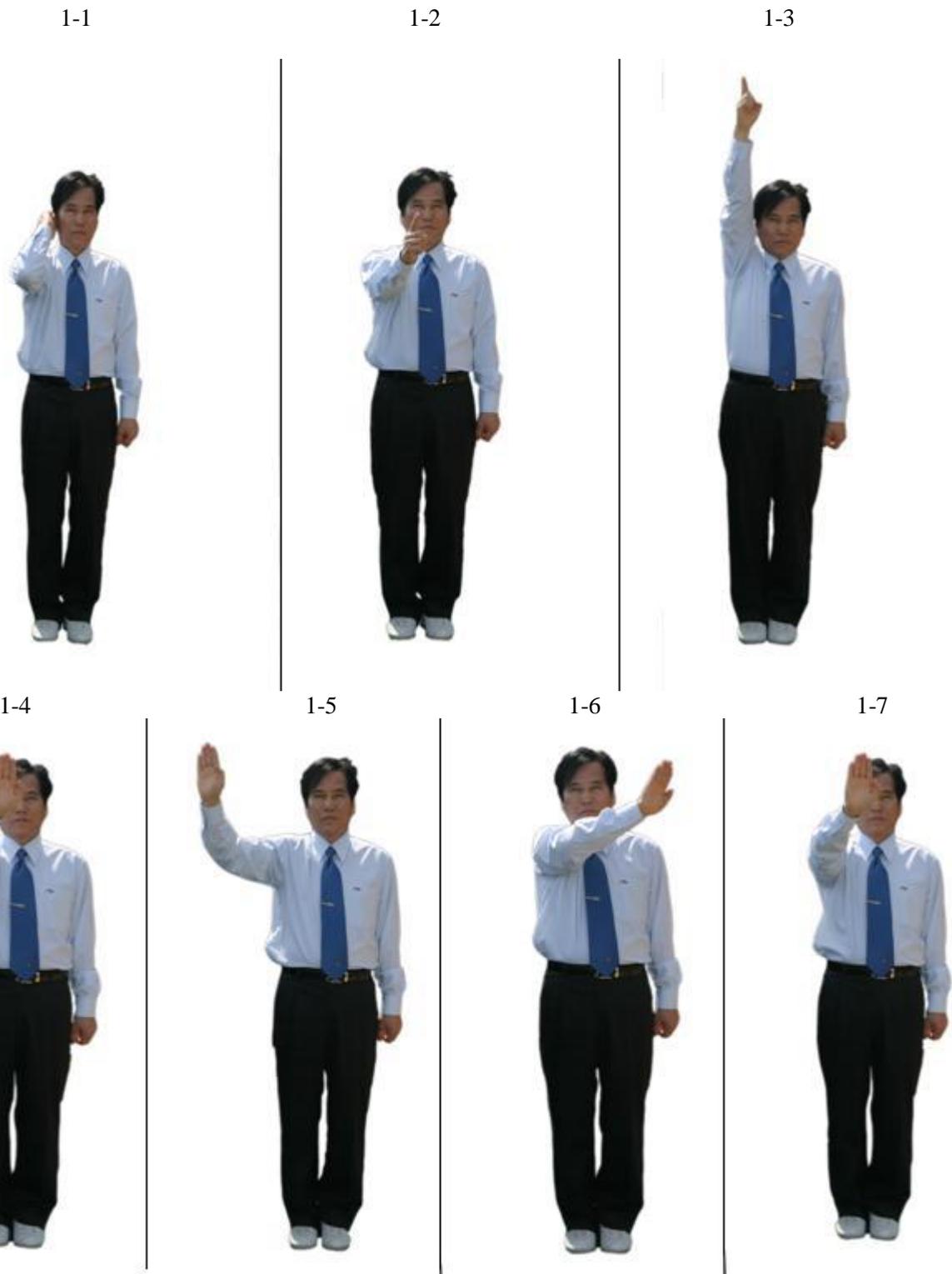


1-4



#### 24. Déclaration du « Gam-jeom » après la reprise vidéo :

Quand un « Gam-jeom » est accordé après la reprise vidéo, l'arbitre doit suivre la même procédure que (17. Déclaration du « Gam-jeom »).



**25. Invalidation du « Gam-jeom » après la reprise vidéo :**

Quand un « Gam-jeom » est invalidé après la reprise vidéo, en regardant à la table du marqueur, donner l'ordre verbal « Chung » ou « Hong » suivi par la même procédure que (18. Invalidation de point marqué)



## **26. Réception de la requête de l'entraîneur pour une reprise vidéo :**

L'arbitre doit marcher jusqu'à la marque de l'entraîneur et retourner poliment la carte de reprise vidéo.

# Définitions

Orthographe et symboles phonétiques des termes de Taekwondo

	Terme	Définitions	
		English	Français
1	Chung	Blue	Bleue
2	Hong	Red	Rouge
3	Cha-ryeot	Attention	Attention
4	Kyeong-rye	Bow	Saluer
5	Joon-bi	Ready	Prêt
6	Shi-jak	Start	Commencer
7	Kal-yeo	Break	repos
8	Keu-man	Stop	Arrêt
9	Kye-sok	Continue	Continuer
10	Kye-shi	Suspension of the match (injury)	Suspension du combat (Blessure)
11	Shi-gan	Suspension of the match (other cases)	Suspension du combat (autre cas)
12	Kyong-go	Warning Penalty	Pénalité d'Avertissement
13	Gam-jeom	Deduction Penalty	Pénalité de Déduction (-1 point)
14	Deuk-jeom	Valid Point	Point valide
15	Chung Seung	Chung winner	Bleu gagnant
16	Hong Seung	Hong winner	Rouge gagnant
17	Ha-nah	One	Un
18	Duhl	Two	Deux
19	Seht	Three	Trois
20	Neht	Four	Quatre
21	Da-seot	Five	Cinq
22	Yeo-seot	Six	Six
23	Il-gop	Seven	Sept
24	Yeo-dul	Eight	Huit
25	A-hop	Nine	Neuf
26	Yeol	Ten	Dix
27	Hyu-sik	Rest	Repos