REGLEMENTS D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS COMBATS

Direction Technique Nationale
Version 2017V1 – Adoption par le comité directeur - 02 mars 2017

Table des matières

Article 1er. Objectif
Article 2. Application
Article 3. Aire de compétition
Article 4. Combattants
Article 5. Catégories de Poids
Article 6. Classification et déroulement d'une compétition
Article 7. Durée des combats
Article 8. Tirage au sort
Article 9. Pesée
Article 10. Procédure des combats
Article 11. Techniques autorisées et zones permises
Article 12. Validation de points
Article 13. Pointage et publication
Article 14. Actions prohibées et pénalités
Article 15. Point en or et décision de supériorité
Article 16. Décisions
Article 17. Knock down
Article 18. Procédure en cas de Knock down
Article 19. Procédure de suspension de match
Article 20. Techniciens Officiels
Article 21. Visionnage instantané - Recours vidéo
Article 22. Para-Taekwondo
Article 23. Taekwondo sourds et malentendants
Article 24. Sanctions
Article 25. Questions diverses non spécifiées dans le règlement

Gestuelle de l'arbitre de centre

ARTICLE 1- OBJECTIF

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

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

ARTICLE 2 - APPLICATION

2.1. Le règlement de compétitions s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération mondiale de Taekwondo (WTF), la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.
Cependant, tout organe déconcentré et clubs affiliés souhaitant modifier, tout ou partie du règlement des compétitions, doivent au préalable obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A.
Dans le cas où un organe déconcentré et/ou un club affilié dérogeraient aux règles de compétitions de la F.F.T.D.A, sans l'accord préalable de celle-ci, cette dernière pourra exercer son pouvoir discrétionnaire et refuser ou invalider son agrément pour la manifestation concernée.
De plus, la F.F.T.D.A peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'organe déconcentré et/ou du club affilié.

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

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

(Explication #1)
Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre à la F.F.T.D.A le contenu de la modification souhaitée, ainsi que les raisons des changements souhaités. Toute modification de ces règles doit être approuvée par la F.F.T.D.A au moins un mois avant la compétition. La F.F.T.D.A peut appliquer des règles avec modifications dans ses Championnats promus, avec la décision du D.T.N, après approbation du Président.

ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

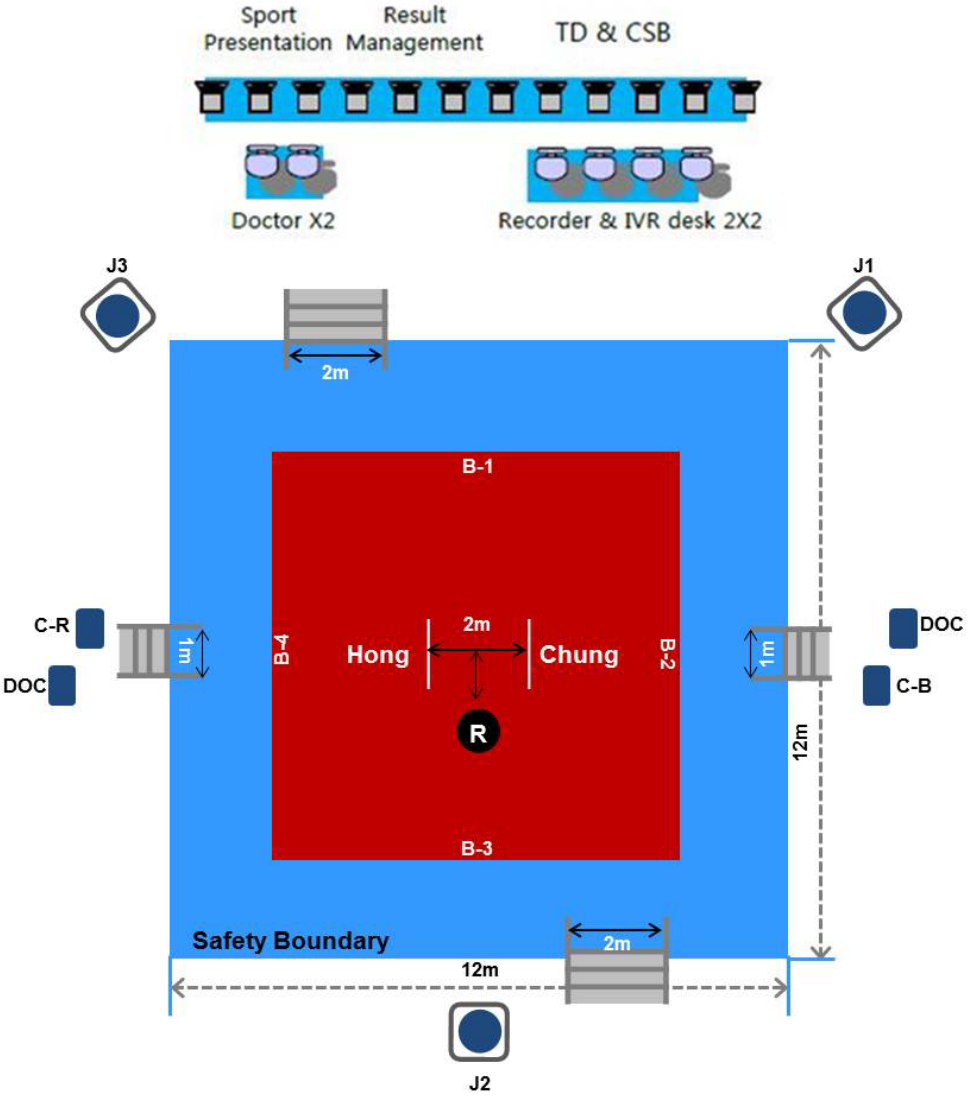
3.1 L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant *(Type puzzle, haute densité).*

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

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

3.2.1 Forme carrée
L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité.
L'aire de combat de forme carrée doit être de 8 m x 8 m. Autour de l'aire de combat, l'aire de compétition doit comporter une zone de sécurité mesurant au moins 2 m encadrant celle-ci.
Une aire de compétition mesurera donc au moins 10m x 10m et n'excèdera pas 12m x 12m

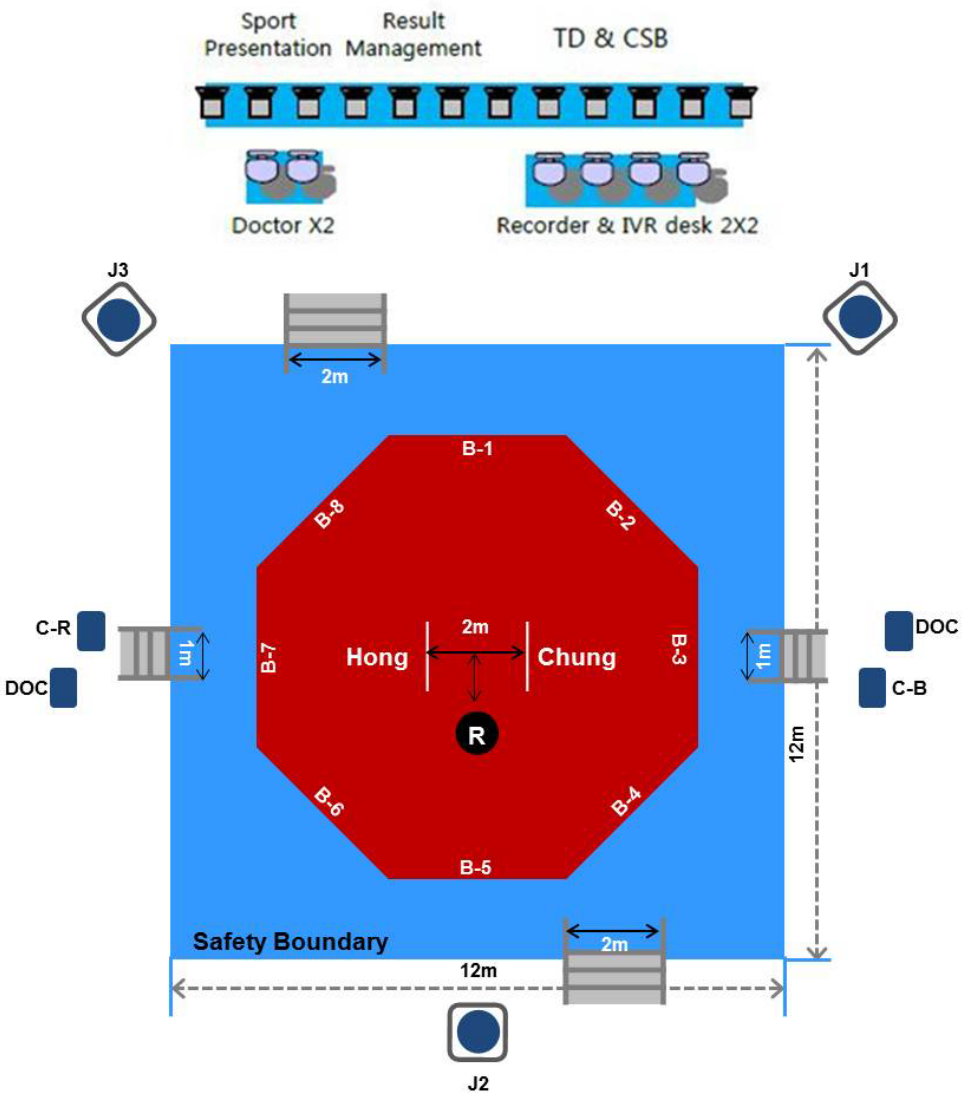
Si l'aire de compétition se trouve sur une plateforme, la zone de sécurité peut être augmentée, si nécessaire, pour assurer la sécurité des combattants. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes, comme spécifié dans le manuel technique de la compétition.



B	Boundary Line #1~#8	C	Coach (C-R: Red/Hong, C-B: Blue/Chung)
J	Corner Judges #1, #2, and #3	DOC	Team Doctor
R	Center Referee	IVR	Instant Video Replay Review Jury

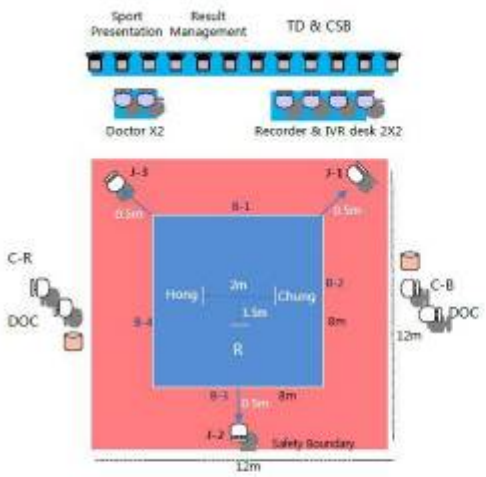
3.2.2 Forme Octogonale

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de compétition doit être carrée et les dimensions doivent être au minimum de 10m x10m, mais pas supérieures à 12m x12m. Au centre, l'aire de combat est de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8m de diamètre, et chaque côté de l'octogone doit avoir une longueur d'environ 3,3 m. Entre la ligne extérieure de l'aire de combat et la ligne de démarcation de l'aire de compétition se trouve la zone de sécurité. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes, comme spécifié dans le manuel technique de la compétition.



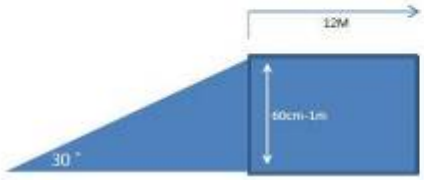
B	Boundary Line #1~#8	C	Coach (C-R: Red/Hong, C-B: Blue/Chung)
J	Corner Judges #1, #2, and #3	DOC	Team Doctor
R	Center Referee	IVR	Instant Video Replay Review Jury

Diagram 1. A court (코트 구성도)



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

Diagram 2. Competition Platform (경기대 그림)



3.3 Indications des positions

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

3.3.2 La ligne limite adjacente à la table d'arbitrage est appelée ligne limite #1. Les autres sont appelées #2, #3 et #4 dans le sens des aiguilles d'une montre.
La Ligne Limite associée à la Ligne Extérieure #1 sera dénommée Ligne Limite #1. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre les autres lignes Limite seront les lignes #2, #3 et #4.
En cas d'aire de combat de forme octogonale, la ligne limite #1 est celle adjacente à la table d'arbitrage, et les suivantes sont numérotées dans le sens des aiguilles d'une montre #2, #3, #4, #5, #6, #7, #8.

3.3.3 Positionnement de l'arbitre et des combattants en début et en fin du Match : la position des compétiteurs doit être en deux repères opposés, à 1m du point central de l'aire de combat, parallèles à la ligne limite #1.
L'arbitre doit être placé à 1,5 m du centre de l'aire de combat vers la ligne limite #3.

3.3.4 Positionnement des juges : la position du juge 1 doit être située à 0,5 m de l'angle des lignes limites #1 et #2. La position du juge 2 doit être située à 0,5 m à l'angle de la ligne limite #3. La position du juge 3 doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #1 et #4.
Dans le cas où seuls deux juges officient, la position du juge 1 doit être située à 0,5 m du milieu de la ligne limite #3 et celle du juge 2 doit être située à 0,5 m du centre de la ligne limite #1.
Les positions des juges peuvent être modifiées pour faciliter les retransmissions Tv, la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.3.5 Positionnement de l'opérateur et du juge vidéo : ils sont positionnés à 2m de la ligne limite #1. De même, la position de l'opérateur peut être modifiée pour tenir compte de l'environnement de la salle, des exigences liées aux retransmissions Tv, à la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.3.6 Positionnement des coaches : ils doivent être positionnés à 1m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant. La position des entraîneurs peut être modifiée pour tenir compte de l'environnement de la salle, des exigences liées aux retransmissions Tv, à la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.3.7 Positionnement du Bureau de la zone de contrôle : La table de contrôle sera placée à l'entrée de l'aire de compétition pour le contrôle des équipements de protection des compétiteurs.

(Explication #1)
Tapis : Tapis élastique : le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A. avant la compétition.

(Explication #2)
Couleur : La couleur du tapis ne doit pas être réfléchissante pour éviter toute fatigue visuelle aux combattants ou aux spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

(Explication #3)
Bureau de contrôle : à la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est vérifié. Il doit être approuvé par la F.F.T.D.A. et adapté aux compétiteurs. En cas d'équipement inapproprié, le compétiteur devra en changer.

ARTICLE 4 – LES COMPETITEURS

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

4.2. Equipements de compétition et tenue des compétiteurs
4.2.1 Pour toutes les manifestations inscrites au calendrier de la F.F.T.D.A et de ses organes déconcentrés, les équipements de la compétition doivent être validés par la F.F.T.D.A, qu'ils s'agissent de l'aire de compétition, du plastron électronique ou des équipements pour le recours vidéo.

4.2.2 Le compétiteur doit porter une protection du tronc, une protection de la tête, de l'aine *(coquille),* des avant-bras et des tibias. Il doit également porter des gants, un protège-dents blanc ou transparent, des pitaines comportant des capteurs *(dans le cas des plastrons électroniques)* et en supplément des talonnettes électroniques (dans le cadre des casques électroniques) avant d'entrer sur l'aire de compétition. Si la commission des compétitions décide de ne pas utiliser les casques électroniques alors les talonnettes ne sont pas autorisées. Le casque sera fermement tenu sous le bras gauche en entrant sur l'aire de combat. Le casque sera positionné sur la tête selon les instructions de l'arbitre au début du combat.

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

4.2.4 Les spécifications sur les uniformes de compétition (Dobok), sur les équipements de protection ou tout autre équipement, doivent être déterminées séparément.

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

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

- Plastrons électroniques et éléments liés au Plastrons électroniques. Le fournisseur de plastrons doit être validé par la F.F.T.D.A
- Aires de compétition
- Casques de protection
- Autres équipements de protection sous réserve (pitaines, mitaines, protège tibias, protège avant-bras, coquille et Dobok)

Pour les compétitions internationales officielles :
- Système de recours vidéo instantané et ses équipements connexes, y compris les caméras (minimum 3 caméras par aire et maximum 4 caméras, dont une aérienne pour les demi-finales et finale) ; Lorsque qu'un canal de diffusion Tv est disponible, le flux de diffusion doit être mis à disposition du recours vidéo instantané.
- Grand écran *(pour l'affichage de la progression des combats)* à l'intérieur de l'enceinte de compétition
- Ecran spectateurs pour l'affichage recours vidéo instantané
- Ecran d'affichage sur l'aire pour l'affichage du score
- Les autres équipements de compétition non prescrits dans cet article, s'il en est, doivent être décrits dans le

manuel technique de la F.F.T.D.A.

4.2.5.2 Le Comité organisateur de Championnats doit préparer les équipements suivants sur le lieu d'entraînement à ses propres frais.
- Système de marquage électroniques et éléments liés à cet équipement
- Aires de combats (tapis)
- Equipement pour les premiers soins
- Machine à glace.

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

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

(Explication #1)
Protège-dents : la couleur du protège dents devra être blanche ou transparente. Cependant, le non-port du protège-dents peut être autorisé par avis médical stipulant que ledit protège-dents est susceptible de causer un dommage au combattant

(Explication #2)
Casque électronique : la couleur du casque, autre que le bleu ou le rouge, ne sera pas autorisée en compétition.
Casque non électronique : la couleur du casque pourra être blanche.
(Explication #3)
Système de recours vidéo : Il est de la responsabilité du Comité d'organisation de s'assurer du bon fonctionnement et de la bonne retransmission du recours vidéo lors des combats et lors des demandes de visionnage.
(Explication # 4)
Strapping / bandages : Les bandes sur les pieds et les mains doivent être strictement inspectées lors du passage de l'athlète en zone de contrôle.
L'officiel en charge du contrôle peut demander l'approbation de la commission médicale en cas de bandage excessif.

ARTICLE 5 – CATEGORIES

5.1. Les catégories sont reparties en divisions hommes et femmes.

5.1.1 Les catégories de poids autorisées par la F.F.T.D.A pour chaque compétition, sont *(cf. réglementation des compétitions) :*
- Benjamins, masculins et féminins *(cf. article 2.1.1.1 & annexes)*
- Minimes, masculins et féminins *(cf. article 2.1.2.1 & annexes)*
- Cadets, masculins et féminins *(cf. article 2.2.1.1 & annexes)*
- Juniors, masculins et féminins *(cf. article 2.2.2.1 & annexes)*
- Seniors et espoirs, masculins et féminins *(cf. article 2.3.1.1 – 2.3.2.1 & annexes)*
- Vétérans, masculins et féminins *(cf. article 2.4.1)*

5.2. Les catégories de poids des Jeux Olympiques.
Tableau ci-dessous :

Division masculine		Division féminine	
En dessous de 58kg	Ne dépassant pas 58kg	**En dessous de 49kg**	Ne dépassant pas 49kg
En dessous de 68kg	En dessus de 58kg & ne dépassant pas 68kg	**En dessous de 57kg**	En dessus de 49kg & ne dépassant pas 57kg
En dessous de 80kg	En dessus de 68kg & ne dépassant pas 80kg	**En dessous de 67kg**	En dessus de 57kg & ne dépassant pas 67kg
En dessus de 80kg	En dessus de 80kg	**En dessus de 67kg**	En dessus de 67kg

5.3. Catégories Jeux Olympiques de la Jeunesse :

Masculin : -48kg / -55kg / -63kg / -73kg / +73kg
Féminin : -44kg / -49kg / -55kg / -63kg / +63kg

(Explication # 1) Pesée : au-dessus du poids réglementaire
La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.
Par exemple :
Si l'athlète ne doit pas dépasser 50.00 kg et si 50.100 kg s'affichent sur la balance lors de la pesée, celui-ci sera disqualifié. Son poids étant supérieur au 50.00 kg maximum requis.

(Explication # 2) Pesée : en-dessous du poids réglementaire
La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.
Par exemple :
Au-dessus de 50.00 kg signifie 50.100 kg et plus.
Si l'athlète ne dépasse pas les 50.00 kg celui-ci sera disqualifié. Son poids étant inférieur au 50.00 kg minimum requis.

ARTICLE 6 – CLASSIFICATION et DEROULEMENT d'une COMPETITION

6.1. Les compétitions sont classées comme suit :

6.1.1 Toute compétition individuelle doit, normalement, se dérouler entre combattants dans la même catégorie de poids. Lorsque cela est nécessaire, deux catégories de poids peuvent être fusionnées pour créer une catégorie unique. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition.
6.1.2 Compétition par équipes : la méthode et les poids de compétition par équipes sont stipulés dans le règlement de la F.F.T.D.A des compétitions

6.2. Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :

6.2.1 Système de tournoi simple élimination
6.2.2 Système Round robin

6.3. Dans le cadre des Jeux olympiques le tournoi est une combinaison de compétition individuelle à élimination directe avec repêchages.

6.4. Toutes les compétitions de niveau international, reconnues par la F.F.T.D.A, doivent enregistrer la participation d'au moins 4 pays avec pas moins de 4 compétiteurs inscrits dans chaque catégorie de poids. Toute catégorie de poids avec moins de 4 combattants inscrits ne peut être reconnue dans les résultats officiels.

6.5. Le WTF World Taekwondo série Grand Prix est organisé selon les règles de base sur le plus récent règlement du WTF World Taekwondo série Grand Prix.

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

* Système de points
Le classement par équipes est calculé sur le total des points et basé sur les lignes directrices suivantes :
- Un point pour chaque combattant entré sur l'aire de compétition après avoir passé les formalités de pesée
- Un point pour chaque victoire (victoire par abandon inclus)
- Sept points par médaille d'or
- Trois points par médaille d'argent
- Un point par médaille de bronze

Dans le cas où deux équipes ou plus sont à égalité au score, le rang est décidé par :
1) Nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par l'équipe dans l'ordre précité
2) Nombre de candidats participants
3) Les plus grands nombres de points dans les catégories de poids les plus lourdes.

2. Dans le système de compétition par équipe, les résultats de chaque équipe sont déterminés par les résultats

individuels des combattants de l'équipe.

(Explication #1) fusion de catégories de poids :
La méthode de fusion doit suivre les catégories de poids olympique.

(Interprétation)
Les coupes du monde WTF seront organisées selon les plus récents règlements des Championnats du monde par équipes.

ARTICLE 7 – DUREE DES COMBATS

7.1. Catégorie Benjamins et Minimes :
La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute chacun, avec une période de repos de trente secondes entre chaque round.
7.2. Catégorie Cadets :
La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.
La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.
7.3. Catégorie Juniors, Espoirs et Seniors :
La durée des combats doit être de trois rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.
La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute et 30 secondes x 3 rounds ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.
7.4. Catégorie Vétérans :
La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute 30 secondes chacun, avec une période de repos de trente secondes entre chaque round.
La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.

3. Egalité de score
En cas d'égalité au score à la fin du troisième round, un 4eme round d'une durée de 1 minute pour toutes les catégories sera effectué : ce sera le round du Point en Or. Il se déroulera à l'issue d'une période de trente secondes de repos pour les Benjamins et les Minimes, d'une minute de repos pour les catégories Juniors, Seniors, Espoirs.

ARTICLE 8 – TIRAGE AU SORT

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

8.2. Certains athlètes peuvent être positionnés comme tête de série en raison de leur rang dans le cadre du classement mondial WTF. Des informations détaillées seront stipulées dans le règlement des compétitions F.F.T.D.A.

ARTICLE 9 – LA PESEE *(cf. réglementation des compétitions article 2.6.3)*

9.1. La pesée des combattants doit être effectuée la veille du jour de la compétition.
9.2. Au moment de la pesée, le combattant masculin ne doit porter qu'un caleçon et la combattante féminine ne doit porter qu'un slip et un soutien-gorge. Cependant, la pesée peut se faire nue si le ou la combattant(e) le souhaite.

9.3. La pesée se fait en une fois. Cependant, une autre pesée peut être effectuée, dans la limite des temps accordés, pour tout combattant n'étant pas au poids requis.

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

(Explication #1)
- Les combattants de la journée de compétition : ce sont les combattants inscrits à une compétition lors d'une journée

déterminée par le Comité d'organisation ou de la F.F.T.DA.
- La veille de la compétition : L'heure de la pesée sera choisie et annoncée par le Comité d'organisation avant la compétition lors des meetings des chefs d'équipe. La F.F.T.D.A recommandé que la durée de la pesée n'excède pas 2 heures (au maximum).

(Explication #2)
Une salle distincte pour la pesée doit être préparée pour les compétiteurs masculins et féminins. Les personnes en charge d'effectuer cette pesée doivent être de même sexe que les compétiteurs.
(Explication #3)
Disqualification lors de la pesée officielle : Lorsqu'un combattant est disqualifié lors de la pesée, les points de participation ne sont pas attribués.
(Explication #4)
Balance pour la pré-pesée : elle doit être du même type et du même calibrage que la balance officielle. Son bon fonctionnement doit être vérifié avant la compétition par le Comité d'organisation.

ARTICLE 10 – PROCEDURES DE COMBATS

10.1. Appel des combattants : les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des athlètes, trente (30) minutes avant le début du combat (S*auf en cas de publication sur écran).* Si un combattant ne répond pas au troisième appel, il sera disqualifié et sa disqualification sera annoncée. Seule la table officielle est habilitée à lancer la procédure de discalification.

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

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

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

10.4.1. Avant le début du combat, l'arbitre central commandera "Chung - Hong".
Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque tenu sous leur bras gauche.
Lorsque l'un des compétiteurs ne se présente pas ou se présente sans être entièrement vêtu, *(y compris des équipements de protection)* ou que le coach n'est pas dans sa zone définie, l'arbitre appelle "Chung & Hong" et considère l'athlète comme s'étant retiré de la compétition. L'arbitre déclarera son adversaire vainqueur.

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

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

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

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

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

10.4.7. A la fin du dernier round (du combat), l'arbitre déclare le gagnant en levant sa main du côté du vainqueur. Les combattants se saluent après la désignation du vainqueur par l'arbitre central.

10.4.8. Retrait des combattants.

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

1. Les deux équipes s'alignent face à face dans l'ordre prescrit pour chaque équipe.
2. Les procédures de début et de fin de match par équipes seront identiques à celles décrites dans l'alinéa 4 de cet article.
3. Les deux équipes quittent l'aire de combat et se tiennent prêtes à l'endroit désigné en attendant l'appel du combattant.
4. Les deux équipes devront s'aligner sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.
5. L'arbitre déclarera l'équipe victorieuse en levant sa main en direction de celle-ci.

(Explication #1) Médecin de l'équipe ou un masseur-kinésithérapeute :
Au moment de l'inscription de la liste officielle des équipes, les copies, écrites en français ou anglais, des autorisations applicables et appropriées du médecin de l'équipe ou du kinésithérapeute, doivent être jointes. Après vérification, la carte d'accréditation spéciale est délivrée à ces médecins de l'équipe ou kinésithérapeutes. Seuls ceux qui ont obtenu une accréditation appropriée pourront accéder à l'aire de compétition avec le coach (Guide officiel PSS)

Dans le cas de l'utilisation PSS, l'arbitre doit vérifier si le système PSS et chaussettes de détection portée par les deux athlètes fonctionnent correctement. Toutefois, ce processus peut être supprimé pour gagner du temps pour une gestion plus rapide de la compétition.

ARTICLE 11 – TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

11.1. Techniques autorisées

1. Techniques de poing : techniques directes et puissantes délivrées par le poing fermement serré, bras tendu.
2. Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

11.2. Zones permises

1. Tronc : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.
2. Tête : Au-dessus de la clavicule**,** seules les attaques par techniques de pied sont permises.
3. Zones permises pour les catégories ci-dessous *(cf. réglementation des compétitions)*
   - Benjamins, masculins et féminins *(cf. article 2.1.1.2)*
   - Minimes, masculins et féminins *(cf. article 2.1.2.2)*

ARTICLE 12 – POINTS VALIDES

12.1. Zones de marquages

12.1.1 Tronc : Les zones bleues ou rouges du plastron pour toutes les catégories d'âge.
12.1.2 Tête : La partie couverte par le casque pour les catégories cadets, juniors, seniors et vétérans.

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

12.2.1 Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage du tronc avec le niveau d'impact requis.
12.2.2 Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé de la tête.
12.2.3 En cas d'utilisation du plastron électronique, la validité de la technique, du niveau d'impact et/ou du contact valide est déterminée par le système électronique. Ces points attribués par le système, ne seront pas susceptibles de recours vidéo.
12.2.4 La commission technique détermine l'échelle de la sensibilité du plastron électronique en tenant compte des différentes catégories de poids, du sexe et de la catégorie d'âge. Dans certaines circonstances qu'il juge nécessaires, le délégué technique peut modifier le degré d'impact.

12.3. Les points valides sont les suivants :

12.3.1. Un (1) point pour un coup de poing valide sur le plastron
12.3.2 Deux (2) points pour une attaque valide sur le plastron.
12.3.3 Trois (3) points pour un coup de pied retourné au plastron.
12.3.4 Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête.
12.3.5 Quatre (4) points pour un coup de pied retourné valide à la tête.
12.3.6 Un (1) point est attribué pour chaque sanction (Gam-Jeom), au combattant adverse.

12.3.7 Point en or : le premier combattant qui marque un point ou dont l'adversaire reçoit deux (2) Gam-Jeom lors du 4ème round est déclaré vainqueur.

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

12.5. Annulation du (des) point(s) : lorsqu'un compétiteur obtient ce point lors d'une attaque, en ayant recours à une action prohibée.

12.5.1 Si l'acte prohibé a été déterminant pour l'attribution du ou des points, l'arbitre doit pénaliser cet acte et invalider le(s) point.

12.5.2 Toutefois, si l'acte prohibé n'a pas contribué à obtenir le(s) point(s), l'arbitre donnera une sanction pour l'acte prohibé mais n'invalidera pas le ou les points.

ARTICLE 13 – MARQUAGE ET PUBLICATION

13.1. L'attribution des points valides est faite principalement par le système de pointage électronique installé dans les protections électroniques. Les coups de poings et l'attribution des points additionnels pour les coups de pied retournés doivent être validés par les juges, à l'aide des périphériques de pointage manuel.
Si le PSS (Protector & Scoring System) n'est pas utilisé, les points sont attribués par les juges à l'aide des périphériques de pointage manuel.

13.2. Si le casque électronique n'est pas employé, le marquage des points pour les coups à la tête se fera par les juges en utilisant les périphériques de pointage manuel.

13.3. Le point supplémentaire validés par les juges pour un coup de pied retourné peut être annulé, si, ledit coup de pied n'a pas été reconnu comme un point valide par le PSS.

13.4. Dans une configuration à trois (3) juges de coin, la validation du point par deux juges sera une condition nécessaire et suffisante.

13.5. Dans une configuration à deux (2) juges de coin, la validation du point par les deux juges est nécessaire.

13.6. Si un combattant est touché par un coup de pied à la tête et que l'arbitre commence à compter, mais que les points correspondants n'ont pas été validés par le PSS ou les juges, l'arbitre peut demander le recours vidéo pour vérifier la validité de l'attaque et attribuer ou non les points.

13.7 A l'issue du quatrième round le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :

13.7.1. Le compétiteur qui a le plus grand nombre d'impacts enregistrés par le PSS lors du 4ème tour.

13.7.2. Si le nombre d'impacts enregistrés par le PSS est égal, le combattant qui a remporté plus round durant les trois premiers manches.

13.7.3. Si les combattants sont à égalité au nombre de round gagné, la machine va déterminer le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-Jeom)

13.7.4. Si les deux critères précédemment mentionnés sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du 4ème round. Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, l'arbitre central décide du vainqueur.

ARTICLE 14 – ACTIONS PROHIBEES et SANCTIONS

1 Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

2 Les actes interdits décrits à l'article 14 seront sanctionnés par l'arbitre (Gam-Jeom).

3 Un Gam-Jeom est compté comme un point supplémentaire pour le combattant adverse.

4 Actes prohibés

4.1 Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un «Gam-Jeom» doit être donné.

4.1.1-Traverser les lignes limites (8x8)

4.1.2- Tomber
4.1.3- Eviter ou retarder le match
4.1.4- Saisir, ou pousser l'adversaire
4.1.5- Bloquer avec la jambe, lever la jambe pour empêcher l'attaque de l'adversaire, garder la jambe plus de trois (3) secondes en l'air pour empêcher les mouvements d'attaques de l'adversaire
4.1.6- Attaquer intentionnellement sous la ceinture
4.1.7- Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »
4.1.8- Frapper le visage de l'adversaire avec la main
4.1.9- Attaquer l'adversaire avec le genou
4.1.10-Attaquer l'adversaire tombé au sol
4.1.11- Mauvaise conduite du combattant ou du coach

4.2- Lorsqu'un Coach ou un Combattant commet une faute que l'arbitre estime grave et souhaite une sanction supplémentaire, l'arbitre doit sanctionner le combattant ou le Coach par un GAM-JEOM suivi d'un CARTON JAUNE, même si le compétiteur gagne le match il sera convoqué par le Conseil de surveillance de la compétition pour une sanction supplémentaire appropriée.

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

6 Dans le cas où l'arbitre de contrôle, un officiel, en consultation avec le technicien PSS si nécessaire, s'aperçoit qu'un combattant a tenté de manipuler la sensibilité du capteur de PSS et/ou de modifier indûment le PSS afin d'affecter sa performance, le participant sera disqualifié.

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

8 Pour l'application de l'Article 14.7, les sanctions «Gam-Jeom» sont comptés durant les trois rounds.

(Explication)
Les actes interdits et les sanctions ont été établis pour atteindre les objectifs suivants :
(1) assurer la sécurité du candidat
(2) assurer un combat loyal
(3) encourager les techniques appropriées.

(Explication #1) Gam-Jeom
1- Traverser la ligne limite de l'aire de combat (8x8) :
Un «Gam-Jeom» est déclaré lorsque les deux pieds d'un combattant traversent la ligne extérieure de la ligne limite. Aucun «Gam-Jeom» ne sera déclaré si un combattant dépasse la limite de ligne par suite d'un acte prohibé par le combattant adverse.

2-Tomber :
«Gam-Jeom» doit être déclaré. Toutefois si un combattant tombe en raison d'une action interdite de l'adversaire «Gam-Jeom » n'est pas donné au combattant tombé et une sanction est donnée à l'adversaire. Lorsqu'un combattant tombe par suite d'une collision accidentelle avec l'adversaire, aucune sanction ne doit être donnée.

3. Eviter ou retarder le match :
A) Dans le cas où un compétiteur évite le combat sans aucune intention d'attaquer, ou s'il ne démontre pas l'intention de s'engager dans le combat, il doit recevoir une sanction Gam-Jeom».
Si les deux combattants restent inactifs après 5 cinq secondes, l'arbitre du Centre donne l'ordre suivant : "Fight". Un «Gam-Jeom» sera attribué aux deux combattants s'il n'y a aucune activité de leur part 10 secondes après que le commandement ait été donné ; ou au combattant qui a reculé de la position initiale 10 secondes après que l'ordre ait été donné.

B) L'action de tourner le dos à l'adversaire pour éviter une attaque doit être punie car elle exprime le manque d'esprit de Fair-Play et peut causer des blessures graves. La même peine doit être donnée pour l'action de se plier sous la taille horizontale ou de s'accroupir. Ce geste peut être dangereux car le combattant perd l'adversaire de vue.

C) Anti jeu visant à éviter les attaques de l'adversaire et à faire écouler le temps, un "Gam-Jeom" est donné.

D) Feindre une blessure : signifie exagérer les blessures ou indiquer la douleur dans une partie du corps non soumise à un coup dans le but de faire sanctionner son adversaire, et aussi exagérer la douleur dans le but de prolonger le temps. Dans ce cas, l'arbitre donne une sanction « Gam-Jeom ».

E) Un "Gam-Jeom" doit être indiqué à l'athlète qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat afin d'ajuster son équipement de protection.

4. Saisir, tenir l'adversaire :
Cela inclut
-saisir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, du dobok ou de l'équipement de protection avec les mains, le fait d'attraper le pied ou la jambe et de le retenir par l'avant-bras.
- L'action de pousser sera sanctionné «Gam-Jeom »

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

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

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

6-Attaquer sous la ceinture :
Cette action s'applique à une attaque sur n'importe quelle partie au-dessous de la ceinture. Lorsqu'une attaque au-dessous de la ceinture est provoquée au cours d'un échange de techniques, aucune sanction ne sera donnée. Cet article s'applique également aux coups de pied enchaînés sur la partie de la cuisse, du genou ou du tibia afin de gêner la technique de l'adversaire.

7-Attaque de l'adversaire après « Kal-yeo » :
a) Après que Kal-yeo ait été annoncé par l'arbitre, l'attaque qui se traduit par un contact réel au corps de l'adversaire est sanctionnée.
b) si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.
c) pour le recours vidéo, l'action de Kal-yeo est définie comme le moment où le bras de l'arbitre est complètement tendu ; et le début de l'attaque est défini comme le moment où le pied de l'attaquant est complètement sur le sol.
d) si une attaque après le Kal-yeo n'a pas touché le corps de l'adversaire, mais semble malveillante, l'arbitre peut sanctionner le comportement par un "Gam-Jeom".

8-Frapper le visage de l'adversaire avec la main :
Cet article inclut de frapper le visage avec la main (poing), poignet, bras ou coude. Toutefois, les mesures inévitables dues à l'imprudence de l'adversaire tel qu'un abaissement excessif de la tête ou en tournant le corps négligemment, ne peuvent être punis.

9-Attaquer avec le genou :
Attaquer intentionnellement l'adversaire avec le genou.
Cependant, le contact avec le genou dans les situations suivantes ne peut pas être sanctionné.
- Lorsque l'adversaire se précipite brusquement au moment où un coup de pied est exécuté
- Par inadvertance,

10- attaquer l'adversaire tombé :
Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure de l'adversaire. Le danger provient de ce qui suit :
-l'adversaire tombé est sans défense immédiate
-L'impact de toute technique qui frappe un combattant tombé sera plus grande en raison de la position. Ces types d'actes d'agression envers un adversaire tombé ne sont pas conformes à l'esprit du Taekwondo et comme tels, ne sont pas appropriés pour la compétition de Taekwondo. À cet égard, les sanctions doivent être données à l'attaquant intentionnel de l'adversaire tombé, quel que soit le degré d'impact.

Quand une faute est commise par un combattant ou un coach pendant une période de repos, l'arbitre peut déclarer

immédiatement la sanction Gam-Jeom et elle figure dans les résultats du round suivant.

ARTICLE 15 – POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1 En cas de match nul à l'issue du 3ème round, un 4ème round d'une (1) minute sera organisé.
2 Dans le cas de la tenue d'un 4ème round, tous les points et sanctions attribués lors des 3 premiers rounds sont annulés.
3 Durant le 4ème round, le premier compétiteur marquant un point, ou si son adversaire reçoit deux (2) Gam Jeom sera déclaré vainqueur.
4 Dans le cas où aucun combattant n'a marqué un point à l'issue du 4ème round, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :

4.1- Le compétiteur qui a le plus grand nombre d'impacts enregistrés par le PSS lors du 4ème tour.

4.2-Si le nombre d'impacts enregistrés par le PSS est égal, le combattant qui a remporté le plus de round durant les trois premiers manches.

4.3-Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagnés, la machine va déterminer le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-Jeom)

4.4- Si les deux critères précédemment mentionnés sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du 4ème round. Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, l'arbitre central décide du vainqueur.

(Explication #1)
La décision de supériorité par les juges se fonde sur la domination technique d'un adversaire à travers la gestion de l'agressivité dans le match, le plus grand nombre de techniques d'exécution, l'utilisation des techniques plus avancées tant en difficulté qu'en complexité et du fair-play.

(Explication #2)
Dans le cas où un athlète effectue un coup de pied à la tête juste avant le coup de son adversaire sur le plastron, mais que seul le coup au plastron a été enregistré par le PSS, le coach du compétiteur ayant touché la tête ou un juge peut demander un recours vidéo. Si le vidéo jury détermine que le coup à la tête était valide et effectué plus tôt que le coup de pied au plastron, l'arbitre doit invalider le ou les points marqués par le coup au plastron, puis réclamer 3 ou 4 points pour le coup de pied à la tête et déclarer celui qui a donné le coup de pied à la tête gagnant.

(Ligne directrice)
Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :
1) avant le combat, tous les arbitres officiels prennent la carte de supériorité avec eux.
2) lorsqu'un match doit être décidé par la supériorité, l'arbitre déclare "Woo-se-girok (informer de la carte de supériorité)".
3) sur la déclaration de l'arbitre, chaque juge doit noter de manière confidentielle sur sa carte de supériorité, le vainqueur désigné dans un délai de 10 secondes. Chaque juge remet ensuite cette carte signée, à l'arbitre central.
4) l'arbitre central doit ramasser toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final et déclarer le vainqueur.
5) suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre doit remettre les cartes au TA (Technical assistant) pour contrôle du résultat final. Le TA remet ensuite les cartes au responsable des arbitres.

ARTICLE 16 – DECISON

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

(Explication #1)
Arrêt du combat par l'arbitre. L'arbitre déclare RSC dans les situations suivantes :
I. quand un combattant a été « Knock down » après une technique autorisée et validée par un ou plusieurs points, mais ne peut pas

continuer le combat après le compte de «Yeo-dul» ; ou si l'arbitre estime que le combattant n'est pas en mesure de reprendre la compétition quel que soit l'état d'avancement du comptage ;
II. Si un combattant ne peut pas continuer le match après une minute de traitement médical ;
III. Si un combattant ne tient pas compte de l'ordre de l'arbitre de se relever et de reprendre le match après trois appels espacés chacun de 3 secondes ;
IV. Si l'arbitre reconnaît la nécessité d'arrêter le match pour protéger la sécurité d'un combattant ;
V. Lorsque le médecin de la Compétition estime que le match doit être arrêté en raison de la blessure d'un combattant.

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

(Explication #3)
Gagner par retrait.
Le gagnant est déterminé par le défaut de l'adversaire :
-Quand un combattant se retire du match en raison de blessures ou d'autres raisons
-Lorsqu'un combattant ne reprend pas le match après la période de repos ou ne répond pas à l'appel pour commencer le match
-Quand le coach jette une serviette sur l'aire de combat pour signifier l'arrêt du match et déclarer forfait.

(Explication #4)
Victoire par disqualification : c'est le résultat déterminé par l'échec du combattant à la pesée ou quand un combattant perd ce statut avant le début de la compétition.
Les actions sont différentes selon le motif de disqualification :
I-Dans le cas où les athlètes ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée après tirage au sort : le résultat doit figurer sur la feuille de tirage et les informations doivent être fournies aux responsables techniques de la compétition et à toutes les personnes concernées. Les arbitres ne seront pas désignés pour ce match. Les adversaires de ces athlètes n'ont pas à se présenter au match concerné.
II. dans le cas où un athlète a passé la pesée mais ne s'est pas présenté à l'appel, l'arbitre désigné et l'adversaire doivent attendre dans leur position 1 minute, jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant du match. Procédure détaillée stipulée en 4.1 de l'Article 10.

(Explication #5)
Gagner par sanction de l'arbitre :
L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes :
I. Si un combattant a accumulé dix (10) "Gam-Jeom »
II. S'il est déterminé qu'un combattant a manipulé le(s) capteur (s) ou le système de notation du PSS ;
III. Si un combattant ou un coach refuse de suivre les ordres de l'arbitre ou de se conformer au règlement de la compétition, ou commet d'autres comportements attentatoires graves y compris la protestation incorrecte.

ARTICLE 17 – KNOCK DOWN

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

1. Lorsqu'une partie quelconque du corps, autre que la plante du pied, touche le sol en raison de la force de la technique exécutée par l'adversaire.
2. Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.
3 Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi suite à l'exécution d'une technique autorisée.

(Explication #1. Knock – down)
Cette situation est celle d'un combattant, qui, après un coup, tombe au sol, ou est déstabilisé (titube), ou est incapable de répondre de façon adéquate aux injonctions de l'arbitre. Même en l'absence de ces signes, l'arbitre peut interpréter ce cas comme un Knock down, où, suite à un contact, il serait dangereux de continuer, surtout quand il s'agit de la sécurité d'un combattant.

ARTICLE 18 – MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

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

18.1.1 L'arbitre doit conserver l'attaquant loin du combattant au sol par la déclaration de "Kal-yeo (pause)".

18.1.2. L'arbitre doit tout d'abord vérifier l'état de santé du combattant au sol et compter à haute voix de "Ha-nah (un)" jusqu'à "Yeol (dix)" avec une seconde d'intervalle entre chaque chiffre, en direction du combattant, tout en

faisant un signe de la main à chaque chiffre afin d'indiquer le passage du temps.

18.1.3 Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat, l'arbitre doit continuer le décompte jusqu'à "Yeo-dul (huit)" pour la récupération du combattant. L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant est apte à poursuivre, dans l'affirmative, reprendre le combat par la déclaration de "Kye-sok (continuer)".

18.1.4 Quand un combattant knock down ne montre pas la volonté de reprendre le combat avant l'annonce de "Yeo-dul (huit)", l'arbitre doit annoncer l'adversaire gagnant par RSC (Referee Stop Contest).

18.1.5 Le décompte doit être poursuivi même après la fin du round ou après l'expiration de la durée du match.

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

18.1.7 Dans le cas où les deux combattants sont knock down et les deux ne parviennent pas à récupérer après le compte de « Yeol », le gagnant est déterminé par le score du match avant l'incident de Knock Down.

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

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

(Explication #1)
Eloigner l'attaquant :
Dans ce cas, l'adversaire debout doit retourner à sa position de départ. Cependant, si le combattant au sol est sur ou près de cet emplacement, l'adversaire doit attendre sur la ligne limite face à son coach.

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

(Explication #2)
Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat :
Le but premier du comptage est de protéger le combattant. Même si le combattant désire continuer le match avant d'atteindre le nombre de huit (8), l'arbitre doit compter jusqu'à "Yeo-dul (huit)" avant de reprendre le match. Compter jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut être modifié par l'arbitre.

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

(Explication #3)
L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant a récupéré et dans l'affirmative, redémarrer le combat par la déclaration « Kye-sok » :
L'arbitre doit vérifier la capacité du combattant à poursuivre alors qu'il compte jusqu'à huit. La confirmation finale de la condition du combattant après le compte de huit est seulement une procédure. L'arbitre ne doit pas dépasser inutilement le temps avant de reprendre le combat.

Le combattant exprime sa volonté de poursuivre le combat en reprenant sa position de combat et en faisant plusieurs gestes (de combat) avec les poings fermés. Si le combattant ne peut pas afficher ce geste avant le compte de « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer son adversaire gagnant après avoir compté « A-hop » et « Yeol ».
Exprimer la volonté de continuer le combat après le décompte de « Yeo-dul » ne peut être considéré comme valide. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre au compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et refuser de reprendre le combat s'il juge que le combattant est inapte à reprendre le match.

(Explication #4)
Lorsqu'un combattant est knock down à la ensuite d'un puissant coup et dont l'état apparaît sérieux, l'arbitre peut

suspendre le compte et faire appel aux premiers soins ou le faire en continuant le compte.

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

II. quand le combattant se rétablit clairement avant le décompte des « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre et que l'arbitre discerne que l'état du combattant requiert des soins médicaux, l'arbitre doit d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kal-yeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 19.

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

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

19.1.1. L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kal-yeo" et ordonnera à l'opérateur d'arrêter le chronomètre en annonçant "Kye-shi".

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

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

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

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

19.1.6. Si l'arbitre juge que la douleur d'un combattant est due uniquement à une ecchymose il doit déclarer "Kal-yeo" et faire reprendre le match par l'injonction, "Stand Up ". Si le combattant refuse de poursuivre le match alors que l'arbitre l'incite à le faire par le commandement "Stand Up" par trois fois, il sera déclaré perdant (Arrêt du combat par l'arbitre).

19.1.7. Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, il doit permettre au combattant de recevoir les premiers soins durant une minute après "Kye-shi ". L'arbitre peut autoriser le combattant à recevoir les premiers soins, même après avoir donné un commandant "stand-up" s'il a une des blessures parmi celles ci-dessus.

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

(Explication # 1)
Quand l'arbitre juge que le combat ne peut pas continuer à cause d'une blessure ou de toute autre situation d'urgence, il doit prendre les mesures suivantes :

En cas de situation critique, comme lorsqu'un combattant perd conscience ou souffre d'une blessure sévère, le temps est crucial. Les premiers soins doivent être immédiatement administrés et le match arrêté. Ainsi, le résultat du match sera décidé comme suit :
- Le combattant ayant causé la blessure sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom".

- Le combattant blessé, incapable de continuer le combat sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'une action légale ou d'un contact accidentel et inévitable.
2)
Si la situation est sans rapport avec le combat, le gagnant sera décidé par les points du match avant la suspension de celui-ci. Si l'arrêt du match se produit avant la fin du premier round, le match sera invalidé.
- Si les premiers soins sont requis pour une blessure, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de "Kye-shi".

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

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

(Explication #2)
Les cas de suspension de combat, en dehors des procédures décrites précédemment, seront traités avec les recommandations suivantes.

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

ARTICLE 20 – TECHNICIENS OFFICIELS

1. Composition du bureau d'arbitrage de la compétition

1.1. Pour les compétitions organisées par un Comité Départemental de Taekwondo :
- Un membre du comité directeur du C.D.T.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.D.R.
- Le responsable de la compétition.
Les membres sont nommés par le Président du comité départemental de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

1.2. Pour les compétitions organisées par la ligue de Taekwondo :
- Un membre du comité directeur de la ligue
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.N.3°
- Le responsable de la compétition
Les membres sont nommés par le Président de la ligue régionale de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

1.3. Pour les compétitions organisées par la F.F.T.D.A.
- Un membre du comité directeur de la F.F.T.D.A.
- Un directeur national de l'arbitrage

- Un membre de la direction technique nationale
Les membres sont nommés par le Président de la F.F.T.D.A. ou son représentant pour une ou plusieurs compétitions.

2. Responsabilité du bureau d'arbitrage de la compétition

2.1. Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges. Il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation et peut requérir tout avis de personnes qualifiées.
2.2. Le bureau d'arbitrage de la Compétition évalue les performances des arbitres et des juges.
2.3. Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.10.

3 Jury Vidéo (JV)
3.1 Qualification : le JV est choisi parmi les arbitres internationaux ou nationaux expérimentés et hautement qualifiés.
3.2 Composition : un Jury Vidéo doit être désigné par aire de combat.
3.3 Rôles : le JV doit examiner les recours vidéo et informer l'arbitre de la décision en moins d'une minute.

4 Arbitres officiels
4.1 Qualification : Titulaires du certificat d'arbitre de la F.F.T.D.A.
4.2 Fonctions :
4.2.1 L'arbitre du centre
4.2.1.1 L'arbitre a le contrôle du match.
4.2.1.2 L'arbitre déclare "Shijak", "Keuman", "Kal-yeo", "Kye-sok" et "Kye-shi" ; vainqueur et perdant, déduction des points, avertissements et abandon. Toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés.
4.2.1.3 L'arbitre doit prendre des décisions indépendantes conformément à ces règles prescrites.4.2.1.4 En principe, l'arbitre central ne devrait pas accorder de points. Cependant, si un des juges de coin lève la main parce qu'un point n'a pas été marqué, l'arbitre central provoque une rencontre avec les juges. S'il est constaté que deux juges de coin ont validé un point, l'arbitre doit accepter de corriger le jugement *(1 arbitre + 3 juges).*
Dans le cas d'une configuration avec deux juges de coin, le point peut être modifié lorsque deux des trois officiels, incluant l'arbitre de centre, acceptent le point.
4.2.1.5 Dans le cas d'une égalité ou d'un match nul au terme du combat la décision de supériorité doit être prise par tous les arbitres à l'issue du 4ème round conformément à l'article 15.

4.2.2 Les juges
4.2.2.1 Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.
4.2.2.2 Les juges doivent exprimer leur opinion lorsque l'arbitre le demande.

4.2.3 **Assistant technique** (AT) *(Directeur de l'aire de combat)*
4.2.3.1 l'AT doit surveiller le tableau d'affichage pendant le combat et contrôler si le score, les pénalités et le temps sont correctement enregistrés et publiés. Il doit immédiatement aviser l'arbitre de tous problèmes éventuels.
4.2.3.2 l'AT doit notifier à l'arbitre le début et l'arrêt du combat en étroite collaboration avec le chronométreur
4.2.3.3 l'AT enregistre manuellement tous les scores, les pénalités et les résultats des recours vidéo sur le document qui lui est dédié.
4.3 Composition des officiels par aire de combat
4.3.1 Les officiels se composent d'un arbitre et de trois juges
4.3.2 Les officiels se composent d'un arbitre et de deux juges

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

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

4.6 **Uniformes** :
4.6.2 Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par la F.F.T.D.A.
4.6.2 Les arbitres et juges ne doivent pas porter ou avoir d'objets pouvant entraver les combats. L'utilisation des téléphones portables sur les aires de combat n'est pas autorisée.

5. Opérateur :
L'opérateur doit chronométrer le combat, les périodes de repos, les suspensions et il doit également consigner les points

additionnels et/ou les sanctions.

(Explication)
Les qualifications, les devoirs et l'organisation des arbitres officiels doivent suivre les règlements de la WTF/FFTDA.
(Explication)
Le DT peut remplacer ou pénaliser les arbitres officiels en consultation avec le bureau d'arbitrage, dans le cas où la désignation des arbitres officiels n'est pas conforme, ou quand il est prouvé qu'un des arbitres a manqué de partialité ou commis des erreurs injustifiables à plusieurs reprises.

(Directives)
Dans le cas où les juges scorent et valident différemment une attaque légale à la tête : (par exemple, un juge donne un point, un autre en donne deux et le 3ème ne donne aucun point) et que le point n'est pas enregistré, ou dans le cas où l'opérateur commet des erreurs dans la gestion du temps, du score ou des pénalités, un des juges peut indiquer l'erreur et demander la confirmation au sein de l'équipe d'arbitrage. L'arbitre doit alors déclarer "Shi-gan» pour arrêter le combat et rassembler les juges pour qu'ils se consultent sur les faits. Après discussion, l'arbitre doit faire connaître la décision.
Si un coach demande un recours vidéo pour un fait et qu'un des juges demande une consultation de l'équipe d'arbitrage pour la même raison, l'arbitre de centre doit d'abord recueillir l'avis des juges avant de prendre en compte la demande du coach. S'il a été décidé de corriger la décision, le coach restera assis sans utiliser son quota vidéo. Si le coach reste debout et demande un recours vidéo, l'arbitre accepte sa requête. Cet article est également appliqué au cas où l'arbitre fait une erreur de jugement dans la situation de « Knock down » et les juges peuvent exprimer une opinion différente de celle de l'arbitre pendant le décompte « Seht » (trois) ou « Neht » (quatre).

ARTICLE 21 – VISIONNAGE INSTANTANE DU RECOURS VIDEO

21.1 Dans le cas d'une objection à un jugement des arbitres officiels durant le combat, le coach peut demander à l'arbitre de centre, un examen immédiat de la séquence vidéo pour les faits suivants :

a) Sanction contre l'adversaire qui tombe, franchissement de la ligne de démarcation des 8x8, attaque de l'adversaire après «Kal-yeo» ou attaque de l'adversaire au sol.
b) Point additionnel
c) Toute sanction à l'encontre de son propre combattant
d) Tout dysfonctionnement technique ou erreur de gestion du temps.

21.2- Lorsque le coach fait appel, l'arbitre du centre se rapproche du coach et lui demande la raison de l'appel. La portée de l'appel pour la lecture vidéo est limitée aux erreurs de l'arbitre de centre dans l'application des règles de compétition, aux points marqués par les juges et aux sanctions. Aucun appel n'est recevable sur tous les points marqués par les attaques de pied ou de poing sur le plastron, en cas de l'utilisation du PSS, sauf les points additionnels (plastron et tête). La portée de la demande de l'instance recours vidéo est limitée à la seule action qui a eu lieu dans les cinq (5) secondes avant la demande du coach. Une fois que le coach lève la carte bleue ou rouge, pour demander un recours vidéo, il est considéré que le coach a utilisé son droit d'appel vidéo en toute circonstance, à moins que le résultat de la concertation des arbitres satisfasse le coach (cf supra).

21.3. L'arbitre doit demander au Jury vidéo de visionner l'action instantanée.

21.4. Après examen de la lecture vidéo, le Jury vidéo doit informer l'arbitre du centre de la décision finale dans le délai de (30) secondes après avoir reçu la demande.

21.5- Chaque coach dispose d'un (1) quota pour demander une lecture vidéo instantanée par combat. Si l'appel est accepté et le point litigieux corrigé, le coach conserve son droit d'appel pour le combat en cours (quota).

21.6- La décision du jury vidéo est définitive ; aucun appel supplémentaire pendant le combat ou une protestation après le combat, ne seront acceptés.

Au cours d'un championnat, il n'y a pas de limite du nombre total d'appels qu'un coach a le droit de faire par combattant. Toutefois, si un coach a eu un certain nombre de recours rejeté pour un combattant, il perdra son droit à tout autre recours dans le match en cours.

21.7- Dans le cas d'erreurs évidentes de la part des officiels sur l'identification du combattant ou d'erreurs dans le

système de scoring, un des juges peut demander une modification de la décision à tout moment pendant le combat. Une fois que les arbitres officiels quittent l'aire de compétition, personne ne pourra demander une révision ou une modification de la décision.

21.8- Dans le cas d'un appel, la Commission d'arbitrage peut examiner le combat à la fin de la journée et prendre des mesures disciplinaires contre les arbitres concernés, si nécessaire.

21.9- Dans les 10 dernières secondes du 3ème round et à tout moment au cours du 4ème round, un des juges peut demander l'examen vidéo et la correction du score quand un coach n'a pas de quota d'appel.

21.10- Dans un championnat où le système de recours vidéo n'est pas disponible, la procédure de contestation devra respecter les règles suivantes :

21.10.1 S'il y a une opposition à une décision de l'arbitre, un chef de l'équipe doit présenter une demande de réévaluation de la décision (formulaire de protestation) ainsi que la caution non remboursable de 200 € à la Commission d'arbitrage dans les 10 minutes après le combat.

21.10.2 La délibération pour la réévaluation s'effectue par la Commission, et la résolution doit être majoritaire.

21.10.3 Les membres de la commission d'arbitrage peuvent convoquer les arbitres officiels pour la confirmation des événements.

21.10.4 La résolution par la commission d'arbitrage est définitive et sans appel.

21.10.5 Les procédures de délibération sont les suivantes :

21.10.5.1 Un coach ou un chef d'équipe ayant déposé la protestation, peut faire une brève présentation orale à la Commission d'arbitrage à l'appui de sa position. Le coach ou le chef d'équipe est autorisé à réfuter les faits.

21.10.5.2 Après avoir examiné le formulaire de protestation, le contenu de la protestation doit être considéré comme « Acceptable » ou « Inacceptable ».

21.10.5.3 Si nécessaire, la commission peut entendre les avis de l'arbitre ou des juges.

21.10.5.4 Si nécessaire, la commission peut examiner le matériel lié à la décision, tel que les données consignées par écrits ou visuelles.

21.10.5.5 Après délibération, la commission vote à scrutin secret pour déterminer une décision majoritaire.

21.10.5.6 Le Président rendra un rapport documentant le résultat de la délibération et doit rendre ce résultat public.

21.10.5.7 Les processus subséquents à la décision :

21.10.5.7.1 Les erreurs pour déterminer les résultats du match, les erreurs dans le calcul du score ou les erreurs d'identification d'un combattant, doivent donner lieu à une décision qui sera inversée.

21.10.5.7.2 Erreur dans l'application des règles : lorsqu'il est établi par la commission que l'arbitre a commis une erreur manifeste en appliquant les règlements, le résultat de l'erreur doit être corrigé et l'arbitre sera puni.

21.10.5.7.3 Erreurs de jugement factuel : lorsque la commission décide qu'il y avait une erreur manifeste dans les faits, tels que l'impact d'une frappe, la gravité d'une action ou d'un comportement, l'intention, le moment d'un acte par rapport à une déclaration ou la localisation de l'acte, la décision ne doit pas être modifiée et les arbitres concernés doivent être réprimandés.

ARTICLE 22 – PARA TAEKWONDO

Cet article décrit les modifications des règles de compétition utilisées pour le Para-Taekwondo. Pour les questions non visées par le présent article 22, les règles de compétition de la WTF s'appliqueront.

1. La qualification du combattant :
1.1 Titulaire de la ceinture taekwondo 3ème/1er Keup reconnue par la WTF ou Dan/Poom ou certificat délivré par le Kukkiwon WTF.
1.2 Le participant doit avoir l'âge de 16 ans au moins dans l'année de la compétition.
1.3 Le combattant doit s'être plié aux procédures de classement, telles qu'indiquées dans le règlement et les règles de Classification du Para-Taekwondo WTF et avoir reçu sa classification WTF.

2. Equipement et uniforme du combattant
Le combattant doit porter un uniforme approuvé par la WTF et des équipements permis par son handicap. Dans le cas d'amputation des membres supérieurs, les manches de l'uniforme doivent être coupées et ne pas dépasser de plus de 5 cinq centimètres.

3. Catégories de poids Para-Taekwondo, divisées en sections masculines et féminines, comme suit :

Division masculine		**Division féminine**	
En dessous de 61kg	Ne dépassant pas 61kg	**En dessous de 49kg**	Ne dépassant pas 49kg
En dessous de 75kg	En dessus de 61kg & ne dépassant pas 75kg	**En dessous de 58kg**	En dessus de 49kg & ne dépassant pas 58kg
En dessus de 75kg	En dessus de 75kg	**En dessus de 58kg**	En dessus de 58kg

4. Durée du combat
La durée sera de trois rounds de deux minutes chacun, avec une minute de repos entre les rounds.
Dans le cas d'un score d'égalité à l'issue du 3ème round, un quatrième round de deux minutes se déroulera avec le point en or, après une période de repos d'une minute après le 3ème round.

La durée de chaque round peut être fixée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute 30 secondes x 3 rounds ou 2 minutes x 2 rounds sur la décision du délégué technique pour des Championnats spécifiques.
Le délégué technique doit prendre la classification du handicap en considération lorsqu'il décide de la durée des combats. Des durées différentes de combat peuvent être utilisées pour des classifications différentes.

5. Techniques et zones permises :
5.1 Techniques autorisées
Coups de poing : une technique de frappe à l'aide de la partie de l'articulation d'un poing serré. Dans le cas où l'athlète n'est pas en mesure de donner un coup de poing avec une ou deux mains, il sera en mesure de marquer des points par coups de pieds au plastron.
Coups de pied : prestations techniques à l'aide de n'importe quelle partie du pied sous l'os de la cheville
5.2 Zones autorisées
Tronc : les attaques par les techniques de poing et de pied sur les zones couvertes par le plastron sont autorisées. Cependant, de telles attaques ne seront pas admises sur la colonne vertébrale.
Tête : Aucune attaque à la tête n'est autorisée.
5.3 Zone de notation
Corps : Le bleu ou rouge du plastron.

6. Points valides
6.1 Le point est attribué lorsqu'une technique autorisée est portée dans les zones colorées du plastron avec un bon niveau d'impact.
6.2 Les points valides sont attribués comme suit :
- Un (1) point pour une attaque valide sur le plastron
- Trois (3) points pour un coup de pied retourné sur le plastron.

7. les actes interdits et les pénalités
Dans le cas d'une attaque non intentionnelle à la tête, un "Kyong-Go" doit être déclaré. Dans le cas d'une attaque intentionnelle à la tête un "Gam-Jeom" doit être déclaré.

8. Décision de supériorité
Dans le cas où il subsiste une égalité de score après l'achèvement un quatrième (4) round, l'arbitre et les juges prennent en considération le degré d'incapacité dans la décision de supériorité.

9. Changement de la classification après le premier test d'handicap

9.1 Changer pour une classification supérieure
Si la classification de l'athlète passe à une classification supérieure de sport après le premier match, il semble que la limitation de l'activité de l'athlète ait été moins sévère que celle de ses concurrents. Il s'agit d'un avantage injuste, et les résultats du sportif dans la classification initiale ne doivent pas être reconnus. Cela inclut des changements de classification non admissibles (NE).
9.2 changer pour une classification inférieure
Si la classification de l'athlète change pour une classification inférieure après le premier match, la limitation de l'activité de l'athlète apparaît alors plus sévère que celle de ses concurrents. Dans ce cas, les concurrents de l'athlète avaient un avantage. De ce fait, les résultats et médailles remportés seront toujours reconnus.
10. les Championnats du monde de Para-Taekwondo WTF seront organisés selon les procédures du règlement le plus récent des Championnats du monde Para-Taekwondo WTF.
Les Jeux paralympiques seront organisés selon les procédures du règlement le plus récent pour les Jeux paralympiques.

ARTICLE 23 – TAEKWONDO SOURDS & MALENTENDANTS

Cet article décrit les modifications aux règles de compétition utilisées dans le Taekwondo pour les sourds. Pour les questions non visées par le présent article 23, les règles de compétition WTF s'appliqueront.

1. Qualification d'athlète
Le combattant doit avoir passé les procédures de classification telles qu'indiquées dans le Code de Classification de Para-Taekwondo WTF et de Taekwondo pour les sourds et avoir reçu sa classification WTF.
2. Catégories de poids
Les catégories de poids olympiques s'appliquent aux compétitions de Taekwondo pour les sourds.
3. les Championnats du monde WTF de Taekwondo pour les sourds seront organisés selon les procédures les plus récentes des championnats WTF de Taekwondo pour les sourds.

ARTICLE 24 - SANCTIONS

1. Le Président de la WTF, le Secrétaire général ou le délégué technique peut demander la convocation extraordinaire du Comité des Sanctions sur place pour délibération lorsque des comportements inappropriés sont commis par un coach, un combattant, un officiel ou tout membre d'une Association nationale membre.
2. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut convoquer la ou les personnes concernées pour la confirmation des événements.
3. Le Comité extraordinaire des Sanctions délibère de l'affaire et détermine les actions disciplinaires à imposer. Le résultat de la délibération doit être immédiatement annoncé au public et transmis par écrit au Président de la WTF et/ou au Secrétaire général.

3.1 Comportement violent et conduite incorrecte d'un combattant :
3.1.1 Refuser l'ordre de l'arbitre pour effectuer les procédures de fin de match, par exemple refuser de s'incliner devant son adversaire à la fin du match ou de participer à la déclaration du gagnant.
3.1.2 Lancer ses effets personnels (casque, protections, etc.) comme une expression de mécontentement de la décision.
3.1.3 Ne pas quitter l'aire de compétition à l'issue d'un match
3.1.4 Ne pas revenir sur l'aire de compétition après plusieurs demandes de l'arbitre.
3.1.5 Ne pas se conformer à une décision ou une règle de la compétition officielle.
3.1.6 Manipulation de matériel, capteurs de marque et/ou une partie quelconque d'un PSS.
3.1.7 Tout comportement antisportif grave pendant un match ou l'inconduite agressive envers les officiels de la compétition.

3.2 Comportement violent ou conduite incorrecte d'un coach, d'un chef d'équipe ou tout membre d'une Association nationale :

3.2.1 Se plaindre et/ou contester la décision de l'arbitre pendant et après le match.
3.2.2 contester l'arbitre ou autre officiel de la compétition
3.2.3 Comportement violent ou remarque indésirable envers les officiels, les adversaires ou les spectateurs pendant un match.
3.2.4 Provoquer les spectateurs ou propager de fausses rumeurs
3.2.5 Encourager un combattant à commettre une faute, comme rester dans l'aire de compétition après un

match ou refuser de saluer.
3.2.6 Violents comportements tels que lancer son matériel ou donner un coup de pied dans le matériel de compétition (seau, chaise, etc.).
3.2.7 Ne pas suivre l'instruction des officiels de la compétition de quitter l'aire de combat
3.2.8 Toutes autres fautes graves envers les officiels de la compétition.
3.2.9 Toute tentative de corrompre des officiels de la compétition.

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

4.1 Disqualification de l'athlète
4.2 Mise en garde et obligation de présenter des excuses officielles
4.3 Récupération de l'accréditation de l'athlète
4.4 Exclusion du site de compétition
I) pour la journée
II) pour toute la durée des championnats.
4.5 Annulation du résultat
I) annulation du résultat du match et de tous les titres
II) annulation des points de classement WTF
4.6 Suspension de l'athlète, du coach, ou du représentant de l'équipe de toutes les activités de la WTF (y compris les activités CU et MNA)
I) 6 mois de Suspension
II) 1 an de Suspension
III) 2 ans de Suspension
IV) 3 ans de Suspension
V) 4 ans de Suspension
4.7 Interdiction de participer aux championnats MNA et WTF.
I) Championnats spécifiés
II) tous les Championnats pour une période donnée (maximum de quatre (4) ans)
4.8 Amende comprise entre $100 et $5000 dollars par violation.

5. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut recommander à la WTF que des mesures disciplinaires supplémentaires soient prises contre les membres impliqués, y compris mais sans s'y limiter, la suspension à plus long terme, interdiction à vie et/ou des amendes supplémentaires.

6. Les actions disciplinaires, prises par le Comité extraordinaire des Sanctions, sont susceptibles d'appel conformément à l'Article 6 du règlement des différends et des mesures disciplinaires de la WTF.

ARTICLE 25 – AUTRES NON SPECIFIEES DANS LE REGLEMENT DE COMPETITION

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

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