

FORMATION

Responsable : Daniel KHORASSANDJIAN

1^{er} Adjoint : Adolphe YAO

2^{ème} Adjoint : Engelbert AGBOTON

COMMISSION
NATIONALE
D'ARBITRAGE



Mise à jour - Règles d'arbitrage WT & interprétation

MISE A JOUR DES REGLES & INTERPRETATION

Lors de l'Assemblée générale mondiale de Taekwondo 2025 à Wuxi, en Chine, des amendements aux Règles et interprétations des compétitions de Kyorugi de Taekwondo mondial ont été ratifiés.

Ces modifications entreront en vigueur le 1er janvier 2026.

Ces nouvelles règles seront appliquées lors de toutes les compétitions de Taekwondo mondial à compter de cette date.

A large, stylized logo for the Fédération Française de Taekwondo (FFTDA). The letters 'FF' are in light blue, 'TD' is in light red, and 'DA' is in light grey. The font is bold and modern, with a slight shadow effect.

SOMMAIRE

- **Application du règlement de la compétition**
- **Rôles et responsabilités des arbitres**
- **Actes interdits**
- **IVR - Demandes des COACHS**



FFIDA

Application du règlement de la compétition

Système au meilleur des trois (3)

3 rounds de 2 minutes, 1 minute de repos entre chaque round.



PSS POINTS

1 point : Validation d'un coup de poing avec les mitaines électroniques PSS **(NOUVEAU)**

2 points : Points PSS marqués avec les pitaines électroniques au corps

3 points : Points PSS marqués à la tête

4 points : Coup de pied retourné au plastron (2 points PSS et 2 points juge)

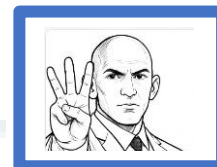
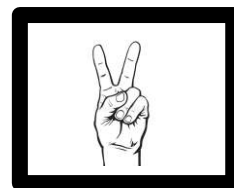
6 points : Coup de pied retourné à la tête (3 points PSS et 3 points juge) **(NOUVEAU)**

NOUVELLE PROCÉDURE POUR LES COUP DE PIEDS RETOURNES

Lors de l'ajout de points techniques :

POINTS PSS

- « Chung/Hong, 2-jeom » → Coup de pied retourné au corps (2 doigts)
- « Chung/Hong- 3-jeom » → Coup de pied retourné à la tête (3 doigts)



CRITERE D'ÉVALUATION DES COUP DE POING PSS

- Impact puissant : mesuré par le PSS (seuil)
- Placement correct : mesuré par le PSS (zone de frappe)
- Technique validée : évaluée par un juge
- Bras avant ou arrière : OK
- Bras de frappe tendu
- Poing serré (partie des articulations)

6 catégories de poids pour hommes et femmes **NOUVEAU**

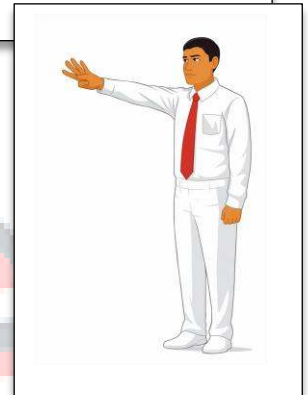
HOMMES		FEMMES	
-54kg	Ne dépassant pas 54 kg	-46kg	Ne dépassant pas 46kg
-60kg	Plus de 54 kg et ne dépassant pas 60 kg	-51kg	Plus de 46 kg et ne dépassant pas 51 kg
-67kg	Plus de 60 kg et ne dépassant pas 67 kg	-57kg	Plus de 51 kg et ne dépassant pas 57 kg
-74kg	Plus de 67 kg et ne dépassant pas 74 kg	-63kg	Plus de 57kg et ne dépassant pas 63 kg
-82kg	Plus de 74 kg et ne dépassant pas 82 kg	-70kg	Plus de 63 kg et ne dépassant pas 70 kg
+82kg	Plus de 82kg	+70kg	Plus de 70kg

NB : Pas encore utilisé par la WT ...



5 Gam-jeom dans un round = l'adversaire remporte ce round.

Lorsque le 4ème Gam-jeom est donné, l'arbitre montrera « 4 » au combattant.



Remarque :

Si l'arbitre central oublie de faire la gestuelle, tous les officiels du combat doivent le lui rappeler.

L'Arbitre central doit être attentif lorsque le 3e Gam Jeom est donné.

POINT GAP (Rappel)



> Écart de 12 points (**Possibilité d'évoluer à 15**)

- L'écart de points ne s'applique pas aux demi-finales ni aux finales des divisions Seniors.
- L'écart de points s'applique aux demi-finales et aux finales des divisions Cadets et Juniors (Benjamins et Minimes).

DEMANDES IVR APRÈS UN POINT GAP

- Le COACH **ne peut pas demander d'IVR** pour les actions survenant après LE POINT GAP.
- Le CR **ne doit pas ajouter de points ni de GJ** survenant après LE POINT GAP.

Scénario d'exception

Exemple 1 :

- ✓ Si un écart de points survient après un coup de pied retourné (corps/tête), le juge de COIN se relève pour ajouter des points techniques.

Exemple 2 :

- ✓ Coup de pied à la tête non comptabilisé par le PSS, suivi de points marqués par l'adversaire, entraînant un point GAP, l'Arbitre Central compte jusqu'à 8/10 et demande l'IVR pour le coup de pied à la tête.

FFDA

Système au meilleur des trois (3)

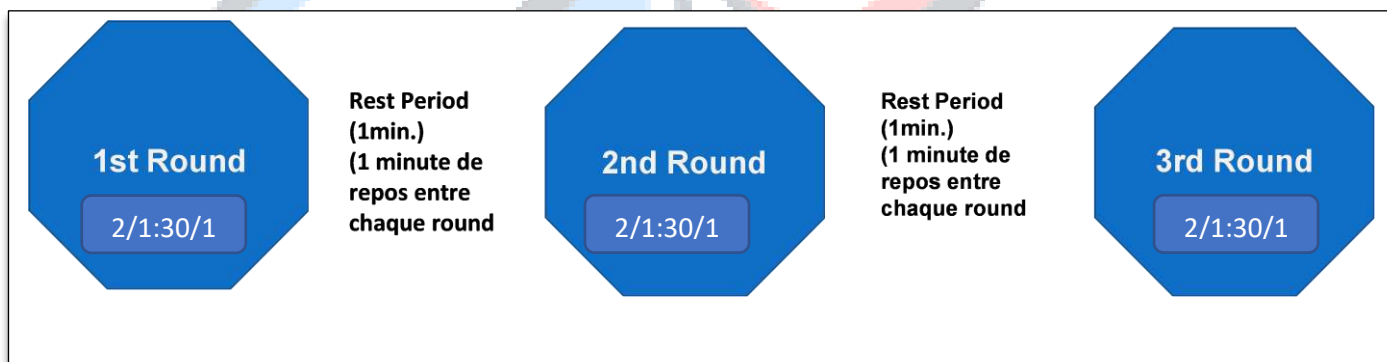
— Si la faute (GJ) ou le score survient après l'« écart de 12 points (ou 15) », aucun point supplémentaire ne sera accordé à l'adversaire.

- Si le combattant effectue un coup de pied à la tête puissant (non scoré) après que son adversaire a atteint l'« écart de 12 points (ou 15) », l'arbitre central comptera pour la sécurité de l'adversaire.

L'arbitre central ne demandera pas 3 ou 5 points supplémentaires car l'« écart de points » a été atteint avant le coup de pied à la tête.

- Si le combattant effectue un coup de pied à la tête puissant (non scoré) avant que

son adversaire a atteint l'« écart de 12 points (ou 15) », l'arbitre central suivra la procédure normale.



Chaque round doit avoir un vainqueur.

En cas d'égalité en scores, et si l'égalité persiste par supériorité PSS → alors Woo Se Girok.

L'EQUIPE OFFICIELLE

- L'équipe d'officiels est composée de : 1 arbitre central, 1 juge et 1 vidéo Jury.
- En cas **Woo Se Girok**, le vidéo jury doit le signaler à l'arbitre central et le vainqueur sera désigné par: **Arbitre, vidéo jury et juge.**
- **L'opérateur** signalera le vainqueur à l'arbitre central.

Supériorité WOO SE GIROK

Les officiels
du combat
décideront
en utilisant
les critères
suivants,
dans l'ordre
suivant

1. Gestion des matchs plus agressive

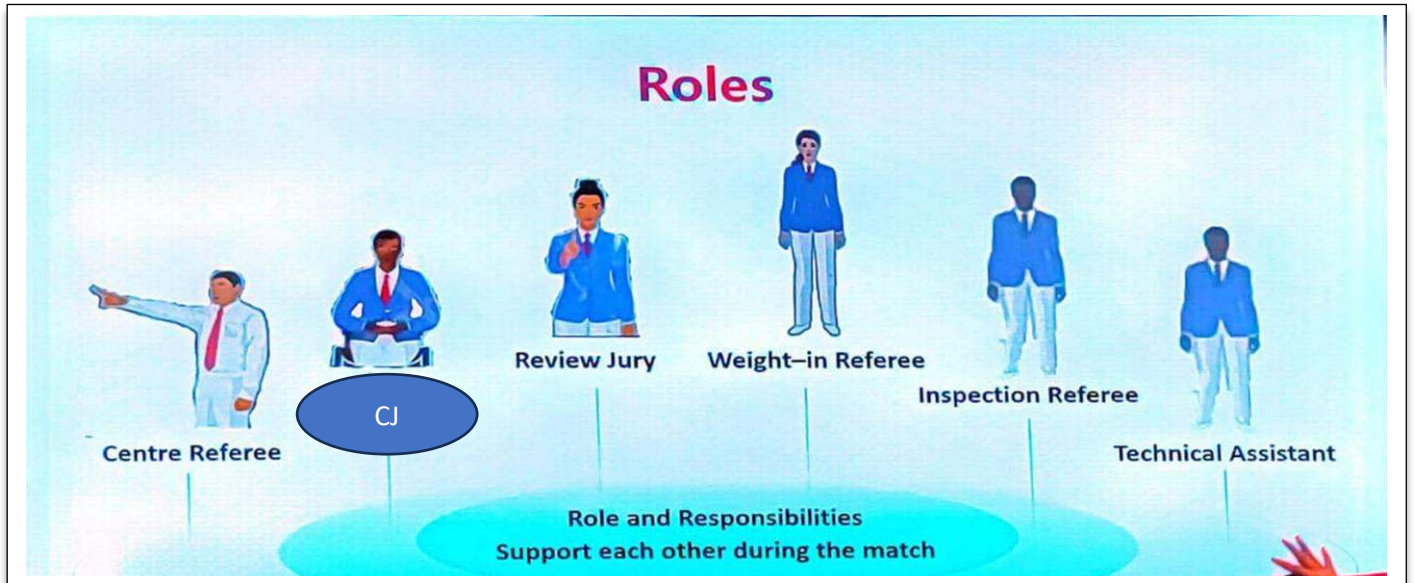
2. Un plus grand nombre de techniques

3. Techniques plus avancées (Difficulté et complexité)

4. Meilleur comportement

FFDA

ROLES



ARBITRE CENTRAL



- Ne pas interrompre le match
- Regarder les combattants, PSS, vérifier le tableau des scores (AC)

TRAVAIL D'ÉQUIPE

- Consultez le tableau des scores

GESTION DE TEMPS :

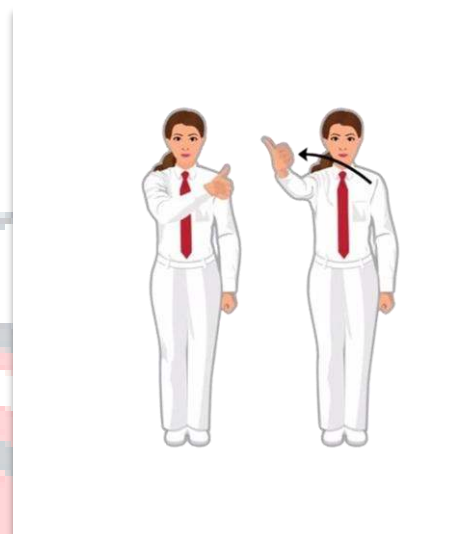
Ne pas terminer le match quand il reste du temps.

Rester concentré de la première à la dernière seconde.

KNOCK DOWN RAPPEL

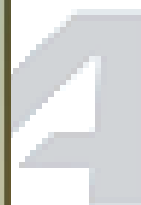
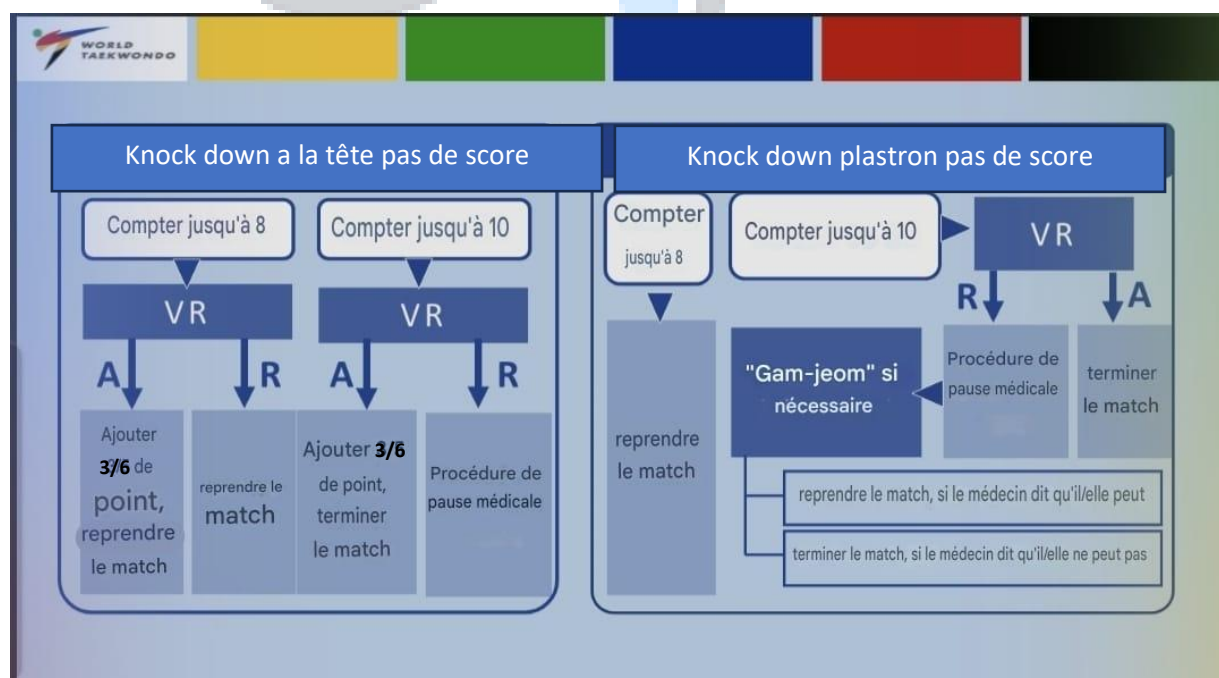
Si l'Arbitre s'aperçoit que le combattant est :

- o Chancelant
- o Impact violent à la tête
- o Coup dans l'œil
- o Saignement
- o Knock Down par un coup de pied à la tête.



Remarque :

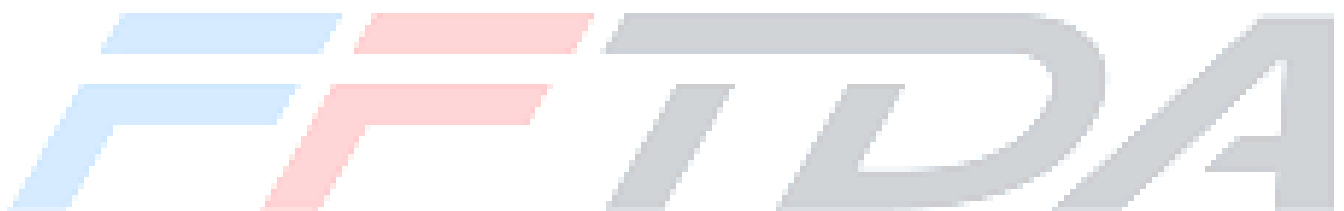
O Si L'Arbitre compte mais que le PSS n'a pas enregistré l'attaque, il DOIT demander une VIDEO REPLAY. (Tout officiel peut le rappeler à l'arbitre central.)





ATTENTION

Si l'AC a oublié et que les officiels ne l'ont pas rappelé, **UNIQUEMENT** dans ce cas-là, le COACH PEUT DEMANDER IVR pour ajouter les 3 ou 6 points et peu importe la décision du Vidéo Jury, le quota doit être retourné au coach.



FFIDA

L'Arbitral utilisera sa propre carte pour demander une Vidéo dans les cas suivants :

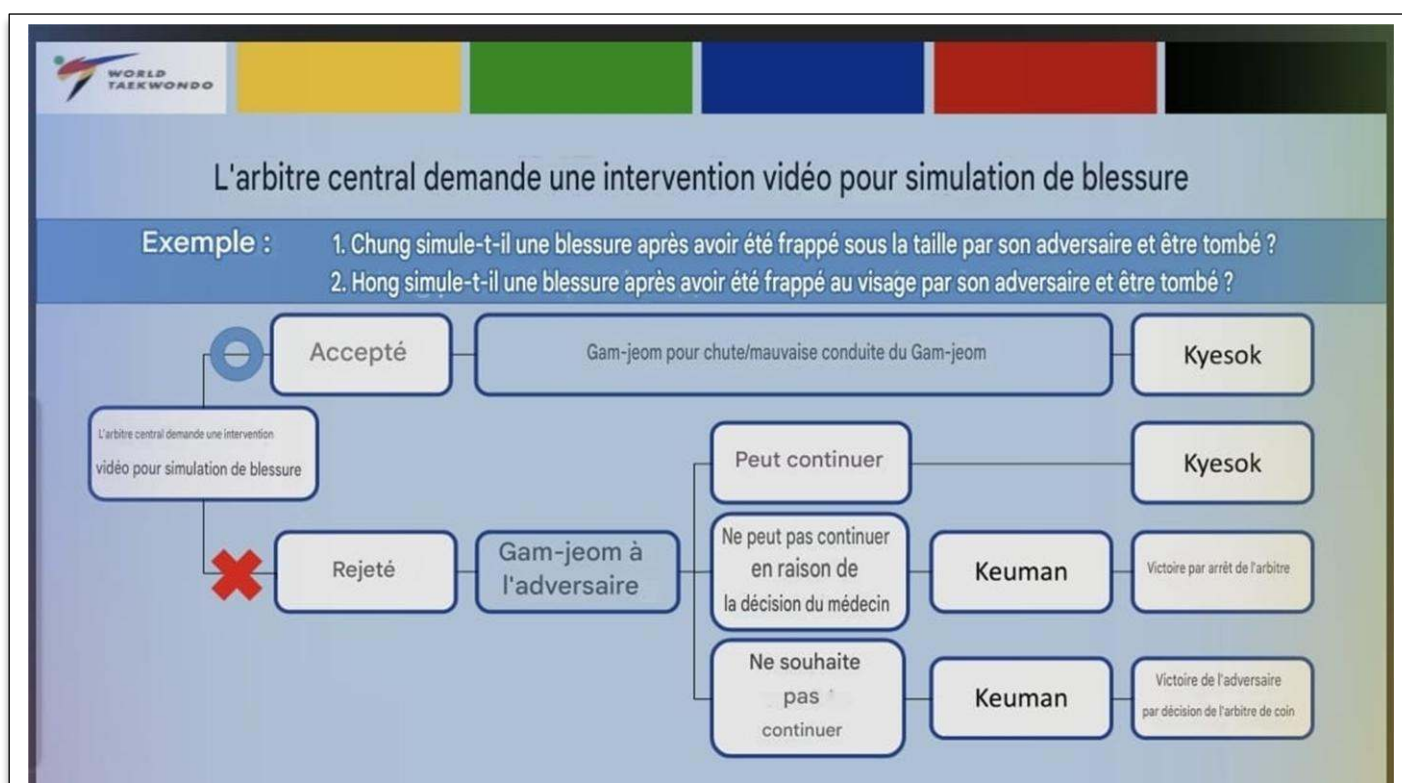
- Décisions de dernières secondes (5 secondes)
 - Simulation de blessure
- Compte de 8/10 et aucun point PSS
- Problèmes techniques : Test PSS (1er round sur Demande du coach)
 - Points fantômes
- Problèmes de tableau d'affichage et de chronométrage
- Demandes du juge de coin



L'Arbitre demande un IVR pour les SIMULATIONS DE BLESSURES

Exemple : 1. Chung simule une blessure après avoir été frappé sous la ceinture par son adversaire et tombe.

2. Hong simule une blessure après avoir reçu un coup de poing au visage par son adversaire et tombe.



IVR - ARBITRE CENTRAL

• Décisions des 5 dernières secondes

> Dans les 5 dernières secondes de chaque round, l'arbitre central peut demander une vidéo Replay pour déterminer la décision Gam-jeom concernant l'une des actions suivantes :

- Tomber (ou la cause)
- Sortie de l'aire (ou la cause)
- Attaquer après Kalyeo
- Attaquer l'adversaire à terre



Remarque : Tout point marqué après une action interdite sera invalidé.

> **Le RJ doit donner un signal manuel.**

- **Accepter : Gam-jeom.**
- **Refuser : pas de Gam-jeom.**



DANS LES 5
DERNIERES
SECONDES

Si l'arbitre central est certain de l'une des « Gam Jeoms » (2 - 5 secondes), il peut sanctionner l'attaquant adverse sans perdre de temps à demander au vidéo jury de vérifier la « dernière action ». L'arbitre central doit demander l'IVR si un (Gam Jeom) est susceptible de modifier le résultat du match.

S'il y a une différence importante (par exemple, 15 à 5),
il n'est pas nécessaire de consulter le vidéo jury pour / la « dernière décision ».

SAUF si il y a 4 GAM JEOM

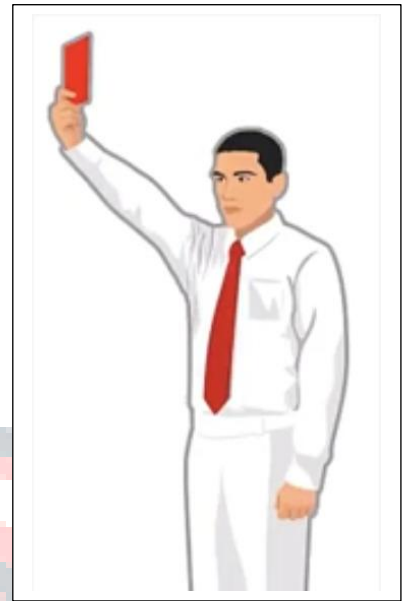
FFDA

IVR - ARBITRE CENTRAL

DECISION GAM JEOM les 5
DERNIERES SECONDES

SIMULATION DE BLESSURE

COMPTE A 8/10 et PAS DE POINTS PSS



Lorsque l'arbitre central compte jusqu'à 8, il est important que les combattants lèvent les mains et établissent un contact visuel avec l'arbitre pour indiquer leur volonté de poursuivre le combat.

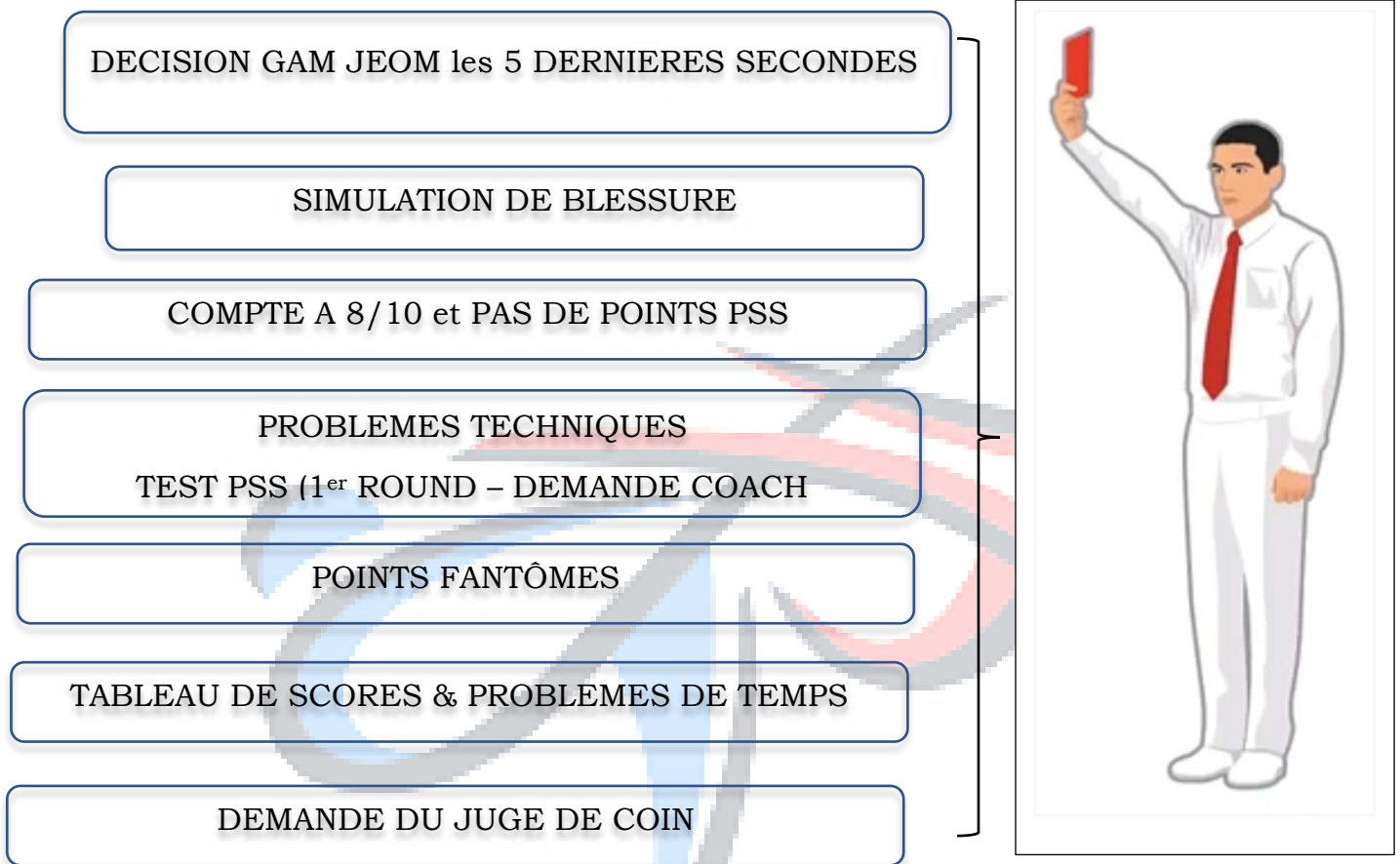
En cas de besoin d'intervention médicale suite à une coupure ou un saignement, l'arbitre central compte jusqu'à 8.

Le combattant doit alors montrer qu'il est rétabli en levant les mains et en établissant un contact visuel.

L'arbitre central reprendra le match en annonçant « Kye-Sok », puis immédiatement « Kal-Yeo » et appellera le médecin. Une fois le médecin sur l'air de combat, l'arbitre annoncera « Kye-Shi » pour accorder une minute.

Une minute supplémentaire peut être accordée uniquement à la demande du médecin. Cela se produit lorsque le médecin a déterminé que le combattant peut continuer mais a besoin d'un peu plus de temps pour arrêter un saignement ou soigner une blessure ouverte.

IVR - ARBITRE CENTRAL



Reprise de la position

Suite au GJ, l'arbitre central doit positionner le combattant selon les **4** scénarios suivants :

- O Après l'IVR - si la demandes est à côté de la ligne de sortie
- O sortir de l'aire
- O Evité / Fuir le Match > (à côté de la ligne de sortie)
- O Après la demande du juge, l'ajout des points techniques à côté de la ligne de sortie

Erreur fréquente : l'Arbitre central redémarre le match quand les combattants se déplacent près du centre de l'aire.

JUGE DE COIN

JUGE DE COIN

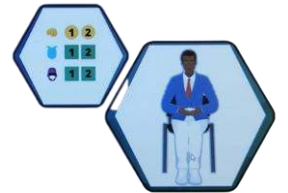


Corner Judge

- Confirmation des coups de poing et des points techniques

IVR - À tout moment du round, le juge de coin peut demander l'ajout ou le retrait de points techniques (peut importe que le coach a son carton ou non)

- Aide l'Arbitre Central



JUGE DE COIN



Corner Judge

IVR - À tout moment du round, le Juge de coin peut demander l'ajout ou le retrait des points techniques



DEMANDE DU JUGE DE COIN

JUGE DE COIN



Corner Judge

O GJ et points associés :

o Les points marqués après le GJ seront invalidés.

o Informer l'arbitre central que des points ont été marqués après l'action du GJ

Toutefois, la décision d'invalider ou non les points appartient à l'arbitre central.

Rappel au juge

1. Tomber ou sortir absolu hors de la ligne, le juge peut indiquer à L'AC, toutefois, la décision appartient à l'arbitre central.
2. Après avoir compté un coup de pied à la tête (pas de point), L'AC oublie de demander IVR.

JUGE DE COIN



Corner Judge

> **Le Coach demande l'IVR** : le Juge de coin DOIT se lever immédiatement et appeler « REFEREE ».

- Indiquez le/les coach(s) concerné(s).

- Appel au médecin :

Lorsque l'arbitre compte 8 ou 10 et appelle « Docteur », le juge de coin doit également se lever et appeler « Docteur ».

VIDEO JURY



- Regardez le match en direct
- ° Prendre des décisions en moins de 30 secondes
- ° Se Lever et établir un contact visuel avec l'arbitre central.

Informez l'arbitre s'il y a **Woo Se Girok**

- ° Remplir correctement la feuille IVR

LE POINT PSS > COUP DE POING

ERREUR D'IDENTIFICATION DU COUP DE POING AU PSS

- Le juge n'appuie pas à temps (fenêtre d'une seconde)
- Le juge appuie sur le bouton technique au lieu du bouton de coup de poing.
- Le juge appuie sur la mauvaise couleur.

Le Juge se lève et corrige l'erreur !

→ "Chung/Hong, 1-jeom"



LE POINT PSS > ATTAQUE AU CORPS PSS

Points techniques : ERREUR D'IDENTIFICATION

- Le juge n'appuie pas au bon moment (fenêtre d'une seconde)
- Le juge appuie sur un coup de poing au lieu d'un coup technique
- Le juge appuie sur la mauvaise couleur



Le juge se lève et corrige l'erreur !

« Chung/Hong, 2-jeom » : coup de pied retourné au corps (2 doigts)

« Chung/Hong, 3-jeom » : coup de pied retourné à la tête (3 doigts)



IVR

Directives à l'intention Video Jury

Cas particuliers :

- Toutes les caméras sont bloquées par l'arbitre ou les athlètes.
- Les caméras ne fonctionnent pas en raison d'un dysfonctionnement.

La demande est rejetée, mais le quota est restitué.

- En cas de demande de double IVR :

Si les deux demandes sont justifiées, le coach récupère son quota.

Si l'une est acceptée et l'autre rejetée, le quota est perdu.

Si une des demandes est fautive toute la demande sera rejetée



CAS PARTICULIERS

Le coach peut demander 2 actions en 5 secondes, même si elles ne sont pas liées :

Ajouter ou retirer 2 Points Additionnels

+ GAM JEOM (Limité à 4 cas de GJ)

SORTIE

TOMBER

ATTAQUE APRES KALYEO

ATTAQUER ADV .
AU SOL

CAS PARTICULIERS

Demande de l'AC IVR pour coup de pied à la tête après compter / **points techniques** (par l'AC / Coach)

Le VJ examine la vidéo et constate un acte clairement interdit.

Limité spécifiquement à 4 Cas de Gam Jeom tomber sortir attaquer après kalyeo attaquer l'adversaire au sol

SORTIE

TOMBER

ATTAQUE APRES KALYEO

ATTAQUER ADV .
AU SOL

Le Vidéo Jury conseillera au CR de rejeter la demande. Et de conserver le quota.

CATEGORIE DE POIDS

La limite de poids est définie par **le critère d'une décimale** à l'écart de la limite indiquée.

Par exemple, pour la catégorie féminine olympique -49 kg :

49,0 – 49,09 : **RÉUSSI**

49,1 : **ÉCHEC**

Poids minimum

Par exemple, F-57 kg :

Plus de 49,1 kg et moins de 57,09 kg

Poids maximal

Par exemple, M+87kg : 87,1 kg ou plus

CADETS & JUNIORS

Les cadets et les juniors DOIVENT se peser couverts. La nudité est INTERDITE.

Une tolérance **de 100 g** est accordée aux cadets et aux juniors.

Lors de la pesée, inscrivez le poids tel qu'il apparaît sur la balance.



ACTES PROHIBES

Amélioration des pénalités Gam-Jeom (NOUVEAU) :

- Bien qu'aucune modification ne soit apportée au règlement officiel de la compétition, des pénalités seront appliquées aux actions clairement identifiables, telles que TOMBER, SORTIR ou les mauvais comportements.
- Toutefois, les comportements courants en match, comme attraper ou pousser, **seront tolérés.**

◦

ACTES INTERDITS

SORTIE

- Un pied doit sortir de l'Aire et toucher le sol.



PAS DE PLAN VERTICAL

Tous les points marqués après la sortie seront invalidés pour le combattant qui reçoit le Gam-jeom.

- En revanche les points marqués depuis l'intérieur sur un combattant sorti, les points restent.

Aucun « Gam-Jeom » ne sera déclaré si un combattant sort de l'Aire à la suite d'un acte interdit de son adversaire qui recevra lui-même la sanction.

Aucun GJ ne sera déclaré si la sortie a lieu après Kal-yeo.

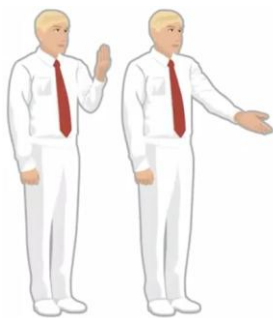
Reprendre sa position initiale, dans la même zone que celle traversée par le combattant.

(environ 60 cm à 1 m de la ligne de démarcation)

TOMBER

Lorsqu'une partie du corps autre que le pied touche le sol.

Lorsqu'un combattant tombe, l'arbitre annonce « STAND UP ! »

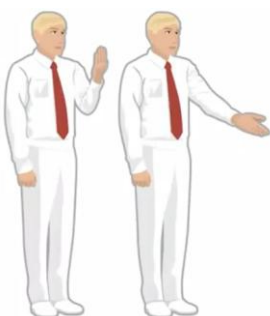


L'erreur fréquente lors de la chute :

- 1- Pousser le combattant qui tombe à l'intérieur des de l'air.
- 2- Gam Jeom attribué au mauvais combattant.
- 3- Les deux combattants tombent.

* Collision

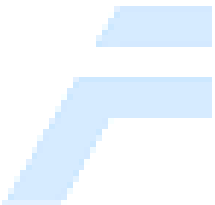
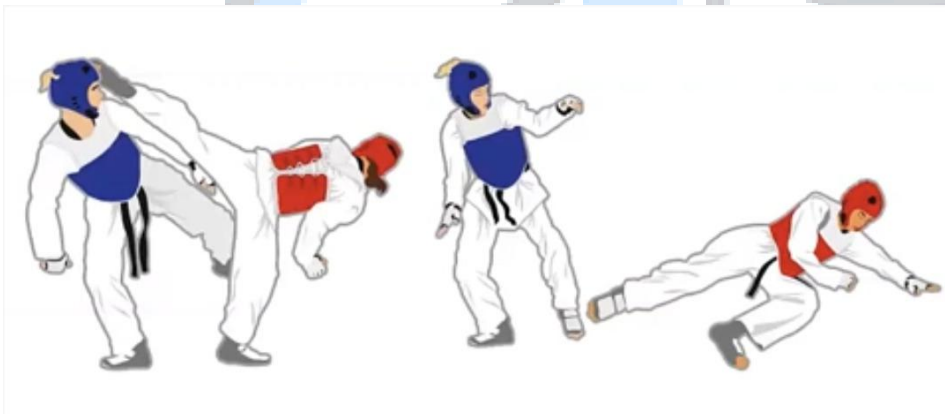
- Si les deux tombent, il n'y a pas de Gam Jeom





Si le combattant score sur un coup de pied retourné et tombe, pas de GJ.

Si un combattant marque sur un coup de pied retourné près de la ligne de sortie et tombe à l'extérieur, une pénalité pour sortir sera accordée.



FUIR / EVITER LE COMBAT

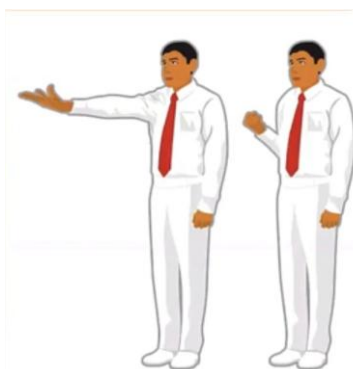


- Passivité pendant 3 secondes
L'AC dira « Gong-Gyeok ».
- Si, après 3 secondes supplémentaires, aucune activité n'est détectée, GJ sera attribué au combattant passif ou aux deux combattants.

- **Se tourner, s'éloigner** ou se pencher pour éviter l'adversaire, reculer/éviter le combat pour gagner du temps.
- Sauter et s'accrocher pour éviter, PAS DE GAM JEOM la première fois, **donner Gam Jeom la seconde fois.**
- Faire signe à l'arbitre d'arrêter le combat afin d'ajuster son équipement de protection.
- Les combattants doivent rester engagés jusqu'à la fin du round.

FFTD A

ATTRAPER



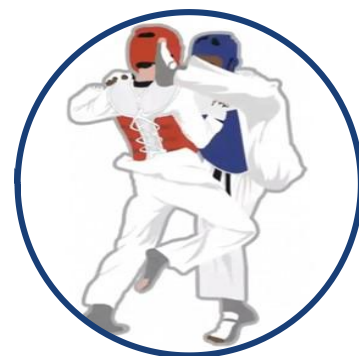
Attaque du tronc par PSS avec le côté ou la plante du pied en position de clinch.

(Coup de pied du singe, coup de pied



- Saisir toute partie du corps, de l'uniforme ou de l'équipement de protection de l'adversaire avec les mains, y compris saisir le pied ou la jambe ou accrocher la jambe avec l'avant-bras.
- Contrôler l'adversaire avec les mains ou les bras pour obtenir un avantage et marquer.

• Attaque par l'arrière de la tête PSS en position de clinch.



POUSSER

POUSSER



- Pousser l'adversaire hors DE LA LIGNE DE SORTIE
- Pousser l'adversaire avec un contact prolongé ou continu.
- Pousser l'adversaire de manière à l'empêcher de donner un coup de pied ou d'exécuter tout mouvement d'attaque normal.

CHUNG pousse **HONG**, qui tombe. **GJ** devrait être attribué à **Hong** pour sa chute.



« X » GESTUEL



Doit être cohérent :

Les glissades sont acceptables à condition qu'il y ait une impulsion pour chaque glissade.

Donner quatre coups de pied en l'air ou plus est un GAM JEOM

Lever une jambe ou donner un coup de pied en l'air pendant plus de trois (3) secondes
(uniquement Kalyeo et Kyesok, pas de GJ)

BLOQUER / ATTAQUER AVEC LE GENOUX

BLOQUER AVEC LE GENOUX



Coup de genou

- Coup de tête intentionnel ou attaque avec le genou à proximité de l'adversaire.
- Toutefois, le contact avec le genou qui survient des échanges techniques ne sera pas sanctionné.

ATTAQUER SOUS LA CEINTURE

ATTAQUER SOUS LA CEINTURE



Coups de pied sous la ceinture :

- Toute attaque intentionnelle sous la ceinture.
- Si un contact involontaire sous la ceinture survient lors d'un échange, aucune sanction ne sera infligée.

ATTAQUE APRES KALYEO

ATTAQUER APRES KALYEO



- Nécessite un contact réel avec le corps de l'adversaire ou semble délibéré et malveillant.
- Si le mouvement d'attaque a commencé avant le Kal-Yeo, l'attaque ne sera pas pénalisée.
- Le signal manuel Kal-Yeo de l'arbitre central est complété avec le bras complètement tendu ; et le début de l'attaque sera défini comme le moment où le pied attaquant est complètement décollé du sol.

ATTAQUE L'ADVERSAIRE AU SOL

ATTAQUER L'ADVERSAIRE AU SOL



Attaque intentionnelle contre un adversaire au sol, quel que soit l'impact.

- Veuillez faire la distinction entre « tomber » et « être au sol ».
- Il n'y aura pas de GJ si le combattant est en train de tomber.

FRAPPER L'ADVERSAIRE A LA TÊTE AVEC LA MAIN

FRAPPER
L'ADVERSAIRE
A LA TÊTE AVEC
LA MAIN



- Cela inclut frapper l'adversaire à la tête avec la main (poing), le poignet, le bras ou le coude.
- Toutefois, si l'arbitre ne voit pas clairement, utiliser la fonction IVR pour simuler une blessure.

FFDA

MAUVAIS COMPORTEMENT

MAUVAIS COMPORTEMENT

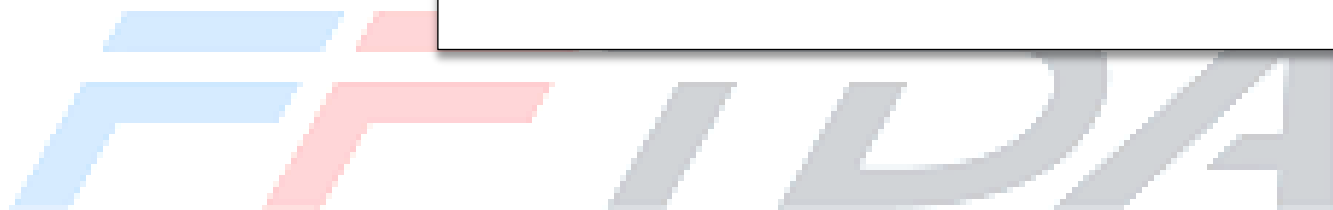


- Les coachs ne doivent pas intervenir avec les décisions des arbitres/juges.
- 1^{er} Fois : L'arbitre central déclare Kalyeo et demande au coach de se calmer.
- 2^e Fois : Gam Jeom pour mauvais comportement.
 - 3^{ème} Fois : Carton Jaune avec possibilité de sanction en accord avec le CSB

- 2 - 3 dernières secondes
 - Les combattants doivent s'engager jusqu'à la dernière seconde
 - Si les combattants ne s'engagent pas l'AC ordonne Gong-Gyeok
 - Si les combattants ignorent le Hand signal Gong-Gyeok de l'AC, Gam Jeom sera donner pour mauvais comportement.

- Si les combattants changent de protège-dents après avoir passé l'inspection.
- Entre les rounds, à la fin du temps de repos (00:00), l'athlète reste assis sur sa chaise.

- 2^e et 3^e rounds après le test PSS, si tout fonctionne correctement.



DEMANDE VIDEO – IVR

IVR



SUPPRESSION DE L'IVR POUR LES COUP DE PIED À LA TÊTE POUR LES COACHS :

- Le Coach ne peut plus demander d'IVR pour les coups de pied à la tête non scorés par le PSS

(NOUVEAU)

- Si l'arbitre commence à compter alors que le PSS n'enregistre pas le score, l'arbitre doit demander l'IVR pour déterminer si des points doivent être attribués après le décompte :

1. Chancelant
2. Impact violent à la tête
3. Coup dans l'œil (ou les yeux)
4. Saignement
5. Knock-Down

DOUBLE DEMANDE DES COACHS

1- L'arbitre central reçoit les deux demandes **(Procédure)**

- Transmettre clairement le message au vidéo Jury.

2 - Le vidéo jury doit rendre sa décision une par une.



Rappels IVR

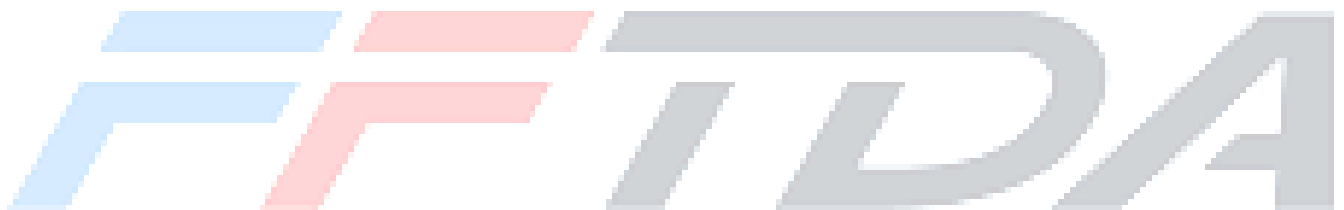
● Le Coach doit demander une révision Vidéo IVR **dans les 5 secondes** suivant l'action.

● Le Coach ne peut pas contester la même action ou tout autre contenu après la diffusion de la vidéo.

(Sauf si l'arbitre central inflige une pénalité erronée au combattant.)

• **Remarque :**

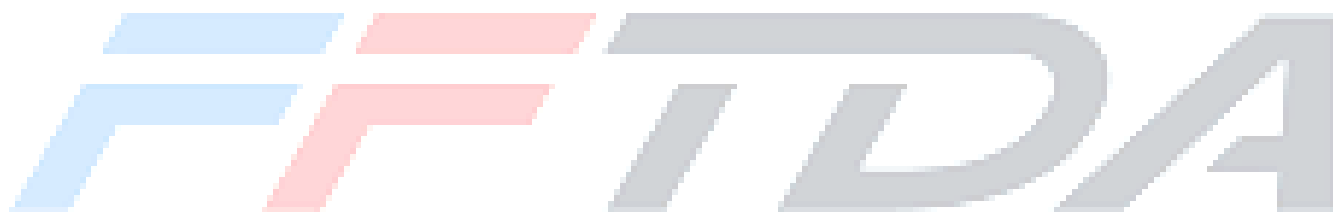
- Un GJ a déjà été accordé.
- Vérification du temps restant.
- Vérification si l'action s'est produite après Kal-yeo.



DEMANDE DU COACH POUR DEUX ACTIONS

LES DEUX demandes doivent être **VALIDES**

<p>SCENARIO 1</p>	<p>➤ Le Coach demande 3 points techniques pour un coup de pied retourné à la tête (VALIDE) et un GAM JEOM à l'adversaire pour franchissement de la ligne de démarcation (VALIDE) → Demande acceptable.</p>
<p>SCENARIO 2 & 3</p> <p>Quota IVR Perdu</p>	<p>➤ Le Coach demande un coup de pied à la tête (INVALIDE) et un GAM JEOM à l'adversaire pour Tombé (VALIDE) → La demande est entièrement rejetée.</p> <p>➤ Le coach demande 2 points techniques pour un coup de pied retourné (VALIDE) et un GAM JEOM à l'adversaire pour saisie (INVALIDE) → La demande est entièrement rejetée.</p>



Si Les 2 demandes sont Valides L'Arbitre Central doit soumettre les deux demandes au Vidéo jury

Si la demande valide est acceptée, le Vidéo Jury suit la procédure

« **1 accepté, 1 rejeté** » :

- Le Vidéo Jury appelle l'Arbitre Central et lui explique la situation.
- Le Vidéo Jury effectue le signal manuel d'acceptation ou de refus.
- L'Arbitre Central Garde la carte IVR et suit les instructions du Vidéo Jury.

IVR – RAPPEL

O Le coach doit demander une demande vidéo dans les 5 secondes suivant l'action.

Remarque :

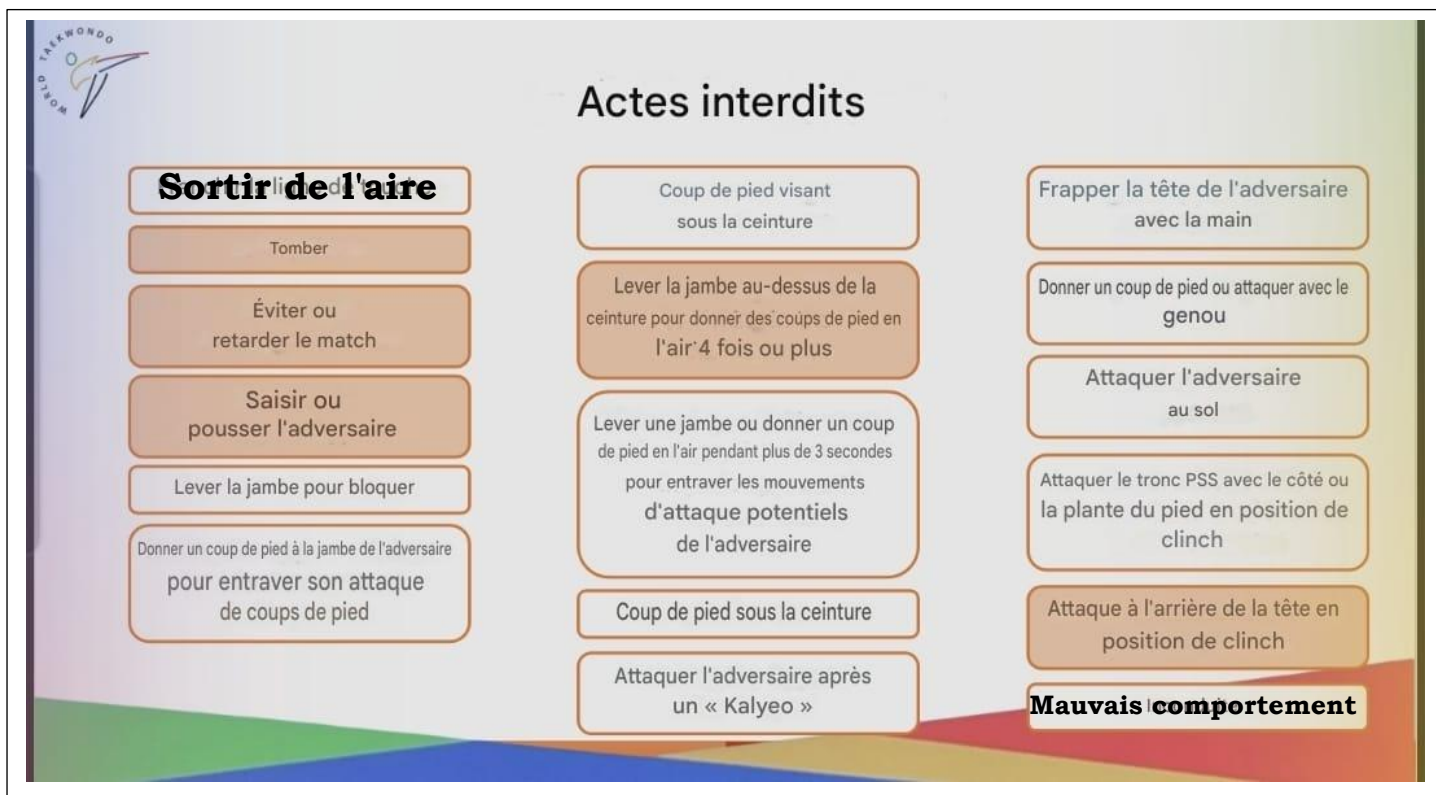
- o Un GJ a déjà été donné.
- La situation s'est produite après Kal-Yeo.

Reprendre la position après IVR

Après l'IVR, le match reprendra à l'endroit où l'arbitre central a déclaré pour la dernière fois un Kal-Yeo.

FFDA

ACTES PROHIBES



WORLD TAEKWONDO

Actes interdits

- Sortir de l'aire**
 - Tomber
 - Éviter ou retarder le match
 - Saisir ou pousser l'adversaire
 - Lever la jambe pour bloquer
 - Donner un coup de pied à la jambe de l'adversaire pour entraver son attaque de coups de pied
- Coup de pied visant sous la ceinture
- Lever la jambe au-dessus de la ceinture pour donner des coups de pied en l'air 4 fois ou plus
- Lever une jambe ou donner un coup de pied en l'air pendant plus de 3 secondes pour entraver les mouvements d'attaque potentiels de l'adversaire
- Coup de pied sous la ceinture
- Attaquer l'adversaire après un « Kalyeo »
- Frapper la tête de l'adversaire avec la main
- Donner un coup de pied ou attaquer avec le genou
- Attaquer l'adversaire au sol
- Attaquer le tronc PSS avec le côté ou la plante du pied en position de clinch
- Attaque à l'arrière de la tête en position de clinch

Mauvais comportement

FFTD A

GUIDE COACH – IVR (DEMANDES)

Gam-Jeom attribué au mauvais combattant

- S'applique lorsque :

1. Tomber

2. Sortir

- Tout acte interdit lié à tomber ou sortir peut être contesté et GJ renverse.

Y compris un GJ attribué au mauvais combattant.

MON COMBATTANT – PROBLEMES TECHNIQUES – L'ADVERSAIRE

1

TEST PSS

2

PROBLEMES
DE TEMPS

3

POINTS
FANTOMES

4

PROBLEMES
AU TABLEAU
D'AFFICHAGE



MERCI POUR VOTRE ATTENTION

FFIDA

LA FORMATION

Mars 2026