



RÈGLEMENT DE COMPETITION ET INTERPRÉTATION
En vigueur le 1er janvier 2026

WTDA
WORLD TAEKWONDO

Table des matières / Table of Contents

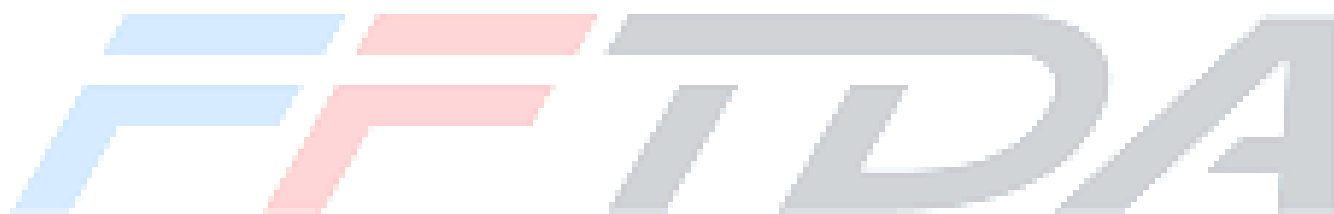
ARTICLE 1 – Objectif.....	1
ARTICLE 2 – Application.....	2
ARTICLE 3 – Aire de compétition.....	3
ARTICLE 4 – Combattant.....	10
ARTICLE 5 – Catégorie de poids.....	18
ARTICLE 6 – Classification et déroulement d'une compétition.....	22
ARTICLE 7 – Durée d'un combat.....	24
ARTICLE 8 – Tirage au sort.....	25
ARTICLE 9 – Pesée.....	26
ARTICLE 10 – Procédure de combat.....	29
ARTICLE 11 – Techniques et zones permises.....	32
ARTICLE 12 – Points valides.....	33
ARTICLE 13 – Pointage et publication.....	35
ARTICLE 14 – Actes prohibés et pénalités.....	37
ARTICLE 15 – Bris d'égalité et décision de supériorité.....	44
ARTICLE 16 – Décisions.....	48
ARTICLE 17 – « knock-down » / <i>Knock down</i>	52
ARTICLE 18 – Procédure en cas de « knock- down.....	53
ARTICLE 19 – Procédure pour suspendre le combat.....	58
ARTICLE 20 – Officiels techniques.....	63
ARTICLE 21 – <i>Instant Vidéo Replay</i>	68
ARTICLE 22 – Compétition par équipe.....	74
ARTICLE 23 – Taekwondo pour malentendants.....	83
ARTICLE 24 – Sanctions.....	84
ARTICLE 25 – Autres cas non spécifiés dans ces règlements.....	87

Article 1 - But

1- Le but des règles de compétition est de fournir des règles standardisées pour tous les niveaux de championnats promus et/ou reconnus par la Fédération mondiale de taekwondo (ci-après WT), les unions continentales de WT (ci-après CU) ou/et les associations nationales membres de WT (ci-après les MNA) ; le règlement des compétitions vise à garantir que toutes les questions liées aux compétitions sont traitées de manière équitable et ordonnée.

(Interprétation)

L'objectif de l'article 1 est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions de taekwondo à travers le monde. Toute compétition qui ne respecte pas les principes fondamentaux de ces règlements ne peut être reconnue comme une compétition de taekwondo.



Article 2 Application

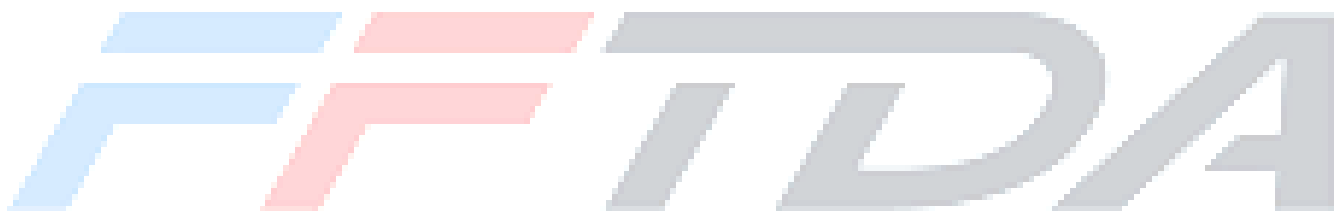
1- Le règlement des compétitions s'applique à toutes les compétitions qui doivent être promues et/ou reconnues par la WT, chaque CU et MNA. Cependant, tout député souhaitant modifier tout ou partie du règlement de la compétition doit au préalable obtenir l'accord préalable de la WT. Dans le cas où une UC et/ou un MNA viole les règles de la compétition sans l'approbation préalable de la WT, la WT peut exercer son pouvoir discrétionnaire pour désapprouver ou révoquer son approbation du tournoi international concerné. En outre, le WT peut prendre d'autres mesures disciplinaires à l'encontre de la CU ou du MNA concerné.

2- Toutes les compétitions promues ou reconnues par la WT et/ou chaque CU et/ou MNA doivent respecter les statuts de la WT, les statuts de résolution des litiges et de mesures disciplinaires, ainsi que toutes les autres règles et réglementations pertinentes.

3- Toutes les compétitions promues ou reconnues par la WT et/ou chaque CU et/ou MNA doivent respecter le code médical de la WT et les règles antidopage de la WT.

(Explication #1)

Obtenir l'accord préalable : Toute organisation désirant apporter une modification à toute partie des règlements doit soumettre à la WT les détails de l'amendement souhaité, accompagnés des motifs de tels changements. L'approbation de la WT pour ces changements doit être reçue au moins un mois avant le début de la compétition. La WT peut appliquer les règlements modifiés dans les championnats qu'elle promeut, en accord avec le délégué technique, après avoir obtenu l'approbation du président.

The logo for FFIDA is displayed at the bottom of the page. It consists of the letters 'FFIDA' in a stylized, bold font. The first 'F' is blue, the second 'F' is red, and the 'IDA' is grey. The letters are slightly shadowed and have a modern, athletic feel.

Article 3 - Zone de compétition

- 1 L'aire de combat est une surface plane sans aucune saillie, couverte d'un tapis absorbant (élastique) et non glissant. L'aire de combat peut aussi être installée sur une plateforme d'une hauteur de 0,6 à 1 mètre, si nécessaire. Dans ce cas, le pourtour de la ligne externe est incliné à moins de 30 degrés, pour la sécurité des combattants. Une des configurations suivantes peut être utilisée pour l'aire de combat.

1. Carrée

L'aire de compétition comprend une aire de combat et une aire de sécurité. L'aire de combat carrée mesure 8m x 8m incluant une ligne limite de 60 cm. Entourant l'aire de combat, approximativement équidistante de tous les côtés, se trouve l'aire de sécurité. La taille de l'aire de compétition (qui comprend l'aire de combat et l'aire de sécurité) doit être d'au moins 10m x 10m et d'au plus 12m x 12m. Si l'aire de combat est sur une plateforme, l'aire de sécurité peut être augmentée au besoin pour assurer la sécurité des participants. L'aire de combat et l'aire de sécurité peuvent être de couleurs différentes, tel que spécifié dans le guide opérationnel de la compétition concernée.

1. Octogonale

L'aire de compétition comprend une aire de combat et une aire de sécurité. L'aire de compétition est de forme carrée et doit être d'au moins 10m x 10m et d'au plus 12m x 12m. Au milieu de l'aire de compétition se trouve l'aire de combat octogonale. L'aire de combat a un diamètre approximatif de 8m et chacun de ses côtés a une longueur approximative de 3,3m. Entre la limite externe de l'aire de compétition et la ligne limite de l'aire de combat se trouve l'aire de sécurité. L'aire de combat et l'aire de sécurité peuvent être de couleurs différentes, tel que spécifié dans le guide opérationnel de la compétition concernée.

1. Zone d'alerte

La zone d'alerte est une zone tampon de sécurité située à l'intérieur de l'aire de combat, constituée d'une bande continue de 60 cm de largeur qui s'étend du bord extérieur de l'aire de combat vers son centre. Ceci s'applique aussi bien aux aires de combat octogonales que carrées, en suivant la forme de leur périmètre respectif. Son but est de signaler visuellement aux athlètes et arbitres la proximité de la ligne limite, améliorant la perception de l'espace et prévenant les sorties accidentelles. La zone d'alerte ne doit pas être marquée par des lignes de ruban adhésif, mais doit être clairement distinctive du reste de l'aire de combat, par une couleur différente et sans entraver le déroulement du combat.

- 2 Indication des positions

1. Les lignes qui bornent l'aire de combat s'appellent lignes limites et les lignes qui bornent l'aire de compétition s'appellent lignes externes.
 1. La ligne externe avant adjacente à la table de l'opérateur s'appelle ligne externe #1, et dans le sens horaire, à partir de la ligne externe #1, les autres lignes sont appelées lignes externes #2, #3 et #4. La ligne limite avant adjacente à la ligne externe #1 est appelée ligne limite #1, puis dans le sens horaire, à partir de la ligne limite #1, les autres lignes sont appelées lignes limites #2, #3 et #4. Dans le cas d'une aire de combat octogonale, la ligne limite avant adjacente à la ligne externe #1 est appelée ligne limite #1, puis dans le sens horaire, à partir de la ligne limite #1, les autres lignes sont appelées lignes limites #2, #3, #4, #5, #6, #7 et #8.
 1. Les positions de l'arbitre et des combattants au début et à la fin du combat : Les positions des combattants se situent à 1m de part et d'autre du point central de l'aire de combat, parallèle à la ligne externe #1. L'arbitre se trouve à 1,5m du centre de l'aire de combat, vers la ligne externe #3.
 2. Les positions des juges : La position du 1er juge se trouve à une distance d'au moins 2m du coin de la ligne externe #2. La position du 2e juge se trouve à une distance d'au moins

2m à l'extérieur du centre de la ligne externe #5. La position du 3e juge se trouve à une distance d'au moins 2m du coin de la ligne externe #8.

3. Dans une configuration à 2 juges, la position du 1er juge se trouve à une distance d'au moins 3m de la ligne externe #1 à la gauche du tapis. La position du 2e juge se trouve à une distance d'au moins 3m de la ligne externe #3 à la droite. Quand il n'y a qu'un seul juge, celui-ci peut être assis à la table d'opération pour accomplir ses tâches. Les positions des juges peuvent être altérées pour accommoder les médias, la diffusion et/ou la présentation sportive.
4. La position de l'opérateur et de la reprise vidéo : La position de l'opérateur et de la reprise vidéo se situe à 2m de la ligne externe #1. La position de l'opérateur peut être altérée en fonction de l'environnement du lieu de compétition et pour les besoins de diffusion des médias et/ou pour la présentation sportive.
5. La position des coaches : Les positions des coaches se situent à 2m ou plus du point central de la ligne externe du côté de chacun des combattants. Les positions des coaches peuvent être altérées en fonction de l'environnement du lieu de compétition et pour les besoins de diffusion des médias et/ou pour la présentation sportive.
6. La position de la table d'inspection : La position de la table d'inspection se trouve près de l'entrée de l'aire de compétition aux fins de l'inspection de l'équipement des combattants.

3 Exigences techniques et environnementales pour un site de compétition

- La luminosité minimale requise au site de compétition pour les événements télédiffusés est de 1600 lux ou plus.
- La luminosité au site d'entraînement se situe entre 750 et 900 lux.
- La température au site de compétition doit être maintenue entre 17 et 24 degrés C.
- Pour les événements G6 et plus, incluant les événements multi-sports, la capacité minimale pour les spectateurs est de 4000 sièges. Si le site de compétition ne répond pas à cette exigence, la décision finale quant à sa conformité est prise en consultation avec la World Taekwondo (WT).

(Explication #1)

Tapis absorbant : Le degré d'élasticité et de glissance du tapis doit être approuvé par la WT avant la compétition.

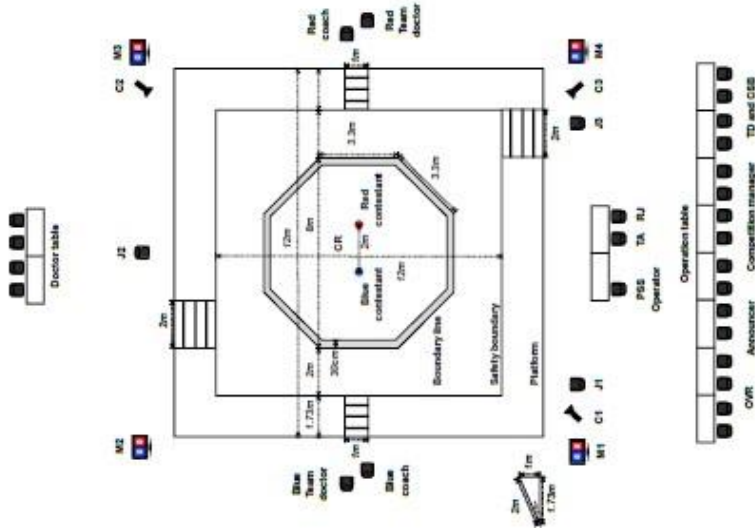
(Explication #2)

Couleur : La couleur de la surface du tapis doit être telle qu'elle ne produise pas de reflets éblouissants ou fatigants pour la vue des combattants ou des spectateurs. La teinte choisie doit de plus s'harmoniser avec l'équipement des combattants, leur uniforme et la surface de l'aire de combat.

(Explication #3)

Table d'inspection : À la table d'inspection, l'inspecteur s'assure que tout l'équipement porté par un combattant est approuvé par la WT et de grandeur adéquate pour celui-ci. Si l'équipement est jugé inadéquat, le combattant est tenu de le changer.

Octagonal mat on platform



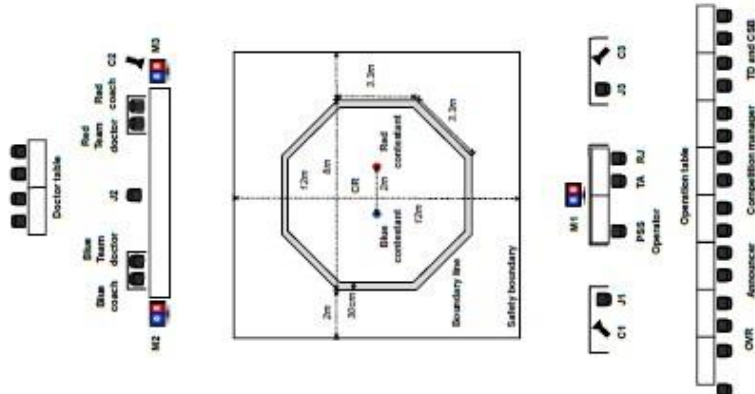
Glossary:

TD: Technical Delegate
 CSE: Competition Supervisory Board
 OVR: On Venue Result

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



Octagonal mat on floor

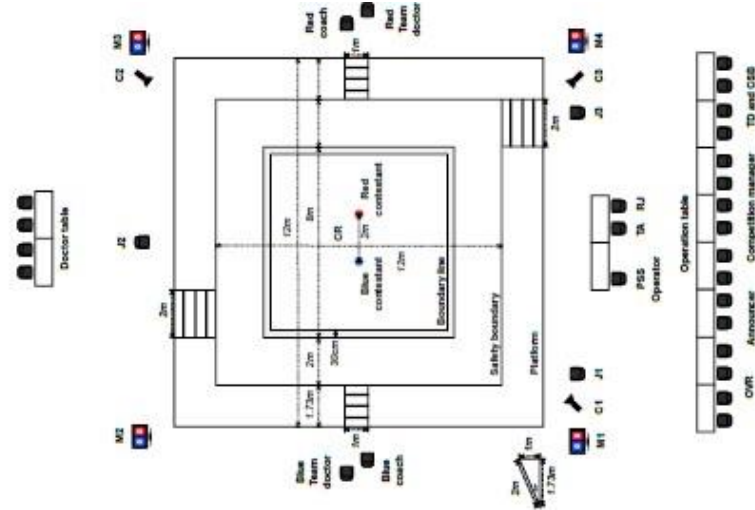


Glossary:

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

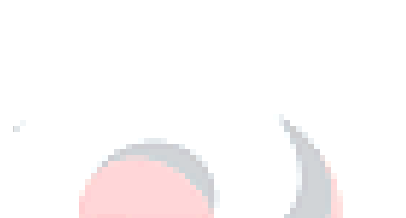


Square mat on platform

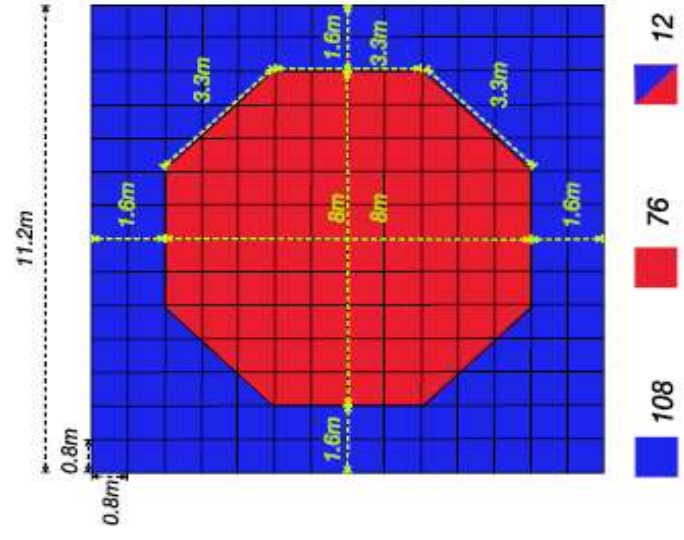


Glossary:

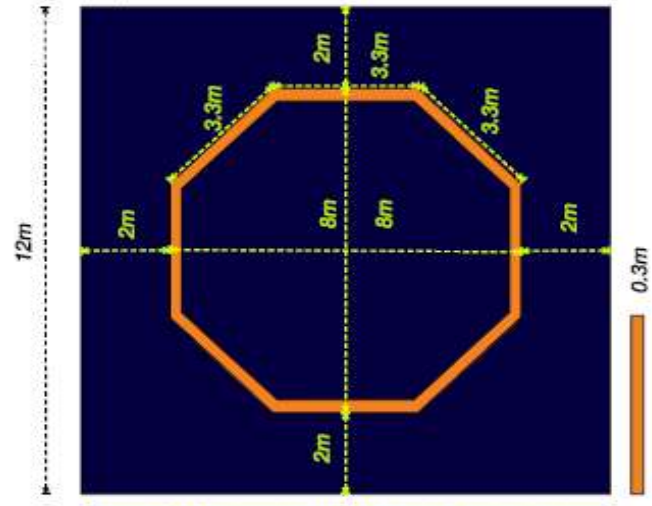
TA: Technical Assistant
 C1 - C2 - C3 : Camera 1, 2 and 3
 M1 - M2 - M3 : Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4



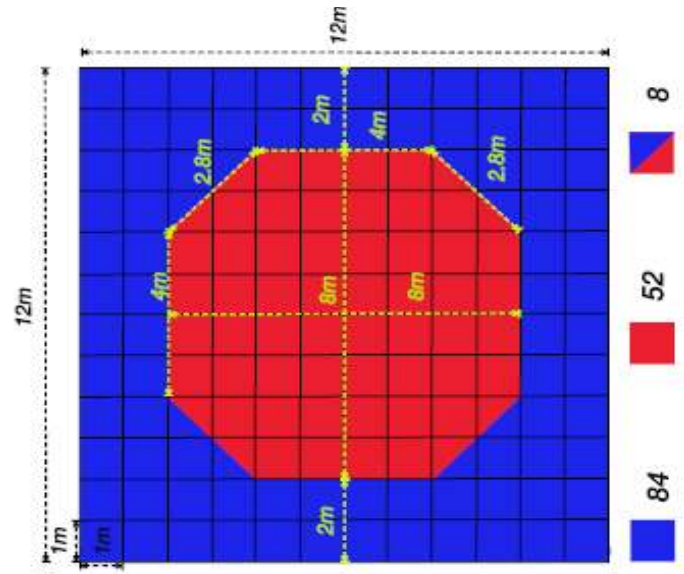
Octogonal mat (puzzle 0.8m)



Octogonal mat rolls



Octogonal mat (puzzle 1m)



Total:196

Total: 144



Article 4 Contestant

1 Qualification du candidat

1.1 Titulaire de la nationalité de l'équipe participante

1.2 1.2 Celui recommandé par le WT MNA

1.3 1.3 Titulaire du certificat de Taekwondo Dan/Poom délivré par le Kukkiwon

1.4 1.4 Titulaire de la licence d'athlète mondiale WT (GAL) 1.5 Concurrents âgés d'au moins 17 ans pour les seniors l'année où le tournoi concerné a lieu (15-17 ans pour les championnats juniors et 12-14 ans pour Championnats cadets).

1.5 Les âges pour les Jeux Olympiques de la Jeunesse peuvent être différents selon la décision du CIO.

(Interprétation)

La limite d'âge est basée sur l'année et non sur la date. Par exemple, si les championnats juniors ont lieu le 11 juin 2013, les concurrents nés entre le 1er janvier 1996 et le 31 décembre 1998 peuvent y participer.

(Interprétation)

Article 4.1 Qualification du concurrent : appliquée aux championnats promus par WT, aux championnats promus par CU, aux jeux multisports et aux événements approuvés du tournoi international ouvert de taekwondo reconnu par WT.

(Interprétation) Les articles 4.1.1 et 4.1.2 ne doivent pas être appliqués aux tournois internationaux ouverts de taekwondo reconnus par WT.

2 Contestant

2 Uniforme et équipement de combat

1. Aux compétitions inscrites au calendrier d'événements de la WT, le dobok ou l'uniforme de compétition ainsi que toute pièce d'équipement de combat tel que mais non limité aux tapis, système électronique PSS, système de reprise vidéo – IVR et équipements de protection, doivent être ceux approuvés par la WT.
 1. Les spécifications relatives au dobok ou à l'uniforme de compétition, à l'équipement de protection et à tout autre équipement sont établies séparément.

2. Un combattant porte un dobok ou uniforme de compétition approuvé par la WT, un plastron PSS, un casque PSS, un support athlétique (coquille), des protège-avants-bras, des protège-tibias, des gants de protection, des protections de pieds avec capteurs (avec système électronique PSS) ainsi qu'un protecteur buccal, au moment d'entrer dans l'aire de compétition. Le casque PSS est tenu fermement sous le bras gauche au moment d'entrer sur l'aire de combat. Le casque PSS est enfilé suivant les directives de l'arbitre, avant le début du combat.

1. Avec le dobok, les protège-avants-bras et les protège-tibias sont portés sous le vêtement.

Avec l'uniforme de compétition, les protège-avants-bras et les protège-tibias sont portés sous ou dans le vêtement. La coquille est portée sous le vêtement dans les deux cas.

1. Le combattant doit fournir son propre équipement approuvé par la WT, en plus des gants et du protecteur buccal, pour son propre usage. Le port sur la tête de tout autre matériel que le casque PSS est interdit. Pour les athlètes cadets, le

casque PSS peut être équipé d'une visière. Tout item religieux est porté sous le casque protecteur et à l'intérieur du dobok ou de l'uniforme de compétition et ne doit d'aucune façon nuire à l'adversaire.

1. Responsabilités du comité organisateur quant à l'équipement de compétition

1. Le Comité organisateur d'une compétition promue par la WT est responsable de l'installation des équipements suivants, approuvés par la WT, pour usage pendant la compétition. Il assume tous les frais d'installation et d'opération de tous les équipements et du personnel requis.

- Plastrons et casques de type PSS et tous les équipements s'y rapportant – Le choix du fabricant du matériel PSS est celui de la WT (pour les championnats du monde Cadet, des casques conventionnels munis d'une visière sont utilisés)
- Tapis
- Autres équipements de protection, sous réserve (protections de pieds avec capteurs, gants, protège-tibias, protège-avant-bras, coquille et dobok ou uniforme de compétition)
- Système de reprise vidéo – IVR et équipements reliés, incluant mais non limité aux caméras (minimum 3 caméras par surface et minimum 4 caméras, incluant une caméra surélevée pour les demi-finales et finales. Lorsque la diffusion est disponible, le signal diffusé doit être accessible à la table de reprise vidéo à des fins de reprise vidéo.
- Écran géant (pour affichage de la progression des arbres de combat, des profils d'athlètes, etc.) dans l'enceinte du site de compétition
- Tableau d'affichage du score pour les spectateurs (pour affichage de l'écran de reprise vidéo; minimum 12)
- Tableaux d'affichage du score aux surfaces de combat (pour affichage du score; minimum 4 par surface)
- Système d'affichage en temps réel (RTDS) dans la zone d'appel des athlètes et dans la zone d'échauffement
- Système d'appel des arbitres en temps réel (RTRCS) au salon des arbitres ou zone d'attente
- Téléviseur diffusant les combats en direct au salon des arbitres
- Détecteur de métal à la table d'inspection (minimum 2)
- Tout autre équipement non prescrit dans le présent article, s'il y a lieu, sera décrit dans le Manuel d'opération de la WT.

1. Le Comité organisateur d'une compétition promue par la WT est responsable de la préparation des équipements et matériels suivants au site d'entraînement, à ses propres frais.

- Plastrons et casques électroniques PSS ainsi tout l'équipement qui s'y rapporte
- Tapis
- Bicyclette stationnaire
- Tapis roulant
- Matériel de premiers soins (détails dans le code médical)
- Glace dans des seaux
- Réfrigérateurs
- Eau en bouteilles

3. Il est de la responsabilité du comité organisateur d'obtenir l'approbation de la WT quant à la quantité d'équipements à préparer.

3 Test antidopage

3.1 Lors des événements de taekwondo promus ou reconnus par la WT, toute utilisation ou administration de drogues ou de substances chimiques décrites dans la liste des interdictions de l'AMA est interdite. Le Code antidopage de l'AMA s'appliquera aux compétitions de taekwondo des Jeux Olympiques et des autres Jeux multisports. Les règles antidopage du WT doivent être appliquées aux championnats promus et/ou reconnus du WT.

3.2 La WT peut effectuer tout contrôle antidopage jugé nécessaire pour déterminer si un concurrent a commis une infraction à cette règle, et tout concurrent qui refuse de se soumettre à ce contrôle ou qui prouve avoir commis une telle infraction sera retiré du classement final, et le record sera transféré au concurrent suivant au classement de la compétition. 3.3 Le comité d'organisation sera responsable de faire tous les préparatifs nécessaires à la réalisation des contrôles antidopage.

3.4 Les détails des règles antidopage du WT seront adoptés dans le cadre des statuts.

(Explication #1)

Détenir la nationalité de l'équipe participante :

Lorsqu'un athlète représente une équipe nationale, sa nationalité est établie par la citoyenneté du pays qu'il représente au moment de son inscription comme participant. La vérification de la citoyenneté est faite à l'aide d'un passeport.

Un athlète qui est à la fois citoyen de deux pays ou plus peut représenter l'un ou l'autre de ces pays, à son choix. Cependant, en cas de changement de nationalité, il/elle est autorisé à représenter un autre pays seulement si trente-six (36) mois se sont écoulés depuis qu'il/elle a représenté un pays aux événements suivants :

- i) Les Jeux Olympiques
- ii) Les tournois de qualification pour les Jeux Olympiques
- iii) Les Jeux Continentaux multisports aux 4 ans
- iv) Les championnats continentaux aux 2 ans
- v) Les championnats du monde promus par la WT

Cette période peut être réduite ou même annulée avec l'accord des Comités Olympiques nationaux et de la WT. La WT peut prendre des mesures disciplinaires en tout temps contre l'athlète et son association nationale qui contrevient à cet article, incluant mais non limité à le priver de ses réalisations.

(Explication #2)

Être recommandé par son Association nationale WT (MNA) : Chaque MNA est responsable du contrôle de non-grossesse et du genre et doit s'assurer que tous les membres de l'équipe ont passé un examen médical démontrant une santé et une condition physique adéquates. De plus, chaque Fédération nationale assume la pleine responsabilité quant à la couverture d'assurances santé et accident, de même que responsabilité civile de ses participants et officiels pendant une compétition promue par la WT.

(Explication #3)

Protecteur buccal :

La couleur du protecteur buccal est limitée à blanc ou transparent. Il doit avoir au moins 3mm d'épaisseur et couvrir la totalité des dents du haut. Les athlètes avec appareils dentaires requièrent un protecteur buccal qui couvre les dents du haut et du bas, recommandé par leur dentiste et doivent soumettre une lettre de ce dernier disant qu'il est sécuritaire pour l'athlète de combattre avec ce protecteur buccal. (Veuillez-vous référer au document *WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing rules* pour les détails.)

(Explication #4)

Casque PSS : Un casque PSS de couleur autre que bleu ou rouge n'est pas autorisé.

(Explication #5)

Système de reprise vidéo – IVR : Il est de la responsabilité du Comité organisateur de s'assurer que le signal diffusé soit disponible pour les reprises vidéo, pour les combats demandés par la WT.

(Explication #6)

Taping : Les taping aux pieds et aux mains sont strictement vérifiés lors de l'inspection de l'athlète. L'inspecteur peut exiger l'approbation du personnel médical désigné pour un taping excessif. Le combattant est tenu de retirer tout taping lors de la pesée générale afin de permettre de voir toute blessure, coupure ou saignement. (Veuillez-vous référer au document *WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing rules* pour les détails.)

(Explication #7)

Tout athlète ne portant pas les pièces d'équipement appropriées ou qui, à la table d'inspection, retire de son corps une pièce potentiellement dangereuse, tel que mentionné aux points 1 à 3 plus bas, ne sera pas autorisé à participer à la compétition. (Veuillez-vous référer aux documents *WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing rules* et *WT Medical Code Appendix III* pour les détails.)

- (1) Tout athlète dont l'équipement de protection (tel que casque, plastron, coquille, gants, chaussons et protecteur buccal) ne couvre pas adéquatement le corps, est de taille ou de forme ou d'un matériel inapproprié.
- (2) Tout athlète dont le protecteur buccal ne satisfait pas aux règles de la WT relatives au protecteur buccal, que ce soit à l'inspection ou en tout temps durant un combat, ou qui omet de se conformer aux directives émises par un officiel à l'inspection, par l'arbitre de centre ou par le personnel médical désigné par la WT.
- (3) Tout athlète qui arbore un piercing, une boucle d'oreille ou toute pièce dure dans le visage ou sur n'importe quelle partie du corps, que ce soit à l'inspection ou pendant un combat, ou qui omet de se conformer aux directives émises par un officiel à l'inspection, par l'arbitre de centre ou par le personnel médical désigné par la WT.

(Explication #8)

Tout athlète participant à une compétition doit détenir une évaluation de santé annuelle valide (ou certificat médical) pour que sa participation soit autorisée. (Veuillez-vous référer aux documents *WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing rules* et *WT Medical Code Appendix III* pour les détails.)

(Explication #9)

Un athlète sera disqualifié de la compétition s'il ne se conforme pas aux règles de sécurité concernant les équipements de protection, si sa condition de santé compromet la sécurité des participants selon les règles en vigueur ou dont le certificat médical comporte des conditions le disqualifiant. (Veuillez-vous référer aux documents *WT Mouthguard, Taping, Brace, Piercing rules* et *WT Medical Code Appendix III B Disqualification* pour les détails.)

(Explication #10)

Tout athlète doit détenir une assurance santé-voyage valide pour participer à une compétition et fournir une copie du certificat au moment de son inscription GMS.

Article 5 - Catégorie de poids

1 Les catégories de poids mondial sont divisées en divisions masculines et féminines et classées comme suit.

1.1 8 catégories de poids pour hommes et femmes

Divisions masculines / Men's division		Divisions féminines / Women's	
- 54 kg	ne dépassant pas 54 kg	- 46 kg	ne dépassant pas 46 kg
- 58 kg	+ de 54 kg sans dépasser 58 kg	- 49 kg	+ de 46 kg sans dépasser 49 kg
- 63 kg	+ de 58 kg sans dépasser 63 kg	- 53 kg	+ de 49 kg sans dépasser 53 kg
- 68 kg	+ de 63 kg sans dépasser 68 kg	- 57 kg	+ de 53 kg sans dépasser 57 kg
- 74 kg	+ de 68 kg sans dépasser 74 kg	- 62 kg	+ de 57 kg sans dépasser 62 kg
- 80 kg	+ de 74 kg sans dépasser 80 kg	- 67 kg	+ de 62 kg sans dépasser 67 kg
- 87 kg	+ de 80 kg sans dépasser 87 kg	- 73 kg	+ de 67 kg sans dépasser 73 kg
+ 87 kg	+ de 87 kg	+ 73 kg	+ de 73 kg

1.2 6 catégories de poids pour hommes et femmes

Divisions masculines / Men's division		Divisions féminines / Women's	
- 54 kg	ne dépassant pas 54 kg	- 46 kg	ne dépassant pas 46 kg
- 60 kg	+ de 54 kg sans dépasser 60 kg	- 51 kg	+ de 46 kg sans dépasser 51 kg
- 67 kg	+ de 60 kg sans dépasser 67 kg	- 57 kg	+ de 51 kg sans dépasser 57 kg
- 74 kg	+ de 67 kg sans dépasser 74 kg	- 63 kg	+ de 57 kg sans dépasser 63 kg
- 82 kg	+ de 74 kg sans dépasser 82 kg	- 70 kg	+ de 63 kg sans dépasser 70 kg
+ 82 kg	+ de 82 kg	+ 70 kg	+ de 70 kg

2 catégories de poids olympiques sont classées comme suit.

Divisions masculines / Men's division		Divisions féminines / Women's	
- 58 kg	ne dépassant pas 58 kg	- 49 kg	ne dépassant pas 49 kg
- 68 kg	+ de 58 kg sans dépasser 68 kg	- 57 kg	+ de 49 kg sans dépasser 57 kg
- 80 kg	+ de 68 kg sans dépasser 80 kg	- 67 kg	+ de 57 kg sans dépasser 67 kg
+ 80 kg	+ de 80 kg	+ 67 kg	+ de 67 kg

3 catégories de poids junior sont classées comme suit.

Divisions masculines / Men's division		Divisions féminines / Women's	
- 45 kg	ne dépassant pas 45 kg	- 42 kg	ne dépassant pas 42 kg
- 48 kg	+ de 45 kg sans dépasser 48 kg	- 44 kg	+ de 42 kg sans dépasser 44 kg
- 51 kg	+ de 48 kg sans dépasser 51 kg	- 46 kg	+ de 44 kg sans dépasser 46 kg
- 55 kg	+ de 51 kg sans dépasser 55 kg	- 49 kg	+ de 46 kg sans dépasser 49 kg
- 59 kg	+ de 55 kg sans dépasser 59 kg	- 52 kg	+ de 49 kg sans dépasser 52 kg
- 63 kg	+ de 59 kg sans dépasser 63 kg	- 55 kg	+ de 52 kg sans dépasser 55 kg
- 68 kg	+ de 63 kg sans dépasser 68 kg	- 59 kg	+ de 55 kg sans dépasser 59 kg
- 73 kg	+ de 68 kg sans dépasser 73 kg	- 63 kg	+ de 59 kg sans dépasser 63 kg
- 78 kg	+ de 73 kg sans dépasser 78 kg	- 68 kg	+ de 63 kg sans dépasser 68 kg
+ 78 kg	+ de 78 kg	+ 68 kg	+ de 68 kg

4 catégories de poids olympiques de la jeunesse sont classées comme suit.

Divisions masculines / Men's division		Divisions féminines / Women's	
- 48 kg	ne dépassant pas 48 kg	- 44 kg	ne dépassant pas 44 kg
- 55 kg	+ de 48 kg sans dépasser 55 kg	- 49 kg	+ de 44 kg sans dépasser 49 kg
- 63 kg	+ de 55 kg sans dépasser 63 kg	- 55 kg	+ de 49 kg sans dépasser 55 kg
- 73 kg	+ de 63 kg sans dépasser 73 kg	- 63 kg	+ de 55 kg sans dépasser 63 kg
+ 73 kg	+ de 73 kg	+ 63 kg	+ de 63 kg

5 catégories de poids des cadets sont classées comme suit.

Divisions masculines / Men's division		Divisions féminines / Women's	
- 33 kg	ne dépassant pas 33 kg	- 29 kg	ne dépassant pas 29 kg
- 37 kg	+ de 33 kg sans dépasser 37 kg	- 33 kg	+ de 29 kg sans dépasser 33 kg
- 41 kg	+ de 37 kg sans dépasser 41 kg	- 37 kg	+ de 33 kg sans dépasser 37 kg
- 45 kg	+ de 41 kg sans dépasser 45 kg	- 41 kg	+ de 37 kg sans dépasser 41 kg
- 49 kg	+ de 45 kg sans dépasser 49 kg	- 44 kg	+ de 41 kg sans dépasser 44 kg
- 53 kg	+ de 49 kg sans dépasser 53 kg	- 47 kg	+ de 44 kg sans dépasser 47 kg
- 57 kg	+ de 53 kg sans dépasser 57 kg	- 51 kg	+ de 47 kg sans dépasser 51 kg
- 61 kg	+ de 57 kg sans dépasser 61 kg	- 55 kg	+ de 51 kg sans dépasser 55 kg
- 65 kg	+ de 61 kg sans dépasser 65 kg	- 59 kg	+ de 55 kg sans dépasser 59 kg
+ 65 kg	+ de 65 kg	+ 59 kg	+ de 59 kg

5.1 Les catégories de taille des cadets sont classées comme suit.

Division masculine / Men's division			
Cadet contestants' Height		MAX weight	MIN weight
- 148 cm	Ne dépassant pas 148 cm	45 kg	33 kg
- 152 cm	+ de 148 sans dépasser 152 cm	48 kg	35 kg
- 156 cm	+ de 152 sans dépasser 156 cm	51 kg	37 kg
- 160 cm	+ de 156 sans dépasser 160 cm	53 kg	39 kg
- 164 cm	+ de 160 sans dépasser 164 cm	56 kg	41 kg
- 168 cm	+ de 164 sans dépasser 168 cm	59 kg	43 kg
- 172 cm	+ de 168 sans dépasser 172 cm	61 kg	45 kg
- 176 cm	+ de 172 sans dépasser 176 cm	64 kg	47 kg
- 180 cm	+ de 176 sans dépasser 180 cm	67 kg	49 kg
+ 180cm	+ de 180 cm	80 kg	52 kg

Division féminine / Women's division			
Cadet contestants' Height		MAX weight	MIN weight
- 144 cm	Ne dépassant pas 144 cm	43 kg	32 kg
- 148 cm	+ de 144 sans dépasser 148 cm	45 kg	33 kg
- 152 cm	+ de 148 sans dépasser 152 cm	48 kg	35 kg
- 156 cm	+ de 152 sans dépasser 156 cm	51 kg	37 kg
- 160 cm	+ de 156 sans dépasser 160 cm	53 kg	39 kg
- 164 cm	+ de 160 sans dépasser 164 cm	56 kg	41 kg
- 168 cm	+ de 164 sans dépasser 168 cm	59 kg	43 kg
- 172 cm	+ de 168 sans dépasser 172 cm	61 kg	45 kg
- 176 cm	+ de 172 sans dépasser 176 cm	64 kg	47 kg
+ 176 cm	+ de 176 cm	75 kg	50 kg

6. Les fourchettes de poids des équipes sont classées comme suit.

Division	Paire masculine	Paire féminine	Équipe masculine		Équipe féminine		Équipe mixte
Nombre maximum d'athlètes	2	2	4	3	4	3	4 (max. 2 hommes & 2 femmes)
Poids total	Senior						
	160 kg ou moins	135 kg ou moins	300 kg ou moins	240 kg ou moins	260 kg ou moins	200 kg ou moins	2 femmes : 135 kg ou moins
	130 kg ou moins	110 kg ou moins					2 hommes : 160 kg ou moins
	Junior						
	150 kg ou moins	125 kg ou moins	280 kg ou moins	225 kg ou moins	240 kg ou moins	185 kg ou moins	2 femmes : 125 kg ou moins 2 hommes : 150 kg ou moins

* Les athlètes substitués doivent participer à la pesée.

** Si un athlète principal est remplacé par un substitut, le poids total des quatre athlètes, incluant le substitut et excluant le principal remplacé, doit être recalculé et appliqué.

(Explication #1)

Ne dépassant pas :

La limite de poids est définie à une décimale de la valeur établie. Par exemple, « ne dépassant pas 50 kg » signifie jusqu'à 50,0 kg (inclusivement). 50,1 kg étant au-dessus de la limite et entraînant une disqualification.

(Explication #2)

Plus de (+ de) :

Plus de 50 kg commence à 50,1 kg. 50,0 kg étant en-dessous de la limite et entraînant une disqualification.

Article 6 -Classement et modalités de compétition

- 1 Les compétitions sont classées comme suit.
 1. Une compétition individuelle se tient normalement entre combattants d'une même catégorie de poids. Lorsque nécessaire, deux catégories de poids adjacentes peuvent être fusionnées pour en former une seule. Un combattant ne peut participer dans plus d'une (1) catégorie de poids, à un même événement.
 2. Compétition par équipe : Le déroulement et les catégories de poids d'une compétition par équipe sont stipulés à l'article 22 – Compétition par équipe.
- 2 Les formules de compétitions se divisent comme suit.
 1. Formule tournoi à élimination simple.
 2. Formule à la ronde.
 3. Le tournoi de taekwondo des Jeux Olympiques ainsi que les Jeux continentaux multi sports aux 4 ans peuvent utiliser une formule à élimination simple ou une formule combinant l'élimination simple et un repêchage.
- 3 Toute compétition de niveau international reconnue par la WT doit regrouper des participants d'au moins 4 pays et pas moins de 4 participants dans chaque catégorie de poids. Tout tournoi comptant moins de 4 pays ou toute catégorie de poids de moins de 4 participants n'est pas reconnue dans les résultats officiels.
- 4 La Série World Taekwondo Grand Prix sera organisé sur la base de la plus récente procédure de classement de la Série World Taekwondo Grand Prix.

(Interprétation)

1. Dans un système de tournoi, la compétition se déroule sur une base individuelle. Cependant, le classement des équipes peut également être déterminé par la somme des classements individuels, suivant une méthode de pointage global.

Classement par équipe

Le classement par équipe est établi par le total des points basé sur les critères suivants.

- Un (1) point de base par combattant qui entre dans l'aire de compétition après avoir réussi la pesée générale
- Un (1) point par victoire (incluant victoire par bye)
- Cent vingt (120) points additionnels pour une médaille d'or
- Cinquante (50) points additionnels pour une médaille d'argent
- Vingt (20) points additionnels pour une médaille de bronze

En cas d'égalité entre deux équipes ou plus, le classement est établi par 1) le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze, dans l'ordre, remportées par l'équipe, 2) le nombre de combattants qui ont participé et 3) un pointage plus élevé dans les catégories les plus lourdes.

2. Dans le système de compétition par équipe, le résultat de chaque équipe est établi par les résultats individuels.

(Explication #1)

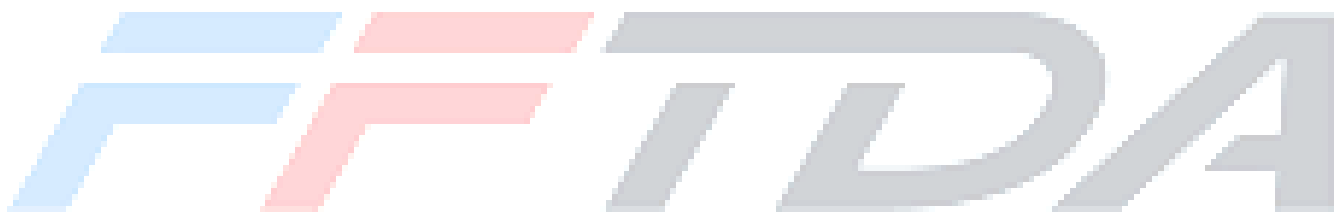
Catégories de poids consolidées :

La méthode de consolidation se base sur les catégories de poids olympiques.

Article 7 - Durée du Combat

1 La durée d'un combat est établie comme suit :

1. La durée d'un combat est de trois rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre les rounds. En cas d'égalité au pointage après avoir complété le 3e round, un 4e round d'une minute est tenu, à titre de round de bris d'égalité, après une minute de repos suivant le 3e round.
2. Avec la formule au meilleur de trois rounds, la durée du combat est de 3 rounds de 2 minutes chacun avec une période de repos d'une minute entre les rounds.
Cependant, il n'y aura pas de 4^e round d'une minute à titre de round de bris d'égalité. En cas d'égalité après avoir complété un round, le vainqueur du round sera décidé selon l'article 15.
3. Aux Championnats par équipe de la Coupe du Monde, la durée d'un combat est de trois rounds. 4 minutes pour le 1^{er} round, 5 minutes pour les 2^e et 3^e rounds, avec une pause de 1 minute entre les rounds. Le 1^{er} round est tenu en format traditionnel de combat par équipe à 1 minute par combat, et les 2^e et 3^e rounds sont tenus en format tag-team de 5 minutes chacun.
4. La durée d'un combat peut être ramenée à 1 minute X 3 rounds, 1 minute 30 secondes X 3 rounds, 2 minutes X 2 rounds ou 5 minutes x 1 round (avec un temps mort de 30 secondes par combattant), sur décision du délégué technique de la compétition.



Article 8 - Tirage au sort

- 1 La date du tirage au sort doit être énoncée dans le plan de la compétition. Au moins un représentant de chaque équipe doit prendre part au tirage au sort et les équipes participantes sont responsables de confirmer leur inscription avant le tirage au sort. Dans le cas où aucun représentant d'une équipe ne pourrait prendre part au tirage au sort, l'équipe doit désigner un mandataire et en informer le délégué technique ou le comité organisateur avant le tirage au sort.
- 2 Le tirage au sort peut être fait par tirage aléatoire informatisé ou manuel. La méthode utilisée et l'ordre du tirage sont déterminés par le délégué technique.
- 3 Tous les athlètes classés seront têtes de série dans tous les tournois promus et reconnus par la WT à moins de stipulation contraire dans les procédures de classement ou le cahier d'invitation des événements concernés.



Article 9 Pesée

- 1 La pesée générale des combattants d'une journée doit être complétée la journée précédente. L'heure de la pesée générale est établie par le comité organisateur et annoncée à la rencontre des équipes (head of team meeting). La durée de la pesée générale est de deux (2) heures au maximum.
- 2 La pesée aléatoire se tient sur le site de compétition, le matin de la compétition. Tous les combattants qui ont passé la pesée générale doivent être présents pour la pesée aléatoire, au plus, deux (2) heures avant le début de la compétition. Un combattant qui ne se présente pas à la pesée aléatoire est disqualifié. La pesée aléatoire doit être complétée au plus tard trente (30) minutes avant le début de la compétition, chaque jour.

1. Le taux de sélection pour la pesée aléatoire est déterminé par le nombre d'athlètes dans chaque catégorie de poids comme suit, et les individus sélectionnés aléatoirement par ordinateur au plus, deux (2) heures avant le début de la compétition.

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| a) Plus de 32 athlètes : | 20% du nombre total |
| b) 17-32 athlètes : | 6 athlètes |
| c) 9-16 athlètes : | 4 athlètes |
| d) 4-8 athlètes : | 2 athlètes |
| e) Moins de 4 athlètes : | Aucun |

- 2.2 La pesée aléatoire admet 5% de tolérance par rapport à la catégorie du combattant. Un poids inférieur à la catégorie n'est pas pris en compte pour la pesée aléatoire.

- 3 Pendant la pesée, les combattants doivent porter un caleçon tandis que les combattantes doivent porter une culotte et un soutien-gorge. Cependant, ils/elles peuvent être nu(e)s si ils/elles le désirent.

1. Les cadets et les juniors doivent être pesés en sous-vêtements et 100 grammes sera alloué pour compenser.

- 4 La pesée générale ne doit être faite qu'une fois. Cependant, un second essai peut être tenu à l'intérieur des délais prescrits, si le premier essai n'a pas été réussi. La pesée aléatoire ne doit être faite qu'une fois par combattant et il n'y a pas de second essai.

- 5 Pour éviter la disqualification à la pesée, des balances identiques à la balance officielle sont disponibles sur les lieux de la pesée ou de la compétition, pour une pré-pesée.

(Explication #1)

- Les combattants de la journée :

Il s'agit des combattants identifiés comme devant combattre cette journée-là selon l'horaire établi par le comité organisateur ou la WT.

(Explication #2)

Des locaux séparés, pour la pesée, doivent être aménagés pour les hommes et pour les femmes. Les officiels assignés à la pesée doivent être de même sexe que les combattants.

(Explication #3)

Disqualification à la pesée:

Lorsqu'un combattant est disqualifié à la pesée, celui-ci ne se voit accorder aucun point de classement.

(Explication #4)

Balance identique à la balance officielle :

La balance d'essai doit être du même type et de la même calibration que la balance officielle et ceci doit être vérifié avant le début de la compétition par le comité organisateur.



FFIDA

Article 10 - Procédure du combat

- 1 Appel des combattants : Le nom des combattants est annoncé trois (3) fois à la table d'appel des athlètes, dans les trente (30) minutes précédant le début prévu du combat. Si un combattant ne se reporte pas à la table d'appel suite au troisième appel, le combattant est disqualifié et sa disqualification est annoncée.
- 2 Inspection de l'athlète, de l'uniforme et de l'équipement de protection : Après avoir été appelés, les combattants doivent passer l'inspection de l'athlète, de l'uniforme et de l'équipement de protection, à la table d'inspection désignée et par les inspecteurs désignés par la WT. Les combattants doivent coopérer et ne rien porter qui puisse nuire à leur adversaire.
- 3 Entrer dans l'aire de compétition : Après l'inspection, le combattant se rend à la zone du coach, accompagné d'un coach et d'un médecin d'équipe ou personnel médical (tel que physiothérapeute, préparateur physique ou chiropraticien, facultatif).
- 4 Procédure précédant et suivant le combat
 1. Avant le début du combat, l'arbitre appelle « Chung, Hong ». Les deux combattants entrent dans l'aire de combat avec leur casque PSS tenu sous le bras gauche. Si un combattant n'est pas présent ou est présent sans être entièrement équipé, ce qui inclut toutes les pièces d'équipement, l'uniforme, etc. à la zone du coach au moment où l'arbitre fait l'appel « Chung, Hong », il/elle est considéré(e) comme s'étant retiré(e) du combat et l'arbitre déclare son adversaire vainqueur.
 2. Les combattants se font face puis se saluent sur l'ordre de l'arbitre « Cha-ryeot » (attention) et « Kyeong-rye » (saluez). Le salut se fait de la position debout normale de Cha-ryeot, en inclinant le buste de 30 degrés ou plus, tout en inclinant la tête de 45 degrés ou plus. Après le salut, les combattants mettent leur casque PSS.
 3. L'arbitre débute le combat par la commande « Joon-bi » (prêt) et « Shi-jak » (commencez).
4. À chaque round, le combat débute à la commande « Shi-jak » (commencez) de la part de l'arbitre.
 1. À chaque round, le combat se termine à la commande « Keu-man » (arrêtez) de la part de l'arbitre. Même si l'arbitre n'a pas déclaré « Keu-man », le combat est considéré comme terminé lorsque le temps de combat expire, cependant une pénalité « Gam-Jeom » peut être décernée et compilée au score même après l'expiration du temps de combat.
2. L'arbitre peut suspendre le combat en déclarant « Kal-yeo » (séparez-vous) et le reprendre par la commande « Kye-sok » (continuez). Lorsque l'arbitre déclare « Kal-yeo », l'opérateur doit immédiatement suspendre le temps de combat; lorsque l'arbitre déclare « Kye-sok », l'opérateur doit immédiatement redémarrer le temps de combat.
 1. Après le dernier round, l'arbitre déclare le vainqueur en levant la main du côté du vainqueur.
1. Avec la formule au meilleur de trois rounds, l'arbitre déclare le vainqueur de chaque round.
 1. Les combattants se retirent.
- 5 Procédure de combat par équipe
 1. Les deux équipes se font face, à la position désignée des combattants, combattants alignés dans l'ordre soumis par l'équipe à partir de la première ligne limite.
 2. La procédure précédant et suivant le combat est la même que celle décrite à la clause 4 du présent article.
3. Les deux équipes quittent l'aire de combat et chaque combattant prend place à l'endroit désigné, en attente de son combat.
 1. Les deux équipes s'alignent face à face dans l'aire de combat immédiatement après le dernier combat.

2. L'arbitre déclare l'équipe gagnante en levant la main du côté de celle-ci.
- 3.

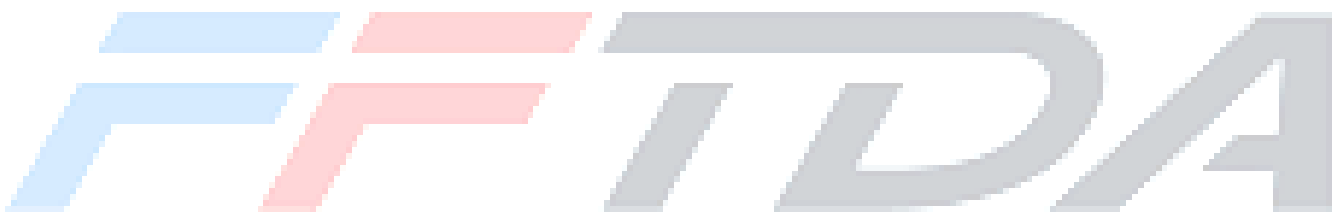
5. **(Explication #1)**

6. Médecin d'équipe, chiropraticien, préparateur physique ou physiothérapeute :

7. Au moment de son inscription, l'équipe doit avoir fourni une copie écrite en anglais de la certification d'appartenance à son corps médical, pour son médecin d'équipe, chiropraticien, préparateur physique ou physiothérapeute. Après vérification, une carte d'accréditation particulière lui a été remise. Seules les personnes ayant obtenu une telle accréditation sont autorisées à entrer dans l'aire de compétition avec un coach. Seul un docteur en médecine dont la licence est active, gradué d'une école de médecine reconnue, peut obtenir une accréditation de médecin d'équipe. Tout autre personnel médical (chiropraticien d'équipe, préparateur physique, physiothérapeute, ou autre professionnel de la santé) ne peut prétendre être médecin d'équipe, ce qui pourrait résulter en une accréditation inappropriée.

8. **(Guide des officiels)**

9. Lorsqu'on utilise le système électronique PSS, l'arbitre s'assure que le plastron et les capteurs de protections de pieds portés par chacun des combattants fonctionnent correctement. Cette procédure peut néanmoins être omise, pour gagner du temps et accélérer le déroulement de la compétition.



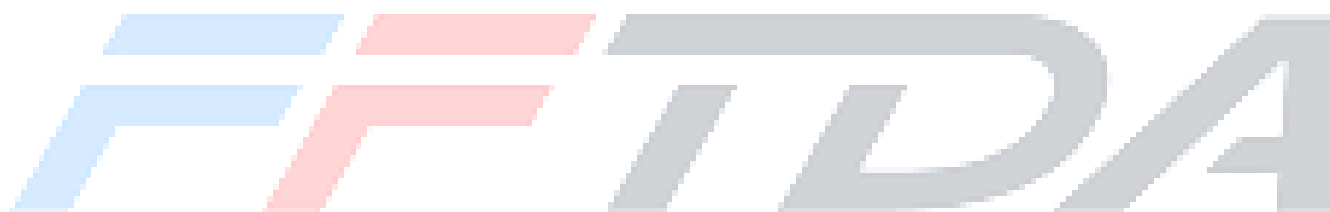
Article 11 - Techniques et domaines autorisés

1 Techniques permises

1. Technique de poing : Un coup direct utilisant les jointures avec le poing fermement serré
2. Technique de pied : Porter un coup avec n'importe quelle partie du pied située sous la cheville

2 Zones permises

1. Tronc : Les attaques, par techniques de poing ou techniques de pied, sur la partie du tronc couverte par le plastron sont permises. Cependant, de telles attaques ne doivent pas être portées à la colonne vertébrale.
2. Tête : La partie située au-dessus de la clavicule. Seules les techniques de pied sont permises.



Article 12 - Points valables

- 1 Zones de points
 1. Le tronc : La partie bleue ou rouge du plastron.
 2. La tête : La tête entière, au-dessus d'une ligne représentant la partie la plus basse du casque.
- 2 Critères de points valides :
 1. Des points sont accordés lorsqu'une technique permise est délivrée dans la zone de points du tronc avec un niveau d'impact approprié.
 2. Des points sont accordés lorsqu'une technique permise est délivrée dans la zone de points de la tête avec un niveau d'impact approprié.
 1. La détermination de la validité de la technique, du niveau d'impact et/ou de la validité de la zone de points est faite par le système PSS. Ces critères déterminés par le système PSS ne peuvent être sujets de reprise vidéo. Cependant, lorsqu'un coup de pied est lancé à la tête de l'adversaire et qu'aucun point n'est enregistré, seul l'arbitre de centre peut demander une reprise vidéo conformément à l'article 21.3.2.
 2. Le Comité technique de la WT établit le niveau d'impact et la sensibilité du système PSS, à l'aide de différentes échelles, considérant la catégorie de poids, le genre et le groupe d'âge. Dans certaines circonstances, lorsque requis, le délégué technique peut modifier le niveau d'impact valide.
- 3 Les points valides sont comme suit :
 1. Un (1) point pour un coup de poing valide au plastron
 2. Deux (2) points pour un coup de pied valide au plastron
 3. Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête
 4. Lorsqu'un coup de pied tourné valide est lancé au tronc ou à la tête, le nombre de points accordé est doublé : Quatre (4) points pour un coup de pied tourné valide au tronc, et six (6) points pour un coup de pied tourné valide à la tête.
 5. Un (1) point est accordé pour chaque « Gam-jeom » décerné à l'adversaire
- 4 Le résultat final est la somme des points des trois rounds.
 1. Avec la formule au meilleur de trois rounds, le résultat final est le nombre de rounds remportés.
- 5 Invalidation de points : Lorsqu'un combattant marque des points après un acte prohibé :
 1. Si un acte prohibé est suivi de points, l'arbitre déclare la pénalité pour l'acte prohibé et invalide le(s) point(s).

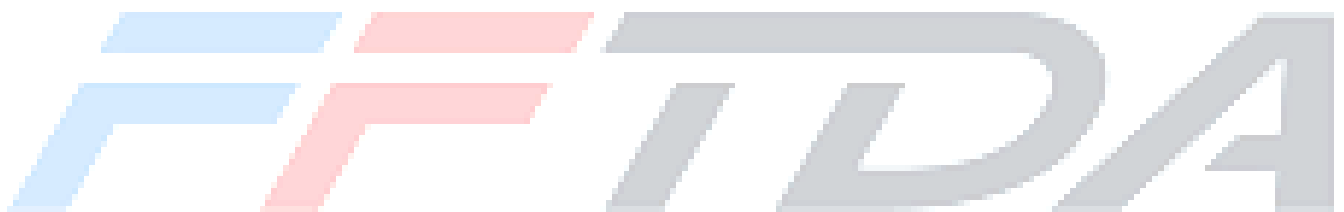
(Explication #1)

Le « back kick » (Dwichagi) est une technique tournée reconnue. Une rotation de la tête et des épaules doit accompagner le coup de pied pour être reconnu comme un Dwichagi et recevoir les points techniques :

Si un combattant exécute un Dwichagi sans rotation simultanée de la tête et des épaules, alors il ne s'agit pas d'une technique tournée.

Article 13 - Notation et publication

- 1 L'enregistrement de point(s) valide(s) est principalement déterminé à l'aide du système électronique PSS (Protector and Scoring Systems). Pour les techniques de poing, un système de pointage semi-automatique peut être utilisé où le système PSS mesure la puissance de la frappe et des juges déterminent la précision pour accorder les points à l'aide d'un dispositif manuel. Lorsqu'un système PSS est utilisé, les points additionnels relatifs aux techniques tournées sont décernés par des juges à l'aide d'un dispositif manuel. Lorsqu'un système PSS n'est pas utilisé, tous les points sont décernés par des juges utilisant un dispositif d'enregistrement manuel, incluant les points au tronc, à la tête et les techniques de poings.
- 2 Lorsqu'applicable, des gants de détection peuvent être utilisés. Dans ce cas, la puissance d'un coup de poing est déterminée par le système PSS et la technique utilisée est validée par des juges de coin. Seuls les coups de poing qui répondent aux deux critères se voient décerner des points.
- 3 Si le système PSS n'est pas employé pour la tête, mais seulement pour le tronc, l'enregistrement de points pour des techniques de pieds à la tête se fait par des juges utilisant un dispositif d'enregistrement manuel.
- 4 Un point additionnel accordé pour un coup de pied tourné doit être invalidé si le coup de pied tourné n'a pas été enregistré comme point valide par le système PSS.
- 5 En configuration à trois (3) juges de coin, deux juges ou plus doivent valider un point pour qu'il soit confirmé.
- 6 En configuration à deux (2) juges de coin, les deux juges doivent valider un point pour qu'il soit confirmé.
- 7 Lorsqu'un système PSS est utilisé à la fois pour les points au tronc et les points à la tête, et que les techniques de poing sont enregistrées à l'aide de gants de détection, le match peut se dérouler à l'aide d'un seul juge de coin. Celui-ci détermine la validité et la précision des techniques utilisées et décerne les points en conséquence.
- 8 Le pointage au tableau d'affichage peut être présenté sous la forme d'une « barre de santé » ou « barre de vie ».



Article 14 - Actes interdits et sanctions

- 1 Les pénalités sont décernées par l'arbitre.
- 2 Les actes prohibés décrits à l'article 14 sont pénalisés par « Gam-jeom ».
- 3 Un « Gam-jeom » entraîne un (1) point pour l'adversaire.
- 4 Les actes prohibés
 1. Les actes suivants sont catégorisés « actes prohibés » et un « Gam-jeom » est décerné.

1. Franchir la ligne limite
2. Tomber au sol
3. Éviter ou retarder le combat
4. Accrocher ou pousser l'adversaire
5. Les actes qui suivent sont des actes prohibés :
 - a) Lever la jambe pour bloquer
 - b) Donner un coup de pied à la jambe de l'adversaire pour entraver une attaque du pied
 - c) Diriger un coup de pied sous la ceinture
 - d) Lever la jambe au-dessus de la ceinture pour frapper dans les airs 4 fois ou plus

- e) Lever une jambe ou frapper dans les airs plus de 3 secondes dans le but d'entraver une attaque potentielle de l'adversaire

1. Coup de pied sous la ceinture
2. Attaquer l'adversaire après le « Kal-yeo »
3. Frapper la tête de l'adversaire avec la main
4. Coup de tête ou coup de genou
5. Attaquer l'adversaire tombé au sol
6. Attaquer au tronc avec le côté ou le dessous du pied en position de corps à corps (*clinch*)
7. Attaquer l'arrière de la tête en position de corps à corps (*clinch*)
8. Mauvaises conduites suivantes de la part d'un combattant ou d'un coach

- a) Ne pas se plier aux commandes ou décisions des officiels
- b) Protester de façon inappropriée contre les décisions des officiels

- c) Tenter de façon inappropriée de déranger ou d'influencer le résultat du combat

- a) Provoquer ou insulter l'adversaire ou son coach
- b) Médecin d'équipe non accrédité ou autre officiel d'équipe prenant place à la position du médecin d'équipe

- c) Toute autre mauvaise conduite sévère ou conduite antisportive de la part d'un combattant ou de son coach

- a) Lorsqu'un combattant commet un acte prohibé suivi d'une attaque après kalyeo (14.4.1.7) ou de tout autre comportement anti-sportif (14.4.1.13) l'arbitre peut lui décerner un second Gam-Jeom pour

« Attaque après kalyeo » ou « mauvaise conduite ».

1. Quand un coach ou un combattant commet une mauvaise conduite excessive et ne suit pas les directives de l'arbitre, ce dernier peut déclarer une requête de sanction en levant un carton jaune. Dans un tel cas, le conseil de surveillance de la compétition fait enquête sur le comportement du combattant et/ou du coach et détermine si une sanction est appropriée.
- 5 Si un combattant, intentionnellement et de façon répétitive, refuse de se conformer aux règlements ou à un ordre de l'arbitre, ce dernier peut mettre fin au combat, décerner un carton jaune et déclarer son adversaire gagnant.

- 6 Si l'arbitre à la table d'inspection ou un officiel sur l'aire de combat détermine, en accord avec le technicien du système PSS si nécessaire, qu'un combattant ou un coach a tenté de manipuler la sensibilité d'un capteur PSS et/ou altéré de façon inappropriée le système PSS de manière à en affecter les performances, le combattant est disqualifié.
- 7 Quand un combattant reçoit dix (10) « Gam-jeom », l'arbitre déclare celui-ci perdant par déclaration punitive (PUN).
 1. Avec la formule au meilleur de trois rounds, si un combattant reçoit cinq (5) gam-jeom, son adversaire est déclaré vainqueur de ce round.
- 8 À l'article 14.7, les « Gam-jeom » sont comptés au total des trois rounds.

(Interprétation)

Les objectifs visés par l'établissement d'actes prohibés et de pénalités sont les suivants:

- (1) Assurer la sécurité des combattants;
- (2) Assurer une compétition juste;
- (3) Encourager l'usage de techniques appropriées.

(Explication #1)

Gam-jeom

i. Franchir la ligne limite :

Un « Gam-jeom » est décerné quand un pied d'un combattant franchit la ligne limite. Aucun « Gam-jeom » n'est décerné si un combattant franchit la ligne limite suite à un acte prohibé de la part de son adversaire.

i. Tomber au sol :

Un « Gam-jeom » est décerné pour une chute au sol. Par contre, si un combattant chute au sol dû à un acte prohibé de son adversaire : aucune pénalité n'est décernée au combattant tombé au sol, alors qu'une pénalité est décernée à son adversaire. Si les deux adversaires chutent suite à un contact accidentel, ou si un combattant qui a marqué sur une technique tournée tombe au sol, aucune pénalité n'est décernée

i. Éviter ou retarder le combat :

- a) Cet acte implique l'inaction sans intention d'attaquer. Un combattant qui démontre continuellement une attitude non engageante, se voit décerner une pénalité. Si les deux combattants demeurent inactifs après trois (3) secondes, l'arbitre donne la commande « Gong-gyeok ». Un « Gam-jeom » sera décerné : Aux deux combattants s'il n'y a aucune activité de leur part 3 secondes après la commande; ou au combattant qui a reculé de sa position initiale 3 secondes après la commande.
 - b) Tourner le dos et fuir l'engagement pour éviter l'attaque d'un adversaire doit être puni parce que cela démontre un manque d'esprit sportif et peut occasionner de sérieuses blessures. La même pénalité est décernée pour avoir esquivé l'attaque d'un adversaire en se penchant sous le niveau de la ceinture ou en s'accroupissant.
 - c) Fuir l'engagement seulement pour éviter les attaques de l'adversaire dans le but d'écouler le temps, un « Gam-jeom » est décerné au combattant passif.
 - d) Prétendre être blessé signifie exagérer les conséquences d'une blessure ou feindre de la douleur à une partie du corps qui n'a pas été exposée à une frappe, dans le but de faire croire à une faute commise par l'adversaire. Il peut s'agir également d'exagérer la douleur dans le but de retarder le combat.
 - e) Un « Gam-jeom » est également décerné au combattant qui demande à l'arbitre de suspendre le combat pour replacer une pièce d'équipement.
- iv. Accrocher ou pousser l'adversaire :
 - a) Ceci inclut accrocher toute partie du corps de l'adversaire, son uniforme ou une pièce d'équipement avec les mains. Ceci inclut également l'action d'accrocher le pied ou la jambe ou d'accrocher la jambe à l'aide de l'avant-bras. Pousser est permis pour un court instant et le combattant doit se séparer de son adversaire après une poussée. Les actes suivants sont pénalisés :
 - Pousser l'adversaire de façon prolongée ou continue

- Pousser l'adversaire à l'extérieur de la ligne limite
- Pousser l'adversaire de façon à l'empêcher d'exécuter un coup de pied ou d'exécuter un mouvement d'attaque.

v. Lever la jambe ou faire un mouvement de « cut kick » n'est pas pénalisé lorsque suivi d'un coup de poing ou d'un coup de pied en enchainement.

vi. Attaquer sous la ceinture :

Cette action s'applique à une attaque à toute partie du corps située sous la ceinture. Quand une attaque sous la ceinture est causée par l'adversaire, en cours d'échange, aucune pénalité n'est décernée. Cet article s'applique également à toute frappe à la cuisse, au genou ou au tibia, ayant pour but d'entraver l'exécution d'une technique par l'adversaire.

vii. Attaquer après le Kal-yeo :

- a) Attaquer après le Kal-yeo requiert que l'attaque se termine par un contact avec l'adversaire.
- b) Si le mouvement d'attaque a été initié avant le Kal-yeo, l'attaque n'est pas pénalisée.
- c) À l'analyse de la reprise vidéo, le moment du Kal-yeo est défini comme le moment où la gestuelle du Kal-yeo a été complétée (bras complètement tendu); et le moment du départ de l'attaque est défini comme étant le moment où le pied d'attaque quitte entièrement le sol.
- d) Si une attaque après le Kal-yeo n'atteint pas l'adversaire mais apparaît comme délibérée et malicieuse, l'arbitre peut pénaliser ce comportement par un « Gam-jeom » (mauvaise conduite).

viii. Frapper l'adversaire à la tête avec la main :

Cet article inclut une frappe à la tête avec la main (le poing), le poignet, le bras ou le coude.

Cependant, une action inévitable, due à l'imprudance de l'adversaire tel que pencher la tête ou tourner imprudemment le corps, ne peut être punie selon cet article.

ix. Coup de tête ou attaque avec le genou :

Cet article traite d'un coup de tête intentionnel ou d'une attaque avec le genou alors que l'adversaire est à courte distance. Cependant, un contact avec le genou qui survient dans une des situations suivantes ne peut être puni selon cet article :

- Quand l'adversaire se précipite brusquement au moment où une frappe est exécutée
- Par inadvertance ou en conséquence d'une mauvaise évaluation de la distance en attaquant

x. Attaquer l'adversaire tombé au sol :

Cette action est extrêmement dangereuse du fait de la forte probabilité de blessure à l'adversaire. Le danger découle de ce qui suit :

- L'adversaire tombé au sol est dans une situation de vulnérabilité
- L'impact d'une frappe qui atteint l'adversaire au sol est plus grand dû à sa position. Ce genre d'acte d'agressivité envers un adversaire au sol est contraire à l'esprit du taekwondo. En ce sens, une pénalité devrait être
- décernée pour une attaque intentionnelle, sans égard à la force de l'impact.

Lorsque la mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach survient pendant une pause, l'arbitre peut décerner la pénalité immédiatement. Celle-ci est alors enregistrée au round suivant, si plus de 5 secondes se sont écoulées depuis la fin du round précédent. Par contre, elle sera enregistrée au round précédent si l'action est survenue dans les 5 secondes qui ont suivi la fin du round précédent.

Article 15 - Golden Points et décision de supériorité

- 1 Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après 3 rounds, un 4e round (*round de bris d'égalité*) d'une durée d'une minute est tenu.
- 2 Quand un combat se prolonge au bris d'égalité, le pointage des trois premiers rounds est effacé.
- 3 Le premier combattant qui marque deux (2) points ou plus ou dont l'adversaire se voit décerner deux « Gam-jeom » dans le round de bris d'égalité est déclaré vainqueur.
- 4 Dans l'éventualité où aucun des deux combattants n'a marqué deux (2) points à la fin du round de bris d'égalité, le vainqueur est établi par supériorité sur la base des critères qui suivent :
 1. Le combattant qui a marqué un point sur un coup de poing durant le round de bris d'égalité.
 1. Si aucun des combattants n'a marqué sur un coup de poing ou si les deux ont marqué chacun sur un coup de poing, le combattant qui a réalisé le plus grand nombre de touches (hits) enregistrées par le système PSS durant le round de bris d'égalité.
 2. Si le nombre de touches (hits) enregistrées par le système PSS est égal, le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds parmi les trois premiers.
 3. Si le nombre de rounds remportés est égal, le combattant qui s'est vu décerner le moins de « Gam-jeom » durant les quatre rounds.
 1. S'il y a égalité quant aux trois critères précédents, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité en considérant le round de bris d'égalité. S'il y a égalité entre l'arbitre et les juges, l'arbitre décide du vainqueur.
 2. Avec la formule au meilleur de trois rounds, en cas d'égalité après avoir complété un round, le vainqueur de ce round est déterminé par supériorité basée sur les critères suivants :
 1. Le plus de points enregistrés par l'utilisation de techniques tournées.
 2. Si le score technique est le même, le combattant qui a marqué à l'aide d'une technique à plus grande valeur comme suit (Tête, plastron, coup de poing, Gam-jeom).
 3. Si les techniques à plus grande valeur sont égales, le combattant qui a réalisé le plus grand nombre de touches (hits) enregistrées par l'équipement PSS.
1. Si les trois critères précédents sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent le vainqueur par supériorité.
 - a) En configuration à 1 juge de coin, le vainqueur est déterminé par l'arbitre, le jury vidéo et le juge
 - b) En configuration à 2 juges de coin, le vainqueur est déterminé par l'arbitre et les 2 juges
 - a) En configuration à 3 juges de coin, le vainqueur est déterminé par les 3 juges sans l'arbitre

(Explication #1)

Une décision de supériorité par les juges est basée sur une domination technique à travers un comportement agressif, un plus grand nombre de techniques exécutées, l'utilisation de techniques plus avancées en difficulté et en complexité et une meilleure attitude.

(Explication #2)

Dans le cas d'une frappe à la tête + « knock down » (l'arbitre compte), juste avant que l'adversaire ne frappe au corps et où seule la frappe au corps a enregistré des points, le coach du combattant qui a atteint l'autre à la tête peut demander une reprise vidéo. Si le jury de révision

détermine que la frappe à la tête était valide et a marqué avant la réplique au corps de l'adversaire, alors l'arbitre invalide les points au corps, déclare les points pour frappe à la tête, puis déclare vainqueur celui qui a marqué à la tête.

Dans le cas où un combattant, qui a déjà un (1) point, lance un coup de poing juste avant un coup de pied au corps de la part de son adversaire, et que seul ce coup de pied a marqué, le coach du combattant qui a lancé le coup de poing peut demander une reprise vidéo. Si le jury de révision détermine que le coup de poing est survenu avant le coup de pied au corps, alors l'arbitre doit demander aux juges si le coup de poing a marqué ou non. Si deux juges ou plus disent que le coup de poing a marqué, alors l'arbitre invalide les points pour le coup de pied au corps, déclare les points pour le coup de poing, puis déclare vainqueur celui qui a marqué par un coup de poing.

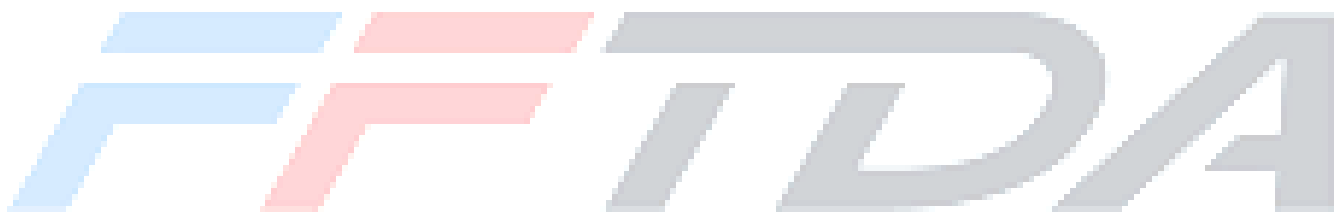
(Guide des officiels)

La procédure pour une décision de supériorité est la suivante, sauf pour la formule au meilleur de trois rounds :

- 1) Avant le début du combat, tous les officiels se munissent d'une carte de supériorité;
- 2) Quand le combat doit être décidé par supériorité, l'arbitre déclare « Woo-se-girok » (enregistrez la supériorité);
- 3) Sur cet appel de l'arbitre, les juges identifient le vainqueur dans les 10 secondes, tête baissée, puis signent leur carte et la remettent à l'arbitre.
- 4) L'arbitre recueille les cartes de supériorité, enregistre le résultat sur sa propre carte et déclare le vainqueur;
- 5) Suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre remet les cartes à l'opérateur qui les remet au délégué technique de la World Taekwondo.

(Guide des officiels pour la formule au meilleur de trois rounds)

- 1) Quand le round doit être décidé par supériorité, l'arbitre déclare « Woo-se-girok » (enregistrez la supériorité)
- 2) Sur cet appel de l'arbitre, les juges identifient le vainqueur simultanément, après le compte de trois de l'arbitre, en utilisant la gestuelle d'identification du vainqueur d'un round, faisant face à la table
 - a. En configuration à 1 juge de coin, le vainqueur est déterminé par l'arbitre, le jury vidéo et le juge
 - b. En configuration à 2 juges de coin, le vainqueur est déterminé par l'arbitre et les 2 juges
 - a. En configuration à 3 juges de coin, le vainqueur est déterminé par les 3 juges sans l'arbitre
- 3) Le jury de révision vidéo enregistre le résultat final et déclare à l'opérateur le vainqueur du round
Suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre déclare le vainqueur du round ou du match.



Article 16 - Decisions

- 1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
- 2 Victoire par pointage final (PTF)
- 3 Victoire par écart de pointage (PTG)
- 4 Victoire par bris d'égalité (GDP)
- 5 Victoire par supériorité (SUP)
- 6 Victoire par forfait (WDR)
- 7 Victoire par disqualification (DSQ)
- 8 Victoire par pénalités (PUN)
- 9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)

(Explication #1)

Arrêt de l'arbitre :

L'arbitre déclare RSC dans les situations suivantes :

- i. Si un combattant a subi un « knock down » suite à une technique légale de son adversaire et ne peut poursuivre le combat au compte de Yeodul; ou si l'arbitre détermine que le combattant n'est pas apte à poursuivre le combat, sans égard au déroulement du compte;
- ii. Si un combattant ignore la commande de l'arbitre de poursuivre le combat, à trois reprises;
 - i. Si l'arbitre considère nécessaire d'arrêter le combat pour la sécurité d'un combattant;
- ii. Lorsque le personnel médical désigné détermine que le combat doit être arrêté à cause d'une blessure à un combattant.

(Explication #2)

Victoire par écart de pointage :

Dès qu'un écart de vingt (20) points entre deux combattants survient à l'issue du deuxième round ou en cours du troisième round, l'arbitre met fin au combat et déclare le vainqueur par écart de pointage. L'écart de pointage ne s'applique pas en demi-finale et en finale des divisions senior dans le cadre d'un tournoi.

(Explication #3)

Victoire par forfait : Le vainqueur est déterminé par le retrait de son adversaire.

- Lorsqu'un combattant se retire du combat pour cause de blessure ou toute autre raison
- Lorsqu'un coach lance la serviette sur la surface de combat pour signifier qu'il se retire du combat

(Explication #4)

Victoire par disqualification : Résulte de l'échec d'un combattant à la pesée ou s'il ne se présente pas à la table d'appel des athlètes après le troisième appel.

La suite des événements diffère selon la raison de la disqualification.

- i. Dans le cas où l'athlète a échoué ou ne s'est pas présenté à la pesée : Le résultat doit être inscrit sur la feuille de tirage et l'information doit parvenir aux officiels techniques et aux personnes concernées. Les officiels ne sont pas assignés au combat. L'adversaire n'a pas à se présenter à la surface de combat.
- ii. Dans le cas où le combattant a réussi la pesée mais ne se présente pas à la table d'appel des athlètes, l'arbitre de centre et l'adversaire doivent prendre place sur la surface de combat jusqu'à la déclaration du vainqueur. La procédure détaillée est stipulée au paragraphe 4.1 de l'article 10.

(Explication #5)

Victoire par pénalité :

L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes :

- i. Si un combattant cumule dix (10) « Gam-jeom »;

(Explication #6)

Victoire par disqualification pour comportement antisportif : L'arbitre déclare DQB dans les situations suivantes :

- Lorsqu'un combattant ou tout membre de son équipe est pris à manipuler les capteurs ou le système PSS;
 - Lorsqu'un combattant triche à la pesée;
 - Lorsqu'un combattant viole les règles anti-dopage de la WT;
 - Lorsqu'un combattant ou un coach commet une infraction sérieuse décrite aux articles

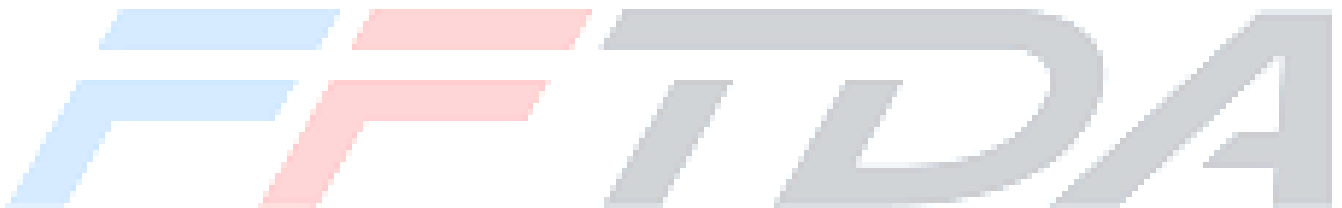
23.3.1 et 23.3.2.

Tous les résultats d'un combattant déclaré perdant par DQB sont retirés et les résultats des autres combattants affectés par cette disqualification réassignés.

(Explication #7)

Avec la formule au meilleur de trois rounds, les décisions suivent la procédure de l'article 16 :

- 16.1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
 - 16.2 Victoire par pointage final (PTF)
 - 16.6 Victoire par forfait (WDR)
 - 16.7 Victoire par disqualification (DSQ)
 - 16.9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)
- i) Dans le cas de l'article 16.2 Victoire par pointage final, le pointage du match est la somme des rounds remportés parmi les trois rounds
- ii) Dans le cas de l'article 16.3 Victoire par écart de pointage, en cas d'écart de 12 points au cours d'un round, l'arbitre interrompt le combat et déclare le vainqueur du round par écart de pointage.
L'écart de pointage par round ne s'applique pas en demi-finale et en finale des divisions senior dans le cadre d'un tournoi.

The logo for FFDA (Fédération Française de Kickboxing) is displayed at the bottom of the page. It consists of the letters 'FFDA' in a stylized, bold font. The 'F' is blue, the second 'F' is red, and the 'DA' is grey. The letters are slightly slanted and have a modern, athletic feel.

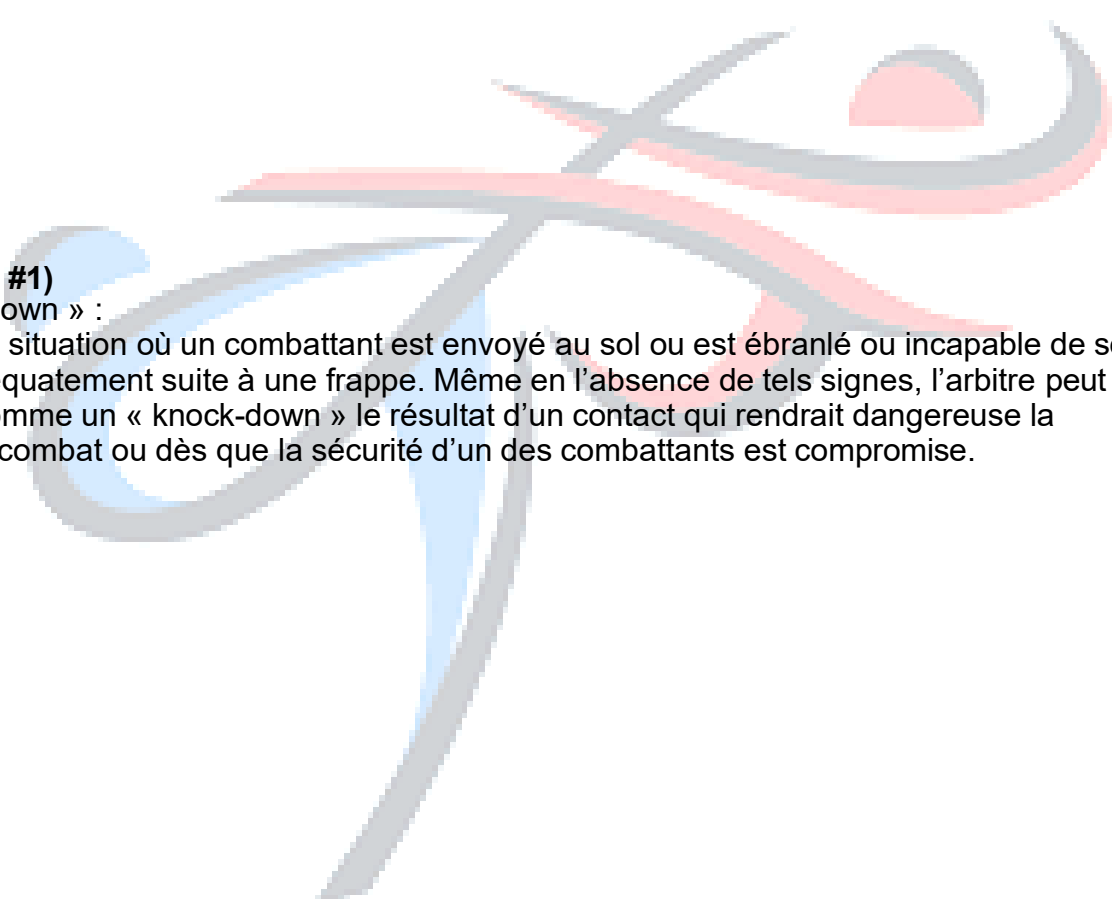
Article 17 - Knock Down

- 1 Quand n'importe quelle partie du corps autre que la plante des pieds touche au sol dû à la force d'une technique qui a marqué de la part de l'adversaire.
- 2 Quand un combattant est ébranlé et ne démontre pas l'intention ou la capacité de poursuivre le combat suite à une technique qui a marqué de la part de l'adversaire.
- 3 Quand l'arbitre juge que le combat ne peut se poursuivre après qu'un combattant ait été atteint par une technique légale qui a marqué.

(Explication #1)

Un « knock-down » :

Il s'agit d'une situation où un combattant est envoyé au sol ou est ébranlé ou incapable de se défendre adéquatement suite à une frappe. Même en l'absence de tels signes, l'arbitre peut interpréter comme un « knock-down » le résultat d'un contact qui rendrait dangereuse la poursuite du combat ou dès que la sécurité d'un des combattants est compromise.



FFTD

Article 18 - Procédure en cas de Knock Down

1 Quand un combattant est « knock-down » suite à une attaque légale, l'arbitre prend les mesures suivantes :

1. L'arbitre écarte l'adversaire du combattant au sol par la déclaration de « Kal-yeo ». L'opérateur suspend le temps de combat.
2. L'arbitre vérifie d'abord l'état du combattant au sol puis commence à compter de « Ha-nah » (un) jusqu'à « Yeol » (dix), à intervalles d'une seconde, en direction du combattant au sol, ajoutant la gestuelle du compte pour lui signifier le passage du temps.
 1. Si le combattant au sol se relève pendant le compte de l'arbitre et désire reprendre le combat, l'arbitre poursuit le compte jusqu'à « Yeo-dul » (huit) pour lui permettre de récupérer. L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant a récupéré et, si tel est le cas, poursuivre le combat par la déclaration de « Kye-sok ».
 1. Si le combattant ne démontre pas le désir de reprendre le combat au compte de « Yeo-dul » (huit), l'arbitre déclare son adversaire vainqueur par arrêt de l'arbitre (RSC).
 1. Si les deux combattants sont « knock-down », l'arbitre continue de compter aussi longtemps qu'un des deux combattants n'a pas récupéré suffisamment.
 2. Si les deux combattants sont « knock-down » et les deux n'ont pas récupéré avant le compte de « Yeol » (dix), le vainqueur est décidé par le pointage avant que survienne le « knock-down ».
 1. Quand il juge qu'un des combattants n'est pas en mesure de poursuivre le combat, l'arbitre peut décider du vainqueur sans compter ou pendant le compte.
 2. Procédures à suivre après le combat : Tout combattant qui ne peut reprendre le combat suite à une blessure sérieuse, sans égard à la partie du corps à laquelle il a été blessé, ne peut reprendre la compétition pour une période de trente (30) jours, sans l'approbation du médecin en chef de la WT, et ce après avoir soumis un bilan de santé dressé par un médecin désigné par sa fédération nationale.
 1. Sauf en cas d'urgence médicale, tout combattant qui subit une blessure sérieuse doit être évalué par le personnel médical sur place et cette évaluation confirmée par le médecin en chef, à la salle de premiers soins, après le combat.
 2. Tout combattant ayant subi un KO sur une blessure à la tête doit être évalué par le personnel médical, à la salle de premiers soins, suivant les règles médicales de la WT. Un médecin doit procéder à une évaluation du blessé suivant la procédure SCAT5 afin de diagnostiquer une commotion cérébrale, en cas de blessure à la tête, dans les 30 minutes après cette blessure.
 1. Tout traumatisme crânien ou commotion cérébrale significatif (modéré à sévère) entraîne une suspension obligatoire de toute compétition pendant la période de suspension (voir 18.2.5). Cette période de suspension médicale obligatoire ne peut être raccourcie en aucune circonstance une fois qu'elle est décernée.
 1. La décision de suspendre un combattant pour cause de traumatisme crânien significatif ou de commotion cérébrale doit être prise sur la base d'un des trois critères suivants :
 - (1) Examen neurologique complet et test neurocognitif (SCAT 5 ou autre outil d'évaluation des commotions cérébrales reconnu par le président du comité médical) conduit par le médecin désigné, dans la salle d'examen médical du site de compétition, lequel doit être rapporté au président du comité médical.
 - (2) Arrêt de l'arbitre dû à une perte de conscience, à un état mental altéré ou à une incapacité à réaliser un mouvement volontaire stable, à la suite d'un traumatisme crânien, pour au moins 10 secondes ou pour un compte de 10.
 - (3) Incapacité à pleinement récupérer et reprendre le match après une minute médicale appelée par l'arbitre de centre, à la suite d'un traumatisme crânien et une possible commotion cérébrale.
 1. Tout athlète ayant un diagnostic de traumatisme crânien significatif ou de commotion cérébrale basé sur un des critères de 2.4 recevra une suspension de 30 jours

(senior), 40 jours (junior), 50 jours (cadet). Cette période de suspension médicale obligatoire ne peut être abrégée en aucune circonstance.

2. Tout athlète ayant subi une seconde commotion cérébrale au cours des derniers 90 jours recevra une suspension de 90 jours. Pour une troisième commotion cérébrale au cours des derniers 180 jours, la suspension sera de 180 jours.

3. Pour toute incidence de commotion cérébrale ou traumatisme crânien significatif sous-déclaré, mal diagnostiqué ou mal géré, sans suspension médicale obligatoire, le département des sports de la WT et le comité médical de la WT dirigé par le président du comité médical, fera enquête à l'aide de la reprise vidéo, même après la fin de la compétition. L'incidence doit être rapportée au président du comité médical de la WT dans les 30 jours pour débiter l'enquête. Si la reprise vidéo, confirmée par au moins trois réviseurs du comité médical de la WT révèle une commotion cérébrale évidente ou un traumatisme crânien sérieux (knock down pendant plus de 10 secondes) ou toute autre blessure sérieuse requérant un minimum de 30 jours de suspension médicale obligatoire, le comité médical de la WT pourra passer outre à la décision de la personne qui a examiné l'athlète et appliquer les règles de suspension obligatoire afin de protéger la santé et la sécurité du combattant.

(Explication #1)

« *Écarter l'adversaire* » :

L'adversaire doit se placer à sa position désignée. Cependant, si le combattant au sol se trouve sur ou près de sa position désignée, l'adversaire doit se placer près de la ligne limite en face de son coach.

(Guide des officiels)

L'arbitre doit être constamment préparé à ce que survienne un « knock-down » ou à ce qu'un combattant soit ébranlé, ce qui est habituellement caractérisé par une frappe puissante accompagnée d'un fort impact.

(Explication #2)

« *Si le combattant au sol se relève pendant le compte et désire poursuivre le combat* » :

Le but premier d'un compte est la protection du combattant. Même si le combattant désire poursuivre le combat avant le compte de huit, l'arbitre doit compter jusqu'à « Yeo-dul » (huit) avant de reprendre le combat. Compter jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut être interrompu par l'arbitre.

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

(Explication #3)

« *L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant a récupéré et, si tel est le cas, reprendre le combat par la déclaration de Kye-sok* » :

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

(Explication #4)

« *Si le combattant ne démontre pas le désir de reprendre le combat au compte de Yeo-dul (huit), l'arbitre déclare son adversaire vainqueur par RSC après avoir compté Yeol* » :

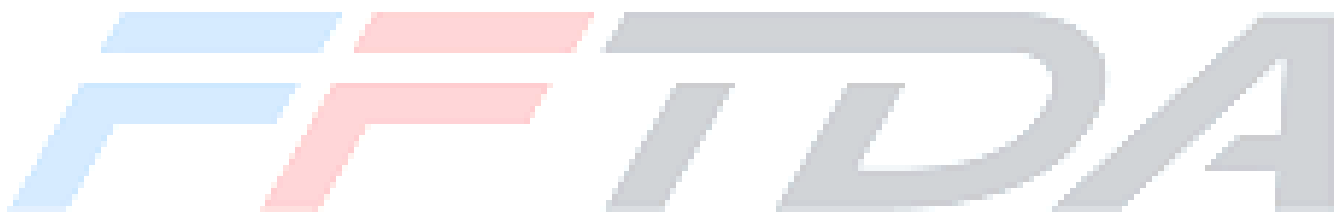
Le combattant exprime son désir de reprendre le combat en prenant une position de combat poings fermés. Si le combattant ne peut prendre cette position au compte de Yeo-dul, l'arbitre doit déclarer son adversaire vainqueur après avoir compté « A-hop » et « Yeol ». Exprimer le désir de reprendre le combat après le compte de « Yeo-dul » ne peut être considéré valable. Même si un combattant exprime le désir de reprendre le combat avant le compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer le compte et mettre fin au combat s'il détermine que le combattant n'est pas en mesure de reprendre le combat.

(Explication #5)

Lorsqu'un combattant est « knock-down » par une frappe puissante et que son état apparaît sérieux, l'arbitre peut suspendre le compte et appeler les premiers soins ou le faire pendant le compte.

(Guide des officiels)

- i. L'arbitre ne doit pas prendre de temps additionnel pour confirmer qu'un combattant a récupéré, après le compte de « Yeo-dul », sous prétexte qu'il a omis d'observer l'état du combattant pendant qu'il comptait.
- ii. Lorsqu'un combattant a clairement récupéré avant le compte de « Yeo-dul » et qu'il exprime le désir de poursuivre le combat, et que l'arbitre constate que malgré qu'il ait récupéré, son état nécessite des soins, l'arbitre doit d'abord reprendre le combat par la déclaration de « Kye-sok », puis immédiatement après, déclarer « Kal-Yeo » et « Kye-shi », et suivre les procédures décrites à l'article 19.



Article 19 - Procédures de suspension du match

1 Quand un combat doit être interrompu à cause d'une blessure à un ou aux deux combattants, l'arbitre prend les mesures prescrites ci-dessous. Cependant, dans une situation qui requiert la suspension du combat pour une raison autre qu'une blessure, l'arbitre déclare « Kal-yeo » et poursuivra le combat par la commande « Kye-sok » (continuer).

1. L'arbitre suspend le combat par la déclaration de « Kal-yeo » et demande à l'opérateur de suspendre le temps.

1. L'arbitre accorde au combattant une minute pour recevoir les premiers soins du personnel médical désigné; l'arbitre peut permettre au médecin d'équipe de prodiguer les premiers soins si le personnel médical désigné n'est pas disponible ou s'il juge que la situation le requiert.

1. Le personnel médical désigné peut demander plus de temps (jusqu'à 2 minutes) si nécessaire.

1. Si, ni le personnel médical désigné, ni le médecin d'équipe, ni le médecin en chef, ne sont disponibles, n'importe quel médecin (ou personnel médical) se trouvant près du ring peut être demandé pour prodiguer les premiers soins à un athlète.

3. Si un combattant blessé n'est pas en mesure de poursuivre le combat après une minute, l'arbitre déclare son adversaire vainqueur.

4. Si la reprise du combat est impossible après une minute, le combattant ayant causé la blessure par un acte prohibé pénalisé par « Gam-jeom » est déclaré perdant.

1. Dans le cas où les deux combattants sont ébranlés (knocked down) et incapables de reprendre le combat après une minute, le vainqueur est décidé par le pointage qui prévalait avant que surviennent les blessures.

1. En formule au meilleur de trois (3) rounds : si les deux combattants sont ébranlés (knocked down) et incapables de reprendre le combat après une minute du round 1 ou du round 3, le vainqueur est décidé par le pointage qui prévalait avant que surviennent les blessures. Si cela se produit pendant le round 2, le vainqueur est déterminé par la décision du round 1.

1. Si le score est égal, le vainqueur est déterminé selon les critères de supériorité.

7. Si l'arbitre détermine que la douleur d'un combattant est causée par une simple contusion, l'arbitre déclare « Kal-yeo » et ordonne la poursuite du combat par la commande « stand-up ». Si le combattant refuse de poursuivre le combat après que l'arbitre ait donné la commande « stand-up » à trois reprises, l'arbitre déclare le combat terminé par arrêt de l'arbitre (RSC).

1. Si l'arbitre détermine qu'un combattant a subi une blessure telle qu'un os brisé, une dislocation, une entorse à la cheville et/ou qu'il saigne, l'arbitre permet au combattant de recevoir les premiers soins pendant une minute après la commande « Kye-shi ». L'arbitre peut permettre au combattant de recevoir les premiers soins même après avoir donné la commande « stand-up » s'il aperçoit que le combattant a subi une blessure telle que celles énumérées précédemment.

Arrêt du combat pour cause de blessure : Si l'arbitre détermine qu'un combattant a subi une blessure telle qu'un os brisé, une dislocation, une entorse à la cheville et/ou qu'il saigne, l'arbitre consulte le président de la commission médicale ou le personnel médical désigné par celui-ci. Si un combattant subit à nouveau la même blessure, le président de la commission médicale ou le personnel médical désigné par celui-ci peut demander à l'arbitre de mettre fin au combat et de déclarer perdant le combattant blessé.

(Explication #1)

Quand l'arbitre détermine que le combat ne peut se poursuivre à cause d'une blessure ou toute autre situation urgente, il/elle peut prendre les mesures suivantes :

- i. Si la situation est critique, telle qu'une perte de conscience ou une blessure sévère, où le temps d'intervention est crucial, les premiers soins doivent être administrés immédiatement et le combat doit être arrêté. Dans un tel cas, le résultat du combat est décidé comme suit.
 - Le combattant ayant causé la blessure est déclaré perdant si la situation résulte d'un acte prohibé pénalisé « Gam-jeom ».
 - Le combattant blessé est déclaré perdant, si la blessure résulte d'une action légale, accidentelle ou inévitable.
 - Si la situation n'est pas en relation avec le combat, le vainqueur est décidé par le pointage avant la suspension du combat. Si la suspension survient avant la fin du premier round, le combat est invalidé. Si le score est égal, le vainqueur est déterminé selon les critères de supériorité.
 - En formule au meilleur de trois (3) rounds : Si la situation n'est pas en relation avec le combat, le vainqueur est décidé par le pointage avant la suspension du combat (aux rounds 1 et 3). Si le score est égal, le vainqueur est déterminé selon les critères de supériorité. Si la suspension survient au round 2, le vainqueur est déterminé par la décision du round 1.
 - ii. Si les premiers soins sont requis pour une blessure, le combattant peut recevoir le traitement requis à l'intérieur d'une période d'une minute après la déclaration de « Kye-shi ».
 - Ordre de poursuivre le combat : Il relève de l'arbitre de centre, après consultation avec le personnel médical désigné, de décider s'il est possible ou non pour le combattant de poursuivre le combat. L'arbitre peut en tout temps ordonner au combattant de poursuivre le combat en dedans d'une minute. L'arbitre peut déclarer perdant un combattant qui ne se conforme pas à l'ordre de reprendre le combat.
 - Pendant qu'un combattant reçoit des soins ou est en train de récupérer, 40 secondes après la déclaration de « Kye-shi », l'arbitre commence à annoncer à voix haute le temps écoulé, à toutes les cinq secondes. Si le combattant ne peut reprendre sa position à la fin de la période d'une minute, le combat doit prendre fin.
 - Après la déclaration de « Kye-shi », la période d'une minute doit débuter à partir du moment où le personnel médical désigné arrive sur le ring ou après avoir attendu jusqu'à 10 secondes si celui-ci n'était pas disponible. Cependant, si des soins médicaux sont requis mais que le médecin est absent, ou si des soins additionnels sont nécessaires, la période d'une minute peut être suspendue, au jugement de l'arbitre.
 - Si la reprise du combat est impossible après une minute, la décision quant au combat est déterminée conformément au sous-article « i » du présent article.
 - iii. Si les deux combattants sont blessés et ne sont pas en mesure de reprendre le combat après une minute, ou si une situation urgente survient, le résultat du combat est décidé conformément aux critères suivants :
 - Si la situation résulte d'un acte prohibé pénalisé « Gam-jeom » de la part d'un des combattants, celui-ci est perdant.
 - Si la situation ne résulte pas d'un acte prohibé pénalisé « Gam-jeom », le résultat du combat est déterminé par le pointage au moment de la suspension du combat.
- Cependant, si la suspension du combat survient avant la fin du premier round, le combat est invalidé et le comité organisateur déterminera un moment approprié pour un combat de reprise. Le combattant qui ne peut poursuivre le combat est réputé s'être retiré du combat.
- En formule au meilleur de trois (3) rounds : Si la situation ne résulte pas d'un acte prohibé pénalisé « Gam-jeom », le résultat du combat est déterminé par le pointage au moment de la suspension du combat (aux rounds 1 et 3). Au

round 2, le vainqueur est déterminé par la décision du round 1. Si le score est égal, le vainqueur est déterminé en accord avec les critères de supériorité.

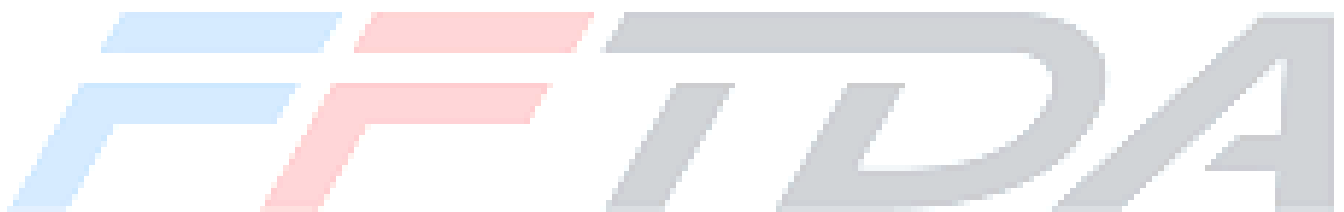
Si la situation résulte d'un acte prohibé pénalisé « Gam-jeom » de la part des deux

combattants, les deux sont perdants.

(Explication #2)

Une situation qui requiert la suspension d'un combat pour des raisons autres que celles décrites précédemment est traitée comme suit :

- i. Si des circonstances incontrôlables requièrent la suspension d'un combat, l'arbitre suspend le combat et suit les directives du délégué technique.
- ii. Si le combat est suspendu après avoir complété le deuxième round, le résultat est déterminé par le pointage au moment de la suspension.
 - En formule au meilleur de trois (3) rounds, si le match est suspendu, le résultat du combat est déterminé par le pointage au moment de la suspension du combat (aux rounds 1 et 3). Si le score est égal, le vainqueur est déterminé selon les critères de supériorité. Au round 2, le vainqueur est déterminé par la décision du round 1.
- iii. Si le combat est suspendu avant la fin du deuxième round, un combat de reprise est, en principe, disputé sur trois rounds.



Article 20 - Les Officiels Techniques

1 Délégué technique (Technical Delegate - TD)

1. Qualifications : Le président de la WT désigne le délégué technique parmi les membres du Comité Technique de la WT, pour tous les championnats promus par la WT, sur recommandation du secrétaire général de la WT.

2. Rôles : Le TD veille à ce que les règlements de compétition de la WT soient bien appliqués et préside la rencontre des équipes (Head of team meeting) et le tirage au sort. Le TD approuve les résultats du tirage au sort, de la pesée et des combats avant qu'ils ne soient officialisés. Le TD a le droit de rendre des décisions finales quant à l'aire de compétition ainsi qu'à tout sujet technique relatif au déroulement de la compétition, en consultation avec le Conseil de surveillance (CSB). Le TD rend des décisions finales sur tous sujets relatifs au déroulement de la compétition qui ne sont pas prescrits dans les règlements de compétition. Le TD agit à titre de président du Conseil de surveillance. Le TD est responsable de la déclaration de l'évaluation de l'événement.

2 Membre du Conseil de surveillance (Competition Supervisory Board - CSB)

1. Qualification : Les membres du CSB sont désignés par le président de la WT, sur recommandation du Secrétaire général, parmi les personnes qui ont une expérience et une connaissance suffisantes en compétition de taekwondo.
2. Composition : Le CSB consiste en un président et un maximum de 4 membres à tout championnat promu par la WT. Un président du Comité des Jeux de la WT, du Comité des arbitres de la WT, de la Commission médicale de la WT et du Comité des athlètes de la WT, font d'office partie du CSB. La composition peut toutefois être ajustée par le président, si nécessaire.
3. Rôles : Le CSB assiste le TD dans les combats et affaires techniques et s'assure que les combats se tiennent selon l'horaire prévu. Le CSB évalue les performances du jury de révision et des officiels. Le CSB agit également à titre de Comité de sanctions pendant la compétition avec droit de regard sur la gestion de la compétition.

3 Arbitres

1. Qualification : Détenir un certificat d'arbitre international décerné par la WT.
2. Tâches

1. Arbitre de centre

1. L'arbitre de centre a le contrôle du combat.
2. L'arbitre de centre déclare « Shi-jak », « Keu-man », « Kal-yeo », « Kye-sok », « Kye-shi », « Shi-gan », gagnant et perdant, points de déduction, pénalités et retraits. Toutes les déclarations de l'arbitre de centre sont faites après confirmation.

1. L'arbitre de centre est indépendant dans ces décisions, en conformité avec les règles prescrites.
2. En principe, l'arbitre de centre n'accorde pas de points.

Cependant, si un des juges de coin lève la main parce qu'un point n'a pas été enregistré, alors l'arbitre de centre convoque un caucus avec les juges. S'il s'avère que deux juges demandent un

changement de décision, l'arbitre de centre doit accepter et corriger le jugement (configuration à 1 arbitre + 3 juges). Dans une configuration à deux juges, le résultat du pointage peut être révisé lorsque deux personnes parmi deux juges et l'arbitre en conviennent.

- 3.2.1.5 Dans le cas défini à l'article 15, une décision de supériorité est rendue par les officiels à l'issue des quatre (4) rounds lorsque nécessaire.

1. Juges

1. Les juges enregistrent les points valides immédiatement.
2. Les juges donnent leur opinion promptement lorsque demandé

par l'arbitre de centre.

1. Jury de révision (Review jury – RJ)
 1. RJ revoit les reprises vidéo et informe l'arbitre de la décision en dedans de trente (30) secondes.
 1. Assistant technique (TA)
 1. Le TA surveille le tableau d'affichage pendant le combat afin de s'assurer que le pointage, les pénalités et le temps sont correctement publiés, et avise l'arbitre immédiatement en cas de problème de cette nature.
 2. Le TA avise l'arbitre du début et de l'arrêt du combat en collaboration étroite avec l'opérateur système.
 1. Le TA note manuellement tous les points, pénalités et résultats de reprise vidéo, sur la feuille appropriée.
 4. Composition des officiels par plateau
 1. L'équipe d'officiels est composée d'un (1) arbitre et trois (3) juges.
 2. L'équipe d'officiels est composée d'un (1) arbitre et deux (2) juges.
 3. L'équipe d'officiels est composée d'un (1) arbitre et un (1) juge.
 5. Assignation des officiels
 1. L'assignation des arbitres et juges est faite après que l'horaire des combats ait été établi.
 1. Des arbitres et juges de même nationalité que celle des combattants ne doivent pas être assignés à un combat. Cependant, une exception peut être admise quant aux juges, lorsque le nombre d'officiels est insuffisant.
 4. Responsabilités dans les décisions : Les décisions rendues par les arbitres et juges sont finales et ils en sont responsables vis-à-vis du Conseil de surveillance (CSB).
 5. Uniformes
 1. Les arbitres et juges portent l'uniforme établi par la WT.
 2. Les officiels ne doivent porter, sur l'aire de combat, aucun objet susceptible d'interférer dans le combat. L'utilisation de téléphones mobiles par les officiels sur l'aire de compétition peut être restreinte si nécessaire.
- 4 Opérateurs : L'opérateur chronomètre le combat, les périodes de repos, les suspensions et enregistre et publicise les points accordés ainsi que les pénalités.

(Explication #1)

Les officiels d'arbitrage doivent séjourner dans un hôtel séparé pour éviter tout contact avec les officiels d'équipe. L'hôtel doit être situé à moins de 20 minutes en voiture du lieu de la réunion.

(Interprétation)

Les détails des qualifications, des fonctions, de l'organisation, etc. de l'officiel d'arbitrage doivent suivre le Règlement du WT sur l'administration des arbitres internationaux.

(Interprétation)

TD peut remplacer ou pénaliser les officiels d'arbitrage en consultation avec CSB dans le cas où les officiels d'arbitrage ont été mal assignés, ou lorsqu'il est jugé que l'un des officiels d'arbitrage assignés a mené injustement le combat ou a commis des erreurs injustifiables à plusieurs reprises.

(Ligne directrice pour l'arbitrage)

Dans le cas où chaque juge attribue un score différent respectivement à l'attaque légale sur la tête, par exemple, un juge donne un point, un autre en donne deux et l'autre n'en donne aucun, et qu'aucun point n'est reconnu comme valable, ou dans le cas où le secrétaire fait des erreurs dans

le timing, le score ou les pénalités, n'importe lequel des juges peut indiquer l'erreur et demander confirmation aux juges. Ensuite, l'arbitre peut déclarer "Kal-yeo" (pause) "pour arrêter le combat et rassembler les juges pour demander des déclarations. Après discussion, l'arbitre doit rendre publique la résolution. Dans le cas où un entraîneur demande une révision vidéo pour le même cas que l'un des juges demande une réunion entre les officiels d'arbitrage, l'arbitre doit d'abord rassembler les juges avant de prendre la demande de l'entraîneur. S'il a été décidé de corriger la décision, l'entraîneur doit rester assis sans utiliser le quota d'appel. Si l'entraîneur est toujours debout et demande pour la révision vidéo, l'arbitre devra accepter la demande de l'entraîneur



FFIDA

Article 21 - Instant Video Replay

- 1 En cas d'objection envers un jugement des officiels pendant un combat, le coach peut soumettre une requête à l'arbitre de centre pour une révision immédiate de la séquence vidéo. Le coach peut seulement réclamer une reprise vidéo pour les sujets suivants :
 - i. Pénalité contre l'adversaire pour être tombé au sol, ou avoir franchi la ligne limite, ou avoir attaqué l'adversaire après le Kal-yeo, ou avoir attaqué l'adversaire au sol
 - ii. Points techniques
 - iii. Toute pénalité contre son propre combattant
 - iv. Tout mauvais fonctionnement mécanique ou erreur dans la gestion du temps.
En cas d'appel pour mauvais fonctionnement mécanique, le coach peut faire une requête pour tester l'équipement PSS à tout moment durant le 2^e et le 3^e round. Cependant, s'il s'avère que l'équipement PSS fonctionne correctement, le coach perd son quota d'appel. De plus, cet appel étant considéré comme une mauvaise conduite de la part du coach, son joueur recevra un Gam-jeom pour mauvaise conduite en accord avec l'article 14.4.1.3 « Mauvaise conduite de la part d'un combattant ou d'un coach ». Ceci ne s'applique qu'à la formule « Au meilleur de trois rounds ».
 - v. Lorsque l'arbitre a oublié d'invalider des points après avoir décerné un « Gam-Jeom » pour acte prohibé
 - vi. Erreur des juges dans l'identification d'un combattant, sur un coup de poing
 - vii. Coup de pied à la tête qui n'a pas marqué, seulement lorsque le casque PSS n'est pas utilisé.

- 1 Lorsqu'un coach fait une requête, l'arbitre de centre se dirige vers lui et lui demande la raison de sa requête. Toute requête est inadmissible si elle concerne des points marqués par une attaque du pied ou du poing au tronc, ou par une attaque du pied au plastron PSS ou au casque PSS. Une requête de reprise vidéo pour coup de pied à la tête peut être faite par un coach seulement lorsque le casque PSS n'est pas utilisé. La portée d'une requête de reprise vidéo est limitée à une seule action, survenue dans les cinq (5) secondes qui précèdent le moment de la requête du coach. Une fois que le coach lève sa carte bleue ou rouge pour soumettre une requête de reprise vidéo, il/elle est considéré(e) comme ayant utilisé son droit d'appel, quelles que soient les circonstances, à moins qu'un caucus des juges satisfasse le coach.

- 2 L'arbitre doit demander au jury de révision d'examiner la reprise vidéo. Le jury de révision, qui n'est pas de même nationalité que les combattants, examine la reprise vidéo.

1. Dans les cinq (5) dernières secondes de n'importe quel round, l'arbitre peut demander une reprise vidéo afin de vérifier s'il y a matière à pénalité pour les actions suivantes :

- Tomber au sol
- Franchir la ligne limite
- Attaquer après Kal-yeo
- Attaquer l'adversaire au sol

*Les points marqués après la commission d'un acte prohibé doivent être invalidés.

Lorsque l'arbitre constate qu'un combattant est ébranlé suite à une forte frappe à la tête, un coup de pied à un oeil, saigne ou est « knocked down » par un coup de pied à la tête et qu'il commence un compte, mais que les points n'ont pas été enregistrés par le casque PSS, l'arbitre ou le coach doit demander une reprise vidéo afin que soient accordés ou non les points, après le compte.

- 3.3 L'arbitre peut faire une requête de reprise vidéo afin de clarifier la situation avant de décerner un Gam-jeom pour prétendre être blessé.

- 4 Après avoir examiné la reprise vidéo, le jury de révision informe l'arbitre de centre de la décision finale dans un délai de trente (30) secondes après avoir reçu la requête.

- 5 Un coach se voit allouer un (1) droit d'appel à une requête de reprise vidéo par combat.

Cependant, selon la taille et le niveau d'un championnat, le délégué technique peut décider

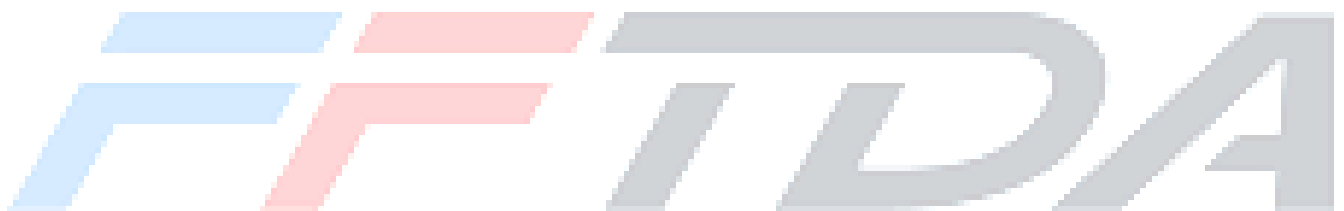
du nombre de droits d'appel à la rencontre des équipes (Head of team meeting). Si l'appel est accepté et que le point contesté est corrigé, le coach conserve son droit d'appel pour ce combat.

- 6 La décision du jury de révision est finale; aucun autre appel pendant le combat ou protêt après le combat ne sera accepté, excepté pour des erreurs de calcul du score d'un combat dans le cadre des tournois de qualification olympique, d'événements G6 ou supérieurs, tel qu'expliqué à l'article 21.7.1.
- 7 Dans l'éventualité où il y aurait une erreur évidente de la part des officiels ou de l'opérateur quant à l'identification d'un combattant ou dans le calcul du pointage, comme suit
 - Pointage et Gam-jeom entrés par l'opérateur
 - Erreur d'identification d'un combattant par l'arbitren'importe lequel des officiels peut faire une requête de reprise vidéo et corriger la décision en tout temps pendant le round.
 1. Dans le cas d'erreurs de calcul du score, ou d'identification d'un combattant, non corrigées durant le round par les officiels, et que ces erreurs influencent le résultat du vainqueur du combat ou du round dans un tournoi de qualification olympique ou d'un événement G6 ou supérieur, le délégué technique (TD) a le droit de réviser le cas avec l'assistance du Competition Supervisory Board (CSB) pour apporter les correctifs requis dans un délai de 30 minutes après le round en cause. Si les erreurs sont identifiées et confirmées, le TD peut demander la reprise du round à partir du moment où l'erreur est survenue. S'il y a eu plusieurs erreurs, la reprise de la compétition se fait à partir du moment où la première erreur est survenue.
- 8 Dans le cas d'un appel accepté (la reprise donne raison au coach appelant), le Conseil de surveillance (CSB) peut investiguer le combat à la fin de la journée de compétition et prendre des mesures disciplinaires s'il y a lieu contre l'officiel concerné.
- 9 En tout temps durant un round, n'importe lequel des juges peut demander l'ajout ou le retrait de points techniques, sans égard au quota d'appels du coach.
- 10 Dans une compétition où la reprise vidéo n'est pas offerte, la procédure de protêt suivante s'applique :

1. En cas de contestation de la décision d'un arbitre, un délégué officiel de l'équipe doit soumettre une demande de réévaluation de décision (demande de protêt) accompagnée d'une somme non remboursable de 200\$us au Conseil d'arbitrage (Conseil de surveillance - CSB), dans un délai de 10 minutes après la fin du combat en cause.
2. Les délibérations du CSB doivent être faites en excluant les membres de même nationalité que le demandeur et les résolutions doivent être prises à la majorité.
3. Les membres du Conseil d'arbitrage (CSB) peuvent convoquer les officiels en cause pour confirmation des événements.
 1. La décision du Conseil d'arbitrage (CSB) est finale et aucun autre moyen d'en appeler ne sera entendu.
 1. Les procédures de délibération sont les suivantes :
 1. Un coach ou chef d'équipe de la nation à l'origine de la protestation est autorisé à faire une brève présentation verbale au Conseil d'arbitrage, pour appuyer sa demande. Un coach ou chef d'équipe de la nation opposée dans cette cause est autorisé à présenter une brève réfutation.
 2. Après révision du formulaire de protêt, la contestation doit être qualifiée de « Acceptable » ou « Inacceptable ».
 3. Si nécessaire, le Conseil peut entendre l'avis de l'arbitre ou des juges.
 4. Si nécessaire, le Conseil peut revoir les preuves matérielles appropriées, tel que des données écrites ou visuelles.

5. Après délibération, le Conseil doit tenir un vote secret et rendre une décision à la majorité.
6. Le président doit dresser un rapport présentant le résultat des délibérations et rendre ce résultat public.
7. Procédure subséquente à la décision :
 1. Les erreurs dans la détermination du résultat d'un combat, les erreurs dans le calcul des points ou dans l'identification d'un combattant entraînent le renversement de la décision.
 2. Erreurs dans l'application des règlements : S'il est établi par le Conseil que l'arbitre a commis une erreur évidente dans l'application des règlements, les conséquences de l'erreur doivent être corrigées et l'arbitre puni.
 3. Erreurs de jugement d'un fait : S'il est établi par le Conseil qu'il y a eu erreur évidente de jugement d'un fait, tel que la force d'une frappe, la sévérité

l'intention, le minutage d'un acte en relation avec une déclaration ou emplacement, alors la décision doit demeurer inchangée et les officiels fautifs doivent être réprimandés

The logo for FFITDA is displayed at the bottom of the page. It consists of the letters 'FFITDA' in a stylized, bold font. The 'F's are blue, the 'I' is red, and the 'TDA' is grey. The letters are slightly slanted and have a modern, blocky appearance.

Article 22 - Compétition par équipes

Cet article souligne les modifications apportées au Règlement aux fins des compétitions par équipes. Il vise à définir le format de compétition, les catégories de poids, la composition des équipes, le système de pointage et les autres procédures opérationnelles pour les compétitions par équipes juniors et seniors. Pour tous les cas non traités dans le présent article, le règlement des compétitions WT s'applique.

1. Catégories & Divisions

1. Les divisions et catégories de combat par équipe, y compris la plage de poids totale de chaque catégorie, sont décrites à l'article 5 du présent règlement.
2. Les critères d'âge pour les divisions seniors et juniors sont décrites à l'article 4 du présent règlement.

2. L'aire de compétition

1. Les compétitions par équipes doivent se dérouler sur une surface de compétition standard WT (octogonale) tel que spécifié à l'article 3 du présent règlement.
2. Toute modification nécessaire pour s'adapter au format de relais par équipe doit être préalablement approuvée par le Comité technique de la WT.

3. Formule de compétition

1. À moins d'indication contraire stipulée dans le cahier d'invitation d'un événement, les compétitions par équipes doivent se dérouler en formule simple élimination avec match pour la médaille de bronze.
2. La formule au meilleur de trois rounds s'applique aux compétitions par équipes. Le résultat d'un match est déterminé par le nombre de rounds remportés parmi trois rounds.
3. Les compétitions par équipes se déroulent en format « tag-team » à chaque round. Les remplacements (tags) sont illimités. Cependant, une fois entré en jeu, un athlète doit rester sur l'aire de combat pendant au moins 15 secondes avant de pouvoir être remplacé à nouveau. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne pourra pas effectuer de remplacement pendant les 10 secondes suivantes.
4. Le classement des équipes peut être utilisé pour le placement des têtes de série, lorsqu'applicable.
5. Il n'y a pas de reprise vidéo en compétitions par équipes.

4. Composition d'une équipe

1. Pour chaque match, une équipe peut inscrire le nombre maximum d'athlètes requis, plus un (1) réserviste de chaque sexe. Par exemple, dans la compétition masculine par équipes de trois, un maximum de quatre (4) athlètes peuvent être inscrits. Aucun réserviste n'est autorisé pour les épreuves par paires.

1. Chaque équipe doit soumettre la liste des participants avant chaque match.
2. Le remplacement d'un athlète par un réserviste est autorisé uniquement entre les matchs, et non pendant un match.
3. Un maximum de deux (2) coachs et un (1) personnel médical sont autorisés à entrer dans l'aire de compétition. Seuls les coachs peuvent accéder à l'aire de combat afin de gérer les remplacements pendant un match.

5. Durée d'un match

1. En formule au meilleur de trois rounds, un match comprend trois (3) rounds de trois (3) minutes chacun avec une période de repos d'une (1) minute entre les rounds.
2. Pour les épreuves par paires, la durée des rounds peut être ramenée à deux (2) minutes.
3. La durée des rounds et leur nombre, pour les compétitions juniors, peuvent être modifiés selon la structure d'un événement et doivent être annoncés dans le cahier d'invitation.

6. Pesée

1. Les athlètes doivent se soumettre à la procédure officielle de pesée conformément à l'article 9 du présent règlement.

1. Le poids combiné des athlètes sélectionnés ne doit pas dépasser la limite spécifiée pour un événement spécifique.
2. Il n'y a pas de pesée aléatoire en compétitions par équipes.
5. Points valides et publication
 1. Les points valides et la publication en compétitions par équipes sont déterminés en accord avec les articles 12 et 13 du présent règlement.
 2. Les points de chaque athlète contribuent au score cumulatif de son équipe.
 3. La compétition peut également se dérouler en utilisant le système « Health Bar » en plus des formats spécifiés dans le présent règlement. Le système « Health Bar » fonctionne comme suit :
 1. Système « Health Bar »
 - Chaque équipe débute avec une barre de vie de 150 points.
 - Les points marqués par chaque athlète sont déduits de la barre de vie de l'équipe adverse.
 - Un round prend fin lorsque la barre de vie d'une équipe arrive à zéro, dans quel cas l'équipe adverse est déclarée gagnante de ce round.
 - Si aucune des barres de vie des deux équipes n'atteint zéro dans le temps alloué, l'équipe avec la valeur restante la plus élevée est déclarée gagnante de ce round.
 - Les points valides à la barre de vie sont comme suit :

Zone de points	Barre de vie (Total 150)
Coup de poing valide au tronc	-5
Coup de pied valide au tronc	-10
Coup de pied valide à la tête	-15
Coup de pied tourné valide au tronc	-20
Coup de pied tourné valide à la tête	-30
Gam-jeom	-5
Passivité	Déduction X2 pour 10 secondes

8. Actes prohibés et pénalités
 1. Les actes suivants sont prohibés, et un Gam-jeom est décerné.
 - 1) Agripper
 - 2) Attaquer après « Kal-yeo »
 - 3) Attaquer l'adversaire au sol
 - 4) Franchir la ligne limite
 - 5) Mauvaise conduite de la part d'un combattant ou d'un coach
 2. Chaque Gam-jeom entraîne un point pour l'adversaire
 3. Une équipe qui cumule 40 Gam-jeoms à tout moment pendant un match est déclarée perdante.
 4. Pénalité pour passivité : Si un combattant est considéré comme évitant le combat ou démontre un comportement passif, les dispositions suivantes s'appliquent :
 - Une pénalité pour passivité est décernée au combattant
 - Pour les 10 prochaines secondes, tous les points marqués par l'adversaire valent le double
 - Si le système « Health Bar » est utilisé, le nombre de points correspondant est déduit de la barre de vie de l'équipe du combattant passif.
 - Une pénalité pour passivité peut être décernée pour les actions suivantes :
 - 1) Fuir l'engagement
 - 2) Tomber au sol intentionnellement
 - 3) Éviter ou retarder le match intentionnellement
 - 8.5. Des infractions répétées ou un comportement antisportif peuvent entraîner la disqualification de l'athlète ou de l'équipe, à la discrétion de l'arbitre et du délégué technique.
9. Format de compétition
 1. Paire homme et femme

1. Chaque équipe doit inscrire un minimum de deux (2) et un maximum de trois (3) athlètes, incluant un (1) réserviste.
 2. Chaque match doit débuter avec deux (2) athlètes partants.
 3. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque match. Le poids total des athlètes inscrits ne doit pas dépasser la limite de poids de leur catégorie respective. Aucune modification de la liste des participants ne sera autorisée après sa soumission.
 4. Chaque match est constitué de trois (3) (ou deux (2)) rounds de deux (2) minutes chacun avec repos d'une (1) minute entre les rounds.
 1. Un nombre illimité de remplacements (tags) est permis. Cependant, une fois entré en jeu, un athlète doit rester sur l'aire de combat pendant au moins 15 secondes avant de pouvoir être remplacé à nouveau. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne pourra pas effectuer de remplacement pendant les 10 secondes suivantes.
- 9.1.6. Un remplacement ne peut survenir qu'à un moment où le match peut être raisonnablement interrompu.
1. Équipe masculine et équipe féminine
 1. Chaque équipe inscrit le nombre d'athlètes requis pour chaque épreuve (Équipe de trois : trois (3) athlètes; équipe de quatre : quatre (4) athlètes). En plus, chaque équipe peut inscrire un (1) athlète réserviste.
 2. Chaque combat doit débuter avec trois ou quatre athlètes partants, selon l'épreuve (Équipe de trois : trois (3) athlètes, équipe de quatre : quatre (4) athlètes).
 1. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque match. Le poids total des athlètes inscrits ne doit pas dépasser la limite de poids de leur catégorie respective. Aucune modification de la liste des participants ne sera autorisée après sa soumission.
 1. Chaque match est constitué de trois (3) (ou deux (2)) rounds de trois (3) minutes chacun avec repos d'une (1) minute entre les rounds.
 1. Un nombre illimité de remplacements (tags) est permis. Cependant, une fois entré en jeu, un athlète doit rester sur l'aire de combat pendant au moins 15 secondes avant de pouvoir être remplacé à nouveau. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne pourra pas effectuer de remplacement pendant les 10 secondes suivantes.
 2. Un remplacement ne peut survenir qu'à un moment où le match peut être raisonnablement interrompu.
 1. En cas de blessure durant la compétition, une équipe de quatre peut poursuivre le match avec trois (3) athlètes.
 4. Équipe mixte
 1. Chaque équipe doit inscrire un minimum de deux (2) femmes et deux (2) hommes, avec un maximum de six (6) athlètes incluant deux (2) réservistes (un de chaque sexe).
 1. Chaque match doit inclure quatre (4) athlètes partants : deux (2) femmes et deux (2) hommes.
 2. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque match. Le poids total des athlètes inscrits ne doit pas dépasser la limite de poids de leur catégorie respective. Aucune modification de la liste des participants ne sera autorisée après sa soumission.
 1. Les athlètes sont numérotés de 1 (plus légère) à 2 (plus lourde) pour les femmes, puis 3 (plus léger) à 4 (plus lourd) pour les hommes.
 2. Chaque match est constitué de trois (3) (ou deux (2)) rounds de trois (3) minutes chacun avec repos d'une (1) minute entre les rounds.
 1. Le premier round débute avec l'athlète féminine choisie par Chung.
 2. Le deuxième round débute avec l'athlète féminine choisie par Hong.
 3. S'il y a un troisième round, il débute avec un athlète masculin.
 4. Chaque équipe doit opposer des athlètes de même sexe à chaque combat.
 5. Un nombre illimité de remplacements (tags) est permis. Cependant, une fois entré en jeu, un athlète doit rester sur l'aire de combat pendant au moins 15 secondes avant de pouvoir être remplacé à nouveau. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne pourra pas effectuer de remplacement pendant les 10 secondes suivantes.

9.1.6. Un remplacement ne peut survenir qu'à un moment où le match peut être raisonnablement interrompu.

1. Équipe masculine et équipe féminine

1. Chaque équipe inscrit le nombre d'athlètes requis pour chaque épreuve (Équipe de trois : trois (3) athlètes; équipe de quatre : quatre (4) athlètes). En plus, chaque équipe peut inscrire un (1) athlète réserviste.

2. Chaque combat doit débiter avec trois ou quatre athlètes partants, selon l'épreuve (Équipe de trois : trois (3) athlètes, équipe de quatre : quatre (4) athlètes).

1. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque match. Le poids total des athlètes inscrits ne doit pas dépasser la limite de

poids de leur catégorie respective. Aucune modification de la liste des participants ne sera autorisée après sa soumission.

1. Chaque match est constitué de trois (3) (ou deux (2)) rounds de trois (3) minutes chacun avec repos d'une (1) minute entre les rounds.

1. Un nombre illimité de remplacements (tags) est permis. Cependant, une fois entré en jeu, un athlète doit rester sur l'aire de combat pendant au moins 15 secondes avant de pouvoir être remplacé à nouveau. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne pourra pas effectuer de remplacement pendant les 10 secondes suivantes.

2. Un remplacement ne peut survenir qu'à un moment où le match peut être raisonnablement interrompu.

7. En cas de blessure durant la compétition, une équipe de quatre peut poursuivre le match avec trois (3) athlètes.

3. Équipe mixte

1. Chaque équipe doit inscrire un minimum de deux (2) femmes et deux (2) hommes, avec un maximum de six (6) athlètes incluant deux (2) réservistes (un de chaque sexe).

1. Chaque match doit inclure quatre (4) athlètes partants : deux (2) femmes et deux (2) hommes.

2. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque match. Le poids total des athlètes inscrits ne doit pas dépasser la limite de poids de leur catégorie respective. Aucune modification de la liste des

participants ne sera autorisée après sa soumission.

1. Les athlètes sont numérotés de 1 (plus légère) à 2 (plus lourde) pour les femmes, puis 3 (plus léger) à 4 (plus lourd) pour les hommes.

2. Chaque match est constitué de trois (3) (ou deux (2)) rounds de trois (3) minutes chacun avec repos d'une (1) minute entre les rounds.

1. Le premier round débute avec l'athlète féminine choisie par Chung.

2. Le deuxième round débute avec l'athlète féminine choisie par Hong.

3. S'il y a un troisième round, il débute avec un athlète masculin.

4. Chaque équipe doit opposer des athlètes de même sexe à chaque combat.

5. Un nombre illimité de remplacements (tags) est permis. Cependant, une fois entré en jeu, un athlète doit rester sur l'aire de combat pendant au moins 15 secondes avant de pouvoir être remplacé à nouveau. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne pourra pas effectuer de remplacement pendant les 10 secondes suivantes.

1. Un remplacement ne peut survenir qu'à un moment où le match peut être raisonnablement interrompu.

1. En cas de blessure durant la compétition, une équipe mixte peut poursuivre le match avec trois (3) athlètes.

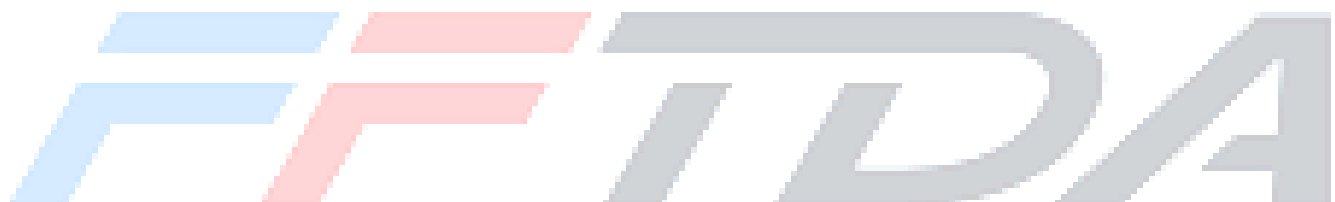
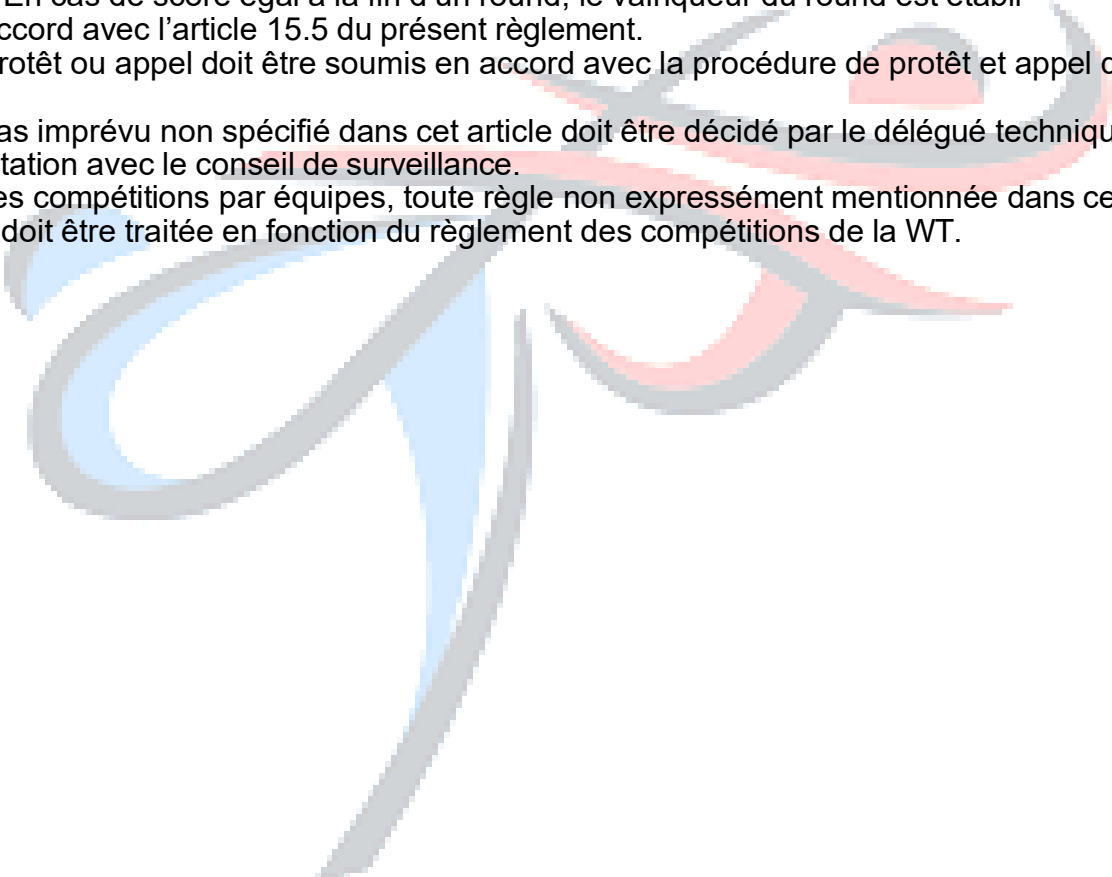
2. Les athlètes masculins d'une équipe mixte doivent porter un uniforme de kyorugi (dobok) dont le pantalon est noir.

10. Décisions

1. En compétitions par équipes, le résultat d'un match est établi en conformité avec l'article 16 du présent règlement, à savoir :

- 16.1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
- 16.2 Victoire par pointage final (PTF)
- 16.6 Victoire par forfait (WDR)

- 16.7 Victoire par disqualification (DSQ)
 - 16.9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)
3. Il n'y a pas de règle d'écart de pointage en compétitions par équipes. Cependant, la première équipe qui atteint 30 points dans un round est déclarée gagnante de ce round.
 4. Dans les compétitions par équipes de quatre et dans les compétitions mixtes, lorsque quatre (4) athlètes compétitionnent et qu'un des athlètes est victime d'une des situations décrites à l'article 16-Explication 1 du présent règlement, l'arbitre peut demander au coach de cette équipe s'il souhaite poursuivre le match avec trois (3) athlètes. Si le coach refuse, l'arbitre déclare l'équipe adverse gagnante et la décision du match est RSC (arrêt de l'arbitre).
 5. En cas de score égal à la fin d'un round, le vainqueur du round est établi en accord avec l'article 15.5 du présent règlement.
11. Tout protêt ou appel doit être soumis en accord avec la procédure de protêt et appel de la WT.
 12. Tout cas imprévu non spécifié dans cet article doit être décidé par le délégué technique en consultation avec le conseil de surveillance.
 13. Pour les compétitions par équipes, toute règle non expressément mentionnée dans cet article doit être traitée en fonction du règlement des compétitions de la WT.



FFITDA

Article 23 - Sourds-Taekwondo (Malentendant)

Cet article énonce les modifications aux règlements de compétition utilisés pour le taekwondo pour malentendants. Pour toute matière non couverte par l'article 22, les règlements de compétition de la WT s'appliquent.

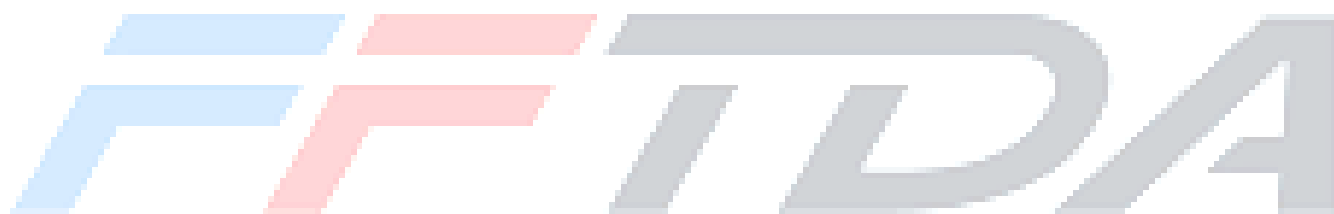
1 Qualification de l'athlète

Le combattant doit avoir franchi les procédures de classification tel qu'énoncé dans le Code de classification du Para-Taekwondo Mondial et du taekwondo pour malentendants et être assigné à une « classe sportive » et avoir un « statut ».

2 Catégories de poids

Les catégories de poids olympiques s'appliquent au taekwondo pour malentendants.

3 Les Championnats du monde de taekwondo pour malentendants WT seront organisés sur la base de la plus récente procédure de classement des Championnats du monde de taekwondo pour malentendants WT.



Article 24 - Sanctions

- 1 Le président de la WT, le secrétaire général ou un délégué technique, peut demander la convocation sur place d'un Comité Extraordinaire des Sanctions, afin de se pencher sur les comportements inappropriés qu'un coach pourrait avoir commis, un combattant, un officiel et/ou de tout membre d'une association nationale.
- 2 Le Comité Extraordinaire des Sanctions enquête sur le sujet et peut convoquer la/les personne(s) concernée(s) pour confirmation des événements.
- 3 Le Comité Extraordinaire des Sanctions délibère sur le sujet et détermine si des mesures disciplinaires doivent être imposées. Le résultat des délibérations est immédiatement annoncé publiquement. S'il s'avère qu'il y a eu violation, une décision écrite, incluant les faits pertinents, les règles, les preuves à l'appui (tel que les déclarations des témoins), la sanction imposée, la conclusion, doivent être remis à la partie sanctionnée aussitôt que cela est possible, et une copie doit être incluse au rapport du délégué technique.
 1. Fautes potentielles dans la conduite d'un combattant
 1. Refuser une directive de l'arbitre au moment de compléter la procédure de fin de match, incluant la participation à la déclaration du vainqueur.
 2. Lancer une pièce d'équipement (casque, gants, etc.) de façon à exprimer son désaccord avec une décision.
 1. Ne pas quitter l'aire de combat après le combat
 2. Ne pas retourner au combat malgré les commandes répétées de l'arbitre
 3. Ne pas se conformer à une décision ou une commande d'un officiel
 4. Ne pas se conformer aux instructions raisonnables d'un officiel de gestion d'une compétition en rapport avec la saine gestion de l'événement
 5. Manipulation de l'équipement, des capteurs et/ou de tout élément du système PSS
 6. Tout comportement antisportif sérieux pendant un combat ou conduite agressive envers les officiels
 2. Fautes potentielles dans la conduite d'un coach, d'un officiel d'équipe, ou d'autres membres d'une association nationale.
 1. Se plaindre et/ou argumenter contre la décision d'un officiel pendant ou après un round.
 1. Argumenter avec l'arbitre ou un autre officiel
 2. Comportement ou remarques violent(e)s à l'endroit des officiels, des adversaires ou du côté opposé, ou des spectateurs pendant un combat
 1. Provoquer les spectateurs ou répandre de fausses rumeurs
 2. Inciter un athlète à une mauvaise conduite tel que demeurer sur la surface de combat après un match.
 3. Comportement violent tel que lancer ou botter ses équipements personnels ou le matériel de compétition.
 4. Ne pas suivre les instructions des officiels de la compétition demandant de quitter l'aire de combat ou les lieux
 1. Toute autre mauvaise conduite à l'endroit des officiels de la compétition
 2. Toute tentative de soudoyer les officiels de la compétition
- 4 Mesures disciplinaires : Les mesures disciplinaires prises par le Comité Extraordinaire des Sanctions peuvent varier en fonction du degré de la faute. Les sanctions suivantes peuvent être décernées :
 1. Disqualification de l'athlète
 2. Avertissement et ordre de faire des excuses officielles
 3. Perte d'accréditation
 4. Bannissement du site de compétition
 - i) Bannissement pour la journée
 - ii) Bannissement pour le reste de la compétition
 5. Annulation des résultats
 - i) Annulation du résultat du match et des mentions qui s'y rattachent

- ii) Annulation des points au classement WT
- 6. Amende entre 100 et 5000\$us par faute
- 7. Le Comité Extraordinaire des Sanctions peut recommander à la WT, ou la WT peut de sa propre initiative enquêter et déterminer des mesures disciplinaires additionnelles contre les membres/MNA impliqués, incluant mais non limité à une suspension à long terme, un bannissement à vie, et/ou des amendes additionnelles.

Une telle recommandation peut être motivée par une violation des règlements de compétition et interprétations aussi bien qu'une violation du code d'éthique ou d'autres règles de la WT.



ITTF

Article 25 - Autres questions non spécifiées dans ces règlements

- 1 Tout cas non spécifié dans ces règlements est traité comme suit :
 1. Les cas relatifs à un combat sont décidés par consensus, par les officiels de ce combat.
 2. Les cas non reliés à un combat en particulier au cours d'une compétition, tels que les cas de nature technique, relatifs à la compétition, etc., sont décidés par le délégué technique.

