



CAHIER DE FORMATION ARBITRAGE NATIONAL DES COMPETITIONS COMBATS



COMMISSION NATIONAL D'ARBITRAGE

Version 1



TABLE DES MATIERES

Article 1. Objet	
Article 3. Aire de compétition	page 4
Article 4. Combattants	page 9
Article 5. Catégories de Poids	page 14
Article 7. Durée des combats.	Page 15
Article 9. Pesée	page 16
Article 11. Techniques autorisées et zones permises	page 18
Article 12. Validation de points	page 19
Article 13. Pointage et publication	page 21
Article 14. Actions prohibées et pénalités	page 23
Article 15. Golden Point et décision de supériorité	page 29
Article 16. Décisions	page 30
Article 17. Knock down	page 32
Article 18. Procédure en cas de Knock down	page 33
Article 19. Procédure de suspension de match	page 35
Article 20. Techniciens Officiels	page 38
Article 21. Instance Replay vidéo	page 41

ARTICLE 1 - OBJET

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

L'objectif est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions de Taekwondo dans le monde entier.

Les compétitions qui ne suivent pas les principes fondamentaux de ces règles, ne peuvent être reconnues comme des compétitions de Taekwondo.

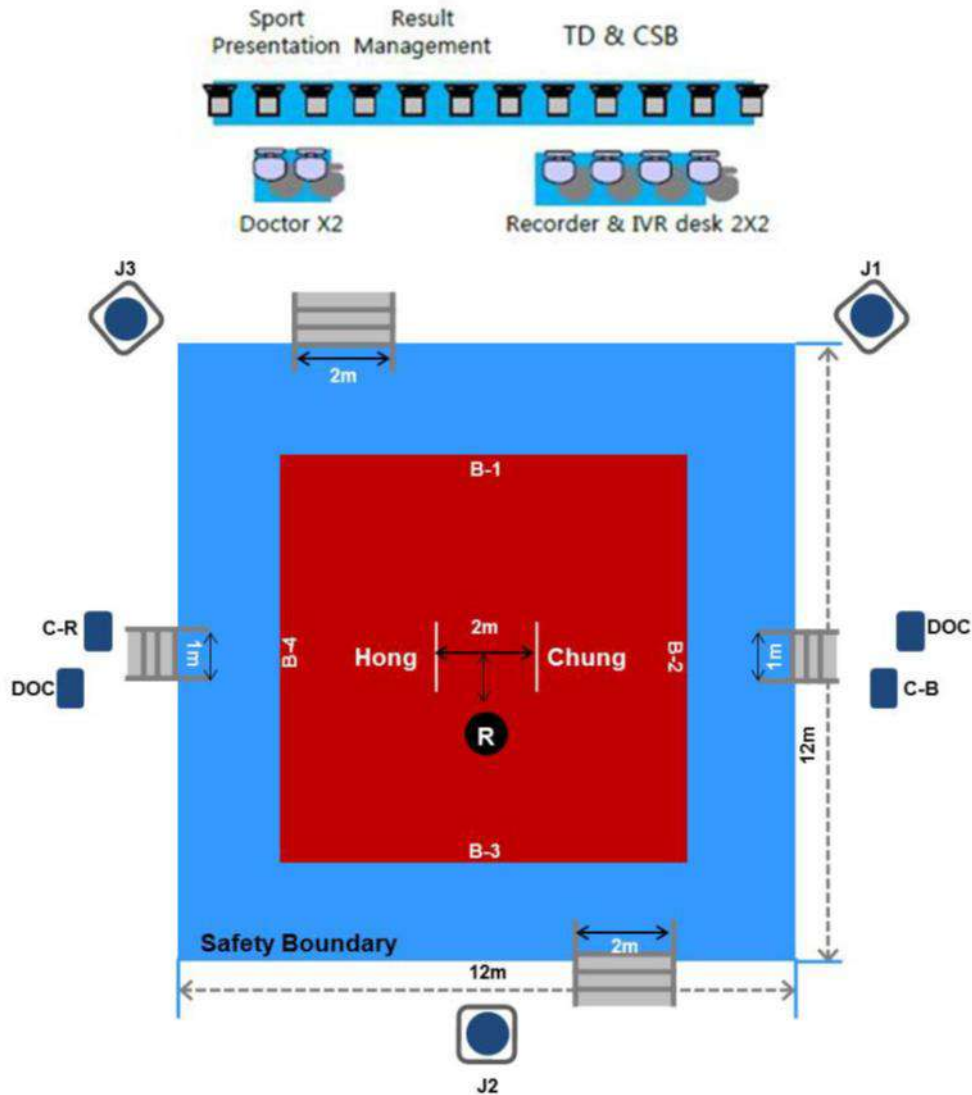
ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

- 3.1-L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant (Type puzzle, haute densité).
- 3.2-Toutefois, l'aire de compétition pourra être installée sur une plateforme surélevée de 0,60 à 1 m par rapport au sol, si cela est nécessaire. Pour la sécurité des compétiteurs, la partie extérieure de la ligne de démarcation sera en plan incliné d'au plus 30°.

Deux formes peuvent être utilisées pour la surface de compétition.

3.2.1-Forme carrée.

- L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité.
- L'aire de combat de forme carrée doit être de 8 m x 8 m.
- L'aire de combat comporte sur son pourtour une zone de sécurité mesurant au moins 2 m encadrant celle-ci.
- Une aire de compétition mesurera donc au moins 10m x 10m mais n'excèdera pas 12m x 12m



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

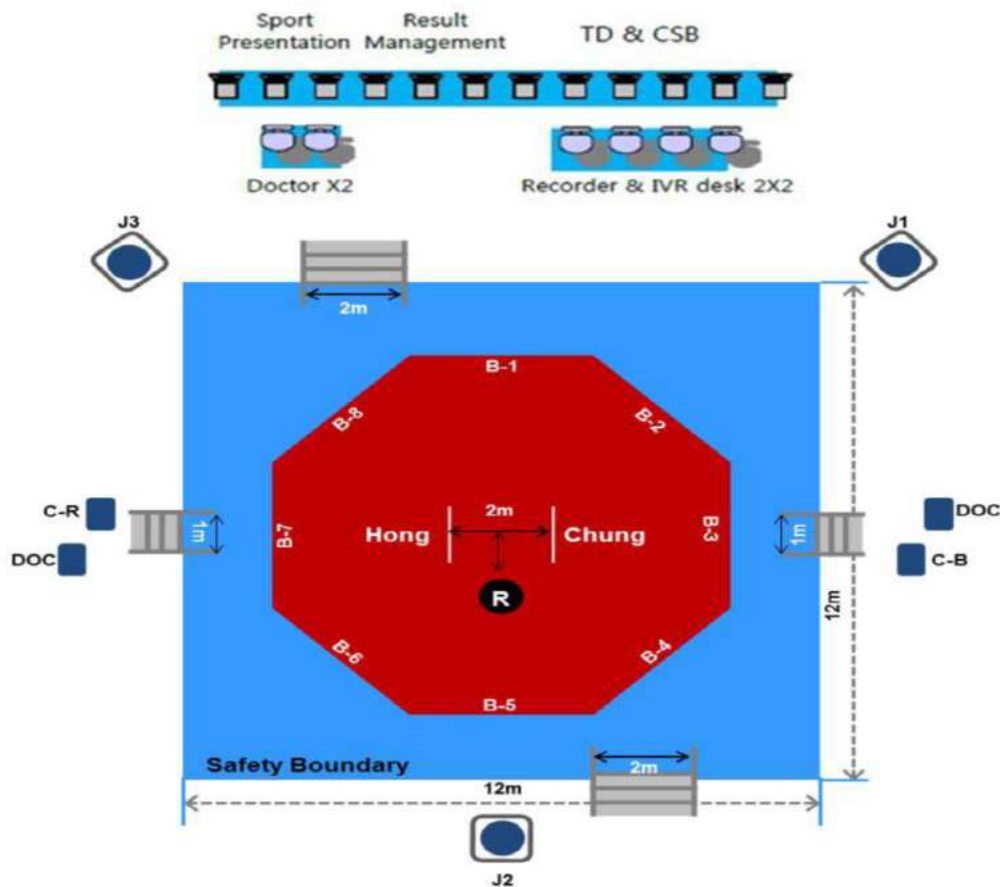
B Line #1~#8, C. Coach (C-R: Red/Hong, C-B: Blue/Chung)

J Judges #1, #2, and #3. Docteur de l'équipe

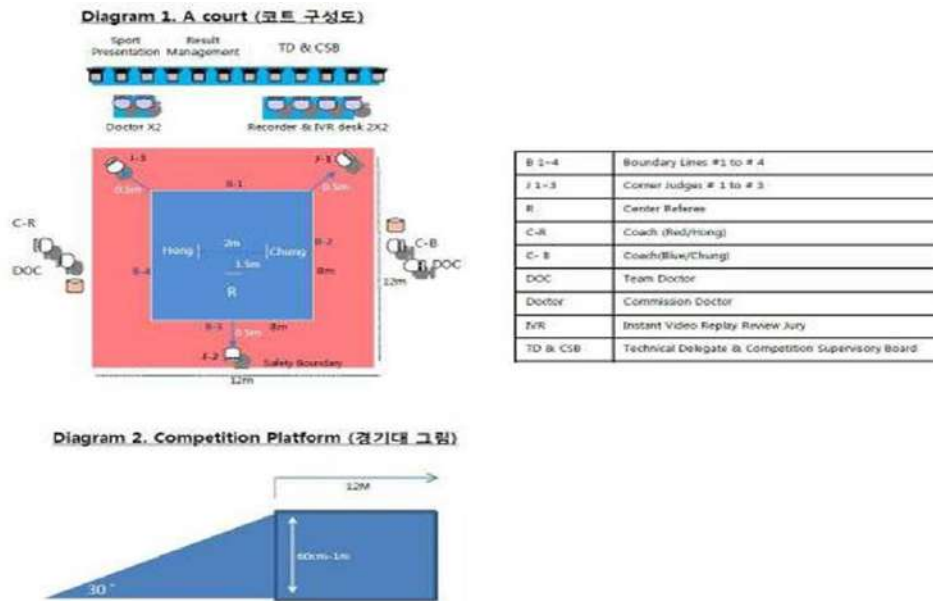
R Arbitre du centre IVR Instance Vidéo Jury

3.2.2-Forme Octogonale

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



- B Line #1~#8 C-Coach (C-R: Red/Hong, C-B: Blue/Chung)
- J Juges #1, #2, and #3 Docteur de l'équipe
- R Arbitre du centre IVR Instance Vidéo Jury



3.3-Indications des positions.

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

3.3.2-La ligne limite adjacente à la table d'arbitrage est appelée ligne limite #1.

Les autres sont appelées #2, #3 et #4 dans le sens des aiguilles d'une montre.

- En cas d'aire de combat de forme octogonale, la ligne limite #1 est celle adjacente à la table d'arbitrage, et les suivantes sont numérotées dans le sens des aiguilles d'une montre #2, #3, #4, #5, #6, #7, #8.

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

- L'arbitre doit être placé à 1,5 m du centre de l'aire de combat vers la ligne limite #3.

3.3.4-Positionnement des juges : la position du juge 1 doit être située à 0,5 m de l'angle des lignes limites #1 et #2. La position du juge 2 doit être située à 0,5 m au milieu de la ligne limite #3. La position du juge 3 doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #1 et #4.

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

3.3.5-Positionnement de l'opérateur et du juge vidéo :

- Ils sont positionnés à 2m de la ligne limite #1.
- De même, la position de l'opérateur peut être modifiée pour tenir compte de l'environnement de la salle, des exigences liées aux retransmissions TV, à la médiatisation et/ou promotion du sport.

3.3.6-Positionnement des coachs :

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

3.3.7-Positionnement de la zone de contrôle :

- La table de contrôle doit être placée à l'entrée de l'aire de compétition pour le contrôle des équipements et des protections des compétiteurs.

ARTICLE 4 – COMPETITEURS

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

4.2.-Equipements et tenue des Compétiteurs.

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

4.2.2-Le compétiteur doit porter une protection du tronc (plastron), une protection de la tête (casque), de l'aine (coquille), des avant-bras et des tibias. Il doit également porter des gants (mitaines), un protège-dents blanc et transparent, des pitaines comportant des capteurs (dans le cas des plastrons électroniques) et en supplément des talonnettes électroniques (dans le cadre des casques électroniques).

- Si la commission des compétitions décide de ne pas utiliser les casques électroniques, dans ce cas les talonnettes ne sont pas autorisées.
- Les compétiteurs doivent tenir leur casque sous le bras gauche en entrant sur l'aire de combat.
- Le casque sera positionné sur la tête selon les instructions de l'arbitre au début du combat.

4.2.3-Les coquilles et protège avant-bras et tibias se portent sous le Dobok.

- Toutes les protections doivent être autorisées par la F.F.T.D.A.
- Le port de tout article sur la tête, autre que le casque, n'est pas autorisé.

4.2.4-Les spécifications sur les uniformes de compétition (Dobok), sur les équipements de protection ou tout autre équipement, doivent être déterminées ou validées séparément par la F.F.T.D.A.

4.2.5-La commission d'organisation responsable de la compétition, doit respecter le cahier des charges de la F.F.T.D.A lors de l'organisation et de la préparation de cette dernière : équipements, techniciens et installations du

matériel, plastrons électroniques et éléments liés au Plastrons électroniques. Le fournisseur de plastrons doit être validé par la F.F.T.D.A.

- Aires de compétition.
- Casques de protection.
- Autres équipements de protection sous réserve (pitaines, mitaines, protège tibias, protège avant-bras, coquille et Dobok).

Pour les compétitions internationales :

- Système de recours vidéo instantané y compris les caméras (minimum 3 caméras par aire et maximum 4 caméras, dont une aérienne pour les demi-finales et finale).
- Grand écran (pour l'affichage de la progression des combats) à l'intérieur de l'enceinte de compétition
- Ecran spectateurs pour l'affichage recours vidéo instantané
- Ecran d'affichage sur l'aire pour l'affichage du score
- Les autres équipements de compétition non prescrits dans cet article, s'il en est, doivent être décrits dans le manuel technique de la F.F.T.D.A.

Le Comité organisateur de Championnats doit préparer les équipements suivants sur le lieu d'entraînement :

- Aires de combats (tapis)
- Equipement pour les premiers soins
- Machine à glace.
- Il est de la responsabilité de la commission organisateur d'obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A concernant le nombre d'équipements à préparer et à prévoir.

Contrôle anti-dopage

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

Explication #1

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

Explication #2

Casque électronique : la couleur du casque, autre que le bleu ou le rouge, ne sera pas autorisée en compétition.

Casque non électronique : la couleur du casque pourra être blanche.

Explication #3

Système de recours vidéo : Il est de la responsabilité de la commission d'organisation de s'assurer du bon fonctionnement et de la bonne retransmission du recours vidéo lors des combats et lors des demandes de visionnage.

Explication # 4

Strapping / bandages : Les bandes sur les pieds et les mains doivent être strictement inspectées lors du passage de l'athlète en zone de contrôle.

L'arbitre officiel en charge du contrôle peut demander l'approbation de la commission médicale en cas de bandage excessif.

Équipement de protection des compétiteurs.

Plastron : PSS système

Casque : Bleu & Rouge (Chung/Hong)

Coquille : à l'intérieur du Dobok, approuvé par la F.F.T.D.A - WT

Protège avant-bras : Blanc, approuvé par la F.F.T.D.A – WT

Protège tibia : blanc , approuvé par la F.F.T.D.A - WT

Pitaines : capteur PSS approuvé par la F.F.T.D.A - WT

Protège-dents : Blanc/Transparent approuvé par la F.F.T.D.A - WT

Gants/ mitaines : Blanc,





ARTICLE 5 – CATEGORIES DE POIDS

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

5.2 Les catégories de poids des Jeux Olympiques.

Division masculine.

Division masculine

En dessous de 58kg ne dépassant pas 58kg

En dessous de 68kg ne dépassant pas 68kg

En dessous de 80kg ne dépassant pas 80kg

En dessus de 80kg en dessus de 80kg

Division féminine.

En dessous de 49kg ne dépassant pas 49kg

En dessous de 57kg ne dépassant pas 57kg

En dessous de 67kg ne dépassant pas 67kg

En dessus de 67kg En dessus de 67kg

5.3-Catégories Jeux Olympiques de la Jeunesse :

Masculin : -48kg / -55kg / -63kg / -73kg / +73kg

Féminin : -44kg / -49kg / -55kg / -63kg / +63kg

ARTICLE 7 – DUREE DES COMBATS

7.1-Catégorie Benjamins et Minimes :

- La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute (1) chacun, avec une période de repos de trente secondes entre chaque round.

7.2-Catégorie Cadets :

- La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute trente secondes chacun, avec une période de repos d'une minute (1) entre chaque round.
- La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.

7.3-Catégorie Juniors, Espoirs et Seniors :

- La durée des combats doit être de trois rounds de deux minutes chacun, avec une période de repos d'une minute entre chaque round.
- La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, 1 minute et 30 secondes x 3 rounds ou 2 minutes x 2 rounds sur décision de l'organisateur de la compétition.

7.4-Catégorie Vétérans :

- La durée des combats doit être de trois rounds d'une minute 30 secondes, avec une période de repos d'une minute 1 entre chaque round.
- La durée de chaque round peut être ajustée à 1 minute x 3 rounds, ou 2 minutes x 2 rounds ou d'une minute 30 secondes x 3 sur décision de l'organisateur de la compétition.

Egalité de score

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

Benjamins et les Minimes, d'une minute de repos pour les catégories Cadets, Juniors, Seniors, Espoirs et Vétérans.

ARTICLE 9 – LA PESEE

(cf. réglementation des compétitions article 2.6.3) 1 Poids réglementaire.

- La limite de poids est définie par le critère d'une décimale après la virgule.

Explication #1 :

- Le compétiteur ne doit pas dépasser 50.00 kg et s'il affiche 50.100 kg sur la balance lors de la pesée, celui-ci sera disqualifié. Son poids étant supérieur au 50.00 kg maximum requis.

Explication #2 :

Pesée En-dessous du poids réglementaire.

- Au-dessus de 50.00 kg signifie 50.100 kg et plus.
- Si l'athlète n'atteint pas les 50.00 kg, celui-ci sera disqualifié. Son poids étant inférieur au 50.00 kg minimum requis.
- Pour qu'une Pesée soit valable, elle doit être effectuée par les arbitres officiels de la compétition.
- La pesée des combattants doit être effectuée la veille du jour de la compétition.
- Au moment de la pesée, le combattant masculin ne doit porter qu'un caleçon et la combattante féminine ne doit porter qu'un slip et un soutien-gorge.
- La pesée peut se faire nue si le ou la combattant(e) le souhaite.
- La pesée se fait en une fois ; une autre pesée peut être effectuée, dans la limite des temps accordés, pour tout combattant n'étant pas au poids requis.
- Dans le but de ne pas être disqualifié au cours de la pesée officielle, une seconde balance identique à l'officielle, sera disponible, soit dans la zone de pesée, soit dans la zone d'entraînement, pour une pré-pesée.

Explication #3 :

- Les combattants de la journée de compétition : ce sont les combattants inscrits à une compétition lors d'une journée déterminée par le Commission d'organisation ou de la F.F.T.DA.
- L'heure de la pesée sera choisie et annoncée par la commission d'organisation avant la compétition lors des meetings des chefs d'équipe.
- La F.F.T.D.A recommandé que la durée de la pesée n'excède pas 2 heures (au maximum).

Explication #4:

- Une salle distincte pour la pesée doit être préparée pour les compétiteurs masculins et féminins. Les personnes en charge d'effectuer cette pesée doivent être de même sexe que les compétiteurs.

Explication #5

- Disqualification lors de la pesée officielle : Lorsqu'un combattant est disqualifié lors de la pesée, les points de participation ne sont pas attribués.

Explication #6

- Balance pour la pré-pesée : elle doit être du même type et du même calibrage que la balance officielle. Son bon fonctionnement doit être vérifié avant la compétition par le Comité d'organisation.

ARTICLE 11 – TECHNIQUES ET ZONES DE FRAPPES PERMISES

11.1-Techniques autorisées.

- 1. Techniques de poing : techniques délivrées avec le poing fermement serré, bras bien tendu avec la puissance.
- 2. Techniques de pied : techniques délivrées en utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

11.2-Zones permises.

- 1. Tronc : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps protégé par le plastron.
- Les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.
- 2. Tête : Au-dessus de la clavicule, seules les attaques par des techniques de pied sont permises.

11.3-Zones permises pour les catégories ci-dessous (cf. réglementation des compétitions)

- Benjamins, masculins et féminins (cf. article 2.1.1.2 FFTDA)
- Minimes, masculins et féminins (cf. article 2.1.2.2 FFTDA)

11.4-Les points :

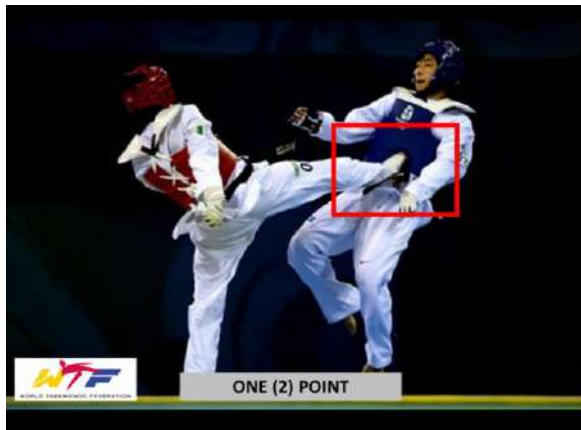
- Le point est la résultante d'une technique codifiée de coup de pied ou de coup de poing, délivré dans une situation d'opposition sur les surfaces autorisées dans la limite du temps imposé et d'un espace défini.
- Le(s) point(s) est marqué lorsqu'une technique autorisée est faite dans les zones bleu ou rouge du plastron avec un bon niveau d'impact.
- La tête, le(s) point(s) est marqué lorsqu'une technique autorisée est faite dans les zones couvertes par le casque.

Important :

- Les cheveux doivent être mis sous le casque, aucune mèche doit dépasser, afin de ne pas gêner le bon fonctionnement des capteurs.

ARTICLE 12

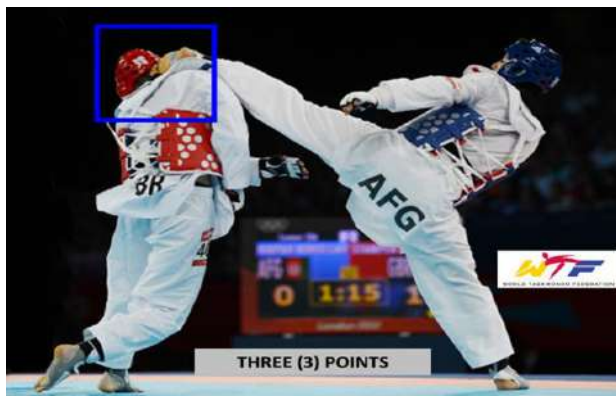
- Coup de poing >> 1 point
- Coup de pied simple au plastron >> 2 points
- Coup de pied retourné au plastron >> 3 points
- Coup de pied simple à la tête >> 3 points
- Coup de pied retourné à la tête >> 4 points
- Un (1) point est attribué pour chaque sanction (Gam-Jeom), donné au combattant adverse.



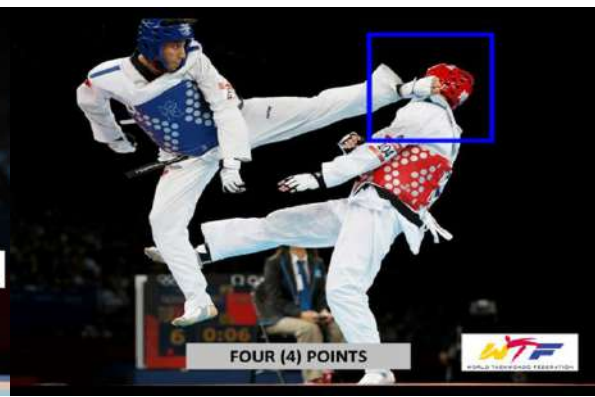
2 POINTS



3 POINTS



3 POINTS



4 POINTS



1 POINT

CRITERE DE COUP DE POING

- La partie de l'articulation de poing bien serré.
- Le bras bien tendu.
- Puissance, précision et le corps de l'adversaire doit bouger en raison de l'impact.

Explication #1

Annulation de(s) point(s) :

- Lorsqu'un compétiteur obtient un point lors d'une attaque de coup de poing, par une action prohibée, l'arbitre invalide le point et sanctionne le combattant par un GAM-JEOM.
- Toutefois, si l'acte prohibé n'a pas contribué à marquer le(s) point(s), l'arbitre peut sanctionner le combattant par un GAM-JEOM, mais n'invalide pas le ou les points.

ARTICLE 13-VALIDATION DES POINTS

Les Points Additionnels.

- 13.1-Les coups de poings et l'attribution des points additionnels pour les coups de pied retournés doivent être validés par les juges, à l'aide des périphériques de pointage manuel.
- 13.2-Si le PSS (Protector & Scoring System) n'est pas utilisé, les points sont attribués par les juges à l'aide des périphériques de pointage manuel.
- 13.3-S'il y a trois (3) juges de coin, deux (2) ou les trois juges doivent appuyer pour confirmer la validation du point.
- Dans une configuration à deux (2) juges de coin, la validation du point par les deux juges est nécessaire.
- Si un combattant est touché par un coup de pied à la tête avec fort impact et que l'arbitre commence à compter, mais que les points correspondants n'ont pas été validés par le PSS, l'arbitre doit demander le recours vidéo pour vérifier la validité de l'attaque et attribuer ou non les points.

Périphériques de pointage manuel

DAEDO



KP&P



KP&P



ARTICLE 14 – ACTIONS PROHIBÉES

Les actes interdits et les sanctions ont été établis pour atteindre les objectifs suivants :

- (1) assurer la sécurité des combattants
- (2) assurer un combat loyal
- (3) encourager les techniques appropriées.

Les actes suivants sont considérés comme des actes prohibés, une sanction « GAM-JEOM » doit être donnée.

- 1-Traverser les lignes de l'aire de combat (8x8).
- 2- Tomber (Falling down).
- 3- Eviter ou retarder le match.
- 4- Saisir, ou pousser l'adversaire.
- 5- Lever la jambe pour bloquer, ou frapper la jambe de l'adversaire pour empêcher son attaque, ou lever la jambe en l'air, ou attaquer avec la jambe plus de trois (3) secondes en l'air, ou viser avec sa jambe la jambe de l'adversaire.
- 6- Attaquer intentionnellement sous la ceinture.
- 7- Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo ».
- 8- Frapper le visage de l'adversaire avec la main.
- 9- Attaquer l'adversaire avec le genou.
- 10-Attaquer l'adversaire tombé au sol.
- 11- Mauvaise conduite du combattant ou du coach.
 - A) N'accepte pas la décision de l'arbitre
 - B) protestation inappropriée aux décisions des officiels
 - C) comportement inapproprié pour perturber ou influencer le résultat du match
 - D) provoquer ou insulter le combattant ou l'entraîneur adverse
 - E) médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui usurpent le poste de médecin
 - F) Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

Interprétation incontournable GAM-JEOM.

- 1) Toute action de lever la jambe et de la maintenir en l'air sans avoir l'intention d'attaquer entraîne une sanction GAM-JEOM.
- 2) Pour tout acte prohibé qui entraîne la validation des points, l'arbitre invalide le point et une sanction GAM-JEOM est donnée
 - Lever la jambe et poser sans l'intention d'attaquer GAM-JEOM.
 - Lever la jambe bloquer avec le genou ou le tibia pour empêcher le coup de pied de l'adversaire > GAM-JEOM.
 - Lever la jambe faire plusieurs déplacements sans frapper l'adversaire GAM-JEOM.
 - Lever la jambe faire deux ou plusieurs mouvements de frappes en-dessous du plastron GAM-JEOM.
 - Lever la jambe faire deux déplacements en mouvement de frappe en-dessous du plastron puis frapper au plastron, l'arbitre doit invalider le point et donner un GAM-JEOM.
 - Lever la jambe et frapper l'adversaire en-dessous du plastron puis marquer un point, l'arbitre doit invalider le point et donner un GAM-JEOM.
 - Lever la jambe en déplacements plus de 3 secondes GAM-JEOM.
 - Lever la jambe plus de 3 secondes et marquer des points, l'arbitre invalide les points et donne un GAM-JEOM.
 - Frapper en dessous de la ceinture ou du plastron, toutefois, si un point est marqué enlever le(s) points puis GAM-JEOM.
 - Attaquer l'adversaire avec le genou GAM-JEOM.

- Le bras ou les mains dépassent le corps de l'adversaire GAM-JEOM.
- Si les bras des deux combattants traversent le corps de l'un ou de l'autre, les deux sont sanctionnés par un GAM-JOEM.
- Passer le bras ou le coude autour de son adversaire GAM-JEOM.
- Le compétiteur qui fait tourner sa jambe et accroche son adversaire GAM-JEOM.
- Attraper et marquer un ou des points, l'arbitre invalide le ou les points et donne un GAM-JEOM.
- Le combattant qui pousse volontairement son adversaire à l'extérieure de la ligne limite des 8x8 est sanctionné GAM-JEOM.
- Le combattant qui tombe est sanctionné GAM-JEOM.
- Le combattant poussé par son adversaire et s'il tombe, Le combattant tombé est sanctionné GAM-JEOM.
- Pousser l'adversaire qui a déjà enclenché une technique d'attaque qui entraîne sa chute est sanctionné GAM-JEOM.
- Le combattant qui simule en exagérant que son combattant l'a poussé en dehors de l'aire de combat est sanctionné GAM-JEOM.
- Suite à une technique de coup de pied légale et l'adversaire sort de la ligne 8x8, il est sanctionné GAM-JEOM.
- Le combattant qui touche le sol et marque sur un coup de pied retourné validé par le PSS, l'arbitre invalide les points et donne un GAM-JEOM.
- Le combattant qui marque des points après l'appel KAL-YEO de l'arbitre, les points sont invalidés et une sanction est donnée GAM-JEOM.

- Attaquer son adversaire tombé au sol, les points sont invalidés et une sanction GAM-JEOM est donnée à celui qui est tombé et celui qui a frappé l'adversaire au sol.
- Règle des 5-10 secondes sans action GAM-JEOM est donné au combattant qui ne s'engage pas dans le match.
- Fuir le combat plus de 3 pas, GAM-JEOM.
- Une sanction GAM-JEOM est donnée au combattant qui fuit en tournant autour de son adversaire.
- Une sanction GAM-JEOM est donnée pour toute attaque avec la main au visage.
- Si un combattant saute pour éviter le coup de pied de l'adversaire, l'arbitre doit donner la commande de « combattez ».
- Si le combattant saute à chaque attaque de son adversaire sans avoir l'intention d'attaquer ou s'il s'accroche à son adversaire, il est sanctionné par GAM-JEOM (geste de FIGHT).
- Une sanction GAM-JEOM est donnée aux deux combattants après avoir attaqué au plastron et tous les deux tombent.
- Une sanction GAM-JEOM est donnée au combattant qui se baisse pendant l'attaque de son adversaire.
- Le combattant qui est touché et tombe suite à un coup de pied autorisé (KNOCK DOWN) est compté par l'arbitre, s'il est en mesure de reprendre le match, il est sanctionné par un GAM-JEOM pour tomber.
- Un combattant qui tombe suite à une collision, le combattant tombé est sanctionné GAM-JEOM.
- Un combattant tombe, l'arbitre énonce KAL-YEO et lui demande de se lever par trois fois à 3 secondes d'intervalle, si le combattant ne veut pas

se lever, il est sanctionné par GAM-JEOM et l'arbitre appelle KEU-MAN et déclare le gagnant.

- Une sanction GAM-JEOM est donnée automatiquement aux combattants et aux coachs qui auraient un mauvais comportement.
- Selon la gravité du mauvais comportement du coach ou du combattant, l'arbitre va donner une sanction GAM-JEOM suivie d'un carton jaune et un rapport à la fin du match pour une sanction supplémentaire.
- Si l'arbitre se trompe et donne une sanction au mauvais combattant le coach peut demander une lecture vidéo, si le vidéo jury accepte, l'arbitre doit invalider le GAM-JEOM du mauvais combattant et donne le GAM-JEOM à la bonne personne
- Le combattant qui est touché par un violent coup de pied sur la face dans la partie non couverte par le casque, l'arbitre fait KAL-YEO et le compte jusqu'à 8, s'il est en mesure de reprendre le match, l'arbitre appelle une lecture vidéo avec sa propre carte pour vérifier si le coup de pied est valable, si le vidéo jury accepte, l'arbitre doit attribuer les 3 ou 4 points au combattant qui a frappé.
- Tous les points scorés avant une faute doivent rester.

Procédure de Carton Jaune

- Lorsqu'un Coach ou un Combattant commet une faute que l'arbitre estime grave et souhaite une sanction supplémentaire, l'arbitre doit sanctionner le combattant ou le Coach par un GAM-JEOM suivi d'un CARTON JAUNE, même si le compétiteur gagne le match il sera convoqué par le Conseil de surveillance de la compétition pour une sanction supplémentaire appropriée.
- Lorsqu'un Combattant ou un Coach, intentionnellement et à plusieurs reprises, refuse de se conformer aux règles de la compétition ou ordres de l'arbitre, ce dernier peut mettre fin au match et déclarer le compétiteur adverse gagnant.
- Dans le cas où l'arbitre de contrôle, un officiel, en consultation avec le technicien PSS si nécessaire, s'aperçoit qu'un combattant a tenté de

manipuler la sensibilité du capteur de PSS et/ou de modifier indûment le PSS afin d'affecter sa performance, le participant sera disqualifié.

- Quand une faute est commise par un combattant ou un coach pendant une période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la sanction Gam-jeom et elle figure dans les résultats du round suivant.
- Dans l'application de l'Article 14, les sanctions « Gam-Jeom » sont comptabilisées durant les trois rounds.
- Lorsqu'un combattant reçoit dix (10) "Gam-jeom", l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin (PUN).

Interprétation qui n'entraîne pas de GAM-JEOM

- Lever la jambe suivi d'un coup de pied/poing au plastron ou coup de pied à la tête pas de GAM-JEOM.
- Suite à une collision de jambe contre jambe, les deux combattants tombent pas de GAM-JEOM (l'arbitre doit faire le geste pas de sanction).
- Une feinte n'est pas un GAM-JEOM, sauf si le pied est décollé du sol.
- Une collision frontale, les deux combattants tombent, pas de GAM-JEOM (l'arbitre doit faire le geste pas de sanction).
- Le combattant qui est poussé volontairement par son adversaire en dehors de la ligne limite des 8x8 pas de GAM-JEOM.

ARTICLE 15 – POINT EN OR et DECISION DE SUPERIORITE

- Dans le cas où le gagnant ne peut pas être décidé à la fin des 3 rounds, un 4ème round se déroulera avec une (1) minute de temps de round.
- Tous les points et pénalités attribués lors des 3 premiers rounds sont effacés.
- Le premier combattant qui marque un point est déclaré vainqueur.
- Dans le cas où un point est marqué à la suite d'un acte prohibé, l'arbitre doit invalider le(s) point (s) et le HIT LEVEL avant de sanctionner le combattant par un GAM-JEOM.
- Le combattant dont l'adversaire reçoit deux Gam-jeom dans ce 4ème round est déclaré vainqueur.

Dans le cas où aucun combattant n'a marqué un point à l'issue du 4ème round, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :

- Le compétiteur qui a le plus grand nombre d'impacts enregistrés par le PSS dans le 4ème tour.
- Si le nombre d'impacts enregistrés par le PSS est égal, le combattant qui a remporté le plus de round durant les trois premiers rounds.
- Si les combattants sont à égalité au nombre de round gagné, la machine va déterminer le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-jeom)
- Si les critères précédemment mentionnés sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du 4ème round.
- Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, l'arbitre central décide du vainqueur.

(Explication #1)

- Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :
 - 1- Le plus agressif dans le match.
 - 2- Le plus grand nombre de techniques.
 - 3- Le plus grand nombre des techniques plus difficiles.
 - 4- Le compétiteur le plus fair-play.
- Avant le combat, tous les arbitres officiels prennent la carte de supériorité avec eux.

- Lorsqu'un match doit être décidé par la supériorité, l'arbitre déclare "Woo-Se-Girok (informer de la carte de supériorité)".
- Sur la déclaration de l'arbitre, chaque juge doit noter de manière confidentielle sur sa carte de supériorité, le vainqueur désigné dans un délai de 10 secondes. Chaque juge remet ensuite cette carte à l'arbitre central signée.
- L'arbitre central doit ramasser toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final et puis déclarer le vainqueur.
- Suite à la déclaration du vainqueur, l'arbitre doit remettre les cartes au TA (Technical assistant) pour un contrôle du résultat final. Le TA remet ensuite les cartes au responsable des arbitres.

(Explication #2)

- Dans le cas où un combattant effectue un coup de poing appuyé par les juges simultanément avec un coup de pied de son adversaire sur le plastron, mais seul le coup de pied au plastron a été enregistré par le PSS, le coach du combattant ayant scoré par un coup de poing ou un juge peuvent demander la lecture vidéo. Si le vidéo jury détermine que le coup de poing a été effectué plus tôt que le coup de pied au plastron, l'arbitre doit invalider les points marqués par le coup de pied au plastron, puis réclame 1 point pour le coup de poing et déclare le gagnant.

ARTICLE 16 – DECISIONS

1-Victoire par arrêt du combat par l'arbitre (RSC).

2-Victoire par score final (PTF).

3-Victoire par écart de points (PTG).

4-Victoire par point en or (GDP).

5-Victoire par supériorité (SUP).

6-Victoire par abandon (WDR).

7-Victoire par disqualification (DSQ).

8-Victoire par déclaration punitive de l'arbitre (PUN)

Explication #1

L'arbitre déclare RSC dans les situations suivantes :

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

Explication #2

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

Explication #3

Gagner par retrait.

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

Explication #4

Disqualification :

- C'est le résultat de l'absence du combattant à la pesée ou quand un combattant ne se présente pas avant le début de la compétition.

Les actions sont différentes selon le motif de disqualification :

- I-Dans le cas où les athlètes ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée après tirage au sort : le résultat doit figurer sur la feuille de tirage et les informations doivent être fournies aux responsables techniques de la compétition et à toutes les personnes concernées. Les arbitres ne seront pas désignés pour ce match. Les adversaires de ces athlètes n'ont pas à se présenter au match concerné.
- II. dans le cas où un athlète a passé la pesée mais ne s'est pas présenté à l'appel, l'arbitre désigné et l'adversaire doivent attendre dans leur position 1 minute, jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant du match.

Explication #5

L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes :

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

ARTICLE 17 – KNOCK DOWN

Un combattant est KNOCK-DOWN dans les situations suivantes :

- 1. Lorsqu'une partie quelconque du corps, autre que la plante du pied, touche le sol en raison de la force de la technique exécutée par l'adversaire.
- 2. Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité à continuer suite à l'attaque de son adversaire.

- 3. Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi suite à l'exécution d'une technique autorisée.

Explication #1. Knock – down

- Cette situation est celle d'un combattant, qui, après un coup, tombe au sol, ou est déstabilisé (titube), ou est incapable de répondre de façon adéquate aux injonctions de l'arbitre.
- L'arbitre doit interrompre et interpréter ce cas comme un Knock down, il serait dangereux de laisser continuer le compétiteur, surtout quand il s'agit de l'intégrité physique du combattant.

ARTICLE 18 – MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN

- L'arbitre doit maintenir l'attaquant loin de son adversaire par un "Kal-yeo (pause)".
- L'arbitre doit tout d'abord vérifier l'état de santé du combattant qui titube ou qui est au sol et compter à haute voix de "HA-NAH (un)" jusqu'à "Yeo-dul (huit)" ou "Yeol (dix)" avec une seconde d'intervalle entre chaque chiffre, en direction du combattant, tout en faisant un signe de la main à chaque chiffre afin d'indiquer le passage du temps.
- Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire continuer le combat, l'arbitre doit continuer le décompte jusqu'à "Yeo-dul (huit)" pour la récupération du combattant. L'arbitre doit ensuite vérifier si le combattant est apte à poursuivre.
- Si le combattant KNOCK-DOWN tombe, il doit être sanctionné par un GAM-JEOM pour tomber avant de reprendre le combat par la déclaration de "Kye-sok (continuer)".
- Quand un combattant KNOCK-DOWN ne montre pas la volonté de reprendre le combat avant l'annonce de "Yeo-dul (huit)", l'arbitre doit annoncer fin du match et déclare l'adversaire gagnant par RSC (Referee Stop Contest).
- Le décompte doit être poursuivi même après la fin du round ou après l'expiration de la durée du match.

- Dans le cas où les deux combattants sont KNOCK-DOWN, l'arbitre doit continuer à compter tant qu'un des deux combattants n'a pas suffisamment récupéré.
- Dans le cas où les deux combattants sont KNOCK-DOWN et les deux ne parviennent pas à récupérer après le compte de « Yeol », le gagnant est déterminé par le score du match avant l'incident de KNOCK-DOWN.
- L'arbitre peut déclarer un gagnant sans avoir fait le décompte, s'il juge un combattant inapte à continuer le match dans le cas d'une grande supériorité technique de son adversaire ou après un KNOCK-DOWN.
- Les procédures à suivre après le combat : tout combattant qui n'a pas pu continuer un combat suite à une blessure grave sur n'importe quelle partie du corps ne peut pas participer à une autre compétition dans les trente (30) jours qui suivent, sans l'approbation d'un Médecin fédéral.

Explication #1

- Lorsqu'un combattant est KNOCK-DOWN, l'arbitre doit éloigner l'attaquant sur la ligne limite face à son coach.
- Si le KNOCK-DOWN est la suite d'un puissant coup et que l'état apparaît sérieux, l'arbitre peut suspendre le compte et faire appel automatiquement aux médecins tout en continuant le décompte.
- Compter jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut être modifié par l'arbitre.
- L'arbitre doit toujours évaluer le combattant en cas de situation de KNOCK-DOWN, qui se caractérise habituellement par un puissant coup accompagné d'un fort impact.
- Le but premier du comptage est de protéger l'intégrité physique du combattant.
- L'arbitre doit vérifier la capacité du combattant à poursuivre lorsqu'il compte jusqu'à huit.
- Même si le combattant exprime la volonté de reprendre le match au compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et refuser de reprendre le combat s'il juge que le combattant est en incapacité de reprendre le match.
- Même si le combattant exprime sa volonté de poursuivre le combat en reprenant sa position de combat et en faisant plusieurs gestes avec les poings fermés, l'arbitre doit continuer à compter jusqu'à "Yeo-Dul (huit)" avant de reprendre le match.

- Si le combattant ne peut pas montrer le geste de continuer le match avant le compte de « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer son adversaire gagnant après avoir compté « A-hop » et « Yeol ».

Explication #2

- Quand le combattant se rétablit clairement avant le décompte des « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre et que l'arbitre estime que l'état du combattant requiert des soins médicaux supplémentaires, l'arbitre doit demander au médecin s'il souhaite plus de temps pour finaliser les premiers soins : d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kal-yeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 19.

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

Quand un combat doit être arrêté parce que l'un ou les deux compétiteurs sont blessés, l'arbitre doit prendre les mesures prévues ci-dessous :

- Dans une situation qui justifie une raison médicale demandée par le médecin, la suspension du combat pour des raisons autres qu'une blessure, l'arbitre doit déclarer "SHI-GAN" (temps mort) et reprendre la compétition en déclarant "Kye-sok" (continuez)
- L'arbitre arrête le combat par la déclaration de "Kal-yeo" et annonce à l'opérateur "Kye-shi" pour démarrer une minute (1) au chronomètre.
- L'arbitre autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant le délai d'une minute par le docteur officiel de la compétition ou par son propre médecin, si le docteur officiel n'est pas disponible.
- Si le compétiteur blessé ne peut pas reprendre le combat après la minute, l'arbitre déclarera l'autre compétiteur gagnant.
- Dans le cas où la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le compétiteur occasionnant la blessure par un acte prohibé est sanctionné par "Gam-jeom", et sera déclaré perdant.
- Dans le cas où les deux compétiteurs sont blessés, et si la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le gagnant sera déterminé en fonction des points acquis avant les blessures.

- Si l'arbitre juge que la douleur est due uniquement à un coup, il doit déclarer "Kal-yeo" et faire reprendre le match par l'injonction STAND UP. (s'il tombe, GAM-JEOM)
- Si le combattant refuse de poursuivre le match alors que l'arbitre l'incite à le faire par le commandement "Stand Up" par trois fois 3 secondes, il sera déclaré perdant (GAM-JEOM, Arrêt du combat par l'arbitre R.S.C)
- Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, telle qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement abondant, il doit permettre au combattant de recevoir les premiers soins durant une minute après le "Kye-shi".
- L'arbitre peut autoriser le combattant à recevoir les premiers soins, même après avoir ordonné un commandement "stand-up" à la demande du médecin.
- L'arbitre doit toujours consulter le médecin dans une situation de blessure avant de prendre une décision finale.

Explication # 1

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

- En cas de situation critique, comme lorsqu'un combattant perd conscience ou souffre d'une blessure sévère, le temps est crucial. Les premiers soins doivent être immédiatement administrés et le match arrêté.

Le résultat du match sera décidé comme suit :

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

- C'est l'arbitre central qui, après consultation du docteur, décide s'il est possible pour le combattant de reprendre le match. L'arbitre peut ordonner à tout moment la reprise du combat dans le délai de la minute.
- L'arbitre peut déclarer perdant tout combattant qui ne veut pas reprendre le combat.
- Pendant le traitement médical ou la phase de récupération du combattant et 40 secondes après la déclaration de "Kye-shi", l'arbitre commence à annoncer fortement le décompte du temps toutes les cinq secondes. Si le combattant ne peut pas retourner à sa place initiale à la fin de la minute, le résultat du match doit être déclaré.
- Après la déclaration de "Kye-shi". On doit strictement observer le déroulement de la minute, indépendamment de la disponibilité du médecin. Cependant, si des soins médicaux sont requis, mais que le médecin est absent ou qu'un traitement supplémentaire est indispensable, le délai d'une minute peut être suspendu par décision de l'arbitre.
- Si la reprise du match est impossible après une minute, l'issue du match sera déterminée selon le sous chapitre "i" de cet article.
- Si les deux combattants sont dans l'incapacité de reprendre le match après une minute ou si un cas d'urgence survient, le résultat du match sera décidé selon les critères suivants :
 - Si la cause est celle d'un acte interdit, pénalisé par "Gam-jeom", le combattant sanctionné sera déclaré perdant.
 - Si les circonstances ne sont liées à aucun acte interdit pénalisé par "Gam-jeom", l'issue du match sera déterminée par le score au moment de la suspension de celui-ci. Cependant, si la suspension du match se produit avant la fin du premier round, il sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat.
 - Si la cause est celle d'actes interdits pénalisés par "Gam-jeom" pour les deux combattants, tous deux seront déclarés perdants.

Explication #2

Les cas de suspension de combat, en dehors des procédures décrites précédemment, seront traités avec les recommandations suivantes.

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

- 2- Si le match est suspendu après l'achèvement du deuxième round, le résultat sera le score du match au moment de la suspension de celui-ci.

- 3- Si le match est interrompu avant la fin du deuxième round, un nouveau match sera, en principe proposé et se tiendra en trois rounds.

ARTICLE 20

FONCTION DE L'ARBITRE CENTRAL

Avec l'évolution du Taekwondo moderne, il est essentiel de revenir aux fondamentaux caractérisant le rôle de l'arbitre.

Ces principes fondamentaux, fixent les bases essentielles du rôle de l'arbitre comme :

- 1-GARANT de L'APPLICATION des REGLES et de l'ETHIQUE.

- 2- GARANT de l'EQUITE SPORTIVE.

- GARANT de L'INTEGRITE PHYSIQUE des COMPETITEURS.

L'arbitre doit contrôler l'ensemble du combat et de son environnement, l'arbitre annonce les "SHI-JAK", "KEU-MAN", "KAL-YEO", "KYE-SOK" et "KYE-SHI", sanctions, gagnant et perdant du match, toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés

Dans le cas d'un coup de pied retourné et que les juges n'ont pas validé le point additionnel, l'arbitre doit arrêter le combat KAL-YEO et demander aux juges en utilisant son doigt pour faire le geste d'un point additionnel.

L'arbitre doit prendre les bonnes décisions en toute indépendance et en accord avec les règles prescrites.

L'arbitre central doit prendre en considération l'arbitrage vidéo, il doit accepter la carte à la demande d'un coach (5) secondes, pendant et même après la fin d'un round ou d'un match.

FONCTION DES JUGES DE COIN

Les juges doivent marquer les points valides.

1-Coup de poing.

2-Un point additionnel.

- Les juges peuvent lever la main et demander à se réunir pour corriger une erreur immédiatement.
- Sur un coup de poing scoré par deux juges au mauvais combattant ou avec une différence de temps ou qu'ils ont appuyé sur la mauvaise touche, ils doivent lever la main pour faire un meeting pour corriger l'erreur.
- Les juges doivent se lever pour indiquer un point additionnel avec le signe du doigt 1, uniquement dans le cas où ils ont appuyé en retard ou tout simplement pas appuyé.
- Les juges doivent lever la main et demander à se réunir pour aider l'arbitre central, s'il a donné une sanction GAM-JEOM et qu'il a oublié d'invalider les points suite à un acte prohibé.
- Les juges doivent exposer leur point de vue en toute franchise quand l'arbitre le leur demande.

Assistant Technique (TA) (Directeur de l'aire de combat)

- Le TA doit surveiller le tableau d'affichage pendant le combat et contrôler si le score, les sanctions et le temps sont correctement enregistrés et publiés. Il doit immédiatement aviser l'arbitre de tous problèmes éventuels.
- Le TA doit notifier à l'arbitre le début et l'arrêt du combat en étroite collaboration avec l'opérateur.
- Le TA enregistre manuellement tous les scores, les pénalités et les résultats des recours vidéo sur le document qui lui est dédié.

Composition des officiels par aire de combat

- 1 Arbitre central
- 3 juges de chaises ou 2 Juges de chaises
- 1 Opérateur
- 1 TA (Responsable d'aire de combat)
- 1 Vidéo Jury

Désignation des arbitres

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

Responsabilité des décisions :

Les décisions prises par les arbitres et les juges sont définitives et ils en sont responsables devant la commission d'arbitrage.

JURY VIDEO (JV)

Le JV est choisi parmi les arbitres internationaux ou nationaux expérimentés et hautement qualifiés.

Rôles de Vidéo Jury :

Le J.V doit examiner les recours vidéo et informer l'arbitre de la décision en moins d'une minute.

DIRECTIVE :

Dans le cas où les juges scorent un coup de poing ou valident un point additionnel avec une différence de timing et que le point n'a pas été enregistré, ou dans le cas où l'opérateur commet des erreurs dans la gestion du temps, du score ou des pénalités, un des juges peut lever la main et demander à se réunir. L'arbitre doit alors déclarer "KAL-YEO » pour arrêter le combat et rassembler les juges pour qu'ils se consultent sur les faits.

Après discussion, l'arbitre doit corriger l'erreur immédiatement.

Si un coach demande un recours vidéo pour un fait et qu'un des juges lève la main et demande à se rassembler pour la même raison, l'arbitre de centre doit d'abord recueillir l'avis des juges avant de prendre en compte la demande du coach. S'il a été décidé de corriger l'erreur, le coach restera assis sans utiliser son quota vidéo. Si le coach reste debout et demande un recours vidéo, l'arbitre accepte sa requête et lui demande la raison.

ARTICLE 21 – VISIONNAGE INSTANTANE DU RECOURS VIDEO

En cas d'objection à un jugement des arbitres durant un combat, le coach peut demander à l'arbitre de Centre, un examen immédiat de la séquence vidéo dans les cas suivants :

- 1- Pénalités contre l'adversaire pour les cas de tomber, franchissement de la ligne de démarcation des 8x8, attaque de l'adversaire après « KAL-YEO » ou attaque de l'adversaire tombé.
- 2- Point additionnel.
- 3- Toute pénalité à l'encontre de son propre combattant.
- 4- Tout dysfonctionnement technique ou erreur de gestion du temps.

Lorsque le coach fait appel, l'arbitre arrête le combat KAL-YEO, replace les combattants à leur position initial, se rapproche du coach et lui demande la raison de l'appel.

La portée de l'appel pour la lecture vidéo est limitée aux erreurs de l'arbitre de centre, des juges dans le cas d'un coup de poing appuyé avec une différence de timing, les points additionnels non validés par les juges et aux sanctions dans l'application des règles de compétition.

Aucun appel n'est recevable sur tous les points marqués par les attaques de pied ou de poing sur le plastron, en cas de l'utilisation du PSS, sauf les points additionnels (plastron et tête).

La portée de la demande du recours vidéo est limitée à la seule action qui a eu lieu dans les cinq (5) secondes avant la demande du coach.

Les 5 secondes peuvent commencer à partir du moment où l'arbitre change ou ne change pas une décision à la suite d'une réunion avec les juges.

Une fois que le coach lève la carte bleue ou rouge, pour demander un recours vidéo, il est considéré que le coach a utilisé son droit d'appel vidéo en toute circonstance, à moins que le résultat du jury Vidéo ou de la concertation des arbitres satisfasse le coach.

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

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

Chaque coach dispose d'un (1) quota pour demander une lecture vidéo instantanée par combat.

Si l'appel est accepté et le point litigieux corrigé, le coach conserve son droit d'appel pour le combat en cours (quota).

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

Au cours d'un championnat, il n'y a pas de limite du nombre total d'appels qu'un coach a le droit de faire par combattant.

Toutefois, si un coach a eu un certain nombre de recours rejeté pour un combattant, il perdra son droit à tout autre recours dans le match en cours.

Interprétations incontournables

Les coaches n'ont pas le droit de demander un recours vidéo dans les cas suivants :

- Les touches avec le pied sur la partie non couverte par le casque, la face ne fait plus l'objet d'un appel vidéo par les coaches.
- Un recours vidéo sur les points marqué par le PSS.
- Un recours vidéo sur Les coups de poings.
- Pour un coup de pied à la tête, mais que les points correspondants n'ont pas été validés par le PSS, si le combattant a été compté par l'arbitre, seul l'arbitre doit demander un recours vidéo pour vérifier la validité de l'attaque et attribuer ou pas les points.

Le coach peut demander un recours Vidéo pour son adversaire dans les cas suivants :

- Une sanction contre l'adversaire pour les cas de tomber, franchissement de la ligne de démarcation des 8x8.
- Frappé après « KAL-YEO ».
- Frappé l'adversaire tombé.
- Invalider les points fantômes.
- Demander tout problème technique.

Le coach peut demander en examen de la séquence vidéo pour son combattant dans les cas suivants :

- Les Points additionnels.
- Toutes les sanctions à l'encontre de son propre combattant.
- Tout dysfonctionnement technique ou erreur de gestion du temps.
- Dans le 4^{ème} round, si le coach pense qu'un coup de poing a été marqué par les juges en premier avant que l'adversaire score par un coup de pied au plastron PSS, le coach peut demander une lecture vidéo, le jury vidéo doit examiner le clip et également le LOG SHEET de DAEDO/KPNP avant de donner une décision finale.
- Le coach peut demander une lecture vidéo pour invalider les points que l'arbitre a oublié d'enlever après avoir donné un GAM-JEOM.
- Un mauvais geste de Gam-jeom par l'arbitre.
- Après une décision du vidéo jury, le coach adverse ne peut pas demander de changer la décision du jury vidéo. Scénario

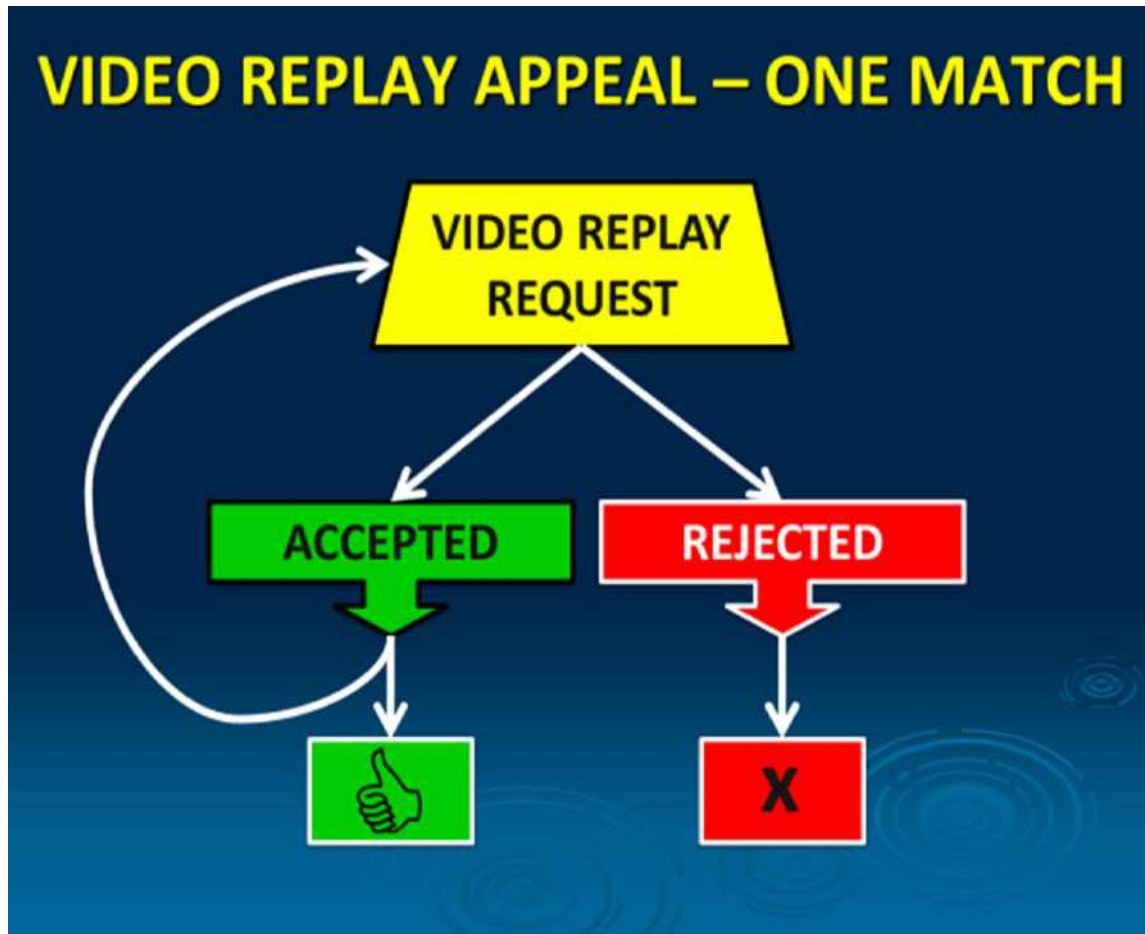
Exemple : l'arbitre donne un GAM-JEOM pour attraper et fait le geste de frapper en-dessous de la ceinture, le coach peut demander l'annulation du GAM-JEOM pour un coup de pied visé

en-dessous du plastron, le jury vidéo doit supprimer le Gam-Jeom, car il n'y avait pas de coup de pied visé en-dessous du plastron dans la vidéo.

- Si un combattant s'accroupit et reçoit un coup de poing au visage, pas de GAM-JEOM pour le combattant qui a frappé au visage.
- Toutefois, Si GAM-JEOM est donné par erreur à celui qui a frappé le visage de l'adversaire accroupi, le coach peut demander « pas de GAM-JEOM » pour son combattant, le jury vidéo doit regarder l'action de s'accroupir et invalider le GAM-JEOM.
- Le coach peut demander un recours vidéo pour Un coup de poing après KAL-YEO, le jury vidéo doit regarder le clip de la position du départ de coup de poing par rapport à l'action de KAL-YEO de l'arbitre pour donner sa décision.

Comment poser une question d'invalidation de GAM-JEOM

- **Le GAM-JEOM a été donné au mauvais combattant.**
- L'arbitre doit accepter sa demande et doit lui poser la question pourquoi ? le coach doit donner la raison :
Exemple : parce que l'adversaire a saisi et projeté au sol mon combattant.
- Si un coach demande un recours vidéo et que l'action demandée n'est pas visible à l'enregistrement, la décision de l'arbitre reste définitive et la demande du coach sera rejetée.
- Si un coach fait une demande de recours vidéo et que l'action demandée n'est pas visible pour des raisons techniques, la demande sera rejetée et le quota sera restitué au coach.



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

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

La commission d'arbitrage peut convoquer les arbitres officiels pour une confirmation de l'événement.

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

Les procédures de délibération sont les suivantes :

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

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

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

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

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

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

Les processus qui résulte de la décision :

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

Erreur dans l'application des règles :

Lorsqu'il est établi par la commission que l'arbitre a commis une erreur manifeste en appliquant les règlements, le résultat de l'erreur doit être corrigé et l'arbitre sera puni.

Erreurs de jugement factuel :

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



Les consignes en briefing compétition :

Généralités

- Les cheveux longs doivent être mis SOUS le casque afin de ne pas gêner les capteurs PSS. Aucune mèche ne doit dépasser
- Les combattants et les coachs doivent se présenter tête nue au contrôle et sur l'aire de combat. Même lorsque le casque sera porté, la tête doit être nue en- dessous, sauf lors des compétitions internationales (TIP par exemple) où la compétitrice portant un foulard devra l'insérer directement dans son casque avant de faire son entrée sur l'aire de combat
- L'opérateur doit attendre 1 seconde pleine avant d'arrêter le temps car cela peut poser problème notamment lorsque les juges appuient sur un point additionnel.
- L'opérateur peut appuyer sur la touche « B » pour mettre un GAM-JEOM à Chong – Bouton « R » pour Hong
- En cas d'utilisation des casques électroniques GEN2, les chaussettes sont obligatoires en plus des pitaines
- L'AC ou le TA ne décideront pas seuls du lancement de la minute s'il manque un combattant, l'ordre doit venir du responsable de l'arbitrage

Juges :

- Un juge peut se lever :
Pour signaler un Vidéo Replay demandé par un coach
Demander l'ajout d'un point additionnel
- Lever la main pour demander un meeting

Arbitre central

- Donner de l'espace aux compétiteurs en les laissant combattre et circuler
- En cas de corps à corps, pousser les combattants par l'appel FIGHT et attendre 10 secondes pour les séparer.
- Une action après KAL-YEO, lorsque l'arbitre arrête le combat n'est pas sanctionnée :
Exemple : Un combattant tombe ou sort de la ligne, il n'est pas sanctionné.
- Pour chaque sanction donnée, vérifier qu'elle soit bien reportée sur le tableau électronique.
- L'arbitre doit toujours se placer en triangle par rapport au juge 2 pour lui laisser la vue.
- Pour un point additionnel, l'arbitre demande confirmation aux Juges en faisant le signe du doigt 1, si deux juges confirment, l'arbitre central attribue le point au combattant qui a marqué.

Cette liste est non exhaustive...