

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DU SPORT TRAVAILLISTE

N° d'agrément au Ministère de la Jeunesse et des Sports: 13056 du 15 juin 1953

## REGLEMENTS D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS COMBATS



FÉDÉRATION FRANÇAISE  
DU SPORT TRAVAILLISTE

COMMISSION NATIONALE

**TAEKWONDO**

# SOMMAIRE

Article 01 – Procédures de combats	Page 03/04
Article 02 – Techniques et zones permises	Page 04
Article 03 – Points valides	Page 05
Article 04 – Marquage et publication	Page 05
Article 05 – Actions prohibées et sanctions	Page 06/07/08
Article 06 – Point en or et décision de supériorité	Page 09 /10
Article 07 – Décision	Page 10/11
Article 08 – Knock down	Page 12
Article 09 – Mesures a prendre suite a un knock down	Page 12 /13
Article 10 – Mesures a prendre en cas d'interruption de combat	Page 14/15
Article 11 – Techniciens officiels	Page 16
Article 12 – visionnages instantané du recours vidéo	Page 18
Article13 – Sourd taekwondo	Page 19
Article 14 - Sanctions	Page 19
Article 15 – autres non spécifiées dans le règlement de compétition	Page 21

## **ARTICLE 01 – PROCEDURES DE COMBATS**

**1.1** Appel des combattants : les noms des combattants sont annoncés jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des athlètes, trente (30) minutes avant le début du combat (Sauf en cas de publication sur écran). Si un combattant ne répond pas au troisième appel, il sera disqualifié et sa disqualification sera annoncée par la table officielle et ensuite seulement par l'arbitre. Seule la table officielle est habilitée à lancer la procédure de disqualification, de même que son annonce avant l'arbitre central.

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

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

**1.4** Procédure avant le début et après la fin du combat :

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

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

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

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

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

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

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

**1.12** Retrait des combattants.

**1.13** Procédure du combat dans le cadre d'une compétition par équipes

**1.14** Les deux équipes s'alignent face à face dans l'ordre prescrit pour chaque équipe.

**1.15** Les procédures de début et de fin de match par équipes seront identiques à celles décrites dans l'alinéa 4 de cet article.

**1.16** Les deux équipes quittent l'aire de combat et se tiennent prêtes à l'endroit désigné en attendant l'appel du combattant.

**1.17** Les deux équipes devront s'aligner sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.

**1.18** L'arbitre déclarera l'équipe victorieuse en levant sa main en direction de celle-ci.

## **ARTICLE 02 – TECHNIQUES ET ZONES PERMISES**

**02.1** Techniques autorisées

**02.2** Techniques de poing : techniques directes et puissantes délivrées par le poing fermement serré, bras tendu.

**02.3** Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

**0.4** Zones permises

**0.5** Tronc : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron. Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

**0.6** Tête : Au-dessus de la clavicule, seules les attaques par techniques de pied sont permises

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

- Benjamins, masculins et féminins
- Minimes, masculins et féminins

## **ARTICLE 03 – POINTS VALIDES**

**03.1** Zones de marquages

**03.2** Tronc : Les zones bleues ou rouges du plastron avec capteur pour toutes les catégories d'âge.

**03.3** Tête : La partie couverte par le casque pour les catégories cadets, juniors, seniors et vétérans.

**03.4** Critères pour valider le(s) point (s) :

**03.5** Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage

du tronc avec le niveau d'impact requis.

**03.6** Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé de la tête.

**03.7** En cas d'utilisation du plastron électronique, la validité de la technique, du niveau d'impact et/ou du contact valide est déterminée par le système électronique et les capteurs. Ces points attribués par le système, ne seront pas susceptibles de recours vidéo.

**03.8** La commission technique détermine l'échelle de la sensibilité du plastron électronique en tenant compte des différentes catégories de poids, du sexe et de la catégorie d'âge. Dans certaines circonstances qu'il juge nécessaires, le délégué technique peut modifier le degré d'impact.

### **Les points valides sont les suivants :**

**03.9** Un (1) point pour un coup de poing valide sur le plastron

**03.10** Deux (2) points pour un coup de pied valide sur le plastron.

**03.11** Quatre (4) points pour un coup de pied retourné au plastron.

**03.12** Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête.

**03.13** Cinq (5) points pour un coup de pied retourné valide à la tête.

**03.14** Un (1) point est attribué pour chaque Gam-Jeom, au combattant adverse.

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

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

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

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

## **ARTICLE 04 – MARQUAGE ET PUBLICATION**

**04.1** L'attribution des points valides est faite principalement par le système de pointage électronique installé dans les protections électroniques. Les coups de poing et l'attribution des poings additionnels pour les coups de pied retournés doivent être validés par les juges, à l'aide des périphériques de pointage manuel.

Si le PSS (Protector & Scoring System) n'est pas utilisé, les points sont attribués par les juges à l'aide des périphériques de pointage manuel.

**04.2** Si le casque électronique n'est pas employé, le marquage des points pour les coups à la tête se fera par les juges

en utilisant les périphériques de pointage manuel.

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

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

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

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

## ARTICLE 05 – ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

**05.1** Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

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

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

**05.4** Actes prohibés

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

**05.6** Traverser les lignes limites (8x8)

**05.7** Tomber

**05.8** Eviter ou retarder le match

**05.9** Saisir, ou pousser l'adversaire

**05.10** Bloquer avec la jambe, lever la jambe pour empêcher l'attaque de l'adversaire, garder la jambe plus de trois (3) secondes en l'air pour empêcher les mouvements d'attaques de l'adversaire

**05.11** Attaquer intentionnellement sous la ceinture

**05.12** Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »

**05.13** Frapper le visage de l'adversaire avec la main

**05.14** Attaquer l'adversaire avec le genou

**05.15** Attaquer l'adversaire tombé au sol

**05.16** Attaquer l'adversaire au plastron (PSS) avec le côté ou la plante du pied en ayant le genou à l'extérieur en technique en corps à corps.

**05.17** Mauvais comportements du combattant ou du Coach.

a) En acceptant pas la décision de l'arbitre,

b) En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels

c) En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match

d) En provoquer ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse

e) En voulant faire intervenir des médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui veulent usurper la place du médecin officiel

f) Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

Invalidation du (des) point (s) : Lorsqu'un compétiteur score des points après un acte interdit : Si l'acte interdit est suivi d'un ou plusieurs points, l'arbitre doit invalider le ou les points et sanctionner le combattant par un **GAM-JOM** pour acte prohibé.

**05.18** 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 (Commission de conciliation) pour une sanction supplémentaire appropriée.

**05.19** 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 suivi d'un carton jaune.

**05.20** Dans le cas où l'arbitre de l'aire 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 suivi d'un carton jaune.

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

**5.22** Pour l'application de l'Article 14.7, Il s'agit des sanctions «Gam-Jeom» de la totalité des trois rounds. (Interpretation)

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

(1) assurer la sécurité du candidat

(2) assurer un combat loyal

(3) encourager les techniques appropriées.

### **(Explication #1) Gam-Jeom**

**1.** Traverser la ligne limite de l'aire de combat (8x8) : Un «Gam-Jeom» est donné lorsqu'un (1) pied d'un combattant traverse la ligne extérieure de la ligne limite. Aucun «Gam-Jeom» ne sera déclaré si un combattant dépasse la ligne limite par suite d'un acte prohibé par le combattant adverse.

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

### **3. Eviter ou retarder le match :**

**a)** Dans le cas où un compétiteur évite le combat sans aucune intention d'attaquer, ou s'il ne démontre pas

l'intention de s'engager dans le combat, il doit recevoir une sanction Gam-Jeom».

Si les deux combattants restent inactifs après 5 cinq secondes, l'arbitre du Centre donne l'ordre suivant : "Fight/Combattez". Un «Gam-Jeom» sera attribué aux deux combattants s'il n'y a aucune activité de leur part 5 secondes après que le commandement ait été donné ; ou au combattant qui a reculé de la position initiale 5 secondes après que l'ordre "Fight/Combattez" ait été donné.

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

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

**d)** Feindre une blessure : signifie exagérer les blessures ou indiquer la douleur dans une partie du corps non soumise à un coup dans le but de faire sanctionner son adversaire, et aussi exagérer la douleur dans le but de prolonger le temps. Dans ce cas, l'arbitre doit sanctionner par un « Gam-Jeom », mais l'arbitre peut demander une vidéo pour clarification avant de donner "Gam-jeom" pour avoir fait semblant d'être blessé.

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

### **4. Saisir, tenir l'adversaire :**

Cela inclut

- Saisir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, du dobok ou de l'équipement de protection avec les mains, le fait d'attraper le pied ou la jambe et de le retenir par l'avant-bras.

- L'action de pousser sera sanctionnée «Gam-Jeom »

**a)** Pousser en dehors de la ligne limite (8x8)

**b)** Pousser pour entraver l'attaque de l'adversaire ou gêner l'exécution normale d'une technique.

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

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

## **6. Attaquer sous la ceinture :**

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

## **7. Attaque de l'adversaire après « Kal-yeo » :**

**a)** Après que Kal-yeo ait été annoncé par l'arbitre et son bras tendu, l'attaque qui se traduit par un contact réel au corps de l'adversaire est sanctionnée.

**b)** si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo et le bras tendu de l'arbitre, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.

**c)** pour le recours vidéo, l'action de Kal-yeo est définie comme le moment où le bras de l'arbitre est complètement tendu ; et le début de l'attaque est défini comme le moment où le pied de l'attaquant est complètement décollé du sol.

**d)** si une attaque après le Kal-yeo n'a pas touché le corps de l'adversaire, mais semble malveillante, l'arbitre peut sanctionner le comportement par un "Gam-Jeom".

## **8. Frapper le visage de l'adversaire avec la main :**

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

## **9. Attaquer avec le genou :**

Attaquer intentionnellement l'adversaire avec le genou.

Cependant, le contact avec le genou dans les situations suivantes ne peut pas être sanctionné.

- Lorsque l'adversaire se précipite brusquement au moment où un coup de pied est exécuté
- Par inadvertance,

## **10. Attaquer l'adversaire tombé :**

Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure de l'adversaire. Le danger provient de ce qui suit :

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

Quand une faute est commise par un combattant ou un coach pendant une période de repos, l'arbitre peut déclarer immédiatement la sanction Gam-Jeom et elle figure dans les résultats du round suivant.



## ARTICLE 06 – POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1. En cas de match nul à l'issue du 3ème round, un 4ème round (Golden Round) d'une (1) minute sera organisé.
2. Dans le cas de la tenue d'un 4ème round (Golden Round), tous les points et sanctions attribués lors des 3 premiers rounds sont annulés.
3. Durant le golden round, le premier compétiteur marquant 2 points, ou si son de Taekwondo et disciplines associées Jeom sera déclaré vainqueur.
4. Dans le cas où aucun combattant n'a marqué deux points à l'issue du Golden Round, le vainqueur est décidé par la supériorité selon les critères suivants :
  - 4.1 Le combattant qui marque un point par un coup de poing dans le Golden Round / 4è Round..
  - 4.2 Si durant le 4è Round, aucun compétiteur n'a marqué un point par un coup de poing ou si les deux compétiteurs ont chacun scoré un coup de poing, le combattant qui a obtenu un plus grand nombre de coups enregistré par le PSS durant le Golden Round est le vainqueur.
  - 4.3 Si le nombre d'impacts enregistrés par le PSS est égal, le vainqueur sera le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds durant les trois premiers rounds.
  - 4.4 Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagné, le vainqueur sera le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-jeom) dans les 4 rounds.
  - 4.5 Si les critères précédemment mentionnés sont les mêmes, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité fondée sur le contenu du golden round par la procédure WOO-SE-KIRO. Si la décision de supériorité est égale entre l'arbitre central et les juges, c'est l'arbitre central qui décide du vainqueur.

### (Explication #1)

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

### (Explication #2)

Dans le cas où un athlète effectue un coup de pied à la tête juste avant le coup de son adversaire sur le plastron, mais que seul le coup au plastron a été enregistré par le PSS, le coach du compétiteur ayant touché la tête ou un juge peut demander un recours vidéo. Si le vidéo jury détermine que le coup à la tête était valide et effectué plus tôt que le coup de pied au plastron, l'arbitre doit invalider le ou les points marqués par le coup au plastron, puis réclamer 3 ou 5 points pour le coup de pied à la tête et déclarer celui qui a donné le coup de pied à la tête gagnant.

Dans le cas où un combattant effectue un coup de poing juste avant le coup de pied de son adversaire sur le plastron, mais que seul le coup de pied au plastron a été enregistré par le PSS, le coach du compétiteur ayant effectué le coup de poing peut demander un recours vidéo ou si deux juges de coin ou plus ont marqué pour un coup de poing. Si le vidéo jury détermine que le coup de poing était valide et 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 point(1) et déclarer celui qui a donné le coup de poing gagnant.

### **(Ligne directrice)**

Les modalités de la décision de supériorité seront les suivantes :

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

### **ARTICLE 07 – DECISION**

- 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)
- 9 Gagner par disqualification pour comportement antisportif (DQB)

#### **(Explication #1)**

Arrêt du combat par l'arbitre. L'arbitre déclare RSC dans les situations suivantes :

- I. quand un combattant a été « Knock down » après une technique autorisée et validée par un ou plusieurs points, mais ne peut pas continuer le combat après le compte de « Yeo-dul » ; ou si l'arbitre estime que le combattant n'est pas en mesure de reprendre la compétition quel que soit l'état d'avancement du comptage ;
- II. Si un combattant ne peut poursuivre le match en ne se levant pas aux trois « ordres de se lever » de l'arbitre central espacés chacun de 3 secondes ;
- III. Si l'arbitre reconnaît la nécessité d'arrêter le match pour protéger la sécurité d'un combattant ;
- IV. 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 déclarer le gagnant par écart de points.

Cette mesure ne s'applique pas pour les demi-finales et finales lors des championnats dans les catégories Seniors.

#### **(Explication #3)**

Gagner par retrait.

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

#### **(Explication #4)**

Victoire par disqualification : c'est le résultat déterminé par l'échec du combattant à la pesée ou quand un combattant perd ce statut avant le début de la compétition.

Les actions sont différentes selon le motif de disqualification :

I. Dans le cas où les athlètes ont échoué ou ne se sont pas présentés à la pesée après tirage au sort : le résultat doit figurer sur la feuille de tirage et les informations doivent être fournies aux responsables techniques de la compétition et à toutes les personnes concernées. Les arbitres ne seront pas désignés pour ce match. Les adversaires de ces athlètes n'ont pas à se présenter au match concerné.

II. dans le cas où un athlète a passé la pesée mais ne s'est pas présenté à l'appel, l'arbitre désigné et l'adversaire doivent attendre dans leur position 1 minute, jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant du match.

#### **Procédure détaillée stipulée en 4.1 de l'Article 10.**

#### **(Explication #5)**

Gagner par sanction de l'arbitre :

L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes :

Si un combattant a accumulé dix (10) "Gam-Jeom »

#### **(Explication #6)**

Gagner par disqualification pour comportement antisportif : DQB dans les situations suivantes:

- Lorsqu'un combattant ou un membre de son équipe manipule le (s) capteur (s) ou le système de notation de la PSS
- Lorsqu'un combattant triche le processus de pesée
- Lorsqu'un combattant a violé les règles antidopage de la WT
- Lorsqu'un combattant ou un entraîneur a un comportement inapproprié **et grave décrit aux articles 23.3.1 et 23.3.2**
- Le participant qui a perdu par DQB doit être retiré, et le gain du match gagné par
- Le participant qui a perdu par DQB doit être retiré, et le gain du match gagné par tricherie est réattribué à l'adversaire du tricheur (DQB).

#### **(Explication #7)**

Résultat incorrect (IRM):

- Double disqualification (DDQ)
- Double Retrait (DWR)
- Double disqualification pour comportement antisportif (DDB)

## **ARTICLE 08 – KNOCK DOWN**

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

**08.1** 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.

**08.2** Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.

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

### **(Explication #1. Knock – down)**

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

## **ARTICLE 09 – MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK DOWN**

**09.1** Lorsqu'un combattant est «KNOCK-DOWN» à la suite d'attaques valides de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :

**09.2** L'arbitre doit éloigner l'attaquant du combattant au sol par la déclaration de "KAL-YEO (pause)" l'opérateur doit arrêter le temps au KEL-YEO de l'arbitre.

**09.3** L'arbitre doit tout d'abord vérifier l'état de santé du combattant au sol et compter à haute voix de "Hanah (un)" jusqu'à "Yeol (dix)" avec une seconde d'intervalle entre chaque décompte, en direction du combattant, tout en faisant un signe de la main indiquant le temps décompté

**09.4** Dans le cas où le combattant au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre, avant ou au décompte "Yeo-dul (huit)", et désire continuer le combat, l'arbitre doit continuer le décompte jusqu'à Yeo-dul (huit) et s'arrêter pour déterminer si le combattant est bien apte à poursuivre le combat. Si c'est le cas, il ordonne la reprise du combat par la déclaration de "KYE-SOK (continuer)".

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

**09.6** 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.

**09.7** Dans le cas où les deux combattants sont knock down et les deux ne parviennent pas à récupérer après le compte de « Yeol », le gagnant est déterminé par le score du match avant l'incident de Knock Down. L'arbitre s'arrête au décompte Yeo-dul.

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

**09.11** 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.

**09.12** Excepté les urgences médicales, tout compétiteur ayant subi une blessure grave doit être examiné par le médecin de la compétition ou par la commission médicale dans la salle médicale immédiatement après le combat avec confirmation de son état de santé.

**09.13** Tout compétiteur qui a été knock down à la suite d'une blessure à la tête doit être examiné par un médecin dans la salle médicale selon les règles médicales de WT. Un médecin de la compétition doit effectuer SCAT5 sur le compétiteur blessé, un diagnostic de la commotion en cas de blessure à la tête doit être effectué dans les 30 minutes après la blessure.

**09.14** Tout combattant qui a reçu un diagnostic de commotion cérébrale basé sur l'évaluation avec SCAT5 doit se voir prescrire 30 jours de suspension pour les seniors, 45 jours pour les juniors, 60 jours pour les cadets.

**(Explication #1)**

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

**(Ligne directrice)**

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

**(Explication #2)**

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

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

**(Explication #3)**

L'arbitre doit ensuite déterminer si le combattant a récupéré et dans l'affirmative, redémarrer le combat par la déclaration « Kye-sok » :

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

**(Explication #4)**

Le combattant exprime sa volonté de poursuivre le combat en reprenant sa position de combat et en faisant plusieurs gestes de volonté de reprendre le combat, avec les poings fermés. Si un combattant ne peut pas réaliser ce geste avant le compte « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer son adversaire vainqueur après avoir compté « A-hop » et « Yeol ».

Exprimer la volonté de continuer le combat après le décompte de « Yeo-dul » ne peut être considéré comme valide.

Même si le combattant exprime la volonté de reprendre au compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et refuser de reprendre le combat s'il juge, lui, que le combattant est inapte à reprendre le match.

**(Explication #5)**

Lorsqu'un combattant est knock down à la suite d'un puissant coup autorisé et dont l'état apparaît sérieux, l'arbitre peut suspendre le décompte RSC et faire appel aux premiers soins ou le faire en continuant le compte jusqu'à Yeol.

**(Ligne directrice)**

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

II. quand le combattant reprend ses esprits avant le décompte de « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre le combat mais que l'arbitre ressent, lui, que l'état du combattant requiert des soins médicaux, il doit d'abord reprendre le match avec la déclaration de « Kye-sok » et immédiatement après, déclarer « Kalyeo » et « Kye-shi » et puis il doit suivre les procédures de l'Article 9.

## **ARTICLE 10 – MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT**

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

**10.2** L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "**Kal-yeo**", ce qui ordonnera à l'opérateur d'arrêter automatiquement le chronomètre.

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

**10.4** Le médecin de la compétition peut demander plus de temps (jusqu'à 2 minutes) si nécessaire.

**10.5** S'il n'y a pas de médecin disponible, le médecin de l'équipe disponible ou tout médecin (associé médical) à proximité du tapis de la compétition peut être invité à donner les premiers soins à l'athlète.

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

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

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

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

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

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

### **(Explication # 1)**

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

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

Ainsi, le résultat du match sera décidé comme suit :

**II.** Le combattant ayant causé la blessure sera déclarée perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom".

**III.** 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.

IV. 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.

V. II Si les premiers soins sont requis pour une blessure, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de "Kye-shi".

a) Ordre pour reprendre le match : C'est l'arbitre central qui, après consultation du docteur, décide s'il est possible pour le combattant de reprendre le match. L'arbitre peut ordonner à tout moment la reprise du combat dans le délai de la minute. L'arbitre peut déclarer perdant tout combattant qui ne veut pas reprendre le combat.

b) Pendant le traitement médical ou la phase de récupération du combattant et 40 secondes après la déclaration de "Kye-shi", l'arbitre commence à annoncer fortement le décompte du temps toutes les cinq secondes. Si le combattant ne peut pas retourner à sa place initiale à la fin de la minute, le résultat du match doit être déclaré.

c) Après la déclaration de "Kye-shi". On doit strictement observer le déroulement de la minute, indépendamment de la disponibilité du médecin. Cependant, si des soins médicaux sont requis, mais que le médecin est absent ou qu'un traitement supplémentaire est indispensable, le délai d'une minute peut être suspendu par décision de l'arbitre.

d) Si la reprise du match est impossible après une minute, l'issue du match sera déterminée selon le sous chapitre "i" de cet article.

3 Si les deux combattants sont dans l'incapacité de reprendre le match après une minute ou si un cas d'urgence survient, le résultat du match sera décidé selon les critères suivants :

- Si la cause est celle d'un acte interdit, pénalisé par "Gam-jeom", le combattant sanctionné sera déclaré perdant.

- Si les circonstances ne sont liées à aucun acte interdit pénalisé par "Gam-jeom", l'issue du match sera déterminée par le score au moment de la suspension de celui-ci. Cependant, si la suspension du match se produit avant la fin du premier round, il sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat.

- Si la cause est celle d'actes interdits pénalisés par "Gam-jeom" pour les deux combattants, tous deux seront déclarés perdants.

#### **(Explication #2)**

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

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

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

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

## ARTICLE 11 – TECHNICIENS OFFICIELS

### 1. Composition du Bureau d'Arbitrage de la Compétition

#### 1.1. Pour les compétitions organisées par la Fédération Française du Sport Travaille FFST

- Un membre du comité directeur.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme AN2°.
- Le responsable de la compétition.

Les membres sont nommés par le responsable de la commission nationale de Taekwondo FFST.

#### 2. Responsabilité du Bureau d'Arbitrage de la Compétition.

**2.1** Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges. Il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation et peut requérir tout avis de personnes qualifiées.

**2.2** Le bureau d'arbitrage de la Compétition évalue les performances des arbitres et des juges.

**2.3** Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.10.

#### 3. Jury Vidéo (JV)

**3.1** Qualification : le JV est choisi parmi les arbitres internationaux ou nationaux expérimentés et hautement qualifiés.

**3.2** Composition : un Jury Vidéo doit être désigné par aire de combat.

**3.3** Rôles : le JV doit examiner les recours vidéo et informer l'arbitre de la décision en moins d'une minute.

## 4. ARBITRES OFFICIELS FFST

### 4.1 Fonction

#### 4.2 L'arbitre central

#### 4.3 L'arbitre a le contrôle du match.

**4.4.** L'arbitre déclare "Shijak", "Keuman", "Kal-yeo", "Kye-sok" et "Kye-shi" ; vainqueur et perdant, déduction des points, avertissements et abandon. Toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés.

**4.5** L'arbitre doit prendre des décisions indépendantes conformément à ces règles prescrites.

**4.6** En principe, l'arbitre central ne devrait pas accorder de points. Cependant, si un des juges de coin lève la main parce qu'un point n'a pas été marqué, l'arbitre central provoque une rencontre avec les juges.

S'il est constaté que deux juges de coin ont validé un point, l'arbitre doit accepter de corriger le jugement (1 arbitre + 3 juges).

Dans le cas d'une configuration avec deux juges de coin, le point peut être modifié lorsque deux des trois officiels, incluant l'arbitre de centre, acceptent le point.

**4.7** Dans le cas d'une égalité ou d'un match nul au terme du combat la décision de supériorité doit être prise par tous les arbitres à l'issue du 4ème round conformément à l'article 06.

#### 4.8 Les juges

**4.9** Les juges doivent marquer les points valides immédiatement.

**4.10** Les juges doivent exprimer leur opinion lorsque l'arbitre le demande.

**4.11** Assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat)

**4.12** L'AT doit surveiller le tableau d'affichage pendant le combat et contrôler si le score, les pénalités et le temps sont correctement enregistrés et publiés. Il doit immédiatement aviser l'arbitre de tous problèmes éventuels.

**4.13** L'AT doit notifier à l'arbitre le début et l'arrêt du combat en étroite collaboration avec le chronométrateur

**4.14** L'AT enregistre manuellement tous les scores, les pénalités et les résultats des recours vidéo sur le document qui lui est dédié.

**4.15** Composition des officiels par aire de combat

**4.16** Les officiels se composent d'un arbitre et de trois juges



**4.17** Les officiels se composent d'un arbitre et de deux juges

**4.18** Désignation des arbitres

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

**4.21** Responsabilité des décisions

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

**4.21** Uniformes

Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par la FFST

**4.22** Les arbitres et juges ne doivent pas porter ou avoir d'objets pouvant entraver les combats.

L'utilisation des téléphones portables sur les aires de combat n'est pas autorisée.

## **5 OPÉRATEUR :**

L'opérateur doit chronométrer le combat, les périodes de repos, les suspensions et il doit également consigner les points additionnels et/ou les sanctions.

### **(Interpretation)**

Les qualifications, les devoirs et l'organisation des arbitres officiels doivent suivre les règlements de la WT/FFST.

### **(Explication)**

Le DT peut remplacer ou pénaliser les arbitres officiels en consultation avec le bureau d'arbitrage, dans le cas où la désignation des arbitres officiels n'est pas conforme, ou quand il est prouvé qu'un des arbitres a manqué de partialité ou commis des erreurs injustifiables à plusieurs reprises.

### **(Directives)**

Dans le cas où les juges scorent et valident différemment une attaque légale à la tête : (par exemple, un juge donne un point, un autre en donne deux et le 3ème ne donne aucun point) et que le point n'est pas enregistré, ou dans le cas où l'opérateur commet des erreurs dans la gestion du temps, du score ou des pénalités, un des juges peut indiquer l'erreur et demander la confirmation au sein de l'équipe d'arbitrage. L'arbitre doit alors déclarer "Shi-gan» pour arrêter le combat et rassembler les juges pour qu'ils se consultent sur les faits. Après discussion, l'arbitre doit faire connaître la décision.

Si un coach demande un recours vidéo pour un fait et qu'un des juges demande une consultation de l'équipe d'arbitrage pour la même raison, l'arbitre de centre doit d'abord recueillir l'avis des juges avant de prendre en compte la demande du coach. S'il a été décidé de corriger la décision, le coach restera assis sans utiliser son quota vidéo. Si le coach reste debout et demande un recours vidéo, l'arbitre accepte sa requête. Cet article est également appliqué au cas où l'arbitre fait une erreur de jugement dans la situation de « Knock down » et les juges peuvent exprimer une opinion différente de celle de l'arbitre pendant le décompte « Seht » (trois) ou « Neht » (quatre).

## **ARTICLE 12 – VISIONNAGE INSTANTANE DU RECOURS VIDEO**

**12.1** En cas d'objection à un jugement des arbitres durant le combat, le coach d'une équipe peut faire une demande à l'arbitre central pour un visionnage immédiat de la séquence vidéo. Le coach peut uniquement demander une séquence vidéo pour les cas suivants;

I. Pénalités contre l'adversaire pour des cas de tomber ou de franchissement de la ligne de démarcation, d'attaque de l'adversaire après "Kal-yeo" ou d'attaque sur l'adversaire tombé au sol.

II. Points additionnels

III. Toute pénalité proférée contre son propre combattant

IV. Tout dysfonctionnement technique ou erreur de gestion du temps (opérateur).

V. Lorsque l'arbitre a oublié d'invalider le(s) point(s) après que "Gam-jeom" ait été donné pour un acte interdit

VI. Mauvaise identification du combattant par les juges.

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

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

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

**12.4** 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).

**12.5** 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.

**12.6** Dans le cas d'erreurs évidentes de la part des officiels sur l'identification du combattant ou d'erreurs dans le système de scoring, un des juges peut demander une modification de la décision à tout moment pendant le combat.

Une fois que les arbitres officiels quittent l'aire de compétition, personne ne pourra demander une révision ou une modification de la décision.

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

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

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

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

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

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

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

**12.14** Les procédures de délibération sont les suivantes :

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

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

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

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

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

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

**12.21** Les processus subséquents à la décision :

**12.22** 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.

**12.23** 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.

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

## **ARTICLE 13 – SOURD TAEKWONDO**

Cet article décrit les modifications apportées aux règles de compétition utilisées pour les sourds au Taekwondo.

Pour les questions non visées par le présent article 13, les règles de compétition WT s'appliqueront.

### **1. Qualification des athlètes**

Le combattant doit avoir passé les procédures de classification décrites dans le World Para-Taekwondo dans le Code de classification des sourds-Taekwondo et se voir attribuer une classe Sport et un statut de classe Sportif.

### **2. Catégories de poids**

Les catégories de poids olympiques s'appliquent aux compétitions de sourd-taekwondo.

3. Les championnats mondiaux pour les sourds-taekwondo seront organisés selon les procédures les plus

récentes des championnats du monde WT pour les sourds-taekwondo

## **ARTICLE 14 - SANCTIONS**

1. Le Président de la FFST, le responsable de la commission national de Taekwondo FFST peut demander la convocation extraordinaire du Comité des Sanctions sur place pour délibération lorsque des comportements inappropriés sont commis par un coach, un combattant, un officiel ou tout membre d'une Association nationale.

2. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut convoquer la ou les personnes concernées pour la confirmation des événements.

3. Le Comité extraordinaire des Sanctions délibère de l'affaire et détermine les actions disciplinaires à imposer. Le résultat de la délibération doit être immédiatement annoncé au public et transmis par écrit au Président de la FFST

3.1 Comportement violent et conduite incorrecte d'un combattant :

3.2 Refuser l'ordre de l'arbitre pour effectuer les procédures de fin de match, par exemple refuser de s'incliner devant son adversaire à la fin du match ou de participer à la déclaration du gagnant.

- 3.3 Lancer ses effets personnels (casque, protections, etc.) comme une expression de mécontentement de la décision.
- 3.4 Ne pas quitter l'aire de compétition à l'issue d'un match
- 3.5 Ne pas revenir sur l'aire de compétition après plusieurs demandes de l'arbitre.
- 3.6 Ne pas se conformer à une décision ou une règle de la compétition officielle.
- 3.7 Ne pas respecter les instructions officielles mises en place par l'organisation de la compétition.
- 3.8 Manipulation de matériel, capteurs de marque et/ou une partie quelconque d'un PSS.
- 3.9 Tout comportement antisportif grave pendant un match ou l'inconduite agressive envers les officiels de la compétition.
- 3.10 Comportement violent ou conduite incorrecte d'un coach, d'un chef d'équipe ou tout membre d'une Association nationale :
- 3.11 Se plaindre et/ou contester la décision de l'arbitre pendant et après le match.
- 3.12 contester l'arbitre ou autre officiel de la compétition
- 3.13 Comportement violent ou remarque indésirable envers les officiels, les adversaires ou les spectateurs pendant un match.
- 3.14 Provoquer les spectateurs ou propager de fausses rumeurs
- 3.15 Encourager un combattant à commettre une faute, comme rester dans l'aire de compétition après un match (refuser de saluer).
- 3.16 Violents comportements tels que lancer son matériel ou donner un coup de pied dans le matériel de compétition (seau, chaise, etc.).
- 3.17 Ne pas suivre l'instruction des officiels de la compétition de quitter l'aire de combat
- 3.18 Toutes autres fautes graves envers les officiels de la compétition.
- 3.19 Toute tentative de corrompre des officiels de la compétition.

#### **4. Mesures disciplinaires :**

Les mesures disciplinaires, prises par le Comité extraordinaire de Sanction peuvent varier selon le degré de la violation.

#### **Les sanctions suivantes peuvent être données :**

- 4.1 Disqualification de l'athlète
- 4.2 Mise en garde et obligation de présenter des excuses officielles
- 4.3 Récupération de l'accréditation de l'athlète
- 4.4 Exclusion du site de compétition
  - I) pour la journée
  - II) pour toute la durée des championnats.
- 4.5 Annulation du résultat
  - I) annulation du résultat du match et de tous les titres
  - II) annulation des points de classement WT
- 4.6 Suspension de l'athlète, du coach, ou du représentant de l'équipe de toutes les activités de la FFST
  - I) 6 mois de Suspension
  - II) 1 an de Suspension
  - III) 2 ans de Suspension
  - IV) 3 ans de Suspension
  - V) 4 ans de Suspension
- 4.7 Interdiction de participer aux compétitions FFST.
  - I) Championnats spécifiés
  - II) tous les Championnats pour une période donnée (maximum de quatre (4) ans)
- 5. Le Comité extraordinaire des Sanctions peut recommander à la FFST que des mesures disciplinaires supplémentaires soient prises contre les membres impliqués, y compris mais sans s'y limiter, la suspension à plus long terme, interdiction à vie et/ou des amendes supplémentaires.
- 6. Les actions disciplinaires, prises par le Comité extraordinaire des Sanctions, sont susceptibles d'appel conformément à l'Article 6 du règlement des différends et des mesures disciplinaires de la FFST.

## **ARTICLE 15 – AUTRES NON SPECIFIEES DANS LE REGLEMENT DE COMPETITION**

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

1.1. Les questions liées à la compétition seront tranchées par le collectif des arbitres officiels de la compétition.

1.2 Les questions non liées à une compétition spécifique tout au long des Championnats comme les questions techniques, questions des compétiteurs, etc ... sont résolues par le délégué technique

