



RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION & INTERPRÉTATION



En vigueur à partir de 24Juin, 2017

Enacted: May 28, 1973

Amended: Oct. 1, 1977

Amended: Feb. 23, 1982

Amended: Oct. 19, 1983

Amended: June 1, 1986

Amended: Oct. 7, 1989

Amended: Oct. 28, 1991

Amended: Aug. 17, 1993

Amended: Nov. 18, 1997

Amended: Oct. 31, 2001

Amended: Sep. 23, 2003

Amended: April 12, 2005

Amended: February 13, 2009

Amended: March 2, 2010

Amended: October 7, 2010

Amended: April 30, 2011

Amended: October 4, 2011

Amended: April 3, 2012

Amended: December 26, 2012

Amended: July 14, 2013

Amended: March 19, 2014

Amended: October 30, 2014

Amended: May 11, 2015

Amended: Nov. 15, 2016

©World Taekwondo Federation
Seongnam, Korea
All rights reserved
December 2016
Published by the
World Taekwondo Federation
Printed in Korea

Table des matières

Article 1 - Objectif.....	4
Article 2 - Application	5
Article 3 - Aire de compétition	6
Article 4 – Les compétiteurs	10
Article 5 - Catégorie de poids	14
Article 6 - Classification et méthodes de compétition	16
Article 7 - Durée des combats	18
Article 8 - Tirage au sort	19
Article 9 – La pesée.....	20
Article 10 - Procédures de combat.....	21
Article 11 - Techniques et zones permises	23
Article 12 - Points valides	24
Article 13 - Marquage et publication	26
Article 14 – Actes prohibés et pénalités.....	27
Article 15 – Point en or et supériorité.....	31
Article 16 - Décisions	33
Article 17 -Knock Down	35
Article 18 - Mesures à prendre suite à un Knock-down	36
Article 19 – Procédures de suspension d’un combat	38
Article 20 - Technical Officials	41
Article 21 - Instant Video Review	45
Article 22 -Taekwondo pour malentendants	48
Article 23 – Sanctions	49
Article 24 - D’autres cas non spécifiés dans le règlement de compétition	52

Article 1 - Objectif

1. Le but des règlements de compétition est de gérer facilement et équitablement tous les cas concernant les compétitions de tous les niveaux à être promues ou/et organisées par: la Fédération Mondiale de Taekwondo, l'Union Continentale WTF et les membres des Associations Nationales, afin d'assurer qu'un règlement standard sera appliqué d'une manière ordonnée et équitable.

(Interprétation)

L'objectif de l'Article 1 est d'uniformiser toutes les compétitions de Taekwondo à travers le monde. Toute compétition ne se conformant pas avec les principes essentiels de ces règles, ne pourra être reconnue une compétition de Taekwondo.

Article 2 - Application

1. Les règlements de compétition seront appliqués à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la Fédération Mondiale de Taekwondo (WTF), chaque Union continentale, et membres d'Association Nationale. Toutefois, si un membre de l'Association Nationale voulait modifier une partie des règlements de compétition, ce dernier devra, en premier lieu, avoir l'approbation de la Fédération Mondiale de Taekwondo. Dans le cas où une Union Continentale et/ou une Association Nationale Membre viole les Règlements de Compétition de la WTF sans l'approbation préalable de la WTF, la WTF peut exercer sa discrétion afin de désapprouver ou révoquer son approbation pour le tournoi international concerné. De plus, la WTF peut prendre des mesures disciplinaires subséquentes vis-à-vis l'Union Régionale ou l'Association Nationale Membre.
2. Toutes les compétitions promues, organisées ou sanctionnées par la WTF doivent respecter les statuts WTF, le règlement pour résoudre des différends et des mesures disciplinaires et toutes autres règles et règlements pertinents.
3. Toutes les compétitions promues ou organisées par la WTF et/ou chaque Union Continentale et/ou des associations nationales membres doivent respecter le Code Médical WTF et les règles Antidopage WTF.

(Explication#1)

En premier lieu, avoir l'approbation : Toute organisation désirant faire des changements aux règlements existants, devra soumettre à la Fédération Mondiale de Taekwondo, les amendements à faire ainsi que les raisons de ces changements. L'approbation des changements aux règles devra être reçue de la Fédération Mondiale de Taekwondo au moins un mois avant la compétition prévue. La WTF peut appliquer les règlements de compétition incluant des modifications dans ses championnats promotionnels avec la décision du délégué technique, après l'approbation du président.

Article 3 - Aire de compétition

1. L'aire de combat doit avoir une surface plate sans aucun encombrement. L'aire de combat devra être couverte d'un tapis de combat flexible (élastique ...) et non glissant. Toutefois, l'aire de combat pourra être installée sur une plate-forme haute de 0.6 à 1m de la base, si nécessaire. Les extrémités peuvent, pour la sécurité des compétiteurs, avoir une inclinaison de moins de 30 degrés. Une des formes de surface peut être utilisée comme aire de combat.

- 1.1 La surface carrée.

L'aire de compétition est composée d'une aire de combat et d'une aire de sécurité. L'aire de combat carrée doit mesurer 8m x 8m. L'aire de sécurité, équidistant de chaque côté, doit entourer l'aire de combat. La taille de la zone de la compétition (qui enveloppe l'aire de combat et l'aire de sécurité) ne doit pas être plus petite que 10m x 10m et pas plus grande que 12m x 12m. Si l'aire de compétition est sur une plate-forme, l'aire de sécurité peut être agrandie au besoin pour assurer la sécurité des compétiteurs. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de différentes couleurs, comme spécifié dans le manuel technique lié à la compétition.

- 1.2 La surface octogonale.

L'aire de compétition est composée d'une aire de combat et d'une aire de sécurité. L'aire de compétition doit être de forme carrée et la taille ne doit pas être plus petite que 10mx10m et pas plus grande que 12mX12m. Au centre de l'aire de compétition doit se trouver l'aire de combat de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8m de diamètre et de chaque côté de l'octogone doit avoir une longueur d'environ 3,3 m. Entre la ligne extérieure de la aire de compétition et la ligne de démarcation de l'aire de combat se trouve l'aire de sécurité. L'aire de combat et l'aire de sécurité doivent être de différentes couleurs, comme spécifié dans le manuel technique lié à la compétition.

2. Indication des positions

- 2.1 La ligne extérieure de l'aire de combat sera appelée ligne de démarcation et la ligne extérieure de l'aire de compétition sera appelée ligne extérieure.

- 2.2 La ligne face extérieure adjacente à la table de chronomètreur sera appelée la ligne extérieure # 1, et selon le sens des aiguilles d'une montre en partant de la ligne extérieure # 1, les autres lignes seront appelées les lignes extérieures # 2, # 3 et # 4. La ligne de démarcation adjacente à la ligne extérieure # 1 sera appelée ligne de démarcation # 1 et dans le sens d'une aiguille de montre à partir de la ligne de démarcation # 1, les autres lignes seront appelés lignes de démarcation # 2, # 3 et # 4. En cas de surface octogonale d'une aire de combat, la ligne limite adjacente à la ligne l'extérieur # 1 sera appelée la ligne de démarcation # 1 et dans le sens d'une aiguille de montre à partir de la ligne de démarcation # 1, les autres lignes seront appelés lignes de délimitation # 2, # 3, # 4, # 5, # 6, # 7 et # 8.

- 2.3 Positions de l'arbitre et du compétiteur au début et à la fin du match: La position des compétiteurs doit être sur les deux points opposés, 1m du point central de l'aire de combat

parallèle à la Ligne extérieure # 1. L'arbitre doit être positionné à un point de 1,5 m du centre de l'aire de combat vers la Ligne extérieure # 3.

- 2.4 Positions des juges: La position du juge 1 doit être située minimum au point 2m du coin de la ligne extérieure # 2. La position du juge 2 doit être située minimum au point 2m vers l'extérieur à partir du centre de la ligne externe # 5. La position du juge 3 doit être située minimum au point 2m à partir du coin de la ligne externe # 8. Dans le cas de deux juges, la position du juge 1 doit être située minimum à 2 m du point du centre de la Ligne externe #1 et le juge 2 doit être minimum au point 2m du centre de la ligne externe #5. La position des juges peut être adaptée pour faciliter le travail des medias, de la transmission TV et/ou présentations sportives.
- 2.5 Position de chronométreur et IVR: Position de chronométreur et IVR doit être située à 2m de la ligne externe # 1. La position de chronométreur peut être modifié pour tenir compte de l'environnement de la salle et les exigences de la radiodiffusion des médias et / ou présentation des sports.
- 2.6 Positions des coachs : La position des-coachs est situées minimum 2m ou plus du point central de la ligne extérieure du côté de chaque position des compétiteurs. La position des coachs peut être modifié pour s'adapter à l'environnement de la salle et aux exigences de la radiodiffusion des médias et / ou présentation des sports.
- 2.7 Position de la table d'inspection: la table de contrôle sera placée près de l'entrée de l'aire de compétition pour l'inspection des équipements de protection des compétiteurs.

(Explication # 1)

Tapis élastique: Le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la WTF avant la compétition.

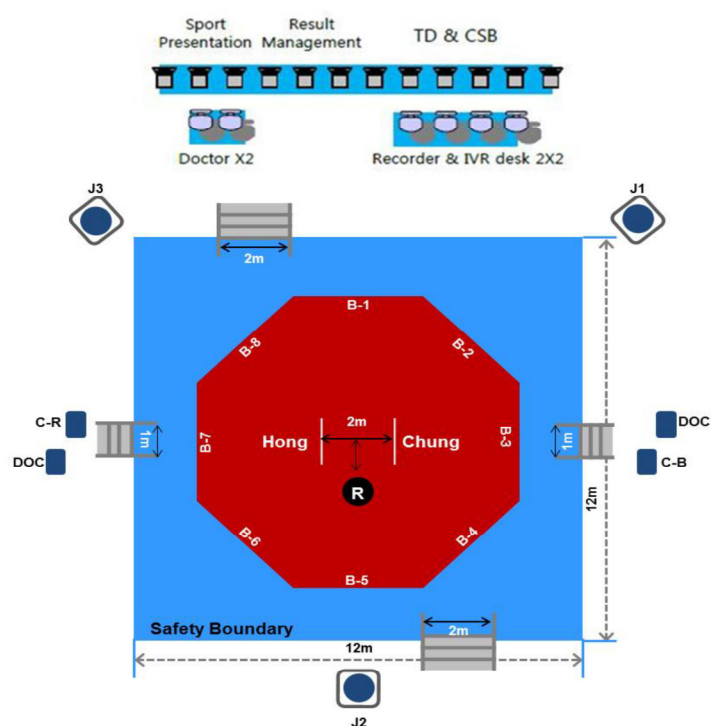
(Explication # 2)

Couleur: La combinaison des couleurs de la surface du tapis ne doit pas émettre un reflet fatigant la vue du compétiteur ou du spectateur. La couleur de la surface doit également être en harmonie avec l'équipement, l'uniforme des compétiteurs et la surface de l'aire de compétition.

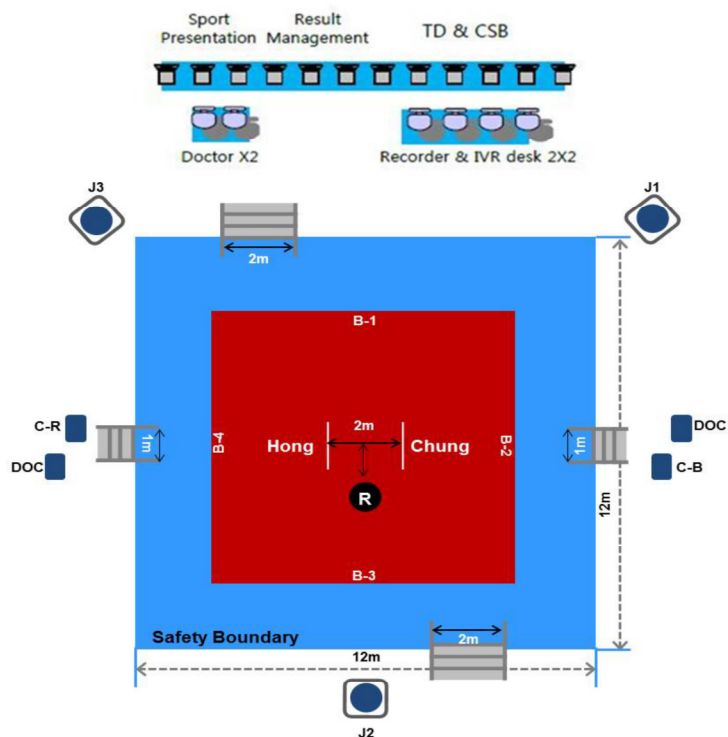
(Explication # 3)

La table d'Inspection : à la table d'inspection, l'inspecteur vérifie si l'ensemble des matériaux portés par le compétiteur est approuvés par la WTF et si ces matériaux sont correctement portés. Au cas l'équipement est jugé inapproprié, le compétiteur sera invité à changer l'équipement de protection.

Diagram 1. Court
OCTAGONAL SHAPE



SQUARE SHAPE



B	Boundry line #1-#8	C	Coach(C-R: Red/Hong, C-B: Blue/Chong)
J	Corner Judges #1 , #2 and #3	DOC	Team Doctor
R	Center referee	IVR	Instant Video Replay Review Iuvr

<Octagonal-shape / 팔각모양>

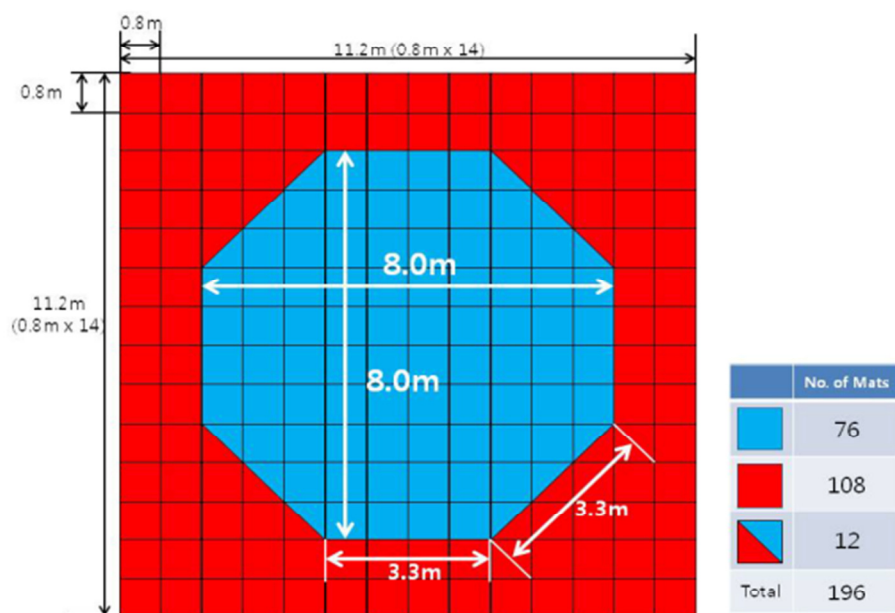
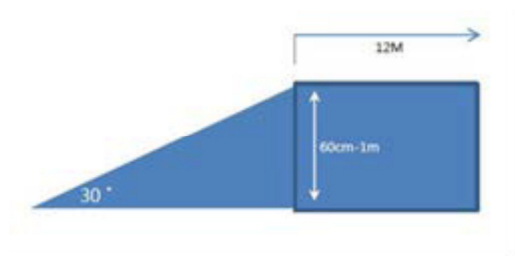


Diagram 3 . Competition Platform



Article 4 – Les compétiteurs

1. Qualification du combattant

- 1.1 Etre titulaire de la nationalité de l'équipe participante
- 1.2 Avoir une recommandation de l'Association nationale de Taekwondo membre de la WTF
- 1.3 Etre titulaire du certificat Taekwondo Dan/Poom délivré par le Kukkiwon ou la WTF
- 1.4 Etre titulaire de la licence WTF mondiale de l'athlète(GAL)

Les compétiteurs sont âgés d'au moins 17 ans dans l'année du tournoi (15-17ans pour les championnats de Taekwondo juniors et 12-14ans pour les championnats cadets). L'âge pour les Jeux Olympiques de la jeunesse peut être différent en fonction de la décision du CIO.

(Interprétation)

La limite d'âge est basée sur l'année, et non sur la date de naissance. Par exemple, si les Championnats du Taekwondo juniors ont lieu le 11 Juin 2013, les candidats nés entre le 1er janvier 1996 et le 31 décembre 1998, pourront participer.

2. L'uniforme des compétiteurs et l'équipement de la compétition

- 2.1 Dans les compétitions reprises dans le calendrier des événements de la WTF, l'uniforme des compétiteurs et tout autre équipement, tels que, mais sans se limiter aux tapis, PSS, IVR et équipement de protection doivent être ceux approuvés par la WTF.
- 2.2 Un combattant portera un uniforme approuvé par la WTF, un plastron, une coquille, des protèges avant-bras, des protège-tibias, des mitaines, des chaussettes de détection (dans le cas de l'utilisation du système PSS) et sera équipé d'un protège-dents avant d'entrer dans l'aire de combat. Le casque doit être fermement porté sous le bras gauche en entrant dans l'aire de combat. Il sera mis sur la tête suivant les instructions de l'arbitre avant le début du combat.
- 2.3 La coquille, les protections avant-bras et tibias seront portés sous l'uniforme de taekwondo.
Le compétiteur doit porter les protections approuvées par la WTF. Il en est de même pour les gants et le protège-dents qui sera réservé à son usage personnel. Le port de tout article sur la tête autre que le casque ne sera pas autorisé. Tout signe religieux sera porté sous le casque et à l'intérieur du Dobok et ne nuira pas ou ne dérangera l'adversaire.
- 2.4 Spécifications sur l'uniforme de compétition de taekwondo (dobok), équipement de protection, et tous les autres équipements seront définies séparément.



ABFT

- 1. Toutes les catégories doivent porter un protège dent (OBLIGATOIRE) et le reste des protections. (Article4, point 2).**
-

2.5 Responsabilités du comité d'organisation pour l'équipement de la compétition

2.5.1 Le Comité d'organisation d'un Championnat promu par la WTF est responsable de la préparation du matériel reconnu par WTF pour l'utiliser lors du Championnats à ses propres frais pour tout le matériel concerné, (le matériel et les techniciens concernés pour l'installation et le fonctionnement).

- PSS de Troc et PSS pour la tête, articles et équipements liés- le choix de la société PSS est décidé par la WTF.
- Tapis
- Protection de la tête seulement pour le championnat du monde cadet
- Autre équipement de protection à titre de réserve (chaussettes avec sensors, gants, protège-tibias, protèges avant-bras, coquille et des « Do bok »)
- système Instant Video Replay (IVR) et son équipement, y compris les caméras (minimum trois caméras par aire et minimum 4 caméras, dont une caméra suspendue pour les demi-finales et la finale). Lorsque la diffusion TV est disponible, les images de diffusion doivent être disponibles à la table de vidéo Replay pour examen objectif.
- écran géant (pour montrer la progression de la compétition) à l'intérieur du FOP
- tableaux de marquage pour les spectateurs (pour l'affichage de l'écran d'une relecture de vidéo ; minimum 12)
- tableaux d'affichage (pour l'affichage de la notation; minimum 4 par terrain)
- RTDS ; Système d'affichage en temps réel dans la chambre d'appel des athlètes et l'aire d'échauffement.
- RTRCS ; Système d'appel des juges en temps réel dans la loge des juges et l'aire d'attente.
- Ecran TV pour diffuser la compétition on direct dans la loge des juges.
- Autres équipements de compétition non prévu dans cet article, le cas échéant, doivent être décrits dans le Manuel technique de la WTF.

2.5.2 Le Comité d'organisation du Championnats promu par la WTF est responsable de la préparation de l'équipement et du matériel suivant, etc. sur le lieu d'entraînement à ses propres frais.

- PSS pour le tronc et PSS pour la tête, articles et équipements liés
- Matériels pour les premiers secours
- glace dans les bacs
- Réfrigérateurs

2.5.3 Il est de la responsabilité du Comité d'organisation d'obtenir l'approbation de la WTF pour le nombre de l'équipement à préparer.

3. Test anti-dopage

- 3.1 Aux événements de Taekwondo promus ou sanctionnés par la WTF, toute utilisation ou administration de médicaments ou de substances chimiques décrites dans les règles antidopage de WTF est interdite. Le code antidopage de l'AMA doit être appliqué aux compétitions de taekwondo aux Jeux olympiques et d'autres Jeux multisports.
- 3.2 La WTF peut effectuer n'importe quel test anti dopage qu'elle estime nécessaire pour déterminer si un compétiteur a commis une violation de cette règle, et tout gagnant qui refuse de se soumettre à ce test ou qui est prouvé d'avoir commis une telle infraction sera retiré du classement final, et le résultat sera transféré au compétiteur suivant dans le classement de la compétition
- 3.3 Le comité organisateur est responsable de faire tous les préparatifs nécessaires pour la réalisation des tests de dopage.
- 3.4 Les détails des Règles WTF antidopage font partie du règlement

(Explication #1)

Porteur/titulaire de la nationalité de l'équipe participante :

Quand un compétiteur est représentatif d'une équipe nationale, sa nationalité est décidée par la citoyenneté du pays que celle-ci représente avant soumission de la demande de participation. La vérification de la citoyenneté est faite par le contrôle du passeport. Un compétiteur qui est de plusieurs nationalités peut représenter une de ces nationalités, à son choix. Toutefois, en cas de changement de nationalité, il/elle est autorisé à représenter autres pays seulement si trente six 36 mois se sont écoulés depuis qu'un compétiteur a représenté un pays à des événements comme :

- *les Jeux Olympiques.*
- *Les tournois de qualifications pour les jeux olympiques*
- *Les jeux Continentaux multi sport de cycle de 4 ans*
- *Les championnats continentaux de cycle de 2 ans*
- *Les championnats du monde promus par la WTF*

Cette période peut être réduite ou même annulée, avec l'approbation des Nocs et de la WTF. La WTF peut prendre des sanctions disciplinaires à n'importe quel moment contre l'athlète et les membres de l'association nationale qui violent cet article y inclus mais pas limité au reniement de ses réussites. Dans le cas d'une dispute, le WTF doit évaluer et prendre la décision finale. Après la décision, aucun autre appel n'est accepté.

(Explication #2)

Un qui est recommandé par l'association nationale de Taekwondo du WTF : Chaque fédération nationale membre est responsable pour le contrôle de non-grossesse et de sexe et doit assurer que tous les membres du team sont passé par un examen médical qui démontre qu'ils ont une santé et une forme adéquate pour participer. De plus chaque fédération nationale assume ses pleines responsabilités pour les accidents et

l'assurance santé comme aussi la responsabilité civile pour les compétiteurs et les responsables durant les championnats promus par le WTF.

(Explication #3)

Protège-dents : la couleur du protège dents devra être blanche ou transparente. Cependant, l'obligation d'utiliser le protège-dents peut être exemptée sur avis médical démontrant que ce protège-dents est susceptible de causer un dommage aux combattants.

(Explication #4)

Protection pour la tête : Les couleurs de la protection de la tête autres que bleu ou rouge ne sont pas permises pour une compétition.

(Explication #5)

Système de lecture de vidéo instantanée : C'est la responsabilité du comité organisateur de s'assurer que l'assistance de diffusion est prévue pour la relecture pour les matchs choisis par le WTF.

(Explication #6)

Bandage : les bandages des pieds et des mains sont strictement contrôlés durant le processus de l'inspection de l'athlète. L'inspecteur peut demander l'approbation du docteur de comité pour un bandage excessif.

Article 5 - Catégorie de poids

1. Les catégories de poids sont divisées en catégories femme et homme comme suit :

Catégories hommes		Catégories femme	
Sous 54 kg	N'excédant pas 54 kg	Sous 46 kg	N'excédant pas 46 kg
Sous 58 kg	Plus de 54 kg & n'excédant pas 58 kg	Sous 49 kg	Plus de 46 kg & n'excédant pas 49 kg
Sous 63 kg	Plus de 58 kg & n'excédant pas 63 kg	Sous 53 kg	Plus de 49 kg & n'excédant pas 53 kg
Sous 67 kg	Plus de 63 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 57 kg	Plus de 53 kg & n'excédant pas 57 kg
Sous 74 kg	Plus de 68 kg & n'excédant pas 74 kg	Sous 62 kg	Plus de 57 kg & n'excédant pas 62 kg
Sous 80 kg	Plus de 74 kg & n'excédant pas 80 kg	Sous 67 kg	Plus de 62 kg & n'excédant pas 67 kg
Sous 87 kg	Plus de 80 kg & n'excédant pas 87 kg	Sous 73 kg	Plus de 67 kg & n'excédant pas 73 kg
Plus de 87 kg	Plus de 87 kg	Plus de 73 kg	Plus de 73 kg

2. Catégories de poids aux Jeux olympiques sont classifiées de manière suivante :

Catégorie homme		Catégorie femme	
Sous 58kg	N'excédant pas 58kg	Sous 49kg	N'excédant 49kg
Sous 68kg	Plus de 58kg & n'excédant pas 68kg	Sous 57kg	Over 49kg & n'excédant 57kg
Sous 80kg	Plus de 68kg & n'excédant pas 80kg	Sous 67kg	Plus de 57kg & n'excédant 67kg
Plus de 80kg	Plus de 80kg	Plus de 67kg	Plus de 67kg

3. Catégories de poids du championnat mondial des juniors WTF sont classifiées de façon suivante :

Catégorie homme		Catégorie femme	
Sous 45kg	N'excédant pas 45kg	Sous 42kg	Not exceeding 42 kg
Sous 48kg	Plus de 45 kg & n'excédant pas 48 kg	Sous 44kg	Over 42 kg & Not exceeding 44 kg
Sous 51kg	Plus de 48 kg & n'excédant pas 51 kg	Sous 46kg	Over 44 kg & Not exceeding 46 kg
Sous 55kg	Plus de 51 kg & n'excédant pas 55 kg	Sous 49kg	Over 46 kg & Not exceeding 49 kg
Sous 59kg	Plus de 55 kg & n'excédant pas 59 kg	Sous 52kg	Over 49 kg & Not exceeding 52 kg
Sous 63kg	Plus de 59 kg & n'excédant pas 63 kg	Sous 55kg	Over 52 kg & Not exceeding 55 kg
Sous 68kg	Plus de 63 kg & n'excédant pas 68 kg	Sous 59kg	Over 55 kg & Not exceeding 59 kg
Sous 73kg	Plus de 68 kg & n'excédant pas 73 kg	Sous 63kg	Over 59 kg & Not exceeding 63 kg
Sous 78kg	Plus de 73 kg & n'excédant pas 78 kg	Sous 68kg	Over 63 kg & Not exceeding 68 kg
Plus de 78kg	Plus de 78 kg	Plus de 68kg	Over 68 kg

4. Weight divisions of Youth Olympic Games are classified as follows.

Categories homes		Categories femmes	
Moins de 48 kg	N'excédant pas 48 kg	Moins de 44 kg	N'excédant pas 44 kg
Moins de 55 kg	Plus de 48 kg et n'excédant pas 55 kg	Moins de 49 kg	Plus de 44 kg et n'excédant pas 49 kg
Moins de 63 kg	Plus de 55 kg et n'excédant pas 63 kg	Moins de 55 kg	Plus de 49 kg et n'excédant pas 55 kg
Moins de 73 kg	Plus de 63 kg et n'excédant pas 73 kg	Moins de 63 kg	Plus de 55 kg et n'excédant pas 63 kg
Plus de 73 kg	Plus de 73 kg	Plus de 63 kg	Plus de 63 kg

5. Catégories de poids cadet du championnat mondial de Taekwondo du WTF sont les suivantes:

Catégories homes		Catégories femmes	
Moins de 33 kg	N'excédant pas 33 kg	Moins de 29 kg	N'excédant pas 29 kg
Moins de 37 kg	Plus de 33 kg et n'excédant pas 37 kg	Moins de 33 kg	Plus de 29 kg et n'excédant pas 33 kg
Moins de 41 kg	Plus de 37 kg et n'excédant pas 41 kg	Moins de 37 kg	Plus de 33 kg et n'excédant pas 37 kg
Moins de 45 kg	Plus de 41 kg et n'excédant pas 45 kg	Moins de 41 kg	Plus de 37 kg et n'excédant pas 41 kg

Moins de 49 kg	Plus de 45 kg et n'excédant pas 49 kg	Moins de 44 kg	Plus de 41 kg et n'excédant pas 44 kg
Moins de 53 kg	Plus de 49 kg et n'excédant pas 53 kg	Moins de 47 kg	Plus de 44 kg et n'excédant pas 47 kg
Moins de 57 kg	Plus de 53 kg et n'excédant pas 57 kg	Moins de 51 kg	Plus de 47 kg et n'excédant pas 51 kg
Moins de 61 kg	Plus de 57 kg et n'excédant pas 61 kg	Moins de 55 kg	Plus de 51 kg et n'excédant pas 55 kg
Moins de 65 kg	Plus de 61 kg et n'excédant pas 65 kg	Moins de 59 kg	Plus de 55 kg et n'excédant pas 59 kg
Plus de 65 kg	Plus de 65 kg	Plus de 59 kg	Plus de 59 kg

(Explication #1)

Non-dépassement: La limite de poids est définie par le critère de deux décimales au-delà de la limite indiquée. 50,01 Kg étant supérieure à la limite, implique une disqualification.

(Explication #2).

Au-dessus: la catégorie plus de 50,00 kg débute à 50,1 kg. Et 50.0kg et en dessous est considéré comme insuffisant et entraîne la disqualification.



ABFT

En janvier, l'ABFT a adapté ces catégories de poids chez les jeunes pour être en phase avec les catégories jeunes WTF. Ces changements de catégorie se sont faits en concertation avec le VTB. Les catégories aspirants et débutants ont été remplacées par les catégories « cadettes » et « minimes ». Une catégorie débutante a été ajoutée.

4.3 Catégorie de poids Débutants filles/garçons: -20, -22, -24, -26, -28, -30, -32, -34, -36, +36 kg
Minimes filles/garçons: -24, -27, -30, -33, -36, -40, -44, -48, 52, + 52kg

Les compétitions standard proposent les catégories d'âge seniors, juniors, cadets et minimes. Seules les compétitions jeunes proposent la catégorie débutante. La catégorie senior n'y est pas proposée.



ABFT

Le classement dans une catégorie d'âge est aujourd'hui désigné par l'année de naissance et non pas par la date de naissance. Toute les compétitions nationales et la grande majorité des internationales fonctionne comme cela.

En Belgique, francophones, germanophones et néerlandophones ont uniformisé leurs catégories.

Pour des compétitions à l'étranger, il faut rester vigilant et bien lire le dossier à chaque fois car, parfois, cette règle est différente.

Article 6 - Classification et méthodes de compétition

1. Les compétitions sont classées de manière suivante :
 - 1.1 Des compétitions individuelles doivent être normalement entre des compétiteurs de la même catégorie de poids. Si nécessaire, la fusion de catégorie de poids peut être réalisée afin de créer une catégorie unique. Aucun compétiteur n'a le droit de participer à plus d'une catégorie de poids.
 - 1.2 Compétition par équipe: la méthode et les catégories de poids des compétitions par équipe doivent être stipulés dans les procédures pour la coupe du monde de taekwondo par équipe (WTF).
2. Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :
 - 2.1 Système de tournois par élimination individuelle
 - 2.2 Système de tournois à tours
3. La compétition de taekwondo des Jeux Olympiques et les jeux multisports continentaux de cycle de 4 ans utiliseront un système de compétition individuel et la combinaison d'un tournoi par élimination directe avec repêchage.
4. Toute compétition de niveau international reconnue par la WTF doit être formée avec des participants d'au moins 4 pays avec au moins 4 compétiteurs participant à chaque catégorie de poids, et toute catégorie de poids avec moins de 4 pays ou catégorie de poids avec moins de 4 compétiteurs ne peut être reconnue dans les résultats officiels.
5. Les Grand Prix séries mondiaux du Taekwondo du WTF vont être organisés sur base des procédés standards récents des Grand Prix séries mondiaux du Taekwondo du WTF.

(Interprétation)

1. *Dans le principe des compétitions, le classement est basé sur les résultats individuels. Cependant, un classement par équipe peut également être réalisé par la somme des performances individuelles.*

** Système de points*

Le classement des équipes sera entériné par le total des points sur la base des recommandations suivantes :

- Un (1) point pour chaque compétiteur inscrit à la compétition ayant passé la pesée officielle*
- Un (1) point pour chaque victoire*
- Sept (7) points par médaille d'or*
- Trois (3) points par médaille d'argent*
- Un point (1) point par médaille de bronze*

Dans le cas où plus de deux (2) équipes sont à égalité, le classement est obtenu par et dans l'ordre :

- 1) Le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par l'équipe*
- 2) Le nombre de compétiteurs participants*
- 3) Le nombre de points marqués en catégories poids lourd*

2. Dans le système de compétition par équipe, le résultat de chaque équipe est déterminé par les résultats Individuels

(Explication #1)

Divisions de poids consolidés :

La méthode de consolidation doit suivre les catégories de poids olympiques

(Interpretation)

WTF World Cup Team Championships will be organized based on the most recent Standing Procedure of World Cup Team Championships.

(Interprétation)

Les championnats d'équipe de la coupe mondiale du WTF seront organisés se basant sur les procédés standards récents des championnats d'équipe de la coupe mondiale du WTF.

Article 7 - Durée des combats

- 1. Le combat dure 3 tours de 2 minutes chacun, avec une pause de 1 minute entre les tours. Dans le cas d'égalité après l'achèvement du 3ème tour, un 4^{ème} tour de 1 minute sera mené comme le tour du point d'or, après une pause d'1 minute suivant le 3^{ème} tour.*
- 2. La durée de chaque tour peut être ajustée en 1 minute x 3 tours, 1 minute 30 secondes x 3 tours ou 2 minutes x 2 tours selon la décision du délégué technique pour les championnats concernés.*

Article 8 - Tirage au sort

- 1. La date du tirage au sort doit être exposée dans le planning de championnat. À la fin de la date de registration désignée, le CO doit annoncer la liste des compétiteurs enregistrés dans chaque catégorie de poids sur le site officiel du CO/WTF en cas échéant. Les équipes participantes sont responsables de confirmer leurs entrées avant le tirage au sort.*
- 2. Le tirage au sort peut être mené par un tirage au sort par ordinateur quelconque ou par un tirage au sort manuel quelconque. La méthode et l'ordre du tirage de sort doit être déterminé par un délégué technique.*
- 3. Certain athlètes peuvent être positionnés comme tête de série en raison de leur rang dans le cadre du classement mondial WTF. Le nombre de compétiteurs positionnés doit être exposé dans les procédures posées du championnat ou dans le planning de championnat. Dans les championnats CU et des événements G2 de WTF un minimum de 8 compétiteurs doit être positionné.*

Article 9 – La pesée

1. La pesée des compétiteurs de la journée de la compétition sera faite le jour précédent la compétition.
2. Lors de la pesée, le compétiteur homme portera un caleçon et la compétitrice un slip et un soutien-gorge. Toutefois, la pesée peut se faire nu si le compétiteur ou la compétitrice le désire.
3. La pesée se fera une fois. Cependant une pesée de plus peut être faite (accordée), dans le temps limite de la pesée, pour tout combattant qui ne s'était pas qualifié la première fois.
4. Afin de ne pas être disqualifié lors de la pesée officielle, une autre balance identique à la balance officielle sera fournie au lieu d'hébergement des compétiteurs ou dans la zone de pré-pesée.

(Explication #1)

Le jour précédent la compétition

Le temps de la pesée sera décidé par le Comité organisateur et les participants devraient être informés à la réunion des chefs d'équipe. La durée de la pesée sera de 2 heures au maximum.

(Explication #2)

Un site distinct pour la pesée sera installé pour les compétiteurs masculins et féminins. Le sexe de l'officiel de la pesée sera le même que celui des compétiteurs.

(Explication #3)

Disqualification pendant la pesée officielle:

Quand un compétiteur est disqualifié à la pesée officielle, le point de la participation du compétiteur ne sera pas attribué.

Si un compétiteur triche au moment de la pesée, il sera disqualifié par décision de délégué technique en concertation avec les officiels de la pesée

(Explication # 4)

Balance identique à la balance officielle:

La balance utilisée pour la pré-pesée doit être du même type que la balance officielle et le calibrage doit être fait de la même façon. Ces éléments doivent être vérifiés avant la compétition par le comité organisateur.



ABFT

Le temps de la pesée doit être respecté, tout compétiteur qui ne respect pas l'horaire annoncé dans l'invitation se voit disqualifié de la compétition, cette sanction est irrévocable.

La licence apte à la compétition doit être valable pour l'année de la compétition et doit être présentée avec une pièce d'identité aux officiels pour pouvoir se peser.

Article 10 - Procédures de combat

1. Appel des compétiteurs :

Le nom des compétiteurs sera annoncé trois (3) fois à la Table d'Appel des athlètes. Cet appel commence trente (30) minutes avant le début du combat.

2. Inspection du corps, de l'uniforme et des équipements :

Après avoir été appelé, le compétiteur subira une inspection du corps, de l'uniforme et de l'équipement par l'inspecteur désigné par la WTF au poste d'inspection désigné. Le compétiteur ne montrera aucun signe d'aversion et aussi, il ne portera aucun matériel qui pourrait nuire à l'autre compétiteur.

3. Entrée dans la zone de compétition après l'inspection: le compétiteur doit passer à la zone de coach avec un coach et un docteur d'équipe ou un kinésithérapeute (s'il y a lieu).

4. Procédure avant le début et après la fin du combat

- 4.1 Avant le début du combat, l'arbitre central appellera "Chung, Hong." Les deux candidats entreront sur l'aire de combat avec leur casque fermement tenu sous le bras gauche.
- 4.2 Les combattants se feront face et se feront un salut debout au commandement de l'arbitre du « Cha-ryeot » (attention) et du « kyeong-rye » (saluez). Le salut doit être fait en position naturelle debout de « Cha-ryeot » (attention) en inclinant la taille (haut du corps) en avant d'un angle de plus de 30 degrés avec une inclinaison de la tête de plus de 45 degrés. Après le salut, les compétiteurs mettront leur casque.
- 4.3 L'arbitre démarrera le combat par les commandements « Joon-bi (prêts) » et « Shi-jak (commencez) ».
- 4.4 Au début de chaque round, le combat commencera avec le commandement « Shi-jak (commencez) » de l'arbitre.
- 4.5 A la fin de chaque round, le combat finira avec le commandement « Keu-man (Stop) » de l'arbitre. Même si l'arbitre n'a pas déclaré « Keu-man », le combat sera considéré comme étant terminé à la fin du temps expiré.
- 4.6 L'arbitre peut interrompre un combat en déclarant « Kal- yeo » (séparez-vous) et reprendre le combat par le commandement de « Kye- sok » (continuez). Lorsque l'arbitre déclare « Kal- yeo », le chronomètre doit immédiatement être arrêté. Lorsque l'arbitre déclare « Kye-sok », le chronomètre doit redémarrer immédiatement.
- 4.7 Après la fin du dernier round, les compétiteurs se feront face à face à leur position de départ. Les compétiteurs enlèveront leur casque et échangeront un salut debout au commandement de l'arbitre « Cha-ryeot » et « Kyeong-rye ». Les compétiteurs attendront debout la déclaration de décision de l'arbitre.

- 4.8 L'arbitre déclarera le vainqueur en levant sa propre main du côté du vainqueur.
- 4.9 Les compétiteurs se retirent.

5. Procédure de combat dans une compétition par équipes

- 5.1 Les deux équipes s'alignent face à face dans l'ordre prescrit pour chaque équipe vers la 1^{ère} ligne limite/frontière du point des compétiteurs
- 5.2 Les procédures de début et de fin de match par équipe seront identiques à celles décrites dans l'alinéa 4 de cet article.
- 5.3 *Les deux équipes quittent l'aire de combat et se tiennent prêtes à l'endroit désigné en attendant l'appel du combattant.*
- 5.4 *Les deux équipes devront s'aligner sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.*
- 5.5 *L'arbitre déclarera l'équipe victorieuse en levant sa main en direction de celle-ci.*

(Explication #1)

Médecin ou un physiothérapeute de l'équipe:

Au moment de l'inscription des équipes, une copie du document certifiant l'appartenance au corps médical du médecin ou du physiothérapeute écrite en anglais ou en français doit être fournie.

Après vérification, les cartes d'accréditation leur seront délivrées. Seuls, ceux ayant cette accréditation seront autorisés à pénétrer dans la zone de compétition avec le coach.

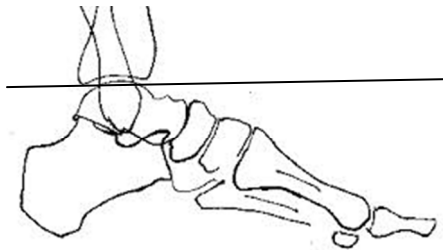
(Recommandation pour l'arbitrage)

Dans le cas de l'utilisation des plastrons électroniques, l'arbitre doit vérifier si le système et les chaussettes munies de capteurs fonctionnent correctement.

Article 11 - Techniques et zones permises

1. Les techniques autorisées

- 1.1 Technique de poing: une technique de coup de poing direct avec la main fermement serrée.
- 1.2 Technique de pied : Fournir des techniques utilisant une partie du pied en-dessous de l'os de la cheville



2. Les zones autorisées

- 1.1 Tronc : les frappes avec le poing et des techniques de pied sur les zones couvertes par le plastron sont autorisées. Cependant, de telles frappes ne seront pas autorisées sur la partie de la colonne vertébrale.
- 1.2 Tête : Seules les techniques de pieds sont autorisées au-dessus de la ligne du bas du casque.



Interdictions de toucher la tête pour toutes les catégories minimes (Tout grade confondu) et les catégories « C » cadets (en dessous de 4^{ème} KEUP).

Article 12 - Points valides

1. Les zones de points :

- 1.2 Corps : La zone colorée en rouge ou bleu sur le plastron.
- 1.3 Tête : la tête entière au-dessus de la ligne du bas du casque.



2. Critères pour la validité des points :

- 2.1 Les points sont attribués lorsqu'une technique autorisée est exécutée avec un niveau d'impact suffisant sur les zones de points du tronc.
- 2.2 Les points sont attribués lorsque les techniques sont exécutées sur la zone de point de la tête.
- 2.3 Si le système de plastrons électroniques est utilisé, la détermination de la validité de la technique, de la puissance de l'impact et/ou de la validité du contact sur les surfaces de frappes autorisées sera jugée par le système électronique. Ces déterminations par le système de plastrons électroniques ne seront pas sujettes au vidéo replay.
- 2.4 Le comité technique de la WTF déterminera la puissance requise de l'impact et la sensibilité des capteurs du plastron électronique, en utilisant différents niveaux en tenant compte de la catégorie de poids, du sexe et de l'âge. Dans certaines circonstances, s'il est jugé nécessaire, le délégué technique peut rééquilibrer le niveau de puissance valide de l'impact.

3. Les points valides sont répartis comme suit :

- 3.1 Un (1) point pour un coup de points valide sur le plastron
- 3.2 Deux(2) points pour un coup de pied valid sur le plastron

- 3.3 Trois (3) points pour un coup de pied retourné valide sur le plastron
 - 3.4 Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête
 - 3.5 Quatre (4) points pour un coup de pied retourné valide à la tête
 - 3.5 Un (1) point accordé pour chaque « gam-jeom » affligé à l'adversaire
4. Le score du combat s'obtiendra par la somme des points des trois rounds.
5. Invalidation de points : quand un compétiteur marque un (des) points en utilisant un (des) actes prohibés :
- 5.1 Si l'acte prohibé a été scoré par le système électronique, le juge invalide le(s) point(s) scoré(s) et déclarera la pénalité de l'acte prohibé.
 - 5.2 Cependant, si l'acte prohibé n'a pas été utilisé pour marquer le(s) point(s), le juge peut pénaliser l'acte prohibé mais ne peut pas invalider le(s) point(s)

Article 13 - Marquage et publication

1. Les points valides doivent être enregistrés par système électronique installé dans le plastron électronique. Les points valides pour des techniques de coups et des points additionnels par coup de pied retourné doivent être enregistrés par les juges utilisant un système de marquage manuel. Dans le cas d'utilisation de plastrons sans capteurs électroniques (Système protecteur & marquage) les points valides seront immédiatement enregistrés par chaque juge en utilisant le système électronique manuel.
2. Si le marquage électronique pour la tête n'est pas employé avec le plastron électronique, les points pour un coup de pied retourné doivent être enregistrés par les juges utilisant un système de marquage manuel.
3. Dans le cas où l'émetteur ne reconnaît pas le point, le point additionnel donné pour ce coup de pied retourné doit être invalidé.
4. Lorsque les juges sont au nombre de 3, les points doivent être validés par deux juges aux moins
5. Lorsque les juges sont au nombre de 2, deux juges sont nécessaires afin de valider les points.
6. Lorsqu'un arbitre aperçoit un Knock down par un coup de pied à la tête, commençant alors à compter, mais l'attaque n'étant pas enregistré par le casque électronique, le juge de centre peut demander un visionnage de vidéo instantané afin prendre la décision de valider le point ou non après le décompte

Article 14 – Actes prohibés et pénalités

1. Les pénalités relatives aux actes prohibés seront déclarées par l'arbitre central.
2. Les actes prohibés décrits dans l'article 14 doivent être sanctionnés par un « Gam-Jeom » par l'arbitre central.
3. Un "Gam-jeom" sera compté comme un point (1) supplémentaire pour l'adversaire.
4. Actes prohibés:
 - 4.1. Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un "Gam-jeom »" doit être déclaré.
 - 4.1.1. Sortir de l'aire de combat.
 - 4.1.2. Tomber.
 - 4.1.3. Fuir ou retarder le combat.
 - 4.1.4. Tenir ou pousser l'adversaire.
 - 4.1.5. Lever le genou pour bloquer et/ou pour obstruer un coup de pied de l'adversaire, ou lever la jambe plus que trois (3) secondes, sans aucune technique d'attaque, pour obstruer les mouvements d'attaques de l'adversaire, ou le coup de pied était visé en dessous de la taille.
 - 4.1.6. Attaquer en dessous de la taille.
 - 4.1.7. Attaquer l'adversaire après « KALYEU »
 - 4.1.8. Attaquer Frapper l'adversaire à la tête avec la main.
 - 4.1.9. Coup de tête ou attaquer l'adversaire avec le genou.
 - 4.1.10. Attaquer l'adversaire au sol.
 - 4.1.11. Mauvaise conduite de la part d'un contestant ou son coach.
 - a) Ne pas respecter les injonctions ou décisions de l'arbitre.
 - b) Protester de façon inappropriée ou critiquer la décision des officiels.
 - c) Les tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match.
 - d) Provoquer ou insulter l'adversaire ou le coach
 - e) un docteur ou physiothérapeute sans l'accréditation ou un autre officiel de l'équipe qui prend la place de medecin.
 - f) Tout autre mauvais comportement ou agissement antisportif d'un compétiteur ou d'un coach.
 - 4.2. Quand un coach ou un compétiteur commet un acte excessif et n'a pas suivis le commandement de l'arbitre, ce dernier peut déclarer une demande de sanction en montrant une carte jaune. Dans ce cas le bureau superviseur de la compétition doit étudier le comportement du coach ou du contestant et détermine la sanction appropriée.
5. Si un compétiteur refuse, intentionnellement et de façon répétée, de se conformer aux règles de compétition ou aux ordres de l'arbitre, cet arbitre peut mettre fin au match et déclarer vainqueur le compétiteur adverse.

6. Si l'arbitre, lors de la fouille, ou un officiel de l'aire de combat en consultation avec le technicien du système de plastron électronique (si nécessaire), constate qu'un compétiteur ou un coach a été tenté de manipuler la sensibilité des senseurs du système de plastron électronique et/ou a essayé de modifier le système de plastron électronique de manière à améliorer sa performance, le compétiteur sera disqualifié.
7. Quand un compétiteur reçoit dix (10) "Gam-jeom", l'arbitre déclarera le compétiteur perdant par pénalités.
8. Dans l'article 14.7, "Gam-jeom" seront comptabilisés dans le score total des trois rounds.

(Interprétation) :

Objectifs de la réglementation des actes interdits et des pénalités ;

(1) Protéger les compétiteurs

(2) Assurer la bonne gestion des combats

(3) Encourager les techniques appropriées ou idéales

(Explication # 1)

Kyong-go

i. Franchir la ligne limite :

Un avertissement "Gam-jeom" sera déclaré lorsque les deux pieds d'un compétiteur sont en-dehors de l'aire de combat. Pas de "Gam-jeom" déclaré si un compétiteur sort de l'aire de combat suite à un acte prohibé réalisé par l'adversaire.

ii. Tomber:

Un "Gam-jeom" sera déclaré dans le cas d'une chute. Cependant si un compétiteur chute suite à un acte interdit de l'adversaire, la sanction « Gam-jeom » ne doit pas être donnée au compétiteur par terre mais bien à l'adversaire. Si les deux compétiteurs tombent à cause d'une collision accidentelle, aucune pénalité ne sera donnée.

iii. Fuir ou retarder le combat :

a) Cet acte caractérise un compétiteur qui n'a pas l'intention d'attaquer. Un compétiteur qui montre continuellement un style de combat passif recevra une pénalité. Si les deux compétiteurs restent inactifs après 5 secondes, l'arbitre central leur donnera la commande « Fight ! » (combattez). Ensuite, un "Gam-jeom" sera donné aux deux compétiteurs s'il n'y a aucune action de l'un d'entre eux, au bout de 10 secondes après l'injonction « Fight ! » de l'arbitre ou au compétiteur qui aura reculé de sa position de départ définie au moment où l'injonction « Fight ! » a été donnée.

b) Tourner le dos pour éviter l'attaque de l'adversaire sera sanctionné et interprété comme un manque de fair-play. Cette action peut causer des blessures graves. La même pénalité sera donnée lors de l'esquive d'une attaque de l'adversaire en se baissant en-dessous de la taille ou en s'accroupissant.

c) Un « Gam-jeom » sera donné au compétiteur passif qui refuse de s'engager dans le combat seulement pour éviter les attaques de l'adversaire et jouer la montre (perdre du temps).

- d) La "simulation de blessure" signifie exagérer une blessure ou indiquer une douleur dans une partie du corps qui n'a pas été soumise à un coup ou exagérer une douleur dans le but de pénaliser les actions de l'adversaire pour écourter le temps du combat. Dans ces cas, l'arbitre central donnera une pénalité. »Gam-jeom ».
- e) Un "Gam-jeom" sera également donné au combattant qui demande à l'arbitre d'arrêter le combat pour qu'il puisse ajuster la position de ses protections.
- iv. Tenir ou pousser l'adversaire:
Cela implique le fait de saisir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, le « dokok » ou les protections avec les mains. Cela inclut également le fait de crocheter le pied ou de la jambe sur le dessus de l'avant-bras.
Pour « pousser », ces actes doivent être pénalisés
a) **Pousser l'adversaire en dehors de la ligne limite.**
b) **Pousser l'adversaire d'une manière à gêner sa/son intention de frapper ou n'importe quelle exécution normal d'une technique.**
- v. Lever la jambe pour bloquer ou frapper la jambe de l'adversaire pour gêner son attaque, ou lever la jambe ou frapper en l'air plus que trois (3) secondes pour perturber un mouvement d'attaque potentiel de l'adversaire ou une frappe qui vise la partie en dessous de la taille.
- vi. Lever la jambe ou la technique « YOP THAGUI » ne peut pas être sanctionné quand elle est combinée par une technique de frappe.
- vii. Attaquer en-dessous de la taille :
Cette action s'applique à une attaque sur n'importe quelle partie située en dessous de la taille. Quand une attaque au-dessous de la taille est causée par un compétiteur au cours d'un échange de techniques, aucune pénalité ne sera donnée. Cet article s'applique aussi au coup de pied puissant ou action de percussion sur n'importe quelle partie de la cuisse, du genou ou du tibia dans le but de gêner la technique de l'adversaire
- viii. Attaquer l'adversaire après "Kal-yeo":
a) Attaquer après « Kal-yeo » requiert que l'attaque résulte un véritable contact sur le corps de l'adversaire.
b) Si l'attaque débute avant "Kal-yeo", l'attaque n'est pas pénalisée.
c) Dans un visionnage instantané de la vidéo : le timing du Kal-yeo doit être défini au moment où le signal du Kal-yeo de la main de l'arbitre (avec bras entièrement tendu) ; et le début de l'attaque doit être défini par le moment où le pied attaquant est entièrement détaché du sol.
d) Si une attaque après Kal-yeo ne touche pas le corps de l'adversaire mais apparaît comme un acte volontaire et malicieux l'arbitre peut pénaliser le comportement avec un « Gam-jeom » (mal conduite).
- viii. Frapper le visage de l'adversaire avec la main.
Cet article concerne le fait de frapper le visage de l'adversaire avec la main (le poing), le poignet, le bras ou le coude. Cependant, les actions de l'adversaire, tels que baisser la tête ou se baisser par négligence ne peuvent pas être sanctionnées par cet article

ix. Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou :

Cet article porte sur l'action de donner un coup de tête volontairement, ou d'attaquer avec le genou quand l'adversaire se trouve à proximité. Cependant, le contact avec le genou ne doit pas être puni, dans les situations suivantes:

- Lorsque l'adversaire se jette brusquement sur une technique de pied qui est en cours d'exécution.*
- Par inadvertance, lors d'une mauvaise appréciation de la distance lors d'une attaque.*

x. Attaquer l'adversaire au sol :

Cette action est extrêmement dangereuse en raison de la forte probabilité de blessure qu'elle peut provoquer à l'adversaire. En effet :

- L'adversaire au sol est sans défense*
- La puissance d'un coup est d'autant plus forte qu'un adversaire est au sol sans défense.*

Ce type d'agression à l'encontre d'un adversaire au sol n'est pas conforme à l'esprit du Taekwondo et inapproprié à la compétition de taekwondo. A ce sujet ; la sanction doit être déclarée pour une attaque intentionnelle d'un adversaire au sol, peu importe le degré de l'impacte.

Quand un mauvais comportement est commis par un compétiteur ou un coach durant la pause, l'arbitre central immédiatement peut déclarer un « Gam-jeom » et ce « Gam-jeom » doit être enregistré dans les résultats de 2^{ème} round.

Article 15 – Point en or et supériorité

1. Dans le cas où le vainqueur ne peut pas être désigné à la fin du 3^{ème} round, un 4^{ème} round « Point en or » sera organisé en 1 minute.
2. Dans le cas d'un combat prolongé au point en or, tous les points marqués dans les 3 premiers rounds ne compteront pas.
3. Le premier compétiteur qui marque un (des) point(s) ou le compétiteur dont l'adversaire reçoit deux (2) « Gam-jeom » sera déclaré vainqueur.
4. Dans le cas où aucun compétiteur n'a marqué de point à l'issue du point en or, le vainqueur sera décidé par le principe de supériorité, basé sur les critères suivants :
 - 4.1 Le compétiteur ayant le plus grand nombre de touches enregistrées par le système électronique au cours du 4^{ème} round.
 - 4.2 Si le nombre de touches enregistrés par le système électronique de protection est à égalité, le compétiteur qui a gagné plus de rounds dans les trois (3) premiers rounds sera vainqueur.
 - 4.3 Si le nombre de rounds gagnés est égal, le compétiteur qui a reçu le moins de « gam-jeom » durant tous les rounds (4) sera déclaré vainqueur.
 - 4.3 Si les critères ci-dessus donnent à nouveau une égalité, l'arbitre central et les juges établiront leur décision sur les critères de supériorité dans le 4^{ème} round uniquement. Dans le cas d'une nouvelle égalité au niveau des décisions, l'arbitre central décidera du vainqueur.

(Explication #1)

La décision de supériorité de la part des juges sera basée sur la **domination technique d'un des compétiteurs** grâce à la gestion agressive du combat, le **plus grand nombre de techniques exécutées**, l'utilisation des **techniques les plus avancées à la fois difficiles et complexes**, et **exécutées de la meilleure manière**.

(Explication #2)

Dans le cas où un compétiteur donne un coup de pied valide à la tête juste avant de recevoir un coup de pied au tronc qui est enregistré par le plastron électronique, **le coach du compétiteur qui a marqué à la tête peut demander le video replay (si utilisation d'un casque non électronique)**. Si le juge du video replay confirme que le coup à la tête est valide et est arrivé à la tête avant la touche au tronc, l'arbitre central annulera le point du coup au tronc et accordera 3 ou 4 points pour le coup marqué à la tête et déclarera le compétiteur qui a marqué à la tête vainqueur.

(Directives pour arbitrer)

La procédure de décision de supériorité doit être comme suit.

- 1) Avant le combat, tous les Arbitres officiels prennent la carte de supériorité avec eux.*
- 2) Quand un match doit être décidé par la supériorité, l'arbitre doit déclarer "Woo-se-girok (Fiche de supériorité)".*
- 3) Lors de la déclaration de l'arbitre, les juges doivent enregistrer le gagnant dans les 10 secondes avec la tête baissée, et signent sur la carte. Après la remettre à l'arbitre central.*
- 4) L'arbitre doit recueillir toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final, et ensuite déclarer le vainqueur.*
- 5) Après la déclaration du gagnant, l'arbitre doit remettre les cartes à la table de chronométrateur et ce dernier soumet les cartes au délégué technique de la Fédération Mondiale de Taekwondo.*

Article 16 - Décisions

1. Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC- Referee Stops Contest)
2. Victoire par score final (PTF - Final score)
3. Victoire par écart de points (PTG - Point gap 20 points)
4. Victoire au point en "or" (GDP - Golden Point)
5. Victoire par supériorité (SUP- Superiority)
6. Victoire par retrait ou abandon (WDR- Withdrawal)
7. Victoire par disqualification (DSQ- Disqualification)
8. Victoire par déclaration punitive de l'arbitre (PUN- referee's Punitive declaration)

(Explication #1)

Victoire par l'arrêt de l'arbitre

L'arbitre déclare RSC dans la situation suivante:

- i. *Si un compétiteur qui a été KO par une technique légitime ne peut montrer la volonté de reprendre le combat à l'issue du décompte de "Yeo-dul" (8) ou quand l'arbitre détermine que le compétiteur n'est pas capable de reprendre le combat quel que soit le niveau d'avancement du compte.*
- ii. *Si un compétiteur ne peut pas continuer le combat après une minute de traitement médical.*
- iii. *Si un compétiteur ignore 3 fois l'ordre de reprendre le combat.*
- iv. *Si l'arbitre estime nécessaire d'arrêter le match pour la sécurité d'un compétiteur.*
- v. *Quand le médecin estime que le combat doit être arrêté suite à une blessure d'un compétiteur.*

(Explication #2)

Victoire par écart de points :

En cas d'écart de 20 points entre les deux compétiteurs à l'issue du deuxième round et / ou à tout moment dans le 3ème round, l'arbitre arrête le combat et déclare le vainqueur par écart de points. Les 20 points d'écart ne peuvent pas être appliqués en demi-finales et finales pour la division SENIOR.

(Explication #3)

Victoire par abandon :

Le gagnant est déclaré suite à l'abandon de l'adversaire :

- Quand un compétiteur se retire du combat en raison d'une blessure ou d'une autre raison.*
- Quand un compétiteur ne reprend pas le combat après la pause ou ne répond pas à l'appel pour reprendre le combat.*
- Quand le coach jette une serviette sur l'aire de combat pour signifier l'abandon du combat.*

(Explication #4)

Victoire par disqualification (DSQ):

Ce mode de victoire est obtenu si le compétiteur n'a pas eu son poids à la pesée ou si le compétiteur perd son statut de participant avant le début de la compétition.

Le suivi devrait être différent en fonction de la raison de la disqualification :

- i. Dans le cas où l'athlète n'a pas le bon poids à la pesée ou ne s'est pas présenté à la pesée après le tirage au sort: le résultat sera renseigné sur la feuille de tirage au sort (pool list) et l'information devrait être fournie aux officiels techniques et aux personnes concernées. Les arbitres ne seront pas appelés pour ce combat. Il ne sera pas nécessaire que son adversaire se présente sur le terrain.
- ii. Dans le cas où l'athlète a passé la pesée avec succès, mais qu'il ne s'est pas présenté sur la surface de combat, l'arbitre et l'adversaire devront attendre à leur poste sur le terrain jusqu'à ce que l'arbitre déclare l'adversaire gagnant. Une procédure détaillée est stipulée au point 4.1 de l'article 10.

(Explication #5)

Victoire par déclaration punitive de l'arbitre (PUN) :

La victoire par déclaration punitive est déclarée par l'arbitre dans les cas suivants :

- i. Si un compétiteur a accumulé dix (10) "Gam-jeom" .
- ii. S'il est déterminé qu'un combattant a manipulé les senseurs ou le système de plastron électronique.
- iii. Si un compétiteur ou un coach refuse de suivre les ordres de l'arbitre ou de se soumettre aux règles de compétition ou commet d'autres comportements infractionnels graves y compris la protestation incorrecte.

Article 17 -Knock Down

Un KD sera déclaré quand une attaque légitime est donnée et :

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

(Explication #1)

Knock – down :

C'est la situation dans laquelle un compétiteur se trouve quand il est sonné ou qu'il titube, ou qu'il est incapable de répondre de façon adéquate aux injonctions de l'arbitre en raison du coup reçu. Même en l'absence de ces signes, l'arbitre peut interpréter comme un Knock down la situation où, suite à un contact, il serait dangereux de continuer pour la sécurité du compétiteur.

Article 18 - Mesures à prendre suite à un Knock-down

1. Lorsqu'un compétiteur est mis Knock-down, à la suite d'une attaque légitime de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :
 - 1.1. L'arbitre maintiendra l'adversaire à l'écart du compétiteur tombé, en déclarant "Kal-yeo" (stop).
 - 1.2. L'arbitre vérifiera d'abord l'état de compétiteur tombé et comptera ensuite à haute voix de "Ha-nah" (un) à "Yeol" (dix) à intervalles réguliers d'une seconde en direction du compétiteur tombé, en indiquant de la main l'écoulement du temps.
 - 1.3. Dans le cas où le compétiteur tombé se relève pendant le comptage de l'arbitre et souhaite continuer le combat, l'arbitre poursuivra le comptage jusqu'à "Yeo-dul" (huit) pour donner au combattant le temps de récupérer. L'arbitre déterminera alors si le compétiteur a récupéré et dans l'affirmative, ordonnera la poursuite du combat en déclarant "Kye-sok" (continuez).
 - 1.4. Lorsqu'un compétiteur ayant subi un Knock-down ne manifeste pas l'intention de poursuivre le combat au moment où le comptage parvient à "Yeo-dul", l'arbitre déclarera l'autre compétiteur vainqueur par RSC (arrêt du combat par l'arbitre).
 - 1.5. Le comptage sera poursuivi même après la fin du round ou après l'expiration de temps du combat.
 - 1.6. Dans le cas où les deux compétiteurs sont Knock-down, l'arbitre continuera à compter aussi longtemps que les compétiteurs n'auront pas suffisamment récupéré.
 - 1.7. Dans le cas où les deux compétiteurs sont Knock-down et que les deux compétiteurs ne parviennent pas à récupérer au comptage "Yeol" (dix), le vainqueur sera déterminé par le score acquis durant le match avant le Knock down.
 - 1.8. Lorsque l'arbitre juge qu'un compétiteur n'est pas capable de continuer, il pourra désigner le vainqueur sans avoir à compter ou durant le comptage.
2. Procédures à suivre après le combat : tout compétiteur qui ne pourrait pas continuer le match en raison d'une blessure grave indépendamment des parties du corps ne peut plus combattre pendant les trente(30) jours qui suivent sans approbation du Président des médecins de la WTF après que la fédération nationale du compétiteur ait soumis un dossier de santé de celui-ci.

(Explication #1)

Maintenir l'attaquant à l'écart :

Dans cette situation le combattant debout doit revenir à sa marque respective. Cependant, si le combattant au sol est près ou se trouve à la place de son adversaire, ce dernier devra attendre sur la ligne limite devant la chaise de son coach.

(Directive pour juges)

L'arbitre doit être constamment prêt pour un Knock down ou une situation caractérisé par un combattant déstabilisé, suite à un coup puissant occasionnant un impact dangereux..

(Explication #2)

Cas où le combattant touché se lève pendant le décompte de l'arbitre et désire reprendre le combat : Le but du comptage est de protéger le combattant. L'arbitre doit compter jusqu'à "Yeo-dul" (huit) même si le combattant désire reprendre le combat. Le compte jusqu'à "Yeo-dul" est obligatoire et ne peut pas être changé par l'arbitre.

**Décompte de (1) à (10) : Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, A-hop, Yeol.*

(Explication #3).

L'arbitre déterminera alors si le combattant a récupéré. Si oui, il fait relancer le combat par la déclaration de "Kye-sok" : Il doit s'assurer de la capacité du combattant à continuer pendant qu'il/elle compte jusqu'à huit. Le comptage jusqu'à huit est une procédure, l'arbitre ne doit pas perdre du temps avant de faire reprendre le combat.

(Explication #4)

Quand un combattant "knock down" n'exprime pas la volonté de reprendre le combat au compte de "Yeo-dul", l'arbitre désignera son adversaire vainqueur par RCS (arrêt de l'arbitre) après avoir compté jusqu' à "Yeol" : Le compétiteur exprime sa volonté de continuer le combat en faisant des gestes répétés en position de combat et avec les poings serrés. Si le compétiteur ne peut pas montrer ces gestes au décompte de (huit) "Yeo-dul", l'arbitre doit déclarer son adversaire gagnant après avoir toutefois compté jusqu'à dix "Yeol" (10). Manifester la volonté de continuer le combat après le comptage de "Yeo-dul", ne peut pas être considéré comme valide. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre le combat au comptage de "Yeo-dul" (8), l'arbitre peut continuer de compter et déclarer que le combat est terminé si il/elle estime que le compétiteur est incapable de reprendre le combat.

(Explication #5)

Quand un compétiteur est tombé suite à un coup puissant qui a marqué et que l'état du compétiteur apparaît comme grave, l'arbitre peut suspendre le comptage et appeler les premiers soins ou le faire en même temps que le comptage.

(Guide des officiels)

- i. Après le comptage à "Yeo-dul", l'arbitre ne doit pas donner du temps en plus pour permettre au compétiteur de récupérer. Ce serait une erreur dans l'application de la procédure de comptage.*
- ii. Quand le compétiteur a clairement récupéré avant le comptage "Yeo-dul" et qu'il exprime la volonté de reprendre le combat et que l'arbitre discerne clairement que l'état du compétiteur nécessite un traitement médical, l'arbitre doit d'abord faire reprendre le combat en déclarant "Kye-sok" puis immédiatement déclarer « kal-yeo » suivi de "Kye-shi". Il suivra ensuite les procédures décrites à l'article 19.*

Article 19 – Procédures de suspension d'un combat

1. Quand un combat est arrêté à cause d'une blessure de l'un des deux compétiteurs, l'arbitre prendra les mesures prescrites ci-dessous. Toutefois, dans une situation qui justifie la suspension du combat pour des raisons autres qu'une blessure, l'arbitre déclarera "Shi-gan" (temps mort) et reprendra le combat en déclarant "Kye-sok" (continuez).
 - 1.1. L'arbitre central interrompra le combat en déclarant "Kalyeo" et ordonnera au chronométrateur d'arrêter le chronométrage en annonçant "Kye-shi" (suspendre).
 - 1.2. L'arbitre central autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant une minute par le docteur de la compétition. En cas d'absence de celui-ci ou en cas d'extrême nécessité, l'arbitre central peut autoriser le médecin de l'équipe à effectuer les premiers soins.
 - 1.3. Si un compétiteur blessé ne peut pas reprendre le combat après une minute, l'arbitre central déclarera l'autre compétiteur vainqueur.
 - 1.4. Dans le cas où la reprise du combat est impossible après une minute, le compétiteur ayant causé la blessure suite à un acte prohibé pénalisé par un "Gam-jeom", sera déclaré perdant.
 - 1.5. Dans le cas où les deux compétiteurs sont Knock Down et incapables de reprendre le combat après un délai d'une minute, le vainqueur sera déterminé en fonction des points acquis avant la survenue de la blessure.
 - 1.6. Si l'arbitre central détermine que la douleur du compétiteur est causée seulement par une contusion, l'arbitre central arrête le combat par « kal-yeo » et donnera l'ordre « stand-up » au compétiteur pour continuer le combat. Si le compétiteur refuse de reprendre le combat après 3 « stand-up », l'arbitre central déclarera l'adversaire vainqueur par RSC (arrêt de l'arbitre).
 - 1.7. Si l'arbitre constate une blessure de type fracture, luxation, entorse de la cheville et/ ou un saignement, l'arbitre permettra au compétiteur blessé de recevoir les premiers soins pendant une minute après « kye-shi ». L'arbitre peut permettre au compétiteur de recevoir les premiers soins même après avoir donné l'ordre « stand-up » si le combattant est blessé d'une des façons décrites ci-dessus.
 - 1.8. Arrêt du match pour cause de blessure : si l'arbitre constate qu'un compétiteur a une blessure de type fracture, luxation, entorse de la cheville et/ ou un saignement, l'arbitre consultera le Président du comité médical ou le médecin de la compétition. Si un compétiteur est blessé à nouveau de la même manière, le staff médical peut conseiller à l'arbitre d'arrêter le combat et de déclarer le compétiteur blessé comme perdant.

(Explication #1)

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

- i. Si la situation est critique comme la perte de conscience du compétiteur ou la souffrance par une blessure grave et que le temps est cruciale, les premiers soins peuvent être dispensés immédiatement et le combat doit être arrêté. Dans ce cas, le résultat du combat sera décidé comme suit :*
 - le compétiteur ayant causé la blessure sera déclaré perdant si la blessure est due à un acte sanctionné par "Gam-jeom".*
 - Le compétiteur blessé sera déclaré perdant si sa blessure est le résultat d'une action légale ou accidentelle ou d'un contact inévitable.*
 - Si la blessure n'est pas liée au déroulement du match, le vainqueur sera décidé sur base du score avant l'arrêt du combat. Si l'arrêt du match se fait avant la fin du premier round, le match sera invalidé.*
- ii. Si les premiers soins sont nécessaires pour la blessure, le compétiteur peut recevoir le traitement nécessaire durant une minute après la déclaration de « kye-shi ».*
 - a) Ordre de reprendre le match : après consultation du staff médical, l'arbitre central décide s'il est possible ou non de reprendre le match pour le compétiteur blessé. L'arbitre peut à tout moment ordonner la reprise du combat aux compétiteurs dans la minute. L'arbitre peut déclarer perdant tout compétiteur qui ne suit pas les ordres de reprise du combat.*
 - b) Pendant la minute de soins, l'arbitre doit signaler à forte voix le décompte du temps toutes les 5 secondes dès la quarantième secondes après la déclaration de kye-shi. Si le compétiteur ne peut pas retourner à sa place de départ à la fin de la minute de soins, la fin du combat doit être déclarée.*
 - c) Après la déclaration de kye-shi, la minute doit être strictement observée, quelle que soit la disponibilité de l'équipe médicale. Cependant, si un soin est nécessaire et que le médecin est absent, ou que des soins supplémentaires sont nécessaires, la limite d'une minute peut être suspendue à l'appréciation de l'arbitre.*
 - d) Si la reprise du match est impossible après une minute, le résultat du combat sera défini en suivant l'article « i » de cet article.*
- iii. Si les deux combattants sont incapables de reprendre le match après une minute ou en cas de mesure d'urgence, le résultat du combat sera décidé en fonction des critères suivants:*
 - Si la circonstance résulte d'un acte interdit pénalisé par "Gam-jeom », le compétiteur sanctionné sera déclaré perdant.*
 - Si les circonstances ne sont liées à aucun acte interdit pénalisé par "Gam-jeom", l'issue du combat sera déterminée par le score au moment de la suspension du combat. Cependant, si l'arrêt se produit avant la fin du premier round, le match sera invalidé et le comité d'organisation déterminera un moment approprié pour refaire le combat. Le compétiteur qui ne peut pas reprendre le match sera déclaré comme ayant abandonné le match.*
 - Si la circonstance est celle d'actes interdits sanctionné par un "Gam-jeom" de la part des deux compétiteurs, alors ces deux compétiteurs perdront.*

(Explication #2)

Le cas de suspension de combat, en dehors des procédures décrites précédemment, sera traité comme suit :

- i. Quand des circonstances incontrôlables exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du délégué technique.*

- ii. *Si le combat est suspendu après l'accomplissement du deuxième round, le résultat sera déterminé par le score du combat au moment de l'arrêt de celui-ci.*
 - iii. *Si le combat est suspendu avant la fin du deuxième round, un nouveau combat sera fait, en principe, et se tiendra en trois rounds.*
-

Article 20 - Technical Officials

1. Délégué Technique (DT)

- 1.1 Qualification: Le président du Comité technique WTF doit servir de DT aux championnats promus WTF, à l'exception des Championnats du Monde de Taekwondo WTF Poomsae et Championnats du Monde WTF Para- Taekwondo. En cas d'absence du président du Comité technique de WTF, le président WTF peut nommer un DT sur recommandation du Secrétaire général de WTF
- 1.2 Rôles: Le DT est responsable de s'assurer que le règlement de compétition de WTF est correctement appliqué, il préside la réunion des chefs d'équipes et la session de tirage au sort. Le DT approuve le résultat de tirage, de la pesée et les compétitions avant d'être officialisé. DT a le droit de prendre les décisions finales sur la superficie de la compétition et les questions techniques globales sur les compétitions, en consultation avec le Conseil d'organisation de compétitions. Le DT doit prendre les décisions finales sur toutes les questions relatives aux compétitions non prescrites dans le règlement de compétition. Le DT sert de Président du Conseil d'organisation de la compétition.

2. Les membres de bureau superviseur de la compétition (BSC) :

- 2.1 Qualification: les membres superviseurs sont nommés par le Président de la WTF sur recommandation du Secrétaire général parmi ceux qui ont suffisamment d'expériences et de connaissances dans les compétitions de taekwondo.
- 2.2 Composition: Le BSC est composée d'un président et pas plus de six membres aux championnats promus WTF. Les présidents du Comité des jeux de WTF, Comité des Arbitres WTF, le Comité médical WTF et le comité des athlètes WTF doivent être inclus dans BSC en tant que membres d'office. La composition, cependant, peut être ajustée par le Président, si nécessaire.
- 2.3 Rôles: Le BSC doit assister le DT aux compétitions et tout aspect technique et s'assurer que les compétitions se déroulent conformément au calendrier. Le BSC doit évaluer les performances de vidéo jury et les arbitres. BSC est également doit agir comme le Comité des sanctions extraordinaire pendant la compétition par rapport aux problèmes de gestion de la compétition.

3. Le jury de la vidéo (RJ)

- 3.1 Qualification: RJ doit être nommé par le président WTF sur recommandation de Président des arbitres WTF, choisi parmi ceux qui sont expérimentés et hautement qualifiés arbitres internationaux.
- 3.2 Composition: Un (1) RJ et un (1) assistant RJ sont désignés pour un terrain de combat.

- 3.3 Rôles: RJ doit examiner une révision de vidéo et informer l'arbitre de la décision dans un délai d'une (1) minute.

4. Arbitres :

- 4.1 Qualification: Les titulaires de certificat d'arbitre international enregistré par la WTF

4.2 Obligations :

4.2.1 Arbitre (central)

- 4.2.1.1 L'arbitre doit avoir le contrôle sur le match.
- 4.2.1.2 L'arbitre doit déclarer «Shi-jak», "Keu-man", "Kal-yeo», «Kye-sok», «Kye-shi", "Shi-gan», gagnant et perdant, déduction de points, avertissements et retrait de points. Toutes les déclarations de l'arbitre doivent être faites au moment opportun.
- 4.2.1.3 L'arbitre a le droit de prendre des décisions de façon indépendante conformément aux règles prescrites.
- 4.2.1.4 En principe, l'arbitre central ne peut pas accorder de points. Par contre, si l'un des juges de coin lève sa main parce qu'un point n'a pas été enregistré, l'arbitre peut décider d'une réunion avec ses juges. S'il a été constaté que deux juges ont appuyé pour un point, l'arbitre doit accepter et corriger le jugement (dans le cas d'un (1) arbitre et de 3 juges).Dans le cas de (2) juges de coin, le résultat de pointage peut être révisé quand deux personnes parmi deux juges sont d'accord.
- 4.2.1.5 Dans le cas comme défini dans l'article 15, la décision de supériorité doit être prise par les responsables de l'arbitrage après la fin de quatrième (4) tours si nécessaire.

4.2.2 Les Juges:

- 4.2.2.1 Les Juges doivent inscrire les points immédiatement.
- 4.2.2.2. Les Juges devront donner leur opinion honnêtement quand l'arbitre central le demande.

4.2.3 Assistant technique (AT)

- 4.2.3.1 L'AT doit continuer à surveiller le marquoir pendant le combat si le score, les sanctions et le timing sont correctement diffusés, et aviser immédiatement l'arbitre de toute problématique à cet égard.

- 4.2.3.2 L'Assistant Technique doit avertir l'arbitre du début et de la fin du combat en communication étroite avec l'opérateur de système et le responsable de l'enregistrement.
 - 4.2.3.3 L'assistant technique enregistre manuellement tous les résultats, les avertissements et les reprises vidéo sur la feuille de l'Assistant technique.
 - 4.3 Composition des responsables de l'arbitrage par aire de combat
 - 4.3.1 L'équipe des officiels est composée d'un (1) arbitre et trois (3) juges.
 - 4.3.2 L'équipe des officiels est composée d'un (1) arbitre et deux (2) juges.
 - 4.4 Assignation des arbitres.
 - 4.4.1 L'assignation des arbitres et des juges doit être faite après que le calendrier des combats est fixé.
 - 4.4.2 Les arbitres et les juges de même nationalité que les combattants ne devront pas être assignés à ce combat. Cependant, une exception peut être faite pour les juges lorsque le nombre des officiels est insuffisant.
 - 4.5 Responsabilités des décisions: Les décisions prises par les arbitres et les juges doivent être finales et ils seront responsables devant le comité des officiels du contenu de ces décisions.
 - 4.6 Uniformes des arbitres et des juges.
 - 4.6.1 Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme désigné par la WTF.
 - 4.6.2 Les responsables de l'arbitrage ne doivent pas porter ou prendre des matériaux sur la surface de combat qui pourraient interférer avec le combat. L'utilisation de téléphones mobiles par les arbitres sur le terrain peut être limitée, si nécessaire.
- 5. Chronométrateur : le chronométrateur doit gérer le temps de combat, les périodes de temps mort, et des suspensions, mais aussi doit enregistrer et faire connaître les points attribués, et / ou des sanctions.

(Interprétation)

Les détails de qualification, tâches, organisation, etc..., devront être suivies selon le règlement de WTF sur l'administration des arbitres internationaux.

(Interprétation)

Le responsable du comité des officiels peut demander au délégué technique de remplacer ou pénaliser les officiels dans la situation où les officiels ont été mal assignés ou quand il est jugé que n'importe lequel des officiels a injustement officié (jugé ou arbitré) ou fait une /des erreurs répétitives et injustifiées.

(Guide pour officier)

Dans le cas où chaque juge attribue des points différents suite à une attaque au visage (par exemple, un juge donne un point, un autre donne deux et l'autre ne donne aucun point) et qu'aucun point n'est reconnu comme valide, ou dans le cas où l'opérateur commet des erreurs dans le temps, le pointage ou les pénalités, n'importe quel juge peut signifier l'erreur et demander confirmation aux juges. Ensuite, l'arbitre peut déclarer «Shi-gan (temps)» pour arrêter le combat et rassembler les juges pour énoncer les faits. Après discussion, l'arbitre doit faire connaître la décision. Dans le cas où un coach demande la video review pour la même action que celle concernée par une demande de concertation entre les juges de ce combat, l'arbitre doit d'abord rassembler les juges avant de prendre la demande de l'entraîneur. S'il a été décidé de corriger la décision, le coach doit rester assis sans utiliser le quota d'appel. Si le coach se lève et demande à nouveau la video replay, l'arbitre doit prendre la demande du coach. Cet article est également appliqué au cas où l'arbitre commet une erreur de jugement de knock-down, et les juges peuvent une opinion différente à l'arbitre alors que l'arbitre compte "Seht (trois)" ou "Neht (quatre)".

Article 21 - Instant Video Review

1. En cas de contestation d'un jugement officiel d'arbitrage au cours d'un combat, le coach peut demander à l'arbitre central un recours au visionnage vidéo (video review). Le coach peut seulement demander de revoir la vidéo à l'encontre de l'adversaire pour :
 - Des sanctions à l'encontre de l'adversaire comme tomber au sol ou sortir l'aire de combat ou attaque après « Kel-yeo » ou attaquer l'adversaire au sol.
 - Points additionnels d'une technique.
 - Toutes sanctions à l'encontre de son propre copétiteur.
 - Tout dysfonctionnement du système ou une erreur dans la gestion de temps.
2. Lorsqu'un coach demande le recours à la vidéo, l'arbitre central s'approche de celui-ci et l'interroge sur sa requête. Le recours à la vidéo ne concernera pas les points marqués avec les pieds ou le coup de point au plastron ou à la tête. Dans le cas d'utilisation de casque non électronique, les coaches peuvent demander la vidéo pour des coups non marqués à la tête. Le recours à la vidéo sera limité à seulement une action qui s'est déroulée dans les cinq (5) secondes à partir du moment où le coach a fait sa demande. Dès que le coach lève sa carte bleue ou rouge, il sera considéré comme faisant appel au visionnage vidéo. Il sera considéré que le coach aura utilisé son droit à l'appel quelle que soit la circonstance sauf si une réunion des juges lui donne raison.
3. L'arbitre doit demander au jury en charge de la vidéo le visionnage de celle-ci. Le vidéo jury qui n'est pas de la même nationalité de compétiteur doit visionner la vidéo.
4. Après examen de la vidéo, le "jury-vidéo" informe l'arbitre central de la décision finale dans les 30 Secondes après avoir reçu la demande.
5. Le coach doit avoir un (1) recours pour faire appel à la vidéo (quota) par chaque combat. Toutefois Basé sur la grandeur et le niveau du championnat, le délégué technique peut décider du nombre d'appel « Quota » pendant la réunion des responsables des équipes. Si le recours est positif et que le point contesté est corrigé, le coach conservera son recours à la vidéo pour le combat en cours.
6. La décision du jury vidéo est définitive. Aucun recours supplémentaire ne sera accepté pendant ou après le combat.
7. En cas de décision erronée évidente du corps d'arbitrage, sur l'identification d'un combattant ou dans le système de marquage des points, n'importe quel juge pourra, à tout moment, demander de revoir et corriger la décision. Quand le corps d'arbitrage quitte l'aire de combat, il ne sera plus possible de faire un recours à la vidéo ou de changer la décision.

8. Dans le cas où le recours à la vidéo est couronné de succès, le bureau d'arbitrage de la compétition devra en fin de journée examiner le combat et entreprendre une action disciplinaire à l'encontre des arbitres concernés, si nécessaire.
9. Dans les dix dernières secondes du 3^{ème} round et à tout moment dans le 4^{ème} round, n'importe quel des juges de coin peut demander le recours au visionnage vidéo pour corriger le score, dans le cas où le coach n'a plus de recours à la vidéo.
10. Si le visionnage vidéo n'est pas disponible lors d'une compétition, les procédures de contestations seront les suivantes :
 - 10.1. En cas d'une décision arbitrale jugée contestable, un représentant officiel de l'équipe doit dans les dix minutes qui suivent la décision, présenter auprès du bureau de l'arbitrage, une procédure de réclamation et payer une taxe non remboursable de 200\$.
 - 10.2. Lors de la délibération, les membres issus du même club (ou nation) que celui du combattant concerné seront exclus. La délibération doit être prise à la majorité.
 - 10.3. Les membres du bureau d'Arbitrage peuvent convoquer les responsables concernés pour confirmer les faits.
 - 10.4. La décision prise par le bureau d'Arbitrage est irrévocable. Aucune réclamation ne sera plus recevable.
 - 10.5. Les procédures de délibération sont les suivantes :
 - 10.5.1. Le coach ou le représentant officiel de l'équipe contestataire peut présenter une requête verbale rapide auprès du bureau d'Arbitrage. Le coach ou le représentant officiel de l'équipe adverse est également autorisé à faire une présentation verbale rapide pour sa défense.
 - 10.5.2. Après examen de la réclamation, celle-ci est classée selon les critères «Acceptable» ou "Inacceptable".
 - 10.5.3. Si nécessaire, le bureau d'Arbitrage peut entendre les opinions de l'arbitre ou des juges.
 - 10.5.4. Si nécessaire, le bureau d'Arbitrage examinera les éléments matériels ayant servis à la décision (données écrites ou vidéos).
 - 10.5.5. Après délibération, le bureau d'Arbitrage vote à bulletin secret et décide à la majorité.
 - 10.5.6. Le responsable du bureau d'Arbitrage rédigera un compte-rendu de la décision de délibération et le rendra public.
 - 10.5.7. Conséquences de la décision :
 - 10.5.7.1. Les erreurs dans la détermination des résultats du combat, des erreurs dans le calcul du score du combat ou la mauvaise identification d'un candidat doivent donner lieu à la décision pouvant être inversée.
 - 10.5.7.2. Les erreurs dans l'application des règles : quand il est établi par le bureau d'Arbitrage qu'un arbitre a commis une erreur manifeste dans l'application des règles d'arbitrage, les conséquences liées à cette erreur seront corrigées et l'arbitre sanctionné.

10.5.7.3. Les erreurs dans l'appréciation des faits : lorsque le bureau d'Arbitrage considère qu'il y a eu une erreur flagrante de jugement les faits tels l'impact de frappe, la gravité d'une action ou d'un comportement, l'intention, le déroulement d'une action en rapport avec un mauvais commandement ou positionnement : la décision restera inchangée et les arbitres ayant commis les erreurs seront réprimandés.

Article 22 -Taekwondo pour malentendants

Cet article décrit les modifications aux règles de compétition utilisées pour le Taekwondo des malentendants. Pour les matières non couvertes par l'article 23, le règlement de compétition WTF sera utilisé.

1. Qualification de l'athlète

Le compétiteur doit avoir passé les processus de classification comme désigné dans le code de classification du Para-Taekwondo et dans le Taekwondo pour malentendants du WTF et doit avoir des classes de sport et un statut de classe sportive.

2. Catégories de poids

Les catégories de poids olympiques concernent les compétitions de Taekwondo pour malentendants.

3. Les championnats mondiaux de Taekwondo pour malentendants du WTF vont être organisés en se basant sur la procédure standard les plus récents des championnats mondiaux de Taekwondo pour malentendants.

Article 23 – Sanctions

1. Le Président WTF, Secrétaire Général, ou délégué technique peuvent demander sur place qu'un comité des sanctions extraordinaires doit être convoquée pour délibérer lors que les comportements inappropriés sont commis par un entraîneur, d'un compétiteur, un officiel, et / ou un membre d'une association nationale.
2. Le Comité des sanctions extraordinaire délibère la question, et peut convoquer la (les) personne (s) concernée(s) pour confirmation des événements.
3. Le Comité des sanctions extraordinaire délibère le cas et détermine les mesures disciplinaires à imposer. Le résultat de la délibération doit être immédiatement annoncé au public et signalé par écrit, ainsi que les faits pertinents et la raison au président WTF et /ou au Secrétaire Général.
 - 3.1 Les violations potentielles sur conduite d'un candidat
 - 3.1.1 Refusant le commandement de l'arbitre pour les procédures de fin de match, incluant la non participation dans la procédure de déclaration du gagnant.
 - 3.1.2 Jetant son / ses affaires (casques, gants, etc.) comme une expression de mécontentement à la décision.
 - 3.1.3 Ne pas quitter l'aire de combat après la fin d'un match
 - 3.1.4 Ne pas retourner à un match après la commande répétée d'un arbitre
 - 3.1.5 Non-respect de la décision ou de la commande des officiels de la Compétition
 - 3.1.6 Manipulation de l'équipement de pointage, des capteurs et / ou n'importe quelle partie du PSS
 - 3.1.7 Tout comportement antisportif grave lors d'un match ou d'une faute agressive envers les officiels de la compétition.
 - 3.2 Les violations potentielles sur la conduite d'un entraîneur, officiel de l'équipe, ou d'autres membres d'une association nationale.
 - 3.2.1 Se plaindre ou / et argumenter contre la décision d'un officiel pendant ou après un combat.
 - 3.2.2 Argumenter avec l'arbitre ou un autre officiel
 - 3.2.3 Les comportements violents ou remarque à l'égard des officiels, des adversaires ou la partie adverse, ou des spectateurs lors d'un match

3.2.4 Provocation des spectateurs ou diffusion de fausses rumeurs

3.2.5 Inciter l'athlète à participer à une faute, comme rester dans la zone de compétition après un match ou de refuser de s'incliner.

3.2.6 Comportements violents comme lancer ou frapper sur le matériel ou le matériel de la compétition.

3.2.7 Ne pas suivre les instructions des officiels de la compétition pour quitter le terrain de jeu ou le complexe sportif.

3.2.8 N'importe quel comportement grave vers les officiels de la compétition.

3.2.9 Toute tentative de corruption des officiels de la compétition

4. Actions disciplinaires: Mesures disciplinaires émises par le Comité des sanctions extraordinaire peuvent varier selon le degré de l'infraction.

Les sanctions suivantes peuvent être appliquées:

4.1 Disqualification de l'athlète

4.2 Avertissement et ordre pour présenter des excuses officiels

4.3 Retirer l'accréditation

4.4 Ejecter du complexe sportif de la compétition

- i) Ejecter pour la journée
- ii) Ejecter pour la durée de la compétition

4.5 Annulation du résultat

- i) Annulation du résultat de match et tous les mérites liés
- ii) Annulation des points du classement WTF

4.6 Suspension de l'athlète, le coach, ou/et les officiels de l'équipe de toutes les activités WTF (Y compris les activités des membres des associations nationales)

- 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 Ejecter l'association nationale membre de participer aux championnats promues par WTF
 - i) Des championnats spécifiques
 - ii) Tous les championnats pour une période de temps définie (jusqu'à 4 ans)
 - 4.8 Amendes comprise entre 100\$ et 5000\$ par violation.
5. Le Comité des sanctions extraordinaires peut recommander à la WTF que les actions disciplinaires supplémentaires soient prises contre les membres impliqués aussi, mais non limité à la suspension à long terme, l'interdiction à vie, et /ou des amendes supplémentaires.
6. Appel à l'action disciplinaire(s) prise par le Comité des sanctions extraordinaires peut être fait conformément à l'article 6 des statuts de règlement WTF pour résoudre des différends et pour prendre des mesures disciplinaires.

Article 24 - D'autres cas non spécifiés dans le règlement de compétition

1. Dans le cas que des affaires non spécifiés dans les règles apparaissent, ces affaires doivent être traitées de façon suivante.
 - 1.1. Affaires liés au compétiteur doivent être décidés par consensus par l'arbitre responsable du combat concerné.
 - 1.2. Les affaires non liés à un combat spécifique tout au long du championnat tel que des affaires techniques, affaires de compétition etc. doivent être décidés par le délégué techniques

TERMES UTILISES

<u>TERMES</u>	<u>SIGNIFICATION</u>
Chung	Bleu
Hong	Rouge
Charyeot	Attention
Kyeong-rye	Saluez
Joon-bi	Prêt
Shi-jak	Commencez
Kal-yeo	Séparez-vous
Keu-man	Arrêtez
Kye-sok	Continuez
Kye-shi	Suspendre le match (1 minute)
Shi-gan	Arrêtez le temps
Kyong-go	Avertissement
Gam-jeom	sanction (1point négatif)
Chung-seung	Bleu gagnant
Hong-seung	Rouge gagnant
Ha-nah	Un
Duhl	Deux
Seht	Trois
Neht	Quatre
Da-seot	Cinq
Yeo-seot	Six
Il-gop	sept
Yeo-dul	Huit

A-hop	Neuf
Yeol	Dix
Il jeom	Un point
Bee Gim	Point en or
Woo-se-ki-rok	Supériorité

Superiority Card

Please circle the particulars

- 1 Aggressive match management
- 2 Great number of techniques
- 3 More advanced techniques (difficulty and complexity)
- 4 Better Competition manner

IRC
Number

Match
Number

RF

J1

J2

J3

J4

Chung
(blue)

Hong
(red)

Signature

Referee Only

J1		J2		J3		J4			
C	H	C	H	C	H	C	H	C	H

Referees final decision:

CHUNG

HONG

NOTES