



---

# **RÈGLEMENT DE COMPÉTITION ET INTERPRÉTATION**

**En vigueur depuis le 1<sup>er</sup> juin 2026**

---

**Promulgué : 28 mai 1973**

**Amendé : 1er octobre 1977**

**Amendé : 23 février 1982**

**Amendé : 19 octobre 1983**

**Amendé : 1er juin 1986**

**Amendé : 7 octobre 1989**

**Amendé : 28 octobre 1991**

**Amendé : 17 août 1993**

**Amendé : 18 novembre 1997**

**Amendé : 31 octobre 2001**

**Amendé : 23 septembre 2003**

**Amendé : 12 avril 2005**

**Amendé : 13 février 2009**

**Amendé : 2 mars 2010**

**Amendé : 7 octobre 2010**

**Amendé : 30 avril 2011**

**Amendé : 4 octobre 2011**

**Amendé : 3 avril 2012**

**Amendé : 26 décembre 2012**

**Amendé : 14 juillet 2013**

**Amendé : 19 mars 2014**

**Amendé : 30 août 2014**

**Amendé : 11 mai 2015**

**Amendé : 15 novembre 2016**

**Amendé : 5 avril 2018**

**Amendé : 14 mai 2019**

**Amendé : 1er octobre 2020**

**Amendé : 16 février 2022**

**Amendé : 29 avril 2022**

**Amendé : 12 juillet 2022**

**Amendé : 27 janvier 2023**

**Amendé : 1er septembre 2023**

**Amendé : 14 juin 2024**

**Amendé : 30 septembre 2024**

**Amendé : 23 octobre 2025**

**Amendé : 11 avril 2026**

© World Taekwondo Federation  
Séoul, Corée  
Tous droits réservés  
Juin 2026

Publié par la World Taekwondo Federation  
Imprimé en Corée

## Table des matières

---

|            |                                                          |    |
|------------|----------------------------------------------------------|----|
| Article 1  | Objet .....                                              | 3  |
| Article 2  | Application .....                                        | 4  |
| Article 3  | Terrain de Compétition .....                             | 5  |
| Article 4  | Compétiteur .....                                        | 12 |
| Article 5  | Catégories de poids.....                                 | 17 |
| Article 6  | Classification et méthodes de compétition .....          | 22 |
| Article 7  | Durée du combat .....                                    | 24 |
| Article 8  | Tirage au sort .....                                     | 25 |
| Article 9  | Pesée.....                                               | 26 |
| Article 10 | Procédure relative aux combats .....                     | 28 |
| Article 11 | Techniques et zones de frappe autorisées .....           | 30 |
| Article 12 | Points valides .....                                     | 31 |
| Article 13 | Points et publication .....                              | 32 |
| Article 14 | Actions interdites et pénalités .....                    | 34 |
| Article 15 | Point en or et supériorité.....                          | 38 |
| Article 16 | Décisions .....                                          | 41 |
| Article 17 | Knock Down .....                                         | 43 |
| Article 18 | Procédure en cas de Knock Down.....                      | 45 |
| Article 19 | Procédure de suspension d'un combat .....                | 48 |
| Article 20 | Officiels techniques.....                                | 51 |
| Article 21 | Instant Video Replay .....                               | 54 |
| Article 22 | Compétition par équipe .....                             | 57 |
| Article 23 | Taekwondo pour malentendants.....                        | 62 |
| Article 24 | Sanctions.....                                           | 63 |
| Article 25 | Cas non spécifiés dans le règlement de compétition ..... | 64 |

# Article 1   Objet

---

1. L'objet du présent Règlement de Compétition s'axe autour de la mise en place de règles homogènes pour tous les niveaux de championnats promus et/ou reconnus par la World Taekwondo Federation (ci-après dénommée WT), l'Union Continentale de la WT (ci-après dénommée UC) et/ou les Membres des Associations Nationales de la WT (ci-après dénommés MNA). Le présent Règlement de Compétition vise à assurer le bon déroulement des compétitions afin qu'elles soient organisées dans l'ordre et l'impartialité.

(Interprétation)

L'objectif de l'Article 1 vise à assurer l'homogénéisation mondiale des règlements de compétitions de Taekwondo. Toute compétition qui n'applique pas ce règlement ne sera pas considérée comme une compétition de Taekwondo.

## Article 2 Application

---

1. Le présent Règlement de Compétition s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la WT, ainsi que par chaque UC et MNA. Néanmoins, si un MNA souhaite amender ou modifier une partie du Règlement de Compétition, il doit au préalable avoir l'aval de la WT. Si un UC et/ou un MNA viole le Règlement de Compétition sans l'accord préalable de la WT, elle se réserve le droit d'exercer son pouvoir discrétionnaire pour révoquer son approbation du tournoi concerné. De surcroît, la WT peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre des UC et des MNA concernés.
2. Toute compétition promue et/ou reconnue par la WT et/ou chaque UC et/ou MNA doit respecter les Statuts WT, les arrêtés de résolution de conflit, les mesures disciplinaires et toutes les autres règles et règlements pertinents.
3. Toute compétition promue et/ou reconnue par la WT et/ou chaque UC et/ou chaque MNA doit respecter le Code Médical et le Règlement Antidopage de la WT.

(Explication #1)

Avant tout, une approbation est nécessaire : toute organisation désireuse d'amender une partie du règlement doit soumettre à la WT le contenu des changements souhaités ainsi que les raisons y afférentes. La WT doit entériner ces amendements au moins un mois avant la compétition programmée. La WT se réserve le droit d'appliquer le Règlement de Compétition avec des modifications dans les compétitions qu'elle promeut avec l'accord du Délégué Technique après approbation du Président.

## Article 3 Terrain de Compétition

---

1. L'Aire de Combat doit être une surface plane démunie de toute saillie qui entrave le mouvement. Elle doit également être couverte d'un tapis élastique antidérapant. L'Aire de Combat peut aussi, le cas échéant, être installée sur une plateforme surélevée de 0,6 m à 1 m du sol. Afin d'assurer la sécurité des compétiteurs, la partie extérieure de la Ligne Extérieure doit présenter une inclinaison inférieure à 30 degrés. Voici les différentes formes de terrain valides pour l'Aire de Combat :

### 1.1. Aire carrée

Le Terrain de Compétition comprend une Aire de Combat et une Aire de Sécurité. L'Aire de Combat de forme carrée doit mesurer 8 m x 8 m, dont une ligne de démarcation de 60 cm. L'Aire de Sécurité doit entourer l'Aire de Combat, peu ou prou à égale distance de chaque côté. Le Terrain de Compétition (qui englobe l'Aire de Combat et l'Aire de Sécurité) doit mesurer entre 10 m x 10 m et 12 m x 12 m. S'il est exhaussé sur une plateforme, la taille de l'Aire de Sécurité peut être étendue conformément aux besoins de sécurité nécessaires pour les compétiteurs. L'Aire de Combat et l'Aire de Sécurité peuvent revêtir deux couleurs distinctes, conformément aux dispositions du Manuel d'Utilisation de la compétition concernée.

### 1.2. Aire octogonale

Le Terrain de Compétition comprend une Aire de Combat et une Aire de Sécurité. Le Terrain de Compétition doit être de forme carrée et sa surface doit être comprise entre 10 m x 10 m et 12 m x 12 m. L'Aire de Combat de forme octogonale doit prendre place au centre du Terrain de Compétition. L'Aire de Combat doit mesurer approximativement 8 m de diamètre, et chaque côté de l'octogone doit mesurer approximativement 3,3 m. L'Aire de Sécurité doit se situer entre la ligne extérieure du Terrain de Compétition et la limite de l'Aire de Combat. L'Aire de Combat et l'Aire de Sécurité peuvent revêtir deux couleurs distinctes, conformément aux dispositions du Manuel d'Utilisation de la compétition concernée.

### 1.3. Zone d'Alerte (Alert Area)

La Zone d'Alerte est une zone tampon de sécurité désignée à l'intérieur de l'Aire de Compétition, constituée d'une bande continue de 60 cm de largeur s'étendant vers l'intérieur à partir du bord extérieur de l'Aire de Compétition en direction de son centre.

Cette disposition s'applique aussi bien aux Aires de Compétition de forme octogonale qu'aux Aires de Compétition de forme carrée, en suivant la forme respective de leur périmètre.

Son objectif est d'avertir visuellement les athlètes et les arbitres de leur proximité avec la limite de l'aire, afin d'améliorer la perception spatiale et de prévenir les sorties involontaires.

La Zone d'Alerte ne doit pas être matérialisée par des lignes ou du ruban adhésif, mais doit être clairement distinguée du reste de l'Aire de Compétition par l'utilisation d'une couleur visiblement différente, sans que cela n'affecte le déroulement ou le système de notation des combats.

## 2. Indication des positionnements

- 2.1. La ligne extérieure de l'Aire de Combat sera dénommée la(les) Ligne(s) de Démarcation et la ligne extérieure du Terrain de Compétition sera dénommée la(les) Ligne(s) Extérieure(s).
- 2.2. La ligne extérieure adjacente à la Table du Chronomètreur sera dénommée Ligne Extérieure #1. Dans le sens horaire à partir de celle-ci, les autres lignes seront respectivement dénommées Lignes Extérieures #2, #3 et #4. La Ligne de Démarcation adjacente à la Ligne Extérieure #1 sera dénommée Ligne de Démarcation #1. Dans le sens horaire à partir de celle-ci, les autres lignes seront dénommées les Lignes de Démarcation #2, #3 et #4. Si l'Aire de Combat est octogonale, la ligne de démarcation adjacente à la Ligne Extérieure #1 sera dénommée Ligne de Démarcation #1. Dans le sens horaire à partir de celle-ci, les autres lignes seront dénommées Lignes de Démarcation #2, #3, #4, #5, #6, #7 et #8.
- 2.3. Positionnement de l'Arbitre et des Compétiteurs au début du Combat : les Compétiteurs doivent prendre place à des positions opposées, à 1 m respectivement du centre de l'Aire de Combat. En outre, ils doivent être parallèles à la Ligne Extérieure #1. L'Arbitre doit prendre place à 1,5 m du centre de l'Aire de Combat et doit faire face à la Ligne Extérieure #3.
- 2.4. Positionnement des Juges : le 1er Juge doit être situé à un minimum de 2 m à partir du coin de la Ligne de Démarcation #2. Le 2e Juge doit être situé à un minimum de 2m derrière le centre de la Ligne de Démarcation #5. Le 3e Juge doit être situé à un minimum de 2 m du coin de la Ligne de Démarcation #8. Si deux Juges prennent la place du 1er Juge, l'un d'entre eux doit être situé à un minimum de 3 m de la Ligne Extérieure #1 sur la gauche du tapis et l'autre doit être situé à un minimum de 3 m de la Ligne Extérieure #3 sur la droite du tapis. Le positionnement des Juges peut être modifié afin d'améliorer la visibilité pour les médias et la retransmission audiovisuelle.
- 2.5. Positionnement du Chronomètreur et de l'OVR : l'Enregistreur et l'OVR doivent être situés à un minimum de 2 m de la Ligne Extérieure #1. L'emplacement du Chronomètreur peut être modifié afin d'adapter l'environnement aux besoins des médias pour la retransmission audiovisuelle.
- 2.6. Positionnement des Coaches : ils doivent être situés à un minimum de 2 m du centre de la Ligne Extérieure du côté de leur compétiteur. Le positionnement des Coaches peut-être modifié afin d'adapter l'environnement aux besoins des médias pour la retransmission audiovisuelle.
- 2.7. Emplacement du bureau d'inspection ; Le bureau d'inspection doit être situé près de l'entrée de l'aire de compétition afin de permettre l'inspection des équipements de protection des participants.

### 3. Exigences techniques et environnementales pour les sites de compétition

- L'éclairage minimal requis sur le site de compétition pour les événements diffusés doit être  $\geq 1\,600$  lux.
- L'éclairage du site d'entraînement doit se situer entre 750 et 900 lux.

- La température du site de compétition doit être maintenue entre 17 °C et 24 °C.
- Pour les événements de grade G6 ou supérieur, y compris les Jeux multisports, la capacité minimale de places assises du site de compétition doit être de 4 000 sièges. Si le site ne répond pas à cette exigence minimale, la décision finale quant à son adéquation sera prise en concertation avec World Taekwondo (WT).

(Explication #1)

Tapis élastique : Le degré d'élasticité et d'adhérence du tapis doivent être approuvés par la WT avant la compétition.

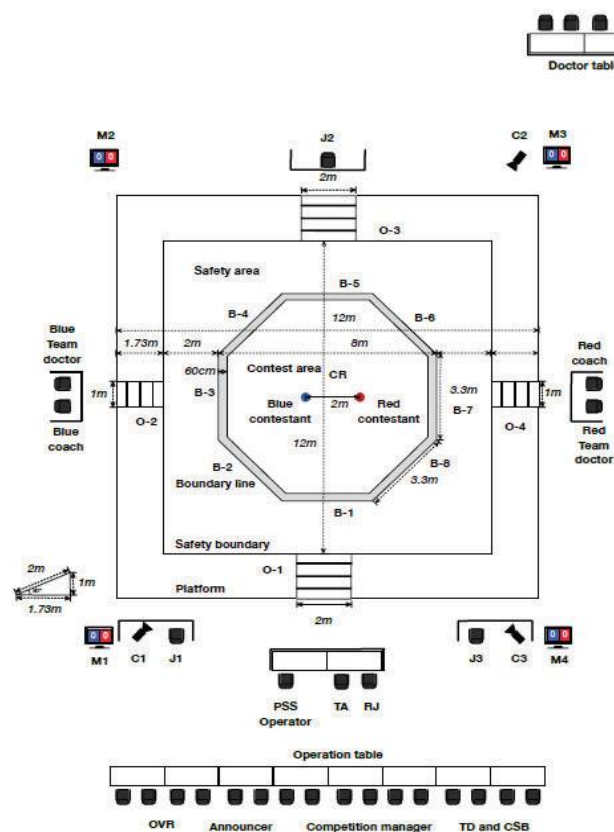
(Explication #2)

Couleur : La combinaison de couleurs du terrain ne doit pas provoquer des reflets ni perturber la vue du compétiteur ou du spectateur. La combinaison de couleurs doit aussi être en accord avec l'équipement du compétiteur, son uniforme, et la surface de l'Aire de Combat.

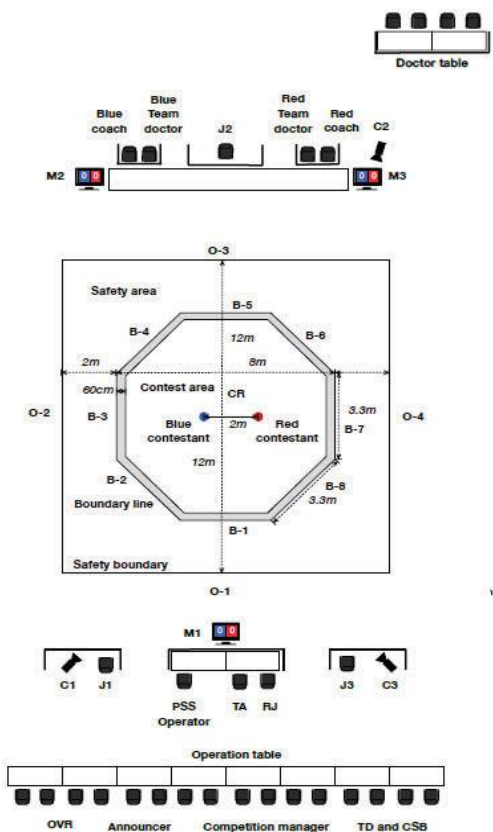
(Explication #3)

Table d'inspection : À la table d'inspection, l'inspecteur vérifie que l'équipement porté par le compétiteur est approuvé par la WT et qu'il est à la bonne taille. S'il n'est pas approprié, le compétiteur doit changer de protections.

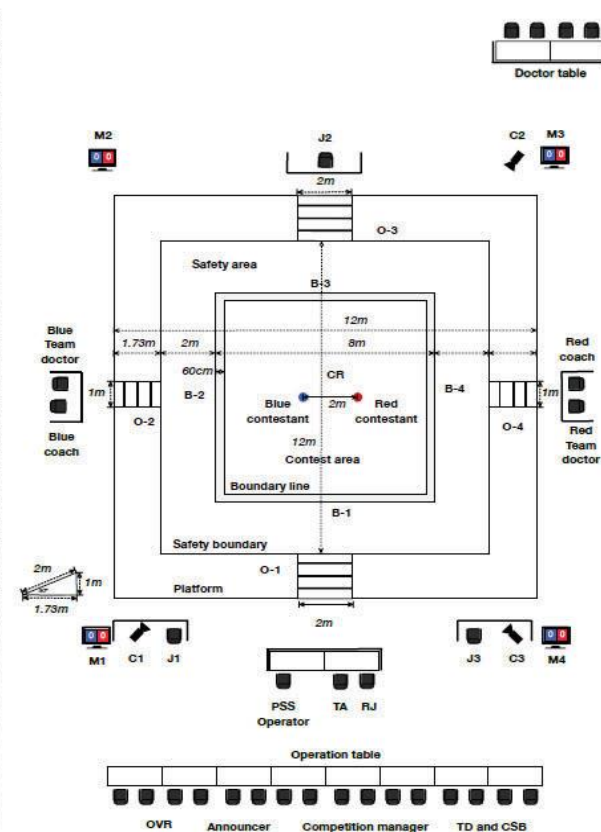
## Octogonal mat on platform



## Octogonal mat on floor



## Square mat on platform



### Glossary:

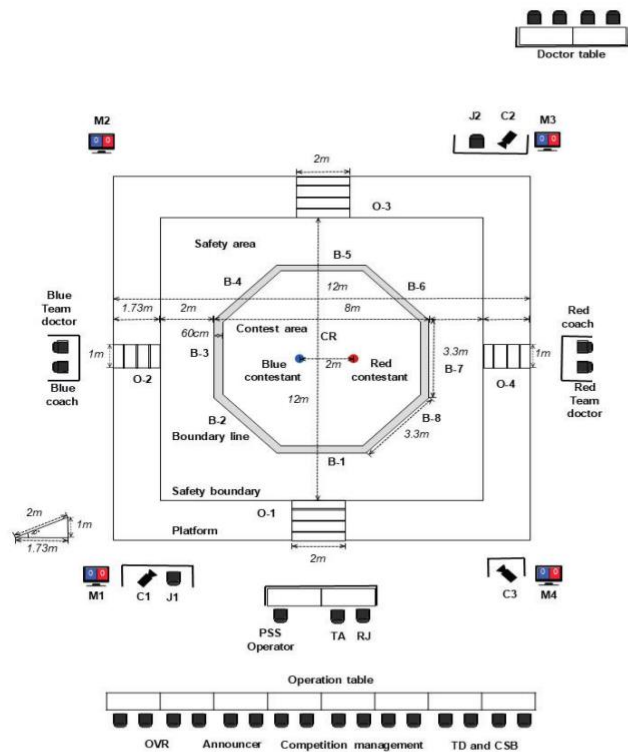
TD: Technical Delegate  
CSB: Competition Supervisory Board  
OVR: On Venue Result

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

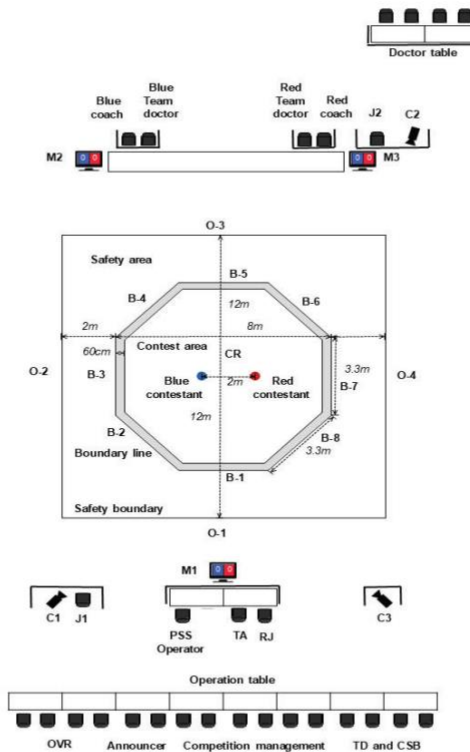
C1 - C2 - C3: Camera 1, 2 and 3  
O-1: Outer line 1  
B-1: Boundary line 1

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

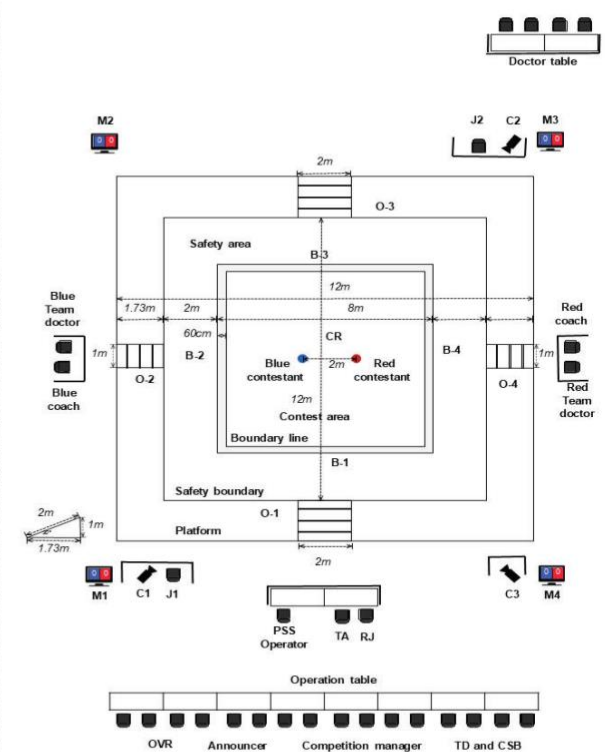
## Octogonal mat on platform



## Octogonal mat on floor



## Square mat on platform



### Glossary:

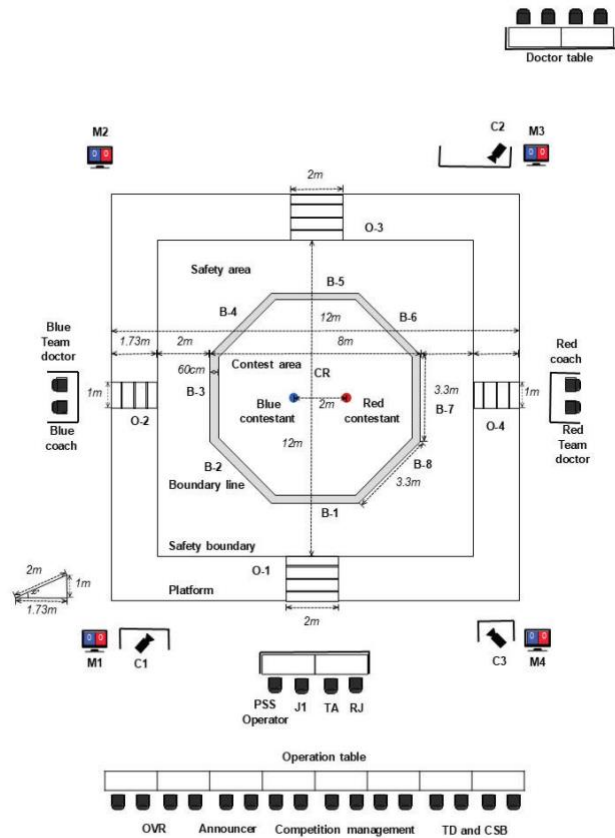
TD: Technical Delegate  
CSB: Competition Supervisory Board  
OVR: On Venue Result

CR: Center Referee  
J1.2: Corner judge 1 and 2  
RJ: Review Jury

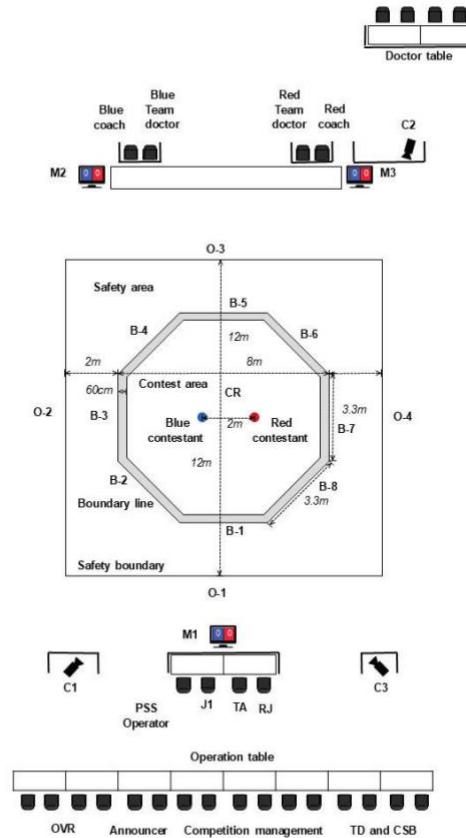
C1 - C2 - C3: Camera 1, 2 and 3  
O.1: Outer line 1  
B.1: Boundary line 1

M1 - M2 - M3: Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4

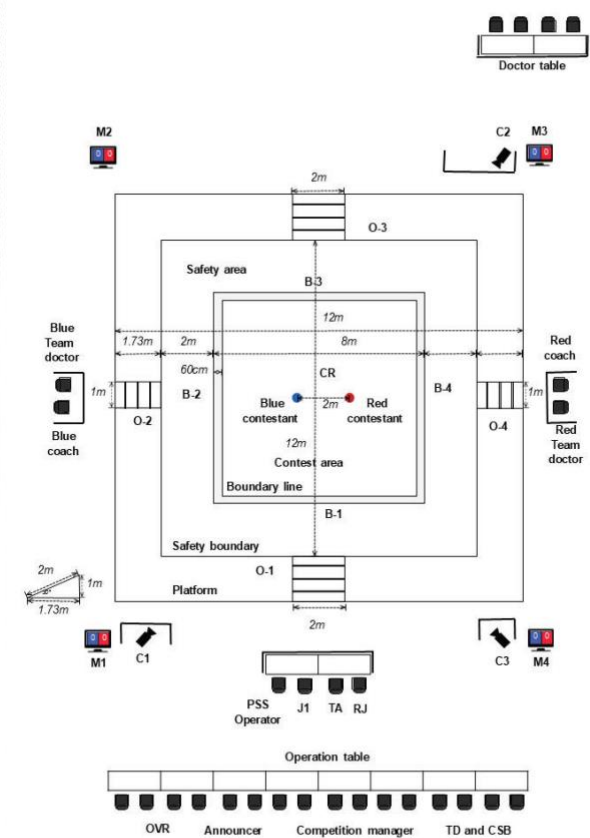
## Octogonal mat on platform



## Octogonal mat on floor



## Square mat on platform



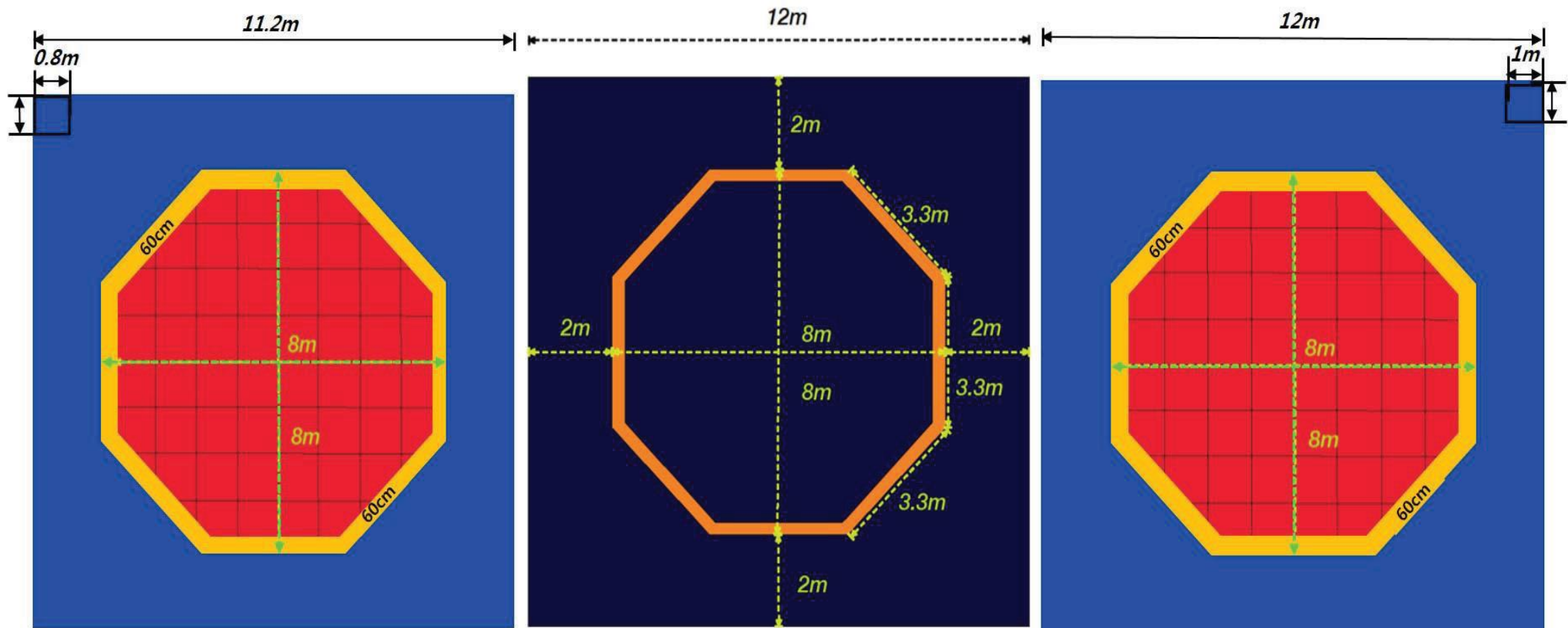
### Glossary:

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

CR: Center Referee  
J1: Corner Judge 1  
RJ: Review Jury

C1 - C2 - C3: Camera 1, 2 and 3  
O-1: Outer line 1  
B-1: Boundary line 1

M1 - M2 - M3: Scoreboard monitor 1, 2, 3 and 4



Octagonal mat (puzzle 0.8m)

Octagonal roll mat

Octagonal mat (puzzle 1.0m)

## Article 4 Compétiteur

---

### 1. Qualification du compétiteur

- 1.1 Avoir la nationalité de l'équipe inscrite.
- 1.2 Avoir une recommandation de l'Association Nationale de Taekwondo membre de la WT.
- 1.3 Être titulaire d'un diplôme Dan/Poom émis par le Kukkiwon.
- 1.4 Être en possession d'une Global Athlete License (ci-après dénommée GAL) de la WT.
- 1.5 Les compétiteurs qui auront au moins 17 ans dans l'année de la compétition concernée sont seniors (15-17 ans pour les championnats juniors et 12-14 ans pour les championnats cadets). Les catégories d'âge pour les Jeux Olympiques de la Jeunesse peuvent différer selon la décision du CIO.

(Interprétation)

La limite d'âge ne se fonde pas sur la date de naissance mais sur l'année en cours. Par exemple, si les championnats juniors se tiennent le 11 juin 2013, les compétiteurs nés entre le 1er janvier 1996 et le 31 décembre 1998 sont éligibles pour y participer.

(Interprétation)

Article 4.1 Qualification du compétiteur: s'applique à toutes les compétitions promues par la WT, aux compétitions promues par l'UC, aux événements multisports et aux événements approuvés tels que des opens internationaux reconnus par la WT.

(Interprétation)

L'article 4.1.1 et 4.1.2 ne s'appliquent pas aux opens internationaux reconnus par la WT.

### 2. Uniforme du compétiteur et équipement de compétition

- 2.1 Le dobok ou l'uniforme de compétition ainsi que tout l'équipement de compétition tel que, mais sans s'y limiter, les tapis, les protections électroniques et l'Instant Video Replay sont obligatoires pour les compétitions qui figurent au Calendrier des Événements de la WT. Ces éléments doivent être ceux approuvés par la WT.
  - 2.1.1 Les spécifications
  - 2.1.2 Les spécifications relatives au dobok ou à l'uniforme de compétition, aux protections et aux autres équipements doivent être renseignées dans un document séparé.
- 2.2 Un compétiteur doit porter un dobok approuvé par la WT ou un uniforme de compétition, un plastron électronique, un casque électronique, une coquille, des protège-avant-bras ; des protège-tibias, des mitaines, des chaussettes de détection (dans le cas de l'utilisation du système électronique) et un protège-dents avant d'entrer dans l'Aire de Compétition. Les compétiteurs doivent porter

leur casque sous leur bras gauche lorsqu'ils entrent dans l'Aire de Compétition. Ils pourront l'enfiler en suivant les instructions de l'arbitre avant le début du combat.

2.3 Si le compétiteur porte un dobok, il doit porter les protège-avant-bras et les protège-tibias sous la tenue. S'il porte un uniforme de compétition, il doit porter les protège-avant-bras et les protège-tibias au-dessous ou en dessous de la tenue. Les coquilles doivent être portées sous la tenue dans les deux cas.

2.4 Le compétiteur s'engage à emmener des protections approuvées par la WT, ainsi que des mitaines et des protège-dents personnels. Porter un couvre-chef autre qu'un casque est interdit. Le casque pour les cadets peut être équipé d'une visière. Tout symbole religieux doit être porté sous le casque ou sous le dobok ou l'uniforme de compétition et ne doit pas gêner l'adversaire ni causer une blessure.

2.4.1 Responsabilités du Comité d'Organisation de l'équipement de compétition. Le Comité d'Organisation des compétitions promues par la WT s'engage à ses frais à préparer l'équipement reconnu par la WT à utiliser dans les compétitions, pour tout le matériel, les équipements et les techniciens requis pour leur installation et leur bon fonctionnement. Cet équipement comprend :

- Plastron électronique, casque électronique et protections connexes – le choix de l'utilisation du système électronique doit être posé par la WT (pour le championnat du monde cadets, le casque conventionnel muni d'une visière est d'application) ;
- Tapis ;
- D'autres protections de réserve (chaussettes de détection, mitaines, protège-avant-bras, protège-tibias, coquilles, dobok ou uniforme de compétition) ;
- Système d'Instant Video Replay et son équipement associé, y compris, sans toutefois s'y limiter, des caméras (3 caméras au minimum par terrain et 4 caméras au minimum, dont une suspendue, pour les demi-finales et les finales). Lorsque la rediffusion TV est disponible, la vidéo doit être rendue disponible à la table de video replay pour un examen objectif. Le replay en 4D peut être utilisé pour tous les championnats classés G-12 au minimum.
- Écran géant (pour suivre la progression de la compétition, les profils des athlètes, etc.) dans le FOP ;
- Tableaux de score pour les spectateurs (pour l'Instant Video Replay, 12 au minimum) ;
- Tableaux d'affichage sur les terrains (pour les scores, 4 au minimum 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 ;
- Écran TV pour diffuser la compétition en direct dans la loge des juges ;
- Détecteur de métaux à la table d'inspection (2 au minimum) ;
- Autres équipements de compétition non prévus dans cet article. Le cas échéant, ils doivent être consignés dans le Manuel Technique de la WT de la compétition concernée.

2.4.2 Le Comité d'Organisation des compétitions promues par la WT s'engage à préparer l'équipement et les matériels sur le lieu d'entraînement à ses propres frais. Cet équipement comprend :

- Plastron et casque électroniques et équipements associés
- Tapis
- Vélo d'appartement
- Tapis roulant
- Trousse de premiers soins (veuillez-vous référer au code médical pour de plus amples informations)
- Glace dans des seaux
- Réfrigérateurs
- Des bouteilles d'eau

2.4.3 Le Comité d'Organisation s'engage à obtenir l'approbation de la WT sur la quantité d'équipements à préparer.

### 3. Test anti-dopage

- 3.1 Lors d'événements de Taekwondo promus ou sanctionnés par la WT, toute utilisation ou administration de médicaments ou de substances chimiques décrites dans les règles antidopage de la WT est interdite. Le code antidopage de l'AMA doit être appliqué aux compétitions de taekwondo aux Jeux olympiques et à d'autres événements multisports.
- 3.2 La WT peut effectuer tous les tests anti-dopage jugés nécessaires pour vérifier si aucun sportif n'a enfreint les règles. Si un compétiteur refuse de se soumettre à un test ou s'il s'avère être positif, il sera rayé du classement final et le résultat sera transféré au compétiteur suivant dans le classement de la compétition.
- 3.3 Le Comité d'Organisation s'engage à déployer les moyens nécessaires pour mener des tests anti-dopage.
- 3.4 Les détails du Règlement Anti-dopage font partie du Règlement de Compétition.

#### (Explication #1)

Avoir la nationalité de l'équipe inscrite :

Lorsqu'un compétiteur représente une équipe nationale, sa nationalité est déterminée par la nationalité du pays qu'il représente avant la demande d'inscription. L'inspection du passeport permet la vérification de la nationalité. Un compétiteur qui possède une double nationalité peut représenter le pays de son choix. Cependant, s'il change de nationalité, il a le droit de représenter l'autre pays à

condition que trente-six mois se soient écoulés depuis que ce compétiteur a représenté un pays au cours des événements suivants :

- i) Les Jeux Olympiques
- ii) Des tournois de qualification pour les Jeux Olympiques
- iii) Les jeux continentaux multisports dans un cycle de quatre ans
- iv) Les championnats continentaux dans un cycle de deux ans
- v) Les Championnats du Monde promus par la WT

Cette période peut être réduite ou même annulée, à l'appréciation des NOC et de la WT. La WT se réserve le droit d'infliger des sanctions disciplinaires à tout moment à l'encontre de l'athlète et des membres de l'Association Nationale qui violent cet article, telles que, sans toutefois s'y limiter, l'annulation de résultats antérieurs.

#### (Explication #2)

Avoir une recommandation de l'Association Nationale de Taekwondo membre de la WT : chaque Association Nationale est chargée de contrôler la grossesse et le sexe et doit assurer que chaque membre ait passé une visite médicale qui prouve qu'il est en bonne santé et en pleine forme. En outre, chaque fédération s'engage à prendre en charge les frais d'assurance relatifs à des accidents, ainsi que la responsabilité civile pour les compétiteurs et les officiels au cours des championnats promus par la WT.

#### (Explication #3)

Protège-dents :

La couleur du protège-dents se limite au blanc ou au transparent. Il doit mesurer 3 mm d'épaisseur et couvrir toutes les dents supérieures. Les athlètes qui portent un appareil dentaire doivent utiliser un protège-dents spécial qui couvre les dents supérieures et inférieures. Il doit être recommandé par le dentiste qui doit envoyer une lettre qui atteste de la sécurité de ce dispositif.

#### (Explication #4)

Casque électronique : Le casque doit obligatoirement être de couleur rouge ou bleue.

#### (Explication #5)

Système de replay instantané : Le Comité d'Organisation s'engage à assurer la diffusion vidéo pour l'Instant Video Replay pour les combats choisis par la WT.

#### (Explication #6)

Bandages : Les bandages aux pieds et aux mains seront attentivement examinés à la table d'inspection. L'inspecteur se réserve le droit de demander l'avis du Docteur du Comité en cas d'excès de bandage. Les participants doivent retirer les bandages lors de la pesée afin de vérifier la présence de plaies ouvertes, de coupures ou de saignement.

(Explication #7)

Tout athlète qui porte des protections jugées non appropriées ou qui doit retirer tout objet potentiellement dangereux de sa tenue, conformément aux points 1-3 ci-dessous, ne pourra pas participer à la compétition.

- (1) Tout athlète dont les protections (casque, plastron, coquille, mitaines, chaussettes et protège-dents) ont une taille inappropriée, présentent une anomalie dans la forme ou le matériau ou ne couvrent pas assez les parties du corps concernées.
- (2) Tout athlète qui n'a pas un protège-dents conforme aux règles de la WT au moment de l'inspection, qui n'a pas de protège-dents durant le combat ou qui refuse d'en mettre un valable malgré avoir reçu un avertissement d'un arbitre à la table d'inspection, de l'arbitre central ou d'un docteur de la commission de la WT.
- (3) Tout athlète avec un piercing, des boucles d'oreilles, ou tout matériau dur sur le visage ou le corps qui a reçu un avertissement à la table d'inspection ou au cours du combat malgré avoir reçu un avertissement par l'arbitre à la table d'inspection, l'arbitre central ou un docteur de la commission.

(Explication #8)

Chaque athlète qui participe à une compétition doit avoir une évaluation de santé positive annuelle (ou un certificat médical). Sans certificat médical, le compétiteur ne sera pas autorisé à participer à compétition.

(Explication #9)

Tout athlète sera disqualifié s'il ne suit pas le règlement relatif à la sécurité des protections, s'il a des problèmes de santé qui peuvent le mettre en danger ou si son certificat fournit des éléments réhabilitaires à sa participation.

(Explication #10)

Chaque athlète doit disposer d'une assurance maladie valide au moment de la compétition et doit en envoyer une copie au GMS (système d'adhésion mondial) au moment de l'inscription.

## Article 5 Catégories de poids

---

1. Les catégories de poids mondiales sont distinctes chez les hommes et les femmes. Elles sont classées comme suit :

1.1 8 Catégories de poids hommes et femmes :

| Hommes – Catégorie |                     | Poids (Hommes) |                     |
|--------------------|---------------------|----------------|---------------------|
| Moins de 54 kg     | En dessous de 54 kg | Moins de 46 kg | En dessous de 46 kg |
| Moins de 58 kg     | $54 < x \leq 58$ kg | Moins de 49 kg | $46 < x \leq 49$ kg |
| Moins de 63 kg     | $58 < x \leq 63$ kg | Moins de 53 kg | $49 < x \leq 53$ kg |
| Moins de 68 kg     | $63 < x \leq 68$ kg | Moins de 57 kg | $53 < x \leq 57$ kg |
| Moins de 74 kg     | $68 < x \leq 74$ kg | Moins de 62 kg | $57 < x \leq 62$ kg |
| Moins de 80 kg     | $74 < x \leq 80$ kg | Moins de 67 kg | $62 < x \leq 67$ kg |
| Moins de 87 kg     | $80 < x \leq 87$ kg | Moins de 73 kg | $67 < x \leq 73$ kg |
| Plus de 87 kg      | Au-dessus de 87 kg  | Plus de 73 kg  | Au-dessus de 73 kg  |

1.2 6 Catégories de poids hommes et femmes :

| Hommes – Catégorie |                     | Poids (Hommes) |                     |
|--------------------|---------------------|----------------|---------------------|
| Moins de 54 kg     | En dessous de 54 kg | Moins de 46 kg | En dessous de 46 kg |
| Moins de 60 kg     | $54 < x \leq 60$ kg | Moins de 51 kg | $46 < x \leq 51$ kg |
| Moins de 67 kg     | $60 < x \leq 67$ kg | Moins de 57 kg | $51 < x \leq 57$ kg |
| Moins de 74 kg     | $67 < x \leq 74$ kg | Moins de 63 kg | $57 < x \leq 63$ kg |
| Moins de 82 kg     | $74 < x \leq 82$ kg | Moins de 70 kg | $63 < x \leq 70$ kg |
| Plus de 82 kg      | Au-dessus de 82 kg  | Plus de 70 kg  | Au-dessus de 70 kg  |

2. Les catégories de poids olympiques sont classées comme suit :

| Hommes – Catégorie |                     | Poids (Hommes) |                     |
|--------------------|---------------------|----------------|---------------------|
| Moins de 58 kg     | En dessous de 58 kg | Moins de 49 kg | En dessous de 49 kg |
| Moins de 68 kg     | $58 < x \leq 68$ kg | Moins de 57 kg | $49 < x \leq 57$ kg |
| Moins de 80 kg     | $68 < x \leq 80$ kg | Moins de 67 kg | $57 < x \leq 67$ kg |
| Plus de 80 kg      | Au-dessus de 80 kg  | Plus de 67 kg  | Au-dessus de 67 kg  |

3. Les catégories de poids Junior sont classifiées comme suit :

| Division masculine – Catégorie |                               | Division féminine – Catégorie |                               |
|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
|                                | Poids (Hommes)                |                               | Poids (Femmes)                |
| Moins de 45 kg                 | Ne dépassant pas 45 kg        | Moins de 42 kg                | Ne dépassant pas 42 kg        |
| Moins de 48 kg                 | Plus de 45 kg et $\leq 48$ kg | Moins de 44 kg                | Plus de 42 kg et $\leq 44$ kg |
| Moins de 51 kg                 | Plus de 48 kg et $\leq 51$ kg | Moins de 46 kg                | Plus de 44 kg et $\leq 46$ kg |
| Moins de 55 kg                 | Plus de 51 kg et $\leq 55$ kg | Moins de 49 kg                | Plus de 46 kg et $\leq 49$ kg |
| Moins de 59 kg                 | Plus de 55 kg et $\leq 59$ kg | Moins de 52 kg                | Plus de 49 kg et $\leq 52$ kg |
| Moins de 63 kg                 | Plus de 59 kg et $\leq 63$ kg | Moins de 55 kg                | Plus de 52 kg et $\leq 55$ kg |
| Moins de 68 kg                 | Plus de 63 kg et $\leq 68$ kg | Moins de 59 kg                | Plus de 55 kg et $\leq 59$ kg |
| Moins de 73 kg                 | Plus de 68 kg et $\leq 73$ kg | Moins de 63 kg                | Plus de 59 kg et $\leq 63$ kg |
| Moins de 78 kg                 | Plus de 73 kg et $\leq 78$ kg | Moins de 68 kg                | Plus de 63 kg et $\leq 68$ kg |

4. Les catégories des Jeux Olympiques de la jeunesse sont classées comme suit :

| Garçons        |                               | Filles         |                               |
|----------------|-------------------------------|----------------|-------------------------------|
| Moins de 48 kg | Ne dépassant pas 48 kg        | Moins de 44 kg | Ne dépassant pas 44 kg        |
| Moins de 55 kg | Plus de 48 kg et $\leq 55$ kg | Moins de 49 kg | Plus de 44 kg et $\leq 49$ kg |
| Moins de 63 kg | Plus de 55 kg et $\leq 63$ kg | Moins de 55 kg | Plus de 49 kg et $\leq 55$ kg |
| Moins de 73 kg | Plus de 63 kg et $\leq 73$ kg | Moins de 63 kg | Plus de 55 kg et $\leq 63$ kg |
| Plus de 73 kg  | Plus de 73 kg                 | Plus de 63 kg  | Plus de 63 kg                 |

5. Les catégories de poids Cadets sont classées comme suit :

| Garçons        |                     | Filles         |                     |
|----------------|---------------------|----------------|---------------------|
| Moins de 33 kg | En dessous de 33 kg | Moins de 29 kg | En dessous de 29 kg |
| Moins de 37 kg | $33 < x \leq 37$ kg | Moins de 33 kg | $29 < x \leq 33$ kg |
| Moins de 41 kg | $37 < x \leq 41$ kg | Moins de 37 kg | $33 < x \leq 37$ kg |
| Moins de 45 kg | $41 < x \leq 45$ kg | Moins de 41 kg | $37 < x \leq 41$ kg |
| Moins de 49 kg | $45 < x \leq 49$ kg | Moins de 44 kg | $41 < x \leq 44$ kg |
| Moins de 53 kg | $49 < x \leq 53$ kg | Moins de 47 kg | $44 < x \leq 47$ kg |
| Moins de 57 kg | $53 < x \leq 57$ kg | Moins de 51 kg | $47 < x \leq 51$ kg |
| Moins de 61 kg | $57 < x \leq 61$ kg | Moins de 55 kg | $51 < x \leq 55$ kg |
| Moins de 65 kg | $61 < x \leq 65$ kg | Moins de 59 kg | $55 < x \leq 59$ kg |
| Plus de 65 kg  | Au-dessus de 65 kg  | Plus de 59 kg  | Au-dessus de 59 kg  |

5.1 Les catégories de taille cadette sont classées comme suit :

| Division masculine             |                                 |            |            |
|--------------------------------|---------------------------------|------------|------------|
| Taille des compétiteurs cadets |                                 | Poids max. | Poids min. |
| Moins de 148 cm                | Ne dépassant pas 148 cm         | 45 kg      | 33 kg      |
| Moins de 152 cm                | Plus de 148 cm et $\leq 152$ cm | 48 kg      | 35 kg      |
| Moins de 156 cm                | Plus de 152 cm et $\leq 156$ cm | 51 kg      | 37 kg      |
| Moins de 160 cm                | Plus de 156 cm et $\leq 160$ cm | 53 kg      | 39 kg      |
| Moins de 164 cm                | Plus de 160 cm et $\leq 164$ cm | 56 kg      | 41 kg      |
| Moins de 168 cm                | Plus de 164 cm et $\leq 168$ cm | 59 kg      | 43 kg      |
| Moins de 172 cm                | Plus de 168 cm et $\leq 172$ cm | 61 kg      | 45 kg      |
| Moins de 176 cm                | Plus de 172 cm et $\leq 176$ cm | 64 kg      | 47 kg      |
| Moins de 180 cm                | Plus de 176 cm et $\leq 180$ cm | 67 kg      | 49 kg      |
| Plus de 180 cm                 | Plus de 180 cm                  | 80 kg      | 52 kg      |

| Division féminine                 |                            |            |            |
|-----------------------------------|----------------------------|------------|------------|
| Taille des compétitrices cadettes |                            | Poids max. | Poids min. |
| Moins de 144 cm                   | Ne dépassant pas 144 cm    | 43 kg      | 32 kg      |
| Moins de 148 cm                   | Plus de 144 cm et ≤ 148 cm | 45 kg      | 33 kg      |
| Moins de 152 cm                   | Plus de 148 cm et ≤ 152 cm | 48 kg      | 35 kg      |
| Moins de 156 cm                   | Plus de 152 cm et ≤ 156 cm | 51 kg      | 37 kg      |
| Moins de 160 cm                   | Plus de 156 cm et ≤ 160 cm | 53 kg      | 39 kg      |
| Moins de 164 cm                   | Plus de 160 cm et ≤ 164 cm | 56 kg      | 41 kg      |
| Moins de 168 cm                   | Plus de 164 cm et ≤ 168 cm | 59 kg      | 43 kg      |
| Moins de 172 cm                   | Plus de 168 cm et ≤ 172 cm | 61 kg      | 45 kg      |
| Moins de 176 cm                   | Plus de 172 cm et ≤ 176 cm | 64 kg      | 47 kg      |
| Plus de 176 cm                    | Plus de 176 cm             | 75 kg      | 50 kg      |

6. Les Catégories de poids par équipe sont classées comme suit :

| Division                  | Paire Hommes   | Paire Femmes   | Équipe Homme    |                 | Équipe Femme    |                | Équipe mixte                                                             |
|---------------------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Nombre maximum d'athlètes | 2              | 2              | 4               | 3               | 4               | 3              | 4<br><br>(Maximum 2 hommes et 2 femmes)                                  |
| POID TOTAL                | SENIOR         |                |                 |                 |                 |                |                                                                          |
|                           | 160kg ou Moins | 135kg ou Moins | 300kg ou Moins  | 240kg ou Moins  | 260kg ou Moins  | 200kg ou Moins | 2 athlètes femmes : 135kg ou moins<br>2 athlètes hommes : 160kg ou moins |
|                           | 130kg ou moins | 110kg ou moins |                 |                 |                 |                |                                                                          |
|                           | JUNIOR         |                |                 |                 |                 |                |                                                                          |
|                           | 150kg ou moins | 125kg ou moins | 280 kg ou moins | 225 kg ou moins | 240 kg ou moins | 185kg ou moins | 2 femmes : 125 kg ou moins<br>2 hommes : 150kg ou moins                  |

\* Les athlètes remplaçants doivent passer par la pesée.

\*\* Si le(s) athlète(s) existant(s) est(sont) remplacé(s) par des remplaçants, le poids total doit être recalculé en retirant le poids de l'athlète remplacé et en ajoutant celui du remplaçant.

(Explication #1)

En dessous de :

La limite de poids se calcule avec une tolérance d'une décimale. Par exemple, pour la catégorie moins de 50 kg, 50,1 kg n'est pas valable car le poids dépasse le seuil autorisé, une disqualification est dès lors applicable.

(Explication #2)

Plus de :

La catégorie plus de 50kg débute à 50,1 kg. Un athlète pesé à 50 kg et moins n'appartient pas à cette catégorie ; une disqualification est applicable.

## Article 6      Classification et méthodes de compétition

---

1. Les compétitions sont classées de la manière suivante :
  - 1.1. Les compétitions individuelles doivent opposer deux adversaires de la même catégorie de poids. Le cas échéant, certaines catégories peuvent être fusionnées et créer un classement unique. Aucun compétiteur n'a le droit de combattre dans plusieurs catégories en même temps.
  - 1.2. Compétition par équipe : les lignes directrices et les catégories de poids des compétitions par équipe doivent être stipulées dans les procédures de la Coupe du Monde par Équipe de la WT.
2. Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :
  - 2.1. Système de tournoi par élimination individuelle
  - 2.2. Système de tournoi à tours
3. Les systèmes de tournoi à élimination directe avec ou sans repêchage peuvent être utilisés à l'occasion des Jeux Olympiques ou de jeux multisports sur des cycles de quatre ans.
4. Toute compétition internationale reconnue par la WT doit comprendre la participation d'au moins quatre pays avec un minimum de quatre compétiteurs par catégorie de poids. Toute compétition qui regroupe moins de quatre pays ou toute catégorie de poids qui comprend moins de quatre compétiteurs ne sera pas reconnue dans les résultats officiels.
5. Les Grand Prix Series de la WT seront organisés sur la base des procédures standard récents des Grand Prix Series de la WT.

### (Interprétation)

1. Dans le système de tournoi, la compétition se fonde sur les performances individuelles. Cependant, un classement par équipe peut également être réalisé par la somme des performances individuelles.

### \*Classement par équipe

Le classement par équipe sera décidé par le total des points de l'équipe sur la base des critères suivants :

- Un point pour chaque compétiteur qui s'est présenté à l'aire de compétition après être passé par la pesée officielle
- Un point pour chaque combat gagné (disqualification comprise)
- 120 points supplémentaires par médaille d'or
- 50 points supplémentaires par médaille d'argent
- 20 points supplémentaires par médaille de bronze

Si plus de deux équipes sont à égalité, le classement est obtenu par : 1) le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze gagnées par l'équipe dans l'ordre, 2) le nombre de compétiteurs inscrits et 3) le nombre de points marqués en catégories de poids lourds

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

(Explication #1)

Catégories de poids consolidées :

La méthode de consolidation doit suivre les catégories de poids olympiques.

## Article 7 Durée du combat

---

1. La durée du combat est définie comme suit :
  - 1.1 Le combat est subdivisé en trois rounds de deux minutes avec une pause d'une minute entre lesdits rounds. En cas d'égalité après le troisième round, un quatrième round d'une minute doit avoir lieu, désigné comme le round en Or, après une pause d'une minute à la fin du troisième round.
  - 1.2 Dans le système du meilleur des trois rounds, le combat est subdivisé en trois rounds de deux minutes avec une période de repos d'une minute entre chaque round. Cependant, le quatrième round d'une minute ne fonctionnera pas comme le round en Or. En cas d'égalité au terme du quatrième round, le vainqueur du round sera décidé conformément à l'Article 15.
  - 1.3 Lors de la Coupe du Monde par Équipe, le combat est subdivisé en trois rounds : quatre minutes pour le premier round et cinq minutes pour les deuxièmes et troisièmes rounds. Le premier round doit être mené conformément au format traditionnel de combat par équipe : une minute par combat. Les deuxièmes et troisièmes rounds doivent être menés conformément au format de combat « tag team ».
2. La durée de chaque round peut être ajustée à trois rounds d'une minute, trois rounds d'une minute trente secondes, deux rounds de deux minutes ou un round de cinq minutes (avec un temps mort disponible par participant) sur décision du Délégué Technique pour les championnats concernés.

## Article 8 Tirage au sort

---

1. La date du tirage au sort sera communiquée dans l'outline des championnats. Un représentant de chaque équipe au minimum doit assister au tirage au sort et les équipes enregistrées doivent confirmer leurs inscriptions avant le tirage au sort. Si aucun représentant ne peut être présent au tirage au sort, l'équipe doit désigner un mandataire et informer le délégué technique ou le comité d'organisation avant le tirage au sort.
2. Le tirage au sort peut être effectué de manière automatique ou manuelle. La méthode et l'ordre du tirage sont déterminé par le Délégué Technique.
3. Un certain nombre de participants doivent être classés selon leur classement WT. Le nombre de participants classés sera indiqué dans les procédures permanentes ou dans l'outline des championnats. Dans tous les événements reconnus par la WT, un minimum de 25 % des participants sera classé.

## Article 9 Pesée

---

1. La pesée générale des compétiteurs doit être organisée le jour précédant la compétition. L'heure de la pesée générale sera déterminée par le Comité d'Organisation et l'information sera diffusée à la réunion des chefs d'équipe. La pesée générale durera deux heures au maximum.
2. La pesée aléatoire aura lieu dans la salle de sport durant la matinée de la compétition. Tous les compétiteurs qui sont passés par la pesée générale doivent être présents pour la pesée aléatoire deux heures avant le début de la compétition au maximum. Si un compétiteur ne se présente pas à la pesée aléatoire, il sera disqualifié. La pesée aléatoire doit être terminée 30 minutes avant le début de la compétition au maximum.
  - 2.1. Le pourcentage de compétiteurs pesés doit être déterminé par le nombre de participants dans la catégorie de poids, conformément aux critères suivants. Les participants seront choisis aléatoirement par un ordinateur deux heures avant le début de la compétition au maximum.
    - a) Plus de 32 athlètes : 20 % du total
    - b) 17-32 athlètes : 6 athlètes
    - c) 9-16 athlètes : 4 athlètes
    - d) 4-8 athlètes : 2 athlètes
    - e) Moins de 4 athlètes : aucun
  - 2.2. La pesée aléatoire doit être effectuée avec une tolérance de 5 % au-dessus de la catégorie de poids du compétiteur. Si le compétiteur pèse moins que sa catégorie de poids, il ne sera pas pénalisé.
3. Pendant la pesée, les hommes doivent porter un caleçon et les femmes doivent porter une culotte et un soutien-gorge. Cependant, la pesée peut se dérouler nu si le compétiteur le souhaite.
  - 3.1. Les cadets et les juniors doivent porter un sous-vêtement lors de la pesée et 100 grammes de tolérance seront accordés.
4. La pesée générale est effectuée une fois. Cependant, une autre pesée est accordée dans une certaine limite de temps pour tout compétiteur en excès de poids. La pesée aléatoire ne sera effectuée qu'une seule fois par compétiteur ; il n'y aura pas de deuxième pesée aléatoire.
5. Pour ne pas se voir disqualifié pendant la pesée, des balances identiques à celles officielles seront fournies au lieu d'hébergement des compétiteurs ou dans la zone de pré-pesée.

(Explication#1)

Les participants le jour de la compétition :

Cette liste, dressée par le Comité d'Organisation ou la WT, est composée par les participants enregistrés pour la compétition

(Explication #2)

Deux espaces différents pour la pesée doivent être installés pour les hommes et les femmes. Le genre des officiels de pesée doit correspondre à celui des compétiteurs.

(Explication #3)

Disqualification à la pesée :

Lorsqu'un participant est disqualifié à la pesée, il ne marquera aucun point dans le classement.

(Explication #4)

Balance identique à celle officielle :

La balance utilisée pour la pré-pesée doit être du même type que la balance officielle Le type de balance et le calibrage de la Le type et le calibrage des deux balances doit être identique.

## Article 10 Procédure relative aux combats

---

1. Appel des compétiteurs : le nom des participants sera annoncé trois fois à la Table d'Appel. Cet appel commence trente minutes avant le début du combat. Si un compétiteur ne se présente pas après le troisième appel, il sera disqualifié. Cette disqualification sera ensuite annoncée.
2. Inspection du corps, de l'uniforme et des équipements : après avoir été appelé, le compétiteur sera fouillé par l'inspecteur désigné par la WT. Le compétiteur devra se tenir immobile devant l'inspecteur et ne devra porter aucun équipement qui puisse blesser l'adversaire.
3. Entrée dans la zone de compétition : après l'inspection, le compétiteur pourra procéder à la zone de coach avec un coach et un médecin ou un membre de l'équipe médicale du club (tel qu'un kinésithérapeute, un préparateur physique ou un chiropracteur, si le club en dispose).
4. Procédure à suivre avant le début et après la fin du combat :
  - 4.1 Avant le début du combat, l'arbitre central dira « Chung, Hong ». Les deux compétiteurs entrent dans l'aire de combat munis de leur casque sous leur bras gauche. Si l'un des participants est absent ou ne dispose pas de l'équipement complet obligatoire, dont les protections, l'uniforme, etc. au moment où l'arbitre dit « Chung, Hong », il sera déclaré forfait et l'arbitre déclarera l'adversaire vainqueur.
  - 4.2 Les compétiteurs doivent se faire face et s'incliner lorsque l'arbitre dit « Cha-ryeot » (attention) et « Kyeong-rye » (salut). Le salut doit être effectué dans la position naturelle « Cha-ryeot » en pendant le corps vers l'avant à plus de 30 degrés avec la tête inclinée à plus de 45 degrés. Après le salut, les compétiteurs enfilent leur casque.
  - 4.3 L'arbitre démarre le combat en disant « Joon-bi » (prêts) et « Shi-jak » (commencez).
  - 4.4 Le combat démarre à chaque round lorsque l'arbitre dit « Shi-jak » (commencez).
  - 4.5 Le combat se termine à chaque round quand l'arbitre dit « Keu-man » (stop). Même si l'arbitre n'a pas dit « Keu-man », le combat est terminé lorsque le temps est expiré. Cependant, un « Gam-jeom » peut être ajouté au score après la fin du temps réglementaire.
  - 4.6 L'arbitre peut interrompre un combat avec l'ordre « Kal-yeo » et le faire reprendre avec l'ordre « Kye-sok » (continuez). Lorsqu'un arbitre dit « Kal-yeo », le chronomètre doit s'arrêter immédiatement. Lorsque l'arbitre dit « Kye-Sok », le chronomètre doit redémarrer immédiatement.
  - 4.7 À la fin du dernier round, l'arbitre annonce à nouveau « Chung, Hong ». Les deux compétiteurs se placent dans la même position qu'au début du combat, face à face. Sur les commandements de l'arbitre « Cha-ryeot » (attention) et « Kyeong-rye » (salut), les compétiteurs effectuent un salut debout, de la même manière qu'au début du combat. Immédiatement après le salut, l'arbitre déclare le vainqueur en levant la main du côté du compétiteur vainqueur. Dans le système du meilleur des trois rounds, l'arbitre doit déclarer le vainqueur du round.
  - 4.8 Après que l'arbitre a déclaré le vainqueur, les deux compétiteurs doivent quitter l'aire de combat.**
5. Procédure de combat dans une compétition par équipes

- 5.1 Les deux équipes s'alignent face à face dans l'ordre prévu parallèlement à la 1ère ligne limite du point des compétiteurs.
- 5.2 Les procédures de début et de fin de combat seront appliquées conformément à la clause quatre 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 s'alignent sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.
- 5.5 L'arbitre lève la main en direction de l'équipe victorieuse.

(Explication #1)

Médecin, chiropracteur, préparateur physique ou kinésithérapeute :

Au moment de l'inscription, les responsables des équipes joindront une copie rédigée en anglais des licences du médecin, du chiropracteur, du préparateur physique ou du kinésithérapeute. Après vérification, des cartes d'accréditation spéciales leur seront délivrées. Seuls les membres qui ont obtenu cette accréditation seront autorisés à entrer dans l'aire de combat avec le coach. Seuls les médecins diplômés dans une école de médecine reconnue pourront obtenir une accréditation. Les autres membres de l'équipe médicale (les chiropracteurs, les préparateurs physiques, les kinésithérapeutes et d'autres professionnels de la santé) ne sont pas des médecins de l'équipe et ne peuvent pas bénéficier de l'accréditation de médecin.

Lignes directrices pour l'arbitrage

Si le système de protections électroniques est employé lors de la compétition, l'arbitre doit procéder à la vérification de sensibilité des capteurs. Cependant, l'arbitre peut passer outre cette procédure par gain de temps.

# Article 11 Techniques et zones de frappe autorisées

---

## 1. Techniques autorisées

- 1.1. Coup de poing : Un coup de poing direct avec le poing bien refermé.
- 1.2. Coup de pied : N'importe quelle technique portée à l'aide du pied (sous l'os de la cheville)

## 2. Zones de frappe permises

- 2.1. Tronc : Les attaques de pied et de poing peuvent être portées au plastron. Cependant, ces attaques ne peuvent pas être portées sur la partie de la colonne vertébrale.
- 2.2. Tête : La zone située au-dessus de la clavicule. Seuls les coups de pieds sont autorisés à cette hauteur.

## Article 12 Points valides

---

1. Les zones pour marquer des points
  - 1.1. Tronc : La partie rouge ou bleue du plastron
  - 1.2. 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 est exécutée avec un certain niveau de puissance sur les parties du tronc susmentionnées.
  - 2.2. Les points sont attribués lorsqu'une technique autorisée est portée sur la partie de la tête susmentionnée.
  - 2.3. Hormis pour les coups de poing, le système électronique détermine la validité de la technique, la puissance de l'impact, et/ou la validité du contact sur la zone de frappe. Hormis pour les coups de pied à la tête, les décisions du système électronique ne peuvent pas faire l'objet d'un Instant Video Replay. Cependant, lorsqu'un coup de pied est porté à la tête de l'adversaire et qu'aucun point n'est attribué, seul l'arbitre central peut demander un recours à la vidéo instantanée (Instant Video Replay), conformément à l'article 21.3.2.
  - 2.4. Le Comité Technique de la WT déterminera le niveau de puissance requis et la sensibilité des capteurs électroniques. Il s'appuiera sur différentes échelles en fonction de la catégorie de poids, du genre et des groupes d'âge. Dans certaines circonstances jugées nécessaires, le Délégué Technique se réserve le droit de recalibrer le niveau de validité de l'impact.
3. Les points valides sont les suivants :
  - 3.1. Un (1) point pour un coup de poing valide porté au protecteur de tronc.
  - 3.2. Deux (2) points pour un coup de pied valide porté au protecteur de tronc.
  - 3.3. Trois (3) points pour un coup de pied valide porté à la tête.
  - 3.4. Lorsqu'un coup de pied tournant valide est porté au protecteur de tronc ou à la tête, les points attribués sont doublés : **quatre (4) points pour un coup de pied tournant valide au protecteur de tronc, et six (6) points pour un coup de pied tournant valide à la tête.**
  - 3.5. Un (1) point est attribué à l'athlète lorsque le "Gam-jeom" est donné au concurrent adverse.
    - 3.5.1. Pour un « Gam-jeom » donné en raison d'un comportement passif au cours des dix (10) dernières secondes de chaque round, un (1) « Gam-jeom » est enregistré et deux (2) points sont accordés à l'adversaire.

Le comportement passif comprend :

  - ① **Franchir la ligne de limite**
  - ② **Tomber au sol**
  - ③ **Fuir l'adversaire ou éviter le combat**
4. Le score du combat se calcule par l'addition des points remportés lors des trois rounds.
5. 4.1. Lors du système du meilleur des trois rounds, le score du match se calcule par le nombre de rounds remportés.
6. Invalidation de points : Lorsqu'un compétiteur marque des points après avoir commis un(des) acte(s) prohibé(s) :
  - Si le compétiteur marque des points après avoir commis un acte prohibé, l'arbitre inflige la pénalité et invalide les points.

(Explication #1)

Le coup de pied arrière (Dwichagi) est un type de coup de pied retourné. La tête et les épaules doivent pivoter pour qu'il soit considéré comme un coup de pied retourné. Les points seront donc attribués en conséquence.

Si un compétiteur exécute un coup de pied retourné (Dwichagi) sans une rotation simultanée de la tête et des épaules, le coup de pied retourné (Dwichagi) n'est pas considéré comme tel.

## Article 13 Points et publication

---

1. L'attribution des point(s) valides est déterminée principalement à l'aide du système électronique de notation installé dans les » Protector and Scoring Systems » (PSS). Pour les points de poing, une méthode de notation semi-automatique peut être appliquée : le PSS mesure la puissance de l'impact et les juges déterminent l'exactitude pour attribuer les points à l'aide de dispositifs de notation manuels. Pour les points au corps et à la tête, lorsque le point est reconnu par le PSS, les points supplémentaires attribués pour les coups de pied retournés sont notés par les juges à l'aide de dispositifs de notation manuels. Si le PSS (Protector & Scoring System) n'est pas utilisé, y compris pour les points des techniques au corps, à la tête et aux zones de poing où le PSS ne s'applique pas, toute la notation est déterminée par les juges à l'aide de dispositifs de notation manuels.
2. Le cas échéant, des gants à capteurs peuvent être utilisés. Lorsque ces gants sont employés, l'impact du coup de poing est détecté par le PSS et la technique est validée par les juges de coin. Seuls les coups de poing qui remplissent ces deux conditions donnent lieu à l'attribution de points.
3. Si le PSS pour la tête n'est pas utilisé avec le PSS du plastron, la notation des techniques de coups de pied à la tête est effectuée par les juges à l'aide des dispositifs de notation manuels.
4. Le point supplémentaire accordé pour un coup de pied retourné est invalidé si ce coup de pied n'a pas été comptabilisé comme point valide par le PSS.
5. Dans une configuration avec trois (3) juges de coin, au moins deux juges sont nécessaires pour confirmer une notation valide.
6. Dans une configuration avec deux (2) juges de coin, les deux juges sont nécessaires pour confirmer une notation valide.
7. Lorsque la notation au corps et à la tête est opérée via leurs systèmes PSS respectifs, et que la notation des coups de poing est opérée via des gants à capteurs, le match peut être conduit avec un (1) juge de coin, qui détermine la validité et l'exactitude de toutes les actions techniques et attribue les points en conséquence.

8. Les scores affichés sur les tableaux destinés aux spectateurs peuvent être présentés sous la forme d'une « barre de santé » (Health Bar) ou d'une « barre de vie » (Life Bar).

## Article 14 Actions interdites et pénalités

---

1. L'arbitre inflige les pénalités.
2. L'arbitre sanctionne d'un « Gam-Jeom » les actions interdites conformément à l'article 14.
3. Un « Gam-Jeom » équivaut à un point en faveur de l'adversaire.
  - 3.1. Conformément à l'article 12 – Points valides, clause 3.5.1, lorsqu'un « Gam-jeom » est attribué pour comportement passif au cours des dix (10) dernières secondes de chaque round, deux (2) points sont accordés à l'adversaire.
4. Actions interdites
  - 4.1. Les actions suivantes sont définies comme des actions interdites. Par conséquent, un « Gam-Jeom » doit être infligé.
    - 4.1.1. Sortir de l'aire de combat
    - 4.1.2. Tomber
    - 4.1.3. Éviter ou retarder le combat
    - 4.1.4. Attraper ou pousser l'adversaire
    - 4.1.5. Les suivants sont considérés des actes prohibés :
      - a) Lever la jambe pour bloquer
      - b) Effectuer un coup de pied à la jambe de l'adversaire pour l'empêcher de frapper
      - c) Le coup de pied était dirigé vers une zone située sous la taille.
      - d) Lever la jambe au-dessus de la taille pour effectuer des coups de pied dans le vide quatre (4) fois ou plus.
      - e) Lever une jambe ou effectuer des coups de pied dans le vide pendant plus de trois (3) secondes afin d'entraver les mouvements d'attaque potentiels de l'adversaire.
    - 4.1.6. Coup de pied porté en dessous de la taille
    - 4.1.7. Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »
    - 4.1.8. Frapper la tête de l'adversaire avec la main
    - 4.1.9. Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou
    - 4.1.10. Attaquer un adversaire au sol
    - 4.1.11. Attaquer le PSS du tronc avec le côté ou la plante du pied en position de corp à corp
    - 4.1.12. Attaquer l'arrière du PSS de la tête en position de corp à corp
    - 4.1.13. Fautes et inconduites du compétiteur ou de l'entraîneur
      - a) Ne pas se conformer aux ordres ou aux décisions de l'arbitre
      - b) Comportement de protestation inapproprié à l'encontre des décisions des officiels
      - c) Tentatives inappropriées de perturber ou d'influencer l'issue du combat
      - d) Provoquer ou insulter le compétiteur ou l'entraîneur adverse
      - e) Médecin(s) ou autres officiels d'équipe non accrédités trouvés assis à la place réservée au médecin

f) Toute autre faute grave ou comportement antisportif d'un compétiteur ou d'un entraîneur

g) Lorsqu'un compétiteur commet un acte interdit suivi d'une attaque après « Kal-yeo » (conformément à l'article 14.4.1.7) ou tout autre comportement antisportif (conformément à l'article 14.4.1.13), l'arbitre peut attribuer un deuxième "Gam-jeom" pour « Attaque après Kal-yeo » ou « Inconduite ».

4.2. Lorsqu'un coach ou un compétiteur adopte un comportement jugé trop perturbateur et qu'il ne suit pas les instructions de l'arbitre, celui-ci se réserve le droit d'infliger une demande de sanction par l'intermédiaire d'un carton jaune. Dans ce cas, le bureau de supervision de la compétition doit examiner le comportement du compétiteur et/ou du coach et déterminer si une sanction est appropriée.

5. Si un compétiteur refuse intentionnellement et à plusieurs reprises d'appliquer les Règles de la Compétition ou d'obéir à l'arbitre, celui-ci se réserve le droit de mettre fin au combat en sortant un carton jaune. L'adversaire est automatiquement déclaré vainqueur.

6. Si un officiel de l'aire de combat ou un arbitre lors de la fouille détermine, après avoir consulté, si nécessaire, le technicien spécialisé en système électronique du plastron, qu'un compétiteur a tenté de manipuler la sensibilité des capteurs du plastron électronique et/ou a altéré le système électronique afin d'en modifier sa performance, le compétiteur se voit disqualifié.

7. Lorsqu'un compétiteur reçoit dix « Gam-Jeom », l'arbitre doit déclarer le compétiteur perdant par pénalités.

7.1. Dans le système du meilleur des trois rounds, lorsqu'un compétiteur écope de cinq « Gam-jeom » dans un même round, l'adversaire est déclaré vainqueur de ce round.

8. Dans l'article 14.7, « Gam-Jeom » est pris en compte dans le score total des trois rounds

#### *(Interprétation)*

Voici les objectifs visés par la mise en place d'actions interdites et de pénalités :

- (1) Assurer la sécurité du compétiteur
- (2) Assurer une compétition juste
- (3) Encourager l'utilisation de techniques appropriées

#### *(Explication #1)*

##### *"Gam-jeom"*

i. Franchir la limite de l'aire de combat :

Un « Gam-jeom » est attribué si une partie quelconque du pied d'un compétiteur franchit la ligne de limite.

Aucun « Gam-jeom » ne sera attribué si un compétiteur franchit la ligne de limite à la suite d'une action interdite commise par le compétiteur adverse.

ii. Tomber :

Un « Gam-jeom » doit être infligé si le compétiteur tombe. Cependant, pas de pénalité si un compétiteur tombe à la suite d'un acte prohibé commis par son adversaire ; un « Gam-jeom » sera en revanche infligé à l'adversaire. Aucune pénalité ne sera non plus infligée si les deux compétiteurs

tombent en raison d'une collision accidentelle, ou si le compétiteur qui a marqué un point au moyen d'un coup de pied retourné tombe.

iii. Éviter le combat :

a) Le compétiteur cherche à gagner du temps sans avoir l'intention d'attaquer. Un compétiteur qui se montre passif tout au long du combat se verra infligé un « Gam-jeom ». Si les deux compétiteurs sont inactifs pendant trois secondes, l'arbitre central leur donnera l'ordre de combattre. Un « Gam-jeom » sera infligé : aux deux compétiteurs si aucun n'a attaqué trois secondes après l'ordre ; au compétiteur qui a reculé de sa position originale trois secondes après l'ordre de l'arbitre.

b) Se retourner et s'éloigner pour éviter une attaque de l'adversaire doit être sanctionnée car cette attitude reflète un manque de fair-play et peut être à l'origine de graves blessures. La même pénalité doit être infligée si le compétiteur esquive l'attaque de l'adversaire en se penchant en dessous du niveau de la ceinture ou en s'accroupissant.

c) Un « Gam-jeom » sera infligé au compétiteur qui se montre passif et qui se contente d'esquiver des attaques pour gagner du temps.

d) La simulation désigne l'exagération d'une blessure ou d'une douleur dans une partie du corps qui n'a pas été frappée dans le but de démontrer que l'adversaire a commis une faute. Elle désigne aussi l'exagération d'une douleur dans le but de gagner du temps. Dans ces cas de figure, l'arbitre doit infliger un « Gam-jeom » bien qu'il puisse au préalable solliciter l'Instant Video Replay pour obtenir des clarifications.

e) Un « Gam-jeom » doit aussi être infligé au compétiteur qui demande une pause afin de réajuster ses protections.

iv. Attraper ou pousser l'adversaire :

a) Une pénalité sera infligée si un compétiteur attrape n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, son uniforme ou ses protections avec les mains. Une pénalité sera aussi infligée si un compétiteur attrape le pied de son adversaire ou s'il retient sa jambe avec son avant-bras. Les poussées sont autorisées si elles sont courtes mais le compétiteur ne doit pas enchaîner après la poussée. Les actes suivants de poussée doivent être en revanche pénalisés :

- Pousser l'adversaire en maintenant un contact prolongé et continu
- Pousser l'adversaire hors de l'aire de combat
- Pousser l'adversaire de telle sorte à l'empêcher d'exécuter un coup de pied normal

b) Les compétiteurs doivent être séparés après que l'arbitre a donné l'ordre de se battre lorsqu'ils sont au corps-à-corps. S'ils ne combattent pas après trois secondes, un « Gam-jeom » sera infligé au compétiteur passif ou aux deux compétiteurs.

Un « Gam-jeom » sera infligé au compétiteur qui agrippe ou retient l'adversaire ou croise ses bras lors d'un corps-à-corps.

v. Le lever de jambe ou le « cut » ne doivent pas être sanctionnés s'ils sont suivis par l'exécution d'un coup de poing ou d'un coup de pied.

vi. Coup de pied porté en dessous de la taille

Cette action désigne une attaque portée à n'importe quelle partie du corps située sous la taille. Quand une attaque sous la taille est causée par la victime lors d'un échange de techniques, aucune pénalité ne sera infligée. Cet article s'applique aussi aux coups de pieds puissants ou au piétinement des cuisses, du genou ou du tibia dans le but d'interférer avec la technique de l'adversaire.

vii. Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo » :

a) Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo » désigne une attaque qui entraîne un contact réel avec le corps de l'adversaire.

b) Si le mouvement a commencé avant « Kal-yeo », l'attaque ne doit pas être pénalisée.

c) Lors de l'Instant Video Replay, on considère que « Kal-yeo » est prononcé lorsque le bras de l'arbitre est complètement tendu ; et on considère le début de l'attaque au moment où le pied qui frappe est complètement décollé du sol.

d) Si l'attaque après « Kal-yeo » n'a pas touché l'adversaire mais qu'elle semblait délibérée et malveillante, l'arbitre se réserve le droit de pénaliser ce comportement d'un « Gam-jeom ».

viii. Frapper de la main le visage de l'adversaire

Cet article fait référence à un coup porté au visage de l'adversaire avec la main (le poing), le poignet, le bras ou le coude. Cependant, si par insouciance, l'adversaire baisse trop la tête ou qu'il tourne le dos, il ne peut pas être puni par cet article.

ix. Donner un coup de tête ou un coup de genou

Cet article fait référence à un coup de tête intentionnel ou à une attaque du genou rapprochée.

Cependant, le contact du genou qui se produit dans les cas suivants ne peut pas être sanctionné :

- Lorsque l'adversaire se rapproche rapidement alors qu'un coup de pied est en exécution
- Lorsque les adversaires se cognent par inadvertance ou en résultat d'une mauvaise estimation de la distance lors d'une attaque.

x. Attaquer un adversaire au sol :

Cette action se révèle extrêmement dangereuse car le risque de blessure est élevé. Le danger est causé par les raisons suivantes :

- Le compétiteur au sol est immédiatement sans défense
- Toute technique qui touche un compétiteur au sol sera plus violente en raison de la position de celui-ci. Ce type de comportement agressif n'est pas conforme à l'esprit du taekwondo et n'est pas approprié à la compétition. À cet égard, des pénalités doivent être infligées pour avoir attaqué intentionnellement un adversaire au sol quelle que soit l'intensité de la frappe.

Lorsqu'un compétiteur ou un coach se comporte mal pendant une période de pause, après les cinq secondes qui suivent la fin du round, l'arbitre peut immédiatement infliger un « Gam-jeom » qui sera pris en compte au round suivant.

Cependant, un « Gam-jeom » peut être ajouté au round précédent si l'action se produit dans les cinq secondes suivant la fin du round.

## Article 15 Point en or et supériorité

---

1. Si le gagnant ne peut pas être désigné après trois rounds, un quatrième round d'une minute décidera du vainqueur.
  2. Si le combat arrive au round en Or, tous les points marqués lors des trois premiers rounds seront nuls.
  3. Le premier compétiteur qui marque un minimum de deux points est déclaré vainqueur. Si l'adversaire se voit pénalisé par deux « Gam-jeom », ce compétiteur remporte aussi le combat.
  4. Si aucun des deux participants ne marque deux points après la fin du round en Or, le vainqueur doit être décidé par supériorité sur la base des critères suivants :
    - 4.1 Le vainqueur est le compétiteur qui a marqué un point grâce à un coup de poing lors du round en Or.
    - 4.2 Si aucun des deux compétiteurs n'a marqué de point grâce à un coup de poing ou si les deux compétiteurs ont marqué un point à la suite d'un coup de poing, le vainqueur est le compétiteur qui a enregistré le plus grand nombre de touches captées par le plastron électronique durant le round en Or.
    - 4.3 Si les deux compétiteurs ont enregistré le même nombre de touches, le vainqueur est le compétiteur qui a gagné le plus grand nombre de rounds.
    - 4.4 Si les deux compétiteurs ont remporté le même nombre de rounds, le vainqueur est le compétiteur qui a reçu le moins de « Gam-jeom » au cours des quatre rounds.
    - 4.5 Si les trois critères ci-dessus ne parviennent pas à déterminer un vainqueur, alors l'arbitre et les juges décident de la supériorité sur la base du round en Or. En cas d'égalité parmi l'arbitre et les juges, l'arbitre décide du vainqueur.
  5. En cas d'égalité dans le système du meilleur des trois rounds, le vainqueur sera désigné par supériorité sur la base des critères suivants :
    - 5.1 Le compétiteur ayant obtenu le plus grand nombre de points par coups de pied retournés ou en rotation sera déclaré vainqueur.
    - 5.2 Si le score technique est égal, le compétiteur ayant obtenu le plus grand nombre de points selon l'ordre des techniques de valeur supérieure suivantes sera déclaré vainqueur :  
(tête, plastron, poing, Gam-jeom).
    - 5.3 Nombre de points obtenus grâce aux Gam-jeom
    - 5.4 Si les points de valeur supérieure sont identiques, le compétiteur ayant reçu le plus grand nombre d'impacts enregistrés par le PSS (Protector & Scoring System) sera déclaré vainqueur.
    - 5.5 Si les trois critères ci-dessus sont identiques, l'arbitre et les juges détermineront la supériorité.
- 
- a) En cas d'un (1) juge de coin, le vainqueur est déterminé par l'arbitre central, le jury de révision et un (1) juge.
  - b) En cas de deux (2) juges de coin, le vainqueur est déterminé par l'arbitre central et les deux (2) juges.
  - c) En cas de trois (3) juges de coin, le vainqueur est déterminé par les trois (3) juges, à l'exclusion de l'arbitre central.

#### (Explication #1)

Les juges doivent décider de la supériorité sur la base de la domination technique du compétiteur qu'il a démontrée par la gestion de son agressivité, le nombre de techniques exécutées, l'utilisation de techniques plus avancées tant sur le plan de la difficulté et de la complexité, et l'attitude générale qu'il a adoptée durant le combat.

#### (Explication #2)

Si l'arbitre compte après un coup de pied à la tête qui a entraîné un KD, et que l'adversaire a marqué deux points pour une touche au plastron mais que seule cette dernière touche a été comptée, le coach du compétiteur qui a marqué à la tête est en droit de demander l'Instant Video Replay. Si l'arbitre détermine que le coup de pied à la tête a été exécuté avant le coup de pied au plastron, il doit invalider les points marqués par l'adversaire et ajouter les points marqués par le coup de pied à la tête, et déclarer vainqueur le compétiteur qui a frappé à la tête.

Si un compétiteur qui a déjà un point exécute un coup de poing avant le coup de pied de l'adversaire mais que seul ce dernier coup de pied a été enregistré, le coach du compétiteur en question est en droit de demander l'Instant Video Replay. Si le jury détermine après visionnage que le coup de poing a touché avant le coup de pied, l'arbitre doit demander si les juges de coin ont validé ce point ou non. Si un minimum de deux juges a validé le point, l'arbitre doit invalider les points marqués par le coup de pied et ajouter le point marqué par le coup de poing, et déclarer vainqueur le compétiteur qui a donné le coup de poing.

#### (Lignes directrices pour l'arbitrage)

La procédure à appliquer pour la supériorité est la suivante, hormis pour le système du meilleur des trois rounds :

- 1) Avant le combat, tous les arbitres se munissent d'une carte de supériorité.
- 2) Lorsque le résultat d'un match doit se décider par supériorité, l'arbitre doit déclarer « Woo-se-girok (Fiche de Supériorité) »
- 3) À ce moment-là, les juges doivent inscrire le nom du vainqueur sur la carte dans les dix secondes, la signer et la remettre à l'arbitre.
- 4) L'arbitre doit récolter toutes les cartes de supériorité, enregistrer le résultat final et déclarer le vainqueur.
- 5) Lors de la déclaration du vainqueur, l'arbitre doit remettre les cartes au responsable de la table du chronomètreur qui doit envoyer les cartes au Délégué Technique de la World Taekwondo.

#### (Lignes directrices pour l'arbitrage du système du meilleur des trois rounds)

- 1) Lorsque le résultat d'un match doit se décider par supériorité, l'arbitre doit déclarer « Woo-se-girok (Fiche de Supériorité) »
- 2) Les juges doivent ensuite déclarer le vainqueur simultanément après le décompte de trois de l'arbitre en levant la main en direction du vainqueur, face à la table principale.
- 3) Si deux juges de coin sont présents, le vainqueur doit être décidé par l'arbitre et deux juges de coin.
- 4) Si trois juges de coin sont présents, le vainqueur doit être décidé par trois juges de coin sans consulter l'arbitre.
- 5) Le jury qui visionne les replays doit enregistrer le résultat final et déclarer le vainqueur à l'opérateur.
- 6) L'arbitre doit ensuite déclarer le vainqueur du match ou du round sur le terrain.

## Article 16 Décisions

---

1. Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
2. Victoire par score final (PTF)
3. Victoire par écart de points (PTG)
4. Victoire au point en or (GDP)
5. Victoire par supériorité (SUP)
6. Victoire par retrait ou abandon (WDR)
7. Victoire par disqualification (DSQ)
8. Victoire par déclaration punitive de l'arbitre (PUN)
9. Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)
10. Dans le système du meilleur des trois (3) rounds, la décision du combat est déterminée comme suit :

- ① 16.1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
- ② 16.2 Victoire au score final (PTF)
- ③ 16.6 Victoire par abandon (WDR)
- ④ 16.7 Victoire par disqualification (DSQ)
- ⑤ 16.9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)

(Explication #1)

Victoire par arrêt de l'arbitre

L'arbitre déclare RSC dans les situations suivantes :

- i. Si un compétiteur a été « Knock-down » par une technique légitime et n'est pas en mesure de reprendre le combat à la fin du décompte (après « Yeo-dul »), ou si l'arbitre détermine que le compétiteur n'est pas en condition de reprendre le combat malgré le décompte.
- ii. Si le compétiteur ne respecte pas à trois reprises les instructions de l'arbitre pour reprendre le combat.
- iii. Si l'arbitre reconnaît le besoin d'arrêter le combat afin d'assurer la sécurité du compétiteur.
- iv. Si le médecin détermine que le combat doit être arrêté en raison d'une blessure d'un compétiteur.
- v. Lorsqu'une situation de RSC (arrêt de l'arbitre) survient et/ou lorsqu'une blessure du compétiteur influence la décision, le TD/les CSB peuvent réexaminer la décision à tout moment.

(Explication #2)

Victoire au score final : Le score du combat correspond à la somme des points obtenus lors des trois rounds. Le compétiteur ayant obtenu le score total le plus élevé est déclaré vainqueur.

- i. Dans le système du meilleur des trois (3) rounds, le résultat du combat correspond au nombre de rounds remportés sur les trois (3) rounds. Le compétiteur ayant remporté le plus grand nombre de rounds est déclaré vainqueur.

(Explication #3)

Victoire par écart de points : Si vingt (20) points de différence séparent les deux compétiteurs lors du deuxième round et/ou à n'importe quel moment du troisième round, l'arbitre doit arrêter le combat et déclarer le vainqueur par écart de points. La victoire par écart de points ne s'applique pas aux demi-finales ni aux finales en senior conformément à l'outline de la compétition.

- i. Dans le système au meilleur des trois (3) rounds, lorsqu'un écart de quinze (15) points est atteint entre les deux athlètes au cours d'un round, l'arbitre doit arrêter le combat et déclarer vainqueur l'athlète ayant atteint l'écart de points requis pour le round concerné. La règle de l'écart de points ne s'applique pas aux demi-finales et aux finales de la division Senior, conformément à l'outline de la compétition.

(Explication #4)

Victoire par abandon : Le vainqueur est déterminé par l'abandon de l'adversaire

- Lorsqu'un compétiteur abandonne en raison d'une blessure, ou pour toute autre raison.
- Lorsque le coach jette une serviette sur le terrain pour signifier l'abandon.

(Explication #5)

Victoire par disqualification : Ce résultat s'obtient si le compétiteur ne passe pas par la pesée ou s'il ne se présente pas à la Table d'Appel après le troisième appel.

Les actions qui découlent de ce résultat doivent être différentes en fonction du motif de la disqualification.

- I. Si le compétiteur ne s'est pas présenté à la pesée : le résultat sera consigné sur la feuille de tirage au sort et l'information devra être fournie aux officiels techniques et toutes les personnes concernées. Les arbitres ne seront pas assignés à ce combat. L'adversaire du compétiteur qui ne s'est pas présenté à la pesée ne devra pas se présenter sur le terrain pour combattre.
- II. Si un compétiteur est passé par la pesée mais ne s'est pas présenté à la Table d'Appel : L'arbitre assigné et l'adversaire doivent rester à leur position jusqu'à ce que l'arbitre le déclare vainqueur du combat. La procédure détaillée est stipulée au paragraphe 4.1 de l'article 10.

(Explication #6)

Victoire par déclaration punitive de l'arbitre :

L'arbitre déclare PUN dans la situation suivante :

- i. Si un compétiteur a accumulé dix (10) « Gam-jeom ».

(Explication #7)

Victoire par disqualification pour comportement antisportif : l'arbitre doit déclarer DQB dans les situations suivantes :

- Si un compétiteur ou un membre de son équipe a manipulé les capteurs ou le système électronique du plastron électronique.
- Si un compétiteur triche lors de la pesée.
- Si un compétiteur viole le Règlement anti-dopage de la WT.

- Si un compétiteur ou un coach enfreignent les règles par leur comportement, conformément à l'article 23.3.1 et 23.3.2.

Tous les résultats du compétiteur ayant perdu par DQB (disqualification pour comportement antisportif) sont annulés, et les résultats de l'autre compétiteur qui ont été affectés par la DQB sont réattribués.

(Explication #8)

Dans le système du meilleur des trois(3) tours, les décisions sont prises conformément à la procédure stipulée dans l'Article 16 :

- 16.1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
  - 16.2 Victoire par score final (PTF)
  - 16.6 Victoire par abandon (WDR)
  - 16.7 Victoire par disqualification (DSQ)
  - 16.8 Victoire par déclaration punitive de l'arbitre (PUN)
  - 16.9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)
- 
- i) Dans le cas de l'article 16.2 « Victoire au score final (PTF), le résultat du combat correspond à la somme du nombre de rounds remportés sur les trois (3) derniers rounds.
  - ii) Dans le cas de l'article 16.3 « Victoire par écart de points (PTG), lorsqu'il y a une différence de quinze (15) points entre les deux compétiteurs au cours d'un round, l'arbitre doit arrêter le combat et déclarer vainqueur le compétiteur ayant l'avantage de points pour le round concerné. L'écart de points pour le round concerné ne s'applique pas aux demi-finales et aux finales de la catégorie senior, conformément au règlement spécifique du tournoi.

## Article 17 Knock Down

---

Un Knock Down sera déclaré lorsqu'une attaque autorisée est effectuée et lorsque :

1. Toute partie du corps sauf la plante du pied touche le sol en raison du fort impact de la technique de l'adversaire.
2. Un compétiteur est étourdi et ne montre aucune intention ou capacité à poursuivre le combat en raison d'une technique autorisée effectuée par l'adversaire.
3. L'arbitre juge que le combat ne peut pas se poursuivre en raison d'un coup autorisé

(Explication #1)

Un « Knock-down » :

Ce terme désigne la situation dans laquelle un compétiteur perd connaissance, est étourdi, ou est incapable de poursuivre le combat de manière adaptée en raison d'un coup. Même en l'absence de ces indications, l'arbitre peut mettre un terme au combat s'il juge dangereux de le poursuivre après un coup violent qui mettrait en péril la sécurité de l'athlète.

## Article 18 Procédure en cas de Knock Down

---

1. Lorsqu'un compétiteur est mis KD, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :
  - 1.1. L'arbitre éloignera l'adversaire du compétiteur au sol avec l'ordre « Kal-yeo » (stop). Le chronométrateur doit arrêter le combat à la suite de cet ordre.
  - 1.2. L'arbitre doit vérifier l'état du compétiteur au sol et compter à voix haute de « Ha-nah » (un) jusqu'à « Yeol » (dix) à une seconde d'intervalle en direction du compétiteur au sol en indiquant de la main les secondes écoulées.
  - 1.3. Si le compétiteur au sol se relève et souhaite poursuivre le combat, l'arbitre doit continuer le décompte jusqu'à « Yeo-dul » (huit) pour laisser le temps au compétiteur de récupérer. Il doit ensuite déterminer si le compétiteur est en mesure de continuer et, si tel est le cas, il fait reprendre le combat avec l'ordre « Kye-sok » (continuez).
  - 1.4. Si un compétiteur qui a été KD ne manifeste pas l'intention de poursuivre après « Yeo-dul », l'arbitre déclarera l'adversaire vainqueur par RSC (victoire par arrêt de l'arbitre).
  - 1.5. Si les deux adversaires sont mis KD, l'arbitre doit continuer jusqu'à ce que l'un des deux compétiteurs ait suffisamment récupéré.
  - 1.6. Si les deux compétiteurs sont KD et qu'ils ne se relèvent pas au compte de « Yeol » (dix), le vainqueur sera déclaré par le score du combat enregistré avant le KD.
  - 1.7. Lorsque l'arbitre estime qu'un compétiteur n'est pas en mesure de continuer le combat, il peut décider du vainqueur soit sans compter soit pendant le décompte.
2. Procédures à suivre après le combat : tout compétiteur qui n'a pas pu poursuivre le combat en raison d'une blessure grave à n'importe quelle partie du corps ne peut participer à aucune compétition dans les 30 jours sans l'autorisation expresse du Président du comité médical de la WT après que le médecin désigné par la fédération nationale concernée lui a envoyé un rapport médical.
  - 2.1. Sauf urgence médicale, tout compétiteur qui a une blessure grave doit être examiné par le médecin sur place et le Président du comité médical dans la salle médicale immédiatement après le combat.
  - 2.2. Tout compétiteur qui a subi un KD en raison d'un coup à la tête doit être examiné dans la salle médicale conformément aux règles médicales de la WT. Le médecin présent sur place doit effectuer un SCAT5 sur le compétiteur blessé afin de diagnostiquer la commotion dans les 30 minutes qui suivent le coup.
  - 2.3. Tout traumatisme (modéré à sévère) ou toute commotion entraîne la suspension pour toute compétition durant une période déterminée (conformément à l'article 18.2.5). Cette suspension médicale obligatoire ne peut être raccourcie pour quelque motif que ce soit une fois qu'elle est prononcée.
  - 2.4. La décision de la suspension du compétiteur pour traumatisme conséquent ou commotion doit s'appuyer sur l'un des critères suivants :
    - (1) Examen neurologique complet et tests neurocognitifs (SCAT5 ou tout autre outil d'évaluation des commotions cérébrales validé et autorisé par le Président du comité

médical) effectué par un médecin agréé dans la salle médicale qui doit être signalé au Président du comité médical.

(2) RSC (victoire par arrêt de l'arbitre) en raison d'une perte de connaissance, d'un état mental altéré ou l'incapacité à produire un mouvement significatif, stable et volontaire à la suite d'un traumatisme crânien direct pendant au moins dix secondes ou après le décompte de dix.

(3) Ne pas récupérer d'un traumatisme crânien et reprendre le combat dans un délai d'une minute après l'évaluation médicale sur le terrain lorsque l'arbitre central appelle un médecin pour une éventuelle commotion.

- 2.5. Tout compétiteur qui a été diagnostiqué d'une commotion ou d'un traumatisme crânien conséquent conformément au critère 2.4 susmentionné écoperà d'une suspension de 30 jours (senior), de 40 jours (junior) ou de 50 jours (cadet). Cette période de suspension médicale obligatoire ne peut être raccourcie sous aucun prétexte.
- 2.6. Tout compétiteur qui a subi une deuxième commotion au cours des 90 derniers jours recevra une suspension de 90 jours. Tout compétiteur qui a subi une troisième commotion au cours des 180 derniers jours recevra une suspension de 180 jours.
- 2.7. Pour toute commotion ou traumatisme crânien conséquent mal signalé, mal diagnostiqué ou mal pris en charge sans suspension médicale, le Département sportif de la WT et le Comité médical dirigé par son président commenceront à enquêter sur l'incident au moyen d'un replay vidéo même après la fin de la compétition. L'incident doit être signalé au président du Comité médical dans les 30 jours après l'incident afin de pouvoir débiter l'enquête. Si, après visionnage du replay vidéo, au moins trois membres du Comité médical de la WT décèlent une commotion évidente, un sérieux traumatisme crânien (KD de plus de dix secondes) ou toute autre blessure grave qui entraîne une suspension médicale obligatoire de 30 jours, l'avis du Comité médical de la WT est prépondérant face à celui de l'examineur médical (OMD ou médecin-chef). Les règles de suspension seront donc appliquées à l'athlète afin d'assurer la santé et la sécurité du participant.

(Explication #1)

Éloigner l'adversaire du compétiteur :

Dans cette situation, le compétiteur debout doit retourner à son emplacement de départ. Cependant, si le compétiteur au sol se trouve à cet emplacement ou près de celui-ci, l'adversaire doit attendre sur la ligne limite devant la chaise de son coach.

(Lignes directrices pour les arbitres)

L'arbitre doit être constamment prêt à un KD soudain ou à une situation où le participant est étourdi, conséquence d'un coup et d'un impact puissants.

(Explication #2)

Si le compétiteur au sol se lève pendant le décompte de l'arbitre et souhaite poursuivre le combat :

Le but premier du décompte est la protection du participant. Même si le participant souhaite poursuivre le combat avant que l'arbitre ne soit arrivé à huit, l'arbitre doit tout de même compter

jusqu'à huit (Yeo-dul) avant de reprendre le combat. Le décompte jusqu'à huit (Yeo-dul) est obligatoire et l'arbitre ne peut pas le contourner.

**\*Décompte 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 participant a récupéré ou non. Si tel est le cas, il doit redémarrer le combat en déclarant « Kye-sok ». L'arbitre doit être certain que l'athlète est bien en condition de continuer lorsqu'il compte jusqu'à huit. La confirmation finale de l'état du participant après le décompte jusqu'à 8 n'est qu'une procédure l'arbitre ne doit pas perdre de temps avant de relancer le combat.

(Explication #4)

Lorsqu'un compétiteur à terre n'est pas en mesure d'exprimer sa volonté à poursuivre le combat après « Yeol », l'arbitre doit déclarer son adversaire vainqueur par RSC.

Le participant exprime sa volonté de poursuivre le combat en agitant les poings à plusieurs reprises en position de combat. Si le compétiteur n'effectue pas ces actions après « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer l'adversaire vainqueur après avoir compté « A-hop » et « Yeol ». Manifester la volonté de continuer le combat après le comptage de « Yeo-dul » ne peut pas être considéré comme valide. Même si le compétiteur exprime la volonté de reprendre le combat après « Yeo-dul », l'arbitre se réserve le droit de continuer à compter et de déclarer la fin du combat s'il détermine que le compétiteur n'est pas en mesure de continuer à combattre.

(Explication #5)

Lorsqu'un participant est à terre en raison d'un coup puissant et que sa santé semble être en danger, l'arbitre peut suspendre le combat et appeler les premiers soins ou le faire en même temps que le décompte.

(Lignes directrices pour l'arbitrage)

- i. L'arbitre ne doit pas tarder à relancer le combat après avoir compté jusqu'à « Yeo-dul ». Cette décision serait une erreur d'arbitrage relative à la procédure de comptage.
- ii. Lorsque le compétiteur a clairement récupéré avant le décompte de « Yeo-dul » et manifeste la volonté de reprendre le combat, mais que l'arbitre détermine que le compétiteur nécessite une assistance médicale, il doit alors faire reprendre le combat en déclarant « Kye-sok » puis immédiatement l'arrêter avec « Kal-yeo ». Ensuite, il déclare « Kye-shi » ; les procédures de l'article 19 sont alors d'application.

## Article 19 Procédure de suspension d'un combat

---

1. Lorsqu'un combat doit être arrêté en raison d'une blessure d'un compétiteur, l'arbitre doit prendre les mesures stipulées ci-dessous. Cependant, si la suspension du combat était prononcée pour d'autres raisons qu'une blessure, l'arbitre doit déclarer « Kal-yeo » (pause) et faire reprendre le combat avec « Kye-sok » (continuez).
  - 1.1. L'arbitre doit suspendre le match en déclarant « Kal-yeo » et en ordonnant au chronométrateur d'arrêter le chronométrage.
  - 1.2. L'arbitre accorde une minute au participant pour recevoir des premiers soins prodigués par le médecin de la compétition. L'arbitre peut également permettre au médecin de l'équipe de prodiguer des premiers soins si le médecin de la compétition n'est pas disponible ou s'il le juge nécessaire.
    - 1.2.1. Le médecin de la compétition peut demander plus de temps (jusqu'à 2 minutes) si nécessaire.
    - 1.2.2. Si aucun médecin de la compétition, médecin de l'équipe ou président de la commission médicale n'est disponible, n'importe quel médecin proche du terrain peut intervenir pour prodiguer les premiers soins.
  - 1.3. Si le compétiteur blessé ne peut pas reprendre le match après la minute de pause, l'arbitre déclare l'adversaire vainqueur.
  - 1.4. Dans le cas où le compétiteur ne peut pas reprendre le combat après la minute de pause, le compétiteur qui a causé la blessure au moyen d'un acte prohibé se voit pénalisé d'un « Gam-jeom » et déclaré perdant.
  - 1.5. Si les deux participants sont au sol et ne sont pas en mesure de continuer le combat après une minute, le vainqueur doit être décidé en fonction des points marqués avant l'arrêt du combat.
    - 1.5.1. Dans le cas d'un système du meilleur de trois (3) rounds : si les deux compétiteurs sont mis au sol et ne peuvent pas poursuivre le combat après une minute lors du Round 1 ou du Round 3, le vainqueur sera déterminé en fonction des points marqués avant que les blessures ne surviennent lors du round concerné.

Si cela se produit pendant le Round 2, le vainqueur sera déterminé selon la décision du Round 1.
    - 1.5.2. Si les points sont à égalité, le vainqueur sera décidé selon les critères de supériorité.
- 1.6. Si l'arbitre estime que le compétiteur simule sa douleur, il déclare « Kal-yeo » et ordonne la reprise du combat avec « stand up ». Si le compétiteur refuse de continuer le combat après trois signaux, l'arbitre déclare la fin du match avec RSC.
- 1.7. Si l'arbitre détermine que le participant a une blessure grave telle qu'une fracture, une luxation, une entorse de la cheville et/ou un saignement, l'arbitre permet au participant 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 compétiteur d'une des manières énumérées ci-dessus.
- 1.8. Arrêt du match pour motif de blessure : si l'arbitre détermine qu'un compétiteur a une blessure grave telle qu'une fracture, une luxation, une entorse de la cheville et/ou un saignement, l'arbitre doit consulter le Président du Comité médical ou le médecin de la compétition. Si un compétiteur est blessé à nouveau de la même manière, l'équipe

médicale peut conseiller à l'arbitre d'arrêter le combat et de déclarer le compétiteur blessé comme perdant.

(Explication #1)

- a) Quand l'arbitre détermine que le combat ne peut pas reprendre en raison d'une blessure ou d'une situation d'urgence, il peut prendre les mesures suivantes :
  - i. Si la situation est critique en raison d'une perte de connaissance ou d'une blessure grave et que le temps est compté, les premiers soins doivent immédiatement être prodigués et le combat doit être arrêté. Dans ce cas de figure, le résultat du match est décidé de la manière suivante :
    - Le participant qui a causé la blessure doit être déclaré perdant s'il a recouru à un acte prohibé pénalisé par un « Gam-jeom ».
    - Le compétiteur blessé doit être déclaré perdant si la technique était légale ou accidentelle, ou qu'elle était le résultat d'un contact inévitable.
    - Si la blessure n'est pas liée au déroulement du combat, le vainqueur sera décidé sur la base du score avant l'arrêt du combat. Si la suspension arrive avant la fin du premier round, le match sera invalidé.
    - Dans le cas d'un système du meilleur de trois (3) rounds : si l'issue n'est pas liée au contenu du combat, le vainqueur sera déterminé en fonction des points marqués avant la suspension survenue lors du round concerné (dans le cas du Round 1 ou du Round 3).
  - b) Si les points sont à égalité, le vainqueur sera décidé selon les critères de supériorité.
  - c) Si cela se produit lors du Round 2, le vainqueur sera déterminé selon la décision du Round 1.
  - d) ii. Si un combattant a besoin de premiers soins pour une blessure, il peut recevoir le traitement nécessaire pendant une minute après la déclaration de « Kye-shi ».
    - Ordre de reprendre le combat : après consultation du Comité médical, l'arbitre central décide si le combat doit reprendre ou non. L'arbitre peut ordonner à tout moment la reprise du combat au compétiteur dans la minute. Il peut également déclarer perdant tout compétiteur qui refusé d'obtempérer aux injonctions de l'arbitre.
    - À partir de 40 secondes, pendant que le compétiteur reçoit des soins, l'arbitre compte à voix haute à cinq secondes d'intervalle. Si le compétiteur n'est pas en mesure de retourner à son emplacement de départ après une minute, les résultats du combat seront déclarés.
    - Après avoir déclaré « Kye-shi », la minute d'intervalle démarre au moment où le médecin entre sur le terrain ou après avoir attendu jusqu'à 10 secondes si le médecin n'est pas directement disponible aux abords du terrain. Cependant, si des soins sont nécessaires mais que le médecin est absent ou que des soins supplémentaires sont nécessaires, l'arbitre se réserve le droit de suspendre la limite d'une minute.
    - Si la reprise du combat s'avère impossible après la minute, le résultat du combat sera décidé conformément au paragraphe « i » de cet article.
  - ii. Si les deux compétiteurs sont dans l'incapacité de reprendre le combat après une minute ou en cas d'urgence, le résultat du combat est décidé selon les critères suivants :
    - Si la fin du combat est causée par un acte prohibé pénalisé par un « Gam-jeom », l'auteur de cet acte sera déclaré perdant.

- Si la fin du combat n'est pas causée par un acte prohibé pénalisé par un « Gam-jeom », le résultat sera déterminé par le score au moment de la suspension du combat. Cependant, si la suspension du combat est prononcée avant la fin du premier round, le combat sera invalidé et le Comité d'Organisation reprogrammera le combat à un autre moment plus opportun. Le compétiteur qui ne peut combattre sera considéré comme forfait.
  - Dans le cas d'un système du meilleur de trois (3) rounds : si l'issue n'est pas liée au contenu du combat, le vainqueur sera déterminé en fonction des points marqués avant la suspension survenue lors du round concerné (dans le cas du Round 1 ou du Round 3).
- e) Si les points sont à égalité, le vainqueur sera décidé selon les critères de supériorité.
- f) Si cela se produit lors du Round 2, le vainqueur sera déterminé selon la décision du Round 1.
- Si la fin du combat est causée par des actions interdites commises par les deux compétiteurs, ils seront tous deux déclarés perdants.

(Explication #2)

- g) La suspension du combat se déroulera plus en détail de la manière suivante :
- i. Lorsque des circonstances imprévues nécessitent la suspension du combat, l'arbitre doit le suspendre et s'en référer aux directives du Délégué technique.
  - ii. Si le combat est suspendu après avoir complété le deuxième round, le résultat sera déterminé selon le score du match au moment de la suspension. Dans le cas d'un système du meilleur de trois (3) rounds : si l'issue n'est pas liée au contenu du combat, le vainqueur sera déterminé en fonction des points marqués avant la suspension survenue lors du round concerné (dans le cas du Round 1 ou du Round 3). Si les points sont à égalité, le vainqueur sera décidé selon les critères de supériorité. Si cela se produit lors du Round 2, le vainqueur sera déterminé selon la décision du Round 1.
  - iii. Si le match est suspendu avant la conclusion du deuxième round, un nouveau combat aura en principe lieu en trois rounds.

## Article 20 Officiels techniques

---

1. Délégué technique (ci-après dénommé DT)
  - 1.1. Qualification : Le président du Comité technique de la WT doit désigner un DT parmi les membres du Comité technique aux championnats promus par la WT sur recommandation du secrétaire général de la WT.
  - 1.2. Rôles : Le DT s'assure, d'une part, que le Règlement de compétition est bien appliqué et, d'autre part, il préside la réunion des chefs d'équipe et la session de tirage au sort. Il approuve le résultat des tirages au sort, la pesée et les compétitions avant leur officialisation. Il se réserve aussi le droit de prendre des décisions finales sur le terrain de compétition et les questions techniques générales après avoir consulté le Bureau superviseur de la Compétition. Il prend les décisions finales sur toutes les questions relatives aux compétitions non prescrites dans le présent Règlement de Compétition. Le DT est le Président du Bureau superviseur de la Compétition. Il se charge de rédiger le rapport d'évaluation de l'événement.
2. Les membres du Bureau superviseur de la Compétition (ci-après dénommé BSC) :
  - 2.1. Qualification : Les membres du Bureau superviseur de la Compétition sont désignés par le Président de la WT sur recommandation du secrétaire général parmi ceux qui ont le plus d'expérience et le plus de connaissances en compétitions de taekwondo.
  - 2.2. Composition : le BSC est composé d'un président et de pas plus de quatre membres aux championnats promus par la WT. Les présidents du Comité des Jeux, du Comité des Arbitres, du Comité médical et du Comité des Athlètes de la WT doivent être inclus dans le BSC en tant que membres ex officio. La composition peut toute de même être ajustée par le Président, le cas échéant.
  - 2.3. Rôles : le BSC doit assister le DT lors des compétitions ainsi que pour toute question technique. Il doit aussi s'assurer que les compétitions se déroulent conformément au calendrier. Le BSC doit aussi faire office de Comité disciplinaire extraordinaire durant la compétition à l'égard d'éventuels problèmes de gestion.
3. Les arbitres
  - 3.1. Qualification : Titulaires d'un certificat d'arbitre international enregistré par la WT.
  - 3.2. Obligations
    - 3.2.1. Arbitre central
      - 3.2.1.1. L'arbitre doit avoir le contrôle sur le combat.
      - 3.2.1.2. L'arbitre doit déclarer « Shi-jak », « Keu-man », « Kye-sok », « Kye-shi », « Shi-gan », le vainqueur et le perdant, la déduction de points, les pénalités, et l'abandon.
      - 3.2.1.3. L'arbitre a le droit de prendre des décisions seul conformément aux règles stipulées.
      - 3.2.1.4. En principe, l'arbitre central n'accorde pas de points. Cependant, si l'un des juges de coin lève sa main car un point n'a pas été comptabilisé, alors l'arbitre central peut décider d'une réunion avec les arbitres. Si deux juges sont d'accord pour modifier le score, l'arbitre central doit accepter leur avis et corriger le score (dans le cas d'un arbitre central et de trois arbitres de coin). Dans le cas de deux arbitres de coin et un arbitre central, le score peut être modifié si deux personnes sont de cet avis.
      - 3.2.1.5. Dans la situation décrite dans l'Article 15, la décision de supériorité sera prise par les arbitres à la fin des quatre rounds si nécessaire.

### 3.2.2. Arbitre de coin

3.2.2.1. Les arbitres de coin doivent inscrire les points immédiatement.

3.2.2.2. Les arbitres doivent exprimer leur opinion honnêtement lorsque l'arbitre central le demande.

### 3.2.3. Jury de la vidéo

3.2.3.1. Le jury de la vidéo doit visionner la vidéo et informer l'arbitre de la décision dans les 30 secondes.

### 3.2.4. Assistant technique (ci-après dénommé AT)

3.2.4.1. L'AT doit sans cesse surveiller le marquoir pendant le combat pour s'assurer que le score, les sanctions et le chronomètre sont correctement affichés. En cas de problème, il doit immédiatement avertir l'arbitre.

3.2.4.2. L'AT 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.

3.2.4.3. L'AT enregistre manuellement tous les résultats, les pénalités et les résultats du replay vidéo sur la feuille qui lui est assignée.

### 3.3. Composition des arbitres par aire de combat

3.3.1. L'équipe des officiels est composée d'un arbitre central et de trois arbitres de coin.

3.3.2. L'équipe des officiels est composée d'un arbitre central et de deux arbitres de coin.

3.3.3. L'équipe des officiels est composée d'un arbitre central et d'un arbitre de coin.

### 3.4. Choix des arbitres qui officieront.

3.4.1. Les arbitres sont désignés après que l'horaire de la compétition est fixé.

3.4.2. Les arbitres de la même nationalité que les compétiteurs ne doivent pas être assignés à leurs combats. Cependant, une exception peut être faite si le nombre d'arbitres est insuffisant.

3.5. Responsabilité pour les décisions : Les décisions prises par les arbitres sont incontestables et ils doivent être responsables de leurs décisions s'ils doivent rendre des comptes au BSC.

### 3.6. Uniformes

3.6.1. Les arbitres doivent porter l'uniforme officiel recommandé par la WT.

3.6.2. Les arbitres ne doivent pas porter ou prendre des matériaux sur l'aire de combat qui puissent interférer avec le combat. L'utilisation du téléphone portable peut être restreinte, si nécessaire.

4. Chronométrateur : il doit gérer la durée du combat, les périodes mortes et les suspensions. Il doit aussi enregistrer les points et les pénalités et les rendre publics.

### (Explication #1)

Les arbitres doivent loger dans un hôtel séparé pour éviter tout contact avec les responsables d'équipe. L'hôtel doit être situé à moins de 20 minutes en voiture de la compétition.

### (Interprétation)

Les détails des qualifications des arbitres, de leurs obligations, etc. doivent suivre le Règlement de la WT sur l'Administration des Arbitres internationaux.

### (Interprétation)

Le DT peut remplacer ou pénaliser les arbitres avec l'accord du BSC s'ils ont mal été assignés ou si l'un des arbitres désignés a injustement mal géré un combat ou s'il a commis des erreurs injustifiées à plusieurs reprises.

(Lignes directrices pour l'arbitrage)

Si chaque arbitre attribue des points différents pour un coup de pied légal à la tête et que, par exemple, un arbitre attribue un point, un autre en attribue deux et le dernier n'en donne pas, et qu'aucun point n'est reconnu comme valide, ou si l'opérateur commet des erreurs de chronométrage, de score ou de pénalités, n'importe quel arbitre peut relever l'erreur et demander confirmation auprès des autres arbitres. Ensuite, l'arbitre peut déclarer "Kal-yeo" (arrêt) pour arrêter le combat et s'entretenir avec les arbitres pour énoncer les faits. Après l'entretien, l'arbitre doit déclarer sa décision. Si un coach demande un replay vidéo pour la même action concernée par la demande de concertation des arbitres, l'arbitre central doit en premier lieu s'entretenir avec eux avant d'accepter la demande du coach. Si le score est corrigé, le coach doit rester sans recourir à son quota d'appel. Si le coach reste debout et demande tout de même un vidéo replay, l'arbitre doit accepter sa demande.

## Article 21 Instant Video Replay

---

- 1) En cas d'objection à un jugement d'un arbitre pendant le combat, le coach de l'équipe peut demander à l'arbitre central un vidéo replay immédiat. Le coach peut uniquement demander le vidéo replay dans les cas suivants :
  - I. Pénalités infligées à l'adversaire pour les situations suivantes : chute, franchissement de la ligne de limite, attaque de l'adversaire après « Kal-yeo », ou attaque de l'adversaire au sol.
  - II. Point technique
  - III. Toute pénalité infligée à son propre compétiteur
  - IV. Lorsque l'arbitre a oublié d'annuler le(s) point(s) après l'attribution d'un « Gam-jeom » pour une action interdite.
  - V. Mauvaise identification par le juge du compétiteur ayant porté le coup de poing.
  - VI. Coup de pied à la tête non comptabilisé, uniquement lorsque le PSS de la tête (Head PSS) n'est pas utilisé.
- 2) Lorsqu'un entraîneur fait appel, l'arbitre central s'approche de l'entraîneur et lui demande la raison de l'appel. Aucun appel ne sera recevable pour des points marqués par des attaques de pied ou de poing au tronc, ni pour des attaques de pied au tronc ou à la tête enregistrées par le PSS. La demande d'Instant Video Replay (IVR) pour les coups de pied à la tête ne peut être faite par l'entraîneur que lorsque le Head PSS n'est pas utilisé et que le protège-tête conventionnel est appliqué. La portée de la demande d'IVR est limitée à une seule action survenue dans les cinq (5) secondes précédant la demande de l'entraîneur. Dès que l'entraîneur lève la carte bleue ou rouge pour demander l'IVR, il est considéré qu'il a utilisé son appel attribué, quelles que soient les circonstances, sauf si la réunion des juges donne satisfaction à l'entraîneur.
- 3) L'arbitre demande au Jury de Révision d'examiner la vidéo instantanée. Le Jury de Révision, qui ne doit pas être de la même nationalité que les compétiteurs, examine la vidéo.
  - a) Dans les cinq (5) dernières secondes de chaque round, l'arbitre central peut demander une révision IVR pour vérifier d'éventuelles pénalités de Gam-jeom pour les actions suivantes :
    - Chute
    - Franchissement de la ligne de limite
    - Attaque après Kal-yeo
    - Attaque d'un adversaire tombéTous les points marqués après un acte interdit seront annulés.
  - b) Si l'arbitre estime qu'un compétiteur chancelle, subit un impact fort à la tête, reçoit un coup de pied à l'œil/aux yeux, saigne ou est mis au sol par un coup de pied à la tête et commence le décompte, mais que l'attaque n'a pas été comptabilisée par le Head PSS, l'arbitre doit demander l'IVR afin de décider d'accorder ou non des points après le décompte.
  - c) L'arbitre peut demander l'IVR pour clarification avant de déclarer un Gam-jeom pour simulation de blessure
  - d) Lors d'une compétition de niveau G6 ou supérieur, lorsqu'une situation survient au cours des dix (10) dernières secondes d'un round et que la décision demandée par l'arbitre conformément à l'article 12.3.5.1 ne peut pas être clairement déterminée par le jury de révision (Review Jury), le Directeur Technique (TD) et/ou le CSB peuvent procéder à un réexamen de la décision à la demande du jury de révision.
- 4) En dehors de la vidéo-replay, l'entraîneur d'une équipe peut utiliser une carte technique (Technical Card) pour effectuer immédiatement une demande de révision technique (Technical Review

Request) auprès de l'arbitre central, et ce, quel que soit le round. Toutefois, si le jury de révision (Review Jury) confirme qu'il n'y a aucune erreur concernant la situation faisant l'objet de la demande, un « Gam-jeom » est infligé au compétiteur de l'entraîneur ayant effectué la demande. Dans ce cas, la carte technique est rendue à l'entraîneur et peut être réutilisée, quel que soit le résultat de la demande. L'entraîneur peut demander une révision technique dans les cas suivants :

- i. Tout dysfonctionnement mécanique ou toute erreur dans la gestion du temps.
  - ii. En cas de réclamation concernant un dysfonctionnement mécanique du PSS.
  - iii. Lorsque l'arbitre a oublié d'annuler le(s) point(s) après l'attribution d'un « Gam-jeom » pour une action interdite.
  - iv. Lorsque l'opérateur enregistre incorrectement dans le système la décision de l'arbitre concernant un « Gam-jeom » ou des points valides.
  - v. Dans les cas correspondant à l'article 21.8.
- 5) Après examen de la vidéo-replay instantanée, le jury de révision informe l'arbitre central de la décision finale dans les trente (30) secondes suivant la réception de la demande.
  - 6) L'entraîneur dispose d'une (1) seule demande de vidéo-replay instantané par combat. Toutefois, en fonction de la taille et du niveau du championnat, le Délégué Technique (TD) peut déterminer le nombre de demandes autorisées lors de la réunion des chefs d'équipe. Si la demande est acceptée et que la décision contestée est corrigée, l'entraîneur conserve son droit de recours pour le combat concerné.
  - 7) La décision du Jury de Révision est irrévocable ; aucun autre appel pendant le combat ni aucune protestation après le combat ne seront acceptés, sauf en cas d'erreur de calcul du score dans les tournois de qualification olympique, les épreuves G6 ou au-dessus, comme expliqué à l'article 21.7.1.
  - 8) En cas de décision manifestement erronée des officiels d'arbitrage ou des opérateurs de score concernant l'identification d'un compétiteur ou des erreurs de calcul du score, comme suit :
    - 1) Score et Gam-jeom saisis par l'opérateur
    - 2) Mauvaise identification des athlètes par l'arbitre centralN'importe quel officiel d'arbitrage doit demander l'IVR et corriger la décision à tout moment durant le round.

Si des erreurs de calcul du score ou une mauvaise identification de l'athlète n'ont pas été corrigées pendant le round par les officiels d'arbitrage et que ces erreurs ont ensuite affecté le résultat du vainqueur du combat ou du round dans les tournois de qualification olympique, les épreuves G6 ou au-dessus, le Délégué Technique (DT) a le droit d'examiner le cas avec l'assistance du Conseil de Supervision de la Compétition (CSC) afin d'apporter la correction nécessaire dans les 30 minutes suivant le round concerné. Si les erreurs sont identifiées et confirmées, le DT peut demander la reprise du round à partir du moment où l'erreur s'est produite. En cas d'erreurs multiples, la compétition reprendra à partir du moment où la première erreur est survenue.
  - 9) En cas d'appel accepté, le Conseil de Supervision de la Compétition peut enquêter sur le combat à la fin de la journée de compétition et prendre, si nécessaire, des mesures disciplinaires à l'encontre des officiels d'arbitrage concernés.
  - 10) À tout moment pendant le round, n'importe quel juge peut demander l'ajout ou le retrait de points techniques, indépendamment du quota d'appel de l'entraîneur.

11) Dans les tournois où le système d'Instant Video Replay n'est pas disponible, la procédure de protestation suivante s'applique.

- 11.1. En cas d'objection à une décision arbitrale, un délégué officiel de l'équipe doit soumettre une demande de réévaluation de la décision (protestation), accompagnée de frais de protestation non remboursables de 200 USD, au Conseil d'Arbitrage (Conseil de Supervision de la Compétition) dans les 10 minutes suivant le combat concerné.
- 11.2. La délibération de la réévaluation se fait en excluant les membres de la même nationalité que le compétiteur concerné, et la décision est prise à la majorité.
- 11.3. Les membres du Conseil d'Arbitrage (Conseil de Supervision de la Compétition) peuvent convoquer les officiels d'arbitrage pour confirmation des faits.
- 11.4. La résolution prise par le Conseil d'Arbitrage (Conseil de Supervision de la Compétition) est finale et aucun autre moyen d'appel ne sera appliqué.
- 11.5. Les procédures de délibération sont les suivantes :
  - 11.5.1. Un entraîneur ou un chef d'équipe de la nation protestataire est autorisé à faire une brève présentation orale devant le Conseil d'Arbitrage pour soutenir sa position. L'entraîneur ou le chef d'équipe de la nation répondante peut présenter une brève réplique.
  - 11.5.2. Après examen de la demande de protestation, l'objet de la protestation doit être classé selon les critères « Acceptable » ou « Inacceptable ».
  - 11.5.3. Si nécessaire, le Conseil peut entendre l'avis de l'arbitre ou des juges.
  - 11.5.4. Si nécessaire, le Conseil peut examiner les preuves matérielles de la décision, telles que des données écrites ou des enregistrements visuels.
  - 11.5.5. Après délibération, le Conseil procède à un vote secret pour déterminer la décision majoritaire.
  - 11.5.6. Le Président rédigera un rapport documentant le résultat de la délibération et rendra ce résultat public.
  - 11.5.7. Procédure ultérieure à la suite de la décision :
    - 11.5.7.1. Les erreurs dans la détermination du résultat du match, les fautes dans le calcul du score ou la mauvaise identification d'un compétiteur entraînent l'annulation et l'inversion de la décision.
    - 11.5.7.2. Erreur dans l'application des règles : lorsque le Conseil détermine que l'arbitre a commis une erreur manifeste dans l'application du Règlement de Compétition, les conséquences de cette erreur sont corrigées et l'arbitre est sanctionné.
    - 11.5.7.3. Erreurs d'appréciation des faits : lorsque le Conseil décide qu'il y a eu une erreur manifeste dans le jugement des faits tels que l'impact d'un coup, la gravité de l'action ou du comportement, l'intention, ou le moment d'un acte par rapport à une déclaration ou à une zone, la décision ne sera pas modifiée et les officiels ayant commis l'erreur seront réprimandés.

## Article 22 Compétition par équipe

---

Cet article décrit les modifications apportées aux Règlement de Compétition utilisées pour les compétitions par équipes. L'objectif est de définir le format de la compétition, les catégories de poids, la composition des équipes, le système de points et les autres procédures opérationnelles pour les compétitions par équipes Juniors et Seniors.

Pour les points non prévus dans le présent Article 22, le Règlement de Compétition de World Taekwondo s'appliquent.

### 1. Catégories d'épreuves et division

- 1.1. Les divisions et catégories des épreuves de compétition par équipes, y compris la plage de poids totale de chaque catégorie, sont décrites à l'Article 5 du Règlement de Compétition
- 1.2. Les critères d'âge pour les divisions Seniors et Juniors sont définis conformément à l'Article 4 du Règlement de Compétition.

### 2. Aire de compétition

2.1. Les compétitions par équipes se déroulent sur l'aire de compétition standard WT (tapis octogonal) telle que spécifiée à l'Article 3 du Règlement de Compétition WT.

2.2. Toute modification nécessaire pour s'adapter au format relais par équipes doit recevoir l'approbation préalable du Comité Technique WT.

### 3. Méthode de compétition

- 3.1. Sauf indication contraire dans le descriptif de l'événement, les compétitions par équipes se déroulent sous forme de tournoi à élimination directe avec combats pour la médaille de bronze.
- 3.2. Le système « Best of Three » s'applique aux compétitions par équipes. Le résultat du combat est déterminé par le nombre de rounds gagnés sur les trois rounds.
- 3.3. Les compétitions par équipes se déroulent sous forme de combat relais à chaque round. Les remplacements (tags) sont illimités. Toutefois, une fois qu'un athlète est entré en remplacement, il doit rester au moins 15 secondes en combat avant d'être à nouveau éligible à un remplacement. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne peut pas remplacer son athlète pendant les 10 secondes suivantes.
- 3.4. Un classement par équipes peut être appliqué pour le tirage au sort, le cas échéant.
- 3.5. L'Instant Video Replay ne s'applique pas aux compétitions par équipes.

### 4. Composition de l'équipe

- 4.1. Chaque équipe peut inscrire jusqu'au nombre maximal d'athlètes requis pour chaque épreuve, plus un (1) athlète remplaçant par genre. Par exemple, dans l'épreuve Équipe masculine de trois, un maximum de quatre (4) athlètes peut être inscrit. Aucun remplaçant n'est autorisé pour les épreuves en paire.
- 4.2. Chaque équipe doit soumettre la liste des participants avant chaque combat.
- 4.3. Le remplacement d'un athlète par un remplaçant est autorisé uniquement entre les combats, pas pendant un combat.

- 4.4. Un maximum de deux (2) entraîneurs et un (1) membre du staff médical sont autorisés à entrer sur l'aire de jeu. Seuls les entraîneurs peuvent entrer sur l'aire de compétition pour gérer les remplacements pendant un combat.
5. Durée du combat
- 5.1. Dans le système « Best of Three », le combat se compose de trois (3) rounds de trois (3) minutes chacun, avec une période de repos d'une (1) minute entre les rounds.
- 5.2. La durée de chaque round peut être ajustée à 2 minutes x 3 rounds dans le cas des épreuves en paire.
- 5.3. La durée et le nombre de rounds pour les compétitions Juniors peuvent être modifiés selon la structure de l'événement et seront annoncés dans le descriptif.
6. Pesée
- 6.1. Les athlètes doivent se soumettre et réussir les procédures officielles de pesée conformément à l'Article 9 du Règlement de Compétition WT.
- 6.2. Le poids combiné des athlètes sélectionnés ne doit pas dépasser la limite de poids spécifiée pour l'épreuve concernée.
- 6.3. Aucune pesée aléatoire ne sera effectuée pour la compétition par équipes.
7. Points valables et système de score
- 7.1. Les points valables et le système de score dans les compétitions par équipes sont déterminés conformément aux Articles 12 et 13 du Règlement de Compétition WT.
- 7.2. Les points de chaque athlète contribuent au score total cumulé de l'équipe.
- 7.3. La compétition peut également être conduite en utilisant le système « Health Bar » en plus des formats spécifiés dans le Règlement de Compétition WT. Le système « Health Bar » fonctionne comme suit :
- 7.3.1. Système Health Bar
- Chaque équipe commence avec une Health Bar de 150 points.
  - Les points marqués par un athlète sont déduits de la Health Bar de l'équipe adverse.
  - Un round se termine lorsque la Health Bar d'une équipe atteint zéro (0), auquel cas l'équipe adverse est déclarée gagnante de ce round.
  - Si aucune des Health Bars n'atteint zéro (0) dans le temps imparti, l'équipe ayant la Health Bar restante la plus élevée est déclarée gagnante du round.
  - Les points valables (Health Bar) sont les suivants :

| Zone score                        | Health Bar (Total 150) |
|-----------------------------------|------------------------|
| Coup de poing valable au plastron | -5                     |
| Coup de pied valable au plastron  | -10                    |
| Coup de pied valable à la tête    | -15                    |

|                                           |                                  |
|-------------------------------------------|----------------------------------|
| Coup de pied retourné valable au plastron | -20                              |
| Coup de pied retourné valable à la tête   | -30                              |
| Gam-jeom                                  | -5                               |
| Comportement passif                       | Déduction x2 pendant 10 secondes |

## 8. Actions interdites et pénalités

8.1. Les actions suivantes sont classées comme actions interdites et un « Gam-jeom » est déclaré :

- 1) Saisir l'adversaire
- 2) Attaquer l'adversaire après « Kal-yeo »
- 3) Attaquer un adversaire tombé
- 4) Franchir la ligne de limite
- 5) Mauvaise conduite du/des compétiteur(s) ou de l'entraîneur

8.2. Chaque « Gam-jeom » entraîne l'attribution d'un (1) point à l'équipe adverse.

8.3. L'équipe qui accumule 40 Gam-jeoms à tout moment du combat est déclarée perdante.

8.4. Pénalité pour passivité : lorsqu'un compétiteur est jugé éviter le combat ou adopter un comportement passif, ce qui suit s'applique :

- Une pénalité pour passivité est déclarée contre le compétiteur.
- Pendant les dix (10) secondes suivantes, l'adversaire bénéficie du doublement de la valeur de tous les points marqués.
- Le montant correspondant est déduit de la Health Bar de l'équipe du compétiteur passif si le système Health Bar est utilisé.
- Des pénalités pour passivité peuvent être données pour les actions suivantes :
  - 1) Fuir l'adversaire
  - 2) Tomber intentionnellement
  - 3) Éviter ou retarder intentionnellement le combat

8.5. Les infractions répétées ou le comportement antisportif peuvent entraîner la disqualification de l'athlète individuel ou de l'équipe, à la discrétion de l'Arbitre et du Délégué Technique.

## 9. Format de compétition

### 9.1. Paire masculine et féminine

9.1.1. Chaque équipe doit inscrire un minimum de deux (2) et un maximum de trois (3) athlètes, incluant un (1) remplaçant.

9.1.2. Chaque combat doit commencer avec deux (2) athlètes titulaires.

9.1.3. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque combat. Le poids combiné des athlètes inscrits ne doit pas dépasser la limite de poids de la division concernée. Aucun changement n'est autorisé une fois la liste soumise.

9.1.4. Les combats se composent de trois (3) (ou deux (2)) rounds de deux (2) minutes chacun, avec une pause d'une (1) minute entre les rounds.

9.1.5. Les remplacements (tags) sont illimités. Toutefois, une fois qu'un athlète est remplacé, il doit rester au moins 15 secondes en combat avant d'être à nouveau éligible à un remplacement. De plus, après un remplacement, l'équipe adverse ne peut pas remplacer son athlète pendant les 10 secondes suivantes.

9.1.6. Les remplacements ne peuvent avoir lieu que lorsque le match est raisonnablement interrompu.

## 9.2. Équipe masculine et équipe féminine

- 9.2.1. Chaque équipe doit inscrire le nombre requis d'athlètes pour l'épreuve concernée (Équipe de Trois : trois (3) athlètes ; Équipe de Quatre : quatre (4) athlètes). En outre, chaque équipe peut inscrire un (1) remplaçant.
- 9.2.2. Chaque combat doit commencer avec trois (3) ou quatre (4) athlètes titulaires selon l'épreuve.
- 9.2.3. Les équipes doivent soumettre la liste des participants avant chaque combat. Le poids combiné ne doit pas dépasser la limite de poids de la division. Aucun changement n'est autorisé après soumission.
- 9.2.4. Les combats se composent de trois (3) (ou deux (2)) rounds de trois (3) minutes chacun, avec une pause d'une (1) minute entre les rounds.
- 9.2.5. Les remplacements sont illimités avec les règles des 15 secondes et 10 secondes.
- 9.2.6. Les remplacements ne peuvent avoir lieu que lorsque le match est raisonnablement interrompu.
- 9.2.7. En cas de blessure, une Équipe de Quatre peut continuer avec trois (3) athlètes.

## 9.3. Équipe mixte

- 9.3.1. Chaque équipe doit inscrire au moins deux (2) athlètes féminines et deux (2) athlètes masculins, avec un maximum de six (6) athlètes incluant deux (2) remplaçants (un par genre).
- 9.3.2. Chaque combat doit inclure quatre (4) athlètes titulaires : deux (2) féminines et deux (2) masculins.
- 9.3.3. Les équipes doivent soumettre la liste avant chaque combat. Le poids combiné ne doit pas dépasser la limite de la division. Aucun changement après soumission.
- 9.3.4. Les athlètes sont numérotés : 1 (plus léger) et 2 (plus lourd) pour les féminines ; 3 (plus léger) et 4 (plus lourd) pour les masculins.
- 9.3.5. Les combats se composent de trois (3) (ou deux (2)) rounds de trois (3) minutes chacun, avec une pause d'une (1) minute entre les rounds.
- 9.3.6. Le 1er round commence avec le choix de l'athlète féminine de Chung.
- 9.3.7. Le 2e round commence avec le choix de l'athlète féminine de Hong.
- 9.3.8. En cas de 3e round, il commence avec un athlète masculin.
- 9.3.9. Chaque côté doit aligner le même genre pour chaque échange.
- 9.3.10. Les remplacements sont illimités avec les règles des 15 secondes et 10 secondes.
- 9.3.11. Les remplacements ne peuvent avoir lieu que lorsque le match est raisonnablement interrompu.
- 9.3.12. En cas de blessure, les équipes mixtes peuvent continuer avec trois (3) athlètes.
- 9.3.13. Les athlètes masculins en compétition par équipes mixtes doivent porter un pantalon noir de dobok Kyorugi.

## 10. Décisions

- 10.1. En compétitions par équipes, les résultats sont déterminés conformément à l'Article 16 du Règlement de Compétition WT, comme suit :
  - 16.1 Victoire par arrêt de l'arbitre (RSC)
  - 16.2 Victoire au score final (PTF)

- 16.6 Victoire par forfait (WDR)
  - 16.7 Victoire par disqualification (DSQ)
  - 16.9 Victoire par disqualification pour comportement antisportif (DQB)
- 10.2. Aucune règle d'écart de points ne s'applique, toutefois, si une équipe atteint 30 points en premier, elle est déclarée gagnante de ce round.
- 10.3. En Équipe de Quatre et en Équipe Mixte, lorsque quatre (4) athlètes sont en compétition et qu'une des situations décrites à l'Article 16 – Explication 1 survient pour un (1) athlète, l'arbitre peut demander à l'entraîneur s'il souhaite continuer avec trois (3) athlètes. En cas de refus, l'équipe adverse est déclarée gagnante par RSC.
- 10.4. En cas d'égalité à la fin d'un round, le vainqueur est déterminé conformément à l'Article 15.5 des Règles WT.

11. Les protestations et appels sont soumis conformément à la Procédure WT de protestation et d'appel.
12. Toute question imprévue non spécifiée dans le présent Article est décidée par le Délégué Technique en consultation avec le Conseil de Supervision de la Compétition.
13. Pour les compétitions par équipe, toute règle non expressément énoncée dans le présent Article est régie par le Règlement de Compétition WT.

## Article 23 Taekwondo pour malentendants

---

Cet article décrit les modifications apportées au Règlement de Compétition utilisées pour le Taekwondo pour malentendants. Les questions non couvertes par l'Article 22 sont sujettes au Règlement de Compétition de la WT.

### 1. Qualification de l'athlète

Le participant doit être passé par les processus de classification comme décrit dans le code de classification du Para-Taekwondo et dans le Taekwondo pour malentendants de la WT et doit avoir des classes de sport et un statut de classe sportive.

### 2. Catégories de poids

Les catégories de poids olympique sont en vigueur lors des compétitions de Taekwondo pour malentendants.

### 3. Les championnats du monde de Taekwondo pour malentendants seront organisés selon la procédure la plus récente en vigueur en matière de championnats du monde de Taekwondo pour malentendants.

## Article 24 Sanctions

---

1. Le Président de la WT, le Secrétaire général ou le Délégué technique peuvent demander sur place qu'un Comité de Sanctions extraordinaires soit organisé pour délibérer quand des comportements inappropriés sont adoptés par un coach, un participant, un officiel et/ou n'importe quel membre de l'Association nationale.
2. Le Comité de Sanctions extraordinaires délibère la question, et peut convoquer la(les) personne(s) concernée(s) pour confirmer les événements.
3. Le Comité de Sanctions extraordinaires délibère la question et détermine des sanctions disciplinaires à infliger. Le résultat de la délibération doit être immédiatement annoncé au public et couché sur papier, ainsi que les faits pertinents et le raisonnement derrière cette décision. Ce document doit ensuite être envoyé au Président de la WT et/ou au Secrétaire général.

### 3.1. Exemples de fautes de comportement d'un candidat :

- 3.2.1. Refus d'obtempérer aux ordres de l'arbitre pour la procédure de fin de combat, tels que le refus de participer à la déclaration du vainqueur.
- 3.2.2. Jeter ses effets personnels (casque, gants, etc.) en symbole de mécontentement avec la décision.
- 3.2.3. Ne pas quitter l'aire de combat après la fin d'un combat.
- 3.2.4. Ne pas retourner à un match après les ordres répétés de l'arbitre.
- 3.2.5. Ne pas se conformer au règlement officiel de la compétition ou aux ordres de l'arbitre.
- 3.2.6. Ne pas respecter les instructions des officiels à l'égard de la bonne gestion de l'événement.
- 3.2.7. Manipulation du matériel de protection, des capteurs et/ou de n'importe quelle partie du système électronique.
- 3.2.8. Tout comportement anti-sportif pendant un match ou comportement agressif envers les officiels.

### 3.3. Exemples de fautes de comportement d'un coach, d'un officiel de l'équipe ou d'autres membres d'une Association nationale :

- 3.3.1. Se plaindre d'une décision et/ou se disputer avec un officiel pendant ou après un round.
- 3.3.2. Se disputer avec l'arbitre ou un autre officiel
- 3.3.3. Adopter un comportement violent ou faire des remarques aux officiels, aux adversaires, à la partie adverse ou aux spectateurs pendant le combat.
- 3.3.4. Provoquer les spectateurs ou diffuser de fausses rumeurs
- 3.3.5. Inciter l'athlète à commettre une faute de comportement, telle que rester sur le terrain après la fin d'un combat.
- 3.3.6. Adopter un comportement violent tel que jeter des effets personnels ou du matériel de compétition, ou frapper dessus.
- 3.3.7. Ne pas suivre les instructions émises par les officiels de quitter le terrain ou le complexe sportif.

- 3.3.8. Tout autre faute grave de comportement envers les officiels de la compétition.
- 3.3.9. Toute tentative de corruption des officiels.
4. Sanctions disciplinaires : Les sanctions disciplinaires émises par le Comité des Sanctions Extraordinaires peuvent varier selon le degré de l'infraction. Les sanctions suivantes peuvent être infligées :
- 4.1. Disqualification de l'athlète
  - 4.2. Avertissement et ordre de présenter des excuses officielles
  - 4.3. Retirer l'accréditation
  - 4.4. Bannissement du complexe sportif
    - i) Bannissement pour la journée
    - ii) Bannissement pour la durée de la compétition
  - 4.5. Annulation du résultat
    - i) Annulation du résultat du match et de ses mérites liés
    - ii) Retrait des points au classement WT
  - 4.6. Amende comprise entre 100 et 5000 \$ par violation.
5. Le **Comité des sanctions extraordinaires** peut recommander à la **WT**, ou la **WT peut, de sa propre initiative, mener une enquête et déterminer**, que des **mesures disciplinaires supplémentaires** soient prises à l'encontre des membres/de la MNA concernés, notamment, sans que cette liste soit exhaustive :
- une **suspension de plus longue durée** ;
  - une **interdiction à vie** ;
  - et/ou des **amendes financières supplémentaires**.

Cette recommandation peut être fondée sur des **violations du Règlement de Compétition et de leurs interprétations**, ainsi que sur des **violations du Code d'éthique de la WT** ou de toute autre **règle applicable de la WT**.

## Article 25      Cas non spécifiés dans le règlement de compétition

---

1. Si certains cas non spécifiés dans le règlement doivent être traités, ils seront gérés de la manière suivante :

- 1.1. Les questions relatives à un combat doivent être débattues via un consensus des arbitres du combat concerné.
- 1.2. Les questions non liées à un combat spécifique durant le championnat, telles que les considérations techniques, les questions liées à la compétition, etc. seront gérées par le Délégué Technique.