



RÈGLEMENT COMPETITION TAEKWONDO SEMI IMPACT

SOMMAIRE GENERAL

REGLEMENT TAEKWONDO SEMI-IMPACT

CODE DE L'ETHIQUE	3
DEFINITION TAEKWONDO SEMI-IMPACT	3
LE PRINCIPE DU TAEKWONDO SEMI-IMPACT	3
GENERALITES	4
ARTICLE 1 - OBJECTIF	4
ARTICLE 2 - AIRE DE COMPÉTITION	4/5
ARTICLE 3 - SYSTÈME DE VALIDATION DE POINTS LE SYSTÈME SCORING	6
ARTICLE 4 - CATÉGORIES D'AGES ET DE POIDS	7
ARTICLE 5 - DURÉE DU COMBAT	7
ARTICLE 6 - ÉQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPÉTITEURS	8
TENUE ET PROTECTIONS	9
ARTICLE 7 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES	10
ARTICLE 8 - ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS	11
ARTICLE 9 - LA PESEE	12
ARTICLE 10 - CLASSIFICATION et DÉROULEMENT d'UNE COMPÉTITION	12
ARTICLE 11 - LES SYSTÈMES DE COMPÉTITION SONT DIVISÉS COMME SUIT	12
ARTICLE 12 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS	12
ARTICLE 13 – INSCRIPTIONS	12
ARTICLE 14 – CONTESTATION	13
ARTICLE 15 – STRAPPING	13
ARTICLE 16 – MARQUAGE	13
ARTICLE 17 - RÈGLEMENT MÉDICAL	13
ARTICLE 18 – COACH	13
CONDENSÉ DU REGLEMENT D'ARBITRAGE	14

REGLEMENT TAEKWONDO SEMI-IMPACT MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, MASTERS

Les règles du Taekwondo « Semi-Impact » s'appliquent aux catégories Minimes, Cadets, Juniors, Seniors et Masters.

CODE DE L'ETHIQUE

JE TIENS A BIEN ME COMPORTEER.

- Faire preuve en toutes circonstances d'une parfaite correction et du meilleur esprit sportif envers mes adversaires, les officiels, les coachs et le public.
- J'applique les consignes des organisateurs.
- Je respecte mes adversaires sur la surface de combat et en dehors de l'aire de combat, je respecte les décisions des arbitres et des juges.
- J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.
- Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

DEFINITION TAEKWONDO SEMI-IMPACT

- Le Taekwondo semi-Impact est une discipline duelliste d'opposition en combat pieds poings au-dessus de la ceinture.
- Le Taekwondo Semi-Impact - permet la mise en pratique en toute sécurité (casque, gants, plastron, protège-dents, protège-tibias et protège pieds) des différentes techniques de pieds et de poings issues du Taekwondo et de la boxe anglaise.
- Il se pratique sur une surface (Type puzzle, haute densité) de forme carrée ou de Forme Octogonale.
- Les compétitions de Taekwondo Semi-Impact sont identiques aux compétitions de Taekwondo WT, seuls les touches avec les poings à la tête les différencient.
- Tous les coups, de pieds ou de poings, sont donnés au-dessus de la ceinture. Ils sont portés sur des cibles légales autorisées.

LE PRINCIPE DU TAEKWONDO SEMI-IMPACT

- Le taekwondo semi-impact est réservé aux catégories Minimes, Cadets, Juniors, Seniors et Masters. Il consiste à réaliser un combat avec des touches appuyées » au corps, (plastron) mais l'impact doit être modéré à la face (tête) les techniques sont dites lâchées sans puissance excessive).
- La recherche de la mise hors combat (KO) est interdite.
- Le principe, c'est d'amener progressivement les jeunes au « taekwondo plein impact tout en offrant des conditions optimales au niveau de la sécurité.

GENERALITES - A l'exception des règles spécifiques au Taekwondo semi-impact exposées ci-après, les règles sont celles des règlements de compétitions Combat de la Fédération Française de taekwondo et disciplines associées.

Les compétitions de Taekwondo semi-Impact sont ouvertes aux licenciés de la Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées ayant le passeport sportif, une licence et le certificat médical de la saison en cours.

ARTICLE 1 - OBJECTIF - Les règles de compétition visent à réglementer, d'une manière uniforme et équitable, toutes les questions ayant trait aux compétitions de Taekwondo Semi-Impact et plein Impact à tous les niveaux, promues et/ou organisées par la Fédération Française de Taekwondo et disciplines associées, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

L'objectif de l'article 1er est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions de Taekwondo Impact semi et plein contact au niveau national. Les compétitions qui ne suivent pas les principes fondamentaux de ces règles, ne peuvent être reconnues comme des compétitions de taekwondo impact.

ARTICLE 2 - AIRE DE COMPÉTITION

L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant (type puzzle, haute densité).

Une des formes suivantes peut être utilisée pour la surface de compétition.

Forme carrée

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de combat de forme carrée doit être de 8 m x 8 m. Autour de l'aire de combat, l'aire de compétition doit comporter une zone de sécurité mesurant au moins 1 m encadrant celle-ci. Une aire de compétition mesurera donc au moins 10m x 10m. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes.

Forme Octogonale

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de compétition doit être carrée et les dimensions doivent être au minimum de 10m x10 m. Au centre, l'aire de combat est de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8m de diamètre et chaque côté de l'octogone doit avoir une longueur d'environ 3,3 m. Entre la ligne extérieure de l'aire de combat et la ligne de démarcation de l'aire de compétition se trouve la zone de sécurité. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes.

Indications des positions

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

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

2. **Positionnement des juges :**

3. La position du juge 1 : doit être située à 0,5 m face à la ligne limite #1.

4. La position du juge 2 : doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #2 et #3.

5. La position du juge 3 : doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #3 et #4.

6. **Positionnement des coaches :** ils doivent être positionnés à 2m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant.

7. **Positionnement du bureau de la zone de contrôle :**

La table de contrôle sera placée à l'entrée de l'aire de compétition pour le contrôle des équipements de protection des compétiteurs.

(Explication #1)

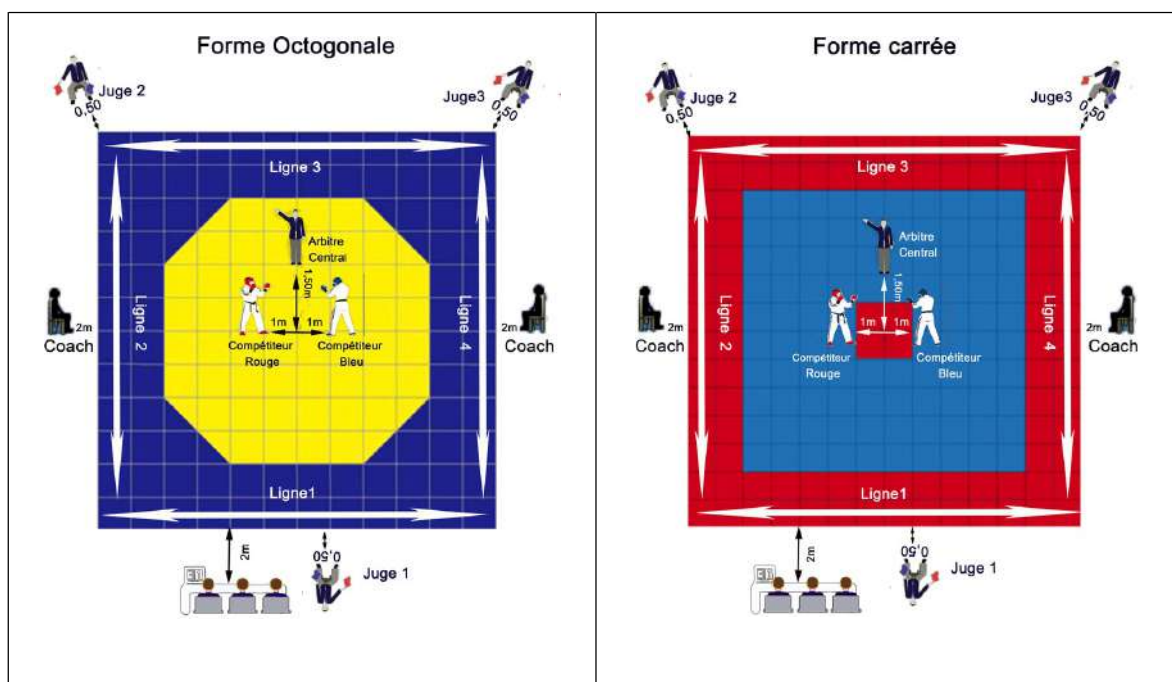
Tapis : tapis élastique : le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A. avant la compétition.

(Explication #2)

Couleur : la couleur du tapis ne doit pas être réfléchissante pour éviter toute fatigue visuelle aux combattants ou aux spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

(Explication #3)

Bureau de contrôle : à la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est vérifié. Il doit être approuvé par la F.F.T.D.A. et adapté aux compétiteurs. En cas d'équipement inapproprié, le compétiteur devra en changer.



ARTICLE 3 - SYSTÈME DE VALIDATION DE POINTS LE SYSTÈME SCORING

Les points valides sont les suivants :

- Un (1) point pour un coup de poing valide sur le plastron.
- Un (1) point pour un coup de poing valide à la tête.
- Deux (2) points pour un coup de pied valide sur le plastron.
- Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête.

Zones de marquages

- Tronc : les zones bleues ou rouges du plastron pour toutes les catégories d'âge.
- Tête : la tête entière à partir du menton jusqu'au sommet de la tête.

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

- Le critère essentiel de jugement en Taekwondo semi Impact est l'efficacité.
- Les coups comptabilisés doivent être des percussions franches et puissantes sur les surfaces autorisées.
- **Ces percussions, pour être comptabilisées, ne doivent pas avoir été parées.**

Le score du match sera la somme des points des trois rounds.

- Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après le 3^e round, un 4^e round est tenu.
- Quand un combat se prolonge au 4^e round, le pointage et les pénalités décernées au cours des trois premiers rounds sont effacés.
- En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 juges.

CRITÈRES D'ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)

- Tous les scores doivent être accordés par la seule décision des juges.
- Les équipements utilisés doivent permettre de transmettre immédiatement le ou les points enregistrés sur le tableau d'affichage.
- Toutes les techniques autorisées (coup de poings, de pieds,) doivent clairement atteindre une cible autorisée (Casque, Plastron).
- Le juge ne doit comptabiliser que les touches ayant véritablement atteint la cible. (Casque, Plastron).
- La validation du point par les deux juges est nécessaire.
- Tous les coups parés ne se comptabilisent pas.
- Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible.
- Marquer des points en se basant sur le son de la frappe n'est pas admis.
- Toute technique qui effleure ou pousse l'adversaire ne sera pas comptabilisée par un point.
-

La technique ne sera pas comptabilisée.

- Si elle est contraire au règlement (coup interdit).
- Si elle est dans les bras.
- Si elle est bloquée ou parée



ARTICLE 4 - CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

Toute compétition individuelle doit, normalement, se dérouler entre combattants dans la même catégorie de poids. Lorsque cela est nécessaire, deux catégories de poids peuvent être fusionnées pour créer une catégorie unique. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition

MINIMES : Catégories d'âge : (10 & 11 ans)

Catégories de poids: Masculins :
-33kg -37kg -41kg -45k -49kg -53kg -57kg +57kg

Catégories de poids: Féminines :
-29kg- 33kg -37kg -41kg -44kg -47kg -51k +51kg

CADETS : Catégories d'âge : (12-13-14 ans)

Catégories de poids: Masculins :
-41kg -45kg -49kg -53kg -57kg -61kg -65kg +65kg

Catégories de poids: Féminines :
-37kg -41kg -44kg -47kg -51kg -55kg -59kg
+59kg

JUNIORS : Catégories d'âge : (15-16-17 ans)

Catégories de poids: Masculins :
-51kg -55kg -59k -63kg -68kg -73kg -78kg +78kg

Catégories de poids: Féminines:
-46kg -49kg -52kg -55kg -59kg -63kg -68k +68kg

SENIORS : Catégories d'âge : (18 ans et +)

Catégories de poids: Masculins:
-54kg -58kg -63kg -68kg -74kg -78 kg -87kg +87kg

Catégories de poids: Féminines:
-46kg -49kg -53kg -57kg -62k -67kg-73kg +73kg

Masters1: 30 à 34 ans, **Masters 2**: 35 à 39 ans, **Master 3**: 40 ans et +

Catégories de poids: Masculins :
-58 kg -63 kg -68 kg -74kg -80 kg +80 kg

Catégories de poids: Féminines :
-49 kg -53 kg -57 kg -62kg -67 kg +67 kg

ARTICLE 5 DURÉE DU COMBAT

MINIMES – CADETS (masc/fém) : 3 rounds de 1 minute 30 secondes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises.

JUNIORS – SENIORS (masc/fém) : 3 rounds de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises.

MASTERS (masc/fém) :3 rounds de 1 minute 30 secondes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises.

Le score du match sera la somme des points des trois rounds.

- Dans l'éventualité où un vainqueur ne peut être déterminé après 3 rounds, un 4^e round est tenu.
- Quand un combat se prolonge au 4^e round, le pointage et les pénalités décernées au cours des deux premiers rounds sont effacés.
- En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 juges.

ARTICLE 6 - ÉQUIPEMENTS ET TENUE DES COMPÉTITEURS

COMPÉTITEURS :

- Les compétiteurs doivent avoir des cheveux propres et attachés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Les barrettes et les épingles à cheveux sont interdites même sous le casque. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés court. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques est interdit.

LA TENUE : DOBOK

- La tenue devra être décente et propre, les combattants se présenteront en dobok blanc à col blanc ou noir ne comportant aucune inscription ou publicité excepté l'écusson et/ou le nom du club.

CASQUE :

- De couleur blanc ou noir, le casque à bulle, casque équipé d'une visière en plexiglas ou d'une grille en PVC. Le casque doit couvrir le haut du front, le dessus de la tête, les tempes, la partie supérieure de la mâchoire, les oreilles, l'avant et l'arrière de la tête.

PROTÈGE DENTS : (C'est autorisé, mais ce n'est pas obligatoire.)

- Protège dents pour les hommes et les femmes.

Les protège-dents doivent être en matière caoutchouc/plastique souple et flexible.
Une protection pour la dentition complète.

PLASTRON :

- Sont de type « traditionnel », sans électronique. Couleur un rouge, un bleu.
Haute protection de la poitrine, de l'abdomen, des côtes et des épaules sans limiter la mobilité.

GANTS :

- Minimales Masc/Fem : 8 onces ou 10 onces.
Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans Masc/Fem : 10 onces ou 12 onces.

LES BANDAGES : (C'est autorisé, mais ce n'est pas obligatoire.)

- Les bandages de mains souples sont autorisés.

COQUILLE :

- Coquille pour les hommes et les femmes.

PROTECTIONS DE TIBIAS :

- Couleur blanc ou noir. Les protège-tibias sont en matière caoutchouc-mousse.
La protection doit recouvrir le tibia depuis le dessous du genou jusqu'au-dessus du pied.

PROTEGE-PIEDS :

- La protection-pied couvre la partie supérieure du pied (coup-de-pied), la malléole médiale et latérale et le talon. Ils doivent être suffisamment longs pour couvrir complètement les pieds et les orteils du compétiteur.

Les protections pied/tibia et casque doivent être de la même couleur que les gants.

TENUE ET PROTECTIONS

Pour les Catégories : Minimes, Cadets, Juniors, Séniors et Masters.

<p>LA TENUE Dobok blanc col blanc ou noir</p> 	<p>PLASTRON Couleur rouge ou bleu</p> 	
<p>CASQUES à bulle ou à grille blanc ou noir</p>  <p>Faciale intégrée (Decathlon)</p>		
<p>LES GANTS Blanc ou noir</p> 	<p>PROTÈGE DENTS</p> 	
<p>PROTECTIONS DE TIBIAS PIEDS blanc ou noir</p> 	<p>COQUILLE hommes et les femmes</p> 	<p>LES BANDAGES</p> 

ARTICLE 7 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

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

Les touches peuvent être « appuyées » au corps, (plastron)

- **Tête:** La zone située au-dessus du cou. Sont permises les attaques avec le poing ou le pied.

L'impact doit être modéré à la face (tête) les techniques sont dites lâchées sans puissance excessive.

Techniques de coups de poings

- Direct du bras avant : Jab.
- Direct du bras arrière : Cross.
- Crochet du bras avant : Hook.
- Crochet du bras arrière : Back hook.
- Coup remontant : Uppercut.
- Le Swing : ou « Stick-punch » est un coup de poing circulaire large.
- Revers de poing : coup porté du revers du poing.
- Superman punch : Un coup de poing sauté est une technique de frappe exécutée en sautant.

Techniques de pieds : (tous les coups de pieds de Taekwondo)

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

Coup de pied de face :

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou talon).

Coup de pied de côté :

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant).

Coup de pied circulaire :

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied.

Coup de pied retourné direct :

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied.

Coup de pied en revers :

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied.

Coup de pied retombant :

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied.

Toutes ces techniques de coups de pieds peuvent s'effectuer retournées ou sautées.

ARTICLE 8 - ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

1. Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.
2. Les balayages.
3. Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
4. Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat
5. Les techniques de main ouverte au visage ou à la gorge.
6. Attaquer avec le coude, donner des coups de tête.
7. S'enfuir, tourner le dos,
8. Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.
9. Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition.
10. Continuer alors que le commandement "**Keu-man** » (**arrêt**). A été formulé, ou après la fin du round.
11. Coup de poing retourné ou back-fist. Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant.

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des remarques, des avertissements, des pénalités..

Le combat est terminé :

1. Lorsque le temps est arrivé à son terme.
2. Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.
3. Sur disqualification.
4. Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par son coach.
5. Sur arrêt décidé par le médecin.
6. Sur arrêt décidé par l'arbitre s'il voit que l'un des combattants est en danger.
7. En cas de Hors Combat ou d'arrêt décidé par le médecin, le compétiteur ne pourra reprendre la compétition ni être repêché.
8. Lorsqu'un combattant reçoit Huit (8) "Gam-Jeom", l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin.

ARTICLE 9 - LA PESEE

- Les pesées des garçons et des filles doivent être organisées dans des pièces différentes par des officiels de même sexe. Les compétiteurs se pèsent en sous-vêtements. Toutefois, un compétiteur senior peut se peser sans sous-vêtement s'il le souhaite.
- Les athlètes sont pesés une première fois. S'ils ne sont pas au poids fixé par leur inscription, ils peuvent accéder à une seconde pesée dans la limite du temps officiel fixé par les organisateurs.
- Les catégories Benjamins et Minimes n'ont droit qu'à une seule pesée.
- Aucune tolérance de poids ne sera admise. Néanmoins, afin de compenser le port de sous-vêtements, une tolérance de 200 grammes sera autorisée.

ARTICLE 10 - CLASSIFICATION et DÉROULEMENT d'UNE COMPÉTITION

Les compétitions sont classées comme suit.

Toute compétition individuelle doit, normalement, se dérouler entre combattants dans la même catégorie de poids. Lorsque cela est nécessaire, deux catégories de poids peuvent être fusionnées pour créer une catégorie unique. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition.

ARTICLE 11 - LES SYSTÈMES DE COMPÉTITION SONT DIVISÉS COMME SUIVANT.

- La compétition peut être organisée par un système d'élimination directe.
- par un système de tableaux éliminatoires avec repêchage.
- ou par un système de poule ou par une combinaison de ces systèmes.

ARTICLE 12 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS

Autres compétitions

- Coupe ou Open Départementaux, Régionaux, Coupe ou Open de France.

Conditions de participation

- Pour les licenciés de la FFTDA.
- Disposer : De son passeport sportif à jour et en règle sur lequel est notamment mentionnée l'absence de contre-indication à la pratique du Taekwondo en compétition et d'une autorisation parentale pour les mineurs.

Suivre la procédure administrative d'inscription.

Pour les licenciés d'une fédération étrangère :

- Être licencié dans une fédération nationale affiliée à la W.T.
- Suivre la procédure administrative d'inscription.

ARTICLE 13 - INSCRIPTIONS

- Afin de ne pas faire supporter aux jeunes athlètes Minimes, Cadets et Juniors, des contraintes de poids de corps incompatibles avec leur période de croissance, l'inscription à une compétition départementale, régionale ou nationale n'est qu'indicative. En effet, lors de ces compétitions, les athlètes, Minimes, Cadets et Juniors seront autorisés à participer dans une catégorie de poids supérieure à celle dans laquelle ils ont été inscrits ou qualifiés.
- Dans une même journée, un athlète ne peut participer à une compétition, que dans une seule catégorie de poids et d'âge.

ARTICLE 14 – CONTESTATION

- Les contestations doivent parvenir au directeur de la compétition dans les 10 minutes qui suivent la fin du combat contesté, par l'intermédiaire du coach ou du responsable de l'équipe et après acquittement de la somme prévue dans les tarifs fédéraux.

ARTICLE 15 - STRAPPING

Seuls sont autorisés les strappings des combattants validés par le médecin officiel de la compétition.

ARTICLE 16 - MARQUAGE

- Seul le nom du combattant ou le nom de la structure que représente le compétiteur (imprimé ou brodé...) peut être placé au dos du DoBok, à 10 cm de la base et des bords de la veste, en lettres de 9 cm maximum réparties sur une longueur de 35 cm maximum. Le drapeau national ou le nom et l'emblème de la structure que représente le compétiteur peut être placé sur la manche de la veste du DoBok à 1 cm sous l'épaule et ne devra excéder 13 cm x 9 cm.
- Lors des championnats, le DoBok d'une équipe nationale ou le DoBok marqué au nom d'une nation, ne sont pas autorisés.
- Le Marquage et la publicité ne sont pas autorisés sur le DoBok (veste et pantalon) et sur les protections de Taekwondo (casque, plastron, coquilles, protège-tibias, protège avant-bras, gants et protège-dents).
- Seul est autorisé sur le DoBok, l'identification du fabricant, inférieur à 10% de la surface totale de l'équipement, ainsi que le nom Taekwondo dans le dos.
- L'identification du fabricant ne devra pas apparaître plus d'une fois sur la veste et sur le pantalon du DoBok.

ARTICLE 17 - RÈGLEMENT MÉDICAL

- Disposer de son passeport sportif à jour et en règle, sur lequel est notamment mentionnée l'absence de contre-indication à la pratique du Taekwondo en compétition.
- (Voir règlement médical de la FFTDA.)

ARTICLE 18 - COACH

Règlementation des attitudes des entraîneurs et des coaches.

Ces mesures s'appliquent à toutes les compétitions organisées par la F.F.T.D.A et ses organes déconcentrés.

Conditions pour coacher

- Disposer de son passeport sportif à jour et en règle, licence et certificat médical de la saison en cours.
- Être majeur.
- Suivre la procédure administrative d'inscription.
- Effectuer le coaching sur tout l'espace de compétition, en survêtement (haut et bas de survêtement long), chaussures de sport, tête nue, petite bouteille d'eau en plastique ou gourde transparente et une serviette.
- Présenter son passeport sportif et son accréditation, lors de son passage en zone de contrôle et le cas échéant au bureau d'arbitrage, aux responsables de la compétition et

de l'arbitrage ainsi qu'aux dirigeants chargés de la manifestation.

- Déposer, à chaque match, son passeport sportif sur la table de l'aire de combat.
- Respecter la zone, qui lui est attribuée.
- Rester assis sur la chaise mise en place pour le coaching. Le coach ne doit pas se lever de sa chaise durant tout le combat.
- En aucun cas le coach ne doit traverser la surface de combat (tapis) pendant la durée des matchs.

Dispositions diverses

- Les coaches et entraîneurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs lors de la compétition. Ils doivent garder un comportement exemplaire en toutes circonstances. Ils doivent respecter les règles officielles des compétitions et de l'arbitrage.
- Les coaches et entraîneurs sont responsables du comportement et des actes des athlètes de leur club durant toute la durée de la compétition.
- Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, le responsable de l'aire de combat, les responsables de la compétition et de l'arbitrage, les dirigeants chargés de la manifestation pourront solliciter le bureau d'arbitrage de la compétition ou la commission de conciliation, pour décider des mesures à prendre à l'encontre du coach.
- Ces mesures pourront aller jusqu'au retrait de la carte d'accréditation, l'exclusion du site de compétition et/ou la saisine de la commission de discipline fédérale de 1^{re} instance.

CONDENSÉ DU REGLEMENT D'ARBITRAGE

LES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

TCHONG – HONG.	Appel des combattants
TCHALYOP, KYEONG- RYE.	Salut
JOOMBI.	Position Combat
SHI-JAK	Début du Combat
KALYEO	Arrêt du combat
KYE SHI	Arrêt du combat (stoppe le chrono, arrêt minute du Combat)
KYESOK	Reprise du combat
SHIGAN	Arrêt ponctuel du combat
KEU- MAN	Geste pour Indiquer aux combattants de rejoindre leur coach
KYONG-GO	Avertissement
GAM-JEOM	Pénalité (un point pour l'adversaire)

LES AVERTISSEMENTS ET PENALITES

Les infractions au règlement et à la réglementation peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des avertissements, des points de pénalité ou même une disqualification.

LES REMARQUES :

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux combattants qui seront sans incidences sur les jugements.

Les remarques sont utilisées pour faciliter la continuité de l'action sans arrêter le combat.

LES AVERTISSEMENTS

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des avertissements aux combattants qui seront sans incidences sur les jugements.

L'avertissement est une mise en garde avant une pénalité, qui peut être notifié verbalement par l'arbitre. Ils concernent les actions, techniques et zones interdites.

AVERTISSEMENTS

Il existe 2 catégories avertissements:

Une 1ère catégorie : Regroupant l'ensemble des infractions au règlement à l'exception des sorties.

L'avertissement est une mise en garde avant une pénalité, qui peut être notifié verbalement par l'arbitre. Ils concernent les actions, pour coup et techniques interdites.

L'Arbitre doit procéder à des sanctions, le cas échéant, si l'avertissement informel n'est pas réagi par les compétiteurs.

Une 2ème catégorie : qui ne compte que les sorties

Lorsqu'un des deux pieds d'un combattant traverse la ligne extérieure de la ligne limite.

1ère sortie l'arbitre donne un avertissement.

2ème sortie l'arbitre donne un deuxième avertissement (Un (1) point est attribué au combattant adverse.

LES PENALITES (Gam Jeom)

1 Lorsqu'une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise. Un (1) point est attribué au combattant adverse de celui qui reçoit un Gam Jeom.

LA DISQUALIFICATION :

1. Elle élimine le compétiteur concerné de la compétition.
2. Pour une faute majeure, volontaire ou non, qui entraîne un hors combat.
3. Si un combattant » ainsi que pour manquement grave à l'esprit sportif.
4. La disqualification d'un compétiteur ne peut être prononcée qu'après consultation des juges.
5. Lorsqu'un combattant a reçu huit (8) "Gam-Jeom", l'arbitre doit le déclarer perdant et le match prend fin.

FRANCHIR LA LIGNE LIMITE

Lorsqu'un des deux pieds d'un combattant traverse la ligne extérieure de la ligne limite. 1ère sortie, l'arbitre donne un avertissement.

2er sortie, l'arbitre donne un deuxième avertissement (Un (1) point est attribué au combattant adverse).

POUSSER

Pousser l'adversaire avec un contact prolongé ou continu.

Pousser l'adversaire en dehors de la ligne de délimitation.

Le pousser, il est autorisé comme un impact rapide, le compétiteur doit se désengager de son adversaire après une poussée.

ATTAQUER SOUS LA CEINTURE

Cette action s'applique à une attaque sur n'importe quelle partie au-dessous de la ceinture. Lorsqu'une attaque au-dessous de la ceinture est provoquée au cours d'un échange de techniques, aucune sanction ne sera donnée.

ATTAQUER À LA TÊTE DE L'ADVERSAIRE

Cela inclut une attaque avec l'avant-bras, le poignet, le coude. Cependant, si la faute est causée par négligence du compétiteur qui se baisse lors d'une attaque, la sanction ne sera pas donnée au compétiteur qui a mis le coup, mais à celui qui s'est baissé.

ACCROCHER

Cela inclut le fait d'accrocher n'importe quelle partie du corps, protection ou dobok de l'adversaire avec la main. Cela inclut aussi le fait d'attraper le pied ou l'avant-bras ainsi que de crocheter la jambe de l'adversaire.

ATTAQUER L'ADVERSAIRE AU SOL

Attaquer l'adversaire au sol est un acte dangereux. Cela peut causer des blessures importantes. En effet, le combattant au sol se trouve sans défense. Ce type d'acte est contraire à l'esprit du Taekwondo contact et n'est pas tolérable lors des compétitions. Dans ce sens, tout compétiteur qui attaque son adversaire au sol sera sanctionné par GAM-JEOM, et ce, peu importe la puissance.

ATTAQUER APRES KAL-YEO

1. Après que Kal-yeo ait été annoncé par l'arbitre et son bras tendu, l'attaque qui se traduit par un contact réel au corps de l'adversaire est sanctionnée.
2. si le mouvement offensif a débuté avant le Kal-yeo et le bras tendu de l'arbitre, l'attaque ne peut pas être sanctionnée.
3. si une attaque après le Kal-yeo n'a pas touché le corps de l'adversaire, mais semble malveillante, l'arbitre peut sanctionner le comportement par un "Gam-Jeom".

EVITER OU RETARDER LE MATCH

1. Tourner le dos pour éviter une attaque sera sanctionné. En effet, cela induit le manque de fair-play et peut causer une blessure grave. La même sanction sera donnée au compétiteur qui, pour éviter une attaque, se penche sous la taille ou s'accroupit.
2. Être passif, ne plus combattre, éviter les attaques de l'adversaire pour gagner du temps ou fuir le combat sera sanctionné par un gam-jeom ou un Kyong-Go.

MAUVAIS COMPORTEMENTS DU COMBATTANT OU DU COACH.

1. En n'acceptant pas la décision de l'arbitre.
2. En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels.
3. En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match.
4. En provoquer ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse.
5. En voulant faire intervenir des médecins non accrédités ou autres responsables d'équipe qui veulent usurper la place du médecin officiel.
6. Toute autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.
7. Lorsqu'un Coach ou un Combattant commet une faute que l'arbitre estime grave et souhaite une sanction supplémentaire, l'arbitre doit sanctionner le combattant ou le Coach par un GAM-JEOM, suivi d'un CARTON JAUNE même si le compétiteur gagne le match, il sera convoqué par le Conseil de surveillance de la compétition (Commission de conciliation) pour une sanction supplémentaire appropriée.
8. Lorsqu'un Combattant ou un Coach, intentionnellement et à plusieurs reprises, refuse de se conformer aux règles de la compétition ou ordres de l'arbitre, ce dernier peut mettre fin au match et déclarer le compétiteur adverse gagnant suivi d'un carton jaune.

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

1. assurer la sécurité du candidat.
2. assurer un combat loyal.
3. encourager les techniques appropriées.