

REGLEMENTATION DES COMPETITIONS DE TAEKWONDO PLEIN IMPACT



SOMMAIRE GENERAL

REGLEMENT DU TAEKWONDO PLEIN IMPACT

GENERALITES	3
ARTICLE 1 - OBJECTIF	3
ARTICLE 2 - APPLICATION	3
DÉFINITION TAEKWONDO PLEIN IMPACT	4
ARTICLE 3 - AIRE DE COMPÉTITION	4,5
ARTICLE 4 - CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS	6
ARTICLE 5 - DURÉE DU COMBAT	6
ARTICLE 6 - POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE	6
ARTICLE 7 - TENUE ET PROTECTIONS - HOMOLOGUEE PAR LA FFTDA	7-8
ARTICLE 8 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES	9
ARTICLE 9 - ACTES PROHIBES ET PENALITES (Gam Jeom)	10
ARTICLE 10 - POINTS VALIDE	11
ARTICLE 11 - L'ÉQUIPE ARBITRALE	11
ARTICLE 12 - CRITÈRES D'ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)	12
ARTICLE 13 - SYSTEME DE NOTATION (LA DECISION EST PRISE AUX DRAPEAUX.)	13,14
ARTICLE 14- DECISON.	15
ARTICLE 15 - LA PESEE	16
ARTICLE 16 - TIRAGE AU SORT	16
ARTICLE 17 - PROCEDURES DE COMBATS	16
ARTICLE 18 - CLASSEMENT DES ÉQUIPES	17
ARTICLE 19 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS	17
ARTICLE 20 - INSCRIPTIONS	17
ARTICLE 21 - CONTESTATION	17
ARTICLE 22 - STRAPPING	17
ARTICLE 23 - MARQUAGE	18
ARTICLE 24 - RÈGLEMENT MÉDICAL	18
ARTICLE 25 - COACH	18
ARTICLE 26 - TECHNICIENS OFFICIELS	19

REGLEMENT DU TAEKWONDO PLEIN IMPACT

Les Règles du Taekwondo « plein-Impact » s'appliquent aux Catégories Juniors et Seniors

GENERALITES

A l'exception des règles spécifiques au Taekwondo plein 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 plein impact sont ou vertes.

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 régler, d'une manière uniforme et équitable, toutes les questions ayant trait aux compétitions de Taekwondo 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 Plein impact au niveau national. Les compétitions qui ne suivent pas les principes fondamentaux de ces règles ne peuvent être reconnues.

Comme des compétitions de Taekwondo plein impact,

ARTICLE 2 - APPLICATION

1 Cependant, tout organe déconcentré et clubs affiliés souhaitant modifier, tout ou partie du règlement des compétitions, doivent au préalable obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A.

2 Dans le cas où un organe déconcentré et/ou un club affilié dérogeraient aux règles de compétitions de la F.F.T.D.A, sans l'accord préalable de celle-ci, cette dernière pourra exercer son pouvoir discrétionnaire et refuser ou invalider son agrément pour la manifestation concernée. De plus, la F.F.T.D.A peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'organe déconcentré et/ou du club affilié.

3 1 Cependant, tout organe déconcentré et clubs affiliés souhaitant modifier, tout ou partie du règlement des compétitions, doivent au préalable obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A.

2 Dans le cas où un organe déconcentré et/ou un club affilié dérogeraient aux règles de compétitions de la F.F.T.D.A, sans l'accord préalable de celle-ci, cette dernière pourra exercer son pouvoir discrétionnaire et refuser ou invalider son agrément pour la manifestation concernée. De plus, la F.F.T.D.A peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'organe déconcentré et/ou du club affilié.

3 Toutes compétitions promues, organisées ou reconnues par la F.F.T.D.A doit respecter les Statuts de la F.F.T.D.A : le règlement disciplinaire et toutes autres règles pertinentes.

Toutes compétitions promues ou identifiées par la F.F.T.D.A doit respecter le règlement médical et les règles anti-dopage.

(Explication #1)

Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre à la F.F.T.D.A le contenu de la modification souhaitée, ainsi que les raisons des changements souhaités. Toute modification de ces règles doit être approuvée par la F.F.T.D.A au moins un mois avant la compétition. La F.F.T.D.A peut appliquer des règles avec modifications dans ses Championnats promus, avec la décision du D.T.N, après approbation du Président.

DÉFINITION TAEKWONDO PLEIN IMPACT

Le Taekwondo plein Impact est une discipline de combat de percussion pieds-poings au dessus de la ceinture, où les techniques sont portées à pleine puissance sur les parties du corps autorisées et où l'efficacité est un critère essentiel de victoire.

Le Taekwondo plein Impact - permet la mise en pratique en toute sécurité (casque, gants, plastron, protège-dents, coquille, 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 plein Impact sont identiques aux compétitions de Taekwondo WT, seuls les touches avec les poings à la tête les différencient.

Les coups de poings et de pieds référencés doivent être donnés sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et détermination, réalisant un réel impact. Le K-O est autorisé bien qu'il ne soit pas une finalité.

Pour les catégories juniors, il existe un format de compétition appelé « Précombat ». Les règles sont identiques au taekwondo semi-impact, néanmoins les compétiteurs pourront s'exprimer avec une intensité supérieure. La dimension technique doit rester prioritaire et la mise hors combat ne doit pas être recherchée

ARTICLE 3 - 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.

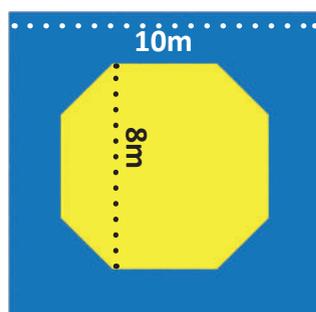
Forme carrée

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.

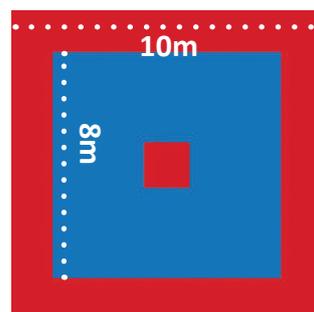
Forme Octogonale

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 x 10 m.

Au centre, l'aire de combat et de forme octogonale. L'aire de combat doit mesurer environ 8 m 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.



Forme Octogonale



Forme carrée

indications des positions

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 #1

Positionnement des juges :

- La position du juge 1 : doit être située à 0,5 m face à la ligne limite #1.
- La position du juge 2 : doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #3 et #4.
- La position du juge 3 : doit être située à 0,5 m de l'angle de la ligne limite #6 et #7.

Positionnement des coaches :

ils doivent être positionnés à 2m ou plus du milieu de la ligne limite, du côté de chaque combattant.

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)

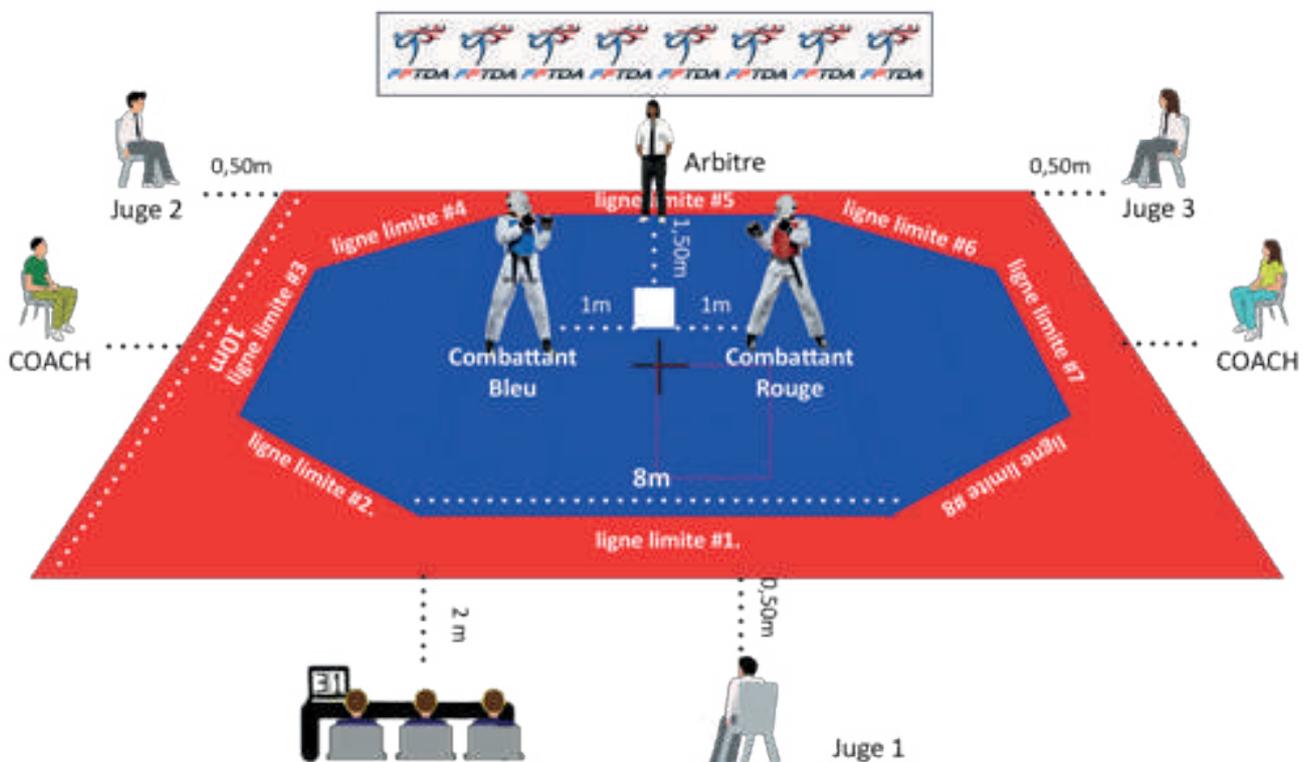
Tapis : tapis élastique : le degré d'élasticité et de glissement du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A. avant la compétition.

(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 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

Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.	
JUNIORS : Catégories d'âge : (15-16-17 ans)	
Catégories de poids: Masculins:	Catégories de poids: Féminines:
-51kg -55kg -59k -63kg -68kg -73kg -78kg +78kg	-46kg -49kg -52kg -55kg -59kg -63kg -68k +68kg
SENIORS : Catégories d'âge : (18 ans et +)	
Catégories de poids: Masculins:	Catégories de poids: Féminines:
-54kg -58kg -63kg -68kg -74kg -78 kg -87kg +87kg	46kg -49kg -53kg -57kg -62k -67kg-73kg +73kg
ARTICLE 5 DURÉE DU COMBAT (Catégorie Juniors et Seniors)	
JUNIORS (15-16-17 ans)	
Durée 3 Rounds de 2 mn - Temps de repos 1 mn	
SENIORS (18 ans et +)	
Durée 3 Rounds de 2 mn - Temps de repos 1 mn	

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

ARTICLE 6 – POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1. En cas de match nul à l'issue du 3ème round, un 4ème round (Golden Round) d'une (1) minute sera organisé.
2. Dans le cas de la tenue d'un 4ème round (Golden Round), tous les points et sanctions attribués lors des 3 premiers rounds sont annulés.

Durant le golden round, le premier compétiteur marquant 1 point, ou si son adversaire reçoit un (1) Gam Jeom sera déclaré vainqueur.

Si durant le 4^e Round, aucun compétiteur n'a marqué un point

- 1 Le vainqueur sera le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds durant les trois premiers rounds.

Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagné

- 2 Le vainqueur sera le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-jeom) dans les 3 rounds.
- S'il y a égalité quant aux deux critères précédents, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité en considérant le 4^e round. S'il y a égalité entre l'arbitre et les juges, l'arbitre décide du vainqueur.

ARTICLE 7 - TENUE DES COMPÉTITEURS

Equipements de compétition et tenue des compétiteurs

Pour toutes les manifestations inscrites au calendrier de la F.F.T.D.A et de ses organes déconcentrés, les équipements de la compétition doivent être validés par la F.F.T.D.A, qu'ils s'agissent de l'aire de compétition, ou des équipements de protections.

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 le casque à bulle, casque équipé d'une visière en plexiglas. 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 : (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 rouge, ou bleu.

Haute protection de la poitrine, de l'abdomen, des côtes et des épaules sans limiter la mobilité.

GANTS DE COULEUR NOIR :

Minimes Masc/Fem : 8 onces ou 10 onces.

Cadets, Juniors, Sénior 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 se portent sous le Dobok

PROTECTIONS DE TIBIAS DE COULEUR 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 se portent sous le Dobok.

PROTEGE-PIEDS DE COULEUR NOIR:

La protection-pied couvre la partie supérieure du pied (coup-de-pied), malléole médiale et latérale et talon.

Ils doivent être suffisamment longs pour couvrir complètement les pieds et les orteils du compétiteur se portent sous le Dobok

PROTEGE AVANT BRAS (autorisé, mais ce n'est pas obligatoire.)

TENUE ET PROTECTIONS - HOMOLOGUÉE PAR LA FFTDA

Pour les Catégories : Juniors, Séniors.

**CASQUE A BULLE
BLANC**



PROTÈGE DENTS
Ce n'est pas obligatoire



DOBOK BLANC
col blanc ou noir

PLASTRON
Bleu ou Rouge



CEINTURE

LES GANTS
COULEUR NOIR



COQUILLE
Hommes & Femmes



LES BANDAGES



**PROTECTIONS
TIBIAS & PIEDS**
COULEUR NOIR



ARTICLE 8 - TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

Le corps : (Tronc devant et cotés) .

Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps.

Cependant les attaques ne devront pas être exécutées au niveau de la colonne vertébrale.

Tête: La zone située au-dessus du cou.

Sont permises les attaques avec le poing ou le pied.

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.

Coup de poing retourné ou back-fist. Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant

Techniques de pied : (Tous les coups de pied 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 pied peuvent s'effectuer retournées ou sautées.

ARTICLE 9 - ACTES PROHIBÉS ET PÉNALITÉS (Gam Jeom)

LES PENALITES (Gam Jeom)

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.

Les sanctions sont déclarées par l'arbitre.

Lorsqu'un combattant reçoit Huit (8) "Gam-Jeom", l'arbitre doit le déclare perdant et le match prend fin.

Tomber au sol

Les balayages

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Pousser l'adversaire,

Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat

Éviter ou retarder le combat

Attaquer sous la ceinture

Attaquer après le Kal-yeo

Attaquer avec le coude, donner des coups de tête ou attaque avec le genou

Attaquer un adversaire tombé au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.

Les techniques de main à la gorge.

S'enfuir, tourner le dos,

Continuer alors que le commandement «Keu-man » (arrêt). A été formulé, ou après la fin du round.

Mauvaise conduite d'un combattant ou d'un coach

En cas de mauvaise conduite sérieuse lors d'un acte prohibé, soit par le combattant soit par le coach, l'arbitre décerne un « GAM-JEOM. ».

Mauvais comportements du combattant ou du Coach.

- En acceptant pas la décision de l'arbitre,
- En ayant un comportement de protestation inapproprié vis-à-vis des décisions des officiels
- En faisant des tentatives inappropriées pour perturber ou influencer le résultat du match
- En provoquer ou insultant le combattant ou l'entraîneur adverse
- Tout autre faute grave ou comportement antisportif d'un combattant ou d'un entraîneur.

ACTIONS PROHIBÉES et SANCTIONS

X



Les coups de pieds dans les jambes

X



Contact derrière la tête.

Contact sur la colonne vertébrale

LA DISQUALIFICATION

- Tout participant à la compétition pourra être disqualifié pour violation du règlement ou pour comportement antisportif.
- Mauvaise conduite envers les officiels ou non-respect des instructions.
- Contact incontrôlé ou excessif.
- Recevoir Huit (8) Gam- Jeom.
- Être sous l'influence de boissons alcoolisées ou de drogues.
- Insulter un adversaire, un entraîneur ou un officiel..

N.B : Un compétiteur qui insulte un adversaire, un entraîneur ou un officiel sera disqualifié du reste de la compétition

La disqualification d'un compétiteur ne peut être prononcée qu'après consultation des juges.

ARTICLE 10 - POINTS VALIDES



Zones de marquages: et zones permise

- **Tête** : La tête entière à partir du menton jusqu'au sommet de la tête, y compris le visage (partie non couverte par le casque)
- **Tronc** : Les zones bleues ou rouges du plastron.

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

Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage du tronc avec un réel impact.

Le(s) point(s) sont attribué(s) lorsqu'une technique autorisée est pratiquée dans la zone de marquage autorisé de la tête. avec un réel impact.

Les points valides sont les suivants :

Un (1) point pour un coup de poing valide à la tête.

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

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

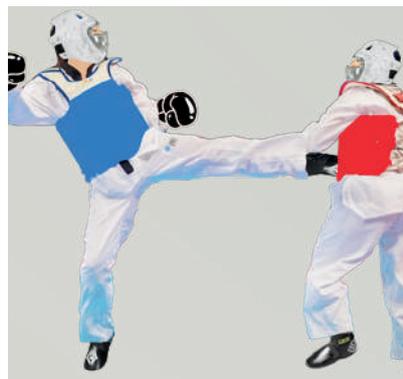
Trois (3) points pour un coup de pied valide à la tête.



Un (1) point pour un coup de poing valide à la tête.



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



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



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

ARTICLE 11 - L'ÉQUIPE ARBITRALE

1 Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : Un Arbitre et 3 Juges.

2 La table de l'aire de compétition est composée : d'un opérateur et un assistant technique (AT) (Directeur de l'aire de combat)

L'objectif principal de l'arbitre central est de s'assurer que le combat se déroule conformément aux règlement de du Taekwondo plein impact et avec la sécurité maximale des deux kickboxeurs.

L'objectif principal du juge est de marquer séparément les points obtenus par les deux combattants pendant le combat.

A tout moment pendant le round, l'arbitre central peut demander le retrait de point, dans le cas où deux juges de coin ont validé un point et que l'attaque est dans les bras où elle est bloquée ou parée. L'arbitre invalide le point avec la gestuelle appropriée puis retirera le point

Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme proposé par la F.F.T.D.A.

ARTICLE 12 - CRITÈRES D'ATTRIBUTION DE POINTS (Scoring Machine)

Tous les scores doivent être accordés par la seule décision des juges.

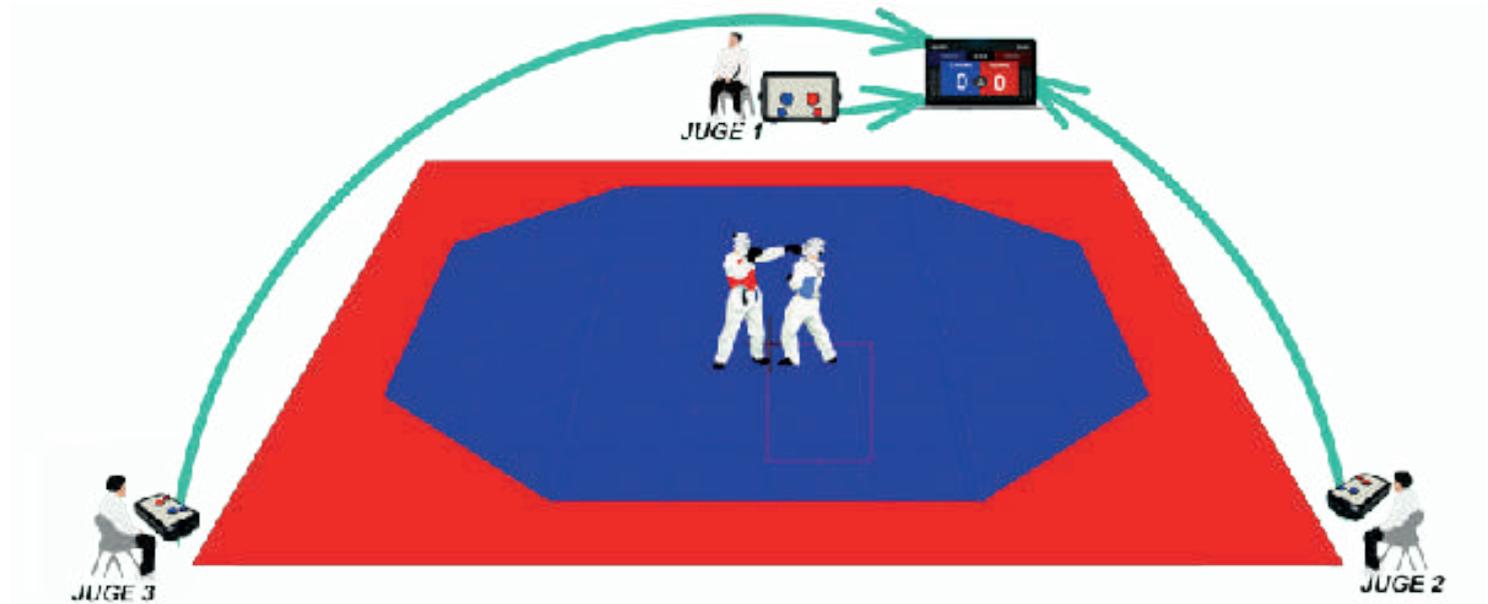
Les équipements utilisés doivent permettre de transmettre immédiatement le ou les points enregistrés sur le tableau d'affichage.

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.

Le juge doit vraiment voir la technique frapper la cible.



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

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.

Si un combattant perd l'équilibre en raison de sa propre instabilité après avoir marqué un point et qu'il touche le sol avec une autre partie de son corps que les pieds, le point ne sera pas compté.

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



ARTICLE 13 - SYSTEME DE NOTATION (LA DECISION EST PRISE AUX DRAPEAUX.)

En cas d'absence de système informatisé (Scoring), les officiels doivent utiliser le système de notation aux drapeaux. Les trois juges utiliseront un drapeau rouge et bleu et à l'issue de chaque reprise, les 3 juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point.

Le barème des points:

Chaque round doit se voir désigner un vainqueur. A cette fin, il fait l'objet d'une notation sur une base de trois points octroyés à celui des deux combattants que l'on estime vainqueur de la reprise.

1 points : Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas.

- en cas de domination légère de l'un des duellistes au cours du round, lesquels se tiennent tout au long des échanges



2 points : Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale.

- en cas de domination claire de l'un des duellistes au cours du round, lequel a pris l'ascendant de manière évidente en raison de la grande différence, en sa faveur, du nombre de coups de qualité délivrés.



3 point : Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut.

- en cas de domination totale et sur tous les plans de l'un des duellistes au cours du round, notamment en s'appuyant sur la grande différence du nombre de coups de qualité donnés.



Le résultat du match doit être la somme des points des deux rounds.

En cas d'égalité à l'issue du 2ème round,, un 3è round d'UNE MINUTE est lancé après le temps de repos.

Quand un combat se prolonge au 3è round, le pointage et les pénalités décernées au cours des deux rounds sont effacés.

Durant le golden round, le premier compétiteur marquant 1 point, ou si son adversaire reçoit un (1) Gam Jeom sera déclaré vainqueur.

Si durant le 3è Round, aucun compétiteur n'a marqué un point

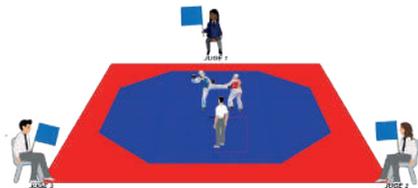
1 Le vainqueur sera le combattant qui a remporté le plus grand nombre de rounds durant les trois premiers rounds.

Si les combattants sont à égalité au nombre de rounds gagné

2 Le vainqueur sera le combattant qui a reçu le moins de sanction (Gam-jeom) dans les 2 rounds.

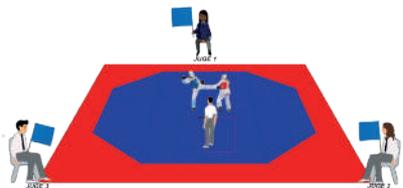
S'il y a égalité quant aux deux critères précédents, l'arbitre et les juges déterminent la supériorité en considérant le 4e round.

S'il y a égalité entre l'arbitre et les juges, l'arbitre décide du vainqueur.



1er Round
Juge 1-3 points - **plastron bleu**
juge 2-3 points - **plastron bleu**
Juge 3-3 points - **plastron bleu**

Total des points du deuxieme rounds
Plastron bleu 9 points
Plastron rouge 0 points

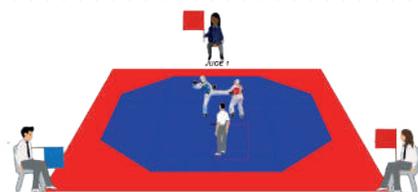


2é Round
Juge 1-3 points - **plastron bleu**
juge 2-3 points - **plastron bleu**
Juge 3-3 points - **plastron bleu**

Total des points du deuxieme round
Plastron bleu 9 points
Plastron rouge 0 points

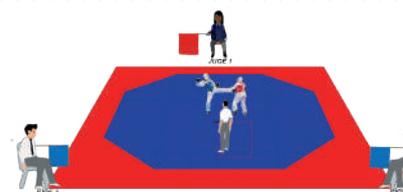
Exemple de notation n°1

Vainqueur **Plastron bleu**
 Total des points
 des deux rounds
Plastron bleu 18
Plastron rouge 0



1er Round
Juge 1-3 points - **plastron rouge**
juge 2-3 points - **plastron rouge**
Juge 3-2 points - **plastron bleu**

Total des points au premier round
Plastron bleu 2 points
Plastron rouge 6 points

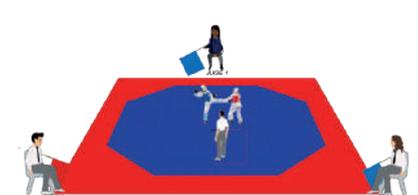


2é Round
Juge 1-2 points - **plastron rouge**
juge 2-2 points - **plastron bleu**
Juge 3-2 points - **plastron bleu**

Total des points du deuxieme rounds
Plastron bleu 4 points
Plastron rouge 2 points

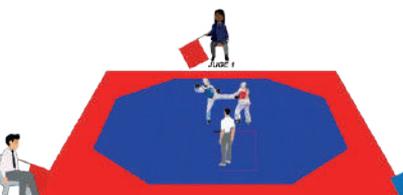
Exemple de notation n°2

Vainqueur **Plastron rouge**
 Total des points des deux rounds
Plastron bleu 6 points
Plastron rouge 8 point



1er Round
Juge 1- 1 points - **plastron bleu**
juge 2 -1 points -plastron bleu****
Juge 3 -1 points - **plastron rouge**

Total des points au premier round
Plastron bleu 2 points
Plastron rouge 0 point

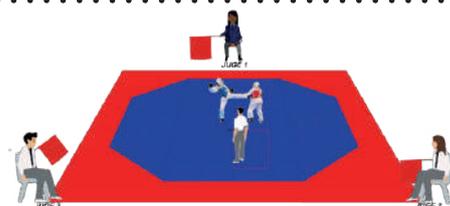


2é Round
Juge 1- 1 points - **plastron rouge**
juge 2-1 points - **plastron bleu**
Juge 3-1 point - **plastron rouge**

Total des points du deuxieme round
Plastron bleu 0 points
Plastron rouge 2 point

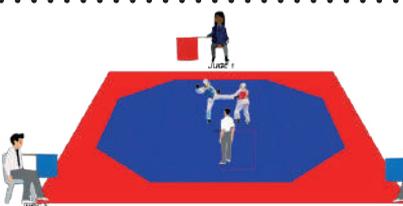
Exemple de notation n°3

Total des points des deux rounds
Plastron bleu 2 points
Plastron rouge 2 point
 égalité de points
 un 3° round est tenu.



1er Round
Juge 1-2 points - **plastron rouge**
juge 2-2 points - **plastron rouge**
Juge 3-2 points - **plastron rouge**
 Total des points au premier round

Plastron bleu 0 points
Plastron rouge 6 point



2é Round
Juge 1-2 points -plastron rouge****
juge 2-2 points - **plastron bleu**
Juge 3-2 points - **plastron bleu**

Total des points du deuxieme round
Plastron bleu 4 points
Plastron rouge 2 point

Exemple de notation n°4

Vainqueur **Plastron rouge**
 Total des points
 des deux rounds
Plastron bleu 4
Plastron rouge 8

ARTICLE 14 - DECISION.

- 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.

LE COMBAT EST TERMINE :

Victoire aux points

A la fin d'un combat, le combattant qui a marqué le plus de points et a obtenu une victoire par décision de la majorité des juges est déclaré vainqueur.

Si les deux combattants sont blessés et ne peuvent pas continuer le combat, les juges marqueront les points obtenus par chaque combattants jusqu'à ce point et le combattant en avance par points sera déclaré vainqueur.

Victoire par abandon

Si un combattant abandonne volontairement, en raison d'une blessure ou pour toute autre raison, ou s'il ne parvient pas à poursuivre le combat après la pause d'une minute entre les rounds, son adversaire sera déclaré vainqueur.

Victoire par arrêt

L'arbitre central arrête le combat.

Blessure :

Si l'arbitre central juge un combattant incapable de poursuivre le combat, en raison d'une blessure ou de toute autre raison physique, le combat sera arrêté et son adversaire sera déclaré vainqueur. Le droit de prendre une telle décision incombe à l'arbitre central qui peut consulter le médecin. Ce faisant, l'arbitre central suivra l'avis du médecin.

En tenant compte de l'avis du médecin, l'arbitre central peut décider si le combat doit être continué ou non, mais seulement dans le cas où le médecin autorise la poursuite du combat. Lorsque l'arbitre central demandera au médecin d'intervenir, ils seront les seuls officiels présents sur le ring. Aucun second ne sera admis.

ARTICLE 15 - 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.

Aucune tolérance de poids ne sera admise. Néanmoins, afin de compenser le port de sous-vêtements, une tolérance de 200 grammes sera autorisée.

ARTICLE 16 - TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort pour les compétitions organisées par la FFTDA, ses organes déconcentrés et clubs affiliés, sera effectué par le comité d'organisation la veille de la compétition ou, le cas échéant, avant le début des combats.

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.

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 173 – PROCEDURES DE COMBATS

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

Inspection physique de la tenue et des équipements des combattants après avoir été appelés, les combattants doivent se présenter à l'aire de contrôle pour inspection de leur tenue et des protections obligatoires.

Les combattants doivent coopérer à cette inspection et ne doivent cacher aucun équipement qui pourrait causer des blessures à l'adversaire.

Entrée dans l'aire de compétition : après l'inspection, le combattant devra se diriger vers la zone dédiée avec son coach.

Procédure avant le début et après la fin du combat :

Avant le début du combat, l'arbitre central commandera "Chung - Hong".

Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque sur la tête

Les combattants devront se faire face et se saluer à l'injonction de l'arbitre : "Charyeot" et "Kygongnye".

Les deux combattants se toucheront mutuellement les gants. Ensuite ils reculeront et se mettront en garde en attendant le commandement "Joon-bi" et "Shi-jak" de la part de l'arbitre

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

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

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

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

A la fin du dernier round (du combat), l'arbitre déclare le gagnant en levant sa main du côté du vainqueur.

Les combattants se saluent après la désignation du vainqueur par l'arbitre central.

Retrait des combattants.

ARTICLE 18 - CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le classement par équipes est calculé sur le total des points et basé sur les lignes directrices suivantes.

Un point pour chaque combattant entré sur l'aire de compétition après avoir passé les formalités de pesée.

Un point pour chaque victoire (victoire par abandon inclus).

120 points par médaille d'or.

50 points par médaille d'argent.

20 points par médaille de bronze.

Dans le cas où deux équipes ou plus sont à égalité au score, le rang est décidé par Le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par l'équipe dans l'ordre précité.

ARTICLE 19 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX 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 20 - INSCRIPTIONS

Afin de ne pas faire supporter aux jeunes athlètes 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, 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 21 - 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 22 - STRAPPING

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

ARTICLE 23 - 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 24 - 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 25 - 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.
- Un coach ne peut pas être compétiteur dans la même journée.

ARTICLE 26 - TECHNICIENS OFFICIELS

Composition du Bureau d'Arbitrage de la Compétition :

- Pour les compétitions organisées par un Comité Départemental de Taekwondo :
- Un membre du comité directeur du C.D.T.
- Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.D.R.
- Le responsable de la compétition.
- Les membres sont nommés par le Président du comité départemental de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

Pour les compétitions organisées par la ligue de Taekwondo :

- Un membre du comité directeur de la ligue
 - Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.N.3°
 - Le responsable de la compétition
- Les membres sont nommés par le Président de la ligue régionale de Taekwondo pour une ou plusieurs compétitions.

Pour les compétitions organisées par la F.F.T.D.A :

- Un membre du comité directeur de la F.F.T.D.A.
 - Un directeur national de l'arbitrage
 - Un membre de la direction technique nationale
- Les membres sont nommés par le Président de la F.F.T.D.A. ou son représentant pour une ou plusieurs compétitions.

Responsabilité du Bureau d'Arbitrage de la Compétition :

- Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges. Il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation et peut requérir tout avis de personnes qualifiées.
- Le bureau d'arbitrage de la Compétition évalue les performances des arbitres et des juges.
- Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.10.- (Voir règlement médical de la FFTDA.)