

REGLEMENT	D'ARBITRAGE	DES	COMPETITIONS	COMBATS
------------------	--------------------	------------	---------------------	----------------

SOMMAIRE

- Article 1- Objectif**
- Article 2 - Application**
- Article 3 - Aire de compétition**
- Article 4 - Les compétiteurs**
- Article 5 - Catégories de poids**
- Article 6 - Classification et méthodes de compétitions**
- Article 7 - Durée de combat**
- Article 8 - Tirage au sort**
- Article 9 - Pesée (cf réglementation des compétitions article 2.5.2)**
- Article 10 - Procédures de compétition**
- Article 11- Techniques et zones permises**
- Article 12 - Points validés.**
- Article 13 - Nombre de points et publication**
- Article 14 - Actes prohibés**
- Article 15 - Point en or et Décision de supériorité**
- Article 16 - Décisions de l'issue d'un match**
- Article 17- Knock-down / standing down**
- Article 18 - Mesures à prendre suite à un knock-down**
- Article 19 - Mesures à prendre en cas d'interruption de combat**
- Article 20 - Arbitres et juges**
- Article 21 - Chronométrateur**
- Article 22 - Arbitres Officiels**
- Article 23 - Autres points non spécifiés dans les règles**
- Article 24 - Le bureau d'arbitrage de la compétition**

ARTICLE 1- OBJECTIF

Les règles de compétition visent à réglementer d'une manière uniforme et équitables toutes les questions ayant trait aux compétitions combats à tous les niveaux, promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

ARTICLE 2 – APPLICATION

Les règles de compétition devront être appliquées à toutes les compétitions susceptibles d'être promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

ARTICLE 3 - AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition mesure 8m x 8m. Elle est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique (*Type puzzle, haute densité*).

Toutefois, l'aire de compétition pourra être installée sur une plate-forme surélevée de 1 m par rapport au sol si cela est nécessaire. Pour la sécurité des compétiteurs, la partie extérieure de la ligne de démarcation sera en plan incliné d'au plus 30°.

1. Démarcation de l'aire de combat (cf annexe plan des aires de combat)

1) La surface de 8 x 8 m constitue l'aire de combat et la ligne de pourtour de l'aire de combat (12 x 12 m) sera dénommée ligne limite. La 1^{ère} ligne adjacente à la table du chronométrateur sera dénommée la ligne limite 1. Les autres lignes seront respectivement appelées lignes 2, 3, et 4 (suivant le sens des aiguilles d'une montre, face à l'aire de combat).

2. Indication des positions

1) Position de l'arbitre

La place de l'arbitre sera marquée en un point situé à 1,5 m en arrière du point central de l'aire de compétition vers la 3^{ème} ligne limite et sera dénommée comme marque de l'arbitre.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

2) Position des juges

La position du juge 1 est à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes 1 et 2.

La position du juge 2 est à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes limites 2 et 3.

La position du juge 3 à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes limite 3 et 4.

La position du juge 4 à 0,5 m à l'extérieur de l'intersection des lignes limite 4 et 1.

3) Position du chronométrateur

La position du chronométrateur se situe à 2 m en arrière de la ligne limite 1 et il fait face à l'aire de combat. Il se situe également à 2 m de l'intersection des lignes limites 1 & 2 de l'aire de combat.

4) Position du médecin officiel

La position du médecin officiel se situe à plus de 3 m derrière la ligne limite, à droite du chronomètre.

5) Position des compétiteurs

La position des compétiteurs sera marquée en 2 points opposés à 1 m à gauche et 1 m à droite du point central de l'aire de compétition et à 4 m de la ligne limite de démarcation 1. La marque du compétiteur de couleur rouge se trouve à proximité de la ligne limite de démarcation 4 et la marque du compétiteur de couleur bleue se trouve à proximité de la ligne limite de démarcation 2.

6) Position des coachs

La position des coachs sera marquée en un point situé à au moins 1 m de distance de la ligne limite du côté de chaque compétiteur.

7) Position de la table de contrôle

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

Explication 1 - Tapis élastique : le degré d'élasticité du tapis doit être approuvé par la F.F.T.D.A avant la compétition.

Explication 2 - Mesure de l'aire de Compétition : l'aire de compétition doit comporter une zone de sécurité mesurant au moins 2m autour de celle ci. En conséquence, une aire de compétition mesurera au moins 12m x 12m ou 14m x 14m.

Explication 3 - L'aire de Compétition : la surface devrait être construite selon le diagramme annexe.

Explication 4 - Couleur : la combinaison des couleurs de la surface du tapis ne doit pas émettre un reflet fatigant la vue des compétiteurs ou spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

Explication 5 - Bureau de contrôle : A la table de contrôle, l'ensemble du matériel porté par les combattants est contrôlé. 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.

Recommandation pour l'arbitre : L'arbitre doit avoir une parfaite connaissance des dimensions de l'aire de combat et une parfaite compréhension du champ d'application de ces dimensions afin d'officier en utilisant l'intégralité de la surface pour éviter l'interruption excessive du combat.

ARTICLE 4 - LES COMPETITEURS

1) Le compétiteur doit porter la tenue de Taekwondo (Dobok blanc), Col noir pour les ceintures noires, col rouge/noire pour les ceintures poms, col blanc pour les autres, et les protections autorisées par la F.F.T.D.A.

2) Le compétiteur doit porter une protection de tronc, une protection de la tête, de l'aine (coquille), des avant bras, des tibias, des gants et un protège dents avant d'entrer sur l'aire de compétition. Les coquilles, les protections des avant-bras et des tibias seront portées sous la tenue de Taekwondo. Le compétiteur doit apporter les protections autorisées par la F.F.T.D.A. Il en est de même des gants et du protège dents qui sera réservé à son usage personnel. Le port de tout article sur la tête autre que le casque de protection, n'est pas autorisé.

3) Les compétiteurs minimes et vétérans seront munis d'un casque à bulle où grille P.V.C.

4) Les compétiteurs benjamins, minimes, et vétérans seront équipés d'une protection de l'ensemble du dessus de pied de la partie du talus et du calcanéum jusqu'aux phalanges distales.

5) Les compétiteurs cadets seront équipés d'une protection du dessus de pied de la partie du talus et du calcanéus jusqu'à la base des phalanges. Les protections ne couvriront pas les orteils

6) Contrôle médicale : cf règlement médical F.F.T.D.A

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

ARTICLE 5 - CATEGORIES DE POIDS

1. Les catégories sont réparties en divisions hommes et femmes.

2. Les catégories de poids autorisées par la F.F.T.D.A pour chaque compétition, sont (cf réglementation des compétitions) :

- Benjamins, masculins et féminins (cf article 2.1.1.1 & annexes)
- Minimes, masculins et féminins (cf article 2.1.2.1 & annexes)
- Cadets, masculins et féminins (cf article 2.2.1.1 & annexes)
- Juniors, masculins et féminins (cf article 2.2.2.1 & annexes)
- Seniors et espoirs, masculins et féminins (cf article 2.3.1 & annexes)
- Vétérans, masculins et féminins (cf article 2.3.4.1)

Interprétation

1. Les règles de compétition de Taekwondo autorisent, le contact physique direct et des chocs physiques puissants entre les compétiteurs. Pour réduire l'impact des inégalités de ces facteurs entre les compétiteurs et assurer la sécurité et l'équité dans l'échange des techniques, un système de division de poids a été établi.
2. Les catégories d'hommes et de femmes sont séparées. Les hommes combattant entre les hommes et les femmes combattant entre des femmes, sont une règle fondamentale.
3. Les divisions de poids pour les Jeux Olympiques sont décidées en consultation avec le Comité international olympique.

ARTICLE 6 - CLASSIFICATION ET METHODES DE COMPETITIONS

1. Les compétitions sont réparties comme suit :

- **La compétition individuelle** doit normalement se dérouler entre des combattants de même catégorie de poids. Aucun combattant n'est autorisé à participer à plus d'une (1) catégorie de poids dans une compétition.

- **La compétition par équipe:**

Méthodes de compétition :

- Cinq (5) compétiteurs seniors dans les poids suivants :

MASCULINS	FEMININS
- 54 kg	- 47 kg
- 63 kg	- 54 kg
- 72kg	- 61 kg
- 82 kg	- 68 kg
+ 82 kg	+ 68 kg

- Huit (8) compétiteurs juniors ou seniors par catégorie de poids conformément au règlement des compétitions

- Quatre (4) compétiteurs par catégorie de poids (catégories fixées pour le Tournoi International de Paris)

2. Les méthodes de compétition sont réparties comme suit :

- 1) Système par élimination individuelle
- 2) Système Round Robin (cf annexe)

La compétition de taekwondo des Jeux Olympiques utilisera un système de compétition (concurrence) individuel entre des concurrents

ARTICLE 7 - DUREE DE COMBAT

La durée du combat pour les catégories juniors et seniors est de trois rounds de deux minutes avec une minute de repos entre les rounds.

En cas d'égalité au score après la fin du 3^{ème} round, un 4^{ème} round supplémentaire sera appliqué. Il commencera 1 mn après la fin du 3^{ème} round et la particularité sera le point en or ou mort subite.

La durée des combats pour les catégories ci-dessous, se décompose ainsi :

- Benjamins (cf article 2.1.1.2 & annexes)
- Minimes (cf article 2.1.2.2 & annexes)
- Cadets (cf article 2.2.1.2 & annexes)
- Vétérans (cf article 2.3.4.2)

ARTICLE 8 - TIRAGE AU SORT

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

ARTICLE 9 - PESEE (CF REGLEMENTATION DES COMPETITIONS ARTICLE 2.5.2)

La pesée des compétiteurs doit avoir lieu la veille de la compétition ou le cas échéant avant le début des combats.

ARTICLE 10 - PROCEDURES DE COMPETITION

1. Appel des compétiteurs

Le nom des compétiteurs sera annoncé trois fois durant les trois minutes qui précèdent le début du combat (sauf en cas de publication sur écran). Le compétiteur qui ne se présentera pas sur l'aire de combat dans la minute suivant le début prévu de celui-ci sera considéré comme s'étant retiré.

2. Contrôle physique et vestimentaire

Après avoir été appelés, les compétiteurs subiront une inspection de leur état physique et de leur tenue au bureau de contrôle adéquat. Les compétiteurs ne devront manifester aucun signe d'aversion ni porter aucun objet susceptible de blesser leur adversaire.

3. Entrée dans l'aire de compétition

Après inspection, le combattant devra avancer vers l'emplacement de son coach avec ce dernier et avec un docteur le cas échéant

4. Procédure du combat

1. Avant le début du combat, l'arbitre central commandera "Chung, Hong". Les deux combattants entreront sur l'aire de compétition avec leur casque tenus sous leur bras gauche.

2. Les combattants devront se faire face et se saluer debout à la commande de l'arbitre de "Cha-ryeot (attention)" et "Kygong-nye (salut)". Le salut doit être fait depuis la position naturelle debout "Cha-rygot" en inclinant la taille d'un angle de plus de 30 degrés, la tête inclinée d'un angle de plus de 45 degrés et les poings serrés sur les côtés des jambes. Après le salut, les combattants devront mettre leur casque.

3. Le combat débutera au commandement de l'arbitre : "Joon-bi (prêt)" et "Shi-jak (début)".

4. Lors de chaque rond, le combat commencera par la déclaration de l'arbitre "Shi-jak (début)" et finira avec la déclaration "Keuman (arrêt)". Même si l'arbitre n'a pas déclaré "Keuman", le combat sera considéré comme terminé quand le temps affiché par le chronomètre du combat aura expiré.

5. A l'issue de la dernière reprise, les combattants devront se faire face sur leurs positions désignées. Les combattants devront enlever leur casque et échanger un salut debout à la commande de l'arbitre de "Cha-ryot", "Kygong-nye". Les combattants devront attendre la décision de l'arbitre dans une position debout (sauf KO ou blessure...).

6. L'arbitre déclarera le gagnant en levant sa main du côté du gagnant.

7. Retrait des compétiteurs

5. Procédure de combat dans une compétition par équipes

1. Les deux équipes s'alignent face à face en colonne dans l'ordre prescrit pour chaque équipe

2. Les procédures avant le début et après la fin d'un combat par équipe seront identiques à celles prescrites dans l'alinéa 5 de cet article.

3. Les deux équipes quittent l'aire de combat et se tiennent prêtes, à l'endroit désigné, pour être rappelées pour la suite de la compétition.

4. Les deux équipes devront s'aligner sur l'aire de combat en se faisant face immédiatement après la fin du dernier combat.
5. L'arbitre déclarera l'issue du combat par équipe en levant sa main en direction de l'équipe vainqueur.

ARTICLE 11- TECHNIQUES ET ZONES PERMISES

1. Techniques permises

1. Techniques de poing : techniques délivrées par le poing fermement serré.
2. Techniques de pied : techniques délivrées utilisant n'importe quelle partie du pied située au-dessous de l'os de la cheville.

Explication 1 : Dans la terminologie coréenne originale, le terme "Pa-run-ju-mok" peut être interprété comme un poing correctement serré. Le poing correctement serré permet de frapper sans considération d'angle et de trajectoire.

Explication 2 : Techniques de Pied : Toutes les techniques utilisant la partie du pied au-dessous de l'os de la cheville sont autorisées. Les autres techniques utilisant la partie de la jambe au-dessus de l'os de cheville, c'est-à-dire le tibia ou le genou, ne sont pas autorisées.

2. Zones permises

1. Tronc : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégé par le plastron. Ces attaques ne devraient pas être effectuées sur la partie du dos qui n'est pas protégée par le plastron. En outre le plastron doit protéger le dos jusqu'à la colonne vertébrale.

1) Tronc : Les attaques du poing et des techniques de pied sur les secteurs couverts par le plastron sont permises. Cependant, de telles attaques ne seront pas autorisées sur la colonne vertébrale.

2) Tête : Au dessus de la clavicule, seules les attaques par techniques de pied sont permises.

3) Zones permises pour les catégories ci-dessous (cf réglementation des compétitions) :

- Benjamins, masculins et féminins (cf article 2.1.1.2 & annexes de modification)
- Minimes, masculins et féminins (cf article 2.1.2.2 & annexes de modification)
- Cadets, masculins et féminins (cf article 2.2.1.2 & annexes de modification)
- Vétérans, masculins et féminins (cf article 2.3.4.2)

Explication 3 : Tronc : La partie couverte par le plastron, entre l'aisselle et le bassin est la surface d'attaque autorisée. Ainsi, le plastron devrait être porté selon cette règle pour chaque catégorie de poids et en rapport avec le physique de chaque compétiteur.

ARTICLE 12 - POINTS VALIDES

1. Surfaces de frappe autorisées :

1. Corps : les couleurs bleue ou rouge du plastron
2. Tête : la zone au dessus de la clavicule (*La partie entière du visage, incluant les deux oreilles et l'arrière de la tête*)

2. Les points sont attribués lorsque les techniques autorisées sont exécutées avec précision et puissance sur les surfaces de frappes autorisées.

Explication 1. Précision : Réalisation d'une technique d'attaque légale qui rentre en contact avec l'adversaire dans la limite des surfaces autorisées

Explication 2. Puissance :

- a/ Plastron non équipé de capteurs électroniques : la puissance sera démontré lorsque le corps de l'adversaire sera brusquement déplacé sous l'impact d'un coup
- b/ Plastron électronique : La force de l'impact est mesuré par les capteurs électroniques du plastron et réglable selon le poids et du sexe.

3. Les points valides sont répartis comme suit :

- 1) Un (1) point pour l'attaque sur le plastron
- 2) Deux (2) points pour le coup de pied retourné
- 3) Trois (3) points pour une l'attaque réussie à la tête

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

4. Le score du combat s'obtiendra par la somme des points des trois rounds

5. Invalidation de points : Quand un compétiteur porte une attaque, qui est scorée, mais réalisé par l'utilisation d'actes prohibés, le ou les points marqués seront annulés.

Explication 3. Invalidation d'un point : Cette règle s'applique lorsque des points sont obtenus au travers de techniques ou d'actions illégales. Ces points ne peuvent pas être validés. L'arbitre doit faire invalider le point par un geste de la main et donner la pénalité appropriée

Directive : Dans ce cas, l'arbitre déclarera immédiatement « Kal-yeo », invalidera par le geste de la main et appliquera la pénalité appropriée.

Application :

N'importe quelle partie du pied qui touche la tête de l'adversaire sera considéré comme un point valide.

Directives :

Quand un compétiteur est " Knock-down", l'arbitre devra d'abord vérifier l'état du compétiteur et compter ensuite.

L'application de " Knock-down" sera conforme à l'Article 17

ARTICLE 13 – MARQUAGE ET PUBLICATION

1. Les points valides seront immédiatement enregistrés et rendus public.

2. Dans le cas d'utilisation de plastrons sans capteurs électronique, les points valides seront immédiatement enregistrés par chaque juge en utilisant un système de marquage électronique ou un papier prévu à cet effet pour les juges.

3. Dans le cas d'utilisation de plastrons électroniques :

1) Les points valides marqués au plastron seront enregistrés automatiquement par l'émetteur du plastron électronique.

2) Les points valides délivrés au niveau de la tête seront marqués par chaque juge en utilisant un système de marquage électronique ou un papier prévu à cet effet pour les juges.

4. Lors de l'utilisation d'un appareil électronique ou d'un papier prévu pour les juges, les points sont valables s'ils sont attribués par au moins 3 juges.

Interprétation : Les plastrons électroniques doivent satisfaire à toutes les exigences de la F.F.T.D.A pour renforcer la rivalité, l'assurance du résultat et l'équité du combat.

Interprétation : Il est essentiel, que les points soient attribués immédiatement. Les plastrons électroniques doivent satisfaire à toutes les exigences de la F.F.T.D.A pour renforcer la rivalité, l'assurance du résultat et l'équité du combat

Interprétation : Il est essentiel que les points soient attribués immédiatement, indépendamment de la méthode de pointage utilisé.

Explication 1 : Les points sont immédiatement enregistrés : Le marquage immédiat doit attribuer le point consécutif à la réalisation de la technique valide. Les points attribués après une période de temps écoulée ne peuvent pas être considéré comme valide.

Explication 2 : Enregistrement et publication : Un point attribué par les juges sera immédiatement rendu public sur le tableau d'affichage.

Explication 3 : Utilisation de plastrons non équipés de capteurs électroniques : 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. Cependant lorsqu'il n'y aura pas de publication électronique, les points seront immédiatement enregistrés sur une feuille de juge et rendus publics à la fin du round.

Explication 4 : Utilisation des plastrons électroniques : Les techniques frappant le plastron électronique seront automatiquement enregistrées. Les juges valideront les points résultants des attaques à la tête ou des attaques sur les zones extérieures au plastron.

Directives : Les juges devront respecter le principe de la notation immédiate, indépendamment du système de notation. L'attribution d'un point à la fin du round est une violation de ce règlement.

ARTICLE 14 - ACTES PROHIBÉS

1. Les pénalités relatives aux actes prohibés seront déclarées par l'arbitre.

2. Les pénalités se divisent en Kyong-go (avertissements) et en Gam-jeom (déduction de points).

3. Deux Kyong-go entraîneront l'ajout d'un point supplémentaire à l'adversaire. Le dernier Kyong-go impair ne sera pas pris en compte dans le total final.

4. Un Gam-jeom sera comptabilisé comme "ajout d'un point" et se traduira par l'attribution d'un point supplémentaire à l'adversaire.

5. Actes prohibés:

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

1) Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits et un « Kyong go » doit être donné.

- a. Sortir de l'aire de combat
- b. Fuir en tournant le dos à l'adversaire
- c. Tomber
- d. Fuir le combat
- e. Saisir, tenir ou pousser l'adversaire
- f. Attaquer en dessous de la taille
- g. Simuler une blessure
- h. Donner un coup de tête ou attaquer avec le genou
- i. Frapper le visage de l'adversaire avec la main
- j. Proférer des remarques ou avoir une conduite indésirable de la part du compétiteur ou du coach
- k. Lever le genou pour éviter une attaque autorisée ou entraver le déroulement d'une attaque

2) Les actes suivants sont considérés comme des actes interdits, et "Gam-jeom" doivent être déclarés.

- a. Attaquer l'adversaire après «Kal-Yeo»
- b. Attaquer l'adversaire au sol
- c. Projeter l'adversaire en le saisissant, en tenant le pied attaquant ou en poussant l'adversaire avec la main.
- d. Attaques délibérées au visage de l'adversaire avec la main
- e. Interruption du déroulement du combat par le coach ou le combattant
- f. Remarques violentes ou comportement extrême de la part du coach ou du combattant

6. Quand un combattant refuse intentionnellement d'observer les règles de compétition ou se conformer aux ordres de l'arbitre, ce dernier peut déclarer le compétiteur perdant par disqualification après une (1) minute.

7. Quand un concurrent reçoit huit (8) " Kyong-go " ou quatre (4) "Gam-jeom", ou en cas de n'importe quelle combinaison de Kyong-go et Gam-jeom dont le total s'élève à au moins quatre points, l'arbitre déclarera le compétiteur perdant par pénalités.

8. "Kyong-go" et "Gam-jeom" seront comptés dans le score total des trois rounds.

9. Quand l'arbitre suspend un combat pour donner un "Kyong-go" ou 'Gam-jeom', le temps pour l'attribution de l'avertissement ne doit pas être pris en compte. Le chrono et le combat reprendront à la déclaration par l'arbitre central de 'Kye-sok', (reprise).

10. Tout acte déplacé ou injurieux d'un coach ou d'un combattant durant la compétition pourra entraîner la prise d'une sanction sportive pouvant aller jusqu'à l'exclusion décidée par le Bureau de l'Arbitrage. La notification de la sanction doit être faite en présence du coach ou du combattant concerné. La compétition commence avec les accréditations et se termine à la fin du dernier combat.

Interprétation : Objectifs de la réglementation des actes interdits et des pénalités ;

- (1) Protéger les compétiteurs
- (2) Assurer la bonne gestion des combats
- (3) Encourager les techniques appropriées ou idéales

Explication 1

1) Deux "Kyong go" seront comptabilisés comme un point supplémentaire pour le compétiteur opposé. Cependant, les " Kyong go " ne seront comptabilisés qu'en nombre entier dans le score total.
Les deux (2) "Kyong-go" seront comptés comme un point supplémentaire pour l'adversaire indépendamment de l'acte prohibé et du rond dans lequel ils arrivent.

Explication 2 : Actes Interdits aboutissant à une pénalité « Kyong-go »

a. Un avertissement "Kyong-go" sera donné lorsque les deux pieds d'un compétiteur sortent de la ligne de compétition. Il n'y aura pas de "Kyong go" si un compétiteur sort de l'aire de combat suite à un acte interdit par le combattant opposé.

b. Se soustraire en tournant le dos à l'adversaire

Cet acte qui implique de tourner le dos pour éviter l'attaque de l'adversaire sera sanctionné car il exprime le manque d'un esprit loyal et peut causer une blessure sérieuse. Une même pénalité sera donnée dans le cadre de l'esquive d'une attaque de l'adversaire en se pliant au-dessous du niveau de la taille ou en s'accroupissant.

c. Tomber

Un 'Kyong-go' sera immédiatement donnée dans le cas d'une chute intentionnelle. Dans le cas où un compétiteur tombe suite à un acte interdit de l'adversaire, on ne donnera pas de pénalité au compétiteur, mais on donnera une pénalité à l'adversaire. Dans le cas où un compétiteur chute suite à un contact fortuit avec l'adversaire, un "Kyong-go"

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

sera donner au compétiteur seulement si la chute est répétitive. Lors d'une chute involontaire durant un échange technique, on ne donnera aucune pénalité.

d. Fuite du combat ou attitude passive

Cet acte implique le fait de refuser de combattre. On donnera à un compétiteur qui affiche continuellement un style de non-engagement une pénalité. Cependant, l'arbitre distinguera l'action d'éviter intentionnelle et la défense tactique. Aucune pénalité ne sera donnée pour la défense tactique. Si les deux compétiteurs restent inactifs après cinq (5) secondes, l'arbitre de centre fera le geste aux compétiteurs "de Combattre".

Un Kyong go sera donné aux deux compétiteurs s'il n'y a aucune action de l'un d'entre eux, au bout de 10 secondes, après l'ordre de l'arbitre de combattre. Ce Kyong go pourra aussi être donné à un seul d'entre eux, si ce dernier recule.

e. Saisir, tenir ou pousser l'adversaire

Cela comprend le fait de saisir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire, l'équipement, la tenue ou la protection des mains. Il inclut aussi l'acte de saisir le pied, la jambe ou d'accrocher l'un ou l'autre en plus de l'avant-bras. La tenue inclut la pression de l'épaule de l'adversaire de la main ou du bras, l'accrochage du corps de l'adversaire du bras avec l'intention de gêner le mouvement de l'adversaire. Si, pendant la compétition le bras passe au-delà de l'épaule de l'adversaire ou de l'aisselle dans le but mentionné ci-dessus, une pénalité sera donnée. L'acte de pousser, incluent le fait de déséquilibrer l'adversaire pour obtenir un avantage dans l'attaque, de pousser pour gêner l'attaque, de gêner l'exécution normale de technique en poussant avec la paume, le coude, l'épaule, le tronc ou la tête, etc...

f. L'attaque au-dessous de la taille

Cette action s'applique à une attaque intentionnelle sur n'importe quelle partie au-dessous de la taille. Quand une attaque au-dessous de la taille est causée par un compétiteur au cours d'un échange de techniques, on ne donnera aucune pénalité. Cet article s'applique aussi au coup de pied puissant ou actions de percussion de n'importe quelle partie de la cuisse, du genou ou du tibia dans le but de heurter la technique de l'adversaire.

g. Simulation de blessure : Le manque de loyauté est l'objet de ce sous-article.

Cela signifie exagérer la blessure ou indiquer une douleur sur une partie du corps non soumis à un coup dans le but de pénaliser les actions de l'adversaire et d'exagérer également la douleur pour écourter le temps du combat. Dans ce cas, l'arbitre donnera l'ordre de continuer le combat au compétiteur deux fois dans intervalles de cinq (5) secondes et donnera ensuite une pénalité Kyong-go, à moins que le compétiteur ne suive ses instructions.

ARTICLE 15 - POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

1. En cas de match nul à l'issus du 3^{ème} round, un 4^{ème} round sera organisé.
2. Le premier compétiteur marquant un point durant le 4^{ème} round sera déclaré vainqueur.
3. Dans le cas ou aucun point n'est marqué à l'issus du 4^{ème} round, le gagnant sera décidé par les arbitres officiels sur les critères de supériorité. La décision finale sera établie sur le critère de supériorité durant le 4^{ème} round seulement.

Explication 1

la Décision de la supériorité sera basée sur l'initiative montrée pendant le 4^{ème} round. La domination technique, évalue l'initiative d'un compétiteur, la gestion du round et la détermination, le plus grand nombre de techniques exécuté, l'utilisation des techniques plus avancées, tant en difficulté que dans sa complexité et la présentation d'une meilleure opposition durant le round.

Directives

Procédure pour les décisions de supériorité

- 1) Avant la compétition, tous les officiels d'arbitrage s'équiperont d'une carte de supériorité.
- 2) Quand un combat doit être déclaré par supériorité, l'arbitre déclarera Woo-se-girok (Supériorité Record).
- 3) Sur l'ordre de l'arbitre, les juges désigneront le gagnant sur leurs cartes (10 secondes) et la donneront à l'arbitre.
- 4) L'arbitre prendra toutes les cartes de supériorité, enregistrera le résultat final et déclarera le vainqueur.
- 5) A l'issus de la décision, l'arbitre remettra les cartes à l'arbitre officiel en charge se trouvant à la table.

ARTICLE 16 - DECISIONS DE L'ISSUE D'UN MATCH

1. Victoire par K.O
2. Victoire par arrêts de l'arbitre (RSC)
3. Victoire par score final ou supériorité
4. Victoire par retrait
5. Victoire par disqualification
6. Victoire par disqualification de l'arbitre

Explication 1 : Victoire par K.O (1.)

L'arbitre déclarera ce résultat quand un compétiteur qui a été renversé par une technique légitime ne peut pas démontrer la volonté de reprendre le combat à l'issus du décompte de "Yeo-dul" ou quand l'arbitre décide que le compétiteur n'est pas capable de reprendre la compétition. On peut déclarer ce résultat avant que les 10 secondes ne soient écoulées.

Explication 2 : Victoire par arrêts de l'arbitre (2.)

Si l'arbitre ou le médecin de la compétition décide qu'un compétiteur ne peut pas continuer, même après une minute de rétablissement, ou lorsqu'un compétiteur est indifférent à la décision de l'arbitre pour continuer, l'arbitre ordonnera l'arrêt du combat et déclarera l'autre compétiteur gagnant

Explication 3 : Victoire par retrait (4.) :

Le gagnant est déclaré suite au retrait de l'adversaire.

- a. Quand un compétiteur se retire du combat en raison d'une blessure ou d'une autres raisons
- b. Quand un compétiteur ne reprend pas le combat après la période de repos ou ne répond pas à l'appel de reprise du combat
- c. Quand le coach jette une serviette durant l'un des rounds pour signifier un abandon du match

Explication 4 : Victoire par disqualification (5.) :

Lorsque le compétiteur est disqualifié à l'issus de la pesée ou que le compétiteur se retire.

Explication 5 : Victoire par disqualification de l'arbitre (6.) :

La disqualification est déclaré par l'arbitre après que l'accumulation de huit (8) "Kyong-go" ou quatre (4) "Gam-jeom" ou par la décision de l'arbitre selon l'Article 14.6 des Règles d'arbitrage

ARTICLE 17- KNOCK-DOWN

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

Explication 1 : Knock - down

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

ARTICLE 18 - MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK-DOWN

1. Lorsqu'un compétiteur est mis Knock-down, à la suite d'une attaque légitime de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :
 1. L'arbitre maintiendra l'adversaire à l'écart du compétiteur tombé, en déclarant "Kal-yeo" (stop).
 2. L'arbitre comptera à haute voix de "Hanah" (un) à "Yeol" (dix) à intervalles régulier d'une seconde en direction du compétiteur tombé au sol, en indiquant de la main l'écoulement du temps.
 3. Dans le cas où le compétiteur tombé se relève pendant le comptage de l'arbitre et souhaite continuer le combat, l'arbitre poursuivra le comptage jusqu'à "Yeodul" (huit) pour donner à celui-ci le temps de récupérer. L'arbitre déterminera alors si le compétiteur à récupéré et dans l'affirmative, ordonnera la poursuite du combat en déclarant "Kye-sok" (continuez).
 4. Lorsqu'un compétiteur qui a subi un Knock down ne manifeste pas l'intention de poursuivre le combat au moment où le comptage parvient à "Yeodul", l'arbitre déclarera l'autre compétiteur vainqueur par K.O.
 5. Le comptage sera poursuivi même après la fin du round ou l'expiration de temps du combat.
 6. Dans le cas où les deux compétiteurs sont Knock down, l'arbitre continuera à compter aussi long temps que l'un des compétiteurs n'aura pas suffisamment récupéré.
 7. Lorsque les deux compétiteurs ne parviennent pas à récupérer au comptage "Yeol" (dix) de l'arbitre, le gagnant sera déterminé par le score acquis durant le match avant le Knock down.
 8. Lorsque l'arbitre juge qu'un compétiteur n'est pas en état de continuer, il pourra désigner le vainqueur sans avoir à compter l'adversaire.

2. Mesures à prendre après le combat :

Tout compétiteur ayant été mis KO. À la suite d'un coup porté à la tête, ne sera pas autorisé à combattre pendant les trente jours qui suivent. Après le délai de trente jours, avant de participer à une nouvelle compétition, le compétiteur

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

doit être examiné par un médecin désigné par la F.F.T.D.A, qui doit délivrer un certificat attestant que celui-ci est guéri et en état de combattre.

Explication 1

Maintenir l'attaquant à l'écart :

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

Directive

L'arbitre doit être constamment prêt pour une situation soudaine de Knock down ou d'un cas où le combattant est déséquilibré, qui est habituellement la caractéristique d'un coup puissant et d'un impact dangereux. Dans ce cas, l'arbitre doit déclarer « Kal-yeo » et commencer à compter sans hésitation.

Explication 2

Cas où le combattant touché se lève pendant le compte de l'arbitre et désire reprendre le combat :

Le but du comptage est de protéger le combattant. Même si le combattant désire continuer le combat avant que le compte de huit soit atteint, l'arbitre doit toutefois compter jusqu'à « Yeo-dul (huit) » avant de faire reprendre combat. Le compte jusqu'à « Yeo-dul » est obligatoire et ne peut pas être changé par l'arbitre.

*Décompte d'un à dix : Ha-nah, Duhl, Seht, Neht, Da-seot, Yeo-seot, Il-gop, Yeo-dul, Un-houblon, Yeol.

Explication 3

L'arbitre déterminera alors si le combattant a récupéré et, si oui, il fait reprendre le combat par la déclaration de « Kye-sok » :

L'arbitre doit s'assurer de la capacité du combattant à continuer pendant qu'il est compté jusqu'à huit. La confirmation finale de la condition du combattant après le compte de huit n'est qu'une procédure et l'arbitre ne doit pas inutilement perdre du temps avant de faire reprendre le match.

Explication 4

Quand un combattant qui a été mis Knock down n'exprime pas la volonté de reprendre le combat au compte de « Yeo-dul », l'arbitre annoncera l'autre combattant gagnant par K.O. après avoir compté jusqu'à « Yeol » :

Le combattant doit exprimer la volonté de continuer le combat en faisant des gestes répétés en position de combat et avec les poings serrés. Si le combattant ne peut pas montrer ces gestes au compte de 8 « Yeo-dul », l'arbitre doit déclarer son adversaire gagnant après avoir toutefois compté jusqu'à dix « Yeol ». Manifester la volonté pour continuer le combat par le compétiteur après le compte de « Yeo-dul » ne doit pas être considéré comme acquis. Même si le combattant exprime la volonté de reprendre le combat au compte de « Yeo-dul », l'arbitre peut continuer de compter et déclarer que le match est terminé s'il estime que le combattant est incapable de reprendre le match.

Explication 5

Quand un combattant est déséquilibré par un coup puissant et dont la condition semble préoccupante, l'arbitre peut suspendre le compte et réclamer les premiers soins ou le faire en même temps que le comptage.

Directive

a. L'arbitre ne doit pas ajouter du temps additionnel permettant le rétablissement du combattant après le compte à « Yeo-dul ».

b. Quand le combattant a clairement récupéré avant que le compte de « Yeo-dul » et exprime la volonté de reprendre, l'arbitre doit clairement discerner l'état du combattant. Si la reprise doit être interrompue par la nécessité d'un traitement médical, l'arbitre doit d'abord faire reprendre le match en déclarant « **Kal-yeo** » puis « Kye-shi » et ensuite suivre les procédures décrites à l'article 19.

ARTICLE 19 - MESURES A PRENDRE EN CAS D'INTERRUPTION DE COMBAT

1. Quand un combat doit être arrêté parce que l'un des compétiteurs ou les deux sont blessés, l'arbitre prend les mesures suivantes :

1. L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kalyeo" et ordonne au chronométrateur d'arrêter le chronométrage en annonçant "Kye-shi".
2. L'arbitre autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant une minute.
3. Le compétiteur qui ne manifeste pas l'intention de poursuivre le combat après une minute, même dans le cas d'une blessure légère, sera déclaré perdant par l'arbitre.
4. Dans le cas où la reprise du combat serait impossible après un délai d'une minute, si l'un des compétiteurs a occasionné la blessure par un acte prohibé, il sera déclaré perdant.
5. Dans le cas où les deux compétiteurs seraient à terre et si la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le gagnant sera déterminé en fonction des points acquis avant la blessure.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

6. Dans le cas où l'arbitre jugerait le compétiteur dans un état critique ou tombé sans connaissance, il peut arrêter le combat immédiatement et remettre le blessé aux soins d'urgence. Dans ce cas-là, le compétiteur qui a donné un coup prohibé sanctionné par Gam-jeom sera déclaré perdant. Si le coup n'est pas considéré comme action illicite (Gam-jeom), les points acquis avant le moment de la blessure décideront du résultat du combat.

Explication 1

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

1) En cas de situation critique, comme lorsqu'un combattant perd conscience ou souffre d'une blessure sévère, le temps est crucial. Les premiers soins doivent être immédiatement administrés et le match arrêté. Dans ce cas, le résultat du match sera décidé comme suit.

a. Le combattant ayant causé la blessure sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'un acte interdit pénalisé par « Gam-jeom ».

b. Le combattant blessé, incapable de continuer le combat sera déclaré perdant si cette blessure est le résultat d'une action légale ou d'un contact accidentel et inévitable.

c. Si les résultats étaient sans rapport avec le combat, le gagnant sera décidé par les points du match avant la suspension de celui-ci. Si l'arrêt du match se produit avant l'extrémité du premier rond, le match sera invalidé.

2) Quand la blessure n'est pas sérieuse, le combattant peut recevoir les soins nécessaires dans un délai d'une minute après la déclaration de « Kye-shi ».

a. Autorisation pour le traitement médical : Quand l'arbitre juge que le traitement médical est nécessaire, il peut autoriser l'intervention de la commission médicale.

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

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

d. Après la déclaration de « Kye-shi », on doit strictement observer le déroulement de la minute, indépendamment de la disponibilité du médecin. Cependant, si des soins sont nécessaires, mais que le médecin est absent ou qu'un traitement supplémentaire est nécessaire, le délai d'une minute peut être suspendu par décision de l'arbitre.

e. Si la reprise du match est impossible après une minute, la décision du match sera déterminée selon l'article 1) a.

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

a. Si la circonstance résulte d'un acte interdit pénalisé par « Gam-jeom » le combattant sanctionné sera déclaré perdant.

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

c. Si la circonstance est celle d'actes interdits pénalisant par « Gam-jeom » les deux combattants, ces deux combattants seront déclarés perdants.

Explication 2

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

1) Quand des circonstances incontrôlables exigent la suspension du combat, l'arbitre arrêtera le match et suivra les directives du comité d'organisation.

2) Si le match est suspendu après l'accomplissement du deuxième round, le résultat sera déterminé par le score du match au moment de l'arrêt de celui-ci, s'il ne peut pas aller à son terme.

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

ARTICLE 20 - ARBITRES ET JUGES

1. Qualification (cf règlement des diplômés d'arbitrage)

2. Devoir

1. Responsable d'arbitrage de la compétition

Gestion de l'équipe d'arbitrage de la compétition

2. Responsable d'aire de compétition

Gestion des juges et arbitres de l'aire de compétition

3. Arbitre

1. L'arbitre a le contrôle du match.

2. L'arbitre déclare "Shijak", "Keuman", "Kalyeo", "Kyesok" et "Kyeshi"; vainqueur et perdant, déduction des points, avertissements et abandon. Toutes les déclarations de l'arbitre sont définitives lorsque les résultats sont confirmés.

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

4. En principe, l'arbitre central ne devrait pas accorder de points. Cependant, si un des juges de coin lève sa main parce qu'un point n'a pas été marqué, l'arbitre central provoque une rencontre avec les juges. S'il est constaté que deux juges de coin ont validé un point mais deux ne l'ont pas fait, l'arbitre central a l'autorité pour briser l'égalité et décider de la validité du point.

5. A l'issue du 4^{ème} round, en cas de non point, la décision de supériorité sera prise par l'arbitre et l'ensemble des 4 juges conformément à l'article 15.2

4. Juges

1. Les juges enregistrent immédiatement les points valides

2. Les juges exprimeront leur avis sans détour à la demande de l'arbitre.

3. Responsabilité du jugement

Les décisions prises par l'arbitre et les juges seront définitives et ils en assumeront la responsabilité auprès de la commission d'arbitrage.

4. Tenue des arbitres et des juges

1. Les arbitres et les juges porteront la tenue prévue par la F.F.T.D.A

2. Les arbitres et les juges ne porteront aucun objet susceptible d'interférer avec le combat.

Interpretation

Le président de la commission d'arbitrage ou son représentant, peut demander au responsable de l'arbitrage de remplacer l'arbitre assigné à tort, lorsque l'arbitre a commis une erreur flagrante et injustifiable.

Recommandations

Dans le cas où les juges accordent des scores différents pour une même attaque (un juge donne 1 point, un autre donne 2, le troisième n'attribue pas de point), aucun point dans ce cas n'est affiché sur le tableau d'affichage.

Dans ce cas, n'importe quel juge peut signaler l'erreur. L'arbitre déclare Shi Gan pour suspendre le combat, réunir les juges et demander leur avis. Après concertation, l'arbitre rend public la décision.

ARTICLE 21 - CHRONOMETREUR

Le chronométrateur mesure le temps de combat, des temps d'arrêts et des interruptions. Il enregistre et publie les points attribués et/ou les déductions de points.

ARTICLE 22 - ARBITRES OFFICIELS

1. Composition de l'équipe des officiels

1. En cas d'utilisation de plastrons sans équipement électronique : l'équipe des officiels se compose d'un arbitre et de 4 juges.

2. En cas d'utilisation de plastrons pourvus d'équipements électroniques : les officiels se composent d'un arbitre et de 2 juges.

ARTICLE 23 - AUTRES POINTS NON SPECIFIES DANS LES REGLES

Dans le cas où des circonstances, non prévues par les règles de compétition, se produiraient, il conviendra d'agir comme suit :

1. Pendant le combat, toute affaire relative à un combat sera réglée par les juges et arbitres du combat concerné.

2. A l'issue de chaque combats et pour toutes autres affaires qui ne concernent par directement un combat sera réglé par le bureau d'arbitrage de la compétition pour les manifestations organisées par la F.F.T.D.A et organes déconcentrés.

ARTICLE 24 - LE BUREAU D'ARBITRAGE DE LA COMPETITION

1. 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 le Comité Régional de Taekwondo :

Un membre du comité directeur du C.R.T

Un arbitre titulaire au moins du diplôme A.N.3°

Le responsable de la compétition

Les membres sont nommés par le Président du comité régional 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.

2. Responsabilité du bureau d'arbitrage de la compétition

1. Le bureau d'arbitrage de la compétition corrige les décisions erronées des arbitres ou juges, il peut se saisir d'office ou être saisi suivant la procédure de contestation. Il peut requérir tout avis de personnes qualifiés.

2. Le bureau d'arbitrage de la Compétition évaluera les performances des arbitres et des juges.

3. Il inflige les pénalités sportives prévues à l'article 14.11.

La portée de l'appel à la « vidéo replay » est limité aux erreurs dans le jugement factuel comme l'impact de frappe, la sévérité d'action ou la conduite, l'intention, le chronométrage.

3. Procédure de visionnage instantanée de la vidéo

1. Au cas de contestation d'un jugement d'arbitre pendant le combat, le coach peut demander à l'arbitre central un recours sous forme d'un visionnage vidéo.

2. Lorsqu'un coach fait un recours vidéo, l'arbitre central demandera au coach la raison du recours.

La nature du visionnage vidéo est limitée aux erreurs de jugement comme, l'impact de frappe, la sévérité de décision, de conduite, de comportement, d'intention, et le chronométrage.

3. L'arbitre doit demander au Jury vidéo le visionnage de la vidéo. Un membre du bureau d'arbitrage de la Compétition, devra participer également au visionnage de la vidéo.

4. Après examen de la vidéo, le Jury vidéo informe l'arbitre central de la décision finale. Dans le cas où le Jury vidéo et le membre du bureau d'arbitrage de la Compétition ne pourraient pas prendre de décision, la décision finale devra être tranchée par le Délégué Technique désigné.

5. La décision du Jury vidéo devra être rendue en moins de deux minutes après que le recours ait été rapporté au Jury vidéo.

6. Chaque coach aura un recours par combat. Si le recours est couronné de succès, le point contesté est corrigé, et le coach conserve le même quota de recours pour le combat concerné.

7. Dans le cadre d'un championnat, il n'y a pas de limite dans le nombre total de recours qu'un coach peut faire par combattant. Cependant, si un combattant a eu trois recours rejetés, ce combattant perd le droit pour tout autre recours supplémentaire.

8. La décision du jury vidéo est définitive; aucun recours supplémentaire ne sera accepté pendant ou après le combat, à l'exception des erreurs dans la détermination des résultats du match, des erreurs dans le calcul du score du match ou la mauvaise identification d'un combattant. Dans de tels cas, une contestation officielle pourra être soumise selon la "Procédure pour le dépôt de contestation".

9. Dans le cas d'un recours couronné de succès le bureau d'arbitrage de la compétition devra examiner le combat à la fin de la journée de compétition et entreprendre une action disciplinaire à l'encontre des arbitres concernés, si nécessaire.