

- REGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS COMBATS -

SOMMAIRE :

- 1- OBJECTIF
- 2- APPLICATION
- 3- AIRE DE COMPETITION
- 4- LES COMPETITEURS
- 5- CATEGORIES DE POIDS
- 6- CLASSIFICATION ET METHODES DE COMPETITIONS
- 7- DUREE DES COMBATS
- 8- TIRAGE AU SORT
- 9- PESEE
- 10- PROCEDURES DE COMPETITION
- 11- TECHNIQUES ET ZONES PERMISES
- 12- POINTS VALIDES
- 13- NOMBRES DE POINTS ET PUBLICATION
- 14- ACTES PROHIBES
- 15- DECISION DE SUPERIORITE
- 16- DECISIONS
- 17- KNOCK-DOWN
- 18- MESURES A PRENDRE SUITE A UN KNOCK-DOWN
- 19- MESURES A PRENDRE SUITE A INTERRUPTION DE COMBAT
- 20- ARBITRES ET JUGES
- 21- CHRONOMETREUR
- 22- LES OFFICIELS
- 23- AUTRES POINTS NON SPECIFIES DANS LES REGLES
- 24- LE CONSEIL D'ARBITRAGE ET DE SANCTION

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 10m x 10m. Elle est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique (*Type puzzle, haute densité*). Néanmoins l'aire de sécurité peut être de 12x12 ou 14x4m. Toutefois, l'aire de compétition pourra être installée sur une plate-forme surélevée de 50 à 60 cm 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 10 x 10 m constitue l'aire de combat et la ligne de pourtour de l'aire de combat (10 x 10 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 5 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 2 et la marque du compétiteur de couleur bleue se trouve à proximité de la ligne limite de démarcation 4.

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.

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 avants bras et 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 cadets et vétérans seront munis d'un casque à bulle où grille P.V.C.

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

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

ARTICLE 6 - CLASSIFICATION ET METHODES DE COMPETITIONS

1. Les compétitions sont réparties comme suit :

- **La compétition individuelle** oppose normalement des compétiteurs de la même catégorie de poids.

- **La compétition par équipe:**

Méthodes de compétition :

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

MASCULINS	FEMININS
- 54 kg	- 47 kg
54 - 63 kg	47 - 54 kg
63 - 72kg	54 – 61 kg
72 – 82 kg	61 – 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)

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 [mort subite, le 1^{er} combattant marquant un point au moins est déclaré vainqueur ou le 1^{er} combattant sanctionné par un point de déduction, (1 gam jeon ou 2 kyon go) est perdant].

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

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

ARTICLE 8 - TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort pour les compétitions organisées par la FFTDA, ces 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.

ARTICLE 9 - PESEE (cf réglementation des compétitions article 2.5.2)

- 1) 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. Le compétiteur qui ne se présentera pas sur l'aire de combat dans la minute suivant le début prévue de celui-ci sera considéré comme s'étant retiré.

2. Contrôle physique et vestimentaire

Après avoir été appelés, les compétiteurs subiront un contrôle 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 ce contrôle, les compétiteurs se mettent en position d'attente avec leurs coaches.

4. Début et fin du combat

Pour chaque round, le combat commence à l'injonction "Shijak" prononcée par l'arbitre et prend fin avec l'injonction "Keuman" prononcée par l'arbitre.

5. Procédures avant le début et après la fin du combat

- 1) Les compétiteurs sont debout face à face sur leur marque et se saluent au commandement "Charyeot" (garde-à-vous) et "Kyeong-rye" (saluez). Le salut doit démarrer de la position Charyeu, en courbant le buste de plus de 30°, et la tête de 45°. Les mains restent tendues le long des jambes. Les combattants sont appelés à se faire face pour se saluer : Tchong, Hong, Cha-ryeot, Kyeong-rye.
- 2) L'arbitre démarrera le combat en ordonnant "Joon-bi" (Prêt) et "Shi-jak" (commencez)
- 3) Après la fin du dernier round, les compétiteurs se tiennent debout à leur place respective face à face et échangent un salut au commandant suivant de l'arbitre : "Cha-ryeot", "Kyeong-rye". Ils attendent ensuite l'annonce de la décision par l'arbitre.
- 4) L'arbitre déclare le vainqueur en levant sa main en direction de celui-ci.
- 5) Les compétiteurs se retirent.

6. 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 qui utilisent les parties avant de l'index et du médium du poing étroitement serré.
- 2) Techniques de pied : techniques délivrées qui utilisent la partie située au-dessous de l'os de la cheville.

2. Zones permises

- 1) *Tronc* : Sont permises les attaques avec le poing ou le pied sur la partie du corps qui est protégée 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.
- 2) *Visage* : De la partie frontale du visage à la base de la ligne coronale des deux oreilles, 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)
 - Minimes, masculins et féminins (cf article 2.1.2.2)
 - Cadets, masculins et féminins (cf article 2.2.1.2)
 - Vétérans, masculins et féminins (cf article 2.3.4.2)

ARTICLE 12 - POINTS VALIDES.

1. Les points devront être attribués lorsque les techniques sont appliquées avec précision et puissance aux zones autorisées.
2. Les points valides sont attribués de la manière suivante :
 - 1) Un (1) point pour les attaques sur le plastron
 - 2) Deux (2) points pour les attaques au visage.

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

- 3) Un (1) point supplémentaire est attribué lorsque l'arbitre compte un compétiteur après un Knock Down ou standing down.
3. Le score du match s'obtiendra par l'addition du résultat des trois rounds.
4. Invalidation des points.

Les techniques délivrées n'occasionnent aucun point quand elles résultent de techniques interdites. Si un point attribué résulte d'une technique interdite, ce point devra être invalidé par l'arbitre central.

ARTICLE 13 - NOMBRE DE POINTS ET PUBLICATION

1. Les points valides seront immédiatement enregistrés et rendus public.
2. Dans le cas d'utilisation d'éléments de protection sans équipement électronique, les points valides devront être immédiatement marqués par chaque juge en utilisant un appareil électronique à marquer les points ou un papier prévu pour les juges.
3. Dans le cas d'utilisation d'éléments de protection à équipement électronique :
 - 1) Les points valides marqués au niveau de la section médiane du tronc seront enregistrés automatiquement par l'émetteur des éléments de protection électroniques.
 - 2) Les points valides marqués au niveau du visage seront marqués par chaque juge en utilisant un appareil électronique à marquer les points ou un papier prévu pour les juges.
4. Lors de l'utilisation d'un appareil électronique de marquage des points ou d'un papier prévu pour les juges, les points sont valables si ils sont attribués par au moins 3 juges.

ARTICLE 14 - ACTES PROHIBES

1. Les pénalités relatives aux actes prohibés seront déclarées par l'arbitre.
2. Lorsqu'il y a de multiples pénalités simultanément, c'est la pénalité la plus lourde qui sera appliquée.
3. Les pénalités se divisent en Kyong-go (avertissements) et en Gam-jeom (déduction de points).
4. Deux Kyong-go entraîneront la déduction d'un point. Le dernier Kyong-go impair ne sera pas pris en compte dans le total final.
5. Une Gam-jeom sera comptabilisé comme "déduction d'un point".
6. Actes prohibés: pénalité de Kyong-go (*déduction de point*) :
 1. *faire obstruction à la compétition par le fait de*
 - a) sortir de l'aire de combat
 - b) tomber sans aucune faute commise par l'adversaire
 - c) Eviter le combat en tournant le dos à l'adversaire ou fuir les attaques de son adversaire
 2. *actions indésirables*
 - d) tenir l'adversaire
 - e) saisir l'adversaire
 - f) pousser l'adversaire avec la main ou le torse
 - g) simuler des blessures
 - h) des attaques avec le genou
 - i) Attaque à l'aîne
 - j) Piétiner, donner des coups de pieds sur chaque partie de la jambe ou du pied
 - k) coups de poing ou attaques avec la main portés au visage de l'adversaire.
 - l) Interruption du déroulement du combat par le compétiteur ou le coach.
 - m) refuser le combat
7. Actes prohibés: Gam-jeom pénalité (*déduction de point*) :
 1. *faire obstruction au déroulement du combat*
 - a) jeter à terre l'adversaire par le fait de tenir ou pousser la jambe avec laquelle il effectue une
 - b) attaque.
 - c) attaque intentionnelle de l'adversaire à terre après Kal-lio.
 - d) attaque intentionnelle au visage de l'adversaire avec le poing.
 2. *actions indésirables*
 - a) Interruption temporaire du combat par des expressions verbales déplacées ou par un

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

- b) comportement déplacé de la part du compétiteur ou du coach.
8. Si un compétiteur refuse intentionnellement de suivre le règlement de compétition ou les directives de l'arbitre, ce dernier peut déclarer perdant ce compétiteur après écoulement d'une minute.
 9. Dans le cas où le compétiteur se voit retirer quatre points, l'arbitre le déclarera perdant par pénalités.
 10. Kyong-go et Gam-jeom seront pris en compte, à l'issue des 3 rounds, dans le calcul du score final.

ARTICLE 15 - POINT EN OR ET DECISION DE SUPERIORITE

En cas de match nul à la fin du 4^{ème} round, le gagnant sera décidé par les arbitres officiels. Les critères pour la décision devront tenir compte de l'initiative démontrée pendant le 4^{ème} round.

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

1. Vainqueur par K.O.
2. Vainqueur par arrêt de la compétition décidé par l'arbitre
3. Vainqueur aux points ou par supériorité
 - Victoire par score final
 - Victoire par écart de points : quand il y a un écart de 7 points, le match est stoppé et le vainqueur déclaré.
 - Victoire par atteinte du plafond : quand un compétiteur marque un maximum de 12 points, le match sera stoppé et le gagnant déclaré
4. Vainqueur par abandon
5. Vainqueur par disqualification
6. Vainqueur par déclaration de l'arbitre sur pénalités
7. Vainqueur par décision de l'arbitre à l'issue du 4^{ème} round

ARTICLE 17- KNOCK-DOWN / STANDING DOWN

1. Lorsqu'une partie quelconque du corps autre que la plante du pied touche le sol à cause de la force de la technique exécutée par l'adversaire.
2. Lorsqu'un compétiteur titube sans manifester l'intention ou l'habileté à poursuivre la compétition (Standing down).
3. Lorsque l'arbitre juge que le combat ne peut pas être poursuivi à la suite de l'exécution d'une technique puissante quelconque.

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

1. Lorsqu'un compétiteur est mis Knock-down / Standing 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 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 a récupéré et dans l'affirmative, il attribue un point additionnel et 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 reprendre 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 à terre, l'arbitre continuera à compter aussi longtemps que l'un des compétiteurs n'aura pas suffisamment récupéré.
- 7) Lorsque les deux compétiteurs ne parviennent pas à récupérer lorsque le décompte de l'arbitre atteint "Yeol" (dix), le gagnant sera déterminé aux scores acquis 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 compter ou au cours du comptage.

2. Mesures à prendre après la compétition :

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

Fédération Française de TAEKWONDO et disciplines associées

compétiteur 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.

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 est 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 sont 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.
- 6) Dans le cas où l'arbitre juge 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.

ARTICLE 20 - ARBITRES ET JUGES

1. Qualification (cf règlement des diplômes 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 effectuées lorsque les résultats sont confirmés.
- [3] L'arbitre a le droit de prendre des décisions de manière indépendante conformément à ces règles prescrites.
- [4] L'arbitre n'attribue pas de points, sauf le point additionnel au décompte de 8 en cas de knock down.
- [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.

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.

ARTICLE 21 - CHRONOMETREUR

Le chronométrateur mesure le temps de combat, des time-out 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 protections de tronc sans équipement électronique : l'équipe des officiels se compose d'un arbitre et de 4 juges.
- 2) En cas d'utilisation de protections de tronc pourvues 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 concerne par directement un combat sera réglée 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 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 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

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 toutes avis de personnes qualifiés.
- 2) Le bureau d'arbitrage de la Compétition évaluera les performances des arbitres et des juges.

3. Procédure de la contestation

- 1) Si la décision de l'arbitre est contestée, la contestation doit être déposée auprès du responsable de la compétition ou de son représentant, dans un délai de dix minutes après la fin du combat en question, en s'acquittant les frais relatifs à cet effet.
- 2) Les contestations sont traitées par le bureau d'arbitrage de la compétition
- 3) Le bureau d'arbitrage, doit interroger les juges et arbitres concernés afin de prendre une décision.
- 4) La décision du conseil d'arbitrage, est définitive.