

PROJET de REGLEMENT DES COMPETITIONS POUUMSE



Direction Technique Nationale

Mise à jour mars 2015

Article 1. Objet

L'objet du règlement de compétition Pounsé est de gérer équitablement et sans heurt toutes les affaires dépendantes des compétitions Pounsé à tous niveaux promus et/ou organisés par la FFTDA, ses organes déconcentrés et clubs affiliés assurant l'application des règles normalisées.

Interprétation

L'objectif de l'Article 1 est d'assurer la normalisation de toutes de compétitions de Taekwondo Pounsé. Aucune compétition, ne suivant pas les principes fondamentaux de ce règlement, ne pourra pas être reconnue comme une compétition de Taekwondo Pounsé.

Article 2. Application

Les règles de compétition devront être appliquées à toutes compétitions promues et/ou organisées par la FFTDA, ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

Article 3. Aire de compétition

L'aire de compétition devra comprendre l'aire d'évolution mesurant 10m x 10m en système métrique et avoir une surface plate sans aucune saillie gênante. L'aire d'évolution devra être couverte avec un tapis élastique ou un sol en bois. L'aire d'évolution pourra aussi être installée sur une plateforme de 0,5m - 0,6m de haute depuis la base, si nécessaire, et la partie extérieure de la ligne de limite devra être inclinée avec une pente de moins de 30 degrés pour la sécurité des athlètes.

1. Démarcation de l'aire d'évolution

1/ L'aire de 10m x 10m sera appelée l'aire d'évolution

2/ La démarcation de l'aire d'évolution devra être distinguée par une ligne blanche de 5 cm de large en cas d'aire de compétition en bois.

2. Indication des positions

1/ Position des juges : sept juges devront être assis à 1m de l'aire d'évolution, placés à 2m d'intervalle les uns des autres. Quatre juges seront placés face aux athlètes et trois dans le dos des athlètes. La ligne de frontière adjacente aux quatre juges devra être considérée ligne de frontière *1, suivie par la ligne de frontière *2, *3, et *4, dans le sens des aiguilles d'une montre depuis la ligne de frontière *1. Les juges sont positionnés dans le sens des aiguilles d'une montre depuis la gauche de la ligne de frontière *1.

En cas de système à 5 juges, trois juges seront positionnés face aux athlètes et les deux autres dans le dos des athlètes, dans le même ordre que le système à sept juges.

2/ La position de l'arbitre : un arbitre sera positionné à la place du juge n°1.

3/ La position des athlètes : les athlètes seront positionnés à 1m en arrière du centre de l'aire d'évolution, en direction de la ligne frontière *3.

4/ Position de la table de marque : l'enregistreur sera positionné en dehors de l'aire d'exécution, 2m à l'extérieur du centre de la ligne frontière *2.

5/ Position des coordinateurs de la compétition : les coordinateurs de la compétition seront positionnés à l'intérieur de l'aire d'exécution, à 1m du coin entre les lignes de frontières *1 et *4.

6/ Position des athlètes de réserve et des entraîneurs : les athlètes de réserve et les entraîneurs seront positionnés en dehors de l'aire d'exécution, à 3m du coin entre les lignes frontières *3 et *4.

7/ Position de la table d'inspection : la table d'inspection devra être positionnée à l'entrée de l'aire d'évolution à l'extérieur du coin entre les lignes de frontière *3 et *4 en considération des installations de l'espace de compétition.

Interprétation 1 : Tapis élastique : seuls les tapis approuvés par la FFTDA seront utilisés lors des championnats Poomsé approuvés par la FFTDA.

Interprétation 2 : Couleur : la disposition des couleurs des surfaces de tapis ne doit pas émettre de reflets criards, ou être fatigant pour la vue des combattants ou des spectateurs. Les couleurs doivent aussi être pertinemment assorties pour le regard d'ensemble de l'espace.

Interprétation 3 : Table d'inspection : à la table d'inspection, l'inspecteur vérifie si les uniformes portés par les combattants sont approuvés par la FFTDA ou non et s'ils sont adaptés aux combattants. Si les uniformes étaient inappropriés, il sera exigé que les combattants changent d'uniforme.

Interprétation 4 : Plateforme de compétition : La plateforme sera construite suivant le diagramme joint (annexe).

Article 4. Combattant

1. Qualification des athlètes

- Disposer de son passeport sportif à jour et en règle sur lequel est notamment mentionné l'absence de contre-indication à la pratique du Taekwondo en compétition
- Suivre la procédure administrative d'inscription
- Le cas échéant répondre aux conditions de qualifications (cf réglementation des compétitions article 3.1.2)

2. Tenue des combattants (cf réglementation des compétitions III et article 2.5.7)

Article 5. Classement de compétition

1 Poomsé officiellement reconnus

- | | | |
|--|---------------------|--------------------|
| 1. Individuel Homme | 2. Individuel Femme | |
| 3. Equipe Homme | 4. Equipe Femme | |
| 5. Paire | | |
| 6. Les athlètes seront autorisés à participer à deux ou plus de divisions mentionnées ci-dessous en même temps : | | |
| 1/ Catégorie individuelle | 2/ Catégorie équipe | 3/ Catégorie paire |

2 Poomsés Artistiques

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Individuel Homme | 4. Equipe mixte de 5 athlètes plus de 2 hommes et 2 femme |
| 2. Individuel Femme | |
| 3. Paire | |

Article 6. Catégorie et âge

1. Les catégories hommes, femmes et mixtes seront divisées selon les âges.
2. Il n'y a pas de limitation spécifique de Poom/Dan pour les compétitions par équipe.
3. Les catégories masculines et féminines sont regroupées comme suit : (cf annexe réglementation des compétitions)
4. Poomse artistique: (cf annexe réglementation des compétitions)

Article 7. Méthodes de compétition

1. Les systèmes de compétition sont divisés comme suit :

- 1/ Système de tournoi à élimination simple par poule
- 2/ "Round robin" système (Poule de classement et tableau d'élimination directe)
- 3/ "Système éliminatoire à 3 tours" (cf réglementation des compétitions article 3.1.4 à 3.1.7)

4/ Système combiné : "Système éliminatoire à 3 tours" et "système d'éliminations"

Explication 1 : Le "système éliminatoire à 3 tours" comprend : les éliminatoires, demi-finales et finales

Explication 2 : S'il y a 20 compétiteurs ou plus, la compétition débutera par les éliminatoires et se déroulera en 3 tours.

Les participants devront réaliser 1 poomse désigné d'office. Seul, la moitié d'entre eux sera qualifiée pour la demi-finale selon le nombre de points acquis. Durant ces éliminatoires, si le nombre de participants est impair, alors on le considère à l'unité paire supérieure. Par exemple, s'il y a 13 participants, on considère l'unité supérieure soit 14 participants, de sorte que 7 accéderont à la demi-finale.

Explication 3 : Si le nombre de participants total est compris entre 9 et 19, la compétition débutera directement à partir des demi-finales : les participants devront réaliser 1 poomse désigné d'office et seuls 8 d'entre eux accéderont à la finale sur la base des meilleurs scores acquis.

Explication 4 : Si le nombre de participants est de 8 athlètes ou moins, la compétition débutera directement en finale : les participants devront réaliser les 2 poomses désigné d'office et seuls les 4 meilleurs d'entre eux (individuel, paire ou équipe) seront récompensés sur la base de leurs scores.

Explication 5 : Dans le système du tournoi éliminatoire, les adversaires seront tirés au sort.

Article 8. Poomsés officiellement reconnus

COMPETITION	CATEGORIES	POUMSE
INDIVIDUEL	CADETS	Taegueug 4,5,6,7,8 jang, Koryo, Keumgang
	JUNIORS	Taegueug 4,5,6,7,8 jang, Koryo, Keumgang, Taeback
	SENIORS 1	Taegueug 6,7,8 jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	SENIORS 2	
	MASTER 1	Taegueug 8 jang, Koryo, Keugang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
	MASTER 2	Koryo, Keugang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon, Hansu
	MASTER 3	
PAIR	13-14 ans	Taegueug 4,5,6,7,8 jang, Koryo, Keumgang
	15-17 ans	Taegueug 6,7,8 jang, Koryo, Keumgang, Taeback
	18 – 30 ans	Taegueug 6,7,8 jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	31 et plus	Taegueug 8 jang, Koryo, Keugang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
EQUIPE	13-14 ans	Taegueug 4,5,6,7,8 jang, Koryo, Keumgang
	15-17 ans	Taegueug 4,5,6,7,8 jang, Koryo, Keumgang
	18 – 30 ans	Taegueug 6,7,8 jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	31 et plus	Taegueug 8 jang, Koryo, Keugang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon

Article 9. Poomses artistiques

Les poomses artistiques sont basés sur les techniques du taekwondo accompagné en musique d'une chorégraphie

1. Composition

- 1.1. Nombre de Poom : chaque composition devra comporter entre 20 à 24 Poom.
- 1.2. Technique : chaque composition devra comporter des techniques d'attaques et de défense dans une proportion de 60% de techniques de pieds et 40% de techniques de main.
- 1.3. La musique et la chorégraphie sont au libre choix du compétiteur sans caractère politique, sociale ou religieuse.
- 1.4. Les techniques présentées doivent être des techniques propres au taekwondo telles que déterminées par le comité Poomsé de la WTF.

Article 10. Durées des prestations

1. Poomse individuel, en paire et en équipe : entre 30 secondes et 1 minute 30
2. Poomse artistique individuel, en paire et en équipe : entre 60 secondes et 1 minute 10
3. La pause entre les exécutions des 1^{er} et 2^{ème} Poomsé sera de 30 secondes à 1 minute 30

Article 11. Tirage au sort

Le tirage au sort se déroulera la veille de la compétition en présence d'un officiel de la F.F.T.D.A et du responsable de la compétition.

Article 12. Actes prohibés / Pénalités (cf règlement disciplinaire de la FFTDA)

1. Les pénalités, pour tout acte prohibé seront déclarées par l'arbitre.
2. Les pénalités sont précisées par "Gam-Jeom" (déduction de points par pénalités).
3. Les actes suivants seront classifiés comme actes prohibés, " Gam-Jeom" :
 - 1/ Proférer des remarques indésirables ou toute mauvaise conduite de la part d'un combattant ou d'un entraîneur
 - 2/ Selon le jugement de l'arbitre, les entraîneurs, athlètes et pratiquants de taekwondo devront avoir des comportements dignes et respecter le code de conduite.
 - 3/ Athlètes et entraîneurs ne devront pas interrompre ou gêner les coordinateurs de la compétition dans le cadre de leur activité pendant la compétition.

Article 13. Procédures de combat

1. Appel des combattants

Les noms des athlètes seront annoncés avant l'heure prévue du début de l'épreuve.

Tout athlète ne se présentant pas sur l'aire de combat dans la limite d'une minute après l'heure prévue de début de l'épreuve sera considéré comme s'étant désisté ou ayant renoncé au match.

2. Inspection physique et inspection de la tenue

Après avoir été appelé, les athlètes subiront une inspection de la tenue au bureau d'inspection spécifique par un officiel désigné par la FFTDA. Le combattant ne montrera aucun signe d'aversion et ne portera aucun objet qui pourrait blesser un autre combattant.

3. Entrée sur l'aire de combat

Après validation de l'inspection, l'athlète pourra entrer dans l'aire d'attente avec un entraîneur.

4. Début et fin du combat

Le combat débutera son pousse avec la déclaration par l'arbitre de "Joon-bi" (*prêt*) et "Shi-jak " (*début*) et se terminera avec la déclaration de "Ba-ro" (*stop*).

5. Procédures de pré-combat et post-combat

1/ L'athlète commencera avec la déclaration par l'arbitre de "Joon-bi" (*prêt*) et "Shi-jak " (*début*). L'enregistreur enregistrera le temps d'exécution.

2/ Après la fin du Pousse, les athlètes resteront dans leurs positions respectives et feront un salut aux commandes de l'arbitre "Ba-ro" (*stop*), "Cha-ryeott" (*attention*), "Kyeong-rye" (*salut*) et resteront ensuite en position, attendant la déclaration par l'arbitre de la décision.

3/Le vainqueur sera déclaré conformément à l'affichage ou à l'annonce des résultats

4/ Sortie des combattants

Article 14. Coordinateur de la compétition (*le cas échéant*)

1. Qualifications

1/ Le comité d'organisation désignera les coordinateurs de la compétition qui sont porteurs de Dan FFTDA et experts en Taekwondo.

2. Fonctions

1/ Deux coordinateurs seront désignés.

2/ Deux coordinateurs de la compétition vérifieront les identités des athlètes. Ils autoriseront les athlètes à entrer et sortir des lieux de compétition. Ils assisteront l'arbitrage officiel pour assurer la progression sans obstacle de la compétition.

Article 15. Critères de marque

Le score doit être en accord avec les règles de la F.F.T.D.A

1. Poomses officiels : le score total et maximum du poomse est de 10.

PRECISION (4 points)

- 1/ Connaissance du diagramme
- 2/Exécution détaillée de chaque technique mouvement

REALISATION (6 points)

- 1/ Vitesse et puissance
- 2/ Force/vitesse/rythme
- 3/ Expression de l'énergie

ATTRIBUTION DES FEUILLES DE NOTATION DES POOMSES OFFICIELS

Critères de notation	Détails de Critères de notation	Point
PRECISION (EXACTITUDE TECHNIQUE)	Connaissance du diagramme	4.0
	Exécution détaillée de chaque technique (techniques de base et équilibre)	
REALISATION	Vitesse et puissance	2.0
	Force/vitesse/rythme	2.0
	Expression de l'énergie	2.0

2. Poomses artistiques : le score total et maximum du poomse est de 10.

Compétences techniques (6 points)

- Degré de difficultés des techniques de pied
- Précision des mouvements
- Degré de complexité des poomses

Performance artistique (4 points)

- Créativité
- Harmonie
- Expression de l'énergie
- Musique et chorégraphie

Le degré de difficultés des techniques de pieds des différents coups de pieds sera identifié annuellement par le Comité WTF

ATTRIBUTION DES FEUILLES DE NOTATION DES POOMSES ARTISTIQUES

Critères de notation	Détails de Critères de notation		Point
Compétences techniques (6 points)	Degré de difficultés des techniques de pied	<ul style="list-style-type: none">• Hauteur de saut• Nombre de coups de pieds sautés• Angle des rotations• Nombre de coups de pieds sautés consécutifs• Actions acrobatiques	3.0
	Précision des mouvements	<ul style="list-style-type: none">• Mouvements de bases• Mouvement techniques désignés	1.5
	Degré de complexité des poomses	<ul style="list-style-type: none">• Faisabilité• Connexion entre les mouvements de défense et d'attaque	1.5
Performance artistique	<ul style="list-style-type: none">• Créativité• Harmonie• Expression de l'énergie• Musique et chorégraphie		4.0
Points maximum			10

Article 16. Méthodes de marque

1. Poomsés officiels (10 points)

1. Précisions Technique

1/ Le score de base est 4.0

2/ 0,1 point sera déduit à chaque fois qu'un athlète n'exécute pas les mouvements basiques ou n'exécute pas fidèlement le Poomsé concerné.

3/ 0,3 point sera déduit à chaque fois qu'un athlète fait des fautes considérées comme plus graves que dans le cas précédent et en rapport à l'exécution des mouvements basiques ou à l'exécution fidèle du Poomsè concerné.

Explication 1 : 0.1 point sera déduit pour les fautes légères de précision technique : 0.1 point sera déduit lorsque toute posture de pieds (Apkoubi, Dwitkoubi, beol seolgu et autres) ou mouvement de main (makki, jiruegi, ghigi et autres) ne sera pas exécuté tel que défini dans les règlements du kkukiwon.

Explication 2 : Fautes lourdes de précision techniques : 0,3 point sera déduit à chaque fois que sera exécutée une action non définie par les règlements du kkukiwon ou quand est réalisée une mauvaise action.

Exemple :

Eolgul Makki réalisé à la place d'Ale Makki ; Dwitkoubi réalisé à la place de Juchum Seogi

Oubli du Kiap ; Pause d'au moins 3 secondes due à un oubli de l'enchaînement

Regard en discordance avec le mouvement ; Quand le relief du pied touche le sol en réalisant Hakdari Seogi

2. Performance

1/ Le score de base est 6.0

Explication 3 :

Les déductions de points ne seront pas faites pour chaque faute légère ou lourde durant l'épreuve. Cela sera fait sur l'ensemble de la prestation du poomse.

2/ Vitesse et puissance sont sur 2.0 points

3/ Force/vitesse/rythme sont sur 2.0 points

4/ Expression de l'énergie sont sur 2.0 points

Explication 4 : vitesse et puissance 2.0 points :La capacité à exécuter un poomsè sera évaluée sur le fait que les mouvements soient réalisés en accord avec les caractéristiques pertinentes du mouvement. Par exemple, dans le cas des attaques techniques telles Jireugi, Chagi etc sont mieux effectués quand le mouvement comprend un départ en douceur suivi d'un équilibre parfait entre vitesse et puissance utilisant le poids du corps au maximum. Autre exemple, lorsqu'un mouvement spécifique est réalisé lentement intentionnellement

Dans l'exemple 1, il y a déduction de point s'il y a trop de puissance en début de mouvement et si elle faiblit au point culminant du mouvement.

Dans l'exemple 2, il y a déduction de point s'il y a trop d'exagération dans l'action d'impulser le mouvement suivant ou dans l'utilisation de la réaction corporelle pour exprimer la puissance.

Explication 5 : contrôle Force/vitesse/rythme 2.0 points

Le contrôle de la force signifie que la plus forte puissance apparaît au moment culminant du mouvement au travers de la vitesse et de la fluidité.

Le contrôle de la vitesse signifie le contrôle de la fluidité entre les actions et les changements de rythme de vitesse

Le rythme signifie actions répétées selon les règles fixées, le tempo admis et le flot de puissance

Exple 1 : trop de puissance fait apparaître le mouvement rude /fort /raide dès son début. Les points seront déduits si la vitesse, la puissance et le rythme restent inchangés du début à la fin du mouvement

Exple 2 : les points seront déduits dans le cas d'actions fortes d'un corps puissants : un début puissant rend difficile l'accélération et ralentit ainsi l'action à son point culminant

Explication 6 : Expression de l'énergie 2.0 points

Quand les actions reflètent les qualités et la dignité dues à la maîtrise de son énergie : amplitude de l'action corporelle, concentration, courage, acuité, confiance etc selon les caractéristiques de réalisation des poomses

Le regard, le kiap, l'attitude, la confiance etc doivent apparaître sur le physique et personnalité de l'exécutant pour chaque action du poomse.

Exple 1 : les points seront déduits si les actions ne sont pas vivantes, si les enchaînements ne sont pas en rapport avec le physique de l'athlète, si l'exécution est totalement faite sur le même rythme sans que les qualités et le regard, le kiap, l'attitude, la confiance etc ne soient pas exprimées parfaitement

2.Poomse artistique

1. Compétences techniques

Degré de difficultés des techniques de pied. Les points seront ajoutés sur une échelle débutant à 0 et finissant à 3 sur le total des 5 critères d'évaluation.

- Hauteur de saut : les points seront ajoutés par rapport à la hauteur du saut sans élan et avec élan.
- Nombre de coups de pieds sautés : les points seront ajoutés selon le nombre de coups de pieds sautés
- Angle des rotations : les points seront ajoutés selon le type de degré (plus de 180° ; plus de 360° ; plus de 540° ; plus de 720°)
- Nombre de coups de pieds consécutifs : les points seront ajoutés si les coups de pieds sont réellement consécutifs sans pause entre les eux. Le nombre de coups de pieds consécutifs est limité à 5.
- Actions acrobatiques : les points seront ajoutés selon le degré technique des actions réalisés en gymnastiques etc...

2. Précision des mouvements

Cela signifie précision des positions et équilibre. les points seront ajoutés entre 0 et 1.5 pour la précision des mouvements de base et les mouvements techniques spécifiques du taekwondo.

Degré de complexité des poomses

Les points seront ajoutés entre 0 et 1.5. L'harmonie entre la faisabilité du poomse et la liaison entre attaques et défenses sera évaluée globalement sur la prestation du poomse artistique.

3. Performance artistique

Les points de performance artistique seront ajoutés sur une échelle débutant à 0 et finissant à 4 évaluée globalement sur la prestation du poomse artistique.

- Créativité : les points sont basés sur la créativité et la composition du poomse
- Harmonie : les points sont basés sur l'harmonie entre les différents éléments constituant la prestation du poomse (musique, chorégraphie...). L'harmonie entre les partenaires sera également prise en compte lors des prestations par paires
- Expression de l'énergie : les points sont basés sur les critères de maîtrise des qualités d'expression de l'énergie qui sont identiques à ceux demandés pour les poomses officiels.
- Musique et choregraphie : les points sont ajoutés sur la cohérence de la musique et de la chorégraphie sur l'ensemble de la prestation.

3. Pénalités durant la prestation

- 1/ Si un athlète dépasse le temps limite, 0,3 point sera déduit au score final.
- 2/ Si un athlète franchi la ligne limite, 0,3 point sera déduit du score final.

4. Calcul du score

- 1/ La précision technique (pour les poomses officiels) et les compétences techniques (pour le poomse artistique) seront évaluées séparément de la performance artistique.
- 2/ Le score final sera le point moyen calculé sur le total des points après suppression du scores le plus bas et le plus haut en ce qui concerne la précision technique (pour les poomses officiels) ou compétences techniques (pour le poomse artistique) ainsi que pour la performance artistique.
- 3/ toutes les pénalités accumulées durant la compétition sera prise en compte et déduite du score final.

Article 17. Publication des scores

1. Le score final devra être annoncé immédiatement après la collecte des totaux des juges.
2. En cas d'utilisation d'instruments électroniques de marque
 - 1/ Les juges saisiront les points dans les instruments électroniques de marque après l'exécution du Poomsé, et le total de points sera automatiquement affiché sur les moniteurs.
 - 2/ Le score final (point moyen) sera affiché sur le moniteur après la suppression automatique du plus haut et du plus bas scores parmi les juges.
3. En cas de marquage manuel

Le coordinateur collectera chaque fiche de score et transmettra les résultats à l'enregistreur immédiatement après exécution du Poomsé.

Le coordinateur rapportera le score final aux juges, en ayant supprimé le plus haut et le plus bas des scores. Il annoncera le score final ou l'affichera.

Article 18. Décision et déclaration du vainqueur

1. Le vainqueur sera l'athlète à qui a obtenu le plus de points.
2. En cas de score à égalité, un nouveau tour sera conduit entre les athlètes à égalité.
3. Le nouveau tour comportera un Poomsé obligatoire.
4. En cas de score à égalité lors du nouveau tour, le vainqueur sera l'athlète qui aura obtenu le plus de points au total, incluant le score le plus haut et le plus bas.
5. Décisions
 - 1/ Vainqueur par score
 - 2/ Vainqueur par arrêt de l'athlète par l'arbitre (RSC)
 - 3/ Vainqueur par abandon de l'athlète
 - 4/ Vainqueur par disqualification de l'athlète
 - 5/ Vainqueur par pénalités de l'athlète

*1 : Vainqueur par score : Le vainqueur est déterminé par le plus haut score au total.

*2 : Arrêt du Poomsé par l'arbitre : Si l'arbitre ou le médecin de la compétition détermine qu'un athlète ne peut pas continuer, même après la période de rétablissement d'une minute, ou si un athlète néglige la commande de l'arbitre de continuer, l'arbitre déclarera le prestation arrêté et l'adversaire sera déclaré vainqueur.

*3 : Vainqueur par abandon de l'adversaire : Le vainqueur est déterminé par l'abandon de l'adversaire

- a. Quand un athlète abandonne le match pour cause de blessure ou autre raison
- b. Quand un entraîneur jette une serviette sur l'aire pour signifier la renonciation au tour

*4 : Vainqueur par disqualification de l'adversaire : Si un athlète perd le statut d'athlète avant le début de la compétition, l'athlète adverse sera déclaré vainqueur.

*5 : Vainqueur par pénalités de l'adversaire : Si un athlète est évalué "Gam-jeom" par pénalités deux fois selon l'Article 11.3, l'adversaire sera déclaré vainqueur.

Article 19. Procédure pour suspension du combat

Lorsqu'un athlète doit être arrêté pour cause de blessure, l'arbitre prendra les mesures suivantes, alors que dans une situation qui justifie simplement la suspension du Poomsé au-delà de la procédure décrite, l'arbitre déclarera "Shi-gan" (*suspension*) ou "Kye-shi" (*Suspension*) et reprendra l'exécution du Poomsé depuis le début, prenant en considération tous les aspects de la situation.

1/ L'arbitre suspendra le l'exécution du Poomsé et ordonnera aux enregistreurs de suspendre le temps restant "Shi-gan"(*suspension*) ou "Kye-shi" (*suspension*).

2/ L'arbitre autorisera l'athlète à recevoir les premiers soins pendant une minute.

3/ Si un athlète ne démontre pas sa volonté de continuer l'exécution du Poomsé après une minute, même en cas de blessure légère, l'athlète adverse sera déclaré vainqueur.

4/ Dans le cas où une compétition est stoppée à cause d'un problème dû à un participant et que celui-ci ne démontre pas sa volonté de poursuivre dans un délais de 90 secondes pour un poomse officiel et de 70 secondes pour un poomse artistique, l'arbitre déclarera l'athlète adverse vainqueur.

5/ Dans le cas où une situation qui justifie simplement la suspension du Poomsé au-delà de la procédure décrite (indépendamment des participants) , l'arbitre déclarera "Shi-gan" (*suspension*) ou "Kye-shi" (*Suspension*) et reprendra l'exécution du Poomsé depuis le début, prenant en considération tous les aspects de la situation.

6/ Tous les autres problèmes rencontrés seront résolus par les réunions des juges durant la compétition, le DNA et le superviseur.

Article 20. Officiel d'arbitrage

1. Qualifications

1/ Les juges seront titulaire d'un certificat de Juge Poomsé national (*délivré par la FFTDA*) ou international (*délivré par la WTF*).

2/ Arbitre : Porteurs du certificat d'arbitre Poomsé (*délivré par la FFTDA*) ou international (*délivré par la WTF*).

2. Devoirs

1/ Arbitre :

- L'arbitre attribuera les points
- L'arbitre déclarera le vainqueur et « Gam-jeon » par pénalités. Les déclarations de l'arbitre seront faites seulement quand les décisions des juges auront été confirmées.

2/ Juges :

- Les juges attesteront tous les points valides.
- Les juges énonceront leurs opinions directes lorsqu'elles seront demandées par l'arbitre.

Article 21. Enregistreur

1. L'enregistreur doit chronométrer le combat, en tenant compte des temps suspendus pendant le combat, et aussi calculer, enregistrer et annoncer ou faire le score total affiché.

Article 22. Formation et missions des officiels d'arbitrage

1. Composition des officiels d'arbitrage

1/ Système à 7 juges : 1 arbitre, 6 juges

2/ Système à 6 juges : 1 arbitre, 4 juges

2. Missions des officiels d'arbitrage

- 1/ Choix du système à 7 juges ou du système à 5 juges sera décidé par rapport au nombre d'athlète participant à la compétition.

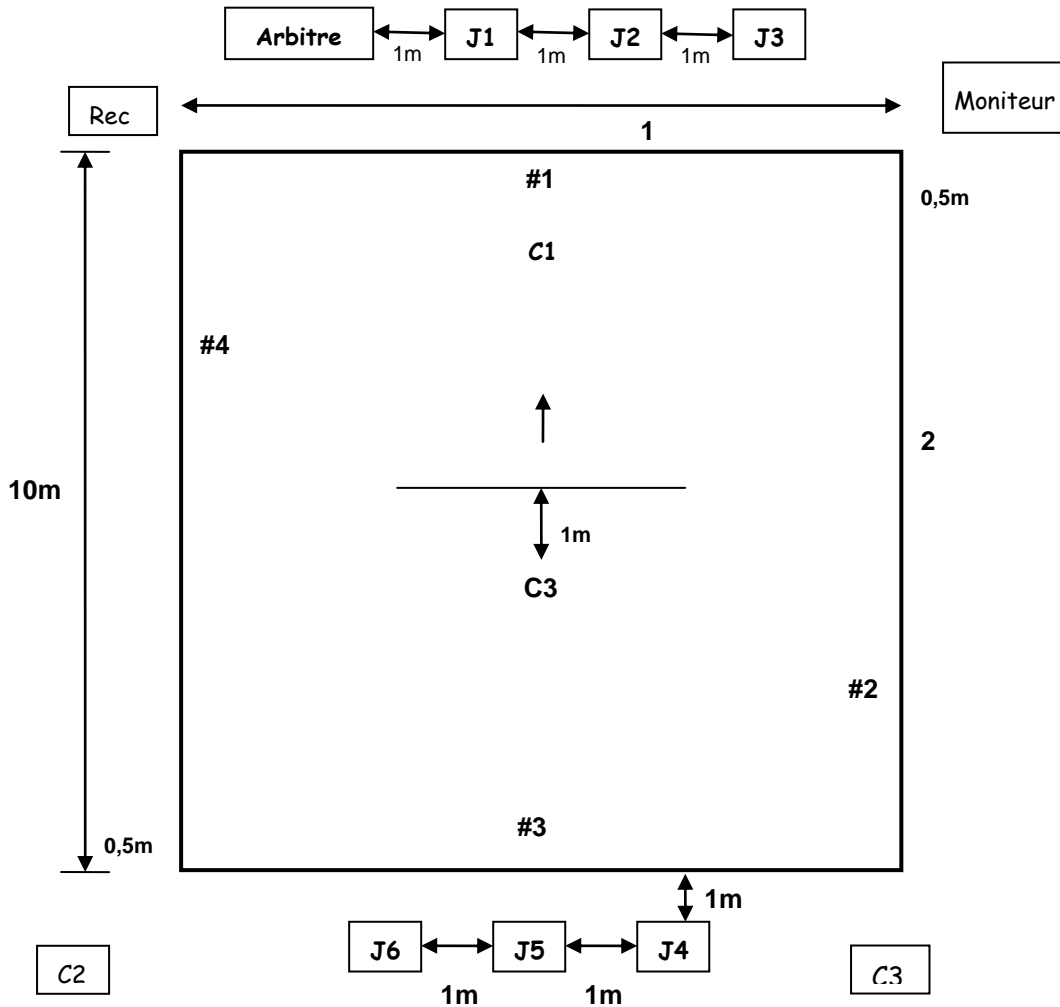
Article 22. Autres affaires non spécifiées dans le règlement

Si une affaire non spécifiée dans le règlement survient, elle sera négociée comme suit :

1. Les affaires relatives de la compétition seront décidées à travers un consensus des officiels d'arbitrage sur l'exécution du Poursé concerné.
2. Les affaires non relatives à la compétition seront décidées par le Conseil Exécutif ou ses mandataires.

PLAN DE L'AIRE DE COMPETITION

(Annexe au règlement d'arbitrage des compétitions Poursé – Article 3)



Moniteur

#1 / #2 / #3 / #4 : <i>ligne de pourtour de l'aire de compétition</i>		C1 : aire de compétition 12mx12m	
C2 : position d'attente des athlètes et coachs	Rec : position de la table de marque		C2 : position de l'athlète
J1 / J2 / J3 : <i>position des juges #1</i>		J4 / J5 / J6 : <i>position des juges #3</i>	
		C4 : Coordinateur	

- Aire de compétition sur plateforme surélevé -

