

 2 pts dans les 10 dernières secondes	Franchir la ligne limite (4.1.1) Dès qu'une partie d'un pied touche le sol à l'extérieur de la surface de combat. (nouveau)
 2 pts dans les 10 dernières secondes	Tomber au sol (4.1.2) - Après une chute au sol, la commande « Stand up » est donnée avant de décerner la pénalité - La commande « Stand up » peut être répétée à intervalle de trois secondes si le joueur refuse d'obtempérer. Après trois commandes « Stand up » consécutives, sans résultat, l'arbitre peut mettre fin au match et déclarer l'adversaire gagnant (RSC). - Une double-chute résultant d'une collision n'est pas pénalisée. La gestuelle « Wave off » est utilisée pour le signifier - Une chute qui fait suite à un coup de pied tourné qui marque n'est pas pénalisée
 2 pts dans les 10 dernières secondes	Éviter ou retarder le combat (Gong-gyeok) (4.1.3) - Après 3 secondes d'inactivité de la part des 2 joueurs, la commande verbale avec gestuelle est donnée sans interrompre le combat. Si l'inactivité persiste 3 autres secondes alors GJ au joueur qui a reculé davantage - Fuir l'engagement, se pencher/sauter de manière exagérée et répétitive, reculer constamment, demander un temps d'arrêt
	Agripper - Agripper de manière à se procurer un avantage (4.1.4) - Monkey kick en situation de clinch (4.1.11) - Fish kick en situation de clinch (4.1.11) - Monkey kick à l'arrière de la tête en situation de clinch (4.1.12)
	Pousser (4.1.4) Pousser est accepté pour un impact rapide permettant de se dégager. Sont pénalisés : - Pousser l'adversaire à l'extérieur de la surface de combat - Pousser pour entraver une attaque - Pousser de façon prolongée (plus de 1-2 sec.)
	Actions prohibées de la jambe (4.1.5) - Lever la jambe (mi-tibia) sans déployer et sans enchaînement valide - Cut-kick visant sous la ceinture et sans enchaînement valide - Lever la jambe plus de 3 secondes ou plus de 3 coups de pieds (qui touche ou non l'adversaire), avant que le pied retourne au sol « Slide » en appui sur la jambe arrière sans déployer

	Coup de pied sous la ceinture Coup de pied sous le plastron sans toucher au plastron (4.1.6) Coup de pied à la jambe pour entraver une attaque du pied (4.1.5) • Ne pas pénaliser pendant un échange de coups de pieds • Ne pas pénaliser une collision de jambes accidentelle
	Attaquer après kalyeo (4.1.7) Le kalyeo est effectif au moment où le bras de l'arbitre atteint la pleine extension • L'attaque est initiée après kalyeo • Une attaque après Keuman est aussi pénalisable
	Frapper la tête avec la main (4.1.8) Coup de poing, main ouverte, avant-bras, coude, à la tête ou au cou/gorge
	Attaquer/bloquer avec le genou • Frapper avec le genou (4.1.9) • Bloquer un coup de pied avec le genou (4.1.5)
	Attaquer l'adversaire au sol (4.1.10) • Sans égard à la force de l'impact • Même si le coup de pied est initié avant que l'adversaire soit au sol • Pendant que l'adversaire est en train de tomber, il est permis de l'attaquer... jusqu'à ce qu'il touche le sol autrement qu'avec ses pieds
	Mauvaise conduite (4.1.13) • Comportement antisportif de la part d'un joueur ou d'un coach • Coup de tête (4.1.9) • Coup de pied à la tête en compétition récréative sans droit à la tête (règlement FQT)
NOUVEAU Généralement, un GJ donne 1 point à l'adversaire. Un GJ pour passivité dans les 10 dernières secondes d'un round donne 2 points à l'adversaire. Passivité : 1) Éviter le combat, 2) tomber au sol, 3) franchir la ligne limite, 4) requête « carte verte » rejetée.	

Il est souhaitable de se référer à la dernière version des règlements officiels pour un complément d'information.
Ce document ne remplace pas la formation et la pratique de la gestuelle.
Ce document est dédié aux arbitres associés à Taekwondo Québec et ne peut être publié sur d'autres réseaux.