

Règlement d'arbitrage

KUMITE



Score

- Les points accordés sont les suivants:
 - SANBON: 3 pts
 - NIHON: 2 pts
 - IPPON: 1 pt

- Les points sont accordés d'après les critères suivants:
 - Leur potentiel d'efficacité
 - Etat de vigilance
 - Bon « timing »
 - Distance correcte

■ **SANBON (3 pts) est accordé pour:**

- Coups de pieds JODAN
- Toute technique valable effectuée sur un adversaire au sol, qu'il ait été projeté, balayé ou qu'il soit tombé par sa propre faute.

■ **NIHON (2 pts) est accordé pour:**

- Coup de pied CHUDAN

■ **IPPON (1 pt) est accordé pour:**

- JODAN ou CHUDAN TSUKI
(y compris les techniques réalisées dans le dos)
- UCHI
- Balayage effectif non suivi d'une technique

■ **Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes:**

- | | | |
|----------|------------|---------|
| - Tête | - Abdomen | - Côtés |
| - Visage | - Poitrine | - Dos |
| - Cou | | |

VOCABULAIRE

CRITERES DE TECHNIQUE

S
A
N
B
O
N

- Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées.

- Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, la technique de contre doit être effective et exécutée avant que l'arbitre n'arrête le match. Une durée de 2 secondes est accordée pour marquer. Cette action doit être correctement exécutée sur une surface d'attaque reconnue.

(3 points)

- Si Compétiteur glisse, tombe ou est déséquilibré par sa propre faute puis est marqué par son Adversaire, alors 3 points seront crédités à ce dernier.

VOCABULAIRE	CRITERES DE TECHNIQUE
<p style="text-align: center;">N I H O N</p> <p style="text-align: center;">(2 points)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de côté, la technique doit être effective. ▪ Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. ▪ Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante.
<p style="text-align: center;">I P P O N</p> <p style="text-align: center;">(1 point)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les techniques marquant ippon doivent être exécutées avec une bonne forme . ▪ Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. ▪ Après exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).

Comportements interdits

■ Catégorie 1:

- Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
- Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aîne, aux articulations et au coup de pied
- Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.
- Les projections jugées dangereuses ou interdites.



■ Catégorie 2:

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Les sorties répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
- Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
- Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunités de marquer.
- Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique de karate dans un délai maximum de 2 secondes.
- Les corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
- Simulation d'attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

CATEGORIE 1 - CONTACTS

FAUTES	PENALITES	POINTS
1 ^{er} avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	Pas de point
3 ^{ème} avertissement	HANSOKU-CHUI	Pas de point
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification


CATEGORIE 2 – JOGAI & TECHNIQUES INTERDITES

FAUTES	PENALITES	POINTS
1 ^{er} avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	Pas de point
3 ^{ème} avertissement	HANSOKU-CHUI	Pas de point
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification

PENALITES	EXPLICATIONS
CHUKOKU (avertissement)	<ul style="list-style-type: none"> Peut être imposé pour des infractions mineures concomitantes ou pour la première infraction mineure.
KEIKOKU	<ul style="list-style-type: none"> KEIKOKU est imposé pour des infractions mineures pour lesquelles un avertissement a déjà été donné au cours du combat ou pour des infractions insuffisamment importantes pour infliger HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI	<ul style="list-style-type: none"> HANSOKU-CHUI est habituellement imposé pour des infractions pour lesquelles un KEIKOKU a déjà été donné au cours du combat.
HANSOKU	<ul style="list-style-type: none"> C'est la pénalité imposée après une très sérieuse infraction ou lorsqu'un HANSOKU-CHUI a déjà été donné au cours du combat. Il en résulte la disqualification du compétiteur. Dans le cas des compétiteurs par équipes, le compétiteur blessé est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.
SHIKKAKU	<ul style="list-style-type: none"> C'est la disqualification du tournoi, compétition ou match. De façon à définir la portée du SHIKKAKU, la Commission d'Arbitrage doit être consultée. Le SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées comme ne respectant les règles et l'esprit du tournoi. Dans le cas des compétitions par équipes, le compétiteur dont l'adversaire est disqualifié est déclaré vainqueur sur le score de 8 à 0.

Blessures et accidents

- KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre.
- Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le Médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.
- Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le Médecin officiel du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.



Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre dans le championnat sous l'autorisation du Médecin et de l'Arbitre. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions KUMITE / COMBAT de ce championnat.

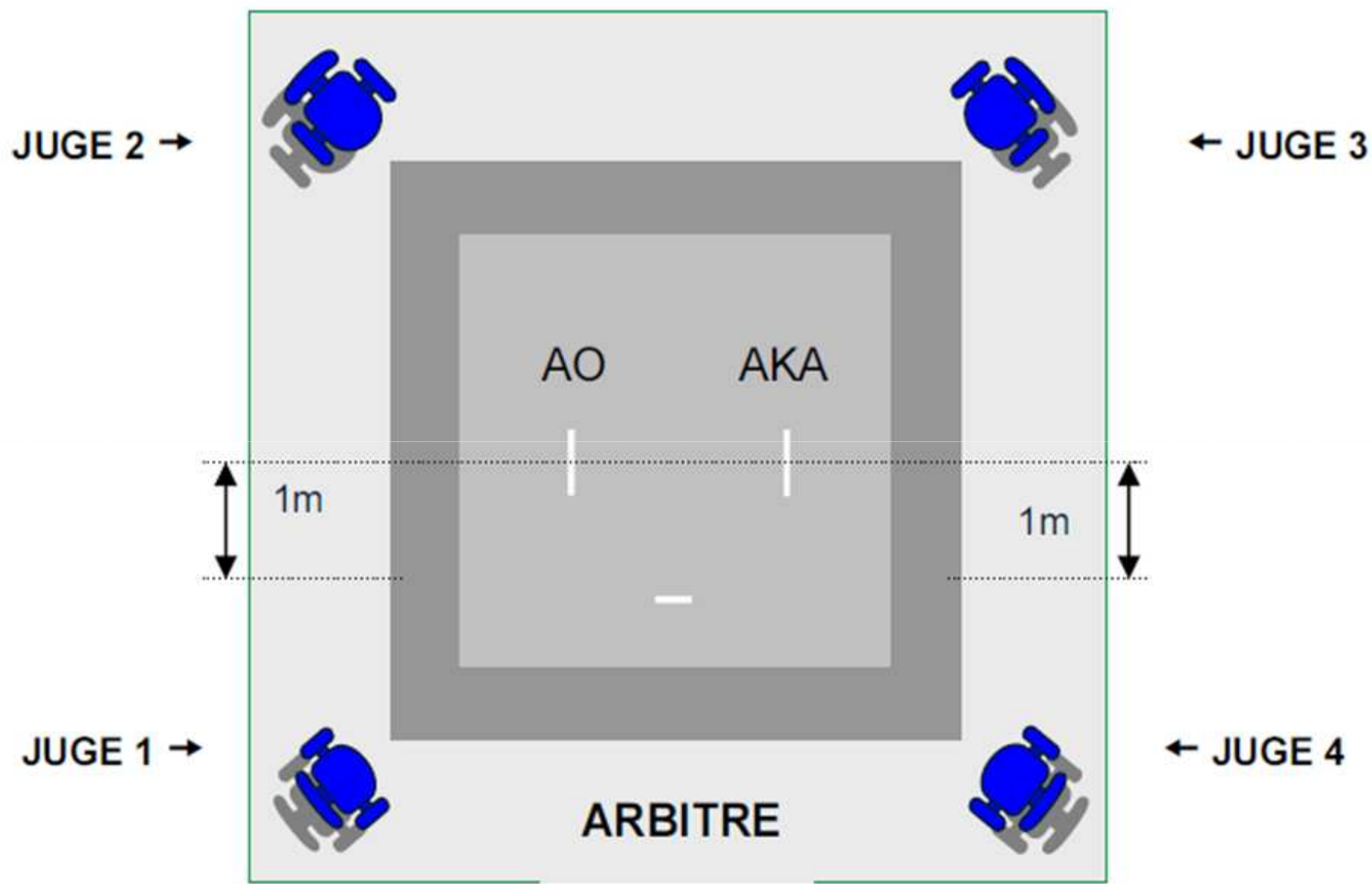
- Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
- Quand un compétiteur est blessé pendant un match, une minute lui est accordé pour qu'il soit soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, il revient à l'arbitre de décider si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre. Il peut le faire après avoir recueilli le diagnostic du Médecin.
- Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin. Il signale au chronométrateur, par un bref coup de sifflet, de commencer un décompte de 10 secondes.
 - ***L'équipe arbitrale décide du vainqueur sur les bases de, HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, selon le cas.***

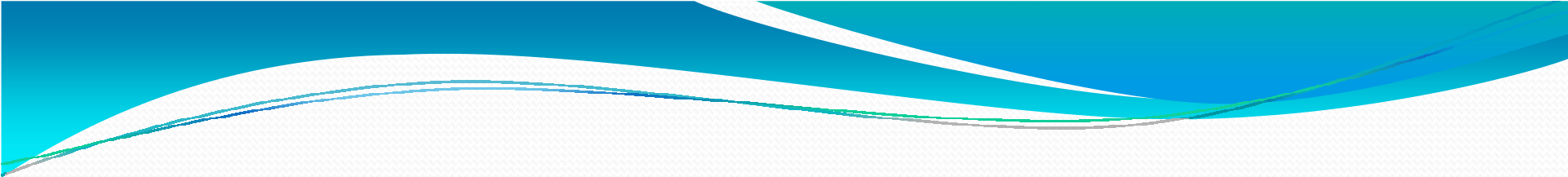
Le YAME

L'arbitre arrête le combat quand:

- L'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
- L'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son « GI » ou les équipements de protection.
- L'arbitre remarque qu'un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
- L'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
- Un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 2 secondes.
- L'un ou les deux compétiteurs tombe(nt), sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 2 secondes.
- Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur pieds à la suite d'une chute ou quand ils commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection.

DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE/COMBAT



- 
- Pour que les points soient accordés, le principe général est qu'ils doivent être attribués à la majorité des votes des juges.
 - En cas d'égalité des drapeaux, 2 cas peuvent se présenter:
 - 2 drapeaux rouges et 2 drapeaux bleus sont donnés par les juges: l'arbitre attribue le point à chaque compétiteur.
 - 1 drapeau rouge et 1 drapeau bleu sont donnés par les juges: l'arbitre n'attribue aucun point.

Dans l'attribution d'un point, les critères doivent être pris en considération dans l'ordre suivant:

- a) Le vote majoritaire des juges (couleur des drapeaux)
- b) Le niveau de la technique validée (ippon, nihon ou sanbon)

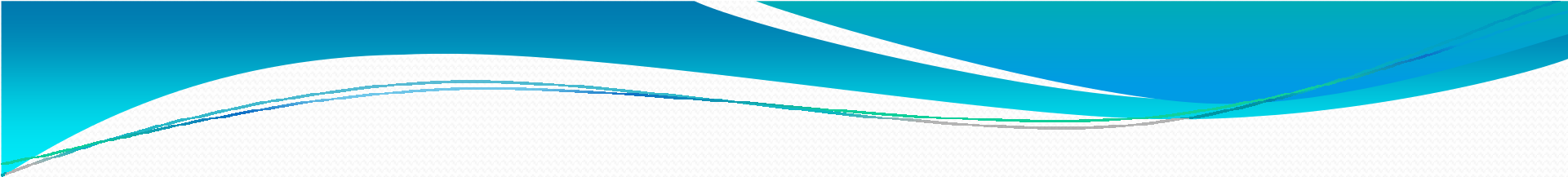
- 
- Si aucun drapeau ne se lève au Yame de l'arbitre, ce dernier relance immédiatement le combat par Tsuzukete Hajime, sans avoir à annoncer Torimasen.

Cette dernière annonce n'est effectuée que dans les seuls cas suivants:

- 1 drapeau rouge et 1 drapeau bleu de lèvent
 - 1 seul drapeau se lève quelle que soit sa couleur
-
- En cas de discordance entre les juges (2 juges attribuent un niveau de point différent au même compétiteur, ou 3 juges attribuent un niveau de point différent au même compétiteur), il revient à l'arbitre de décider du niveau de point qu'il accordera.

Fin du combat

- Le combattant ayant le plus de points est déclaré vainqueur.
- En cas d'égalité, l'arbitre annonce HIKIWAKE puis, SAI SHIAI SHOBU HAJIME.
- Le SAI SHIAI est un combat supplémentaire d'1 minute dans lequel toutes les pénalités sont remises à zéro.
- A la fin du SAI SHIAI, le combattant ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

- 
- En cas d'égalité, la décision se fait aux drapeaux.
 - L'arbitre annonce HANTEI puis siffle un coup long un coup court.
Les juges se prononcent ainsi que l'arbitre central.
L'arbitre siffle pour faire baisser les drapeaux.
 - Le compétiteur ayant recueilli la majorité des voix et déclaré vainqueur.



MERCI

de votre attention