

<b>REGLEMENT – KARATE JUTSU</b>
---------------------------------

**CONDITIONS GENERALES**

Compétition en opposition pour la catégorie SENIORS Masculins et Féminins.  
La surface de compétition est conforme au règlement fédéral.

**ARTICLE 1 – TENUE OFFICELLE**

La tenue des compétiteurs est conforme à la réglementation kumité/combat, excepté pour les gants qui devront être adaptés pour favoriser les saisies.

**ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION**

*La compétition serait composée de 3 parties*

*1<sup>ère</sup> partie : COMBAT :*

C'est-à-dire une distance favorisant les atémis pieds et poings et toutes les acquisitions de techniques spécifiques au Karaté avec ses règles d'arbitrage actuelles (voir *règlement Combat*).

*2<sup>ème</sup> partie : TECHNIQUES de PREHENSION (debout)*

Sur les acquisitions techniques de projections fauchages et balayages, clés et étranglements.

*3<sup>ème</sup> partie : TECHNIQUES de PREHENSION (sol)*

Sur les acquisitions techniques d'immobilisations, clés (bras et jambes) et étranglements.

**ARTICLE 3 – TENUE DES TABLES**

Il y aura deux chronomètres :

- Un, pour le temps global du combat,
- Un autre qui se déclenche dès qu'il y a contact, préhension définie debout ou au sol. Une sonnerie retentit à la fin du temps imparti.

**ARTICLE 4 – REGLEMENT DE LA COMPETITION**

Eliminatoire : 2 mn temps plein

Repêchage et Finale : 3 mn temps plein

A – Le combat commence en partie 1 : Combat

B – Dès qu'il y a contact assuré par saisie entre les compétiteurs la partie 2 débute avec un déclenchement du chronomètre.

Les combattants ont un temps limité de « 10 secondes » pour porter des techniques définies dans la partie 2 (projections, fauchage, balayage, clés et étranglements).

C – Si les combattants vont au sol, la partie 3 débute également avec un temps limite de 30 secondes pour conclure par des techniques d'immobilisations, clés (bras et jambes) ou étranglements.

**IMPORTANT**

Au bout du temps réglementaire, la table annonce la fin du combat, cependant si une action de projections ou d'étranglements a été engagée, l'arbitre central peut s'il le juge nécessaire laisser se dérouler l'action jusqu'à son terme et ceci dans la limite des « 10 ou 15 secondes ».

Toutes les techniques debout ou au sol commençant dans la surface de compétition et se terminant à l'extérieur de la zone de combat sont autorisées et comptabilisées si les critères sont requis.

Un compétiteur peut gagner le combat avant la fin du temps réglementaire s'il a obtenu 8 pts de différence.

**TECHNIQUES COMPTABILISEES**

Partie 1 COMBAT :

Techniques de percussion (pieds, poings)

3 pts : SANBON

2 pts : NIHON

1pts : IPPON

(voir règlement Kunité/Combat)

Partie 2 TECHNIQUES de PROJECTIONS, FAUCHAGES, BALAYAGES :

a) Projections parfaites : 3 pts : SANBON.

b) Projections amenées au sol : 2 pts : NIHON.

c) Projections imparfaites : 1 pts : IPPON.

Partie 3 TECHNIQUES au SOL :

a) Contrôle par les épaules au sol annoncé par l'arbitre : *immobilisation*

Au bout des 20 secondes : 3 pts : SANBON.

Au bout des 15 secondes : 2 pts : NIHON.

Au bout des 10 secondes : 1 pt : IPPON.

b) Un étranglement avec abandon : 3 pts : SANBON.

c) Une clé avec abandon : 3 pts : SANBON.

d) Un étranglement avec immobilisation : 3 pts : SANBON.

***Oon considère ABANDON lorsque le compétiteur le signale en tapant au sol ou sur le partenaire.***

Si le compétiteur ne peut lui-même signaler son abandon : 3 pts : SANBON.

**IMPORTANT**

Debout ou au sol, les Techniques d'ATEMIS sont valables et comptabilisées si les critères sont requis et lorsque les 2 mains sont dégagées.

Si au moment d'une saisie et d'une façon simultanée un des combattants donnent un ATEMI au corps dans les règles définies et que celui-ci soit fatal à la continuité du combat, le combattant acteur de la frappe sera déclaré VAINQUEUR.

APPLICATION DU YAME : Outre le règlement actuel (Combat).

Le YAME s'applique

1. Quand, dans la préhension assurée (*debout*), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ai été préalablement engagée.
2. Quand, dans la préhension (*au sol*), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ai été préalablement engagée.  
Dans le cas 1 et 2 , le combat doit reprendre au centre et ce dans un des parties où il a été arrêté.
3. Lors d'une immobilisation, clé ou étranglement si le compétiteur ne peut lui-même signaler son abandon.
4. Quand le temps de l'immobilisation est terminé.
5. Dans tous les autres cas ou l'arbitre central le juge nécessaire.
6. Dans le cas ou l'un des juges de coin le manifeste.

### TECHNIQUES AUTORISEES

Partie 1 ATEMIS :

Poings (tête et corps).

Pieds (tête et corps).

*Coups de coudes uniquement au corps.*

*Coups de genoux uniquement au corps.*

Partie 2 TECHNIQUES de PROJECTIONS, CLES, ETRANGLEMENTS :

Ne mettant pas en danger les compétiteurs.

Partie 3 TECHNIQUES d'IMMOBILISATIONS, CLES :

Aux membres supérieurs et inférieurs (3 grosses articulations).

Etranglement.

### TECHNIQUES INTERDITES

Coups au visage non contrôlés.

Low kicks.

Toutes sortes de frappes aux articulations.

Projection avec saisie de cou.

Projection avec barrage du genou.

Les clés de nuque ou de colonne vertébrale.

Clés des doigts.

Coup de coude à la tête.

Faire n'importe quelle action pouvant mettre en danger ou blesser le combattant.

### PENALITES

- a) A attribuer outre celle du règlement actuel Combat.
- b) Toutes les techniques citées ci-dessus.
- c) Refus de combat ou fuites debout et au sol.
- d) Si il n'y a pas de saisie ou de projection pendant 1 minute.