# KARATE JUTSU

# LISTE DES COMPETITIONS

# COUPE DE FRANCE ZONE NORD / SUD
# KARATE JUTSU

**INSCRIPTIONS**
Les dossiers d'inscriptions sont envoyés à la F.F. KARATE par les Clubs.
La compétition est ouverte aux licenciés ayant au minimum la licence de la saison en cours, sans restriction de nationalité.

**SURCLASSEMENT :** Aucun surclassement ne sera autorisé

**TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :** Karaté gi (ou équivalent, reconnu par la FFKDA), Ceinture rouge et ceinture bleue, gants adaptés aux saisies.

**PESEE :** La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

**COMPETITIONS INDIVIDUELS EN OPPOSITION**

**INDIVIDUELS MASCULINS**
Catégories de poids BENJAMINS : -35 kg / -40 kg / -45 kg / -50 kg / -55 kg / +55 kg
Catégories de poids MININES : -45 kg / -50 kg / -55 kg / +55 kg
Catégories de poids CADETS : -52 kg / -57 kg / -63 kg / -70 kg / +70 kg
Catégories de poids JUNIORS : -55 kg / -61 kg / -68 kg / -76 kg / +76 kg
Catégories de poids SENIORS : – 60 kg / – 70 kg / – 80 kg / – 90 kg / +90 kg

**INDIVIDUELS FEMININES**
Catégories de poids BENJAMINES : -30 kg / -35 kg / -40 kg / -45 kg / +45 kg
Catégories de poids MININES : -45 kg / -50 kg / +50 kg
Catégories de poids CADETTES : -47 kg / -54 kg / +54 kg
Catégories de poids JUNIORS : – 48 kg / – 53 kg / – 59 kg / + 59 kg
Catégories de poids SENIORS : – 55 kg / – 60 kg / – 65 kg / + 65 kg

**COMPETITION :** La décision est prise aux drapeaux.
Elimination avec repêchages pour les 3ème places.

**DUREE DES COMBATS :** Voir règlement de Compétition (selon catégories d'âges).

**QUALIFICATIONS**
*SELECTIONS DANS CHACUNE DES CATEGORIES DE POIDS*
Tous les PARTICIPANTS de chaque catégorie qui ont la Nationalité Française, sont sélectionnés pour les Championnats de France

# CHAMPIONNAT DE FRANCE
# KARATE JUTSU

**INSCRIPTIONS**
La compétition est réservée uniquement aux PARTICIPANTS des Coupes Zones Nord et Sud.
Les compétiteurs doivent obligatoirement avoir la nationalité française.
Il est impératif de présenter une pièce nationale d'identité française.

**SURCLASSEMENT :** Aucun surclassement ne sera autorisé

**TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES :**
Karaté gi (ou équivalent, reconnu par la FFKDA), Ceinture rouge et ceinture bleue, gants adaptés aux saisies.

**PESEE :** La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres. Aucune tolérance de poids ne sera accordée.

**CHAMPIONNATS INDIVIDUELS EN OPPOSITION**

**INDIVIDUELS MASCULINS**
Catégories de poids BENJAMINS : -35 kg / -40 kg / -45 kg / -50 kg / -55 kg / +55 kg
Catégories de poids MININES : -45 kg / -50 kg / -55 kg / +55 kg
Catégories de poids CADETS : -52 kg / -57 kg / -63 kg / -70 kg / +70 kg
Catégories de poids JUNIORS : -55 kg / -61 kg / -68 kg / -76 kg / +76 kg
Catégories de poids SENIORS : – 60 kg / – 70 kg / – 80 kg / – 90 kg / +90 kg

**INDIVIDUELS FEMININES**
Catégories de poids BENJAMINES : -30 kg / -35 kg / -40 kg / -45 kg / +45 kg
Catégories de poids MININES : -45 kg / -50 kg / +50 kg
Catégories de poids CADETTES : -47 kg / -54 kg / +54 kg
Catégories de poids JUNIORS : – 48 kg / – 53 kg / – 59 kg / + 59 kg
Catégories de poids SENIORS : – 55 kg / – 60 kg / – 65 kg / + 65 kg

**COMPETITION :** La décision est prise aux drapeaux.
Elimination avec repêchages pour les 3ème places.

**DUREE DES COMBATS :** Voir règlement de Compétition (selon catégories d'âges).

# REGLEMENT D'ARBITRAGE JUTSU

# REGLEMENT – KARATE JUTSU

**CONDITIONS GENERALES**

Compétition en opposition pour la catégorie BENJAMINS / MININES / CADETS / JUNIORS / 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 c.a.d. en Karaté-gi (ou équivalent, reconnu par la FFKDA), excepté pour les gants (homologués par la FFKDA) qui devront être adaptés pour favoriser les saisies.
Les protège-pieds, les protège-tibias et le casque sont obligatoires pour les Catégories BENJAMINS / MININES / CADETS Masculins et Féminins.
Les protège-pieds et les protège-tibias sont facultatifs pour les JUNIORS et non autorisés pour les SENIORS Masculins et Féminins.
Le protège-dents est obligatoire pour tous les Compétiteurs.
Coquille obligatoire pour les Masculins et protège-poitrine pour les Féminines.

**ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION**
Le règlement de la compétition permet l'utilisation des Techniques de percussions, de préhensions ainsi que le travail au sol.

**ARTICLE 3 – TENUE DES TABLES**
Il y a un seul chronomètre qui mesure le temps global du Combat

**ARTICLE 4 – REGLEMENT DE LA COMPETITION**
BENJAMINS / MININES / CADETS Masculins et Féminins : 2 Reprises de 1 mn 30 avec 1 mn de repos.
JUNIORS / SENIORS Masculins et Féminins : 2 Reprises de 2 mn avec 1 mn de repos

L'arbitre n'arrête pas le Combat sauf en cas d'inactivité des 2 Combattants, ou dans le cas d'une situation sans issue (debout, sol).
A l'issue de chaque reprise, les Juges rendront leur décision en attribuant :

- 3 Points (IPPON) au compétiteur ayant largement dominé son adversaire et ayant initié la majorité des techniques effectives.
- 2 points (WAZA-ARI) au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire.
- 1 point (YUKO) au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à celle de son adversaire.

***IMPORTANT***
Au bout du temps réglementaire, la table annonce la fin du combat, cependant si une action, une projection ou un étranglement a été engagée, l'arbitre central peut s'il le juge nécessaire laisser se dérouler l'action et ceci dans une limite n'excédant pas 10 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 prises en considération si les critères sont requis.
On considère qu'il y a « abandon » lorsque le compétiteur le signale en tapant au sol, ou sur le partenaire, ou par décision de l'arbitre. En cas d'abandon, l'adversaire sera immédiatement déclaré vainqueur.

**TECHNIQUES COMPTABILISEES**
Valeurs dégressives des Techniques à prendre en compte par les Juges pour leur permettre de se prononcer à la fin de chaque reprise (valeurs classées de la meilleure à la moins bonne) :

Techniques de percussions, de projections, fauchages, balayages, techniques au sol.

a. Coup de pieds à la tête, projections parfaites, immobilisation (10 secondes)
b. Coup de pieds au corps, projections amenées au sol, travaille au sol.
c. Coup de poings au corps (ou à la tête pour les séniors Masculins), projections imparfaites.

**APPLICATION DU YAME** :

- Le YAME s'applique quand, dans la préhension assurée (debout), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ait été préalablement engagée.
- Le YAME s'applique quand, dans la préhension (au sol), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ait été préalablement engagée.
- Le YAME s'applique suite à une immobilisation effective, clé ou étranglement si le compétiteur ne peut lui-même signaler son abandon.
- Le YAME s'applique lorsqu'un KO intervient.
- Dans tous les autres cas ou l'arbitre le juge nécessaire ou si un des juges se manifeste.
- Suite au YAME, le combat doit reprendre au centre.

**TECHNIQUES AUTORISEES :**

1) ATEMIS :

a) Coup de Poings au corps.
b) Coup de Poings à la face/visage (uniquement pour les Seniors Masculins).
c) Coup de Pieds (tête et corps).
d) Coup de Pieds dans les Jambes (au-dessus du genou)
e) Coups de coudes et coup de genoux uniquement au corps.

Toutes les techniques devront être maitrisées en fonction des catégories d'âges (contrôlées chez les BENJAMINS / MININES / CADETS / JUNIORS et efficaces chez les SENIORS)

2) TECHNIQUES D PROJECTIONS, CLES, ETRANGLEMENTS :

a) Elles sont autorisées dès lors qu'elles ne mettent pas en danger les compétiteurs.
b) Clés aux membres supérieurs et/ou inférieurs (épaules, coudes, poignets, hanches, genoux, chevilles). Elles devront se faire dans l'axe, et non en torsion.
c) Les Clés et étranglements sont interdits pour les catégories BENJAMINS / MININES.

3) TECHNIQUES D'IMMOBILISATIONS

**TECHNIQUES INTERDITES**

- Coups de Poings au visage (excepté pour les Seniors Masculins)
- Toutes les frappes directes aux articulations.
- Projection avec saisie de cou.
- Les clés de nuque ou de colonne vertébrale.
- Clés des doigts.
- Coup de coude et/ou coup de genou à la tête.
- Commettre une action pouvant mettre en danger ou blesser son adversaire.
- Saisie suivi de coups répétitifs
- Aucune percussion n'est autorisée sur un adversaire au sol.

**PENALITES**

Elles sont attribuées selon les critères du Règlement Fédéral.

- 1ère Pénalité (CHUKOKU) : Avertissement verbal (signalé à la Table de marquage)
- 2ème Pénalité (KEIKOKU) : Avertissement verbal (signalé à la Table de marquage)
- 3ème Pénalité (HANSOKU CHUI) : Avertissement verbal (signalé à la Table de marquage)
- 4ème Pénalité (HANSOKU) : 2 cas sont possibles :
  1) Le Compétiteur a reçu HANSOKU suite à plusieurs pénalités consécutives (et sans conséquence sur l'intégrité physique et la sécurité du combattant) et son adversaire est donc toujours en mesure d'effectuer la seconde reprise, alors le Compétiteur fautif perdra la Reprise par le Score de 9-0
  2) Le Compétiteur a reçu HANSOKU car le potentiel de victoire de son adversaire est réduit à néant, alors son adversaire sera déclaré vainqueur sur l'ensemble du Match (et sera KIKEN pour le reste de la Compétition).

**COMPORTEMENTS INTERDITS**

Tout comme dans le Règlement Fédéral, il existe deux catégories de comportements interdits :

**CATEGORIE 1 :**

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.
2) Les attaques à l'aine, aux articulations
3) Les attaques au visage avec des techniques main ouverte.
4) Les projections jugées dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

**CATEGORIE 2 :**

1) Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
2) Les sorties répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
3) Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
4) Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de

marquer.

5) Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

***EXPLICATIONS :***

*Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.*

- *Des avertissements (CHUKOKU) sont donnés lorsqu'une infraction mineure aux règlements a été manifestement commise.*
- *Un KEIKOKU peut être imposé directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Le KEIKOKU est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué par la faute de son adversaire.*
- *Un HANSOKU-CHUI peut être imposé directement lorsque le potentiel de victoire a été sérieusement réduit par la faute de l'adversaire, soit après un avertissement ou un KEIKOKU.*
- *Des pénalités répétées entraînent un HANSOKU, mais il peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*
- *L'annonce du SHIKKAKU est obligatoire.*

Pour la Catégorie Sénior Masculins, lors d'un 1er KO, l'arbitre comptera le Combattant jusqu'à 7. Celui-ci pourra alors reprendre le combat. Lors d'un 2nd KO, l'Arbitre mettra fin au combat et attribuera la victoire du match à son adversaire.

Un KO avec perte de connaissance entrainera automatiquement le retrait du Compétiteur de l'ensemble de la Compétition (celui-ci ne pourra pas être repêché). Un KO avec perte de connaissance sera enregistré soit sur le fiche Médicale du Combattant soit sur son Passeport Sportif.

Les Coaches sont autorisés en tenue Sportive, au bord de l'Aire de Compétition, mais ne pourront intervenir que pendant la minute de Repos ou à la demande de l'Arbitre pour une situation particulière.

**CRITERES DE DECISION**

Le résultat d'un combat est déterminé en totalisant les scores acquis sur les 2 Reprises.
En cas d'égalité la décision finale sera prise par les 3 juges (HANTEI). Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire. La décision est prise sur les bases suivantes :

a) L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
b) La supériorité des tactiques et des techniques.
c) Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.