



**ARTS MARTIAUX
SUD-EST ASIATIQUE
FFK**

KALI-ESKRIMA

Règlement des compétitions
et d'arbitrage

*Saison **2017-2018***



Table des matières

1	Les différents acteurs : rôles et responsabilités	4
1.1	La Commission sportive nationale.....	4
1.2	Le Président et le bureau exécutif.....	4
1.3	Les juges et arbitres.....	4
1.4	Les compétiteurs.....	5
1.5	Les clubs.....	5
2	Les compétitions : Règles générales	6
2.1	La Coupe de France.....	6
2.2	Autres compétitions.....	6
	a) Les compétitions officielles.....	6
	b) Les compétitions officialisées.....	6
	c) Contrôles des compétitions officielles et officialisées.....	7
2.3	Inscriptions.....	8
	a) Conditions d'inscription.....	8
	b) Pièces à fournir.....	8
	c) Droits d'engagement éventuels.....	8
	d) Date limite.....	8
2.4	Organisation.....	9
	a) Responsable administratif.....	9
	b) Responsable arbitrage.....	9
	c) Corps arbitral.....	10
	d) Surveillance médicale.....	10
	e) Communication.....	10
3	Tenue officielle.....	11
3.1	Pour les compétiteurs.....	11
3.2	Pour le corps arbitral.....	11
4	Déroulement de la compétition.....	12
4.1	Surface de combat.....	12
	a) Caractéristiques de la surface.....	12
	b) Positionnement des arbitres et juges.....	13
4.2	Equipements des compétiteurs.....	13
	a) Bâton.....	13
	b) Protections.....	13
	c) Non-conformité.....	14
4.3	Arbitrage.....	14
	a) Déroulement de la compétition.....	14
	b) Déroulement du combat.....	14
	c) Durée des combats.....	14
	d) Techniques autorisées et interdites.....	15
	e) Valeur des techniques.....	15
	f) Avertissements.....	16
	g) Rôle et répartition des arbitres et des juges.....	16
4.4	Protestation officielle.....	18
4.5	Comportement.....	18
	a) Compétiteurs.....	18
	b) Cadres fédéraux.....	19
	c) Professeurs.....	19

CODE DE L'ÉTHIQUE

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPÉTITION

- Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.
- Le jour de la compétition, je viens avec les documents suivants :
 - Le timbre de licence de la saison en cours ;
 - Le passeport sportif ;
 - Mon certificat médical de non contre-indication à la compétition.
- Je contrôle l'état de ma tenue.

JE TIENS À BIEN ME COMPORTEUR

- J'applique les consignes des organisateurs.
- Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition.
- Je respecte les décisions des juges.
- Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.
- J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.
- Je donne par mon comportement une bonne image des Arts Martiaux du Sud Est Asiatique.

1 Les différents acteurs : rôles et responsabilités

1.1 La Commission sportive nationale

Elle est composée du Directeur Technique National ou de son représentant au sein de la DTN et du responsable des organisations sportives, assistés :

- d'un élu du bureau exécutif fédéral ;
- du responsable national de l'arbitrage ;
- du responsable des Equipes de France.

Elle établit et propose pour validation par le Président fédéral et le bureau exécutif :

- la dénomination des compétitions ;
- le calendrier des compétitions ;
- le règlement sportif qui comprend le règlement des compétitions et le règlement d'arbitrage.

Elle assure ensuite la diffusion des informations utiles aux clubs (calendriers, tableaux d'inscriptions, règlement sportif, etc.).

Elle transmet à la Commission sportive nationale FFK les informations relevant du contrôle anti-dopage (programme des compétitions, règlement sportif, calendrier sportif) afin que celle-ci les transmette au ministère chargé des sports.

1.2 Le Président et le bureau exécutif

- Valident le règlement sportif (règlement des compétitions et règlement d'arbitrage) ;
- Valident les dénominations des compétitions ;
- Valident le calendrier fédéral et les sites de déroulement des compétitions ;
- Déterminent le cahier des charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

En conséquence, sans l'autorisation expresse du Président de la Fédération, aucune association membre de la fédération ne pourra organiser une compétition sous l'appellation :

- Challenge mondial, international, national, régional ou départemental ;
- Coupe mondiale, internationale, nationale, régionale ou départementale ;
- Open mondial, international, national, régional ou départemental ;
- Ou toute autre appellation désignant une compétition mondiale, internationale, nationale, régionale ou départementale.

1.3 Les juges et arbitres

La tenue officielle de juge ou d'arbitre est composée de :

- la veste fédérale bleue foncée (ou à défaut noire) ;

- la cravate fédérale (ou à défaut, bleue unie) ;
- une chemise blanche ;
- un pantalon gris foncé ou noir ;
- des chaussettes noires ;
- des chaussures noires souples pour les arbitres centraux.

Cette tenue est agréée par la Commission Nationale d'Arbitrage et pourra être légèrement modifiée. Le responsable de l'arbitrage peut autoriser le retrait de la veste. Outre le code vestimentaire, le corps arbitral se doit également de dégager une expression de neutralité. Les arbitres ne doivent en aucun cas communiquer avec les combattants et le public.

1.4 Les compétiteurs

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition (les coupes, les opens, les championnats, ou toutes autres compétitions) les pièces administratives obligatoires suivantes :

- le passeport sportif en cours de validité ;
- l'attestation de licence de la saison en cours ;
- le certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition ;
- l'autorisation parentale pour les mineurs.

Les compétiteurs et les accompagnateurs doivent adopter un comportement respectueux des lieux, des arbitres, des officiels et respecter les règles édictées par la fédération (voir code de l'éthique du compétiteur en début de ce document).

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans qualification préalable obligatoire. Dans un tel cas de figure, le licencié plaignant peut saisir le Directeur Technique National du refus de son club.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates limites fixées pour chaque compétition publiée sur le site internet fédéral.

1.5 Les clubs

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de pouvoir gérer correctement les tableaux des compétitions, il peut être décidé de percevoir un droit d'engagement pour les compétitions nationales autres que les compétitions spécifiques enfants. S'il est décidé de l'utiliser ce droit d'engagement, à régler par le club en une seule fois pour une compétition donnée, sera de 6€ maximum par compétiteur (indépendamment du nombre d'épreuves auxquels est inscrit chaque compétiteur).

2 Les compétitions : Règles générales

Les compétitions de Kali Eskrima se déroulent sous des formes d'opposition par une épreuve « combat au simple bâton ». Les deux combattants sont équipés de bâtons en mousse et de protections afin de garantir leur intégrité physique.

Les compétitions sont ouvertes aux hommes et aux femmes dans les catégories suivantes :

- Catégorie cadet Femme en individuel de 14 à 15 ans ;
- Catégorie cadet Homme en individuel de 14 à 15 ans ;
- Catégorie junior Femme en individuel de 16 ans à 17 ans ;
- Catégorie junior Homme en individuel de 16 ans à 17 ans ;
- Catégorie senior Femme en individuel de 18 à 34 ans ;
- Catégorie senior Homme en individuel de 18 à 34 ans ;
- Catégorie vétéran Homme en individuel de 35 ans et + ;
- Catégorie vétéran Femme en individuel de 35 ans et + ;
- Catégorie open Homme par équipe de 3 combattants (18 ans et +) ;
- Catégorie open Femme par équipe de 3 combattants (18 ans et +).

Les compétiteurs doivent porter une tenue propre aux Arts Martiaux du Sud-Est Asiatique tel que le prévoit le règlement à savoir pantalon noir et t-shirt aux couleurs du club.

2.1 La Coupe de France

La Coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FFK sans condition de nationalité, hommes et femmes. Elle est ouverte dans toutes les catégories de cadet à vétéran et dans les catégories open.

Aucune dérogation ne sera accordée en ce qui concerne l'âge requis dans chaque catégorie et aucun surclassement n'est autorisé.

2.2 Autres compétitions

a) Les compétitions officielles

Ce sont les compétitions permettant la délivrance de titres officiels de champion dont les modalités sont décrites dans le présent règlement et qui apparaissent au calendrier sportif national. Pour la saison 2017/2018, aucune compétition donnant lieu à la délivrance d'un titre de champion de France, Champion régional ou Champion départemental n'est organisée.

b) Les compétitions officialisées

Ce sont des compétitions d'appellations diverses (tournois, galas, interclub, etc) et de tous niveaux (locaux, nationaux, internationaux).

Ces compétitions ne donnent pas lieu à l'attribution de titres officiels de champion, mais permettant aux participants d'acquérir de l'expérience.

Ces compétitions doivent impérativement respecter les règlements techniques, d'arbitrage et médicaux régissant dans les pratiques sportives.

L'officialisation d'une compétition comporte les étapes suivantes : la demande écrite, l'autorisation de la compétition, l'officialisation.

➤ **Etape 1 : la demande écrite**

Elle doit être faite auprès de la commission sportive nationale et de la ligue du lieu d'organisation.

La demande vaut reconnaissance des règlements sportifs de la FFK, que l'organisateur s'engage à appliquer. Elle doit être envoyée au minimum huit semaines avant la date de la manifestation (*cachet de la poste ou courrier électronique*). Elle comporte au minimum :

- le nom de l'organisateur responsable, avec son adresse et son numéro de téléphone ;
- le programme détaillé de la compétition dans sa totalité (même dans le cas de manifestation faisant appel à différentes disciplines) ;
- toutes les informations sur les participants et les dispositions techniques d'organisation ;
- les officiels : ils seront désignés en accord avec le responsable fédéral du niveau concerné ;
- budget : le financement global d'une rencontre officialisée est à la charge de l'organisateur ;
- les modalités d'organisation en accord avec le cahier des charges fédéral des compétitions.

➤ **Etape 2 : l'autorisation**

Elle sera signifiée par écrit par l'instance concernée à l'organisateur au plus tard 30 jours avant la date de la manifestation (*cachet de la poste faisant foi*).

➤ **Etape 3 : l'officialisation**

L'organisateur fera retour de la feuille de résultat et de la feuille médicale au plus tard 8 jours après la fin de la manifestation. Ce n'est qu'après réception et étude de la (*des*) feuille(s) de résultat, de la feuille médicale et du rapport de déroulement fait par le responsable désigné par la commission nationale d'arbitrage, que celle-ci accordera l'officialisation des rencontres.

c) *Contrôles des compétitions officielles et officialisées*

Les rencontres officielles ou officialisées sont sous le contrôle technique sportif, médical et d'arbitrage de la FFK. Les organisateurs devront demander par écrit l'autorisation d'organisation auprès de la Commission Sportive Nationale et la validation du président fédéral.

Pour les structures organisatrices associatives affiliées comme pour les structures privées hors dispositif fédéral, la validation est gérée par le responsable fédéral du niveau concerné qui veillera à la faisabilité et au respect de la réglementation en vigueur ; Le responsable national de l'arbitrage sera sollicité pour la nomination et la convocation des juges et arbitres relevant de leurs domaines respectifs.

2.3 Inscriptions

a) Conditions d'inscription

Les inscriptions sont illimitées par club. Un licencié ne peut faire partie que d'une seule équipe.

IMPORTANT : Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés. Les inscriptions sont réalisées par les clubs après sur le site de la FFK : <http://www.ffkarate.fr/calendrier/>. Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition. Si un tel cas de figure se produisait, le licencié plaignant peut saisir le Directeur Technique National du refus de son club.

b) Pièces à fournir

- Licence FFK

La licence FFK de la saison sportive en cours est OBLIGATOIRE.

- Certificat médical

Les compétiteurs devront fournir un certificat médical précisant la mention « apte à la pratique en compétition du Kali-Eskrima » datant de moins d'un an.

- Passeport sportif

L'autorisation parentale pour les mineurs doit y être mentionnée

c) Droits d'engagement éventuels

Un droit d'engagement pourra être perçu pour la participation aux compétitions de Kali-Eskrima. Son montant maximum est fixé par le Conseil d'administration de la FFK.

d) Date limite

Une date limite d'inscription est fixée pour chaque compétition. Tout dossier arrivant après la date limite ou incomplet sera refusé. Il n'y a pas d'inscription sur place.

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard 3 jours avant la date limite d'inscription fixée. Cette date figure sur le programme de la compétition. Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

2.4 Organisation

a) Responsable administratif

Un responsable administratif est désigné par l'organisateur. Son rôle est multiple.

Avant la compétition

Il réceptionne les engagements des compétiteurs, envoyés par les Clubs ;

Il enregistre les compétiteurs, établit les listes d'engagés ;

Il procède au tirage au sort ;

Il emmène à la compétition :

- les tableaux ;
- les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle ;
- le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Pendant la compétition

Il assure le bon déroulement de la compétition jusqu'à la fin du protocole ;

Il assure le suivi du service de sécurité de l'accueil ;

Il assure le contrôle des passeports et l'inscription aux tableaux de compétitions ;

Il procède à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement de la compétition ;

Il gère l'administration de la compétition ;

Il assure au nom de la fédération le respect de la réglementation ;

Il intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits ;

Il organise le protocole des remises des médailles et des diplômes.

Après la compétition

Il constitue un dossier complet de la compétition ;

Il envoie un exemplaire du dossier à la Direction Technique Nationale.

b) Responsable arbitrage

Il valide la liste nominative du corps arbitral et nomme le responsable de l'arbitrage ;

Il gère l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ;

Il assure le bon déroulement technique de la compétition avec les arbitres qu'il a désignés ;

Il peut assister au tirage au sort des poules ;

Il doit s'assurer de la sécurité des aires de compétition.

c) Corps arbitral

Les pouvoirs et devoirs du corps arbitral sont les suivants :

- Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition ;
- Superviser le déroulement des compétitions et prendre les mesures nécessaires à la sécurité ;
- Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour toutes les compétitions programmées ;
- Désigner et répartir les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des arbitres ;
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels ;
- Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire ;
- Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements ;
- Superviser la prestation des arbitres et des juges et s'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affecté.

d) Surveillance médicale

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) convoqué(s) par le médecin fédéral.

e) Communication

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le service communication de la fédération en collaboration avec le Secrétaire général et le Directeur technique national.

Il met en relation les journalistes avec les autorités fédérales avant, pendant et après la compétition.

Le cas-échéant, il assure la relation avec les équipes de réalisation TV, rédige et transmet les communiqués de presse, convoque les photographes. Il assure également la fabrication d'affiches, la rédaction de documents de promotion, d'annonces presse, de messages radiophoniques.

3 Tenue officielle

3.1 Pour les compétiteurs

Les compétiteurs doivent porter une tenue de Kali-Eskrima ou d'une autre discipline constituée :

- d'un pantalon de kimono noir ;
- d'un tee-shirt aux couleurs du club.

Sur le tee-shirt, peuvent être portés uniquement :

- le qualificatif de l'art martial et/ou de l'école pratiquée ;
- l'écusson du club.

Les vestes de kimono ne sont pas autorisées.

Le port de tout autre vêtement est interdit.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles courts et ne doivent pas porter d'objet pouvant blesser leur adversaire.

Le port de lunette est interdit mais le port de lentille de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.

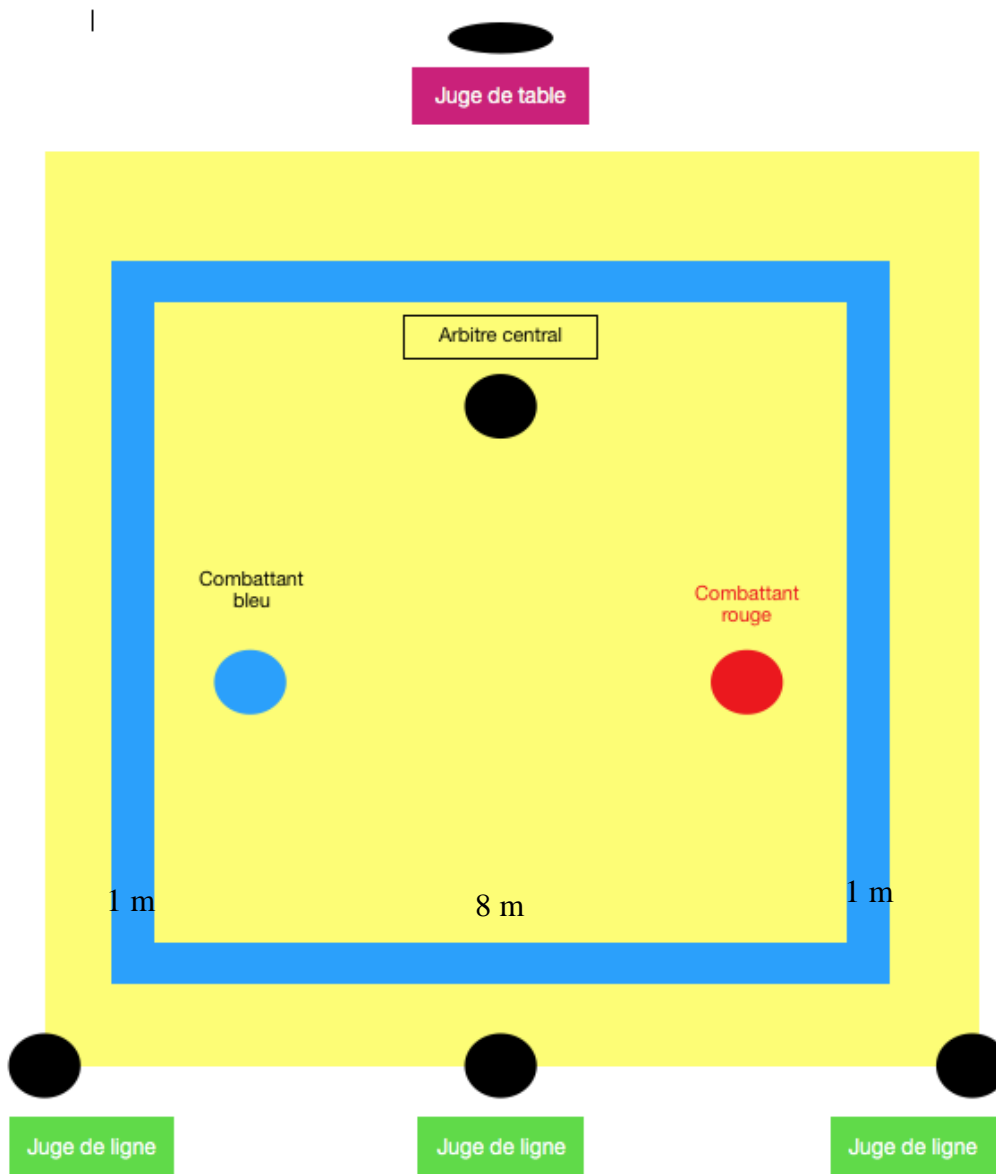
Les compétiteurs doivent être pieds nus.

3.2 Pour le corps arbitral

Pour le corps arbitral, la tenue officielle est de rigueur. Les juges doivent porter la tenue adoptée par l'organisation.

4 Déroulement de la compétition

4.1 Surface de combat



a) Caractéristiques de la surface

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) composé de tatamis. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. La surface totale est donc de 10m x 10m. Cette surface peut être réduite à 7m de côté avec 1m supplémentaire de sécurité.

L'aire de compétition est plane et ne présente aucun danger.

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers et autres surfaces solides à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

b) Positionnement des arbitres et juges

L'arbitre central se placera à 2 mètres du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs. Pour marquer la position des compétiteurs, deux carrés pourront être retournés côté rouge, à une distance d'un mètre du centre de l'aire de compétition.

Les 3 juges sont assis en ligne face à l'arbitre et à la table de chronométrage. La chaise de juge sera placée en bordure de l'aire de compétition. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

L'arbitre central pourra se déplacer tout autour du tatami y compris sur l'aire de sécurité.

4.2 Equipements des compétiteurs

a) Bâton

Le bâton est d'environ 70 centimètres de longueur et de 4 à 6 centimètres de diamètre. Le cœur du bâton est constitué d'un tuteur légèrement flexible.

Le bâton est entouré d'une mousse compensée recouverte d'un tissu coton et polyester de couleur bleu ou rouge.

b) Protections

➤ *Tête*

La protection pour le visage est un casque de Kali intégral homologué WEKAF, protégeant le visage, les tempes et le dessus de la tête.

Il est équipé d'une grille de protection qui ne permet pas au bâton de passer et d'une bavette pour protéger la gorge, la nuque et les épaules

➤ *Mains*

Les gants sont de types gants de hockey sur glace ou cricket, protégeant suffisamment le dos de la main et les doigts, permettant cependant la saisie de l'arme pour un désarmement. Ils doivent également protéger le poignet. Le compétiteur doit venir OBLIGATOIREMENT avec ses propres gants.

➤ *Coquille*

Le port de la coquille est obligatoire.

➤ *Coudes*

Les protège-coudes sont conseillés.

➤ *Protège poitrine*

Le protège poitrine pour les catégories féminines est facultatif.

c) *Non-conformité*

Quand une équipe ou un des compétiteurs se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il n'y a pas de disqualification immédiate mais une minute est accordée pour y remédier.

4.3 Arbitrage

a) *Déroulement de la compétition*

La compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec repêchage.

Lorsque le nombre de compétiteurs est réduit, la compétition peut être organisée sous forme de poule et/ou par élimination de façon combinée.

b) *Déroulement du combat*

L'arbitre central, les juges de ligne et les juges de table se placent à leur position. Les compétiteurs entrent en saluant et se placent à leur emplacement dédié.

Au signal de l'arbitre central, les compétiteurs saluent l'arbitre central, puis se saluent mutuellement. Les compétiteurs effectuent le salut propre à son école ou effectuent un salut en ayant les pieds écartés et parallèles pour incliner le buste sans être ostentatoire, les bras le long du corps.

L'arbitre central annonce « Combattez » en abaissant son bâton, et le combat commence. Le combat est interrompu à chaque fois que l'arbitre central dit « Arrêtez ». Il sépare les combattants en plaçant son bâton entre eux.

A l'appréciation de l'arbitre central, les compétiteurs ne sont pas tenus de revenir au centre de l'aire de combat à chaque arrêt. Ils reprennent le combat au signal de celui-ci.

c) *Durée des combats*

Les combats se déroulent sur des reprises de 1 minute, sans arrêt sauf intervention de l'arbitre central, espacées de 30 secondes de repos. Le vainqueur est le compétiteur ayant gagné 2 reprises dans le combat.

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal « COMBATTEZ » et s'arrête chaque fois qu'il dit « ARRETEZ ».

Le juge de table responsable du chronomètre signale distinctement les 10 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette.

La fin de la reprise est annoncée par un second signal sonore.

d) *Techniques autorisées et interdites*

Cette compétition est composée d'une seule partie : le combat debout au simple bâton. Cette distance favorise les différentes frappes d'attaque ainsi que les techniques de blocage.

➤ *Les techniques autorisées*

Frappe avec le bâton à la tête, au corps, sur les mains, ainsi que sur les cuisses.

➤ *Les techniques interdites*

Toute autre technique que les techniques autorisées et notamment :

Contact ou frappe sur la colonne vertébrale et derrière la tête ;

Toutes les techniques de percussions (poing et pied) ;

Les saisies prolongées empêchant le bon déroulement du combat ;

Toutes les techniques effectuées en pique ou avec le talon (Punio) du bâton ;

Les frappes sur et en-dessous du genou ;

Les poussées de la main ou avec le bâton ;

Les projections, balayages ou autres amenées au sol ;

Les frappes sur son adversaire si celui-ci est au sol ou à un genou au sol.

e) *Valeur des techniques*

Les techniques sont classées dans l'ordre croissant de leur difficulté permettant aux juges d'évaluer la domination de l'un des combattants

Catégories de techniques dans l'ordre croissant	Description des techniques
Technique simple	Frappe non enchaînée et isolée.
Techniques complexes	Frappes enchaînées en déplacement.
Techniques combinées	Blocage remise, esquive remise. Contre-attaque dans l'attaque avec reprise d'initiative. (sans être touché derrière).

Une technique simple est une frappe qui dans un affrontement touche l'adversaire sur une zone autorisée.

Une technique complexe est une suite de frappes enchaînées en déplacement.

Les techniques combinées sont l'ensemble des blocages remises, esquives remises ou contre-attaques dans le temps de l'attaque adverse avec reprise d'initiative ne permettant pas à l'adversaire de contrer.

f) Avertissements

Type de faute	Fréquence	Pénalité
Sortie de l'aire de combat (les deux pieds en dehors de la zone)	1 ^{re} fois	1 ^{er} avertissement
	2 ^e fois	2 ^e avertissement
Perte du bâton	3 ^e fois	3 ^e avertissement
Frappe interdite	4 ^e fois	PERTE DU COMBAT

La perte d'un bâton résulte d'une mauvaise tenue ou manipulation, d'un désarmement volontaire ou suite à un choc entre les deux bâtons.

Lorsqu'un combattant perd son bâton, l'autre combattant a le droit de le frapper immédiatement ou dans l'action, une seule fois, sur les zones autorisées par le règlement.

Concernant les frappes interdites, l'arbitre central peut passer directement au 4^e avertissement et donc déclarer la perte du combat s'il estime qu'un des combattants a voulu intentionnellement blesser son adversaire et si la technique utilisée peut mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire.

g) Rôle et répartition des arbitres et des juges

Pour chaque aire de compétition, l'équipe est composée :

- d'un arbitre central sur le tatami ;
- de 3 juges de ligne ;
- d'un juge de table marqueur (avertissements et victoire des reprises);
- d'un chronométrateur.

Les membres du corps arbitral ne peuvent en aucun cas participer en tant que compétiteur.

L'arbitre central sur le tatami arbitre avec un bâton à la main.

Arbitre central

L'arbitrage central :

- dirige le combat y compris l'annonce du début, de suspension et de fin de combat ;
- donne les avertissements ;
- donne tous les commandements et fait toutes les annonces ;
- attribue la victoire de chaque reprise donnée à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux) ;
- désigne le vainqueur à la fin du combat.

Annonces et gestes de l'arbitre central

ANNONCE ARBITRALE	PRÉCISIONS
Saluez	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer et de saluer les arbitres
Combattez	Avant l'annonce, les combattants sont sur leur emplacement. L'arbitre au milieu avec son bâton levé. A l'annonce « combattez », l'arbitre abaisse son bâton
Arrêtez	Interruption ou fin du combat. L'arbitre sépare les compétiteurs avec son bâton
Vainqueur (Bleu ou Rouge)	L'arbitre lève son bâton en direction du vainqueur vers le haut et annonce « vainqueur bleu » ou « vainqueur rouge »
BLEU ou ROUGE Avertissement	Après l'avoir désigné, l'arbitre pointe son index à 45° vers le bas en direction de celui qui est pénalisé, en annonçant la pénalité. Puis il lève son bâton à 45° vers le bas de l'autre combattant et annonce « 1 point ».
BLEU ou ROUGE Perte du combat	Après l'avoir désigné en pointant son index à 45° vers le haut, l'arbitre croise les bras face aux juges de table en annonçant « disqualifié », puis lève le bras de l'autre combattant vers le haut en annonçant « vainqueur »

Juges de ligne

Les juges de ligne exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour désigner le vainqueur de chaque reprise. Le juge de ligne central demande la décision par un coup de sifflet long puis d'un second coup de sifflet bref. Les drapeaux des trois juges sont alors levés simultanément au second coup de sifflet.

Les juges de ligne peuvent attirer l'attention de l'arbitre central à l'aide de leur drapeau dans les cas suivants :

- ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
- un compétiteur sort de la surface de compétition sans que l'arbitre central ne l'ait remarqué.
- dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Critères de décision

Les juges de ligne sont amenés à rendre leur décision pour désigner le vainqueur à la domination technique à l'issue de chaque reprise.

Chaque juge lève le drapeau de la couleur correspondant à la couleur du combattant ayant dominé.

Ils le feront en fonction des critères suivants :

- techniques utilisées au cours du combat selon leur valeur (technique simple, complexe et combinée
- attitude correcte : concentration élevée, exempte d'agressivité démesurée ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée ;
- vigueur d'application : puissance et vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite ;
- vigilance : état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant reste vigilant et déterminé face à son l'adversaire ;
- bon timing : technique délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible ;
- distance correcte : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.

Juges de table

Le chronométrateur arrête et démarre le chronomètre en fonction des annonces de l'arbitre central.

A 10 secondes de la fin du combat, il fait raisonner un gong ou une sonnette.

A la fin du temps réglementaire, il fera raisonner une 2e fois le gong ou la sonnette.

Le marqueur enregistre les éventuels avertissements et le résultat de chacune des reprises.

4.4 Protestation officielle

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prend immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le passage des combattants. Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.

Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité du responsable de l'arbitrage de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition

Rappelons que le fairplay est de rigueur.

4.5 Comportement

a) Compétiteurs

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage.

Les membres de l'organisation sont chargés d'aller les informer dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées que leur passage est annoncé. Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement.

b) Cadres fédéraux

Les cadres fédéraux doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire en rapport avec leur responsabilité.

Un membre de la commission sportive leur indique leur siège réservé.

c) Professeurs

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs. Les professeurs restent en dehors des zones de tatami dans les zones qui leurs sont attribuées ou les gradins. Le coaching n'est pas autorisé.