

REGLEMENTS « COMBAT »



Commission d'arbitrage

Jacques CREMIEUX (responsable ;
arbitre national A)

Pascal GUILLOT (référent national ;
arbitre national A)

Pascal CREMIEUX (arbitre national A)

Roland Noël (arbitre national A)



Deux niveaux de compétition :

1) Un premier niveau de compétition concerne les catégories de compétiteurs PPB (Poussins, Pupilles, Benjamins), qui est de la découverte (initiation/animation) ou de la compétition officielle (PB), en fonction du choix de l'organisateur de la compétition et un règlement d'arbitrage en adéquation avec ce choix (même en compétition officielle) différent de celui des catégories plus âgées.

2) un deuxième niveau concerne les catégories de minimes à vétérans avec un règlement d'arbitrage de compétitions officielles fédérales et plus de possibilités de formes de combat.

Découverte (Initiation/Animation) enfants (PPB et mini-poussins)

Les arbitres sont au nombre de trois : 1 arbitre central, qui gère le combat (et donne seul les pénalités ; L'arbitre doit être surtout sur de la pédagogie avant la sanction) et 3 juges aux drapeaux, sur une chaise, pour déterminer le vainqueur, à la fin du temps légal du round (les 3 arbitres donnent le vainqueur après le « Stop ou Arrêtez » du central).

Les critères de décision, outre le nombre d'attaques réussies, portées en premier, doivent être la combativité, la technique correcte, l'utilisation de blocages et d'esquives, et la précision des attaques. L'arbitre central peut ne pas arrêter le combat, en cas de faute, pour expliquer ce qui est interdit en français (visée pédagogique).

Pas d'attaque au niveau de la tête et du cou. Pas de port du casque.

Une arme identique pour les 2 combattants, tirée au sort parmi le choix des armes de leur âge : 2 armes (bouclier et sabre court ; 2 sabres courts) pour les PP et entre 3 armes (katana enfant, en plus) pour les Benjamins.

Possibilité d'utiliser des frites (de nage) de la longueur des sabre court et de pao (court) comme bouclier pour les PP. Ne pas mélanger l'usage de kodachi et de frites.

Combat d'une minute sans interruption (sauf demande de l'arbitre central).

Organisation par poules de 4 ou 5 avec 2 combats minimums.

COMPETITIONS OFFICIELLES catégories Pupilles et Benjamins

Les arbitres sont au nombre de quatre : 1 arbitre central, qui gère le combat (et donne seul les pénalités) et 3 juges sur une chaise, pour déterminer le vainqueur à la fin du temps légal des deux rounds.

Les critères doivent être la combativité, la technique correcte, l'utilisation de blocages et d'esquives, et la précision des attaques. Ne pas laisser le combat tomber dans « le bourinage ou frappes répétées excessives ». A partir de pupille, ne pas fuir le combat devient plus important.



(Il peut y avoir une formule **Elite**, puis en retirant les 2 (ou 4) premiers du podium, une formule **Honneur** avec les compétiteurs qui restent).

La durée des combats est limitée à deux fois **45 secondes** sans arrêt du chrono, sauf demande de l'arbitre (ou décision de la commission arbitrale). Le déroulement total du combat s'effectue donc normalement pendant une minute trente (1mn30). Au premier temps de combat l'arme est **tirée au sort** par la table et ne peut être que des armes courtes, idem pour le 2ème temps de combat, sauf pour l'arme qui sera une arme longue.

PUPILLES

Armes pour Pupilles : 2 kodachis ; Timbe avec un kodachi (armes courtes); Choken (enfant, manié à deux mains, arme longue). (**3 types d'armes**)

BENJAMINS

Armes pour Benjamins : idem que pupilles, plus Bo (enfant, arme longue). (**4 types d'armes**)

COMPETITIONS OFFICIELLES Minime, Cadet, Junior, Senior, et Vétérans

La durée des combats est limitée à deux fois **1 minutes 30** avec arrêt à chaque marque ou arrêt (stop/yame) de l'arbitre, ou 8 points (ou plus) totalisés, pour ensuite changer d'arme, afin de continuer pour 1 minute 30, ou totaliser depuis le début du combat 16 points.

Le choix des armes est libre au premier tour, inversion au deuxième tour. Si même armes choisies au premier tour, armes du 2^{ème} tour tirées au sort (la même pour les deux).

Arbitrage avec : **1 Arbitre central et 3 juges aux drapeaux décision des juges et attribution par l'arbitre.**

(Possibilité de choisir la formule avec compétitions **Elite** et **Honneur**).

Armes pour Minimes et plus : toutes les armes (ou combinaison d'armes autorisée et disponibles), dont Choken à une ou à deux mains, Nitto (choken et kodachi), Choken Morote (deux choken).

- **Surclassement possible à partir de Cadet. Les vétérans peuvent tirer en séniors ou en vétérans dans leur catégorie d'âge.**

- **Pas de mixité et en équipes mixtes, les féminines combattent ensemble.**



Coupe Combat Équipe (de minimes à vétérans)

Surclassement et durée des combats suivant catégorie d'âge (comme individuel) et sexe. Surclassement possible qu'en équipe et sous-classement possible pour vétérans. Pour vétérans, choisir une seule catégorie : vétérans ou tire en séniors.

Exemples pour surclassement : équipe Juniors avec 1 cadet surclassé ; ou équipes séniors, vétérans avec 1 junior surclassé.

Un remplaçant possible et tous les compétiteurs combattent, sauf si 2 victoires en équipe de 3, fin de la rencontre (ou 3 victoires pour le cas de 5 combattants).

Équipe mixte de 3 : On peut avoir une féminine dans l'équipe, mais femme combat contre femme (1^{er} combat). Les rencontres interviennent obligatoirement après celles des équipes masculines et équipes féminines.

La durée des combats est limitée à **1 minute, pour chaque combattant**, pour les équipes de trois (ou pour celles de cinq), ou 8 points totalisés, afin de continuer pour 1 minute ou 8 points (ou pour 5 combattants). Armes tirées au sort à la table.

Celui qui marque 8 points en premier est vainqueur ou a le plus de points à la fin du temps réglementaire de son combat. Si même nombre points des 2 combattants (on ne tient pas compte des pénalités) c'est **égalité** (hikiwake).

Si par équipe, égalité de victoires (1 victoire à 1 et un nul), le total des points désigne l'équipe gagnante. Si encore égalité de points, décision obligatoire.

Critères d'attribution d'une marque

Les marques sont accordées d'après les critères suivants (en dehors du nombre de points, qui est fonction des zones atteintes) et absence d'irrégularités ou de fautes :

- 1) Contrôle de l'arme (zone autorisée ; force du coup ou de la coupe ; amplitude).
- 2) Bonne forme (maniement correct de l'arme et bonne attitude/tenue du corps).
- 3) Bon « timing ».
- 4) Vigilance (ZANSHIN, et retour en garde).
- 5) Attitude sportive.

Deux marques simultanées : Si deux compétiteurs marquent en même temps, les deux devraient être annoncés marquants et les points de chacun seront annoncés et seront notés à la table des comptes. Mais les actions réellement simultanées sont très rares et cela ne doit pas prendre le dessus sur la notion principale de « **c'est celui qui marque en premier qui gagne** », surtout que le temps de remise en garde n'est pas négligeable avec certaines des armes.

Attention : si le retour en garde (zanshin) est toujours demandé, il arrive parfois après le «Stop ou Arrêtez (Yame)» de l'arbitre (trop rapide), l'attaque (portée en premier) est valable.



Zones d'attaques / d'impact autorisées et donnant une marque avec un ou des points

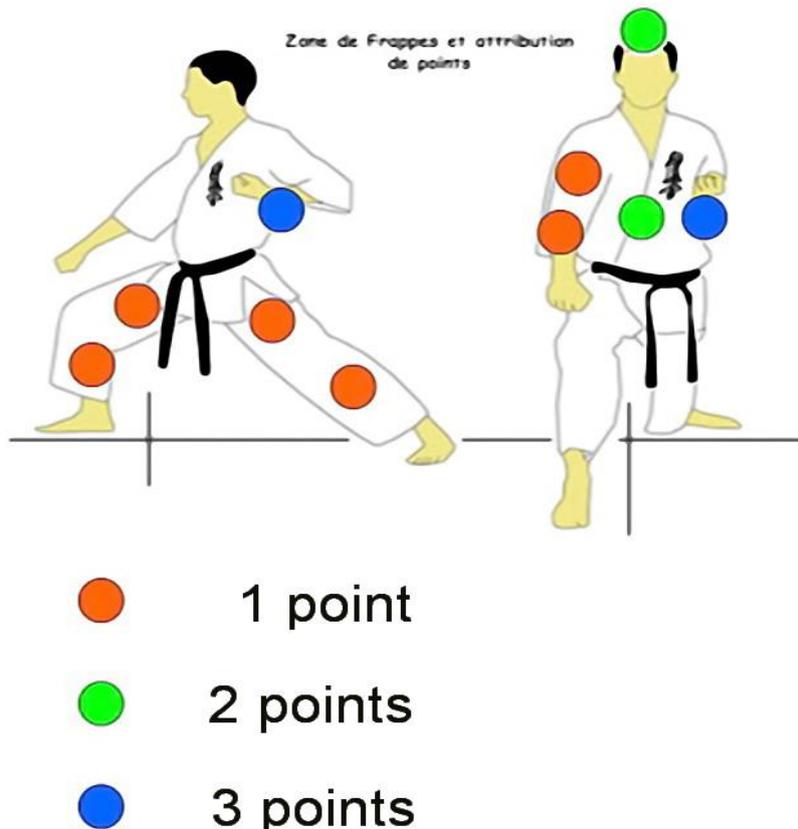
Bras et jambes donnent **1 point**.

La Tête et le torse donnent **2 points**.

Le Dos et les flancs donnent **3 points**.

Lors d'une chute involontaire d'un compétiteur, et s'il est allongé (dos, ventre ou côté), l'autre compétiteur peut porter, avant l'arrêt de l'arbitre, une attaque contrôlée sur une zone autorisée, cela lui accorde un **3 points** (ippon) ; sinon à genoux ou assis les valeurs habituelles.

En cas d'impacts successifs de différentes valeurs avant l'arrêt, favoriser le plus élevé en points (pas d'addition de points, mais le fait d'avoir réussi plusieurs attaques continues successives peut servir pour la décision).



Casque et mitaines obligatoires ; ceinture rouge ou ceinture bleue (pas de port de ceinture d'autre couleur, en compétition officielle)



Les différentes armes en kobudo sportif et les façons de les utiliser et de les tenir pour attaquer

Il y a plus d'une vingtaine d'armes (ou armes utilisées ensemble) en kobudo, seulement 8 ont (pour le moment) leurs équivalents sous forme de simulateur en mousse utilisables en combat. A cela, se rajoute quelques simulateurs en mousse d'armes de samourais.

Les armes peuvent servir à bloquer/parer les armes de l'adversaire (avec les parties en mousse ou en dur), mais non pas les mêmes possibilités d'attaques, avec les parties en mousse, suivant leurs caractéristiques.

- Deux possibilités pour les armes non tranchantes (non coupantes) :
La **frappe** (hit or strike // atemi (jap.))
La **pique** ou « l'estoc » (*pike or spade*)
- Trois possibilités pour les armes tranchantes : les 2 précédentes, plus
La **coupe** ou la « taille » (cut)

Toutefois le couteau n'a que la **coupe** et la **pique**. (du fait de son faible poids et de l'interdiction de frapper avec la poignée).

- Une possibilité s'ajoute pour le bouclier, c'est la **poussée** (push or thrusts).

Armes non tranchantes (peuvent être saisies par l'adversaire quand elles sont à l'arrêt)

1) Bo le bâton long (1m82) (staff)

*L'arme est tenue (à **2 mains**) de façon à la diviser en 3 tiers et on attaque avec les deux côtés en mousse. L'attaque peut être une pique ou une frappe. Les mains peuvent circuler sur l'ensemble de l'arme pendant l'attaque, mais au moins une main doit revenir sur la partie médiane, en dur, ensuite. Tout mouvement non ramené ne peut être considéré comme valable (remise en garde), sauf si blocage de l'arme par l'adversaire.*

2) Eku Bo la rame

*L'arme est tenue par le manche dur, à **2 mains**. Sont autorisées les frappes et piques du bout en mousse, avec remise en garde. Tout coup volontaire avec le manche doit être sanctionné.*

3) Nunchaku le fléau à deux branches

L'arme est tenue par ses deux segments ou un segment sous le bras ou sur le corps ou les 2 segments réunis dans une main. On frappe comme avec un bâton ou en lançant un segment de l'arme. A la suite d'une ou plusieurs frappes, l'arme doit de nouveau être immobilisée.

Possibilité de prendre 1 ou 2 Nunchakus (niveau national), mais toujours ramener en garde, suite à une attaque.



4) Tambo le bâton court

L'arme s'utilise seule ou par paire (peut être un kodachi sans tsuba). Sont autorisées les frappes et piques. 1 frappe ou un blocage et une frappe, pour pouvoir marquer. Les coups doivent être alternés (pas les 2 tambo ensembles).

5) Tonfa la matraque à poignée latérale

Les 2 armes sont tenues par les poignées. Sont autorisées les frappes et piques contrôlées. L'on doit revenir en position d'attaque (au moins avec un tonfa) et de vigilance pour marquer.

Armes tranchantes (ne peuvent pas être saisies par l'adversaire)

1) Choken Le sabre / katana

L'arme autorise les frappes, coupes et piques.

Sera comptabilisé uniquement si tenue à deux mains de poussins à benjamins, sauf pique directe droit devant (retour en garde à 2 mains).

De minimes à vétérans, tenue possible à une ou deux mains, pendant le temps d'attaque (qui peut comporter une ou plusieurs piques/frappes ou coupes) ensuite retour en garde, à une ou 2 mains.

2) Choken Morote Deux sabres

Deux sabres (chokens). Frappes, coupes et piques.

3) Kodachi (Seiryuto) sabre court ou machette ou coutelas / wakizachi

2 armes qui frappent, piquent ou coupent. Pour marquer, il faut toucher au moins 1 fois, ou faire un blocage et une attaque. Pas 2 frappes en même temps.

4) Nitto Un sabre long et un sabre court

Un choken et un kodachi. Frappes, coupes et piques.

5) Tanto Le couteau (court)

1 arme tenue à une main (ou 2 armes, suivant la compétition) : coupe ou pique.

6) Timbe et Seiryuto bouclier et coutelas et **7) Timbe et Ronchin** bouclier et épieu

2 armes : Frappe/coupe/pousse pour le Timbe (ou Tinbe), et/ou frappe, coupe et pique pour le seiryuto/kodachi ou le ronchin.



Comportements interdits et fautes pour toutes les catégories d'âge, avec des explications (Ex.)

A) Maniement de l'arme ou des armes

1. Les attaques (frappes, coupes et piques) doivent être contrôlées, en force et amplitude. L'action doit être une touche avec une percussion ou friction pas exagérée et avec retour en garde et zanchin. La tenue et l'utilisation de l'arme doit être correcte, sinon, après un rappel par l'arbitre, c'est sanctionnable (se référer à la partie « utilisation et tenue des armes » et à la pratique des armes en club).

Ex. : Les grands gestes de fauchage sans contrôle sont interdits (surtout avec bo, ekubo ou choken). Pas faire le bucheron ou pour mettre KO son adversaire.

2. Les techniques qui entrent en contact avec la gorge, le visage, les côtés et l'arrière de la tête, ou sont effectuées volontairement sur les articulations pour faire mal.

3. Tout coup, ou attaque volontaire, avec la poignée ou le manche en dur, doit être sanctionné.

4. Saisir une arme tranchante (sur la partie coupante).

5. Lancer ou jeter son arme sur l'adversaire (ou l'arbitre).

Ex. : Pas de sanction si l'arme tombe à terre involontairement ou si un combattant jette à terre une de ses 2 armes (feinte), ou si l'adversaire lui fait perdre son arme, en la frappant ou en tirant dessus (dans le cas des armes non tranchantes). Dans ce cas, l'arbitre laisse quelques secondes à l'autre combattant avant d'arrêter le combat, pour lui permettre de finaliser une action offensive.

B) Comportement du combattant

6. Tout **contact physique volontaire** avec le corps de l'adversaire est interdit. Donc, fauchage, balayage, projection, poussée (sauf avec le timbe) sont interdits.

Ex. : Si l'adversaire tombe suite à un choc avec le timbe, pas de pénalité pour l'attaquant. Si c'est le cas, ou s'il tombe involontairement, l'arbitre laisse quelques secondes à l'autre combattant, pour lui permettre de placer une action, avant d'arrêter le combat. Mais l'arbitre arrête de suite le combat, si un combattant met un genou à terre et lève le bras pour s'arrêter (abandonner ou problème avec son équipement).

7. Une **sortie** est notifiée, et sanctionnée, à partir du moment où le pied ou une partie du corps est posée hors de l'aire de combat.

Ex. : Si un combattant sort sur la poussée de l'adversaire (contact), la sortie n'est pas comptée comme une faute. Mais faute pour l'autre, si poussée volontaire (sauf cas de poussée avec le timbe).

Ex. : si un compétiteur sort, celui resté sur l'aire de combat peut le marquer avant l'arrêt de l'arbitre. Celui qui est dehors ne peut pas marquer. On peut compter la marque de l'adversaire (Rouge) et la pénalité pour la sortie (Bleu).

8. Les **refus de combat** ou les **fuites prolongées** d'un combattant (plus de 10 secondes) ou la **passivité** (dans ce cas, les 2 combattants sont sanctionnés).

9. **Simuler** ou **exagérer** une blessure ou l'effet d'un coup ; ou **se mettre en danger**.

Ex. : c'est l'arbitre (ou le responsable du tapis) qui appelle le médecin s'il pense que c'est nécessaire et qui prend la décision (arrêt d'un combattant et/ou faute) en prenant en compte les informations données par le médecin.

10. Tout **comportement incorrect** du combattant (injure ; geste déplacé...), vis à vis de l'adversaire ou de l'arbitre, **parler sans autorisation** pendant le combat (mais,



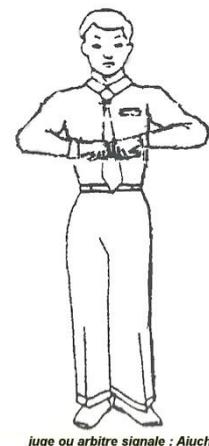
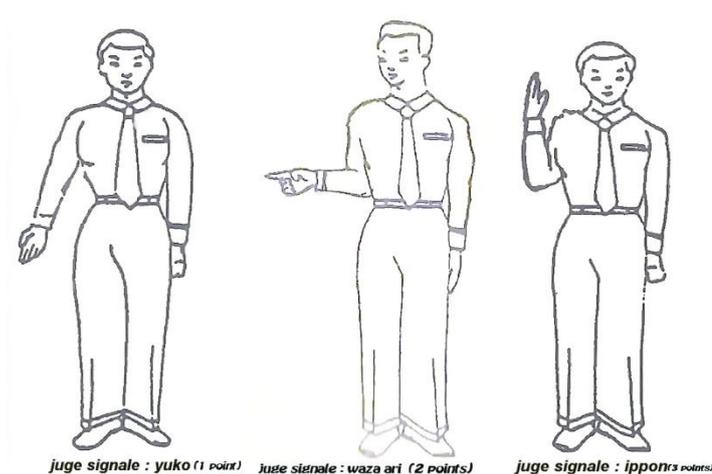
bien sur, doit répondre aux questions de l'arbitre ou du médecin), peut amener à une pénalité ou même une disqualification du compétiteur et/ou du club. Il en est de même pour un mauvais comportement du coach, entraîneur ou de membres du club, qui peut amener à sanctionner le compétiteur du club et le club.

Ex. : Les combattants en « position d'attente », avant le début du combat, doivent être immobiles, à leur place, et ne pas faire bouger leur(s) arme(s). Ils se déplacent et font des mouvements avec leur(s) arme(s) après le « combattez ».

Si l'un des cas ci-dessus est constaté, d'abord un avertissement oral ou plusieurs suivant le type de fautes (mais pas si la gravité de la faute est trop importante, comme une blessure ou un comportement très incorrect), puis donner au fautif à chaque fois 1 faute (bras croisés, arbitre tourné vers le fautif), jusqu'à concurrence de 4 fautes. A la **4^{ème} faute, le fautif sera perdant** (disqualifié) pour le combat et son adversaire donné vainqueur.

Suivant la gravité de la faute, l'arbitre peut demander directement une pénalité supérieure. Et, suivant le cas, 2 fautes différentes peuvent être données, avant de reprendre le combat.

Mais **toujours donner les points** avant les pénalités.



Autres FORMES DE COMPETITIONS OFFICIELLES

Challenge Open (3 armes) : deux catégories (hommes et femmes), ouvert aux **juniors, séniors et vétérans, sans distinction d'âge**. Avec élimination directe avec ou sans repêchage.

La durée des combats est de **trois fois 1 minute** pour changer **3 fois d'armes**, tirées au sort, identiques pour les 2 combattants, pour 3 minutes de combat (ou arrêt et changement d'armes quand 8 points totalisés par round ; Si 2 premiers rounds gagnés, compétiteur vainqueur, sinon 3^{ème} round à faire. En cas d'égalité de points, le vainqueur sera désigné par hantei.

Challenge Open (2 armes) : une catégorie, ouverte dès les **Minimes, cadets, juniors, seniors, vétérans**. Avec élimination directe avec ou sans repêchage.

La durée des combats est de deux fois **1 minute** pour changer 2 fois d'armes, tirées au sort, identiques pour les 2 combattants, pour 2 minutes de combat (ou arrêt et changement d'armes quand 8 points totalisés par round. En cas d'égalité de points (une victoire chacun), le vainqueur sera désigné par hantei.

Tournoi (1 arme : couteau / Tanto) : catégories de minimes à vétérans. Avec élimination directe avec ou sans repêchage.

La durée des combats est de deux fois **1 minute** sans changer d'arme, **tanto**, pour les 2 combattants, pour 2 minutes de combat (ou arrêt quand 8 points totalisés pour le premier round ; 16 points pour le 2^{ème} round, ou totaliser depuis le début du combat 16 points). En cas d'égalité de points, le vainqueur sera désigné par hantei. (Possibilité par l'organisateur de combats avec 2 tanto)

Tournoi (2 armes : bâtons courts / Tambo) : catégories de minimes à vétérans. Avec élimination directe avec ou sans repêchage.

La durée des combats est de deux fois **1 minute** sans changer d'armes, **tambo**, pour les 2 combattants, pour 2 minutes de combat (ou arrêt quand 8 points totalisés pour le premier round ; 16 points pour le 2^{ème} round, ou totaliser depuis le début du combat 16 points). En cas d'égalité de points, le vainqueur sera désigné par hantei.



L'arbitrage se fait en Français

Les ANNONCES de l'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
Combattez ou Commencez le combat	Début du combat. « Shobu hajime »	Après l'annonce, l'Arbitre fait un pas en arrière.
10 secondes	Encore un peu de temps de combat. Atoshi Baraku »	Un signal sonore est donné par le Chronométrateur, 10 secondes avant la fin du combat, l'Arbitre annonce « 10 secondes ».
Arrêtez ou Stop	Arrêt. « Yame »	Interruption ou fin du combat. L'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.
Retour à vos places	Positions d'origine. « Moto No Ichi »	Les compétiteurs, et l'Arbitre, retournent à leur position d'origine.
Continuez (le combat)	Continuez à combattre. « Tsuzukete »	Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.
Reprenez	Reprendre le combat, commencer. « Tsuzukete Hajime	L'Arbitre se tient en position avant, lorsqu'il dit « Prêt », il écarte les bras, les paumes des mains tournées vers les compétiteurs, dès qu'il dit « Commencez ! » il ramène rapidement les paumes de mains l'une vers l'autre, puis il recule d'un pas.
Juge(s) venez	Appel des Juges « Shugo »	L'Arbitre appelle le (une main) ou les juges à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification.
Décision	Demande de décision. « Hantei »	L'Arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court puis un long pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux. Il exprime son vote en utilisant ses bras. Puis il siffle court une troisième fois pour faire baisser les drapeaux et bras des juges.



Égalité	Égalité en équipe. « Hikiwake »	Dans le cas d'égalité, l'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées en haut vers l'avant.
1^{er} Avertissement	1 ^{er} Avertissement officiel « Chukoku »	L'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine, pointe le doigt vers le haut.
2^{ème} Avertissement	2 ^{ème} Avertissement « Keikoku »	L'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine, pointe le doigt vers le milieu.
3^{ème} avertissement	3 ^{ème} Avertissement « Hansoku Chui »	L'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine, pointe le doigt vers le bas
4^{ème} avertissement Disqualification	4 ^{ème} Disqualification. « Hansoku »	L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif. Au 4 ^{ème} , il annonce la victoire pour l'adversaire.
Sortie	Sortie de l'aire de compétition. « Jogai »	L'Arbitre pointe l'index vers le compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition
Disqualifié de la compétition	Disqualification pour faute grave et donc « quittez l'aire de compétition ! ». « Shikaku »	L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « rouge (bleu) disqualifié ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire. Lui est retiré de la compétition.
Abandon	Renonciation. « Kiken »	L'arbitre pointe l'index en bas vers la ligne d'origine du compétiteur qui abandonne (un genou à terre si présent).



Mise en danger	S'exposer soi-même au danger. « Mubobi »	L'arbitre agite sa main devant son visage.
En même temps / Actions simultanées	Techniques effectives simultanées. « Aiuchi »	Le juge et l'arbitre collent les deux poings devant leur poitrine. Puis montrent successivement les valeurs des points.
Vainqueur	Rouge Vainqueur ou Bleu vainqueur. "Kachi" "Aka ou Ao no kachi"	L'arbitre étend obliquement ses bras vers le haut du côté du vainqueur.
Appel des juges	Appel des juges. "Shugo"	L'arbitre les appelle avec un bras (paume de la main ramenée vers soi).
Rien / Annulation	Rien de valable ou annulation d'une décision. « Torimosen »	Les deux mains se croisent, paumes vers le bas.

Jusqu'aux compétitions nationales, l'arbitrage se fait en Français.

Pour les compétitions internationales (non francophones), en Japonais ou en Anglais.

Arbitre = Referee (Eng.) ou Shushin (Jap.)

Juge = Judge ou Fukushin (Jap.)

Superviseur de combat/match = Match supervisor ou Kansa (Jap.)

Marqueur de score = score supervisor

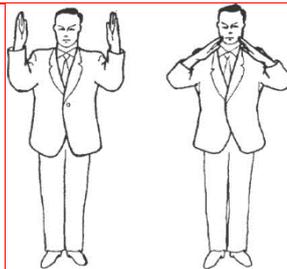
Chronométrateur = Timekeeper



GESTES DE L'ARBITRE ET ANNONCES



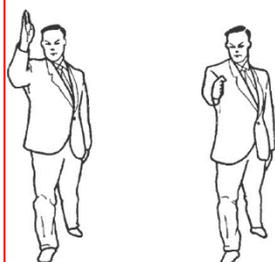
Prêt, Commencez
Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.



L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer. « **Otaga-ni-rei** »

« Prêt-Commencez ou Reprenez »

Pour reprendre le combat l'arbitre peut annoncer « Prêt », il prend la position vers l'avant et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Quand il annonce « Commencez » ou « Reprenez », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, et il recule d'un pas.



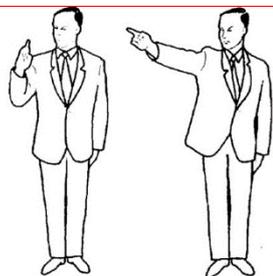
Stop ou Arrêter « Yame »

Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Stop », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



Faute

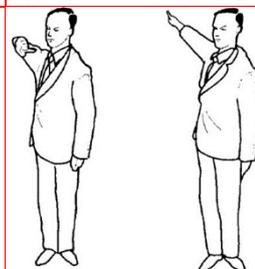
L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.



Disqualification au bout de 4 pénalités

« Hansoku »

L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.

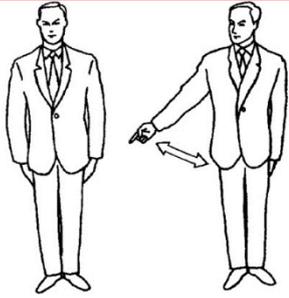


Disqualification

quittez l'aire de combat en cas de faute « GRAVE » **SHIKAKU**
L'Arbitre pointe d'abord l'index

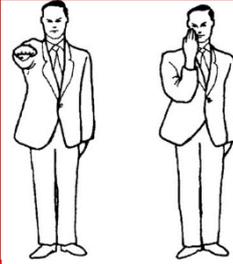


vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Rouge (ou Bleu) Disqualification », puis il déclare l'adversaire vainqueur.



Sortie, faute « **Jogai** »

L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.

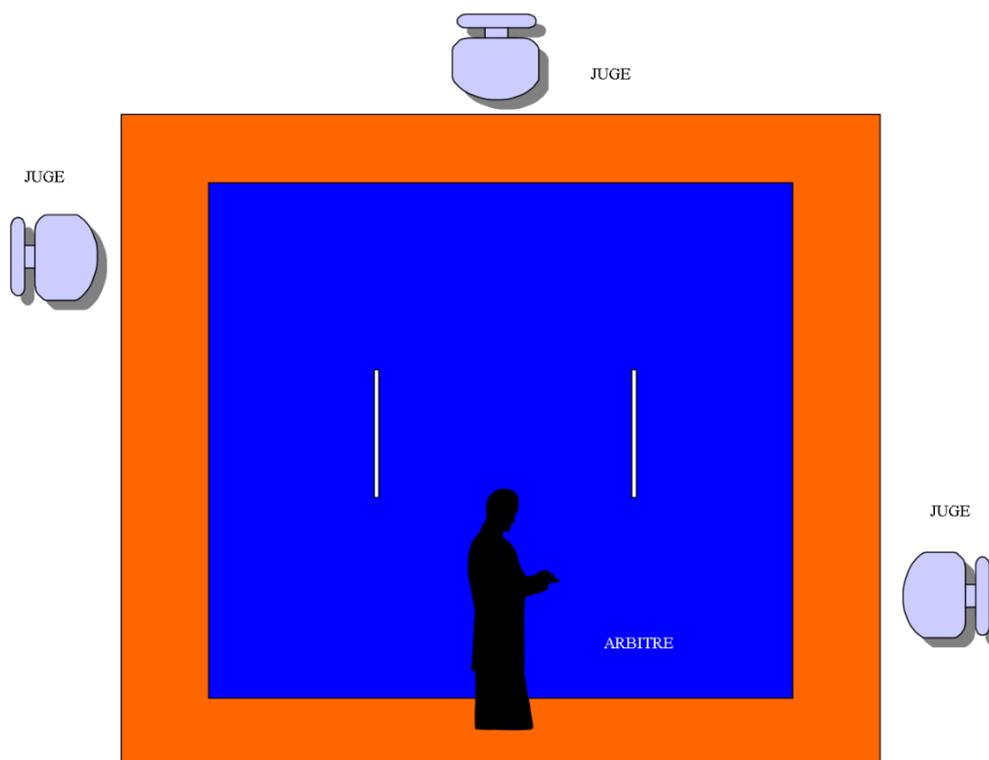


Le(s) juge(s) « **Shugo** »

L'Arbitre appelle le Juge à la fin du combat (1 main), ou pour demander une disqualification.



EQUIPE ARBITRALE



DISPOSITION DE L'EQUIPE ARBITRALE

Dans ce type de configuration d'arbitrage, CE SONT LES JUGES (pour les points) QUI DECLENCHE L'ARRET DU COMBAT par l'ARBITRE. L'arbitre peut arrêter le combat pour des fautes qui, pour être sanctionnées, doivent être approuvées par au moins 2 juges ou pour des problèmes pendant le combat (exemples : perdre un gant ; protection qui se défonce ; armes cassées).

