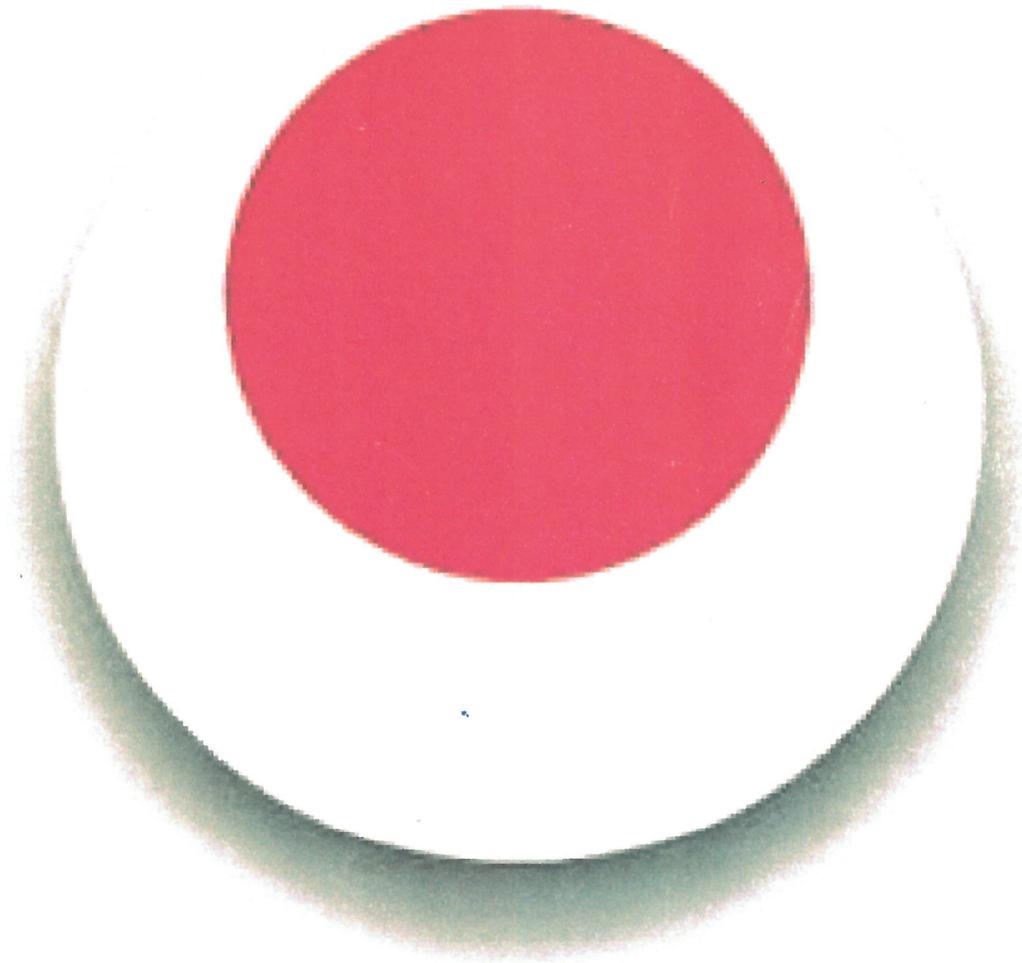


REGLEMENT ARBITRAGE

INTERNATIONAL JKA



RÈGLES DES TOURNOIS ET RÈGLEMENTS JKA

CHAPITRE 1 : REGLES GENERALES

Point 1 - But et Objectif

Ces règles ont pour objet d'assurer la stricte équité et l'uniformité des méthodes de jugements de tous les tournois.

Point 2 - Domaines d'application

1. Ces règles et règlements s'appliquent aux événements suivants liés à la JKA :
 - a) **Championnats du Monde**, Tous les championnats du Japon et nationaux Championnats organisé par le Siège JKA à Tokyo, au Japon.
 - b) **Tournois / Championnats régionaux** organisés par les sièges régionaux JKA.
 - c) **Tournois / Championnats nationaux** organisés par les sièges nationaux JKA.
 - d) **Tournois locaux** organisés par des *Dojos* JKA
2. Tous les tournois dans tous les pays sont tenus de respecter le présent document.

Point 3 - Règles de conduite pour tous les participants

Tous les participants doivent agir conformément aux normes les plus élevées de capacité et de Fair-play, pratiquer dans l'esprit de *Karaté Do* et de s'efforcer au plus grand respect et à la dignité envers les autres participants.

Conformément à cela, tous les gestes et postures indiquant une victoire ou une victoire sont strictement interdite.

Point 4 - Information additionnelle

Si une situation n'est pas définie par le présent document, la décision doit être prise par le Responsable de l'Arbitrage.

CHAPITRE 2 TOURNOIS

Point 5 - Préparation mise en place avant l'événement

1. Avant de tenir un tournoi, l'organisme d'accueil doit aviser tous les intéressés du déroulement proposé pour le prochain tournoi.
2. En outre, il est nécessaire de prévoir le personnel de soutien suivant :
 - a) Les chronomètres
 - b) Les marqueurs
 - c) Les directeurs des opérations
 - d) Le médecin Officiel
 - e) Les préposés médicaux
3. En outre, les officiels suivants doivent être présents :
 - a) Les arbiters, *kansa* (Les arbitres)
 - b) Le responsable de l'arbitrage, l'arbitre en chef
 - c) Les arbitres et juges, *sushin*, *fukushin* (Les arbitres centraux et arbitres de coins)

Point 6 - Arbitrators

1. Un arbitrator (*kansa*) doit être présent à chaque *Kumité*.
2. Un arbitrator est responsable de ce qui suit :
 - a) Que l'arbitre et les juges aient les qualifications requises pour le tournoi
 - b) Que les concurrents aient les qualifications requises aussi
 - c) Que les règles et règlements soient respectés
3. Un arbitrator a la responsabilité de donner des conseils et de guider dans leurs décisions l'arbitre et les juges, chronomètres et marqueurs dans les situations suivantes : l'arbitrator peut interrompre un match par un coup de sifflet strident pour intervenir S'il y a une violation de l'une quelconque des règles et règlements du tournoi ou si l'entraîneur-chef a une protestation ou une question qui fait qu'il est nécessaire de interrompre un match.
4. Un arbitrator ne doit participer à une conférence des juges que si une disqualification (*Hansoku*) est envisagée.
5. L'arbitrator est responsable de s'assurer de la bonne tenue des marques ; points pénalités, temps.
6. L'arbitrator peut demander des explications jugées nécessaires à tout officiel.
7. L'arbitrator est choisi et nommé à ce poste par le responsable de l'arbitrage.

Point 7 - Responsable de l'arbitrage (Arbitre en chef)

1. Le responsable de l'arbitrage est responsable de maintenir un déroulement équitable et ordonné de tous les événements dans un tournoi donné.
2. Le responsable de l'arbitrage est responsable de fournir des décisions appropriées dans les situations suivantes :
 - a) S'il y a un problème avec les règles et les règlements ou si une injustice a été identifiée
 - b) Si un juge demande des conseils ou des orientations
 - c) S'il y a une question dépassant le présent document
 - d) S'il y a un accident
3. Si une situation s'est produite, après consultation avec l'arbitre et les juges, le responsable de l'arbitrage prendra les mesures suivantes :
 - a) Donner des instructions spéciales ou des conseils
 - b) Exclure du tournoi
 - c) Disqualifier un concurrent du tournoi
4. Après consultation avec les juges, le responsable de l'arbitrage décidera de la durée de l'exclusion et si elle s'applique à d'autres tournois. Une lettre confirmant cette décision est ensuite transmise à la personne ou au groupe concerné.
5. Le responsable de l'arbitrage est nommé par l'organisme d'accueil. Si nécessaire, l'organisme d'accueil pourra également sélectionner un juge en chef adjoint.
6. En règle générale, le chef instructeur JKA est la personne qui est sélectionné comme le responsable de l'arbitrage en Championnats du « All Japan » ainsi que pour les Championnats du Monde.

Point 8 - Arbitre central et juges de coin

1. L'arbitre central et les juges sont responsables d'une épreuve (kata ou Kumité) et en assurent les décisions.
2. L'arbitre central et les juges exercent aussi un contrôle sur l'épreuve et l'ambiance dans laquelle elle se déroule.
3. L'arbitre central et les juges sont seuls responsables de l'issue d'une épreuve et ne peuvent pas être contestés, sauf par l'arbitrateur.
4. L'arbitre central coordonne l'épreuve et donne la décision finale.
Le vainqueur est le côté rouge (*Aka No Kachi*) ou le côté blanc (*Shiro No Kachi*).
En cas d'Ippon, le côté rouge (*Aka Ippon*) ou le côté blanc (*Shiro Ippon*) est déclaré vainqueur
5. Les juges, précédemment appelé Juges de coin aident l'arbitre central en indiquant leurs propres décisions durant l'épreuve.

6. L'arbitre central et les juges sont choisis parmi un panel de juges certifiés et désignés comme tels par la commission d'arbitrage.

Point 9 - Compétiteurs

1. Si les concurrents sont qualifiés, l'organisateur ne peut pas refuser leur participation à un tournoi.
2. En règle générale, les concurrents sont des membres actifs de la JKA ou des membres d'une organisation affiliée approuvée par la JKA. Toutefois, des non-membres peuvent être admis et approuvés par l'organisateur.

Point 10 - Entraîneur-chef

1. Un entraîneur-chef (coach) peut être présent pour son compétiteur lors d'une épreuve individuelle ou en équipe.
2. Un entraîneur en chef (coach) doit être enregistré auprès de l'organisateur avant le tournoi.
3. Si un entraîneur-chef (coach) a une question ou réclamation concernant une épreuve, il doit s'adresser à l'arbitrateur. Aucun appel ne pourra ensuite être fait après la décision finale. (*Hantei*)
4. Un entraîneur en chef (coach) donne des conseils au concurrent depuis un endroit défini sans perturber les autres concurrents ni les juges de l'épreuve.
5. Un entraîneur en chef (coach) doit avoir la qualification d'instructeur.

Point 11 - Chronométrateurs

Un chronométrateur est responsable de la durée d'une épreuve, ainsi que d'en tenir informé l'arbitre.

Point 12 - Personnels de table : Marqueurs

Un marqueur est responsable de la tenue d'un registre de tous les scores lors d'une épreuve, ainsi que l'annonce ou la présentation de ces résultats au public. Si nécessaire, le marqueur doit informer le juge en chef de ces scores.

Point 13 - Directeurs des Opérations

Un directeur des opérations est responsable de la bonne communication entre tous les concurrents et officiels pour assurer un déroulement correct du tournoi.

Point 14 - Médecin Officiel

1. Le médecin officiel est choisi par les officiels du tournoi.
2. Le médecin officiel agit de concert avec le responsable de l'arbitrage et est responsable de toutes les décisions médicales qui peuvent survenir au cours d'un incident entraînant des blessures, ainsi que de la poursuite ou non d'un match par un candidat.

Point 15 - Auxiliaires médicaux

Un membre du personnel médical est responsable de traiter et de soigner les accidents et blessures qui peuvent se produire au cours d'un tournoi, afin de maintenir un

environnement sûr pour tous les participants.

Point 16 - Code vestimentaire pour les participants

1. Un concurrent porte une tenue de karaté (karaté gi) entièrement blanche.

a) les marquages qui sont reconnus par l'organisateur peuvent être portés sur la gauche côté poitrine

b) la longueur des manches de la veste doit être d'au moins 1/2 de l'avant-bras, mais pas plus que le poignet. Les manches ne doivent pas être retournées vers l'extérieur. Si elles sont retournées vers l'intérieur elles doivent être cousues.

La longueur de la veste, après que la ceinture soit nouée, doit être à la moitié de la cuisse.

Les compétitrices doivent porter un t-shirt blanc uni sous la veste

La longueur du pantalon doit être de 2/3 du tibia à partir du genou, mais pas plus que la partie supérieure de la cheville. Les bas de pantalons ne doivent pas être retournés vers l'extérieur, mais s'ils sont retournés vers l'intérieur ils doivent être cousus.

c) des marques et des chiffres donnés par l'organisateur doivent être portés à la zone désignée.

d) afin de se différencier, l'un des concurrents doit porter une mince bande de tissu rouge autour de la taille.

e) l'aspect général ne doit pas provoquer des sentiments ou des blessures ou de désagréments à l'adversaire, les ongles doivent être coupés courts, les cheveux doivent être propres et non de toutes les couleurs bizarres, leur longueur ne doit pas gêner ou distraire; quand ils sont liés, le lien ne doit pas être en plastique ni métal ou colorés en vue d'embellir, des liens en caoutchouc ou en tissu sont autorisés

f) les bagues dentaires, lentilles de contact souples peuvent être portées aux risques et périls du concurrent, mais, lors d'un match *Kumité*, les lunettes ne sont pas autorisées; lunettes peuvent être portées lors d'un match *Kata*, mais maintenu en place en toute sécurité.

g) des aides médicales utilisés pour un préjudice passé, comme bandage, pansements ou coussinets de support ne doit pas être cause de blessures à l'adversaire, et doivent être approuvés par les responsables de l'arbitrage avant le match.

h) des aides médicales qui sont faites d'un matériau dur, tel que les plâtres, bois, plastique dur, acier ne sont pas autorisés

i) le cas contraire, l'équipement de sécurité désignée devrait être utilisée

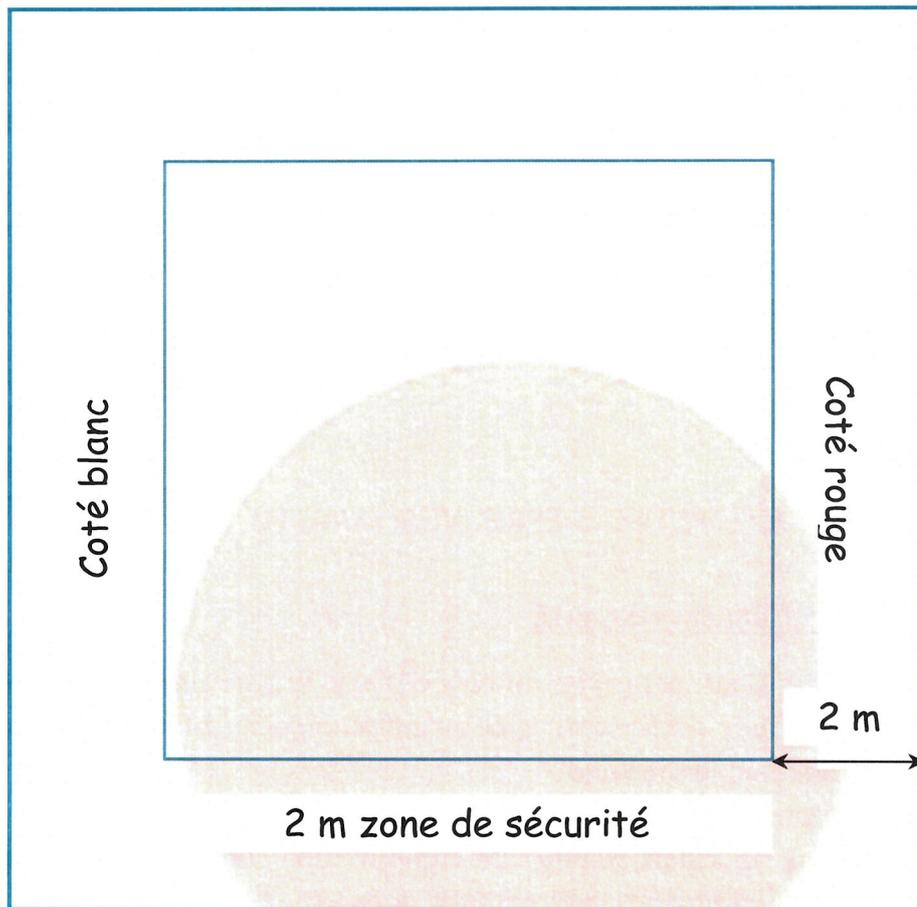
2. Un concurrent ne porte rien de plus que ce qui est mentionné dans la déclaration antérieure à moins que spécifié par l'arbitre ou le responsable de l'arbitrage.

3. Un entraîneur en chef doit porter un élément d'identification sur une zone désignée.
4. Les arbitres, les juges et les arbitrateurs doivent porter la tenue officielle JKA et doivent être identifiés comme tels.
5. Tout autre personnel de soutien est facilement identifié comme tel par une tenue similaire.

Point 17 - Mise en place des surfaces de compétition

1. La zone de compétition est un carré de 8 mètres x 8 mètres, délimités par une ligne de 4-5 centimètres de large. Les bords extérieurs de ces lignes sont distants de 8 mètres. Si tapis sont utilisés, la limite peut être marquée par des tapis de couleur différente.
2. Pour une épreuve de *Kumité*, les positions de départ des concurrents sont sur la ligne médiane, indiquées par deux lignes parallèles de 1 m de long, et distantes de 3 mètres l'une de l'autre. En général, face à ce qu'on appelle le devant ou *Shomen*, la ligne de droite est rouge et la ligne de gauche est blanche.
3. Pour l'arbitrage aux drapeaux d'une épreuve *kata*, les lignes de départ des concurrents sont à 2 mètres de la ligne du fond et 3 mètres de distance les unes des autres. Ces lignes sont conçues sous la forme d'un T inversé court ; la ligne horizontale est de 70 centimètres de long et la ligne verticale est de 35 centimètres de long. En ce qui concerne le système aux points pour un match *Kata* ou un événement, le T inversé à partir des lignes est à 2 mètres du fond au centre de l'aire de compétition.
4. Pour des raisons de sécurité, une surface de compétition ne doit pas être surélevée de plus de 1 mètre au-dessus du niveau du sol et avoir une zone de sécurité de 2 mètres de large autour de la surface de compétition.
5. La surface de compétition doit être plate et lisse. Elle peut être faite de bois, de résine, tapis d'uréthane ou tatamis.
6. Pour indiquer la position de l'arbitre, une ligne est tracée à 1,5 mètres en retrait du centre de la surface.

Devant de la surface



Point 18 - Epreuves et Catégories

1. Les épreuves sont les suivantes :

- a) Épreuves *Kumité* - individuelles et d'équipe
- b) Épreuves *Kata* - individuelles et d'équipe

2. Il est possible d'organiser d'autres épreuves différentes.

CHAPITRE 3 EPREUVES KUMITE

Point 19 - Définition de l'épreuve Kumité

1. Dans une épreuve *Kumité*, deux concurrents entrent sur le terrain et dans les délais de temps impartis, vont effectuer différents types de techniques librement les uns contre les autres en espérant obtenir la victoire.

Il y a deux différents types de système de notation :

- a) Combat en 1 point ou *Ippon Shobu* : Le compétiteur qui a marqué un point entier ou 2 demi-points, dans le délai imparti, est déclaré gagnant.
- b) Combat en 3 points ou *Sanbon Shobu* : Le concurrent qui, le premier, complète 3 points, dans le délai imparti, est déclaré vainqueur. (Au meilleur des trois points)

2. Dans une épreuve, toutes les techniques de coups de poing, coups de pied, les balayages, doivent être contrôlés.

La distance requise pour faire les techniques devrait être suffisamment proche pour pouvoir être efficace. Il ne devrait y avoir aucun dommage causé à l'adversaire. Un simple effleurement de la cible est autorisé.

Point 20 - Définition de l'épreuve Kumité par équipe

1. Une équipe se compose d'un nombre impair de concurrents.

2. En règle générale, tous les membres de l'équipe doivent être présents au premier tour d'une épreuve. Les membres de l'équipe présents au premier tour doivent être présents au second tour. Si des membres de l'équipe ne combattent pas ils doivent être placés ou notés à la suite des membres qui combattent.

3. Avant l'épreuve, l'ordre dans lequel les concurrents se produiront doit être rapporté par l'entraîneur-chef ou chef d'équipe. Cela doit être fait pour chaque tour d'un match.

4. L'équipe gagnante est déterminée par le nombre de rencontres individuelles qui sont gagnés.

5. Il existe deux types de compétition par équipe.

Le premier, c'est quand un nombre égal de concurrents de chaque équipe se fait face

pour déterminer un nombre de victoires.

- a) Match par élimination : Chaque membre de l'équipe effectue un combat. Les résultats individuels sont ensuite additionnés pour déterminer quelle équipe a gagnée. S'il y a égalité, le score le plus élevé détermine la victoire, comme par ce qui suit :
1 point ou *Ippon*, la disqualification ou *Hansoku*, la disqualification absolue ou *Shikkaku*, le retrait par abandon ou *Kiken*, les sorties ou *Jogai Hansoku*, les absences de protection volontaires ou *Muboubi Hansoku*, 2 demi-points, décision des juges.
- b) S'il y a encore un match nul, un match se déroule avec un concurrent choisi par chaque équipe, afin de déterminer la victoire. C'est ce qu'on appelle un match décisif par choix de l'équipe ou *Daihyosha Ketteisen*. Ce match continue jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Dans ce cas, un membre de l'équipe qui a déjà combattu peut combattre de nouveau, mais pas plus de deux fois.
Le match décisif par choix de l'équipe ou *Daihyosha Ketteisen*, se déroule de la même manière qu'un match individuel ou un match de *Kojinsen*, en respectant ainsi l'ordre de Re-Match (*Sai-Shiai*) et Deuxième Re-Match (*Sai-Sai-Shiai*) avec Mort subite.

Le deuxième type de compétition par équipe, c'est quand un nombre égal de concurrents de chaque équipe s'affrontent, le gagnant d'un match reste et combat chaque concurrent de l'équipe adverse, à son tour, jusqu'à ce qu'il perde. Le concurrent qui perd un match est éliminé de ce processus. Aucune équipe mixte de mâles et les femelles sont autorisés.

c) Round Robin Elimination Match : Le gagnant du premier match reste en jeu et continue de lutter jusqu'à ce qu'il perde. Le perdant sort et le membre suivant de l'équipe entre. Lorsque tous les membres de l'équipe ont perdu, l'équipe a perdu.

Point 21 - Définition et critères de notation pour les points

1. Les zones d'attaques sont définies comme suit :

- a) région de la tête et du cou ou *Jodan*
- b) l'estomac, les côtés de l'abdomen et le dos, dans ce cas *Chudan*

2. Critères pour marquer des points sont comme suit :

- a) technique correcte et puissance de la technique
- b) la bonne distance et le bon timing
- c) une posture correcte et bon état d'esprit
- d) concentration et détermination
- e) atteint appropriée de la cible

3. Si tous les critères mentionnés ci-dessus ont été atteints dans l'exécution d'un coup de poing, d'un coup de pied ou d'une frappe, cela constituerait ce qui est un score de 1 point ou *Ippon*.

4. Un point 1 ou *Ippon* peut être marqué, même si certains des critères mentionnés ci-dessus ne sont pas atteints, dans les situations suivantes :

- a) dévier une attaque avec succès lors de l'exécution d'une contre-attaque

efficace ou *Deai*

- b) déséquilibrer l'adversaire et exécuter une attaque efficace
- c) effectué une série consécutive d'attaques qui atteignent toutes leur cible
- d) l'adversaire ne se défend pas

5. Une technique qui est bien exécutée, mais n'est pas considérée comme un point ou *Ippon*, est définie comme un demi-point ou *Waza-Ari*.

6. 2 demi-points deviennent 1 point ou *Ippon*.

7. Si les deux concurrents se déplacent et exécutent une technique en même temps et avec une intensité similaire, c'est ce qu'on appelle *Aiuchi*. Dans ce cas, les attaques s'annulent et aucun point n'est marqué.

Point 22 - Critères pour parvenir à un résultat dans un match de Kumité

1. Si aucun des deux concurrents n'atteint le score maximal dans le délai imparti, chaque juge indique sa propre décision quant à l'issue de l'épreuve.

Le résultat de l'épreuve est déterminé par la décision de tous les juges : Voir l'article 11 des Règles des tournois et règlements pour officiels.

L'arbitre Central décide alors de l'issue de l'épreuve.

2. Si les deux concurrents se blessent ou pour d'autres raisons ne peuvent pas poursuivre le match, les juges indiquent leur décision quant à l'issue de l'épreuve.

L'arbitre Central rend alors la décision finale.

3. Les éléments suivants aident à déterminer l'issue d'un match :

Premiers éléments de la décision

- a) Si des points sont marqués

Deuxièmes éléments de la décision

- b) s'il y a des avertissements ou *Hansoku Chui* qui ont été donnés
- c) s'il y a des mises en garde de sorties ou *Jogai Chui* qui ont été donnés
- d) s'il y a des avertissements pour « non protection » volontaire ou *Muboubi Chui*

qui ont donné

Troisièmes éléments de la décision

- e) si un concurrent a dominé plus dans ce match
- f) au regard de la compétence et la force des techniques présentées
- g) au regard de l'esprit combatif et de l'effort démontré par un concurrent et s'il n'y a eu aucun avertissement ou *Keikoku* donnée
- h) bon état d'esprit montré par un concurrent
- i) le nombre d'attaques effectuées par un concurrent par rapport à l'autre

4. Les juges doivent soigneusement prendre en considération tous les éléments :

Si un concurrent qui a un demi-point or *Waza-Ari* et qu'il a des avertissements, il faut considérer les niveaux et les catégories de ces avertissements en déterminant la gravité.

Point 23 - Re-Match (Sai-Shiai) et Deuxième Re-Match (Sai-Sai-Shiai)

Si le résultat d'une épreuve ne peut pas être décidé, une égalité ou *Hikiwake* est alors déclaré.

L'organisateur décide, avant le tournoi s'il doit y avoir « une mort subite » au lieu d'un second re-match.

1. S'il y a une égalité, un autre match aura lieu. Cette re-match est appelé : *Sai-Shiai*. Si ce re-match se termine par un match nul, un second re-match appelé : *Sai-Sai-Shiai* aura lieu.

Toutefois, l'arbitre en chef peut ordonner que ce second re-match soit une "mort subite" et que le concurrent qui score le premier soit déclaré vainqueur.

2. Après un second re-match les juges doivent déterminer un gagnant.

3. Dans un championnat du monde ainsi qu'un championnat national, le match final de cet événement aura autant de re-matches que nécessaires afin de déterminer un gagnant.

Point 24 - Critères conduisant à Disqualification (Hansoku)

1. Les éléments suivants sont interdits :

a) un contact excessif, allant au-delà de la cible, balancer des techniques non contrôlées : "sauvages".

b) effectuer ou montrer l'intention d'effectuer des gestes dangereux.

c) saisir, tenir, accrocher, ou perdre du temps sans attaquer

d) utiliser un langage ou une attitude provocatrice, railleries verbales ou non suite aux décisions et ordres d'un juge

e) continuer d'attaquer après l'arrêt (*Yame*) ou en dehors des limites (*Jogai*)

f) attaque d'un coup de tête ou montrer l'intention d'utiliser un coup de tête

g) main lance ou une attaque *nukite* aux yeux

h) attaquer volontairement la région de l'aîne ou les articulations

2. Si aucune des infractions qui précède n'a été perpétrés, les décisions suivantes seront prises :

a) Si un élément a été identifié, mais pas assez grave pour causer des blessures ou dommages à un concurrent, un *Keikoku* est alors donné. Cette mise en garde n'affecte pas la décision finale, mais si un deuxième avertissement est donné, appelé *Hansoku Chui*, dans le même match, il pourrait en résulter une disqualification (*Hansoku*) de l'auteur et l'autre concurrent est déclaré le vainqueur.

b) Si un élément a été identifié comme étant grave et découlant d'une intention malveillante ou si un concurrent est gravement blessé, un avertissement (*Hansoku Chui*) ou une disqualification (*Hansoku*) peut être donnée à l'auteur et l'autre concurrent est déclaré vainqueur.

3. Tout compétiteur qui a reçu une disqualification ou *Hansoku* deux fois au cours d'un tournoi, n'est pas autorisé à continuer la compétition en *Kumité* individuel ou par équipe. Toutefois, la participation à des événements *Kata* est possible.

REGLEMENT ARBITRAGE INTERNATIONAL JKA

Le compétiteur qui a reçu une disqualification première ou *Hansoku* doit être identifié par le marquage d'une bande rouge, placé sur la partie supérieure du bras sur un côté.

4. Quand un *Hansoku* est annoncé par l'arbitre, le marqueur l'inscrira sur un document spécifique qui sera remis au responsable de l'arbitrage.

Point 25 - Jogai (Sortie)

Si un concurrent touche le sol à l'extérieur de la surface de combat avec une partie quelconque de son corps, un *Jogai Keikoku* est alors annoncé. Si cela se produit une seconde fois, un *Jogai Chui* est donné. Si cela arrive une troisième fois, un *Jogai Hansoku* est donné à l'auteur et l'autre concurrent est déclaré vainqueur.

Si un concurrent a marqué avant d'être *Jogai*, son score prévaudra.

Point 26 - Muboubi (Non protection volontaire)

1. Un *Muboubi Keikoku*, un *Muboubi Chui* et un *Muboubi Hansoku* peuvent être donnés dans les situations suivantes :

a) s'il est évident qu'un concurrent ne fournit pas un effort de défense et se fait frapper, alors il reçoit le niveau approprié de *Muboubi* et l'autre concurrent le niveau approprié de *Hansoku*

b) s'il est identifié qu'un concurrent ne montre aucune combativité

2. Même sans être frappé, un concurrent peut recevoir une réprimande (mise en garde) pour « non-défense », un avertissement ou une disqualification du moment que l'arbitre juge la situation dangereuse. Dans ce cas, l'autre concurrent est déclaré vainqueur.

Point 27 - Shikkaku (Disqualification absolue)

1. Un *Shikkaku* est donnée dans les situations suivantes, après que l'arbitre et les juges en aient discuté, et donc l'autre concurrent est déclaré vainqueur :

a) ne pas obéir aux ordres de l'arbitre

b) avoir un comportement indigne d'un karatéka : état d'esprit, attitude, gestes et propos

c) s'il est estimé que le match ne peut plus continuer

Un *Shikkaku* peut être donnée sans préavis ni avertissements à toute personne sur le site du tournoi.

2. Après qu'un *Shikkaku* a été accordé à un concurrent, ce concurrent ne peut pas continuer à participer au tournoi, que ce soit *Kumité* ou *Kata*.

3. Les détails d'un *Shikkaku* doivent être discutés par les juges concernés et donnés au marqueur concerné qui les enregistre dans le formulaire approprié en vue d'être transmis au responsable de l'arbitrage.

4. Si une équipe a commis une infraction grave, toute l'équipe reçoit un *Shikkaku* et l'autre équipe est déclarée gagnante.

5. Un *Shikkaku* peut également être donné dans une épreuve *Kata*.

Point 28 - Kiken (Retrait)

1. *Kiken* est donnée par l'arbitre dans les situations suivantes :

- a) ne pas se présenter lorsque l'épreuve est appelée
 - b) l'abandon volontaire
 - c) concurrent ne peut pas continuer un match
2. En cas de désistement d'un concurrent ou d'une équipe, l'autre concurrent ou équipe est déclaré vainqueur.
3. Un concurrent qui se retire volontairement sans raison physique évidente, ne pourra plus se présenter à d'autres épreuves.
4. *Kiken* peut également être donnée dans une épreuve *Kata*.

Point 29 - Dans le cas d'une blessure

1. Si un concurrent est blessé, l'arbitre doit consulter le médecin et attendre un diagnostic de la blessure.
Le match est donc arrêté jusqu'à ce que le médecin ait terminé la prise en charge du concurrent blessé. Si un concurrent ne peut poursuivre un match en raison de cette blessure, les juges décideront si un retrait ou *Kiken* doit être donné. Si tel est le cas et qu'il n'y a pas de disqualification ou *Hansoku*, l'autre concurrent est déclaré vainqueur. Si les deux concurrents sont blessés et qu'il n'y a pas de disqualifications ou *Hansoku* émis, le match est arrêté et une décision quant à l'issue du match sera appelé.
2. Si un concurrent est incapable de continuer le match en raison d'une blessure, un retrait ou *Kiken* sera donnée et l'autre concurrent se verra délivrer une disqualification ou *Hansoku*, le concurrent blessé est déclaré vainqueur.
Cette décision emporte, même si le compétiteur disqualifié a marqué un demi-point ou *Waza-Ari*.
3. Dans le cas d'une blessure, le médecin discutera de la blessure avec le responsable de l'arbitrage et peut demander que le concurrent blessé soit déclaré inapte et retirer d'épreuves *Kumité*. Ce concurrent pourrait participer à des épreuves *Kata* conformément à l'avis du médecin.

Point 30 - Les juges et arbitres nécessaires

Les officiels suivants sont nécessaires pour la tenue d'un *Shiai-Jo* :

- a) 1 arbitrator
- b) 1 arbitre (juge en Chef)
- c) 4 juges

Point 31 - Durée de l'épreuve

1. Le temps alloué pour une épreuve est de 2 minutes.
Lors de championnats du monde ou de championnats nationaux, la finale masculine adulte *Kumité* est de 5 minutes. Toutefois, l'organisateur peut en décider autrement.
2. L'arbitre commence le match avec le commandement : *Shobu Ippon Hajime* (commencer) qui lance le compte à rebours. Le compte à rebours est interrompu lorsqu'il y a arrêt (*Yame*) ou lorsqu'il y a sortie des limites (*Jogai*). Le compte à rebours reprend lorsque le signal verbal: reprendre ou *Tsuzukete Hajime* est prononcé. Si le temps alloué pour le match s'est écoulé, le chronométrateur l'annonce à l'arbitre et le match est donc terminé.

Point 32 - Équipement requis pour un tournoi de Kunité

1. Sifflets - un par officiel
2. Les drapeaux rouges et blanc - une paire pour chaque juge
3. Un chronomètre par table
4. Un gong par table
5. un système de marquage indiquant les points marqués et les avertissements donnés
6. Les formulaires officiels pour marqueurs dont un double pour l'arbitrator
7. Bandes de tissu rouge pour différencier les concurrents - les dimensions de cette bande rouge de tissu porté autour de la taille ne doit en aucune façon gêner le match
8. Ruban de marquage rouge et blanc pour préparer le court
9. brassard ou bandeau rouge pour identifier un concurrent qui a reçu une disqualification ou *Hansoku*

Point 33 - Equipement de sécurité

1. Gants pour les mains
 2. Un protège-dents transparent
 3. Un protecteur de la poitrine(plastron)
- * Tel que reconnu par la JKA

CHAPITRE 4 ÉVÉNEMENTS KATA

Point 34 - Définition et lignes directrices pour l'événement Kata

1. Dans un événement *Kata*, un *Kata* est effectué sur une surface de compétition. Les juges prennent une décision afin de déclarer un vainqueur.

Les différents types d'épreuves *Kata* sont les suivants :

a) système aux drapeaux rouge et blanc : 2 concurrents effectuent simultanément le même *Kata* qui est choisi par l'arbitre afin qu'un gagnant soit déclaré.

Les concurrents doivent clairement répéter au juge en chef le nom du *kata* choisi. Le juge en chef doit reconnaître le nom du *kata* et l'épreuve commence.

b) Système de points : 1 concurrent à la fois effectue un *kata* et chaque juge donne des points sur la performance de ce concurrent. Les points sont ajoutés pour un score total et un gagnant est déclaré.

c) L'équipe *Kata* : 3 concurrents effectuent le même *Kata* et doivent commencer face au-devant ou *Shomen*, dans une position de départ de leur choix. L'équipe obtient un score total selon le système de points. Les 3 concurrents ont le choix de former un triangle ou un triangle renversé.

Un remplaçant peut entrer à chaque match mais doit être enregistré comme participant avant le début de la compétition

2. Chaque concurrent ou équipe choisit un *Kata* de la liste suivante qui a été approuvé par le Comité des maîtres ou de *Shihan-Kai* :

Heian Shodan. Heian Nidan. Heian Sandan. Heian Yondan,

Heian Godan. Tekki Shodan. Tekki Nidan. Tekki Sandan,

Bassai Dai. Kanku Dai. Enpi, Jion. Jitte, Hangetsu, gankaku, Bassai Sho,

Kanku Sho, Chinte, Unsu, Meikyo, Wankan, Sochin, Nijushiho, Gojushiho Dai,

Gojushiho Sho.

3. Les types de matchs *Kata* sont comme suit :

a) Match par tirage au sort de « *katas* de base » ou *Shitei Kata* par l'arbitre dans la liste de *katas* ci-dessous le gagnant est déclaré par le système de drapeau rouge et blanc :

Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan.

b) les matchs par « *katas* intermédiaires » ou *Sentei Kata*

Le juge choisit au hasard un des *Katas* de la liste suivante et le vainqueur est déclaré par le système de drapeau rouge et blanc :

Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion

c) Match par « *Kata* intermédiaire » ou *Sentei Kata* dans le système aux points le concurrent choisit un *Kata* dans la liste des *Katas* intermédiaires :

Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion

et le vainqueur est déclaré par le système aux points

d) Match par « *Kata* favori » ou *Tokui Kata*- Le concurrent choisit un *Kata* à partir de la liste, vu dans le N° 2 ci-dessus à l'exception de tous les *Katas* dans la liste « *Kata* de base » désigné, et le vainqueur est déclaré par le système aux points.

Point 35 - Les juges et arbitres nécessaires

Les juges suivants sont nécessaires pour la tenue du *Shiai-Jo*:

- a) 1 arbitre
- b) 4 juges pour les épreuves jugées aux drapeaux rouges et blancs & 6 ou 4 juges pour les épreuves jugées par le système aux points

Point 36 - Critères d'évaluation Kata

1. Critères pour juger une épreuve *Kata* sont comme suit :

- a) la séquence correcte de mouvements
- b) le respect des 3 éléments clés d'un *Kata* :
Contrôle de la puissance, contrôle de la contraction et du relâchement du corps et le contrôle de la vitesse et du rythme
- c) puissance et précision dans l'exécution et le niveau (hauteur) des techniques de base, des positions, de l'équilibre.
- d) *Embusen* correct et retour au point de départ.
- e) Respect des techniques et des caractéristiques du *Kata* choisi.
- f) *Chakugan* (Attitude martial, volontaire, déterminée, le regard)
- g) *Kamae* (Utilisation adéquate des positions et postures) et *Zanshin* (la capacité de concentration)
- h) la précision dans la transformation des parties du corps en « armes » de l'attaque et défense
- i) s'il y a des mouvements exagérés ou un changement intentionnel du tempo du *Kata*
- j) la synchronisation de la performance dans l'équipe *Kata*

2. Pour système de points, 10 est le score le plus élevé. Le responsable de la compétition décide quel sera le score moyen ou médian. Les juges et le juge en chef décide et indique leurs scores sur leurs tableaux de notes respectifs. Le score le plus haut et le plus bas sont supprimés et le reste est ajouté, formant la note finale.

Point 37 - Critères pour la déduction pour les Points & Disqualification

1. Les points sont déduits selon les situations suivantes :

- a) Erreur mais continuité sans heurt
 - b) Arrêt mais reprise sans heurt
 - c) Erreur ou mauvais ordre d'exécution mais poursuite du *Kata*
 - d) Respiration sonore et bruits avec sa tenue pendant l'exécution du *Kata*
 - e) Ecart de plus d'un pas pour revenir à la position de départ (*Embusen*).
Cela peut représenter de 0,1 à 0,3 points à déduire.
 - f) En équipe *Kata*, à tout moment, toute aide, verbale ou non, à la synchronisation sera soumise à déduction.
2. Le compétiteur est disqualifié dans les situations suivantes :
- a) le concurrent ne termine pas le *Kata*
 - b) le concurrent effectue un *Kata* différent de celui annoncé

Point 38 - Re-Match (Sai-Shiai) et Deuxième Re-match (Sai-Sai-Shiai)

1. S'il y a égalité dans une épreuve jugée aux drapeaux rouge et blanc, l'arbitre choisira un autre *Kata* à effectuer par les 2 concurrents. C'est un re-match ou *Sai-Shiai*. Pour le résultat de ce *Sai-Shiai* la décision est obligatoire pour chaque juge, pas d'égalité possible.

2. S'il y a une égalité dans une épreuve jugée aux points, les concurrents devront de nouveau effectuer le même *Kata*. C'est ce qu'on appelle re-match ou *Sai-Shiai*. S'il y a encore une égalité, la note la plus basse qui a été abandonnée est maintenant ajoutée pour un nouveau total.

Nouveau total. S'il y a toujours égalité, la note la plus haute qui a été abandonnée est maintenant ajoutée pour un nouveau total. Si finalement il y a encore égalité, les concurrents devront effectuer un *Kata* différent. Ceci est maintenant appelée deuxième re-match ou *Sai-Sai-Shiai*.

Pour le résultat de ce *Sai-Sai-Shiai*, chacun des juges doit différencier les notes des concurrents.

Point 39 - Équipement requis

1. Sifflets, un par le juge
2. Les drapeaux rouges et blanc - une paire pour chaque juge
3. Système de notation, un par juge
4. Des formulaires de marquage
5. Cartes *Kata* : un jeu pour les *Katas* de base et un jeu pour les *Katas* intermédiaires
- un jeu approprié pour l'arbitre Central
6. Bandes de tissu rouge pour différencier les concurrents - les dimensions de cette bande rouge de tissu porté autour de la taille ne doit pas gêner le déroulement l'épreuve.
7. Ruban de marquage rouge et blanc pour préparer le *Shiai-Jo*.

CHAPITRE 5 INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Point 40 - tournois Garçons & Filles et Tournois Féminins Seniors

1. Les catégories des garçons et filles sont les suivantes :

Elementary School - de 07 à 12 ans

Junior High School - de 13 à 15 ans

High School - de 16 à 18 ans

L'organisateur peut faire des variantes des catégories.

2. Les seniors femmes sont considérées comme telles, après l'obtention du diplôme d'études secondaires.

L'organisateur peut faire des variantes des catégories.

3. pour les garçons, les filles et seniors femmes, les épreuves sont les suivantes :

a) *Kihon Ippon Kumité* (combat de base sur 1 pas)

b) *Jiyu Ippon Kumité* (combats semi-libre)

c) *Jiyu Kumité* (combat libre) depuis Elementary School 9 ans et plus

d) *Kata*

Point 41 - Tournois Seniors

Ces tournois doivent suivre les lignes directrices de « Tournament Rules & Regulations »

L'organisateur peut adapter les décisions relatives à ces tournois.

Point 42 - Révision du document

La révision de ce document est réalisé par le Comité des maîtres également appelé *Shihan-Kai* avec une majorité des deux tiers des membres présents.

Article additionnel

Date de révision : le 11 mai 1996

Date de révision : Août 14 2004

Date de révision : le 29 mai 2011

Date de révision : le 31 aout 2015

Date de la dernière révision : 1 avril 2018

**RÈGLES ET RÈGLEMENTS DE TOURNOI
POUR LES OFFICIELS**

CHAPITRE 1 REGLES GENERALES

Point 1 - But et Objectif

1. Ces règles pour officiels ont pour objet de dégager les lignes directrices qui tendent à l'équité et l'uniformité des méthodes de jugement.
2. Ce document doit être utilisé comme un supplément au document « Tournament Rules & Regulations »

Point 2 - Guide d'utilisation

Tous les tournois officiels parrainés par la JKA doivent suivre ces règles et règlements.

Point 3 - Règles de conduite pour les officiels

1. Tous les juges officiels doivent être neutres, impartiaux et équitables.
2. Tous les juges officiels doivent prendre leur décision librement et sur la base du « Tournament Rules & Régulations ».
3. Tous les juges officiels doivent se comporter d'une manière digne et professionnelle.
4. Tous les juges officiels doivent rendre leurs décisions rapidement et avec précision.

Point 4 - Information additionnelle

S'il se pose une situation non définie par le présent document, la décision doit être donnée par le Responsable de l'Arbitrage.

CHAPITRE 2 PROCÉDURES POUR JUGER

Point 5 - Procédures pour les Tournois Kumité

1. L'arbitre central demande aux concurrents de s'aligner, puis de saluer vers la table officielle ou *Shomen Ni Rei* et entre eux ou *Otagai Ni Rei*.

2. Deux concurrents vont à leurs positions respectives et se saluent.

3. A la fin du match ou un événement, l'arbitre central demande aux concurrents de s'aligner puis de se saluer et de saluer la table officielle.

4. Lorsque l'arbitre central donne le signal pour commencer le match, le compte à rebours commence. Lorsque l'arbitre central arrête le match, ou une sortie entraîne l'arrêt par *Yame*, le compte à rebours s'arrête et reprend lorsque l'arbitre central donne le signal de reprendre ou *Tsuzukete Hajime*.

L'arbitre central arrête le match, ou une sortie entraîne l'arrêt par *Yame*, dans les situations suivantes :

a) s'il y a un point ou *Ippon* ou un demi-point ou *Waza-Ari*

b) si les concurrents ont besoin de fixer leur karaté gi ou si l'arbitre doit leur donner des consignes

c) en cas de pénalités

d) en cas de blessure ou d'accident

e) à la demande de l'arbitrator

f) suite à l'indication d'un juge et que l'arbitre l'estime nécessaire

g) si un match ou les environs d'un match sont considérés comme dangereux

h) si les compétiteurs sont trop proches et qu'aucune bonne technique ne peut être exécutée

i) si un concurrent touche le sol en dehors des limites du *Shiai-Jo* avec une partie du corps

j) lorsque le temps imparti est écoulé

5. Pendant le match si l'un des éléments qui précède est identifié, les juges de coins l'indiquent à l'arbitre central par sifflet et signal du drapeau correspondant.

6. Si nécessaire, l'arbitre central réunit les juges de coins pour discuter d'un élément et faire des recommandations appropriées ou des corrections. Cela se fait en présence de l'arbitrator. Si les juges de coins ne sont pas d'accord, une décision est prise à la majorité et l'arbitre central donne la décision finale.

Cette réunion doit être la plus rapide possible.

7. L'arbitre central donne alors l'ordre pour reprendre le match ou *Tsuzukete Hajime* et le match se poursuit.

8. Un concurrent peut demander l'arrêt du match en appelant un temps-mort pour les situations suivantes qui pourraient ne pas avoir été remarquées par l'arbitre :

Accident, blessure ou maladie.

Cependant, le match n'est interrompu qu'au *Yame* de l'arbitre.

9. Quand il faut décider de l'issue du match, l'arbitre demandera « *Hantei* » ou l'indiquera par un coup de sifflet. Les juges indiqueront alors leur décision au moyen des drapeaux.
10. Après avoir pris connaissance de la décision de chacun des juges, l'arbitre indique par un coup de sifflet que les juges doivent rabaisser leurs drapeaux, puis annonce le résultat du match. L'arbitre utilisera les étapes 9 et 10 chaque fois que le temps imparti est écoulé.
11. Le chronométreur est assis à un endroit désigné avec un chronomètre qui décompte le temps d'un match et un gong pour indiquer aux juges, en sonnant 1 fois, qu'il reste 30 secondes et en sonnant 2 fois, que le temps imparti est écoulé. C'est cette annonce qui prévaut toujours.
12. Les marqueurs utiliseront les formulaires appropriés pour enregistrer tous les scores et les résultats de tous les matchs, à la suite des annonces de l'arbitre.

Point 6 - Procédures de Tournoi Kata

1. L'arbitre demande aux concurrents de s'aligner, puis de saluer la table officielle ou *Shomen Ni Rei* et entre eux ou *Otagai Ni Rei*.
2. Deux concurrents rejoignent leurs positions respectives et se saluent.
3. Pour une épreuve aux drapeaux rouge et blanc, les deux concurrents saluent à l'avant ou *Shomen*, avant de rejoindre leurs positions dans l'aire de compétition. Chaque concurrent rejoint sa position de départ et salue son adversaire ou *Otagai Ni Rei*. L'arbitre tire ensuite au hasard un *Kata* et annonce le nom du *kata* aux concurrents. Le rouge répète le nom du *kata* en premier et ensuite le blanc fait de même. L'arbitre confirme le nom du *kata*, et marque une pause. Les deux concurrents commencent leur performance au coup de sifflet de l'arbitre ou à l'ordre vocal : « prêts...partez » ou *Yoï, Hajime*. Pour désigner *Shitei Kata* (de base), l'arbitre choisit au hasard un *Kata* dans le jeu de cartes de *Shitei Kata* (de base), puis annonce le nom de ce *Kata* aux 2 concurrents. Le côté rouge répète le nom de ce *kata* d'abord, puis le côté blanc fait la même chose. Les 2 concurrents commencent à la commande vocale de l'arbitre ou à son coup de sifflet.
4. Pour un match suivant le système par points, pour *Sentei Kata* (intermédiaire) ou *Tokui Kata* (favori), le concurrent salut vers *Shomen* avant d'entrer dans la surface de compétition, puis va au point de départ du *kata* et annonce le nom du *kata* choisi d'une voix forte et claire. L'arbitre répète le nom du *Kata* et le concurrent commence sa performance quand il le veut. En *Kata* équipe, seulement un des concurrents de l'équipe annonce le *Kata*.
Les marqueurs utilisent les formulaires adéquats pour enregistrer tous les noms des *katas* choisis par chaque compétiteur.
5. Pour un jugement aux drapeaux rouge et blanc, lorsque la performance est terminée, les concurrents reviennent à la position de départ à la demande de l'arbitre *Naore*, et attendent la décision de tous les juges. Après la décision finale, les deux concurrents se saluent ou *Otagai Ni Rei*, quittent la surface, puis saluent à l'avant ou

Shomen.

Pour un jugement aux points, après la décision finale, les concurrents saluent à l'avant, quitte la surface, et saluent le **Shomen** de nouveau. Pour l'équipe **Kata** les concurrents suivent la même procédure.

6. Si nécessaire, l'arbitre réunit les juges pour discuter, faire des recommandations appropriées, prendre connaissance de leurs décisions s'il y a eu un problème, dans les cas suivants :

- a) une erreur, comportement inapproprié conduisant à la disqualification (**Hansoku**)
 - b) des blessures ou d'accident
 - c) en cas de doute avant de noter
-) à l'indication d'un juge si l'arbitre Central l'estime nécessaire

7. Si l'un des problèmes indiqués ci-dessus a été identifié, les juges l'indiquent à l'arbitre par un coup de sifflet.

8. Pour un jugement aux drapeaux rouge et blanc, quand il est temps de décider de l'issue du match, l'arbitre demandera « **Hantei** » ou utilisera le sifflet.

Les juges peuvent alors indiquer leur décision en utilisant les drapeaux.

Pour un jugement aux points, quand il faut rendre la décision, l'arbitre utilisera la commande sifflet pour indiquer **Hantei**.

Les juges peuvent alors lever leurs notes.

Un des marqueurs lit d'une voix forte et claire, chaque score, en commençant par l'arbitre Central et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres marqueurs écrivent les scores annoncés sur les formulaires officiels, et en font le total.

Un marqueur doit annoncer le score final à l'arbitre, d'une voix forte et claire et l'arbitre Central répète ce score pour les concurrents.

L'arbitre Central donne ensuite un coup de sifflet pour indiquer aux juges de baisser leurs notes.

Point 7 - Commandes vocales pour l'arbitre central

1. Les commandes suivantes doivent être utilisés par l'arbitre :

Senshu - appeler les concurrents ou leur demander de s'aligner

Seiretsu - line-up, au début ou à la fin d'une épreuve

Shomen Ni Rei - demander à un ou plusieurs concurrents de saluer à l'avant

Otagai Ni Rei - demander aux concurrents de se saluer

Shobu Ippon Shobu Sanbon ou - l'identification d'un combat en 1 ou 3 points

Hajime - commencer

Yoï. Hajime - pour un jugements aux drapeaux : prêts .. Commencer

Naore - pour le jugement **Kata** aux drapeaux, à la fin de la performance, retourner à la position de départ

Yame - arrêter, interrompre ou mettre fin à une épreuve

Moto No Ichi - revenir à votre position exacte, dans un match **Kumité** avant de reprendre, incitant les concurrents à revenir à leurs positions de départ exactes

Tsuzukete Hajime - pour reprendre le match

Tsuzukete - continuer, quand un ou plusieurs concurrents s'arrêtent spontanément,

continuer le match

Ato Shibaraku - prévenir les concurrents qu'il reste du temps : 30 secondes

Aka / Shiro - indiquant rouge ou blanc

Jodan - pour indiquer une attaque niveau du visage

Chudan - pour indiquer une attaque niveau de la poitrine

Tsuki - pour indiquer un coup de poing

Keri - pour indiquer un coup de pied

Uchi - pour indiquer un « strike », une frappe

Waza-Ari - pour indiquer un demi-point

Ippon - pour indiquer un point complet ou 1 point

Awasete Ippon - pour indiquer qu'avec ce score additionné cela fait un point complet

Torimasen - indiquant pas de points

Hayai - indiquant attaque plus rapide

Aiuchi - indiquant les attaques simultanées

Maai - indication de distance ne suffit pas

Ukete-Masu - indiquant une attaque bloquée

Nukete-Masu - indiquant une attaque manquée, hors cible

Yowai - indiquant une faible attaque

Keikoku - indiquant une mise en garde

Chui - indiquant un avertissement

Hansoku - indiquant de disqualifier

Muboubi - indiquant une non protection

Jogai - indiquant une sortie

Hantei - indiquant le temps de la décision

Aka / Shiro no Kachi - indiquant rouge ou blanc est le gagnant

Hikiwake - indiquant une égalité

Sai-Shiai - indiquant un re match

Sai-Sai-Shiai - indiquant un second re-match

Sakidori - indiquant une "mort subite" match, dans une seconde situation de re-match

Shobu Hajime - pour commencer une "mort subite" match

Shugo - indiquant un appel à conférer

Kiken - pour indiquer un retrait du concurrent / concurrents

Shikkaku - pour indiquer une interdiction absolue

2. Pour les annonces suivantes, l'arbitre dit clairement à quel concurrent, le rouge ou le blanc, l'annonce est destinée.

* Lors de l'annonce d'un score, l'annonce est comme suit :

Rouge ou Blanc (**Aka / Shiro**), zone d'attaque, la technique utilisée, Points attribués

* Lors de la délivrance d'un avertissement ou une disqualification, l'annonce est comme suit:

Rouge ou Blanc (**Aka / Shiro**), type de pénalité, la gravité de la pénalité

* Lors de la délivrance d'un retrait du concurrent (s) ou une disqualification absolue, l'annonce est comme suit:

Rouge ou Blanc (**Aka / Shiro**), **Kiken** ou **Hansoku**

3. Si un compétiteur marque avec des techniques consécutives appelé *Renzoku Waza*, l'arbitre annonce la zone cible et le type d'attaques, ainsi qu'un demi-point par des techniques consécutifs ou *Renzoku Waza Waza-Ari*, ou un point 1 par des techniques consécutives ou *Renzoku Waza Ippon*.

Point 8 Commandes Sifflet

_____ Indique la longueur de sifflet

1. Commandes sifflet de l'arbitre :

- a) _____ Commencer - *Hajime*
- b) ___ __ arrêt - *Yame*
- c) ___ __ __ appel à conférer - *Shugo*
- d) le temps de décision _____ - *Hantei*
- e) ___ abaisser les drapeaux ou les tableaux de bord

2. Commandes sifflet de l'arbitrator :

- a) ___ __ __ __ __ arrêter le match

3. Commandes sifflets utilisés des juges :

- a) _____ 1 point ou *Ippon* a été marqué
- b) demi-point ___ ou *Waza-Ari* a été marqué
- c) ___ __ __ __ __ Attirer l'attention de l'arbitre (en cas de demande de pénalité ou autre)

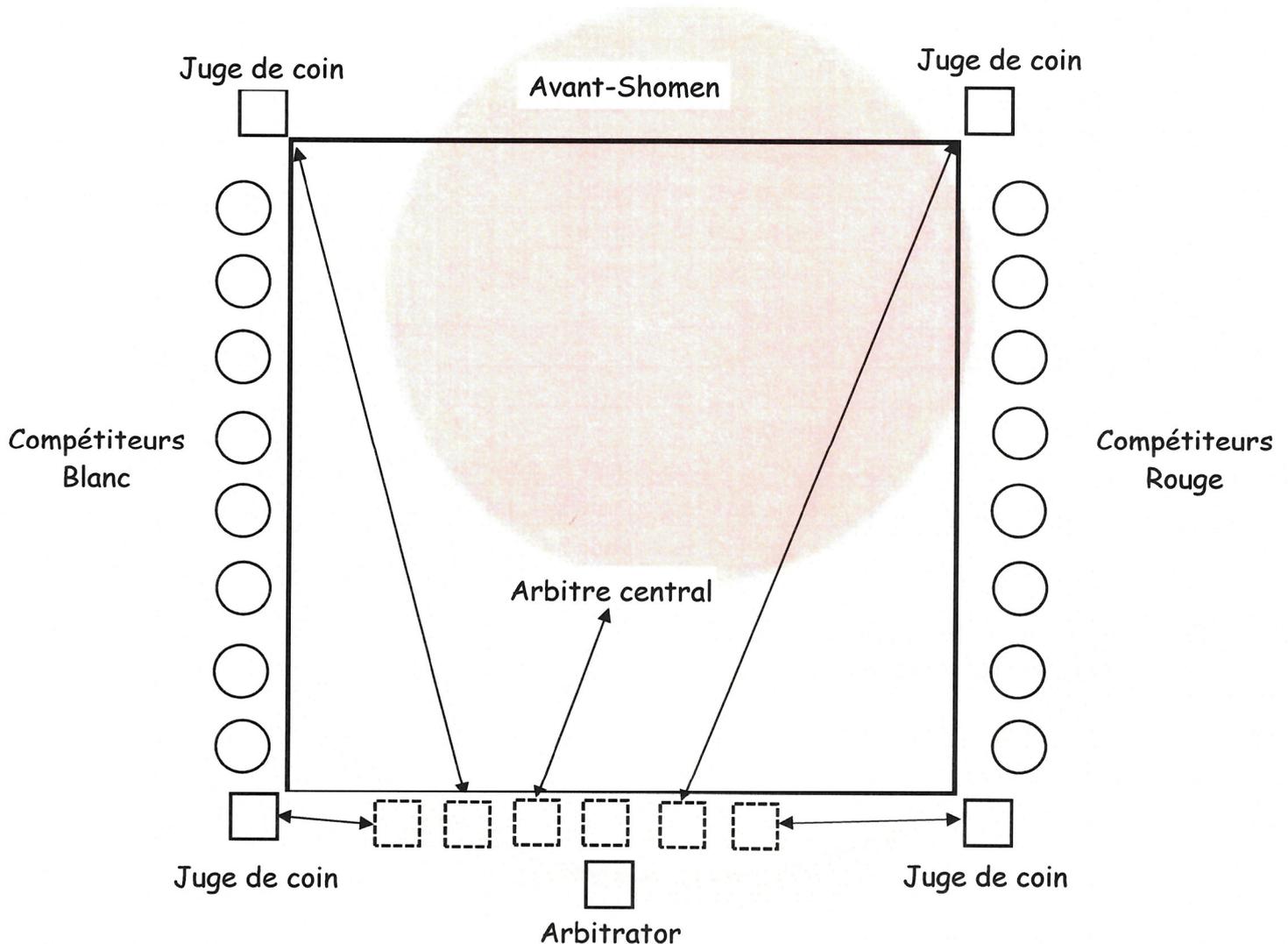
Point 9 - Signaux de la main et drapeau pour les officiels

Les juges d'utiliser des gestes spécifiques en exprimant leurs jugements et décisions. Voir annexe 6 pour tableau illustré.

CHAPITRE 3 POUR JUGER KUMITE

Point 10 - Placement des officiels d'un tableau

1. L'arbitre lors d'un combat est positionné comme on le voit ci-dessous et se déplace en fonction des concurrents.
2. Les juges ont un sifflet dans la bouche et un drapeau rouge et blanc dans chaque main. Ils sont positionnés comme on le voit ci-dessous.



Remarque : Pour un système de drapeau rouge et blanc, s'il vous plaît voir schéma ci-dessus. Les concurrents rouges sont situés sur le côté droit de l'arbitre tandis que les blancs sont situés à sa côté gauche.

Pour l'arbitre et les juges, s'il vous plaît suivez les flèches pour rejoindre vos emplacements ainsi que pour revenir pour le salut final.

L'arbitrator est assis en face de Shomen, pour l'observation d'un combat.

REGLEMENT ARBITRAGE INTERNATIONAL JKA

Point 11 - Critères pour les décisions

L'arbitre décide de l'issue du match en suivant les indications de tous les juges. Voir le tableau ci-dessous pour toutes les décisions possibles dans un système aux drapeaux rouge et blanc à la fois pour les épreuves de Kumité ou Kata.

	Les décisions prises par les juges				Les décisions prises par l'arbitre central
1	O	O	O	O	Blanc est le gagnant
2	O	O	O	○	Blanc est le gagnant
3	O	O	O	X	Blanc est le gagnant
4	O	O	X	○	Blanc est le gagnant / Egalité
5	○	○	○	○	Rouge est le gagnant
6	○	○	○	O	Rouge est le gagnant
7	○	○	○	X	Rouge est le gagnant
8	○	○	X	O	Rouge est le gagnant / Egalité
9	X	X	X	X	Egalité
10	O	X	X	○	Egalité
11	O	X	X	X	Egalite
12	X	X	X	X	Egalite
13	O	O	○	○	Egalite / Rouge est le gagnant / Blanc est le gagnant
14	O	O	X	X	Blanc est le gagnant / Egalité
15	X	X	○	○	Rouge est le gagnant / Egalité

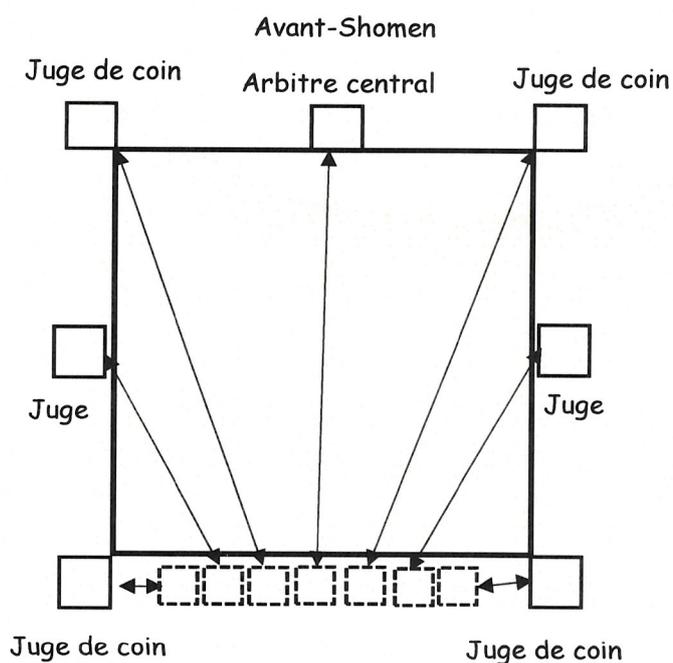
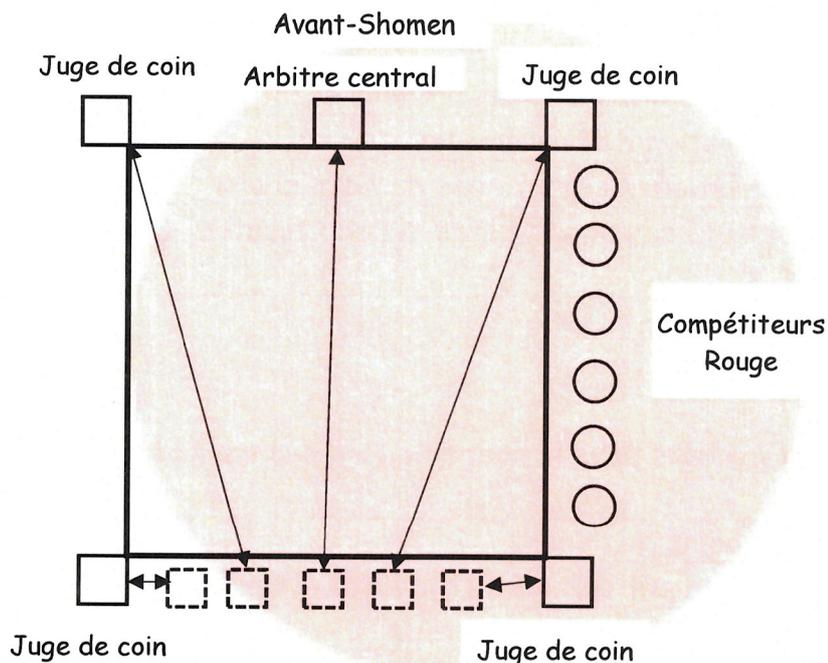
Symboles : ○ Rouge est le gagnant
 O Blanc est le gagnant
 X Egalité

CHAPITRE 4 POUR JUGER KATA

Point 12 - Placement des officiels du Tableau

Voir les diagrammes ci-dessous pour le placement de l'arbitre et des juges ; dessus pour un jugement aux drapeaux et dessous pour un jugement aux points.

Pour l'arbitre et les juges, suivez les flèches pour rejoindre vos places après le salut initial et pour revenir au salut final.



REGLEMENT ARBITRAGE INTERNATIONAL JKA

Point 13 - Critères de décision

Les points sont attribués en fonction des éléments suivants comme on le voit ci-dessous:

1	Volonté, détermination, regard
2	Perfection d'ensemble
3	Niveaux de force, Kimé
4	Contraction et relâchement du corps, 0%→100%→0%
5	Changement de la vitesse des techniques
6	Chemin du <i>kata</i> ou <i>Embusen</i>
7	Douceur des mouvements des pieds-les pieds glissent au dessus du sol
8	Comprendre la signification des techniques
9	Montrer les caractéristiques essentielles du <i>Kata</i> choisi
10	Cohérence de l'ensemble des mouvements-synchronisation mouvements : pieds-mains

Éléments dans le cadre de la séquence *Kata*

1	N'est pas revenu au point de départ
2	Erreur, mais immédiatement corrigée et le <i>Kata</i> est repris
3	Mouvement est oublié, mais <i>Kata</i> se poursuit
4	Erreur majeure est faite et plusieurs mouvements sont manquants
5	Arrêt au milieu de la performance
6	Être interrompu par l'arbitre

Critères fondamentaux pour les décisions

1	Attitude
2	Equilibre
3	Postures <ul style="list-style-type: none"> a) Largeur et longueur b) Respect des pieds au sol c) Position des hanches d) La rotation des hanches
4	Notions de base ou Kihon <ul style="list-style-type: none"> a) Transformer les parties du corps en « armes » b) La force et la précision des techniques c) Viser la cible appropriée (niveau correct) d) Trajectoire correcte des techniques

CHAPITRE 5 INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Point 14 - Tournois Garçons & Filles ou Tournois adultes féminins

En ce qui concerne les règles et les règlements qui concernent ces tournois, s'il vous plaît se référer au document précédent.

Point 15 - Tournois Seniors

En ce qui concerne les règles et les règlements qui concernent ces tournois, s'il vous plaît se référer au document précédent.

Point 16 - Révision du document

La révision de ce document est réalisée par le Comité des maîtres également appelé Shihan-Kai avec une majorité des deux tiers des membres présents.

Article additionnel

Date de révision : le 11 mai 1996

Date de révision : Août 14 2004

Date de révision : le 29 mai 2011

Date de révision : le 31 Aout 2015

Date de la dernière révision: le 1 avril 2018

LIGNES DIRECTRICES SPECIFIQUES POUR COMBAT BASIQUE SUR 1

POINT OU KIHON-IPPON KUMITE

POUR COMMENCER UNE EPREUVE

1. Lorsqu'ils sont appelés, les 2 concurrents sélectionnés avancent à leurs positions de départ et se saluent.

2. L'arbitre commence le match par l'ordre pour commencer ou *Hajime*.

Remarque : le côté rouge commence toujours en premier, puis, les attaques alternent entre chaque côté.

TECHNIQUES D'ATTAQUES

1. Coup de poing au visage ou *Jodan Oi-Zuki* - visant soit juste en dessous du nez, soit la partie inférieure du menton.

2. Coup de poing à l'estomac ou *Chudan Oi-Zuki* - viser le plexus solaire.

3. Coup de pied direct à l'estomac ou *Chudan Mae-Geri* - en utilisant la jambe arrière, dans le but d'atteindre le plexus solaire.

Remarque : Les techniques ci-dessus sont faites avec la main droite et le pied droit. S'il y a égalité, les techniques ci-dessus sont répétées, mais avec la main gauche et le pied gauche.

4. Il doit y avoir une distance appropriée à l'attaque. Le concurrent attaquant recule d'un pas et bloque vers le bas ou *Gedan-barai*. Chaque attaque doit être clairement annoncé avant l'exécution.

Remarque : Pour l'exécution du coup de pied direct ou *Mae-Geri*, les deux bras sont étendus et maintenue sur chaque côté du corps.

5. En fin d'exercice ou à la fin d'une séquence d'attaque et de défense, les deux concurrents reviennent ensemble à la position naturelle ou *shizentai*. L'attaquant recule pour revenir à la position naturelle tandis que le défenseur avance pour faire la même chose.

Remarque : Si la distance entre les concurrents n'est pas appropriée, l'arbitre ou les juges diront aux concurrents d'ajuster leur distance.

TECHNIQUES DE DEFENSES

1. Tout type de techniques de blocage et de mouvement du corps (recul esquive...) peuvent être utilisés.

2. Toute sorte de contre-attaque dans les zones cibles mentionnés ci-dessus, peut être utilisé mais seulement une contre-attaque unique est autorisée.

AUTRES POINTS

1. Une attaque ou technique de défense ne peut être utilisée qu'une seule fois.
2. Il doit y avoir un *Kiai* par attaque et par contre-attaque.

RÉSULTAT D'UN COMBAT

1. Le résultat du combat est décidé par l'arbitre et 4 juges.
2. S'il y a une égalité, les mêmes attaques se font avec le côté gauche. Suite à cela, une décision pour déclarer un vainqueur est obligatoire.

ACTES INTERDITS

En attaque

1. feinter un mouvement afin de faire bouger l'adversaire, puis attaquer cet adversaire.
2. Se pencher vers l'adversaire (?????) ou faire plus d'un pas pour attaquer. (*Yuri ashi* ou autre)
3. De la position naturelle ou *shizentai*, on doit attaquer en ligne droite et ne pas « suivre » l'adversaire qui aurait bougé avant la fin de l'exécution de la technique.
Attention : Le pied du concurrent qui a attaqué en faisant un pas en avant, devrait se retrouver positionné entre les jambes de l'adversaire.
Des techniques de base doivent être exécutées.
4. Des attaques au visage ou à l'estomac en forçant, poussant le blocage de l'adversaire.
5. Retirer trop vite la main qui a attaqué.

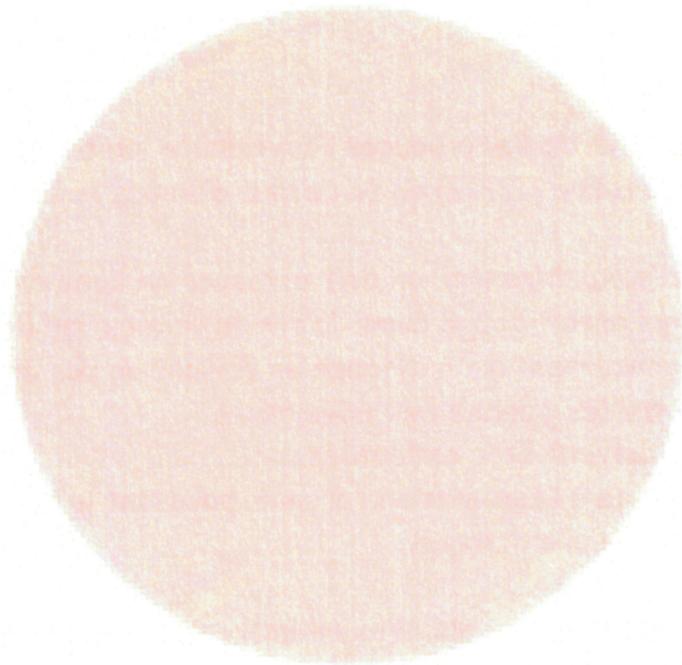
En défense

1. Toucher ou frapper le concurrent qui attaque autrement qu'avec la technique de blocage qui doit être exécutée.
Attention : Il ne doit y avoir aucun contact entre les concurrents sauf pour exécuter le blocage.
2. Toutes les combinaisons de techniques ; balayages sur l'attaquant - *Ashi-barai*; des techniques de projection ou qui impliquent les articulations (clefs).
3. Pendant l'exécution d'une technique de blocage à l'estomac, bloquer au niveau du coude.
Attention : le blocage correct se fait au niveau du poignet de l'attaquant.
4. Lors de l'exécution d'une technique de blocage au visage, les mouvements énergiques qui peuvent causer une perte d'équilibre de l'attaquant.
5. Pendant l'exécution d'une technique de blocage à l'estomac, s'aider d'un quelconque mouvement énergétique vers le bas.
6. Retirer trop vite la main après l'exécution d'une contre-attaque.

CRITÈRES CONCERNANT CAS DE DISQUALIFICATION

1. Quand un élément interdit a été identifié, l'arbitre et les juges se concertent et indiquent leur décision concernant le degré de sévérité. Ils donnent la sanction appropriée, *Keikoku*, *Chui*, *Hansoku*, ou même *Shikkaku*.
2. Se référer aux critères de la section menant à Disqualification (*HANSOKU*) dans le

cadre des Règles & Règlement de tournois pour plus d'informations.



DIRECTIVES SPECIFIQUES POUR LES COMBATS SEMI-LIBRE OU JIYU-IPPON KUMITE

POUR COMMENCER UN COMBAT

1. Lorsqu'ils sont appelés, les 2 concurrents sélectionnés s'avancent à leurs positions de départ et se saluent.
2. L'arbitre commence le match en disant : *Hajime*. Alors les deux concurrents avancent en se mettant en garde ou *Kamae*, le côté rouge commence toujours en premier. Après que chaque séquence d'attaque, blocage et contre-attaque soit terminée, les concurrents marquent une pause en garde ou *Kamae* à une distance convenable ou *Maai*, puis reviennent à leur position de départ, toujours en *Kamae*. Les 2 concurrents attendent ensuite l'ordre de l'arbitre de reprendre le combat, quel que soit celui qui doivent commencer, rouge ou blanc.
3. Les concurrents peuvent choisir leur position de garde ou *Kamae*. Cependant il est recommandé que, dans un tournoi junior les concurrents placent leurs bras devant leurs corps.
4. Après l'exécution de toutes les attaques des deux côtés, les compétiteurs rejoignent leurs positions de départ pour attendre la décision des juges.
5. Les deux concurrents doivent porter des protège-mains comme prévu par le « Tournament Rules § Régulation Document ».

TECHNIQUES D'ATTAQUE

1. Attaque au visage ou *Jodan Oi-Zuki* - visant aussi bien juste en dessous du nez que la partie inférieure du menton.
2. Frapper à l'estomac ou *Chudan Oi-Zuki* - viser le plexus solaire.
3. Coup de pied direct à l'estomac ou *Chudan Mae-Geri* - en utilisant la jambe arrière, dans le but d'atteindre le plexus solaire.
Remarque : Les techniques ci-dessus sont faites avec la main droite et le pied droit. S'il y a égalité, les techniques ci-dessus sont répétées, mais avec la main gauche et le pied gauche.
4. Il doit y avoir une distance appropriée pour attaquer et chaque attaque doit être clairement annoncée avant l'exécution.
Remarque : Si la distance entre les concurrents n'est pas appropriée, l'arbitre ou les juges diront aux concurrents d'ajuster leur distance.

TECHNIQUES DEFENSIVES

1. Tout type de techniques de blocage et de mouvement de corps peuvent être utilisés.
2. Toute sorte de contre-attaque dans les zones cibles mentionnés ci-dessus, peut être utilisée mais seulement une contre-attaque unique est autorisée.

AUTRES POINTS

1. Une attaque ou technique de défense ne peut être utilisé qu'une seule fois.
2. Il doit y avoir un *Kiai* par attaque et par contre-attaque.
3. Quand il y a la bonne distance d'attaque ou *Maai*, le concurrent doit lancer cette attaque. S'il n'attaque pas alors que la bonne distance ou *Maai* est atteinte, c'est une faute.
4. Le défenseur ne doit pas reculer incessamment et créer ainsi une trop grande distance pour l'attaquant.
5. Feinter un mouvement ou *Kensei* n'est pas autorisé.

ELEMENTS INTERDITS

En attaque

1. La distance est trop courte, et se pencher vers l'adversaire.
2. Retrait trop rapide la main qui attaque.
3. Toucher ou frapper l'adversaire.
4. Bloquer ou esquiver lors de la contre-attaque.
5. Saisir ou retenir l'adversaire.

En défense

1. En sortant de la surface 3 fois. Une mise en garde ou *Keikoku* est donné pour la première fois, un avertissement ou *Chui* est donné pour la deuxième fois et une disqualification ou *Hansoku* est donné pour la troisième fois.
2. Blocage et contre-attaque dans le même temps.

Note : S'il vous plaît se référer aux critères de la section menant à Disqualification (*HANSOKU*) dans le cadre des Règles des tournois et des documents Règlement pour plus d'informations.

DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR L'ÉVALUATION COMBAT BASIQUE D'1 POINT OU KIHON-IPPON KUMITE

ET COMBAT SEMI-LIBRE D'1 POINT OU JIYU-IPPON KUMITE

ETAT D'ESPRIT DES CONCURRENTS

1. Attitude correcte
2. Combativité
3. Regard
4. Sang-froid et Zanshin

LA DISTANCE OU MAAI

1. Bonne distance et orientation des techniques vers la zone cible
2. Bon timing lors du blocage et si les attaques sont correctement bloquées au niveau du poignet et de la cheville de l'adversaire. L'attaque doit être bien bloquée et le corps dévié de la ligne d'attaque.
3. Blocage adéquat et mouvement du corps en harmonie avec celui de l'adversaire.
4. Choix correct de la contre-attaque depuis la position de défense et bonne gestion de la distance et du timing.
5. Immobilité de la jambe d'appui lors du démarrage d'une séquence de blocage ou d'attaque.

FOCALISATION DE LA PUISSANCE

1. Le degré d'utilisation du corps pour générer du *KIME* (focalisation de la puissance).
2. La rotation des hanches et les déplacements des pieds sont fluides et dans une direction correcte par rapport à l'orientation du corps et de la technique
3. Bonne position, bonne attitude, et bon niveau de transformation des parties du corps en « Armes » d'attaque et de défense.
4. Une bonne libération soudaine d'énergie vocale ou *Kiai*, unité d'esprit et de puissance.

DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR COMBAT LIBRE OU JIYU KUMITE POUR LES TOURNOIS GARÇONS & FILLES

1. Combat libre (*Jiyu Kumité*) peut être fait à partir du niveau école élémentaire, 9 ans et plus.
2. Les règles de « Tournament Rules & Régulations », ainsi que du document précédent, doivent être suivies ou avoir été décidées par l'organisateur.
3. Les garçons et les filles ne sont pas autorisés à participer ensemble à des événements d'équipe.
4. Des écarts d'âge importants entre les concurrents jeunes et plus âgés ne sont pas autorisés.
5. Au cours de tous les matches de *Kumité*, tout contact au visage est interdit.
6. Les critères de décision concernant les techniques reposent essentiellement sur la sécurité, tout autant que sur le timing et la distance.
7. Au cours de tous les matches de *Kumité*, délivrer un coup de pied à un concurrent qui est au sol n'est pas autorisée.
8. Garçons et filles sont tenus de porter un protège-dents transparent, des gants et un plastron.

DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR LES TOURNOIS KATA GARÇONS & FILLES

Ceci s'applique aux enfants et aux jeunes jusqu'à 18 ans :

1. Le système aux drapeau rouge et blanc sera utilisé jusqu'aux 8 meilleurs concurrents, dans la liste des *katas* dits de base ou *Kata Shitei* :

Heian Shodan, Heian Nidan. Heian Sandan. Heian Yondan
Heian Godan. Tekki Shodan

Le concurrent qui termine le *Kata* plus tôt que l'autre, doit attendre.

L'arbitre indique aux concurrents de rejoindre leur place : « *Naore* ».

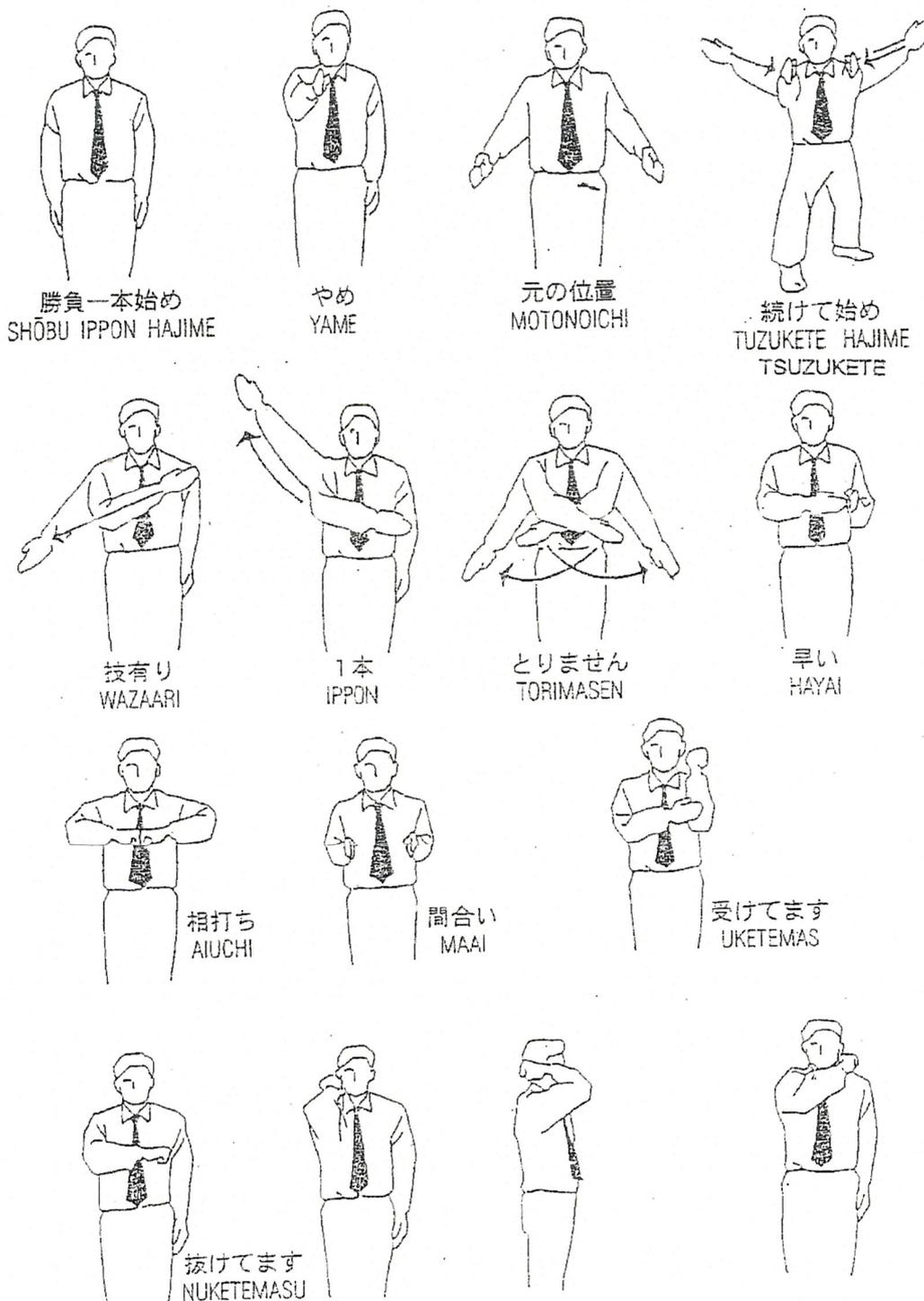
2. Les garçons et les filles ne sont pas autorisés à participer ensemble à des événements d'équipe.

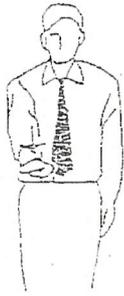
3. Les écarts d'âge importants entre les concurrents jeunes et plus âgés ne sont pas autorisés.

4. Pour tous les autres éléments pertinents, s'il vous plaît se référer aux « Tournament Rules & Regulations ».

SIGNES MANUELS ET DE DRAPEAUX POUR LES ARBITRES
CENTRAUX ET JUGES

POUR LES ARBITRES CENTRAUX

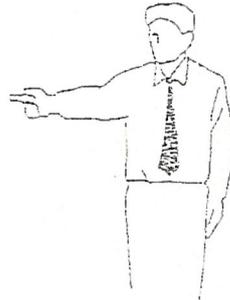




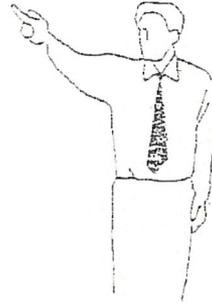
弱
YOWAI



警告
KEIKOKU



注意
CHUI



反則
HANSOKU



場外
JOGAI



引き分け
HIKIWAKE



ゴール
SYUGO



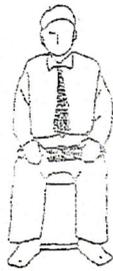
危険
KIKEN



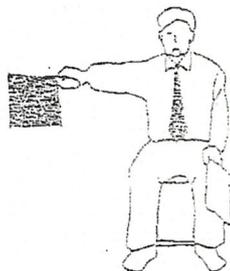
失格
SHIKKAKU

REGLEMENT ARBITRAGE INTERNATIONAL JKA

POUR LES JUGES DE COIN



用意始め
YŌI HAJIME



技有り
WAZAARI



一本
IPPON



相打ち
AIUCHI



早い
HAYAI



受けてます
UKETEMASU



抜けてます
NUKETEMASU



間合い
MAAI



とりません
TORIMASEN



見えない
MIENAI



警告
KEIKOKU



反則注意
HANSOKU CHŪI



反則
HANSOKU



場外
JŪGAI



弱い
YOWAI



引き分け
HIKIWAKE

TABLE DES MATIERES

RÈGLES DU TOURNOI ET RÈGLEMENTS

CHAPITRE 1 REGLES GENERALES

page 1

Point 1 - But et Objectif

Point 2 - Domaines d'applications

Point 3 - Règles de conduite pour tous les participants

Point 4 - Information additionnelle

CHAPITRE 2 OPÉRATIONS DE TOURNOIS

page 2

Point 5 - Préparation mise en place avant l'événement

Point 6 - Arbitrators

Point 7 - Responsable de l'arbitrage (Arbitre en chef)

Point 8 - Arbitre central et juges de coin

Point 9 - Concurrents

Point 10 - Entraîneur-chef

Point 11 - chronomètres

Point 12 - Personnels de table : marqueurs

Point 13 - Directeurs des Opérations

Point 14 - Médecin Officiel

Point 15 - Auxiliaires médicaux

Point 16 - Code vestimentaire pour les participants

Point 17 - Mise en place des surfaces de compétitions

Point 18 - Epreuves et Catégories

CHAPITRE 3 EVENEMENTS KUMITE

page 9

Point 19 - Définition de l'épreuve *Kumité*

Point 20 - Définition de l'épreuve *Kumité* équipe

Point 21 - Définition et critères de notation pour les points

Point 22 - Critères pour parvenir à un résultat dans un match de *Kumité*

Point 23 - Re-Match (*SAI-SHIAI*) et Deuxième Re-Match (*SAI-SAI-SHIAI*)

Point 24 - critères conduisant à Disqualification (*HANSOKU*)

Point 25 - Sortie (*JOGAI*)

Point 26 - Critères pour la « non-protection volontaire » (*MUBOUBI*)

Point 27 - Disqualification absolue (*SHIKKAKU*)

Point 28 - Retrait (*KIKEN*)

Point 29 - Dans le cas d'une blessure

Point 30 - Les juges et arbitres nécessaires

Point 31 - Durée l'épreuve

Point 32 - Equipement requis pour un tournoi de *Kumité*

Point 33 - Equipement de sécurité requis

CHAPITRE 4 ÉVÉNEMENTS KATA

page 17

Point 34 - Définition et lignes directrices pour l'événement *Kata*

Point 35 - Les juges et arbitres nécessaires

Point 36 - Critères d'évaluation *Kata*

Point 37 - Critères pour la déduction pour les Points & Disqualification

Point 38 - Re-Match (*SAI-SHIAI*) et Deuxième Re-Match (*SAI-SAI-SHIAI*)

Point 39 - Équipement requis

CHAPITRE 5 INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

page 21

Point 40 - Tournois Garçons & Filles et Tournois Adultes Femelles

Point 41 - Tournois Seniors

Point 42 - Révision du Document

TABLE DES MATIERES

RÈGLES DU TOURNOI ET RÈGLEMENTS POUR LES OFFICIELS

Chapitre 1 Règles générales page 23

Point 1 - But et Objectif

Point 2 - Guide d'utilisation

Point 3 - Règles de conduite pour les officiels

Point 4 - Information additionnelle

CHAPITRE 2 PROCÉDURES POUR JUGER page 23

Point 5 - Procédures de tournois *Kumité*

Point 6 - Procédures de Tournois *Kata*

Point 7 - Commandes vocales pour l'arbitre central

Point 8 - Commandes Sifflet

Point 9 - Signaux de la main et drapeau pour les officiels

CHAPITRE 3 POUR JUGER KUMITE page 29

Point 10 - Placement des officiels d'un tableau

Point 11 - Critères pour les décisions

CHAPITRE 4 POUR JUGER KATA page 29

Point 12 - Placement des officiels d'un tableau

Point 13 - Critères pour les décisions

CHAPITRE 5 INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES page 33

Point 14 - Tournois Garçons & filles ou Tournois adultes féminins

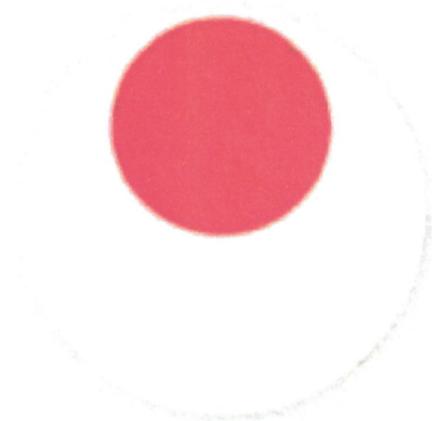
Point 15 - Tournois Seniors

Point 16 - Révision du document

Article additionnel

ANNEXE

- 1 DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR COMBAT BASIQUE SUR 1 POINT OU *KIHON-IPPON KUMITE* page 34
- 2 DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR LES COMBATS SEMI LIBRE OU *JIYU-IPPON KUMITE* page 37
- 3 DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR L'EVALUATION COMBAT BASIQUE D'UN POINT OU *KIHON IPPON KUMITE* ET COMBAT SEMI LIBRE OU *JIYU IPPON KUMITE* page 40
- 4 DIRECTIVES SPECIFIQUES POUR LES COMBATS LIBRE OU *JIYU KUMITE* POUR TOURNOIS GARÇONS ET FILLES page 41
- 5 DIRECTIVES SPÉCIFIQUES POUR TOURNOIS POUR GARÇONS & FILLES *KATA* page 42
- 6 SIGNAUX MANUELS ET DRAPEAUX POUR LES ARBITRES CENTRAUX ET JUGES DE COIN page 43



日本空手協会

JAPAN KARATE ASSOCIATION

The Keeper of Karate's Highest Tradition

