



## Table des matières

<b>1 – Rôle des compétitions Kyokushin</b>	<b>2</b>
<b>2 – Encadrement et officiels</b>	<b>2</b>
2a - Comité d'arbitrage	2
2a1 – Juge suprême (Saiko Shinpan-Cho)	2
2a2 – Juge arbitre (Shinpan-Cho)	2
2a3 – Responsables de tatami (Fuku Shinpan-Cho)	2
2b – équipe d'arbitrage	2
2b1 – Arbitre (Sushin)	2
2b2 – Juge (Fukushin)	2
2c - Table officielle	2
2d - Tenue	2
2e - étiquette	2
2f - Commandements du corps d'arbitrage	2
2g - Commandements d'arbitrage	2
2h - Annonces d'arbitrage	3
2h1 – Annonces d'arbitrage central	3
2h2 – Annonces des juges de coin	3
<b>3 – Règles de la rencontre</b>	<b>3</b>
3a – Durée du combat	3
3b – Surface de combat	3
3c – Tenue des combattants	3
3c1 - Tenue	3
3C2 - Catégories et protections	4
<b>4 - Critères de décision</b>	<b>4</b>
4a – IPPON GAESHI	4
4b – Awasete Ippon Gaeshi	4
4C - WAZA ARI	4
4d – YUSEI GAESHi	4
<b>5 - fautes et Avertissements</b>	<b>4</b>
5a – Comptabilisation	4
5b – Termes et application	4
5c – Disqualification	4
5d - actes et techniques prohibées	4
5e – Absence	5
5f - Contestations	6
5g - Règlement médical	6
<b>6 – Tableau décisionnel</b>	<b>6</b>
6A – Arbre décisionnel en fin de temps reglemEntaire	6
<b>7 - TAME SHIWARI</b>	<b>7</b>
7a - matériaux	7
7b - Modalités	7
7c - épreuves	7
7d - Classement spécifique de l'épreuve de casse	7
<b>8 - modalités d'inscription</b>	<b>7</b>
8A - Inscription	7
8b – catégories	7
8b1 – Catégories Féminines	7
8b2 – Catégories Masculins	7
<b>9 - Coach</b>	<b>7</b>
<b>10 – Modalités d'admission</b>	<b>7</b>
10a - Compétition officielles fédérales	7
<b>11 – Feuilles de match</b>	<b>8</b>
11a - Poules	8
11a1 - Poules	8
11b - Tableaux	8
11c - Tirage au sort	8
<b>12 - Compétition par équipes</b>	<b>8</b>
12a - Constitution des équipes	8
12B - Décision	8
12b1 - Individuelle	8
12b2 - Équipe	8



## Règlement de compétitions Kumité

### 1 – RÔLE DES COMPÉTITIONS KYOKUSHIN

Développer l'esprit et la technique du Kyokushin. Éduquer les générations au travers de la voie du Kyokushin.

Participer à la vie sportive par la promotion de compétitions. Promouvoir amitié et paix par l'unité dans la voie Kyokushin.

### 2 – ENCADREMENT ET OFFICIELS

Comité d'arbitrage, arbitres et juges doivent être solidaires. Ils ne doivent pas s'opposer entre eux, ni intervenir auprès d'un spectateur, d'un combattant ou d'un coach. Les décisions doivent être données de façon claire et impartiale.

#### 2A - COMITÉ D'ARBITRAGE

Il est chargé du tirage au sort de la rencontre et du jugement des contestations éventuelles.

##### 2a1 – Juge suprême (Saiko Shinpan-Cho)

Il constitue et préside le comité d'arbitrage, nomme le Juge arbitre et ses responsables de Tatami. Il forme les équipes d'arbitrage, intervient au besoin en décision finale, et détermine les spécificités éventuelles d'une rencontre. Il est habilité à modifier certains points du règlement dans l'intérêt du bon déroulement de la rencontre.

##### 2a2 – Juge arbitre (Shinpan-Cho)

Il est membre du comité d'arbitrage, seconde le Juge suprême et remonte si nécessaire les réclamations au Juge suprême.

##### 2a3 – Responsables de tatami (Fuku Shinpan-Cho)

Il est membre du comité d'arbitrage, gère les membres des équipes d'arbitrage d'un Tatami et remonte les réclamations au Juge arbitre.

#### 2B – ÉQUIPE D'ARBITRAGE

Le grade minimum requis pour l'obtention d'un diplôme est de Shodan Kyokushin.

Il est requis un âge minimum de 16 ans et un grade minimum de 4<sup>e</sup> Kyu pour être juge stagiaire.

Il est requis un âge minimum de 18 ans et un grade minimum de 2<sup>e</sup> Kyu pour être arbitre stagiaire.

Chaque club participant est tenu de fournir au minimum pour la rencontre 1 juge ou 1 arbitre (diplôme officiel) ou 2 stagiaires. Les clubs qui ne peuvent satisfaire à cette règle ne peuvent pas déposer de réclamation sur la rencontre.

Juges et arbitre ont égalité de pouvoir de vote.

##### 2b1 – Arbitre (Sushin)

Il est responsable du Tatami, et dirige une équipe d'arbitrage de 4 juges.

Il dirige l'entrée et la sortie de l'équipe d'arbitrage, le début et la fin du combat. Il est chargé de préserver la sécurité des combattants. Il recueille les avis des juges et prononce les décisions pour les combattants et les spectateurs. Il convoque les juges en cas de nécessité, et annonce une éventuelle décision du comité d'arbitrage.

L'arbitre central ne sera pas (si possible) du même club que l'un des combattants.

##### 2b2 – Juge (Fukushin)

Il est responsable de l'un des 4 coins du Tatami. Il donne son avis au moyen de drapeaux et sifflet. Il reconnaît la décision de l'arbitre ou d'un membre du comité d'arbitrage.

Les juges ne sont pas (si possible) du même club que l'un des combattants. Ils doivent provenir (si possible) de 4 clubs différents.

#### 2C - TABLE OFFICIELLE

La table (micro d'appel des combattants, tenue des tableaux et poules, chronomètre et "sac de fin de temps") est tenue par un minimum de deux personnes formées à ce travail.

#### 2D - TENUE

La tenue officielle obligatoire se compose d'un pantalon long à plis, noir ou bleu nuit, d'une chemisette bleu nuit à manches courtes.

Les juges de coin portent un nœud papillon jaune, l'arbitre central un nœud papillon blanc (nécessité de disposer d'un nœud papillon blanc et d'un jaune en cas de changement de poste pour les arbitres centraux).

Arbitres et juges diplômés doivent porter l'écusson officiel Kyokushin de leur pays (ou écusson international en cas de diplôme officiel) côté cœur de la chemisette.

La toile de jean n'est pas acceptée ni pour les pantalons ni pour les chemisettes.

Une veste bleu marine ou noire peut être portée en dehors du Tatami.

Les juges et arbitres sont pieds nus sur le Tatami, ils ne portent ni montre, ni bijoux.

Les juges sont munis d'un sifflet personnel.

#### 2E - ÉTIQUETTE

Le corps d'arbitrage doit se montrer solidaire et ne pas discuter ou critiquer une décision.

Juges et arbitres doivent rester assis aux emplacements prévus à proximité de leur Tatami de travail et ne pas s'éloigner sans avertir le responsable de Tatami au préalable.

Pendant le combat, juges et arbitres ne peuvent communiquer qu'entre eux, l'arbitre central ne doit communiquer qu'avec les coaches, combattants et les officiels en activité sur le Tatami. Les juges et arbitres qui ne sont pas sur le Tatami doivent faire respecter le règlement sur l'aire de la rencontre.

Les jugements doivent être donnés de façon claire et précise, sans hésitation ni partialité. Un juge ou arbitre qui doit se faire remplacer pour ne pas arbitrer un membre de son club doit le faire savoir (sifflet et attente en Fudo Dachi) au responsable de Tatami au début du combat annoncé.

#### 2F - COMMANDEMENTS DU CORPS D'ARBITRAGE

L'entrée des juges est dirigée par l'arbitre central qui rentre en premier par la droite du Tatami. Chaque juge et arbitre salue le Tatami, puis la table centrale (Osu) en entrant sur le Tatami. L'équipe d'arbitrage sortante salue l'équipe entrante sur commandement de l'arbitre central sortant (sauf en début de rencontre), puis se dirige sur le côté situé face à la table centrale (Maware Migi). L'équipe d'arbitrage salue face à la table centrale vers l'avant (Shomen ni Rei - la main droite tendue de l'arbitre central désigne la direction), puis se tourne en reculant autour de la jambe gauche (Mawate), et salue vers l'arrière (Rei). Les juges reviennent à leur position de départ (en ligne face à la table) en tournant en reculant autour de la jambe gauche (Mawate), et saluent l'arbitre qui se replace au centre de son équipe (Rei). Les juges se dirigent alors vers leurs chaises respectives.

Les changements de juges et arbitres sont dirigés par l'arbitre central qui rappelle les juges (Fukushin), pour reprendre les saluts, puis l'équipe d'arbitrage tourne vers la droite (Maware Migi) pour s'arrêter et saluer (Rei) l'équipe entrante (sauf en fin de rencontre), avant de sortir en saluant la table centrale, puis le Tatami.

Les changements ponctuels de juges ou d'arbitre se font après un salut de l'officiel rentrant face à celui qui sort.

#### 2G - COMMANDEMENTS D'ARBITRAGE

Les combattants (premier appelé – Shiro qui se place à gauche de l'arbitre central, lui-même face à la table officielle) saluent la table centrale et rentrent sur le Tatami au signe d'appel de l'arbitre central (Shiro, puis Aka). Les combattants effectuent les saluts aux commandements de l'arbitre central. Salut des combattants vers la table centrale (la main droite tendue de l'arbitre désigne la direction - Shomen ni Rei, accompagné du salut de l'arbitre), puis à 45° vers l'arbitre (Les deux poings de l'arbitre sont ramenés vers soi - Sushin ni Rei, accompagné du salut de l'arbitre), puis les combattants se saluent (les deux poings de l'arbitre sont ramenés vers le centre - Otagai ni Rei). Les combattants se mettent en garde derrière leur ligne (Kamaete), et commencent le combat (Hajime).

Pendant le combat, les arrêts sont annoncés "Yame", les suspensions du chronomètre sont annoncées "Jikan wo Tomote Kudasai", et les reprises sont annoncées "Zokko".



En cas de décision en cours de combat (Shikkaku, Ippon) ou en fin de combat, les combattants se tournent au préalable face à la table centrale (Shomen). L'arbitre vérifie et réajuste si besoin les tenues des combattants, puis recule en limite du Tatami "Hantei O Onegai Shimasu ! Hantei !" - Les juges annoncent leurs décisions de façon ferme et simultanée.

L'arbitre compte les décisions en désignant les juges, en commençant par le juge situé derrière lui à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il se désigne ensuite sans donner son jugement personnel (Sushin) et annonce la décision finale qui en découle à la majorité absolue des voix : "Aka" ou "Shiro".

La comptabilisation des drapeaux se fait en accordant à l'arbitre central la même décision que la décision majoritaire des juges.

Le combat se termine avec les mêmes saluts, puis les combattants se serrent la main (Akushu) et sortent chacun par leur côté respectif en saluant la table centrale. Les combattants ne doivent pas traverser le Tatami pour saluer le coach adverse.

## 2H - ANNONCES D'ARBITRAGE

### 2h1 – Annonces d'arbitrage central

Toute annonce doit être faite en commençant par compter les décisions dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le coin arrière droit, en désignant de la main droite les juges de coin.

L'annonce doit comporter la couleur du combattant, la cause et la conséquence de ces décisions au moyen des termes suivants :

AKA (rouge) ou SHIRO (blanc)

"Cause", WAZA ARI (un demi-point)

"Cause", IPPON (Un point, victoire)

HIKI WAKE (Match nul)

JOGAI (Sortie)

TORI MASEN (Technique non valable)

"Cause", CHUI, (avertissement)

"Cause", GENTEN ITCHI, (première pénalité)

"Cause", GENTEN NI, (seconde pénalité)

"Cause", GENTEN SAN, (troisième pénalité)

"Cause", SHIKKAKU

Bras tendu horizontalement, paume vers le sol.

Bras tendu verticalement vers le ciel.

Bras croisés en arrêt vers le sol, paumes vers le sol, un demi-pas en avant.

Désignation du bord du Tatami avec le doigt tendu.

Bras croisés une fois devant soi vers le sol, paumes vers le sol.

Main tendue verticale, vers la poitrine du combattant.

Un doigt tendu vers le visage du combattant.

Deux doigts tendus vers le visage du combattant.

Trois doigts tendus vers le visage du combattant, puis enchaîner Shikkaku et Kashi (adversaire).

Main tendue horizontale à 45° vers le sol, puis annonce immédiate de la victoire de l'adversaire.

Mubobi (refus de combat), Ganmen Ouda (attaque de poing à la tête), Kinteki Kogeki (attaque au bas ventre), Tsukami (saisie), Shotei Oshi (poussée), Kakenige (incapacité physique de combattre correctement), Zu Tsuki (coup de tête)

AKA ou SHIRO (Victoire)

Bras tendu verticalement vers le ciel, paume vers l'extérieur.

### 2h2 – Annonces des juges de coin

Le juge doit avoir une position assise, adossé au dossier de la chaise. Les jambes ne doivent être ni croisées ni ramenées sous la chaise, les pieds sont posés talon au sol. Les drapeaux doivent être tenus fermement vers le sol en appui sur les genoux, le drapeau rouge du côté "Aka". Le sifflet doit être en bouche durant tout le combat.

Les gestes avec les drapeaux doivent être faits à partir de l'articulation du coude.

Le juge doit signaler les points marqués et toute anomalie relevée durant le combat.

Le drapeau doit être maintenu en position jusqu'à l'annonce par l'arbitre central.

WAZA ARI (Un demi-point)

IPPON (Un point)

GAESHI (Victoire)

HIKI WAKE (Match nul)

JOGAI (Sortie)

TORI MASEN (Technique non valable)

MIENAI (Technique non vue)

CHUI (Faute)

Drapeau correspondant tendu à l'horizontale (sifflet ferme).

Drapeau correspondant tendu à l'horizontale (sifflet ferme), puis levé à la verticale (sifflet ferme).

Drapeau correspondant levé à la verticale (sifflet ferme).

Drapeaux en croix (croisés au niveau de l'insertion des drapeaux) vers le bas, mains superposées.

Drapeau frappant le sol à répétition (coups de sifflets brefs).

Drapeaux agités en croix vers le bas.

Drapeaux en croix (croisés au niveau de la base des drapeaux) devant le visage sans masquer le regard.

Drapeau correspondant agité verticalement, manche dans l'axe du bras coude plié à 45° (sifflets brefs).

Le juge doit arrêter de siffler au moment où l'arbitre central commence à compter la décision, mais doit maintenir le mouvement ou la position de son drapeau jusqu'à ce que l'arbitre central ait terminé son décompte.

## 3 – RÈGLES DE LA RENCONTRE

### 3A – DURÉE DU COMBAT

Combat 3 minutes (juniors, seniors), 2 minutes (cadets, vétérans), 1 min 30 (benjamins, minimes), 1 minute (poussins, pupilles).

Prolongations (max 2) 2 minutes (juniors, seniors), 1 minute (cadets, vétérans), 1 minute (benjamins, minimes), 1 minute (poussins, pupilles).

Balance 3 kilos et plus (10 kilos en toutes catégories).

### 3B – SURFACE DE COMBAT

La surface de combat mesure 8 mètres sur 8, avec une surface de sécurité de 1 mètre de large (2 mètres si la surface est surélevée).

La surface de combat et la zone de sécurité doivent être recouvertes d'un Tatami semi dur homologué.

Les emplacements des combattants (rouge et blanc) sont matérialisés par deux bandes de 1 mètre de large placées à 1 mètre de part et d'autre du centre du Tatami, le côté "rouge" est à la gauche de l'arbitre central, lui-même face aux officiels. L'emplacement de l'arbitre est matérialisé face à la table d'arbitrage à 1m50 du centre du Tatami.

Si le public est présent d'un seul côté de la rencontre, la table d'arbitrage est placée face au public.

Une chaise est placée à chaque coin du Tatami pour les juges, à l'extérieur de la zone de combat. Une chaise est placée de chaque côté du Tatami pour les coaches. Une chaise pour le responsable de Tatami est placée à côté de la table du chronomètre, sur le côté le plus proche de la table officielle.

### 3C – TENUE DES COMBATTANTS

#### 3c1 - Tenue

Les combattants sont tenus de se présenter en Dogi blanc propre, arborant exclusivement l'insigne du style en regard du cœur. La veste, serrée par la ceinture, doit recouvrir les hanches. Les manches doivent recouvrir au moins la moitié du bras et ne peuvent être retroussées. Les jambes du pantalon doivent recouvrir au moins les 3/4 du tibia et ne peuvent être retroussées.

Les combattants portent leur ceinture de grades, avec un ruban rouge noué dans le dos pour "Aka".

Les femmes peuvent porter sous la veste un tee-shirt totalement blanc.

Les cheveux longs doivent être attachés par un élastique, les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts, les bijoux, piercings, voiles et barrettes de cheveux sont interdits.



## 3C2 - Catégories et protections

Des exemples de modèles homologués (aucune dérogation possible) peuvent être consultés sur la page web : <http://www.kyokushinkai-france.com/1train.htm>

### Protections optionnelles

Les protections des dents et des genoux sont facultatives dans toutes les catégories.

### Protections obligatoires et catégories

- La **catégorie D1** (1<sup>ère</sup> division) est ouverte à tous.

- Les protections D1 sont : Coquille à coques plastiques amovibles et/ou brassières à coques plastiques amovibles, portés sous le Dogi.

- La **catégorie D2** (2<sup>e</sup> division) est ouverte aux combattants qui n'ont jamais été demi finalistes dans un championnat national ou international officiel ou Open D1 Kyokushin (à l'exception des One Match Fights).

- Les protections D2 sont les mêmes que celles de la D1, plus :
  - Gants Kyokushin blancs à doigts coupés (<http://www.kyokushinkai-france.com/1gloves.htm>).

- La **catégorie D3** (3<sup>e</sup> division) est ouverte aux combattants qui n'ont pas été demi finalistes dans un championnat national ou international officiel ou Open D1 ou D2 Kyokushin (sauf One Match Fights).

- Les protections de la D3 sont les mêmes que celles de la D2, plus :
  - Protège-tibias blancs couvrant tous les pieds.

### Catégorie Seniors +

- Les protections Senior+ sont les mêmes que les protections D1, plus :
  - Gants blancs Kyokushin à doigts coupés (en option au choix de chaque combattant).
  - Protège-tibias blancs couvrant tous les pieds (en option au choix de chaque combattant).

### Catégorie Juniors

Les protections des juniors sont les mêmes que celles de la D2.

### Catégorie Cadets et Minimes

- Les protections des Cadets et Minimes sont les mêmes que celles des Juniors, plus :
  - Casques à grille blanche ou noire (<http://www.kyokushinkai-france.com/1train.htm#protec>).

### Catégories Poussins, Pupilles et Benjamins

- Les protections Poussins, Pupilles, Benjamins sont les mêmes que les protections Cadets et Minimes, plus :
- Plastron bleu ou rouge (<http://www.kyokushinkai-france.com/1train.htm#protec>).

## 4 - CRITÈRES DE DÉCISION

La victoire peut être remportée par Ippon ou 2 Waza Ari ; Waza Ari, Genten de l'adversaire ou Yusei (décision des arbitres) en fin de temps réglementaire ; Kiken (abandon ou forfait de l'adversaire : non présentation après deux minutes ou trois appels consécutifs de la table) ; Shikkaku - disqualification de l'adversaire.

### 4A – IPPON GAESHI

Victoire immédiate par une action autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.

### 4B – AWASE TE IPPON GAESHI

2 Waza Ari entraînent une victoire par Ippon.

### 4C - WAZA ARI

Action autorisée ayant nécessité une interruption du combat, avec baisse de la garde, de la vigilance ou de la stabilité physique du combattant sur un temps inférieur à 5 secondes, et permettant (médicalement) la reprise du combat.

### 4D – YUSEI GAESHI

En éliminatoires jusqu'en ¼ de finales inclus, la décision est souhaitée dès la fin du combat avec comme critères décisionnels:

1. Dommages à l'adversaire.
2. Efficacité et précision des techniques portées.
3. Nombre de frappes efficaces portées.

Dans le cas contraire, une seule prolongation se déroule avec alors décision obligatoire des juges et arbitres.

## 5 - FAUTES ET AVERTISSEMENTS

Tout avertissement ou pénalité annoncé par l'arbitre doit être marqué oralement à voix haute par le combattant ("Osu !").

### 5A – COMPTABILISATION

Les fautes involontaires et sans conséquence de blessure sont comptabilisées d'un avertissement simple (Chui).

Les fautes volontaires ou ayant entraîné une diminution des capacités de l'adversaire peuvent justifier d'une pénalité (Genten Ichi, Ni ou San).

Les sorties sont signalés par les juges et sont soumises à avertissements et pénalités à la seule décision de l'arbitre central.

Les avertissements et pénalités sont appliqués à la majorité des voix. Aucune décision ne peut être prise par l'arbitre central sans le soutien d'au moins 2 juges de coin.

Aucune décision ne peut être refusée par l'arbitre central en cas de décision majoritaire d'au moins 3 juges de coin. L'arbitre central en cas de désaccord avec une décision majoritaire peut convoquer les juges de coin pour leur en exprimer les raisons sans pour autant pouvoir imposer sa propre décision.

Les fautes sont cumulables entre elles, mais sont annulées en cas de prolongation.

### 5B – TERMES ET APPLICATION

Chui	Avertissement (main tendue vers le visage du combattant responsable)
Genten Ichi	Première pénalité (1 doigt tendu vers le visage du combattant responsable)
Genten ni	Deuxième pénalité (2 doigts tendus vers le visage du combattant responsable)
Genten San Shikkaku	Troisième pénalité (3 doigts tendus vers le visage du combattant responsable)
	Disqualification, victoire de l'adversaire (main tendu à 45° vers le sol).

### 5C – DISQUALIFICATION

Outre le cumul de 3 pénalités, une disqualification est décidée en cas de refus d'obtempérer aux indications de l'arbitre central, attitude agressive ou acte de violence volontaire, refus de combat systématique ou non combativité manifeste des 2 combattants, action interdite de la part du coach ou absence du Tatami non autorisée par l'arbitre en cours de rencontre, retard manifeste ou absence après 3 appels à la table.

Une disqualification (ou un forfait) concerne la totalité de la rencontre de la journée et non uniquement le combat concerné.

### 5D - ACTES ET TECHNIQUES PROHIBÉES

Toute attaque ou touche (volontaire ou non) à la tête, à la face ou au cou avec la main, le poing ou le bras (Ganmen Ouda).

Toute attaque au sol non contrôlée. Toute attaque depuis le sol après un balayage de l'adversaire (sauf chute volontaire destinée à préparer cette attaque).

Toute attaque au bas ventre (Kinteki Kogeki).

Toute attaque sur un adversaire qui tourne le dos volontairement.

Toute attaque à la colonne vertébrale.

Toute attaque directe aux genoux.



Les coups de tête (Zu Tsuki).

Toute position d'attaque, de garde ou de défense mettant en danger le combattant lui-même (exposition du dos, de la tête, absence de garde, etc.)

Tout refus d'appliquer les instructions de l'arbitre, geste agressif ainsi que tout geste ou parole déplacée envers un combattant, un arbitre ou un membre du public.

Toute saisie (Tsukami) du Dogi ou d'une partie du corps de l'adversaire.

Pousser l'adversaire à répétition mains ouvertes, ou avec les poings, les coudes ou les avant-bras (Shotei Oshi).

Non combativité (Mubobi). En cas de combat volontairement modéré par les deux adversaires, une disqualification sera prononcée à l'encontre des 2 fautifs pour l'ensemble de la rencontre avec impossibilité de recevoir une place de podium.

Baisse de la motivation de combattre ou incapacité physique (Kakenige) et sorties volontaires répétées (Jogai)

En cas de tenue déplorable du public envers un arbitre, combattant ou un club, les pénalités devront être annoncées et enchaînées immédiatement jusqu'à l'arrêt du comportement pénalisable du combattant ou du club. Une pénalité pourra ensuite être prise par la commission d'arbitrage, de suspension d'une saison du combattant ou club concerné, radiation internationale définitive du combattant et/ou du club concerné.

## **5E – ABSENCE**

Toute absence justifiée d'un combattant inscrit doit être signalée avant la rencontre.





## 5F - CONTESTATIONS

Toute contestation doit être déposée auprès du responsable d'arbitrage.

La contestation est discutée et réglée par le comité d'arbitrage en dehors de la présence du contestant et de son coach.

## 5G - RÈGLEMENT MÉDICAL

Le règlement général est régi par la commission médicale.

Toute décision médicale est du ressort prioritaire du médecin officiel présent à la compétition. En cas d'absence, un médecin présent à la compétition peut être amené à donner son avis, sur consultation demandée par l'arbitre central qui reste alors seul habilité à prendre une décision après consultation des juges.

En cas de K-O survenant à cause d'une technique interdite, le fautif est disqualifié et le blessé est déclaré vainqueur. Toutefois, ce dernier ne peut être autorisé à reprendre la compétition et est obligatoirement déclaré forfait au combat suivant, suspendu de pratique pendant 1 mois. Le responsable d'arbitrage gardant en sa possession les documents officiels du combattant. Ces documents seront retournés à réception après un mois minimum d'un certificat médical de reprise (sur formulaire officiel).

## 6 - TABLEAU DÉCISIONNEL

N.B. : "Waza Ari", "Genten Ichi", "Genten ni" ou "Genten San" marqués de part et d'autre pour chacun des combattants s'annulent entre eux. Exemple – Genten Ichi vs Genten Ni, correspond à un Chui et ne donne plus de pénalité. Seul le "Chui" (avertissement verbal) reste sans conséquence sur la comptabilité décisionnelle finale.

Points et pénalités		Décisions possibles de l'arbitre central et des juges	
Aka (rouge)	Shiro (blanc)	Aka (rouge)	Shiro (blanc)
Ippon		Victoire immédiate	
Waza Ari		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Chui		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Genten Ichi		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Genten Ichi	Chui	Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Genten ni		Match nul ou Décision majoritaire	
Waza Ari + Genten ni	Chui	Match nul ou Décision majoritaire	
Waza Ari + Genten ni	Genten Ichi	Victoire en fin de temps réglementaire	
Chui		Match nul ou Décision majoritaire	
Genten Ichi			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten Ichi	Chui		Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Chui		Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Genten Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten San		Disqualification	Victoire immédiate

Drapeaux décisionnels des juges	Décisions possibles de l'arbitre central	
Aka = ■, Shiro = □, Match Nul = X	Aka (rouge)	Shiro (blanc)
■ ■ ■ ■	Victoire obligatoire	
■ ■ ■ X	Victoire obligatoire	
■ ■ ■ □	Victoire obligatoire	
■ ■ □ □	Match nul ou victoire "Aka" ou "Shiro" sur décision de l'arbitre central	
■ ■ X X	Victoire "Aka" ou Match nul sur décision de l'arbitre central	
■ ■ X □	Victoire "Aka" ou Match nul sur décision de l'arbitre central	
■ X X □	Match nul	
X X X □ (ou ■)	Match nul	
X X X X	Match nul	

Il est important de comprendre et d'appliquer le fait que la décision d'arbitrage ne doit pas être arbitraire, mais arbitrale. Cela signifie que cette décision ne doit être un "avis" d'arbitre mais l'application stricte des différents niveaux décisionnels que l'on peut résumer sous forme d'un arbre décisionnel constitué d'un enchaînement systématique de "questions - réponses".

## 6A - ARBRE DÉCISIONNEL EN FIN DE TEMPS RÉGLEMENTAIRE

Ces questions se posent pour l'un des combattants, étant bien évident que si les deux combattants ont les mêmes points ou pénalités, celles-ci s'annulent.

**Question n° 1** - Y a-t-il eu un Waza Ari de marqué ?

- Si la réponse est OUI - Y a-t-il eu un Genten NI pour le même combattant ?
  - Si la réponse est OUI – Passer à la question n° 3
  - Si la réponse est NON - **VICTOIRE OBLIGATOIRE**
- Si la réponse est NON : Passer à la question suivante

**Question n° 2** - Y a-t-il eu une pénalité simple de marquée (Genten Ichi) ?

- Si la réponse est OUI - Y a-t-il eu un Waza Ari pour le même combattant ?
  - Si la réponse est OUI – **VICTOIRE OBLIGATOIRE**
  - Si la réponse est NON - **DÉFAITE OBLIGATOIRE**
- Si la réponse est NON : Passer à la question suivante

**Question n° 3** - L'un des combattants a-t-il des **dommages physiques** (blessure, boitement, etc.) ?

- Si la réponse est OUI - **DÉFAITE OBLIGATOIRE**
- Si la réponse est NON - Passer à la question suivante

**Question n° 4** - L'un des combattants a-t-il porté des **frappes nettement plus puissantes** que l'autre ?

- Si la réponse est OUI - **VICTOIRE OBLIGATOIRE**
- Si la réponse est NON - Passer à la question suivante

**Question n° 5** - A puissances de frappe égales, l'un des combattants frappe-t-il **nettement plus souvent** que l'autre ?

- Si la réponse est OUI - **VICTOIRE OBLIGATOIRE**
- Si la réponse est NON - Passer à la question suivante



## Question n° 6 - Le combat a-t-il eu lieu avant les demi-finales

- Si la réponse est OUI - **HIKI WAKE OBLIGATOIRE** - L'arbitre central démarre une ultime prolongation "ENCHO SEN" avec décision obligatoire des juges selon les questions n°1 à 5. Si les 5 réponses sont négatives, décision "en son âme et conscience" (Hiki Wake impossible)
- Si la réponse est NON - L'arbitre central consulte la balance - Existe-t-il un critère différentiel ?
  - Si la réponse est OUI - **VICTOIRE (plus léger ou plus grand nombre de planches)**
  - Si la réponse est NON - L'arbitre central démarre une ultime prolongation "ENCHO SEN" avec décision obligatoire des juges selon les questions n°1 à 5. Si les 5 réponses sont négatives, décision "en son âme et conscience" (Hiki Wake impossible)

Il est indispensable que chaque juge et arbitre connaisse par cœur cet arbre décisionnel et l'applique sans y ajouter d'avis personnel. C'est alors le garant d'un arbitrage impartial et identique d'une équipe d'arbitrage.

## 7 - TAME SHIWARI

L'épreuve de Tame Shiwari est interdite en Championnats et facultative en compétitions "Open".

### 7A - MATÉRIAUX

Les planches sont en sapin : 30 cm de large, 20 cm de long, 24 mm d'épaisseur. Une protection fournie par le combattant peut être posée par le juge sur les planches.

### 7B - MODALITÉS

La casse se déroule avant les demi-finales (sauf minimes, cadets et féminines).

Tous les combattants cassent en même temps.

L'épreuve de Tame Shiwari est dirigée par les juges et arbitres à raison d'un officiel par poste de casse, et d'un arbitre central. Combattants et arbitres effectuent les saluts sous la direction de l'arbitre central.

L'arbitre central annonce le type de casse (Seiken, Shuto, Hiji, Sokuto), puis les combattants annoncent à l'officiel du poste de casse le nombre de planches au premier essai.

Les juges placent les planches et sont seuls habilités à toucher les planches, éventuellement à la demande du combattant.

Le temps alloué pour chaque casse est de 30 secondes après les commandements (Kamaete, Hajime).

L'essai est considéré comme valable si toutes les planches sont cassées. Les officiels annoncent les résultats :

n Mai KANSUI (n planches cassées) — Bras levé indiquant le nombre de planches Le combattant se met en Seiza.  
SHIPPAI (Essai manqué) — Bras à 45° vers le bas, paume vers le sol Le combattant reste en Fudo Dachi

L'arbitre central annonce à haute voix le nom du combattant et le nombre de planches cassées pour enregistrement à la table centrale.

### 7C - ÉPREUVES

Le nombre minimum par épreuve est de 2 planches..

Les combattants déterminent à chaque casse le nombre de planches (pas de maximum) qu'ils désirent essayer de casser au premier essai.

En cas d'échec, le deuxième essai comporte obligatoirement le nombre minimum de planches de la rencontre (différentes du premier essai).

1<sup>ère</sup> épreuve : Seiken 2<sup>e</sup> épreuve : Shuto 3<sup>e</sup> épreuve : Hiji 4<sup>e</sup> épreuve : Sokuto

Il est de la décision du comité d'arbitrage d'annuler une partie des épreuves dans l'intérêt de la rencontre

### 7D - CLASSEMENT SPÉCIFIQUE DE L'ÉPREUVE DE CASSE

En cas d'égalité au classement spécifique de l'épreuve de casse, le plus léger (avec écart minimum de 10 kilos) est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, il est procédé à des épreuves supplémentaires de casse déterminées par le comité d'arbitrage, jusqu'à départage.

## 8 - MODALITÉS D'INSCRIPTION

### 8A - INSCRIPTION

L'âge minimum requis pour les compétitions "combats Kyokushin" est de 14 ans. L'âge maximum est à la discrétion du médecin officiel.

Il n'y a pas de grade minimum. Il est requis une pratique du Karaté d'une durée minimum de 2 ans et le passeport fédéral sportif.

### 8B - CATÉGORIES

Tout combattant qui se présente à la pesée en dehors de sa catégorie dispose d'une heure pour se mettre en règle (dans la limite de l'horaire limite prévu). Passé ce délai, il est disqualifié en cas de poids supérieur au maximum, ou surclassé en cas de poids inférieur (nécessité d'un certificat médical de surclassement).

Le comité d'organisation se réserve le droit de regrouper ou d'annuler les catégories présentant moins de 3 combattants ou moins de 2 clubs représentés.

La comité d'organisation se réserve le droit de déterminer différemment les catégories des inscrits dans l'intérêt d'une meilleure répartition de poids des participants.

#### 8b1 - Catégories Féminines

Cadettes	Moins de 50 kilos / 50 kilos et plus
Juniors	Moins de 55 kilos / 55 kilos et plus
Seniors Féminines	Moins de 55 kilos, 55 à 60 kilos, 60 à 65 kilos, 65 kilos et plus

#### 8b2 - Catégories Masculines

Cadets	Moins de 60 kilos / 60 kilos et plus
Juniors	Moins de 65 kilos / 65 kilos et plus
Seniors Féminines	Moins de 70 kilos, 70 à 75 kilos, 75 à 80 kilos, 80 à 85 kilos, 85 à 90 kilos, 90 kilos et plus
Vétérans (plus de 35 ans)	Moins de 80 kilos / 80 kilos et plus

## 9 - COACH

Chaque combattant peut être aidé par un seul coach. Le coach doit se présenter en tenue de sport (ni Dogi, ni tenue officielle), et sans chaussures.

Le coach se tient à l'extérieur du Tatami sur une chaise prévue à cet effet. Il ne peut se déplacer, il doit se limiter à des indications verbales.

Le coach est habilité à porter réclamation s'il le désire auprès du Juge suprême de la compétition.

L'arbitre est habilité à faire exclure par la table centrale un coach dont le comportement ne serait pas en accord avec l'esprit de la rencontre.

## 10 - MODALITÉS D'ADMISSION

Chaque combattant doit se présenter à la pesée, muni des formulaires obligatoires requis pour la participation à la rencontre, sous peine de disqualification.

### 10A - COMPÉTITION OFFICIELLES FÉDÉRALES

Les combattants doivent se présenter à la pesée, munis des documents suivants :

La licence fédérale de la saison en cours (2 licences minimum pour les ressortissants français).

Original d'un certificat médical d'aptitude au karaté autorisant la compétition avec mise hors combat autorisée, ou passeport sportif tamponné précisant la compétition avec mise hors combat autorisée (aucune dérogation).

Une autorisation parentale pour les mineurs sur modèle type officiel (aucune dérogation), avec copie de la carte d'identité du signataire.



## 11 – FEUILLES DE MATCH

### 11A - POULES

Les catégories qui comportent moins de 4 combattants se déroulent selon un système de poules par enchaînement de combats, précisé sur la feuille de marque.

#### 11a1 - Poules

La comptabilité des points en poule est la suivante :

<b>Victoire par Ippon ou disqualification</b>	<b>10 points à 0</b>
<b>Victoire par Waza Ari</b>	<b>8 points à 2</b>
<b>Victoire par Genten</b>	<b>7 points à 3</b>
<b>Victoire par décision ou balance</b>	<b>6 points à 4</b>
<b>Egalité</b>	<b>5 points à 5</b>

### 11B - TABLEAUX

À partir de 4 combattants, le système est un tableau par élimination directe sans repêchage. Les deux perdants demi-finalistes sont classés troisièmes ex æquo.

### 11C - TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort est effectué selon les modalités de numérotation par club (en commençant par le plus représenté dans la catégorie), après répartition des têtes de série.

## 12 - COMPÉTITION PAR ÉQUIPES

### 12A - CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Le nombre de combattants effectifs est de trois : un combattant de moins de 70 kilos, un combattant de moins de 80 kilos, et un combattant de poids libre.

Les combattants sont répartis par ordre croissant de poids.

### 12B - DÉCISION

#### 12b1 - Individuelle

<b>Victoire par Ippon ou disqualification</b>	<b>10 points à 0</b>
<b>Victoire par Waza Ari</b>	<b>8 points à 2</b>
<b>Victoire par Genten</b>	<b>7 points à 3</b>
<b>Victoire par décision ou balance</b>	<b>6 points à 4</b>
<b>Egalité</b>	<b>5 points à 5</b>

#### 12b2 - Équipe

L'équipe qui remporte le plus de combat est vainqueur. En cas d'égalité, l'équipe qui marque le plus de points est vainqueur.

En cas d'égalité (sauf en poules), un combat supplémentaire est effectué dans les règles de compétition individuelle de finale de tableau.

**Ce règlement en date du 01/11/2023 annule et remplace les précédents.**