

REGLEMENTS – KUMITE / COMBATS

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 × 10 est composée de tatamis. L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
3. Pour la position de l'Arbitre, une ligne de 50 centimètres de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition.
4. Pour marquer la position des compétiteurs, deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition.
5. Les Juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. L'un fait directement face à l'arbitre, les deux autres sont assis derrière les compétiteurs, décalés d'un mètre vers l'arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. Le Superviseur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et le Chronométrateur.
7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMI de couleur différente.

EXPLICATIONS :

- *Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.*
- *Les TATAMI utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMI restent parfaitement joints pendant la compétition.*

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle telle que définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

ARBITRES :

1. Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.
2. La tenue officielle est la suivante :
 - Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
 - Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
 - Cravate officielle sans épingle.
 - Pantalons gris clair uni, sans revers.
 - Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COMPETITEURS :

1. Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. Les marquages autorisés sont ceux définis en annexe du présent règlement (cf. réglementation FFKAMA : marquage autorisé sur le karatégi). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud.
2. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils

ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le HACHIMAKI (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. En KUMITE, les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

6. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'Arbitre et le Médecin Officiel.
7. Le port des gants homologués par la FFKAMA est obligatoire ; un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.
8. Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. Pour les hommes, la coquille est autorisée, pour les femmes, le protège-poitrine est autorisé.
9. Les protège-tibias souples sont autorisés. Les protège-tibias avec protège cou-de-pied sont interdits.
10. Les lunettes sont interdites Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
11. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
12. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFKAMA
13. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

- *Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).*
- *Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.*
- *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.*

ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Un tournoi de KARATE peut comprendre des compétitions KUMITE. Les compétitions KUMITE peuvent être divisées en combats individuels et par équipes. Les combats individuels peuvent être ensuite, divisés en catégories de poids et en toutes catégories (open).
2. Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).
3. Dans les compétitions par équipes, chaque équipe doit avoir un nombre impair de

compétiteurs. Les équipes masculines comprennent sept membres dont cinq combattent. Les équipes féminines comprennent cinq membres dont trois combattent. **Aux Championnats de France, au premier tour de la compétition, une équipe masculine doit avoir obligatoirement au minimum 5 compétiteurs, et 3 compétitrices pour une équipe féminine.** Néanmoins, pour les Championnats Départementaux et de Ligues, les Equipes pourront se présenter avec 3 compétiteurs pour les masculins et 2 compétitrices pour les féminines.

4. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
5. Avant chaque match, un représentant de l'équipe doit déposer à la table officielle, un formulaire officiel contenant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent. Les participants choisis parmi les sept membres de l'équipe (ou quatre pour les féminines), ainsi que l'ordre dans lequel ils (ou elles) combattent, peuvent être changés à chaque tour, à condition de le notifier par avance, mais une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être changé avant la fin du match.
6. Une équipe est disqualifiée, lorsque la composition de l'équipe a changé et/ou lorsque l'ordre des combattants a été modifié par rapport à l'ordre des combattants déposé à la table officielle.

EXPLICATIONS :

- *Lorsque l'équipe s'aligne avant chaque tour, elle doit se présenter avec les compétiteurs qui vont réellement combattre. Le (ou les) remplaçant(s) doit(ont) rester en dehors de l'aire de compétition.*
- *La feuille d'inscription peut être présentée soit par le coach, soit par un compétiteur désigné de l'équipe. La liste doit inclure le nom du club ainsi que l'ordre des compétiteurs.*

ARTICLE 4 – L'ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : un Arbitre (SHUSHIN), 3 Juges (FUKUSHIN) et un Arbitrator (KANSA).
2. La table de l'aire de compétition est composée : d'un Chronométrateur, d'un Annonceur, d'un marqueur et de l'Arbitrator.

PROTOCOLE :

- *Au début d'un combat pour le salut, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Deux juges se tiennent sur sa gauche, l'Arbitrator et un juge se tiennent sur sa droite.*
- *Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale,*

l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.

- *Pour le changement de la totalité de l'équipe arbitrale ; les officiels sortants avancent d'un pas et se retournent pour faire face à l'équipe remplaçante. Ils se saluent entre eux au commandement de l'Arbitre entrant ; puis en file indienne (tous dans la même direction) ils quittent l'aire de compétition.*
- *Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et changent de position.*

ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT

1. La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge.
2. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « YAME ».
3. Le Chronométrateur signale distinctement les 30 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette. La fin du combat est annoncée par un second signal.

ARTICLE 6 – SCORE

1. Les points accordés sont les suivants :
 - a) SANBON : Trois points.
 - b) NIHON : Deux points.
 - c) IPPON : Un point.
2. Les points sont accordés d'après les critères suivants :
 - a) Bonne forme.
 - b) Attitude sportive.
 - c) Grande vigueur d'application.
 - d) Vigilance (ZANSHIN).
 - e) Bon « timing ».
 - f) Distance correcte.
3. **SANBON** (trois points) est accordé pour :
 - a) Coups de pieds JODAN.
 - b) Projections ou balayage de jambe suivis par une technique qui marque.
4. **NIHON** (deux points) est accordé pour :
 - a) Coups de pied CHUDAN.
 - b) Coups de poing dans le dos.
 - c) Combinaison de techniques de poing, dont chacune marque selon sa propre valeur.
 - d) Déséquilibrer l'adversaire et le marquer par une technique de poing.

5. **IPPON** (un point) est accordé pour :
 - a) CHUDAN ou JODAN TSUKI.
 - b) UCHI.
6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :
 - a) Tête.
 - b) Visage.
 - c) Cou.
 - d) Abdomen.
 - e) Poitrine.
 - f) Dos.
 - g) Côtés.
7. Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat, n'est pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité au fautif.
8. Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de la surface de compétition. Quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de compétition et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement YAME de l'Arbitre, la technique est comptabilisée.

EXPLICATIONS :

VOCABULAIRE	CRITERES DE TECHNIQUE
<p>SANBON → 3 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées et maîtrisées. 2. Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, la technique de contre doit être effective et exécutée avant que l'arbitre n'arrête le match. Une durée de 2 à 3 secondes est accordée pour marquer. Cette action doit être correctement exécutée sur le point vital.
<p>NIHON → 2 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de coté, la technique doit être effective. 2. Les coups de poing dans le dos ou derrière la tête se marquent sur faute d'inattention de l'adversaire. En contre, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. Les techniques dans le dos peuvent être marquées soit après une esquivé (taisabaki), soit après balayage pivotant sans chute au sol. 3. Deux techniques de poing enchaînées et effectives sont comptabilisées. 4. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 5. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).
<p>IPPON → 1 point</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les techniques marquant ippon doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. 2. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. 3. Après exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (Zanshin).

- *Pour des raisons de sécurité, les projections dont le point de pivot est au-dessus des hanches, sont interdites et peuvent valoir au fautif un avertissement ou une pénalité. Sont acceptées, les techniques de balayage conventionnelles du KARATE qui n'exigent*

pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution, telles que ASHI-BARAI, KO-USHI-GARI, KANI-WAZA etc. Après une projection, deux à trois secondes sont accordées pour marquer une technique.

- *Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus du pelvis. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée, cependant une technique effective et maîtrisée est comptabilisée.*
- *Les techniques effectives qui arrivent sur l'omoplate sont comptabilisées.*
- *Le signal annonçant la fin du combat met fin aux possibilités de marquer des points, même lorsque l'Arbitre n'a pas instantanément arrêté le combat. Des sanctions peuvent être données par l'équipe arbitrale après un combat, quand les compétiteurs sont encore sur l'aire de compétition. Une fois que les compétiteurs ont quitté la surface de combat, les sanctions ne peuvent être imposées que par la Commission d'Arbitrage.*

ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION

Le résultat d'un combat est déterminé par un avantage de huit points au profit d'un compétiteur sur son adversaire. A la fin du combat, le compétiteur vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points ou celui dont l'adversaire reçoit KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

1. En cas d'égalité en compétition individuelle, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE. Une prolongation (ENCHO-SEN) d'une minute est annoncée. Toutes les pénalités et avertissements infligés dans le combat initial y sont reportés. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur. Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de l'ENCHO-SEN. Une décision finale est prise par les **juges** (HANTEI). Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est *obligatoire*. La décision est prise sur les bases suivantes :
 - a) L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
 - b) La supériorité des tactiques et des techniques.
 - c) Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.
2. En compétition par équipes, lorsque les deux compétiteurs se retrouvent, à la fin du combat, à égalité de points, l'arbitre annoncera obligatoirement HIKIWAKE.
3. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires. Quand deux équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de points, en prenant en considération l'ensemble des combats.
4. Quand deux équipes, ont le même nombre de victoires, et le même nombre de points, un combat décisif doit avoir lieu. Dans l'éventualité d'une égalité dans ce combat supplémentaire, il y a une prolongation (ENCHO-SEN) d'une minute. Le premier

compétiteur qui marque donne la victoire à son équipe. Dans l'éventualité où aucun point n'est marqué, la décision est prise par les juges (HANTEI).

5. Dans les compétitions par équipes, une équipe masculine qui obtient 3 victoires, ou une équipe féminine qui obtient 2 victoires, est déclarée immédiatement vainqueur.

EXPLICATIONS :

- *Quand l'issue d'un combat est décidée par un vote (HANTEI), l'Arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce « HANTEI », puis il donne un coup de sifflet en deux tons. Les Juges indiquent leur opinion au moyen des drapeaux. Puis il donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau, l'arbitre retourne à sa position initiale et annonce la décision.*
- *En cas d'égalité, l'Arbitre annonce match nul (HIKIWAKE), puis il annonce le cas échéant l'ENCHO-SEN.*
- *Critères généraux pour les attitudes techniques :*
 - a) **Bonne forme** : *Technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.*
 - b) **Attitude correcte** : *se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.*
 - c) **Vigueur d'application** : *définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.*
 - d) **Vigilance (Zanshin)** : *critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.*
 - e) **Bon timing** : *signifie qu'une technique est délivrée au moment précis ou elle crée potentiellement le plus d'effet possible.*
 - f) **Distance correcte** : *la bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique.*

ARTICLE 8 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Il existe deux catégories de comportements interdits.

CATEGORIE 1 :

1. Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aîne, aux articulations et au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques main ouverte.

4. Les projections jugées dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

CATEGORIE 2 :

1. Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
2. Les sorties répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
3. Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
4. Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
5. Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique de karaté dans un délai maximum de 2 à 3 secondes.
6. Les corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
7. Les attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
8. Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

EXPLICATIONS :

CATEGORIE 1 – CONTACTS		
FAUTES	PENALITES	POINTS
1 ^{er} avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	1 point (IPPON)
3 ^{ème} avertissement	HANSOKU-CHUI	2 points (NIHON)
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification
CATEGORIE 2 – JOGAI & TECHNIQUES INTERDITES		
FAUTES	PENALITES	POINTS
1 ^{er} avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 ^{ème} avertissement	KEIKOKU	1 point (IPPON)
3 ^{ème} avertissement	HANSOKU-CHUI	2 points (NIHON)
4 ^{ème} avertissement	HANSOKU	Disqualification

- La compétition de KARATE est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.
- **Contact à la face** : Dans le cas des compétitions seniors et juniors, une « touche » ou contact léger et maîtrisé à la face, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provoquant aucune blessure, est autorisé. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé par KEIKOKU et un IPPON (1 point) est attribué à l'adversaire. Une troisième infraction est pénalisée par HANSOKU-CHUI et un NIHON (2 points) est attribué à l'autre compétiteur. Une nouvelle infraction est pénalisée par la disqualification du fautif (HANSOKU).
- Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.
- Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements. SHIKKAKU est infligé au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement. Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.
- JOGAI, se réfère à la situation où le pied du compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface.
- Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et qu'il sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et compte la technique si elle est effective. Si la technique n'est pas valable, l'arbitre compte la sortie (JOGAI)
- Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et que par l'impact de celle-ci il fait sortir de l'aire de compétition son adversaire, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne comptabilise pas la sortie.
- Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et qu'immédiatement son adversaire, situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et donne le point pour la technique et sanctionne par JOGAI le compétiteur sorti.
- Le compétiteur qui recule continuellement sans faire opposition, privant ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. Lorsque cela se produit alors qu'il reste 10 secondes (ou plus) de combat, l'Arbitre doit avertir le fautif. S'il y a eu auparavant une ou plusieurs fautes de catégorie 2, l'Arbitre inflige une pénalité. Si par contre, il reste moins de 10 secondes, l'Arbitre pénalise le fautif par KEIKOKU et un IPPON est accordé à son adversaire. S'il y a eu auparavant une ou plusieurs fautes de catégorie 2, il est infligé au

fautif la pénalité suivante sur l'échelle des pénalités. Cependant, l'Arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; dans ce cas c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé.

- *Une attaque violente, en dépit de toute sécurité, de la part d'un compétiteur est un exemple de MUBOBI. Certains compétiteurs se lancent à corps perdu dans de longues attaques de revers de poing, et sont dans l'incapacité de bloquer un contre. Une manœuvre tactique de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner de l'adversaire chaque fois qu'ils croient avoir marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Le but de cette manœuvre est d'attirer l'attention de l'Arbitre sur leur technique. Cela constitue aussi un acte évident de MUBOBI. Lorsque pendant son attaque un compétiteur, par sa faute, est blessé par son adversaire, l'arbitre peut alors refuser de pénaliser ce dernier.*

ARTICLE 9 – PENALITES

PENALITES	EXPLICATIONS
CHUKOKU (avertissement)	Peut être imposé pour des infractions mineures concomitantes ou pour la première infraction mineure.
KEIKOKU	C'est la pénalité pour laquelle un IPPON (un point) est ajouté au score de l'adversaire. KEIKOKU est imposé pour des infractions mineures pour lesquelles un avertissement a déjà été donné au cours du combat ou pour des infractions insuffisamment importantes pour infliger HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI	C'est la pénalité pour laquelle un NIHON (deux points) est ajouté au score de l'adversaire. HANSOKU-CHUI est habituellement imposé pour des infractions pour lesquelles un KEIKOKU a déjà été donné au cours du combat.
HANSOKU	C'est la pénalité imposée après une très sérieuse infraction ou lorsqu'un HANSOKU-CHUI a déjà été donné au cours du combat. Il en résulte la disqualification du compétiteur. Dans le cas des compétitions par équipes, le compétiteur blessé est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.
SHIKKAKU	C'est la disqualification de ce tournoi, compétition ou match. De façon à définir la portée du SHIKKAKU, la Commission d'Arbitrage doit être consultée. Le SHIKKAKU peut-être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées comme ne respectant les règles et l'esprit du tournoi. Dans le cas des compétitions par équipes le compétiteur dont l'adversaire est disqualifié est déclaré vainqueur sur le score de 8 à 0.

EXPLICATIONS :

- *Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.*
- *Des avertissements (CHUKOKU) sont donnés lorsqu'une infraction mineure aux règlements a été manifestement commise.*
- *Un KEIKOKU peut être imposé directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Le KEIKOKU est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) par la faute de son adversaire.*
- *Un HANSOKU-CHUI peut être imposé soit directement, soit après un avertissement ou un KEIKOKU, lorsque le potentiel de victoire a été (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) sérieusement réduit par la faute de l'adversaire.*
- *Des pénalités répétées entraînent un HANSOKU, mais il peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*
- *L'annonce du SHIKKAKU est obligatoire.*

ARTICLE 10 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas eux-mêmes à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'Arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le Médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le Médecin officiel du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.
4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre dans le championnat sans l'autorisation du Médecin et de l'Arbitre. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions KUMITE de ce championnat.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'Arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

6. Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 3 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre sur avis conforme du Médecin décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.
7. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin. Il signale au chronométrateur, par un bref coup de sifflet, de commencer un décompte de 10 secondes.

EXPLICATIONS :

- *Lorsque le Médecin déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres Equipes Arbitrales.*
- *Lorsque la « règle des 10 secondes » est appliquée, le temps doit être décompté par un Chronométrateur spécialement affecté à cette tâche. Un coup de gong est donné à 7 secondes, ce premier coup de gong est suivi par un coup de gong final à 10 secondes. Le Chronométrateur ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'Arbitre le lui signale. L'arbitre fera arrêter le chronométrage que lorsque le compétiteur sera debout et apte à reprendre le combat.*
- *L'équipe arbitrale décide du vainqueur sur les bases de, HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, selon le cas.*
- *Dans les combats par équipes, lorsqu'un membre de l'équipe reçoit un KIKEN, un HANSOKU ou un SHIKKAKU son adversaire est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.*

ARTICLE 11 – PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le combat. *La décision du Responsable de l'Arbitrage est insusceptible de recours.*

EXPLICATIONS :

- *La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale et visionnera, si il y a lieu, les vidéos.*
- *Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.*
- *Les matches suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'Arbitrateur de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.*

ARTICLE 12 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – COMMISSION D'ARBITRAGES

Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Désigner et répartir les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de TATAMI) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de TATAMI.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des Arbitres Officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.

B – CHEFS DE TATAMI

Les pouvoirs et devoirs des chefs de TATAMI sont les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
3. Ordonner à l'Arbitre d'arrêter le match lorsque l'Arbitrator signale une infraction aux règles de compétition.
4. Préparer un rapport écrit journalier sur la prestation de chaque officiel dont ils ont la responsabilité. Ils remettront ce rapport à la Commission d'Arbitrage avec leurs recommandations s'il y a lieu.

C – ARBITRES

Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre (SHUSHIN) sont les suivants :

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce le début, de suspension et de fin de combat.
2. Accorder les points.
3. Expliquer ses décisions au Chef de TATAMI et au responsable de l'arbitrage.

4. Imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).
5. Obtenir les opinions des Juges et agir conformément à ces opinions.
6. Annoncer les prolongations.
7. Diriger le vote de l'Equipe Arbitrale et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

D – JUGES

Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

1. Assister l'Arbitre par signes effectués à l'aide de drapeaux.
2. Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.

Les Juges signalent leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants :

- a) Quand ils constatent qu'un point a été marqué.
- b) Quand un compétiteur commet (ou est sur le point de commettre) une technique et/ou un acte interdit.
- c) Quand ils remarquent une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
- d) Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI).
- e) Dans tous les cas où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'Arbitre.

E – ARBITRATORS

L'arbitrator tient sa propre feuille de score. Il surveille en même temps les Chronométrateurs et les Marqueurs officiels.

EXPLICATIONS :

- *Lorsque les trois Juges font le même signal pendant le combat, l'Arbitre arrête le combat et prend la décision indiquée par les juges. Si l'Arbitre n'arrête pas le combat, l'Arbitrator siffle pour faire arrêter le combat.*
- *Quand deux Juges font le même signal pendant le combat, l'Arbitre considère leur opinion, mais n'arrête pas nécessairement le combat.*
- *Lorsque le combat est arrêté, la décision est prise à la majorité. En cas de partage des voix, la voix de l'arbitre est prépondérante (l'arbitre peut donc donner une décision favorable avec l'appui positif d'un juge).*
- *Seul l'Arbitre peut demander aux juges de reconsidérer leurs décisions, lorsqu'il est convaincu qu'elles sont erronées, ou lorsqu'il considère qu'elles sont en violation avec les règlements (par exemple, dans le cas d'une technique ayant eu un contact excessif*

ou lorsqu'un compétiteur a marqué alors qu'il était en dehors de l'aire de compétition (JOGAI).

- A la fin de la prolongation (ENCHOSEN), en cas d'égalité, une décision est prise à la majorité des 3 juges.*
- Les juges doivent signaler seulement si ils voient l'arrivée d'une technique. S'ils ne sont pas sûrs qu'une technique a réellement abouti sur une surface valable, ils doivent signaler qu'ils n'ont rien vu « MIENAI ».*
- Le rôle de l'Arbitrator est de s'assurer que le combat se déroule dans le respect des règlements de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.*
- Dans l'éventualité où l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de match, l'arbitrator donne un coup de sifflet.*
- L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition mais également à tout son périmètre immédiat.*

ARTICLE 13 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMPETITIONS

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'annexe 1 et 2.
2. L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annonce « SHOBU HAJIME » ; le combat commence.
3. L'Arbitre arrête le combat en annonçant « YAME ». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (MOTO NO ICHI).
4. L'Arbitre retourne à sa position, les Juges indiquent leur opinion à l'aide des drapeaux. Dans le cas où un point doit être accordé, l'Arbitre identifie le compétiteur (AKA ou SHIRO), la zone attaquée (SHUDAN ou JODAN), puis la technique (TSUKI, USHI ou GERI), et accorde le score approprié en utilisant les gestes prescrits. Puis l'Arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « TSUZUKETE HAJIME ».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points, l'Arbitre annonce YAME, retourne à sa position et ordonne aux compétiteurs de regagner la leur. Puis il lève la main du côté du vainqueur en déclarant « SHIRO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main du côté du vainqueur en déclarant « SHIRO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité ou qu'aucun point n'a été accordé,

l'Arbitre annonce « YAME », et retourne à sa position. Il annonce « HIKIWAKE » et signale la prolongation (ENCHO-SEN).

8. A la fin de l'ENCHO-SEN les 2 compétiteurs étant à égalité, l'Arbitre demande le vote la décision des juges (HANTEI). Seuls les juges décident du vainqueur.
9. Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat (YAME) :
 - a) Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
 - b) Quand l'Arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son « GI » ou les équipements de protection.
 - c) Quand l'Arbitre remarque qu'un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
 - d) Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures... (voir article 10).
 - e) Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 2 ou 3 secondes.
 - f) Quand l'un ou les deux compétiteurs tombe(nt), sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 2 ou 3 secondes.
 - g) Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur pieds à la suite d'une chute ou quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection.
 - h) Quand les trois juges montrent le même signal ou indiquent tous les trois un point pour un compétiteur.

EXPLICATIONS :

- *Au début d'un combat, l'Arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras tel qu'il est décrit dans l'annexe 2 des règlements.*
- *Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.*

RÈGLEMENT – KUMITE/COMBATS ENFANTS

Les catégories concernées sont les mini-poussins, les poussins, les pupilles et les benjamins, masculins et féminins. Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids (voir tableau FFKAMA en annexe).

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6 m x m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

- Casque rouge ou bleu (homologué FFKAMA).
- Protège mains rouges ou bleus.
- Ceinture rouge et ceinture bleue
- Coquille pour les garçons.
- Protège poitrine pour les filles (homologué FFKAMA).
- Plastron pour les garçons et filles (homologué FFKAMA).
- Les bagues orthodontiques sont tolérées.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

L'ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat.	Après l'annonce l'Arbitre fait un pas en arrière.
ATOSHI BARAKU	Encore un peu de temps.	Un signal sonore est donné par le Chronométrateur, 30 secondes avant la fin du combat, l'Arbitre annonce « ATOSHI BARAKU ».
YAME	Arrêt.	Interruption ou fin du combat. L'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.
MOTO NO ICHI	Positions d'origine.	Les compétiteurs, et l'Arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Continuez à combattre.	Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Reprendre le combat, commencer.	L'Arbitre se tient en position ZENKUTSU-DASHI, lorsqu'il dit « TSUZUKETE », il écarte les bras, les paumes des mains tournées vers les compétiteurs, dès qu'il dit « HAJIME » il ramène rapidement les paumes de mains l'une vers l'autre, puis il recule d'un pas.
SHUGO	Appel des Juges.	L'Arbitre appelle les juges à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU.
HANTEI	Décision.	L'Arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, il exprime son vote en utilisant ses bras.
HIKIWAKE	Egalité.	Dans le cas d'égalité, l'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.
TORIMASEN	Inacceptable comme technique valable.	L'Arbitre croise les bras puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.
ENCHO-SEN	Prolongation du combat.	L'Arbitre fait reprendre le combat en annonçant : « SHOBU HAJIME ».
AKA NO KACHI SHIRO NO KACHI	Rouge (Bleu) vainqueur.	L'Arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE



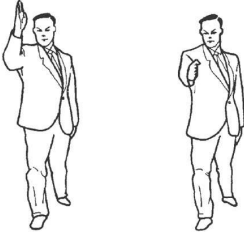

AKA SANBON SHIRO SANBON	Rouge (Bleu) marque trois points.	L'Arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
AKA NIHON SHIRO NIHON	Rouge (Bleu) marque deux points.	L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.
AKA IPPON SHIRO IPPON	Rouge (Bleu) marque un point.	L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} catégorie, sans pénalité.	1 ^{ère} catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2 ^{ème} catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
KEIKOKU	Avertissement, avec un IPPON de pénalité.	L'Arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif. Puis il accorde un IPPON (un point) à son adversaire.
HANSOKU-CHU	Avertissement, avec un NIHON de pénalité.	L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif. Puis il accorde un NIHON (deux points) à son adversaire.
HANSOKU	Disqualification.	L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire pour l'adversaire.
JOGAÏ	Sortie de l'aire de compétition.	L'Arbitre pointe l'index vers le compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition
SHIKKAKU	Disqualification. « quittez l'aire de compétition ! ».	L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « AKA (SHIRO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Renonciation.	L'Arbitre pointe l'index vers la ligne d'origine du compétiteur.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger.	L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.

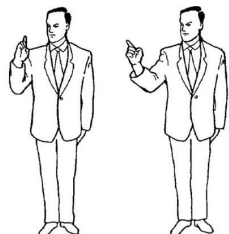
ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS

SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
λ-O	SANBON	Trois points
λ	NIHON	Deux points
O	IPPON	Un point
o	Kachi	Vainqueur
6	Make	Défaite
σ	Hikiwake	Egalité
C1W (<i>Warning</i>)	Faute de 1 ^{ère} catégorie → Avertissement	Avertissement sans pénalité
C1K	Faute de 1 ^{ère} catégorie → KEIKOKU	Un point à l'adversaire → IPPON
C1HC	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU-CHUI	Deux points à l'adversaire → NIHON
C1H	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU	Disqualification
C2W (<i>Warning</i>)	Faute de 2 ^{ème} catégorie → Avertissement	Avertissement sans pénalité
C2K	Faute de 2 ^{ème} catégorie → KEIKOKU	Un point à l'adversaire → IPPON
C2HC	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU-CHUI	Deux points à l'adversaire → NIHON
C2H	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification grave

ANNEXE 3 – GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

<p>SHOBU HAJIME</p> <p><i>« Commencer le combat ».</i> Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.</p>	<p>OTAGAI-NI-RE</p> <p><i>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.</i></p> 
<p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p><i>« Reprendre le combat – commencer ».</i> Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete », il prend la position zen-kutsu dachi et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « Hajime », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.</p> 	
<p>YAME</p> <p><i>« Arrêt ».</i> Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Yame », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.</p>	
	<p>INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE</p> <p><i>L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.</i></p>

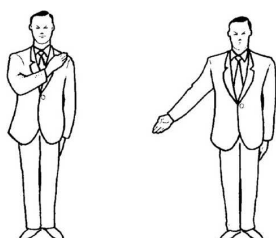


INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE

L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.

CONTACT EXCESSIF

L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1^{ère} catégorie.

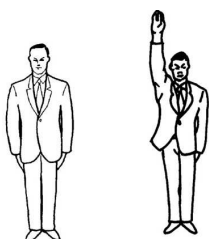
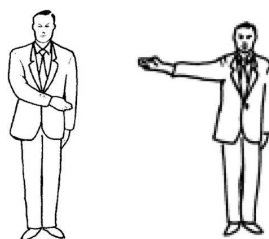


IPPON (1 point)

L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.

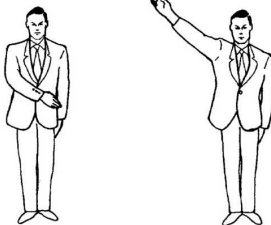
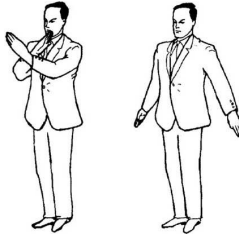
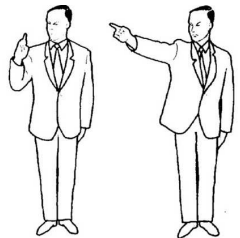
NIHON (2 points)

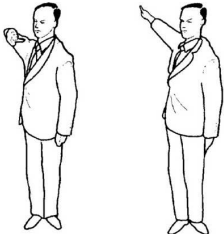
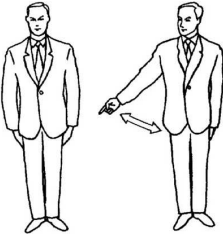
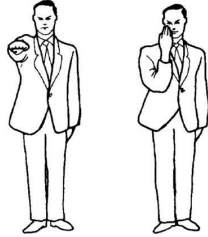
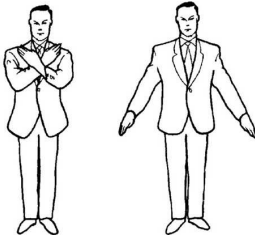
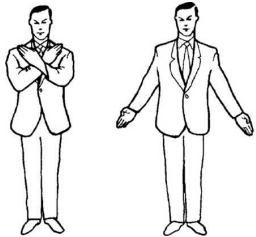
L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.




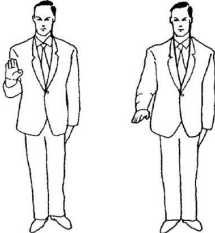



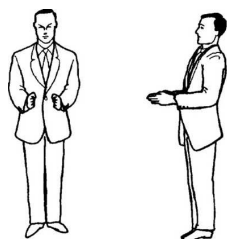
SANBON (3 points)

L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.

<p>NO KACHI</p> <p><i>A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.</i></p>	
	<p>ANNULE LA DERNIERE DECISION</p> <p><i>L'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « Aka » ou « Shiro », il croise les bras, puis les écarte en coupant, paumes des mains vers le bas, pour indiquer que la dernière décision a été annulée.</i></p>
<p>KEIKOKU</p> <p><i>« Pénalisation d'un ippon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif, puis accorde un ippon à l'adversaire.</i></p>	
	<p>HANSOKU CHUI</p> <p><i>« Pénalisation d'un nihon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif puis accorde un « nihon » à l'adversaire.</i></p>
<p>HANSOKU</p> <p><i>« Disqualification ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.</i></p>	

	<p>SHIKAKU</p> <p>« Disqualification, quittez l'aire de compétition ». L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Shiro) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.</p>
<p>JOGAI</p> <p>« Sortie de l'aire de compétition ». L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.</p>	
	<p>SHUGO</p> <p>« Appel des Juges ». L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.</p>
<p>TORIMASSEN</p> <p>« Technique non valable ». L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.</p>	
	<p>HIKIWAKE</p> <p>« Egalité ». Dans le cas d'égalité par décision à l'Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.</p>

	<p>TECHNIQUE BLOQUEE OU SURFACE NON VALABLE</p> <p><i>L'Arbitre place la main ouverte au-dessus de l'autre bras, pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou a atteint une surface d'attaque non valable.</i></p>
<p>AKA (OU SHIRO) A MARQUÉ LE PREMIER</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que Aka a marqué le premier, en ramenant la main droite dans la paume gauche. Pour indiquer que Shiro a marqué le premier, l'Arbitre ramène la main gauche dans la paume droite.</i></p>	
	<p>MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)</p> <p><i>L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.</i></p>
<p>TECHNIQUE TROP FAIBLE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique n'a pas la puissance suffisante, en agitant la main de haut en bas.</i></p>	
	<p>TECHNIQUE MANQUEE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique a ricoché ou manqué la cible, en passant son poing fermé devant le corps.</i></p>



DISTANCE INCORRECTE

(Trop loin)

L'Arbitre à les deux mains avec une paume face à l'autre à une distance de 30 centimètres, pour annoncer aux Juges que la distance de la technique est incorrecte.

DISTANCE INCORRECTE

(Trop près)

L'Arbitre croise ses bras avec l'envers vers le front et les doigts vers devant pour annoncer que la distance de la technique est incorrecte.



« RECONSIDERATION »

L'Arbitre demande aux Juges, après avoir indiqué les raisons, qu'ils reconsidèrent leurs opinions.

KIKEN
« Renonciation »

L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine avec renonciation du compétiteur et annonce la victoire de l'adversaire.



SIGNAUX DES JUGES

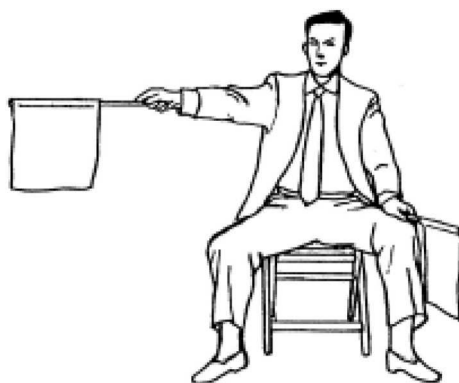
IPPON

Le Juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Shiro).



NIHON

Le Juge étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué (Aka ou Shiro).



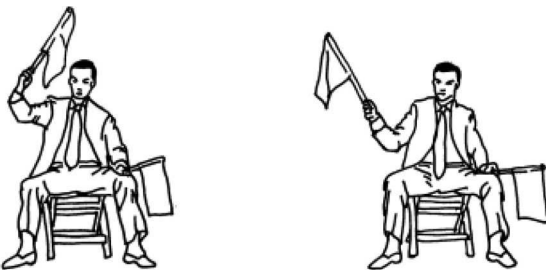




SANBON

Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Shiro).



ANNEXE 3 – GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

<p style="text-align: center;">FAUTE</p> <p><i>Avertissement pour faute : Le Juge fait tourner le drapeau correspondant au- dessus de sa tête, puis signal la catégorie (1 ou 2) par le geste approprié.</i></p> 	<p style="text-align: center;">INFRACTION DE CATEGORIE 1</p> <p><i>Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.</i></p> 
<p style="text-align: center;">INFRACTION DE CATEGORIE 2</p> <p><i>Le Juge tourne le drapeau puis plit le bras du côté du fautif.</i></p> 	
<p style="text-align: center;">JOGAI</p> <p><i>Le Juge donne un coup au sol avec le drapeau correspondant.</i></p> 	<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p><i>Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Shiro) à 45° vers le bas.</i></p> 

ANNEXE 3 – GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

HANSOKU CHUI

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Shiro) à hauteur de l'abdomen.



HANSOKU

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Shiro) à hauteur du visage.



TORIMASSEN

Le Juge croise puis décroise les 2 drapeaux devant lui.

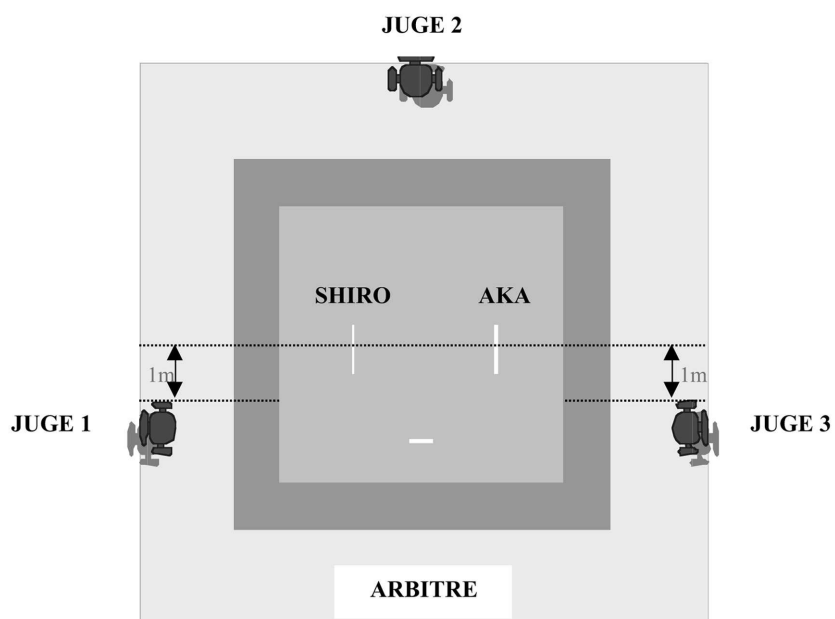


MIENAI

Le drapeaux sont situés front ou visage.



ANNEXE 4 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE



DIMENSIONS DE L'AIRE DE COMPETITION

