



UNITED WORLD
SPORT KEMPO
FEDERATION

WWW.UWSKF.COM



REGLEMENT

United World Sport Kempo Federation

INTERNATIONAL



拳法 KEMPO

REGLES

(ver. 2017/4. - 23. Sep. 2017.)

TABLE DES MATIERES

1. REGLEMENT GENERAL	3
1.1. PARTICIPATION.....	3
1.2.CONDITIONS TECHNIQUES	3
1.3.UNIFORME DE COMPÉTITION, ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION ET HYGIÈNE.....	7
1.3.1 UNIFORME DES ATHLÈTES :.....	7
1.3.2 UNIFORME DES ARBITRES :.....	10
2. Katas (FS, FH).....	11
3. Katas Armes (WS, WH).....	12
4. Self-Défense (SD)	12
5. Light Contact	13
5.1. Light CONTACT DUEL 'C' cat. 'C VIADAL' / RUMBLE SPARRING(RS).....	13
5.2. COMBAT NON CONTINU / POINT SPARRING (PS).....	17
6. COMBATS KEMPO FULL CONTACT DUEL « VIADAL » (avec des gants de 10 OZ ou 40Z).....	19
6.1. FULL CONTACT DUEL 'B' cat. / 'B VIADAL' (BV).....	19
6.2. DUEL DE Full CONTACT « A » cat. / 'UN VIADAL' (AV)	23
6.3. DUEL FULL CONTACT 'VIADAL' / COMBAT KEMPO KNOCK-DOWN (KK).....	26
7 SOUMISSION KEMPO - Gi et No Gi (GI, NG)	30
7.1. LE MATCH	30
7.2. INFRACTIONS TECHNIQUES	40
7.3. ORGANISME D'ARBITRAGE.....	42

1. REGLEMENT GENERAL



1.1 PARTICIPATION

1. Seuls les athlètes peuvent participer aux événements réglementés par la United World Sport Kempo Fédération (UWSKF) qui sont membres de l'UWSKF par l'intermédiaire d'une (entité juridique) de clubs sportifs, d'associations ou de fédérations nationales, de comités officiellement enregistrés. Les entités juridiques sont entièrement responsables de l'inscription de leurs athlètes dans les délais.
2. Les clubs, associations, fédérations nationales ou comités peuvent inscrire un nombre illimité d'athlètes par catégorie de poids ou de niveau de compétence. À moins que la proclamation de l'événement ne le réglemente différemment sur la base d'un accord séparé avec l'UWSKF.
3. Chaque concurrent doit disposer d'une assurance valide pouvant couvrir les blessures associées et les frais médicaux, le cas échéant. En cas d'accident survenu pendant la compétition, soit lui, soit sa personne morale sera en droit de supporter les frais y afférents.
4. L'âge et la nationalité seront vérifiés avec le passeport/carte d'identité lors de la pesée.
5. Chaque concurrent réputé participer de son plein gré, responsable de lui, ne pourra concourir que dans une seule catégorie de poids : celle correspondant à son poids au moment de la pesée officielle.

1.2 CONDITIONS TECHNIQUES

1. Les compétitions peuvent être organisées selon les règles mentionnées uniquement sur des tapis de judo, de lutte ou de ring de boxe approuvés de taille 10 x 10 m.
2. Les épreuves techniques sont :
 - Katas
 - Soft Style (FS)
 - Hard Style (FH)
 - Formes d'armes
 - Soft Style (WS)
 - Hard Style (WH)
 - Self-défense (SD)



3. Les événements de combat sont :

- Kempo Light Contact Duel Fight (dans des gants de boxe 10 OZ)
 - Combat non continu – Point Sparring (PS)
 - Combat continu avec force d'impact contrôlée « Rumble Sparring » – « C VIADAL » Light Contact Duel Fight (RS)
- Kempo Full Contact Duel Fight (dans des gants de boxe 10 OZ)
 - Duel à contact complet « B » cat. « B VIADAL » Combat continu avec force d'impact contrôlée sur la zone de la tête (BV)
 - Duel à contact complet « A » cat. « A VIADAL » Combat continu en plein contact (AV)
- Kempo Knock-down Full Contact Duel Fight (dans des gants à doigts de 4 OZ sans coups de poing à la tête) Full Contact Duel « VIADAL » (KK)
- Soumission Kempo
 - Soumission Kempo Gi (GI)
 - Soumission Kempo No Gi (NG)

4. La compétition se déroulera dans le niveau de compétence officiel (si demandé), les catégories d'âge et de poids et aucune allocation de poids ne sera acceptée :

L'organisateur du concours a le droit de diviser les catégories de poids en 3 niveaux de compétence différents :

- Débutant : Les athlètes de cette catégorie ont maximum 24 mois pratiquant des sports de combat
- Avancé : Les athlètes de cette catégorie pratiquent des sports de combat depuis maximum 24 mois et minimum 48 mois.
- Expert : Les athlètes de cette catégorie minimum 48 mois pratiquant le sport de combat.

Tous les athlètes devront être en mesure de fournir un document officiel prouvant leur âge et leur identité. Tout athlète concourant dans un groupe d'âge inférieur à sa catégorie d'âge inférieure à celle désignée sera automatiquement disqualifié de la compétition immédiate.

Les vétérans : les athlètes sont autorisés à concourir dans la catégorie d'âge directement inférieure à leur tranche d'âge valide, à condition qu'ils présentent un certificat médical lors de l'inscription. Les novices, les écoliers et les cadets doivent également présenter une autorisation parentale confirmant qu'ils sont autorisés à concourir dans un groupe d'âge plus avancé.



Chaque concurrent réputé participer de son plein gré et responsable de lui-même ne pourra concourir que dans une seule catégorie de poids : celle correspondant à son poids au moment de la pesée officielle.

Kids I. groupes d'âge ; 6-7 :

Garçons et filles : -16, -18, -21, -24, -27, -30, -33, -36, -40, -44, +44kg

Kids II. les groupes d'âge; 8-9 :

Garçons et filles : -21, -24, -27, -30, -33, -36, -40, -44, -49, -54, +54kg

Kids III. les groupes d'âge; 10-11 :

Garçons et filles : -27, -30, -34, -38, -42, -46, -50, -55, -60, +60kg

Novices ; 12-13 :

Garçons et filles : -27, -30, -34, -38, -42, -46, -50, -55, -60, -66, -72, -82, +82kg

Schoolboy/Girl ; 14-15 :

Garçons : -32, -35, -38, -42, -47, -53, -59, -66, -73, -78, -85, +85kg Filles : -30, -32, -34, -37 , -40, -44, -48, -52, -57, -62, +62kg

Cadets ; 16-17 :

Garçons : -42, -46, -50, -54, -58, -63, -69, -76, -85, -92 +92kg Filles : -38, -40, -43, -46, -49, -52, -56, -60, -65, +65kg

Groupes d'âge juniors ; 18-19 :

Hommes : -62, -66, -71, -77, -84, -92, -100, +100kg

Femmes : -53, -58, -64, -71, +71 kg

Groupes d'âge adultes ; (18)* 20 - 35 :

Hommes : -62, -66, -71, -77, -84, -92, -100, +100 kg

Femmes : -53, -58, -64, -71, +71 kg

* Les concurrents âgés de 18 et 19 ans sont autorisés à participer sur présentation d'un certificat médical.

Groupes d'âge vétérans A/B 35-45 / 46-56 :

Hommes : -66, -71, -77, -84, -92, -100, +100 kg

Femmes : -64, +64kg

Kids I-II-III (moins de 12 ans) sont autorisés à concourir dans les divisions suivantes : épreuves techniques, combats en duel avec contact léger, soumission (FS, FH, WS, WH, SD, PS, RS, GI, NG).

Les novices (entre 12 et 13 ans) sont autorisés à concourir dans les divisions suivantes : épreuves techniques, combats en duel avec contact léger, soumission. (FS, FH, WS, WH, SD, PS, RS, GI, NG)



Les Schoolboy/girls (entre 14 et 15 ans) sont autorisés à concourir dans les divisions suivantes : Technique

Événements, combats de duel de contact léger, duel de contact full «B» Cat. « B VIADAL », Mémoire. Combats « VIADAL » à renversement de Kempo. (FS, FH, WS, WH, SD, PS, RS, BV, GI, NG, KK)

Les cadets (entre 16 et 17 ans) sont autorisés à concourir dans les divisions suivantes :

épreuves techniques, combats en duel à contact léger, duel à contact complet « B » Cat. "B VIADAL", Soumission, Kempo Knockdown "VIADAL" Combats. (FS, FH, WS, WH, SD, PS, RS, BV, GI, NG, KK)

Les juniors, adultes et vétérans (plus de 17 ans) sont autorisés à concourir dans les divisions suivantes : épreuves techniques, combats de point sparring (contact léger), combats de duel de contact complet "A & B VIADAL", soumission, Kempo Knock-down "VIADAL". " Combats. (FS, FH, WS, WH, SD, PS, BV, AV, GI, NG, KK)

En ce qui concerne la perte de poids sur le site de compétition, la United World Kempo Sport Fédération a adopté les règles suivantes : la pratique de la déshydratation ou de l'excès calorique la restriction, l'utilisation de diurétiques, d'émétiques, de laxatifs et de vomissements provoqués sont interdits par l'UWSKF. Il est interdit aux athlètes de moins de 18 ans d'utiliser sur place les saunas/hammams ou les combinaisons imperméables à la vapeur.

L'application de ces règles relève de la responsabilité du comité du tournoi et ses décisions seront définitives. Une première violation du présent règlement entraînera la suspension du ou des individus concernés de la compétition pour laquelle l'utilisation des méthodes interdites était prévue. Une deuxième violation entraînera la suspension du ou des individus de tout événement sanctionné par l'UWSKF pendant une année civile à compter de la suspension. Le Comité Exécutif de l'UWSKF entendra tous les cas de deuxième violation et appliquera les sanctions définies dans le règlement de l'UWSKF. Toute personne aidant un athlète dans des pratiques de réduction de poids interdites sera soumise aux mêmes règles et sanctions que l'athlète en infraction.

5. Chaque concurrent devra se soumettre à un examen médical avant la pesée officielle, au cours duquel ses uniformes de compétition seront également inspectés pour vérifier leur conformité. Il est interdit aux athlètes sciemment infectés par le virus VIH/HBV de participer aux compétitions. Il est interdit au personnel médical sciemment infecté par le même virus d'administrer des soins de santé aux concurrents qui saignent.
6. Les concurrents qui déclarent forfait sans certificat médical approprié ne seront pas autorisés à participer tout au long du tournoi et seront retirés du classement final.
7. Si un athlète a subi des dommages à la tête suite à un KO – que ce soit à l'entraînement ou pendant un match – il sera suspendu de la participation aux compétitions et/ou aux entraînements pendant 60 jours (45 jours au minimum et 90 jours maximum selon les dégâts). Si, de l'avis des médecins, un renversement a causé des dommages à la tête de



l'athlète, la même règle s'appliquera. Si de graves dommages à la tête sont diagnostiqués, l'athlète peut être suspendu indéfiniment ou jusqu'à ce que le comité exécutif de l'UWSKF approuve son retour au combat.

8. Des prix individuels seront remis à chaque catégorie d'âge et de poids :

- 1ère place 1 médaille d'or, certificat
- 2ème place 1 médaille d'argent, certificat
- 3èmes places 1 médaille de bronze, certificat

L'équipe gagnante des événements recevra également un trophée ou une coupe.

9. L'organisateur effectuera un contrôle antidopage aléatoire parmi les médaillés d'or. Les catégories concernées seront sélectionnées et annoncées publiquement à l'issue de la cérémonie de remise des médailles correspondante. Le laboratoire utilisé pour analyser ces tests sera approuvé par le CIO/AMA. La procédure à suivre pour effectuer les tests et transporter les échantillons au laboratoire est définie dans le Code antidopage de l'AMA.

1.3 UNIFORME DE COMPÉTITION, ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION ET HYGIÈNE

- Les athlètes auront une hygiène exemplaire, des ongles de mains et de pieds courts et propres et des cheveux propres et rassemblés (si longs) avec une bande élastique ; leurs cheveux et leur peau doivent être exempts de toute substance grasse, huileuse ou collante.
- Les équipements de protection ne doivent contenir aucune pièce en plastique ou métallique, ils doivent être dans un état généralement propre et utilisable et le rembourrage ne doit en aucun cas être déplacé, cassé ou imparfait.
- Il est interdit aux athlètes de porter tout objet pouvant causer des blessures à un adversaire tel que colliers, bracelets, bracelets de cheville, bagues d'orteil, bagues de doigt, piercing de toute nature, prothèse, etc.
- L'uniforme doit être propre, généralement sec et exempt de toute odeur désagréable.
- Lors de la visite médicale, un arbitre officiel vérifiera que tous les concurrents satisfont aux exigences du présent article. Les athlètes doivent être avertis que si leur apparence ou leur uniforme ne sont pas corrects, ils ne seront pas autorisés à participer à la compétition. Si un athlète pénètre dans l'aire de compétition avec une apparence non conforme au présent règlement, il disposera d'un délai de 2 minutes pour en changer sous peine de perdre le match par forfait.

1.3.1 **Uniforme des athlètes :**

▪ **Uniforme Kempo GI**

- Les athlètes doivent porter un uniforme propre et présentable
- Les athlètes appelés en premier au tapis doivent porter une ceinture rouge et une veste Gi (kimono) noire avec un pantalon noir, et les athlètes appelés en deuxième lieu au tapis doivent porter une ceinture bleue et une veste Gi noire avec un pantalon blanc.
- Le Gi doit être en coton ou en matière similaire et en bon état. Il ne doit pas être inhabituellement épais ou rigide au point de gêner l'adversaire. La veste doit être plus longue que les hanches, mais pas plus longue que les cuisses. Lors de l'extension des bras vers l'avant, la distance entre les manches et les poignets ne doit pas dépasser 5 cm. Le pantalon doit être de taille appropriée et arriver jusqu'aux chevilles en position verticale. Le pantalon ne doit pas être inhabituellement serré ou ample au point d'affecter la capacité de l'adversaire à prendre des prises ou à bouger. La ceinture doit être serrée autour de la taille pour fixer la veste. Les femmes peuvent porter un rashguard de couleur noire ou de toute autre couleur neutre sous leur veste Gi.

▪ **Uniforme Kempo NO GI**

- Les athlètes doivent porter un uniforme propre et présentable ;
- Le premier athlète appelé apparaîtra sur le bord du tapis en jupe rouge et short noir, le deuxième athlète appelé en jupe bleue et short noir.
Le rashguard doit être bien ajusté, avec des manches courtes et contenir au moins 70 % de la couleur assignée. Le mélange de rouge et de bleu sur les rashguards est interdit. Le boardshort ne doit pas être excessivement ample ni avoir de poches ou de boutons/pressions qui pourraient être dangereux pendant la compétition.

▪ **Uniforme Kempo RUSH GUARD**

- Les athlètes doivent porter un uniforme propre et présentable
- Les athlètes appelés en premier au tapis doivent porter une ceinture rouge et un Rushguard rouge avec un pantalon Gi noir, et les athlètes appelés en deuxième lieu au tapis doivent porter une ceinture bleue et un Rushguard bleu avec pantalon Gi blanc.
- Le rashguard doit être bien ajusté, avec des manches courtes et contenir au moins 70 % de la couleur assignée. Le mélange de rouge et de bleu sur les rashguards est interdit. Le boardshort ne doit pas être excessivement ample ni avoir de poches ou de boutons/pressions qui pourraient être dangereux pendant la compétition. Le pantalon doit être de taille appropriée et arriver jusqu'aux chevilles en position verticale. Le pantalon ne doit pas être inhabituellement serré ou ample au point d'affecter la capacité de l'adversaire à prendre des prises ou à bouger.



- En cas d'épreuves techniques (FS, FH, WS, WH, SD) - en uniforme GI

- Les athlètes doivent porter un uniforme GI ; b;) L'uniforme GI peut être entièrement noir ou une veste noire avec un pantalon blanc. La couleur de la ceinture n'a pas d'importance.
-

- En cas d'événements de combat (GI, PS, RS, BV) – en uniforme GI

- Les athlètes doivent porter un uniforme GI ; la couleur des engrenages de protection visibles doit correspondre à la couleur attribuée (coin) rouge ou bleu.
- Protecteurs obligatoires en cas de PS ; RS ; Événements BV : Gants de boxe 100Z, Protège-tibias, Protège-pieds (doivent couvrir le pied et le talon), Protège-tête, Protège-dents, Protège-aïne (hommes) Plastron (femmes)
- En cas de Rumble Sparring (RS), le port d'un protecteur du haut du corps est obligatoire pour tous les athlètes de moins de 14 ans.
- En cas de soumission Gi (GI), les protections obligatoires sont un protège-aïne et un protège-dents. Le plastron est facultatif pour les femmes.

- En cas d'événements de combat (NG, AV) – en uniforme NO Gi

- Les athlètes doivent porter un uniforme NO GI ; la couleur des engrenages de protection visibles doit correspondre à la couleur attribuée (coin) rouge ou bleu.
- Protections obligatoires en cas d'événements AV : Gants de boxe 100Z, Protège-pieds (doivent couvrir le pied et le talon), Protège-dents, Protège-aïne (hommes) Plastron (femmes) ; Protections optionnelles : Protège-tibia, protège-tête

Protections obligatoires en cas d'épreuves NO GI Soumission (NG) : protège-aïne, protège-dents. Le plastron est facultatif pour les femmes.

- En cas d'événements de combat (KK) – en uniforme RUSH GUARD

- Les athlètes doivent porter un uniforme Rushguard ; la couleur des engrenages de protection visibles doit correspondre à la couleur attribuée (coin) rouge ou bleu.
- Protections obligatoires en cas d'événements Kempo Knock-down : gants à doigts 40Z (MMA), protège-pieds (doivent couvrir le pied et le talon), protège-dents, protège-aïne (hommes), plastron (femmes) ; Protections en option : Protège-tibias, protège-tête.



1.3.2 Uniforme des arbitres :

- L'arbitre central et les jurys doivent porter l'uniforme officiel désigné par la commission d'arbitrage. Cet uniforme doit être porté dans toutes les compétitions et cours. Les uniformes officiels seront constitués de :
 - T-shirt polo noir avec logo UWSKF ;
 - Pantalon noir
 - Des chaussures ou des baskets noires.
- L'Arbitre Central et les Jurys auront une hygiène exemplaire, des ongles courts et propres et des cheveux propres et rassemblés (si longs) avec une bande élastique.

2. FORMULAIRES MAINS VIDES

- Les athlètes masculins et féminins concourront dans des catégories distinctes.
- Uniforme : Gi Uniform comme écrit au paragraphe 1.3.1
- Si le nombre d'Athlètes inscrits à la Compétition ne justifie pas la création d'une certaine catégorie par âge ou sexe, le Comité d'Organisation en informera les entraîneurs de ces Athlètes, et s'ils sont d'accord, les Athlètes en question passeront à la catégorie suivante qui est plus proche de sa catégorie d'origine.
- Les représentations ne peuvent pas durer plus de 3 minutes. Si le temps limite est dépassé, l'athlète sera disqualifié.
- Présentation des concurrents :
 - L'arbitre central appelle par ordre de démonstration tous les concurrents d'une catégorie vers la zone de compétition suivante, enregistrement
 - Lorsque le nom du compétiteur est annoncé pour la première fois par l'arbitre, celui-ci doit être aligné sur le côté du tatami.
 - Lorsque le nom du concurrent est annoncé pour la deuxième fois, le concurrent doit entrer dans le tatami face à la table centrale pour démarrer le formulaire.
 - Lorsque l'arbitre central fait signe au compétiteur, celui-ci doit se placer sur le tatami à l'endroit où la performance va commencer. Lorsqu'il est prêt à commencer la représentation, le Concurrent salue une nouvelle fois le jury central et démarre immédiatement sa prestation.



- À la fin de la performance, le compétiteur restera dans le tatami jusqu'à ce que l'arbitre central et les juges latéraux aient fini de marquer. Après le score, l'Arbitre Central fait signe au Concurrent afin qu'il puisse quitter respectablement la zone de compétition.

- Arbitrage :

- Pour chaque zone de compétition, sera désignée une table d'arbitrage formée par :
 - a) l'arbitre central ;
 - b) 2 juges ;
 - c) Il y aura également des officiels de table désignés (chronométreur, marqueur et annonceur).
- Avant chaque présentation, l'arbitre central inspectera et approuvera le matériel du concurrent.
- L'arbitre central (responsable de cette zone de compétition) s'assoira près du périmètre de la zone de compétition face aux concurrents. Les deux autres juges s'asseoiront respectivement à sa gauche et à sa droite.

- Critères de notation :

- Présence – Attitude respectueuse, introduction et esprit démontré par l'athlète ;
- Exécution – Séquence correcte du formulaire, coordination ;
- Application – Démonstration réaliste de la signification du formulaire ;
- Technique - Gestes définis, clairs et compréhensibles ;
- Énergie - Exécution correcte des techniques présentées ;
- Respiration – Respiration correcte appliquée à l'exécution de la technique ;
- Posture – Positionnement correct du corps lors de l'exécution des techniques ;
- Solde – Maintenir l'équilibre pendant l'exécution du Formulaire ;
- Rythme – Fluidité des différents rythmes de la Forme ;
- Difficulté - Niveau de difficulté d'exécution du formulaire compte tenu de l'âge et du diplôme de l'athlète.

- Notation :

Les arbitres peuvent évaluer les performances de 0 à 10 points et peuvent également utiliser des scores décimaux. En cas d'égalité entre deux athlètes ou plus, les scores les plus bas peuvent déterminer le vainqueur. S'il y a une deuxième égalité, les scores les plus élevés devraient déterminer le vainqueur. S'il y a une troisième égalité, les concurrents qui sont à égalité doivent refaire le formulaire pour départager l'égalité.

2.1. Katas Soft Style (FS)

Formes de type chinois. (Kung-fu – formes semblables à)

Pendant la compétition, les athlètes peuvent exécuter des formes du programme technique officiel de leur méthode/style avec les modifications et/ou variations auxquelles elles doivent correspondre.



2.2. Katas Hard style (FH)

Formes de type japonais. (Karaté – formes similaires)

Pendant la compétition, les athlètes peuvent exécuter des formes du programme technique officiel de leur méthode/style avec les modifications et/ou variations auxquelles elles doivent correspondre.

3. Katas avec Armes (WS et WH)

Tous les règlements sont les mêmes que ceux mentionnés au chapitre 2. (sur Katas) ! Règles supplémentaires :

- En forme soft style (WS) et en forme hard style (WH), le concurrent montre son habileté avec une forme avec arme de son choix ; L'arme peut être n'importe quelle arme traditionnelle ou une arme moderne.
- Aucune lame de coupe aiguisée ni aucun bâton piquant n'est autorisé.

4. Self Défense (SD)

Uniforme : Uniforme GI tel qu'écrit au paragraphe 1.3.1.

Street Self Défense :

Les concurrents doivent présenter 4 scénarios. Un défenseur contre un attaquant, 1 par 1. Aucune arme n'est autorisée à utiliser pendant les 3 premières actions. Pas de musique et pas de discours entre les présentateurs pendant la démo. La démonstration complète ne peut pas durer plus de 3 minutes.

- Premier scénario contre un ou plusieurs coups de poing optionnels,
- Deuxième scénario contre un ou plusieurs coups de pied optionnels,
- Troisième scénario contre une saisie optionnelle.
- La quatrième scène consiste à montrer une légitime défense contre un groupe d'attaquants, où l'attaque doit également être continue. Les attaquants doivent attaquer en même temps.

Toutes les techniques doivent être montrées une seule fois avec une vitesse réaliste. Les armes ne peuvent être utilisées qu'au quatrième scénario en cas de groupe d'attaquants. L'arme peut être utilisée des deux côtés, du côté attaquant et/ou défensif. La considération la plus importante lors du jugement est l'efficacité et la réalité de l'action.



NOTE : Par exemple, l'autodéfense d'un enfant de 8 ans contre un adulte costaud ne pourra être présentée que dans la catégorie spectacle et non dans cet événement !

- Critères de notation :

- Présence – Attitude respectueuse, introduction et esprit démontré par l'athlète ;
- Exécution – Séquence correcte de la démonstration, coordination ;
- **Application – Démonstration réaliste ;**
- **Technique – Techniques définies et réalistes ;**
- Énergie - Exécution correcte des techniques présentées ;
- Respiration – Respiration correcte, coqueluche appliquée à l'exécution de la technique ;
- Posture – Positionnement correct du corps lors de l'exécution des techniques ;
- Équilibre – Maintenir l'équilibre pendant l'exécution de la démo ;
- Rythme – Fluidité des différents rythmes du Dorm ;

- Notation :

Les arbitres peuvent évaluer les performances de 0 à 10 points et peuvent également utiliser des scores décimaux. En cas d'égalité entre deux athlètes ou plus, les scores les plus bas peuvent déterminer le vainqueur. S'il y a une deuxième égalité, les scores les plus élevés devraient déterminer le vainqueur. S'il y a une troisième égalité, les concurrents qui sont à égalité doivent refaire la démonstration pour départager l'égalité.

5. COMBATS DE DUELS A CONTACT LEGER (dans des gants de 10 OZ)

5.1 RUMBLE SPARRING / DUEL DE CONTACT LÉGER « C » CAT. 'C VIADAL' (RS)

Combat continu, les compétiteurs doivent exécuter des techniques de qualité avec maîtrise de la force d'impact.

- Uniforme : Uniforme GI (tel qu'écrit au paragraphe 1.3.1.) Exception en cas de gants différents selon les différentes tranches d'âge.
- Équipement de sécurité nécessaire : casque, protège-dents, protège-aïne (hommes), gants de boxe (6/7 ans : 6 oz, 8/9 ans : 8 oz, 10-11 ans et plus : au moins 10 oz), protège-pieds , protège-tibia, plastron (femmes), protecteur du haut du corps (torse) pour enfants I-II-III,
- Novice (moins de 14 ans)



Temps de combat : 2x1,5 minutes, les pauses entre les tours durent 60 secondes.

- Prolongation : 1 minute en cas d'égalité. En cas de prolongation, le décompte repart à zéro et les points marqués précédemment sont supprimés. Le deuxième tirage au sort n'est pas autorisé après la prolongation, l'arbitre central doit donc consulter les juges pour décider qui gagnera le combat.

Cibles et techniques légales (force d'impact contrôlée !)

a) Zone de la tête comme cible : le contact tactile est autorisé

- Coups de poing : les divisions Enfants I-II-II et Novice ne sont PAS autorisées ; au-dessus de 14 ans, les divisions d'âge (écolier/fille, cadet) les coups de poing directs droits, les crochets, les uppercuts et les coups de poing inversés sont autorisés.
- Coups de pied : coup de pied rond (mawashi geri) ; coup de pied semi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet tournant (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement.

b) Zone du corps comme cible : un contact à mi-puissance est autorisé

- Punches : punch direct droit, crochet, uppercuts, punches inversés.
- Coups de pied : coup de pied rond (mawashi geri), coup de pied avant (mae geri), coup de pied latéral (yoko geri), coup de pied arrière (ushiro geri), demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, coup de pied extérieur (kaiten geri), coup de pied intérieur (mikazuki geri) ; divisions d'âge de plus de 14 ans (écolier/fille, cadet) coup de pied en crochet arrière (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, coup de pied extérieur en rotation (ushiro kaitem mawashi geri)

c) Zone des jambes comme cible : un contact à mi-puissance est autorisé

- Coups de poing : les divisions Enfants I-II-II et Novice ne sont PAS autorisées ; au-dessus de 14 ans, les divisions d'âge (écolier/fille, cadet) les coups de poing directs droits, les crochets, les uppercuts et les coups de poing inversés sont autorisés.
- Kicks : les divisions Kids I-II-II et Novice ne sont PAS autorisées ; au-dessus de 14 ans, les divisions d'âge (écolier/fille, cadet), les coups de pied de cuisse circulaires sur le côté intérieur ou extérieur de la cuisse sont tous deux autorisés.

La saisie est autorisée en position debout pendant 5 secondes, pendant ce temps les coups et coups de pied légaux sont autorisés. Après 5 secondes, l'arbitre central séparera les combattants.



Combat au sol autorisé uniquement au-dessus des divisions d'âge de 14 ans (écolier/fille, cadet) :

Tous les lancers, mises au sol, étranglements et étirements des articulations en position debout ou au sol sont autorisés, à l'exception des lancers exécutés dans le sens opposé contre la courbure normale des articulations (lancers combinés avec étirements des articulations).

L'arbitre central arrête le combat en cas de passivité ou après 10 secondes de position au sol. Le combat doit reprendre en position debout. Si un concurrent effectue une tentative de soumission pendant les 10 secondes du temps de combat au sol, il pourra bénéficier de 10 secondes supplémentaires de combat au sol pour terminer l'action.

Une technique légale débutée à l'intérieur et terminée à l'extérieur de la zone de combat (mais toujours dans la zone de sécurité) l'arbitre ne stoppera pas le match sauf dans le cas où l'action causerait du tort à quelqu'un.

Définition de la position au sol : un concurrent est en position au sol si 3 points de son corps touchent le sol.

Points :

- Coups de pied légaux à la tête - 2 points
- Coups de pied légaux à la tête - 3 points
- Coups de poing légaux à la tête - 1 point (uniquement pour les écoliers/filles, cadets)
- Coups de poing ou coups de pied légaux au corps et à la jambe - 1 point
- Coups de pied légaux au corps - 2 points
- Maintenez enfoncé, contrôlez dans n'importe quelle position dominante pendant 10 secondes - 2 points (uniquement écoliers/filles, cadets)
- Lancers (parfaits – haute amplitude) - 2 points (uniquement Écoliers/Filles, Cadets)
- Petits lancers (pas parfaits – petite amplitude), retrait - 1 point (uniquement Shoolboys/girls, Cadets)

Cibles illégales :

Yeux, colonne vertébrale, clavicule, gorge, cou, nuque, aines, genoux.

Techniques illégales :

- Techniques du coude et du genou,
- Mordre,
- Coup de tête,
- Coups de pied droits/frontaux (mae geri, yoko geri, kakato geri) à la tête et à la jambe,
- Frapper ou donner un coup de pied à l'adversaire au sol,
- Utilisation de techniques « aveugles » (poing retourné, coup de poing marteau)
- Étirement de la colonne vertébrale ou du cou,
- Les étranglements ou tout type d'étirements effectués de manière inappropriée sont interdits.
- **Dans les catégories Enfants I-II-II et Novice, tous les retraits, lancers et tous les coups de poing à la tête sont illégaux.**
- Crochets de talon intérieurs ou extérieurs
- Lancers combinés avec étirements des articulations



Cas où l'arbitre central prend une décision concernant les pénalités et/ou la disqualification :

- Attaque avec plus de puissance que ce qui est autorisé,
- Attaque dans des zones non autorisées,
- Attaquer avec des techniques non autorisées,
- Quitter la zone de combat pour éviter le combat,
- Poursuivre le combat après l'arrêt de l'arbitre,
- Attaque avec des techniques non maîtrisées,
- Insulter une personne officielle,
- Comportement antisportif,
- Après son 3ème appel, le compétiteur ne se présente pas au tapis dans les 60 secondes, prêt à combattre.

Pénalités :

Si la technique illégale utilisée était dangereuse et que l'athlète ne pouvait pas continuer le combat, une disqualification immédiate devait être annoncée. Uniquement si l'adversaire est capable de continuer le combat :

- Premier cas (avertissement verbal)
- Deuxième cas (prudence 1) - 2 points à l'adversaire
- Troisième cas (prudence 2) - 4 points à l'adversaire
- Quatrième cas (caution 3) - Disqualification

Juger :

- Il y a un arbitre sur le tatami (tapis) et il y a trois juges aux coins du tatami (tapis).
- Tâches de l'arbitre : diriger les matchs, veiller au respect des règles, assurer le fair-play, pouvoir arrêter le combat, pouvoir punir en cas de violation des règles, suivre les décisions des juges, annoncer haut et fort toutes les décisions officielles, prendre des décisions conformément aux juges (en cas de sanctions également) peuvent demander l'aide de l'arbitre dans des cas incertains, peuvent arrêter le combat (pour arranger les vêtements, éclaircir les cas incertains parmi les juges, annoncer les points et les fautes, en cas de blessures, et trouver une plainte officielle et juste pour le problème douteux). L'arbitre annonce les retraits et arrête le combat. Il signale également si l'un des combattants est plus agressif que ce qui est autorisé. Lorsqu'un compétiteur quitte l'aire de combat, l'arbitre arrête le combat, appelle les combattants au milieu du tapis et reprend le combat en position debout.
- Tâches des juges : (s'il n'y a pas de tableau de bord et de compteur électronique) signer, attribuer des points avec des compteurs mécaniques équipés de deux drapeaux de couleurs différentes (bleu et rouge). A la fin des tours, ils signent le résultat actuel ; à la fin des matchs, ils signent le résultat final à la demande de l'arbitre. Leurs mouvements ne peuvent pas interrompre l'arbitre et les combattants. En cas de violation des règles, les juges doivent en informer l'arbitre.



Gagnant:

Un concurrent gagne si :

- l'adversaire abandonne le combat,
- l'arbitre définit une supériorité significative et l'arrêt du combat (KO technique),
- l'entraîneur de l'adversaire jette l'éponge (abandon au corner),
- le médecin annonce que l'adversaire ne peut pas continuer le combat (arrêt du médecin),
- le temps écoulé et l'arbitre arrête le combat les décisions se feront par le score.
- l'adversaire est disqualifié.

Abandonner:

Soumission par la parole, en scotchant sur le tatami ou sur l'adversaire, en jetant l'éponge.
(La reddition avec une serviette ne peut être effectuée que par le ring assistant du concurrent.)

5.2 COMBAT NON CONTINU – POINT SPARRING (PS)

Combat non continu, les compétiteurs doivent exécuter des techniques de qualité avec maîtrise de la force d'impact. Toutes les grèves doivent être exécutées sans pouvoir.

- Uniforme : GI Uniform (tel qu'écrit au paragraphe 1.3.1.)
- Équipement de sécurité nécessaire : casque, protège-dents, protège-aîne (hommes), gants de boxe (10 oz), protège-pieds avec protection talon, protège-tibia, plastron (femmes).
- Temps de combat : 1x1,5 minutes.

Prolongation : 30 secondes en cas d'égalité. En cas de prolongation, le décompte repart à zéro et les points marqués précédemment sont supprimés. En cas d'égalité après la prolongation, le combat se poursuit jusqu'au premier coup sûr légal.

Cibles et techniques juridiques :

- Zone de la tête comme cible : le contact tactile est autorisé
 - Coups de poing : direct, crochets, uppercuts, revers (poing arrière).
 - Coups de pied : coup de pied rond (mawashi geri) ; coup de pied semi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet tournant (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement.
- Zone du corps comme cible : le contact tactile est autorisé
 - Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, revers (poing arrière).
 - Coups de pied : coup de pied rond (mawashi geri), coup de pied avant (mae geri), coup de pied latéral (yoko geri), coup de pied arrière (ushiro geri), coup de pied semi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, coup de pied extérieur (kaiten geri), coup de pied intérieur (mikatzuki geri), coup de pied en crochet arrière (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement.



- c. Zone des jambes comme cible : la moitié de la puissance est autorisée
- Balaye vers la jambe avant sous la cheville.

Points:

- Coups de pied sautés légaux à la tête ou au corps - 2 points
- Coups de poing ou coups de pied légaux à la tête ou au corps - 1 point
- Balayages - 1 point
- Le combat est terminé si l'écart entre les scores des concurrents atteint 7 points.

Cibles illégales :

Yeux, colonne vertébrale, clavicule, gorge, cou, nuque, aines, genoux, cuisses, jambes (sauf sous la cheville).

Techniques illégales :

- Donner des coups de poing ou de pied à l'adversaire au sol,
- Techniques du coude et du genou,
- Mordre,
- Coup de tête,
- Coups de pied droits/frontaux (mae geri, yoko geri, kakato geri) à la tête et à la jambe,
- Frapper ou donner un coup de pied à l'adversaire au sol,
- Utilisation de techniques aveugles (poing retourné, coup de poing marteau)
- Décoller, lancer, saisir,
- Toute sorte d'attaques à la jambe,
- Des étranglements ou étirements de toute nature, - Des coups de pied exécutés avec le talon.

Cas où l'arbitre central prend une décision concernant les pénalités et/ou la disqualification :

- Attaque avec plus de puissance que celle autorisée à la tête,
- Attaque dans des zones non autorisées,
- Attaquer avec des techniques non autorisées,
- Quitter la zone de combat pour éviter le combat,
- Poursuivre le combat après l'arrêt de l'arbitre,
- Attaque avec des techniques non maîtrisées,
- Insulter une personne officielle,
- Comportement antisportif,
- Après son 3ème appel, le compétiteur ne se présente pas au tapis dans les 60 secondes, prêt à combattre.

Pénalités :

Si la technique illégale utilisée était dangereuse et que l'athlète ne pouvait pas continuer le combat, une disqualification immédiate devait être annoncée. Seulement si l'adversaire est capable de continuer le combat.

- Premier cas (avertissement verbal)
- Deuxième cas (prudence 1) - 2 points à l'adversaire



- Troisième cas (prudence 2) - 4 points à l'adversaire
- Quatrième cas (caution 3) - Disqualification

Juger :

Il y a un arbitre sur le tatami (tapis), il y a deux ou trois juges aux coins du tatami (tapis) et il y a un assistant pour compter les points. S'il y a deux juges, l'arbitre doit également signer les touches, s'il y a trois juges, l'arbitre mène le combat sans marquer les touches. Juste après chaque attaque efficace, l'arbitre central arrêtera le combat pour marquer l'action.

- Tâches de l'arbitre :
Diriger les matchs, veiller au respect des règles, assurer le fair-play, pouvoir sanctionner en cas de violation des règles, suivre les décisions des juges, annoncer haut et fort toutes les décisions officielles, prendre des décisions en accord avec les juges (en cas de punition également) peut demander l'aide de l'arbitre dans des cas incertains, peut arrêter le combat (arranger les vêtements, éclaircir les cas incertains entre les juges, annoncer les points et les fautes, en cas de blessures, et trouver une plainte officielle et juste pour le problème discutable). L'arbitre annonce les retraits et arrête le combat. Il signale également si l'un des combattants est plus agressif que ce qui est autorisé. Lorsqu'un compétiteur quitte l'aire de combat, l'arbitre arrête le combat, appelle les combattants au milieu du tapis et reprend le combat en position debout.
- Tâches des juges : attribution de points avec des drapeaux de couleurs (bleu et rouge) après chaque action. Leurs mouvements ne peuvent pas interrompre l'arbitre et les combattants. En cas de violation des règles, les juges doivent en informer l'arbitre.
- Tâche de l'assistant : compter les points, attribuer l'arbitre lorsque la différence entre les points des concurrents atteint 7 points.

Gagnant :

Un concurrent gagne si :

- l'adversaire abandonne le combat,
- il a 7 points de plus que son adversaire dans le temps du combat,
- l'entraîneur de l'adversaire jette l'éponge,
- le médecin annonce que l'adversaire n'est pas en mesure de poursuivre le combat (arrêt du médecin)
- le temps s'écoule et l'arbitre arrête le combat les décisions se feront par le score.
- l'adversaire est disqualifié

Abandonner :

Soumission par la parole, en jetant l'éponge. (La reddition avec une serviette ne peut être effectuée que par le ring assistant du concurrent.)



6. COMBAT FULL CONTACT « VIADAL » (dans des gants 10 OZ)

6.1 DUEL À CONTACT COMPLET « B » CAT. «B VIADAL» (BV)

Combat continu, les concurrents doivent exécuter des techniques de qualité sans contrôle de la force d'impact sur le corps et avec contrôle sur la zone de la tête.

Uniforme : GI Uniforme tel qu'écrit au paragraphe 1.3.1.

- Équipement de sécurité obligatoire : casque, protège-dents, protège-aîne (hommes), gants de boxe (au moins 10oz), protège-pieds, plastron (femmes).
- Équipement de sécurité supplémentaire en option : protège-tibia.
- Durée du combat : 2x2 minutes, la pause entre les tours est de 1 minute.
- Prolongation : 1 minute en cas d'égalité. En cas de prolongation, le décompte repart à zéro et les points marqués précédemment sont supprimés. Le deuxième tirage au sort n'est pas autorisé après la prolongation, l'arbitre central doit consulter les juges pour décider qui gagnera le combat.

Cibles et techniques juridiques :

a) Zone de tête comme cible : la moitié de la puissance est autorisée

- Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, coups inversés.
- Coups de pied : coup de pied rond (mawashi geri) ; coup de pied en demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, descendant (plante du pied uniquement), extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet tournant (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement.

b) Zone du corps comme cible : la pleine puissance est autorisée

- Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, coups inversés. Les techniques du coude ne sont autorisées que sans saisie.
- Coups de pied : coup de pied circulaire (mawashi geri), coup de pied avant (mae geri), coup de pied latéral (yoko geri), coup de pied arrière (ushiro geri), demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, descendant (semelle) du pied uniquement), extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet arrière (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement. Les techniques de coups de genou ne sont autorisées que sans saisie.

c) Zone des jambes comme cible : la pleine puissance est autorisée

- Poinçons : directs, crochets, uppercuts, inversés. Les techniques du coude ne sont autorisées que sans saisie.
- Coups de pied : coup de pied rond intérieur et extérieur. Coups de talon jusqu'aux mollets. Les coups de genou ne sont autorisés que sans saisie.
- La saisie est autorisée en position debout pendant 5 secondes, pendant ce temps les coups et coups de pied légaux sont autorisés. Après 5 secondes, l'arbitre central séparera les combattants.



Combat au sol :

Toutes les projections, amanées au sol, étranglements et étirements articulaires en position debout ou au sol sont autorisés, à l'exception des projections exécutés dans le sens opposé contre la courbure normale des articulations (lancers combinés avec étirement articulaire). L'arbitre central arrête le combat en cas de passivité ou après 10 secondes. Le combat doit reprendre en position debout. Si un concurrent effectue une tentative de soumission pendant les 10 secondes du temps de combat au sol, il pourra bénéficier de 10 secondes supplémentaires de combat au sol pour terminer l'action.

Une technique légale débutée à l'intérieur et terminée à l'extérieur de la zone de combat (mais toujours dans la zone de sécurité) l'arbitre ne stoppera pas le match sauf dans le cas où l'action causerait du tort à quelqu'un.

Définition de la position au sol : un concurrent est en position au sol si 3 points de son corps touchent le sol.

Abattre :

L'arbitre central prend la décision en arrêtant le combat et en commençant le décompte des 10 secondes, pour un concurrent maximum deux fois par tour. L'arbitre central peut arrêter le combat à tout moment s'il constate que les concurrents pourraient être blessés.

Points :

- Coups de pied légaux à la tête - 2 points
- Coups de poing légaux à la tête - 1 point
- Coups de poing ou coups de pied légaux au corps et à la jambe - 1 point
- Maintenez enfoncé, contrôlez dans n'importe quelle position dominante pendant 10 secondes - 2 points
- Lancers (parfaits – grande amplitude) - 2 points
- Petits lancers (pas parfaits – petite amplitude), takedown - 1 point - Knock down / Décompte des 10 secondes commencé - 4 points

Cibles illégales :

Yeux, colonne vertébrale, clavicule, gorge, cou, nuque, aines, genoux.

Techniques illégales :

- Coups de poing et coups de pied au niveau de la tête de l'adversaire au sol,
- Techniques des coudes et des genoux jusqu'à la tête,
- Mordre,
- Coup de tête,
- Coups de pied droits/frontaux (mae geri, yoko geri, kakato geri) à la tête et à la jambe,
- Frapper ou donner un coup de pied à l'adversaire au sol,
- Utilisation de techniques aveugles (poing retourné, coup de poing marteau)
- Étirement de la colonne vertébrale ou du cou,
- Les étranglements ou tout type d'étirements effectués avec des mouvements brusques sont interdits.
- Crochets de talon intérieurs ou extérieurs
- Lancers combinés avec étirements des articulations



Remarque : En cas de sterch effectué, l'attaquant doit laisser suffisamment de temps à l'adversaire pour abandonner le combat.

Cas où l'arbitre central prend une décision concernant les pénalités et/ou la disqualification :

- Attaque avec plus de puissance que celle autorisée à la tête,
- Attaque dans des zones non autorisées,
- Attaquer avec des techniques non autorisées,
- Quitter la zone de combat pour éviter le combat,
- Poursuivre le combat après l'arrêt de l'arbitre,
- Attaque avec des techniques non maîtrisées,
- Insulter une personne officielle,
- Comportement antisportif,
- Après son 3ème appel, le compétiteur ne se présente pas au tapis dans les 60 secondes, prêt à combattre.

Pénalités :

Si la technique illégale utilisée était dangereuse et que l'athlète ne pouvait pas continuer le combat, une disqualification immédiate devait être annoncée. Seulement si l'adversaire est capable de continuer le combat.

- Premier cas (port verbal)
- Deuxième cas (prudence 1) - 2 points à l'adversaire
- Troisième cas (prudence 2) - 4 points à l'adversaire
- Quatrième cas (caution 3) - Disqualification

Juger :

- Il y a un arbitre sur le tatami (tapis) et il y a trois juges aux coins du tatami (tapis).

- Tâches de l'arbitre : diriger les matchs, veiller au respect des règles, assurer le fair-play, pouvoir arrêter le combat, pouvoir punir en cas de violation des règles, suivre les décisions des juges, annoncer haut et fort toutes les décisions officielles, prendre des décisions conformément aux juges (également en cas de punition) peuvent demander l'aide de l'arbitre dans des cas incertains, peuvent arrêter le combat (pour arranger les vêtements, éclaircir les cas incertains entre les juges, annoncer les points et les fautes, en cas de blessures, et trouver les officiels). et bonne plainte pour le problème douteux). L'arbitre annonce les retraits et arrête le combat. Il signale également si l'un des combattants est plus agressif que ce qui est autorisé. Lorsqu'un compétiteur quitte l'aire de combat, l'arbitre arrête le combat, appelle les combattants au milieu du tapis et reprend le combat en position debout.
- Tâches des juges : (s'il n'y a pas de tableau de bord et de compteur électronique) signer, attribuer des points avec des compteurs mécaniques équipés de deux drapeaux de couleurs différentes (bleu et rouge). A la fin des tours, ils signent le résultat actuel ; à la fin des matchs, ils signent le résultat final à la demande de l'arbitre. Leurs mouvements ne peuvent pas interrompre l'arbitre et les combattants. En cas de violation des règles, les juges doivent en informer l'arbitre.



Gagnant:

Un concurrent gagne si :

- l'adversaire abandonne le combat,
- l'adversaire est éliminé,
- l'arbitre définit une supériorité significative (KO Technique),
- l'entraîneur de l'adversaire jette l'éponge,
- le médecin annonce que l'adversaire n'est pas en mesure de poursuivre le combat (arrêt du médecin)
- le temps écoulé et l'arbitre arrête le combat les décisions se feront par le score., - l'adversaire est disqualifié,
- l'adversaire est renversé pour la 3ème fois dans un round (TKO).
-

Abandonner :

Soumission par la parole, en scotchant sur le tatami ou sur l'adversaire, en jetant l'éponge. (La reddition avec une serviette ne peut être effectuée que par le ring assistant du concurrent.)

6.2 DUEL À CONTACT COMPLET « A » CAT. 'UN VIADAL' (AV)

Combat continu, les compétiteurs doivent exécuter des techniques de qualité sans contrôle de la force d'impact.

Uniforme : PAS d'uniforme GI comme indiqué au paragraphe 1.3.1. Équipement de sécurité nécessaire : protège-dents, protège-aïne (hommes), gants de boxe (au moins 10oz), protège-pieds, plastron (femmes).

- Équipements de sécurité supplémentaires en option : protège-tibia, protège-tête.
- Durée du combat : 3x2 minutes, les pauses entre les tours durent 1 minute.
- Prolongation : 1 minute en cas d'égalité. En cas de prolongation, le décompte repart à zéro et les points marqués précédemment sont supprimés. Le deuxième tirage au sort n'est pas autorisé après la prolongation, l'arbitre central doit donc consulter les juges pour décider qui gagnera le combat.

Cibles et techniques juridiques :

a) Zone de tête comme cible : la pleine puissance est autorisée

- Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, coups inversés.
- Kiks : coup de pied rond (mawashi geri) ; coup de pied en demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, descendant (plante du pied uniquement), extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet tournant (ushiro ura mawashi geri) avec le plante du pied uniquement. Les coups de genou ne sont autorisés que sans saisie.

b) Zone du corps comme cible : la pleine puissance est autorisée



- Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, coups inversés. Les techniques du coude ne sont autorisées que sans saisie.
- Coups de pied : coup de pied circulaire (mawashi geri), coup de pied avant (mae geri), coup de pied latéral (yoko geri), coup de pied arrière (ushiro geri), demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, descendant (semelle) du pied uniquement, extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet arrière (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement. Les techniques de coups de genou ne sont autorisées que sans saisie.

c) Zone des jambes comme cible : la pleine puissance est autorisée

- Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, inversés. Les techniques du coude ne sont autorisées que sans saisie.
- Coups de pied : coup de pied rond intérieur et extérieur. Les coups de talon aux mollets, les coups de genou ne sont autorisés que sans saisir.

La saisie est autorisée en position debout pendant 5 secondes, pendant ce temps les coups et coups de pied légaux sont autorisés. Après 5 secondes, l'arbitre central séparera les combattants.

Combat au sol :

Tous les lancers, mises au sol, étranglements et étirements des articulations en position debout ou au sol sont autorisés, à l'exception des lancers exécutés dans le sens opposé contre la courbure normale des articulations. Les retenues sont également autorisées. L'arbitre central arrête le combat en cas de passivité ou après 30 secondes de combat au sol. Le combat doit reprendre en position debout.

Une technique légale débutée à l'intérieur et terminée à l'extérieur de la zone de combat (mais toujours dans la zone de sécurité) l'arbitre ne stoppera pas le match sauf dans le cas où l'action causerait du tort à quelqu'un.

Définition de la position au sol : un concurrent est en position au sol si 3 points de son corps touchent le sol.

Abattre :

L'arbitre central prend la décision en arrêtant le combat et en commençant le décompte des 10 secondes, pour un concurrent maximum deux fois par tour. L'arbitre central peut arrêter le combat à tout moment s'il constate que les concurrents pourraient être blessés.

Points :

- Coups de pied légaux à la tête - 2 points
- Coups de poing légaux à la tête - 1 point
- Coups de poing ou coups de pied légaux au corps et à la jambe - 1 point
- Maintenez enfoncé, contrôlez dans n'importe quelle position dominante pendant 10 secondes - 2 points
- Lancers (parfaits – grande amplitude) - 2 points
- Petits lancers (pas parfaits – petite amplitude), takedown - 1 point - Knock down / Décompte des 10 secondes commencé - 4 points

Cibles illégales :



Yeux, colonne vertébrale, clavicule, gorge, cou, nuque, aines, genoux.

Techniques illégales :

- Coups de poing et coups de pied au niveau de la tête de l'adversaire au sol,
- Techniques du coude à la tête,
- Mordre,
- Coup de tête,
- Coups de pied droits/frontaux (mae geri, yoko geri, kakato geri) à la tête et à la jambe,
- Frapper ou donner un coup de pied à l'adversaire au sol,
- Utilisation de techniques aveugles (poing retourné, coup de poing marteau)
- Étirement de la colonne vertébrale ou du cou,
- Les étranglements ou tout type d'étirements effectués de manière inappropriée sont interdits,
- Crochets de talon intérieurs ou extérieurs,
- Des lancers combinés avec des étirements articulaires.

Cas où l'arbitre central prend une décision concernant les pénalités et/ou la disqualification :

- Attaque dans des zones non autorisées,
- Attaquer avec des techniques non autorisées,
- Quitter la zone de combat pour éviter le combat,
- Poursuivre le combat après l'arrêt de l'arbitre,
- Attaque avec des techniques non maîtrisées,
- Insulter une personne officielle,
- Comportement antisportif,
- Après son 3ème appel, le compétiteur ne se présente pas au tapis dans les 60 secondes, prêt à combattre.

Pénalités :

Si la technique illégale utilisée était dangereuse et que l'athlète ne pouvait pas continuer le combat, une disqualification immédiate devait être annoncée. Seulement si l'adversaire est capable de continuer le combat.

- Premier cas (avertissement verbal)
- Deuxième cas (prudence 1) - 2 points à l'adversaire
- Troisième cas (prudence 2) - 4 points à l'adversaire
- Quatrième cas (caution 3) - Disqualification

Juger :

Il y a un arbitre sur le tatami (tapis) et il y a trois juges aux coins du tatami (tapis).

- Tâches de l'arbitre : diriger les matchs, veiller au respect des règles, assurer le fair-play, pouvoir arrêter le combat, pouvoir punir en cas de violation des règles, suivre les décisions des juges, annoncer haut et fort toutes les décisions officielles, prendre des décisions conformément aux juges (également en cas de punition) peuvent demander l'aide de l'arbitre (arbitre en chef) dans des cas incertains, peuvent arrêter le combat



(pour arranger les vêtements, éclaircir les cas incertains entre les juges, annoncer les points et les fautes, en cas de blessures, et trouver une plainte officielle et juste pour le problème douteux). L'arbitre annonce les retraits et arrête le combat. Il signale également si l'un des combattants est plus agressif que ce qui est autorisé.

- Lorsqu'un compétiteur quitte l'aire de combat, l'arbitre arrête le combat, appelle les combattants au milieu du tapis et reprend le combat en position debout.
- Tâches des juges : (s'il n'y a pas de tableau de bord et de compteur électronique) signer, attribuer des points avec des compteurs mécaniques équipés de deux drapeaux de couleurs différentes (bleu et rouge). A la fin des tours, ils signent le résultat actuel ; à la fin des matchs, ils signent le résultat final à la demande de l'arbitre. Leurs mouvements ne peuvent pas interrompre l'arbitre et les combattants. En cas de violation des règles, les juges doivent en informer l'arbitre.

Gagnant :

Un concurrent gagne si :

- l'adversaire abandonne le combat,
- l'adversaire est éliminé, l'arbitre définit une supériorité significative (KO technique),
- l'entraîneur de l'adversaire jette l'éponge,
- le médecin annonce que l'adversaire n'est pas en mesure de poursuivre le combat (arrêt du médecin)
- le temps écoulé et l'arbitre arrête le combat les décisions se feront par le score.,
- l'adversaire est disqualifié,
- l'adversaire est renversé pour la 3ème fois dans un round.

Abandonner :

Soumission par la parole, en scotchant sur le tatami ou sur l'adversaire, par corner en jetant l'éponge. (La reddition avec une serviette ne peut être effectuée que par le ring assistant du concurrent.)

6.3 'VIADAL' – KEMPO KNOCK-DOWN (KK)

Combat continu, les compétiteurs doivent exécuter des techniques de qualité sans contrôle de la force d'impact. Les techniques de bras ne sont pas autorisées au niveau de la tête.

- Uniforme : Uniforme RUSH GUARD tel qu'écrit au paragraphe 1.3.1. Équipements de sécurité obligatoires : protège-dents, protège-aïne (hommes), protège-pieds, plastron (femmes). Les concurrents de moins de 18 ans doivent porter un casque, un protège-tibia et des gants ouverts d'au moins 4 oz, capables de saisir (gants à doigts).
- Équipements de sécurité supplémentaires autorisés : protège-tibia, protège-tête.
- Il est interdit d'utiliser tout type d'équipement sur les mains.
- Durée du combat : 1x5 minutes, 1x3 minutes pour les catégories Écolier/Fille, Cadet et Junior.



- Prolongation : 1 minute en cas d'égalité. En cas de prolongation, le décompte repart à zéro et les points marqués précédemment sont supprimés. Le deuxième tirage au sort n'est pas autorisé après la prolongation, l'arbitre central doit donc consulter les juges pour décider qui gagnera le combat.

Cibles et techniques juridiques :

a) Zone de tête comme cible : la pleine puissance est autorisée, à l'exception des Scoolboy/girl et des Cadets.

- Coups de poing : interdits, aucun coup de poing n'est autorisé à frapper la tête
- coups de pied : coup de pied rond (mawashi geri) ; coup de pied en demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, descendant (plante du pied uniquement), extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet tournant (ushiro ura mawashi geri) avec le plante du pied uniquement. Les coups de genou ne sont autorisés que sans saisie.
- Pour les catégories Écoliers et Cadets, seule la demi-puissance (semi-contact) est autorisée.

b) Zone du corps comme cible : la pleine puissance est autorisée

- Coups de poing : directs, crochets, uppercuts, coups inversés. Les techniques du coude ne sont autorisées que sans saisie.
- Coups de pied : coup de pied circulaire (mawashi geri), coup de pied avant (mae geri), coup de pied latéral (yoko geri), coup de pied arrière (ushiro geri), demi-crochet (ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement, descendant (semelle) du pied uniquement, extérieur (kaiten geri), intérieur (mikazuki geri), coup de pied en crochet arrière (ushiro ura mawashi geri) avec la plante du pied uniquement. Les techniques de coups de genou ne sont autorisées que sans saisie.

c) Zone des jambes comme cible : la pleine puissance est autorisée

- Poinçons : directs, crochets, uppercuts, inversés. Les techniques du coude ne sont autorisées que sans saisie.
- Coups de pied : coup de pied rond intérieur et extérieur. Coups de talon jusqu'aux mollets. Les coups de genou ne sont autorisés que sans saisie.

La saisie est autorisée en position debout pendant 5 secondes, pendant ce temps les coups et coups de pied légaux sont autorisés. Après 5 secondes, l'arbitre central séparera les combattants.

Combat au sol :

Tous les lancers/projections, mises au sol, étranglements et étirements des articulations en position debout ou au sol sont autorisés, à l'exception des lancers qui sont utilisés dans le sens opposé contre la courbure normale des articulations. Les retenues sont également autorisées. L'arbitre central arrête le combat en cas de passivité ou après 30 secondes. Le combat doit reprendre en position debout.

Une technique légale commencée à l'intérieur et terminée à l'extérieur de la zone de combat ne peut être arrêtée que dans le cas où l'action nuit à quelqu'un.



Définition de la position au sol : un concurrent est en position au sol si 3 points de son corps touchent le sol.

Remarque : Si vous touchez le tapis, la plante du pied et les doigts de la main sont toujours considérés comme une position debout ! (fausse position au sol)

Abattre :

L'arbitre central décide du décompte des 10 secondes, pour un concurrent au maximum deux fois par tour. L'arbitre central peut arrêter le combat à tout moment s'il constate que les concurrents pourraient être blessés.

Points :

- Coups de pied légaux à la tête - 2 points
- Coups de poing légaux à la tête - 1 point
- Coups de poing ou coups de pied légaux au corps et à la jambe - 1 point
- Maintenez enfoncé, contrôlez dans n'importe quelle position dominante pendant 10 secondes - 2 points
- Lancers (parfaits – grande amplitude) - 2 points
- Petits lancers (pas parfaits – petite amplitude), takedown - 1 point - Knock-down, décompte des 10 secondes commencé - 4 points

Cibles illégales :

Yeux, colonne vertébrale, clavicule, gorge, cou, nuque, aines, genoux.

Techniques illégales :

- Des coups de poing à la tête,
- Mordre,
- Coup de tête,
- Coups de pied droits/frontaux (mae geri, yoko geri, kakato geri) à la tête et à la jambe,
- donner des coups de poing ou des coups de pied à l'adversaire menteur,
- Utilisation de techniques aveugles (poing retourné, coup de poing marteau)
- Étirement de la colonne vertébrale ou du cou,
- Les étranglements ou tout type d'étirements effectués de manière inappropriée sont interdits,
- Crochets de talon intérieurs ou extérieurs,
- Les lancers combinés aux articulations s'étirent.

Cas où l'arbitre central prend une décision concernant les pénalités et/ou la disqualification :

- Attaque dans des zones non autorisées,
- Attaquer avec des techniques non autorisées,
- Quitter la zone de combat pour éviter le combat,
- Poursuivre le combat après l'arrêt de l'arbitre,
- Attaque avec des techniques non maîtrisées,
- Insulter une personne officielle,
- Comportement antisportif,



- Après son 3ème appel, le compétiteur ne se présente pas au tapis dans les 60 secondes, prêt à combattre.

Pénalités :

Si la technique illégale utilisée était dangereuse et que l'athlète ne pouvait pas continuer le combat, une disqualification immédiate devait être annoncée. Seulement si l'adversaire est capable de continuer le combat.

- Premier cas (avertissement verbal)
- Deuxième cas (prudence 1) - 2 points à l'adversaire
- Troisième cas (prudence 2) - 4 points à l'adversaire
- Quatrième cas (caution 3) - Disqualification

Juger :

Il y a un arbitre sur le tatami (tapis) et il y a trois juges aux coins du tatami (tapis).

- Tâches de l'arbitre : diriger les matchs, veiller au respect des règles, assurer le fair-play, pouvoir arrêter le combat, pouvoir punir en cas de violation des règles, suivre les décisions des juges, annoncer haut et fort toutes les décisions officielles, prendre des décisions conformément aux juges (également en cas de punition) peuvent demander l'aide de l'arbitre dans des cas incertains, peuvent arrêter le combat (pour arranger les vêtements, éclaircir les cas incertains entre les juges, annoncer les points et les fautes, en cas de blessures, et trouver les officiels). et bonne plainte pour le problème douteux). L'arbitre annonce les retraits et arrête le combat. Il signale également si l'un des combattants est plus agressif que ce qui est autorisé. Lorsqu'un compétiteur quitte l'aire de combat, l'arbitre arrête le combat, appelle les combattants au milieu du tapis et reprend le combat en position debout.
- Tâches des juges : (s'il n'y a pas de tableau de bord et de compteur électronique) signer, attribuer des points avec des compteurs mécaniques équipés de deux drapeaux de couleurs différentes (bleu et rouge). A la fin des tours, ils signent le résultat actuel ; à la fin des matchs, ils signent le résultat final à la demande de l'arbitre. Leurs mouvements ne peuvent pas interrompre l'arbitre et les combattants. En cas de violation des règles, les juges doivent en informer l'arbitre.

Gagnant :

Un concurrent gagne si :

- l'adversaire abandonne le combat,
- l'adversaire est éliminé,
- l'arbitre définit une supériorité significative (KO Technique),
- l'entraîneur de l'adversaire jette l'éponge,
- le médecin annonce que l'adversaire n'est pas en mesure de poursuivre le combat, (arrêt du médecin)



- le temps écoulé et l'arbitre arrête le combat les décisions se feront par le score,
- l'adversaire est disqualifié,
- l'adversaire est renversé pour la 3ème fois dans un round (TKO).

Abandonner :

Soumission par la parole, en scotchant sur le tatami ou sur l'adversaire, en jetant l'éponge. (La reddition avec une serviette ne peut être effectuée que par le ring assistant du concurrent.)

7. SOUMISSION KEMPO – COMBAT AU SOL EN Gi et No Gi (GI, NG)

Règles pour les uniformes :

- En cas de soumission Kempo Gi (GI) : Règles Gi Uniform selon le paragraphe 1.3.1.
- En cas de soumission Kempo No Gi (NG) : règles uniformes NoGi selon le paragraphe 1.3.1.

7.1 LE MATCH

Durée des matchs

Les matchs Kids I-II-II durent 2 minutes, les matchs novices, écoliers/filles et vétérans durent 3 minutes. Les matchs cadets, juniors et seniors durent 4 minutes.

Appel et début des matchs

Les noms des deux athlètes doivent être annoncés d'une voix claire et forte sur le tapis. Les athlètes doivent être appelés 3 fois avec un intervalle d'au moins 30 secondes entre chaque appel. Si après le troisième appel, un athlète ne s'est pas présenté au tapis, il sera disqualifié et perdra le match.

Lorsque leur nom a été annoncé, les athlètes se placeront dans le coin correspondant à la couleur qui leur a été assignée et attendront que l'arbitre central les appelle à ses côtés. L'arbitre central inspectera leur tenue de compétition et leur accordera 2 minutes pour les changer au cas où ils ne seraient pas conformes au présent règlement. Si un athlète ne revient pas au tapis avec un uniforme satisfaisant après 2 minutes, il perdra le match par forfait. L'arbitre central inspectera également les athlètes pour s'assurer que leur peau n'est couverte d'aucune substance grasse ou collante, ni de transpiration. Une fois que l'arbitre central a

terminé son inspection, les deux athlètes se serrent la main et commencent le match au coup de sifflet de l'arbitre.

Positions de départ et de redémarrage

Définition de hors limites

Si, depuis la position debout, un compétiteur est forcé de sortir des limites et touche la zone de protection avec un pied alors qu'il n'est pas en train de tenter de soumission, l'arbitre central doit interrompre l'action et ramener les compétiteurs au centre du tapis. Lorsque les compétiteurs se battent au sol, hors limites est entendu lorsqu'aucune partie du corps de l'un ou l'autre des compétiteurs ne touche le cercle ou lorsqu'une partie du corps de l'un ou l'autre des compétiteurs sort de la zone de protection. Lorsque l'une ou l'autre situation se produit, l'arbitre doit interrompre l'action et ordonner la position de redémarrage correcte.

Remarque : si un compétiteur s'enfuit du tapis – depuis sa position debout ou au sol – un avertissement sera immédiatement émis et 1 point sera attribué à l'athlète attaquant. Remarque : Si un athlète sort des limites pendant une tentative de soumission (sans faire la bonne défense), le match ne sera arrêté que lorsque l'action sera terminée ou lorsqu'une partie de la tête de l'un ou l'autre des grapplers sera hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'athlète qui fera sortir l'action de la zone de protection avec le marsouin ou arrêtera le combat pour échapper à la soumission sans faire la défense correcte sera immédiatement disqualifié.

Remarque : Si un grappler force l'action hors des limites pour tenter d'échapper à une soumission en utilisant la bonne défense (sans fuir le tapis), le combat ne sera pas arrêté jusqu'à ce que l'action soit terminée ou lorsqu'une partie de la tête de l'un des grapplers est hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'arbitre doit arrêter les athlètes, attribuer 1 point pour attaque à l'athlète qui tente la soumission et reprendre le match au centre du tapis selon les critères de position de redémarrage.

Position neutre

La position neutre se produit au début de la période régulière. Les deux grapplers se tiennent face à face au centre du tapis, leurs pieds touchant le cercle intérieur et attendent l'ordre ou le coup de sifflet de l'arbitre pour commencer à lutter. La position neutre est ordonnée lorsque le match doit être repris alors que l'action était en position debout.



Position de redémarrage de la garde ouverte

Le redémarrage de la garde ouverte se produit au centre du tapis avec le grappin inférieur sur le dos, les mains posées sur ses cuisses et ses pieds à plat sur le tapis dans le cercle intérieur. Le grappler du haut s'agenouille devant ses pieds et place ses mains sur les rotules du grappler du bas. Une fois que l'arbitre a approuvé la position, le



match reprend sur son ordre ou au coup de sifflet. L'Open Guard Restart est ordonné lorsque les deux grapplers sont sortis des limites pendant le combat au sol et que la dernière position obtenue par l'athlète de haut niveau n'était pas une position dominante. Le grappler qui était en tête lorsque l'action est sortie des limites (ou qui avait un contrôle partiel du dos) prendra la première place lors du redémarrage de la garde ouverte.

Position de redémarrage side control

Le redémarrage du contrôle latéral s'effectue au centre du tapis avec le grappler du bas sur le dos (les coudes visiblement libres et les mains placées du côté de l'adversaire) et le grappler du haut avec le torse à plat sur son adversaire et les coudes et les genoux sur le tapis. La position de redémarrage du contrôle latéral est ordonnée lorsqu'un grappin est sécurisé sur un support latéral, puis l'action sort des limites.



Position de redémarrage en garde montée

Le redémarrage du contrôle de montage se produit au centre du tapis avec le grappler inférieur sur le dos, les mains placées sur le côté de sa tête, et le grappler supérieur le montant avec ses jambes sur le côté et ses mains placées sur la poitrine de l'adversaire. La position de redémarrage du contrôle de monture est ordonnée lorsqu'un grappler a sécurisé une monture complète et que l'action sort ensuite des limites.



Position de redémarrage sur control du dos

Le redémarrage du contrôle arrière se produit au centre du tapis avec le grappler inférieur agenouillé, les mains sur ses cuisses, et le grappler supérieur agenouillé derrière lui, une jambe levée et en position de verrouillage dessus-dessous. La position de redémarrage du contrôle arrière est commandée lorsqu'un grappin a sécurisé un support arrière. Lorsque l'action est relancée en position Back Control, le grappler supérieur ne peut plus marquer de points pour Back Mount



Notation des actions et des prises

Définition de garde/demi-garde

La garde est la position du grappler inférieur qui utilise une ou les deux jambes pour contrôler l'adversaire et l'empêcher d'atteindre la position dominante (montage latéral, complet ou arrière). La demi-garde est la garde dans laquelle l'athlète du bas est allongé sur le dos ou sur le côté et a l'une des jambes de l'athlète en position supérieure coincée entre ses jambes.



La garde fermée se produit lorsque l'athlète du bas a l'athlète du haut entre ses jambes avec les pieds ou les jambes croisés ou en contact.

Coups de poing – 1 ou 4 points (les coups de poing ne sont autorisés que dans les divisions cadet, junior, senior et vétéran)

- 1 point est attribué si l'athlète le mieux placé (par exemple, avec un genou sur le ventre ou en position de montage complet) frappe le corps d'un athlète placé en bas ou si un athlète debout frappe le corps d'un athlète au sol. Les coups doivent être bien exécutés à pleine puissance.

Remarque : Il est interdit de frapper la colonne vertébrale et les reins du corps. Si cela se produit, cela doit être considéré comme une « action illégale » et l'arbitre central doit arrêter le combat et annoncer un avertissement et un point de pénalité pour l'infraction. Le mach doit redémarrer en position neutre debout.

- 4 points sont attribués en cas de **KO**. L'arbitre central décide du décompte des 10 secondes, pour un concurrent au maximum deux fois par tour. L'arbitre central peut arrêter le combat à tout moment s'il constate que les concurrents pourraient être blessés. Après 10 secondes, si le compétiteur est incapable de poursuivre le combat, l'athlète perdra le match. Si le compétiteur est capable de continuer le combat, l'arbitre doit reprendre le match en position neutre. Si un athlète est renversé pour la troisième fois dans un tour, il perd le match par TKO.

Remarque : Si les deux athlètes sont en position debout, aucun coup de pied, coup de poing, coup de coude ou d'avant-bras n'est autorisé. Si cela se produit, cela doit être considéré comme une « action illégale » et l'arbitre central doit arrêter le combat et annoncer un avertissement et un point de pénalité pour l'infraction. Le mach doit redémarrer en position neutre debout.

Takedowns – 2 ou 3 points

- 2 points pour la mise au sol sont attribués à toute situation dans laquelle l'action commence debout et se termine au sol et où un grappler parvient à maintenir la première position avec contrôle pendant 3 secondes (si un athlète tire la garde après avoir établi le contact avec l'adversaire, l'adversaire doit recevoir 2 points pour le retrait s'il est capable de maintenir la première position avec le contrôle pendant 3 secondes). Si, avec le takedown, le grappler parvient à établir une position dominante, il recevra en outre les points correspondants (soit : 2 + 3 pour les takedowns en side mount, 2 + 4 pour les takedowns en full mount, et 2 + 4 pour takedowns en monture arrière, 2+3+1 pour les lancers au genou sur le bellé et puis 1 coup de poing au corps).
- 3 points pour le retrait, au lieu de 2, sont attribués. Si un athlète est capable de mettre au sol l'adversaire en le soulevant au-dessus de sa taille tout en restant debout avant de terminer le retrait. Les takedowns qui font tomber l'adversaire sur le cou ou la tête sont illégaux (art. Prises et actions illégales)

Remarque : Est considéré comme contrôle après un retrait lorsque l'athlète au sommet est capable de maintenir l'adversaire au sol avec le dos ou le côté face au sol à un angle inférieur à 90° tout en maintenant le contact avec lui ou, dans le cas de l'adversaire. atterrissage frontal (avec le ventre vers le tapis), lorsqu'il est capable

de le maintenir au sol avec 3 points de contact entre les bras et les genoux en le contrôlant par derrière, après avoir passé le contrôle de ses bras. L'athlète au sommet n'est pas considéré comme en contrôle s'il subit une attaque de soumission de l'adversaire. Pour être considéré comme étant en contrôle, il doit d'abord échapper à la tentative de soumission. Remarque : S'asseoir debout sans contact pour éviter un combat debout sera pénalisé par un avertissement et attribuera 1 point à l'adversaire. L'arbitre central doit interrompre l'action et ramener les concurrents en position neutre.

Renversements – 2 points

Les renversements depuis une position désavantagée ou toute position inférieure sans établissement direct d'une position dominante donneront 2 points si le contrôle depuis la position supérieure est maintenu pendant 3 secondes. Les renversements depuis une position défavorisée ou toute position basse avec établissement direct d'une position dominante seront attribués à 2 points + les points correspondant à la position dominante si le contrôle est maintenu pendant 3 secondes (soit : 2 + 3 pour les renversements en montage latéral, 2 + 4 pour les inversions en montage complet, et 2 + 4 pour les inversions en montage arrière).

Note : Est considéré comme contrôle après un renversement lorsque l'athlète au-dessus est capable de maintenir l'adversaire au sol avec le dos ou le côté à un angle inférieur à 90° par rapport au sol tout en gardant le contact avec lui ou, dans le cas de l'adversaire atterrissage frontal (avec le ventre vers le tapis), lorsqu'il est capable de le maintenir au sol avec 3 points de contact entre les bras et les genoux en le contrôlant par derrière, après avoir passé le contrôle de ses bras. L'athlète au sommet n'est pas considéré comme en contrôle s'il subit une attaque de soumission de l'adversaire.

Positions dominantes – 3, 4, 4 points

Garde de coté (side control) (3 points) : Lorsqu'un grappler prend le contrôle par le haut, son corps étant hors du contrôle des défenses des jambes de l'adversaire (garde ou demi-garde) tout en gardant le dos de l'adversaire au tapis pendant 3 secondes (la position de montage latéral inclut nord-sud et genou sur le ventre)

Exemples de Montage Lateral



Full Mount (4 points) : Lorsqu'un grappler contrôle depuis le haut, assis sur le torse de l'adversaire face à la tête, ses deux genoux touchant le sol des deux côtés de l'adversaire (avec

jusqu'à un bras coincé sous son genou).) pendant 3 secondes. Si l'athlète a un bras de l'adversaire coincé sous sa jambe, il ne recevra des points pour le montage complet que si le genou coinçant le bras de l'adversaire n'est pas au-dessus de la ligne de l'aisselle (dans le cas où le genou coincé est au-dessus de la ligne de l'aisselle, par exemple lors d'un triangle monté, la position est considérée comme un Montage Lateral).



Exemples of Full Mount



Contrôle du dos (back mount) (4 points) : Lorsqu'un grappler contrôle l'adversaire par l'arrière, avec sa poitrine contre le dos de l'adversaire et ses talons entre les deux cuisses de l'adversaire, sans croiser les jambes ou les pieds, en position de piéger l'un des bras de l'adversaire, pendant 3 secondes. La position de montage arrière est la seule position dominante qui peut être marquée sur un adversaire debout.

Exemple of Back Mount



Positions that DO NOT score Back Mount



Body Triangle

Feet Crossed

Système de notation progressif pour la position dominante

Pour garantir un niveau de soumissions plus élevé, les points pour les positions de contrôle dominantes (c'est-à-dire montage latéral, montage complet et montage arrière) suivront un système de progression, ce qui signifie que les positions doivent être améliorées pour obtenir des points (montage latéral, montage complet). , Montage arrière).

Une fois marqués, les points pour les positions dominantes ne seront attribués que lorsque l'athlète qui était en bas retrouvera la garde fermée, effectuera un renversement ou se tiendra debout pendant au moins 3 secondes.

Exemples :



Une fois marqués des points Side Mount, les athlètes peuvent marquer des points Full Mount et Back Mount, mais ne peuvent plus marquer de points Side Mount à moins que leur adversaire ne reprenne la garde fermée, effectue un renversement ou se tienne debout pendant au moins 3 secondes.

Une fois marqués des points Full Mount, les athlètes peuvent marquer des points Back Mount, mais ne peuvent plus marquer de points Side Mount ou Full Mount à moins que son adversaire ne reprenne la garde fermée, effectue un renversement ou se tienne debout pendant au moins 3 secondes.

Une fois marqués des points Back Mount, les athlètes ne peuvent plus marquer de points pour les positions dominantes, à moins que leur adversaire ne reprenne la garde fermée, effectue un renversement ou se tienne debout pendant au moins 3 secondes.

Remarque : les scores des coups de poing n'ont aucun effet dans le système de notation progressif. Vous pouvez marquer un coup de poing légal à tout moment pendant le match, peu importe qu'il y ait eu une position de montage complet ou arrière marquée auparavant. Dans n'importe quelle position, un seul coup de poing peut être donné. En cas de série de coups, un seul coup est marqué. par exemple. 3+1+4+1 après un genou sur le belli 3 secondes, l'athlète du haut frappe deux fois le corps de l'athlète du bas, puis passe en position de montage complet et après 3 secondes, frappe à nouveau le corps de l'athlète du bas.

Attaque (1 point) :

Si un athlète effectue une mise au sol, mais n'a pas réussi à maintenir le contrôle de la première position pendant 3 secondes (parce que l'adversaire est capable de revenir en position neutre ou que l'action sort des limites avant que le contrôle de 3 secondes ne soit atteint) sera attribué. 1 point pour l'attaque.

Si après une mise au sol terminée, un athlète subit un renversement avant d'atteindre un contrôle de 3 secondes, il recevra 1 point pour l'attaque et les adversaires recevront 2 points pour la mise au sol s'ils sont capables de maintenir le contrôle de 3 secondes depuis le haut. L'athlète qui tente une prise de soumission où l'adversaire est en danger réel de soumission pendant au moins 3 secondes mais qui va jusqu'au temps mort se verra attribuer 1 point pour l'attaque. Il est du devoir de l'arbitre d'évaluer dans quelle mesure la retenue de soumission s'est concrétisée. Les tentatives de verrouillage des poignets ne rapportent pas de points d'attaque.

Example of close submission attempt

Examples of not close submission attempt



Armbar with arm stretched past 90°



Armbar attempt with opponent defending



Armbar with arm stretched past 90°



Armbar attempt with opponent defending



Locked triangle



Loose triangle attempt with opponent defending

Example of close submission attempt



Examples of not close submission attempt



Kimura with arm bend behind opponent back



Footlocks/Ankle locks completing stretching opponent foot or compressing the tendon

Kimura attempt with arm bend NOT behind Opponent back and opponent defending



Footlocks/Ankle locks attempt with foot not

Blessures et saignement

L'arbitre doit arrêter le match et demander un temps additionnel si un athlète est temporairement blessé en raison d'un coup accidentel (c'est-à-dire un coup dans l'œil, une collision à la tête, etc.). Le temps de blessure/sang par match ne peut pas dépasser 2 minutes par athlète. Si l'arbitre estime qu'un athlète feint une blessure pour éviter une soumission et/ou une action, il peut déclarer une disqualification. De même, si une blessure survient suite à un mouvement illégal, l'arbitre disqualifiera le grappler fautif.

En cas d'hémorragie du grappler, l'arbitre arrêtera le match et fera intervenir le staff médical. Des ustensiles de nettoyage et des solutions désinfectantes appropriés doivent être facilement disponibles à la table du passe-partout. Il est du devoir du médecin-chef de déterminer si le saignement et la propagation du sang ont été efficacement stoppés et si l'athlète peut ou non continuer la compétition. La compétition ne pourra reprendre que lorsque tous les matériaux utilisés pour le nettoyage du sang auront été correctement éliminés et que la solution médicale utilisée pour nettoyer le tapis aura séché. Dans le cas d'un vêtement ensanglanté ou déchiré qui doit être remplacé, tous les athlètes doivent avoir un uniforme de secours disponible côté tapis.



En cas de blessure et d'incapacité simultanée des deux concurrents, la victoire est accordée à celui qui a marqué le plus de points. En cas d'égalité, l'organisme arbitral se consultera et votera pour déterminer le vainqueur légitime.

Interruptions du match

Si pour une raison quelconque le match doit être interrompu (c'est-à-dire blessure/temps de sang, consultation des arbitres, etc.), les deux grapplers doivent se tenir debout ou s'asseoir au centre du tapis face à la table des arbitres, sans parler à personne ni prendre liquides, et attendez que l'arbitre les rappelle et reprenne le match.

Critère de décision

À l'exception des championnats continentaux et mondiaux seniors, l'arbitre central a toute autorité pour arrêter le match s'il estime qu'un athlète court un danger imminent de blessure grave ou ne peut plus résister à un verrouillage de soumission ou à un étranglement, même si ledit athlète n'a pas soumis ou tapé. La sécurité des athlètes prévaudra à tout moment.

Lorsqu'un compétiteur abandonne le combat, soit verbalement (en criant ou en disant « tapez » ou « stop »), soit physiquement (en tapant au moins deux fois l'adversaire ou le tapis avec sa main ou son pied), l'adversaire est automatiquement déclaré vainqueur. , peu importe le nombre de points accumulés ou l'heure du match.

Si un compétiteur perd connaissance en raison d'une prise légale appliquée par l'adversaire ou en raison d'un accident ne provenant pas d'une manœuvre illégale, l'arbitre central arrêtera le match, aidera l'athlète inconscient à reprendre ses esprits et déclarera l'adversaire vainqueur par soumission.

Remarque : Si un compétiteur de moins de 18 ans (enfant I-II-III, cadet, écolier ou novice) perd connaissance pendant un match, il sera suspendu du reste de la compétition par mesure de sécurité.

Remarque : Les concurrents qui perdent connaissance en raison d'un traumatisme crânien seront suspendus du reste de la compétition et devront suivre un traitement dispensé par le personnel médical.

Lorsqu'un compétiteur a marqué 15 points d'avance sur son adversaire, l'arbitre central arrêtera le match et déclarera la victoire par supériorité technique. Si à l'issue du temps réglementaire aucune des situations décrites ci-dessus ne se produit, le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points techniques sera déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de points à l'issue du temps réglementaire, le vainqueur sera déterminé selon les critères suivants :

- L'athlète qui a marqué l'action avec la valeur de points la plus élevée
- L'athlète ayant reçu le moins d'avertissements.

Si aucun de ces critères ne s'applique, le match devrait se dérouler en prolongation d'une minute.

Prolongations :

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire et qu'aucun des critères décrits ci-dessus ne permet de déterminer le vainqueur, l'arbitre central demande une prolongation d'une minute. La victoire est déterminée par le « point d'or », ce qui signifie que le premier grappler qui marque



remporte le match. La période commence dans l'une des trois positions suivantes : garde ouverte en bas, garde ouverte en haut ou position neutre.

Le grappler qui a le choix de la position est déterminé par tirage au sort.

Si aucun point n'est marqué après la fin de la prolongation, le grappler qui n'a PAS eu le choix de la position reçoit 1 point et remporte le match, car son adversaire n'a pas réussi à marquer alors qu'il était avantagé par le choix de la position. . Les points d'attaque et les avertissements ne sont pas attribués pendant la prolongation.

Remarque : les grapplers qui déclarent forfait sans certificat médical approprié ne seront pas autorisés à participer tout au long du tournoi (même dans d'autres styles) et seront retirés du classement final.

7.2 INFRACTIONS TECHNIQUES

Passivité

Il est du devoir des athlètes de maintenir l'action en travaillant continuellement pour améliorer leur position ou soumettre leur adversaire et faire un effort honnête pour maintenir les actions dans les limites.

Lorsque l'arbitre central estime qu'un grappler fait preuve de passivité ou de décrochage, il doit tenter de le stimuler par des ordres verbaux (« Rouge/Bleu Ouvert » ou « Rouge/Bleu Action ») sans interrompre le match.

Si, au bout de 15 secondes, le grappler continue à rester passif après les ordres verbaux, l'arbitre central devra signaler le grappler passif en levant le bras portant la bande de couleur droite et lui donner un avertissement (l'avertissement, sans avertissement ne doit être donné qu'au début, puis aucun avertissement n'est encore donné à l'athlète passif)

Si après 15 secondes supplémentaires, le grappler continue de rester passif, il doit lui donner un avertissement et ainsi de suite. Chaque avertissement doit être signalé sur la feuille de match. Le premier avertissement, le deuxième et le troisième avertissement pour passivité attribuent 1 point à l'adversaire jusqu'au quatrième avertissement qui entraîne la disqualification du grappler passif.

1ère fois portage verbal = 0 point > 2ème fois avertissement = 1 point > 3ème fois avertissement = 1 point > 4ème fois avertissement = disqualification

La passivité comprend :

- Tenir bon pour tenter de neutraliser ou d'interdire une action ou un avancement.
- Retarder l'action en communiquant avec l'entraîneur/le coin
- Quitter le tapis sans autorisation



- Prendre trop de temps pour revenir au centre du tapis pour les relances
- Position de redémarrage incorrecte
- Utilisation abusive des délais d'attente
- Fuir le tapis (c'est-à-dire fuir volontairement le tapis avec les deux pieds pour échapper à un retrait ou à une autre action).

Remarque : Si un athlète sort des limites lors d'une tentative de soumission (sans faire la défense correcte), le match ne sera pas arrêté jusqu'à ce que l'action soit terminée ou lorsqu'une partie de la tête de l'un des grapplers soit hors de la zone de protection. Dans ce cas, l'athlète qui fera sortir l'action de la zone de protection avec le marsouin ou arrêtera le combat pour échapper à la soumission sans faire la défense correcte sera immédiatement disqualifié.

- Fuir la position pour éviter les combats debout ou au sol (par exemple si un athlète est assis en garde sans contact pendant qu'il est debout ou si l'athlète au sommet se lève pendant un combat au sol sans essayer d'atteindre une position dominante ou une soumission sur l'athlète en bas). - Faux départ (c'est-à-dire commencer le grappin avant le commandement ou le coup de sifflet) et violation de la position de redémarrage.

Prises et actions illégales

Si un athlète enfreint le code d'éthique de l'UWSKF de manière flagrante et antisportive, l'arbitre central le disqualifiera du match ou de la compétition. L'arbitre central signalera chaque contrevenant pour examen des membres. Si un athlète est blessé par une prise illégale et ne peut pas continuer le match, l'athlète qui a causé la blessure perdra le match. La première infraction donne lieu à 1 point attribué à l'adversaire, la deuxième infraction donne lieu à 1 point à l'adversaire et la troisième infraction entraîne la disqualification :

1er avertissement = 1 point > 2ème avertissement = 1 point > 3ème avertissement = disqualification

Remarque : toute action illégale exécutée pour empêcher l'adversaire de terminer une soumission entraînera une disqualification immédiate.

Les actions illégales comprennent :

- Briser intentionnellement des os ou des articulations (c'est-à-dire ne pas laisser suffisamment de temps à l'adversaire pour taper dans des situations de soumission)
- Coups de poing et coudes à la tête, à la colonne vertébrale, aux reins et à l'aîne
- Coups de pied, genoux, avant-bras, coups de tête, visages croisés malveillants
- Mordre, arracher les cheveux, le nez, les oreilles ou attaquer l'aîne
- Crevaison des yeux, des oreilles ou du nez, hameçonnage
- Spikes (c'est-à-dire, lancers debout sur la tête ou le cou)

- Slams en défense des tentatives de soumission et si le corps de l'adversaire est au-dessus de la taille
- Dosserets en position debout
- Combinaison de serrures articulaires et de lancers
- Utilisation des doigts pour les techniques d'étouffement de la gorge/trachée
- Crochets de talon intérieurs ou extérieurs
- Déchirure du menton
- **Manivelles de cou** (crucifix, full-nelson, ouvre-boîte, etc.)
- **Remarque : Il est légal de tourner le col tout en appliquant un starter (par exemple lors d'une guillotine ou d'un starter arrière nu)**
- Petite manipulation articulaire
- Tenir moins de 4 doigts ou orteils
- Saisie intentionnelle de l'uniforme de compétition (dans la soumission NoGi)
- Enduire la peau avec toute sorte de substance ou utiliser des gazes ou tout type de matériel de protection sans l'autorisation du médecin-chef et en accord avec l'arbitre.
- Dispute/insultes envers toute personne présente dans la salle de compétition - Prétexe de blessure

Restrictions d'âge:

Les enfants I-II-III ne sont pas autorisés à effectuer des étranglements ni à étirer et verrouiller les bras ou les jambes.

Les enfants I-II-III, les novices et les écoliers/filles ne sont pas autorisés à fabriquer des guillotines ou des verrous de pieds et de jambes.

Exemples d'actions illégales



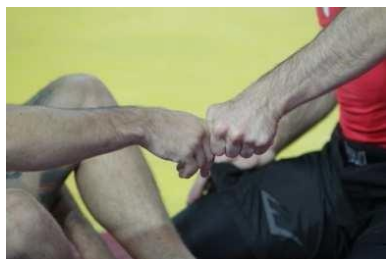
Can Opener



Full Nelson



Crucifix Neck Crank



Holding less than 4 Fingers



Chin ripping



Choking using finger grip



Inside Heel Hok



Outside heel hook



Heel hook with Americana grip

7.3 ORGANISME D'ARBITRAGE

Tâches générales

L'organisme d'arbitrage devra remplir toutes les fonctions énoncées dans les règlements régissant les compétitions de soumission de kempo et dans toute disposition spéciale qui pourrait être établie pour l'organisation d'une compétition particulière. L'arbitre central et le juge de tapis sont tenus d'utiliser la terminologie de base de l'UWSKF et les signaux appropriés à leurs rôles respectifs lors de la conduite des matchs. La tâche principale de l'arbitre central consiste à commencer et interrompre le match, à attribuer les points et à imposer les pénalités afin de déterminer le vainqueur et le perdant légitimes. Les décisions de l'arbitre central prévalent, mais en cas de doute il peut consulter le juge de tapis. Si aucun accord ne peut être trouvé, l'arbitre en chef en charge de la compétition aura le dernier mot. Il est interdit à l'arbitre central et au juge de tapis de parler à qui que ce soit pendant le match, sauf entre eux lorsqu'ils doivent se concerter pour bien accomplir leur tâche. Tous les points seront annoncés au public par le juge de tapis, soit par un signal manuel, au moyen de battes ou par un tableau d'affichage électronique/manuel. Les feuilles de scores du juge de tapis permettent de comptabiliser toutes les prises exécutées par les deux adversaires, y compris les points, les avertissements et les avertissements pour passivité qui seront enregistrés avec la plus grande précision dans l'ordre correspondant aux différentes phases du match. A la fin du match, l'arbitre central et le juge de tapis signeront la feuille de match.

L'arbitre central

L'arbitre central est responsable du bon déroulement du match qu'il dirigera conformément aux règles officielles de l'UWSKF. Il imposera le respect des concurrents et exercera sur eux la pleine autorité afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. De même, il dirigera le match sans tolérer aucune intervention irrégulière et extérieure. Son coup de sifflet doit commencer, interrompre et terminer le match. Après l'exécution d'une prise (si elle est légale et si elle a été exécutée dans les limites de la zone de compétition), il indiquera avec ses doigts les points correspondant à la valeur de la prise en levant le poignet correspondant à la couleur de le grappler qui a marqué.

Tâches spécifiques de l'arbitre central :

- Serrer la main des grapplers lorsqu'ils entrent sur le tapis et avant qu'ils en sortent.



- Inspecter la tenue de compétition des grapplers et leur demander de les changer dans les 2 minutes au cas où ils ne seraient pas conformes au présent Règlement.
- Inspectez la peau des grapplers pour détecter toute transpiration ou toute substance grasse ou collante.
- Ne pas trop s'approcher des grappins lorsqu'ils sont en position debout, mais rester à proximité s'ils sont en position au sol.
- Être capable de changer de position d'un instant à l'autre, sur le tapis ou autour de celui-ci, et notamment de se mettre à genoux ou sur le ventre pour mieux voir une soumission imminente. - Ne pas obstruer la vue du juge de tapis en se tenant si près des grapplers (surtout si une soumission semble imminente).
- Ne tourner à aucun moment le dos aux concurrents au risque de perdre le contrôle de la situation.
- Stimuler un grappler passif sans interrompre le match et donner les précautions nécessaires. - Veiller à ce que les grapplers ne se reposent pas pendant le match sous prétexte de s'essuyer le corps, de se moucher, de feindre une blessure, etc. Dans ce cas, l'arbitre central arrêtera le match et demandera qu'un avertissement soit délivré au grappler. fautif et 1 point à l'adversaire.
- Brossez la main d'un grappler ou donnez un avertissement verbal s'il tire l'uniforme de l'adversaire.
- Faire respecter les sanctions en cas de violation des règles ou de brutalité
- Soyez prêt à siffler si les grapplers s'approchent du bord du tapis.
- Indiquer si une prise exécutée au bord du tapis est légale.
- Briser l'action et ramener les grapplers en position de départ lorsque l'action sort des limites.
- Ordonner rapidement et clairement la position dans laquelle le grappin doit reprendre.
- Sifflet pour arrêter l'action après qu'un grappler a signalé sa soumission soit physiquement (par un tapotement), soit verbalement.
- L'arbitre central devra également mettre la main sur chaque concurrent pour assurer davantage la sécurité des grapplers.
- Sauf pour les championnats continentaux et mondiaux seniors, arrêter l'action si, après observation d'une tentative de soumission, le grappler est jugé incapable de s'échapper sans dommage.
- Sur intervention du juge de tapis, interrompre le match et proclamer la victoire par supériorité technique lorsque les scores des athlètes sont écartés de 15 points. Dans cette situation, l'arbitre central attendra que l'action, qu'il s'agisse d'une attaque ou d'une contre-attaque, soit terminée.
- Interrompre le match exactement au bon moment lorsque cela est nécessaire.
- S'assurer que les grapplers restent sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match.
- Proclamer le gagnant en levant la main après accord avec le juge de tapis.

Le juge au tapis ?

Le juge de tapis doit suivre le déroulement du match de très près sans se laisser distraire de quelque manière que ce soit. Après chaque action et sur la base des indications de l'arbitre central, il inscrit les points correspondants sur la feuille de match.



Tâches spécifiques du juge de tapis :

- Aider à maintenir le score et le temps appropriés.
- Informer l'arbitre central de tout score, infraction ou soumission possible.
- Déclarer les heures supplémentaires.
- Confirmer le vainqueur à l'arbitre central et les points de classement au marqueur
- Signer la feuille de match à la fin du match