

À lire entièrement pour s'imprégner du règlement KATA & KUMITE.

Résumé du stage et un complément de la réglementation d'arbitrage 23/01/2021 à SAINT PÈRE EN RETZ

La ligue régionale des pays de la Loire a organisé une formation d'arbitrage sous la direction de Monsieur Hugues MICHOLET, 8^{ème} dan, juge et arbitre mondial, responsable adjoint de la commission nationale d'arbitrage, détenteur du sifflet d'or (grade suprême de récompense du monde arbitral) accompagné de Monsieur Wisly MARCENAT. Ils nous ont fait l'honneur de conduire cette formation technique kata et kumité.

Malgré les difficultés des déplacements à cause de la covid-19, 23 arbitres se sont déplacés pour participer, écouter, poser des questions et profiter de leurs connaissances. D'autres arbitres se sont excusés.

La formation a commencé par **le KATA**

Il a relaté les différentes écoles de karaté reconnues- **Naha-té - Tomari-té - Shuri-té**, les écoles officielles et leurs particularités - **Shotokan- Shito-ryu- Wado-ryu- Goju-ryu- Kyokushinkai ...**

Suivant les catégories, on distingue 2 types de compétitions :

1. POUSSINS (Masculins / Féminins - Individuels / Équipes)

- Les compétitions se déroulent au niveau Départemental.
- Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux

2. PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS (-Individuels / Équipes) sans oublier les **VETERANS**.

- Les compétitions se déroulent au niveau Départemental, Zone Interdépartementale, Ligue régionale et National. - Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux

L'aire de compétition doit avoir être une surface plane, stable et ne présenter aucun obstacle. Les tatamis pour le KUMITE sont les plus appropriés. L'aire de compétition doit avoir une surface suffisante pour permettre un déroulement du KATA sans interruption. Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc sans bande, ni liseré, ni broderie personnelle. Une ceinture rouge ou bleue.

La compétition KATA peut être individuelle ou par équipes.

La compétition en équipe :

- L'équipe est formée par trois personnes.
- L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine, exceptée pour la coupe de France CADETS-JUNIORS / SENIORS ou l'équipe peut être mixte.
- Aucun remplacement n'est autorisé dans la composition d'une équipe KATA.
- L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement.
- Dans les rencontres pour les places de podium de KATA par équipes, les équipes exécuteront le KATA choisi dans la forme usuelle, puis elles exécuteront une démonstration du KATA (BUNKAI).
- Le temps permis pour **le KATA et le BUNKAI** est au total de **5 minutes**.
- Le chronométrateur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront **salué au début du KATA et il arrêtera le chronomètre à la fin du BUNKAI après le dernier salut**.
- L'équipe ne saluant pas avant ou après la réalisation de la démonstration du KATA ou excédant les cinq minutes autorisées sera **disqualifiée**.

La table sera informée du choix du KATA avant le début de chaque tour

Les compétiteurs doivent exécuter un KATA différent à chaque tour. Un KATA une fois exécuté ne peut pas être répété. Excepté pour les POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS qui ont 2 jokers.

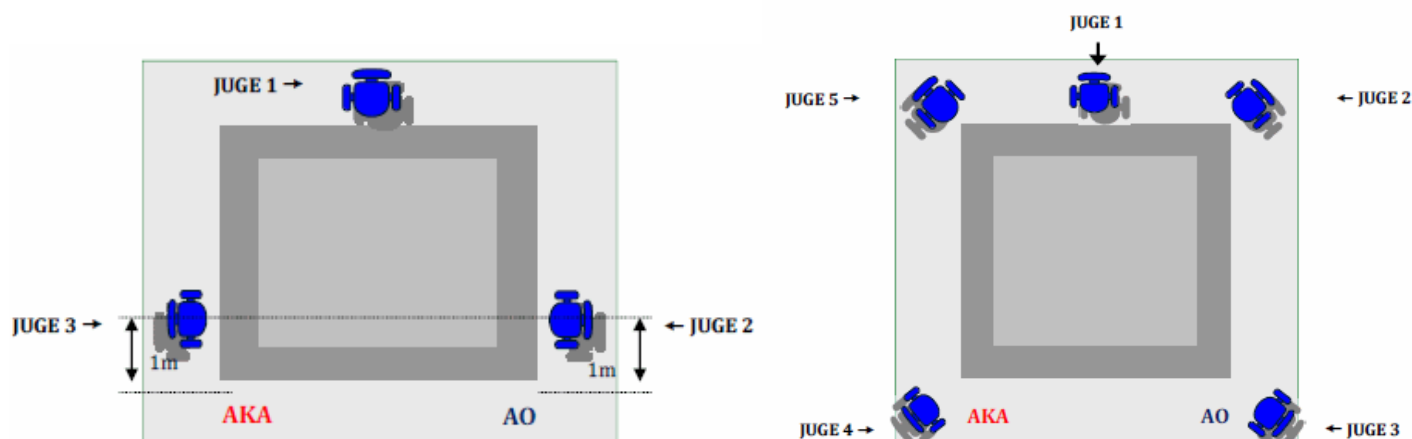
Attention : un compétiteur n'a pas le droit de refaire son kata s'il se trompe.

S'il exécute un autre kata que celui annoncé à la table on **doit** l'arrêter pour lui notifier de faire celui donné à la table.

L'EQUIPE ARBITRALE

Pour chaque tour, l'équipe arbitrale de 3 ou 5 juges, est désignée par le responsable de Tatami.

Le juge dont le rôle est de tenir la feuille de match est également désigné.



CRITERES DE JUGEMENT

Le KATA n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels du karaté.

Il doit être réaliste et proche du combat en faisant preuve de concentration, de puissance et d'impact potentiel dans les techniques.

Il doit montrer puissance, ainsi que vitesse, rythme et équilibre.

- Pour l'évaluation de l'exécution d'un KATA par un compétiteur ou par une équipe, les juges tiendront compte de deux **critères principaux** :

- Exécution technique - Exécution sportive

Ces 2 critères auront la même importance au moment d'évaluer l'exécution 50/50. L'exécution est évaluée depuis le salut au début du KATA jusqu'au salut à la fin du KATA idem pour le kata en équipe.

La synchronisation sans aides extérieures.

Sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :

- Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
- Les coups de pieds donnés au sol.
- Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le KARATE-GI.
- Les respirations inappropriées.

En équipe :

a) Les trois compétiteurs doivent commencer le KATA dans la même direction face au Juge central.

b) Les membres de l'équipe doivent faire preuve de compétence dans tous les aspects de l'exécution du KATA.

c) L'exécution ainsi que le chronométrage, pour les rencontres par équipes pour médailles, commence au moment du salut au début du KATA jusqu'au salut de fin du BUNKAI.

d) La synchronisation sans aides extérieures est un critère essentiel.

Sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :

- Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
- Les coups de pieds donnés au sol.
- Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le KARATE-GI.
- Les respirations inappropriées.

Le BUNKAI :

- Le BUNKAI est applicable aux rencontres par équipes pour les médailles.
- Le BUNKAI aura la même valeur de jugement que le KATA. 50/50
- Le BUNKAI doit respecter au travers des différentes séquences, l'ensemble des techniques du KATA présenté :
- Techniques de percussion. - Blocages, esquives - Saisies, clés.- Techniques de projection.

Pour le BUNKAI, seront pris en compte :

- Difficulté des techniques.
- Cohérence de l'enchaînement.
- Respect des techniques composant les séquences.
- Rythme et efficacité.
- Attitude martiale.

1. Exécution technique

- a) Posture
- b) Techniques
- c) Mouvement de transition
- d) Temps / Synchronisation
- e) Respiration correcte
- f) Concentration (KIME)
- g) Difficulté technique
- h) Forme correcte du KATA (En accord avec l'école et les standards du style RYU-HA correspondant)

2. Exécution sportive

- a) Force
- b) Vitesse
- c) Équilibre
- d) Rythme

Par équipe les 3 compétiteurs doivent commencer le KATA dans la même direction face au Juge central.

Les DISQUALIFICATIONS

- a) Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
- b) Dépasser la durée limite de 5 minutes pour le KATA et BUNKAI.
- c) Effectuer pendant le BUNKAI un ciseau avec les jambes autour du cou pour faire chuter le partenaire (KANI BASAMI).

Il est, en revanche, accepté d'effectuer un ciseau autour du corps.

Les FAUTES

- a) La moindre perte d'équilibre est considérée comme une faute sérieuse.
- b) L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet (à cet effet, l'inclinaison pour saluer sera aussi considérée comme un mouvement du KATA).
- c) Des mouvements asynchrones, comme l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète ou, dans le cas de KATA par équipes la non-exécution d'un mouvement simultanément.
- d) L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe), comme frapper des pieds au sol ou des poings sur le KARATE-GI et les respirations sonores, ainsi que la théâtralisation, seront pénalisés par les juges. Si un compétiteur fait des respirations inappropriées et tape sur ses membres, cela constitue une seule faute (même famille de faute). L'utilisation de signes extérieurs est une faute sérieuse.
- e) Perdre du temps, par des déplacements prolongés, des inclinaisons excessives ou des pauses trop longues avant le début de l'exécution d'un mouvement.
- f) Distraire les Juges en bougeant pendant l'exécution de l'adversaire.
- g) Causer des blessures par une technique non contrôlée pendant le BUNKAI.

Attention : Si la perte d'équilibre et les signes extérieurs sont des fautes à prendre en compte, elles ne sont, en revanche, pas une raison pour disqualifier le compétiteur.

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Protocole en individuel et en équipe (hors places éliminatoires et place de podium)

- a) Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les deux compétiteurs (ou équipes) l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO), s'alignent au périmètre de l'aire de compétition, face au Juge central. AKA se positionne à la droite et AO à la gauche du juge central.
- b) Les compétiteurs ou équipes saluent le juge central (**1er salut**).
- c) Les compétiteurs ou équipes se saluent entre eux (**2ème salut**).
- d) AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour.
- e) AKA s'avance dans l'aire de compétition, salue (**3ème salut**) et annonce clairement le nom du KATA qu'il va exécuter et entame sa prestation.
- f) A la fin de son KATA, AKA salue (**4ème salut**), quitte l'aire et attend la prestation d'AO.
- g) Quand le KATA d'AO est terminé, les deux compétiteurs ou équipes retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision de l'Équipe Arbitrale.
- h) Le Juge central demande la décision (HANTEI) en sifflant à deux reprises. Tous les drapeaux sont levés simultanément. Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois (environ 5 secondes après la levée des drapeaux).

La décision est en faveur d'AKA ou d'AO, l'Égalité ne peut pas exister.
Le compétiteur qui obtient la majorité des drapeaux est déclaré vainqueur.

i) Après l'annonce du résultat :

- Les 2 compétiteurs (ou équipes) se saluent (**5ème salut**).
- Les 2 compétiteurs saluent ensuite le juge central (**6ème salut**) et ils se retirent.

Il doit y avoir minimum 2 minutes de récupération entre chaque passage d'un compétiteur.

Pour disqualifier un compétiteur ou une équipe, le Juge central croisera et décroisera les drapeaux et lèvera le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) pour indiquer le vainqueur.

En aucun cas, les juges ne doivent se rassembler pour prendre une décision. Ils restent assis et votent.

Après un échange concernant le kata avec HUGUES Toutes les ambiguïtés se sont dissipées.

Nous avons abordé **le KUMITE**

La réglementation du kumité partie complexe de notre règlement a été la suite de notre formation.

AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

Les TATAMIS utilisés ne doivent pas être glissants en contact avec le sol.

Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure.

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de cote (mesures prises à l'extérieur).

Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les cotes, comme surface de sécurité.

Cette surface totale de 10M x 10M est composée de tatamis.

L'aire de sécurité de deux mètres doit être clairement délimitée.

L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol.

Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins 12 mètres de côté de façon à inclure, à la fois l'aire de compétition, et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.

L'arbitre se placera à 2 mètres du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs.

L'arbitre doit s'assurer que les TATAMIS restent parfaitement joints pendant la compétition.

Pour marquer la position des compétiteurs, 2 carrés seront retournés côté rouge, à une distance d'un mètre du centre de l'aire de compétition.

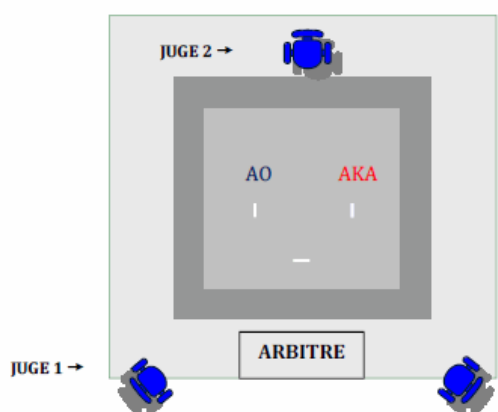
Les 4 juges sont assis aux quatre coins dans l'aire de sécurité.

La chaise du juge sera placée à 1 mètre de l'aire de compétition.

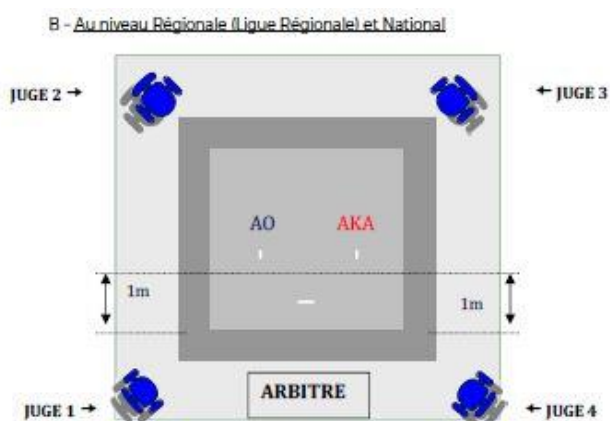
Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

L'Arbitre pourra se déplacer tout autour du tatami, y compris sur l'aire de sécurité où les Juges sont assis.

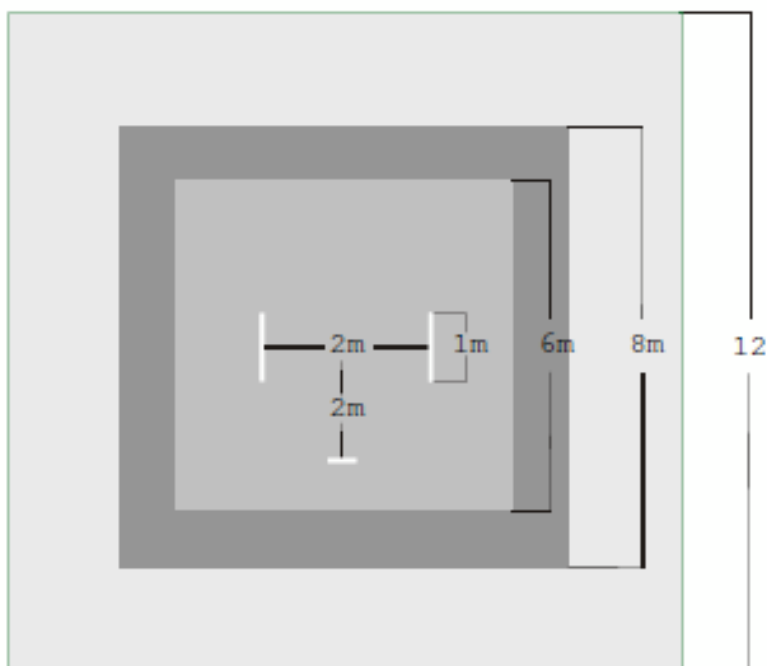
Tatami niveau Départemental et National pour les Coupes de France Pupilles / Benjamins et aussi pour les départements.



3 juges et 1 arbitre.



4 juges et 1 arbitre



Dimension de l'aire de compétition **2 mètres entre les 2 compétiteurs.**

À chaque combat, l'équipe arbitrale se compose d'un **arbitre**, de **4 juges** et d'un **KANSA**.

ORGANISATION DES COMPETITIONS

Les compétitions KUMITE peuvent être divisées en combats individuels et équipes. Les combats individuels peuvent être ensuite, divisés en catégories de poids.

- Les équipes masculines comprennent 7 membres dont 5 qui combattent. Dans les sept, il peut y avoir un étranger.

- Les équipes féminines comprennent 4 membres dont 3 qui combattent. Il peut y avoir une étrangère.

- Aux Championnats de France, au premier tour de la compétition, une équipe masculine doit avoir obligatoirement au minimum 3 compétiteurs, et 2 compétitrices pour une équipe féminine.

Avant chaque rencontre, un représentant de l'équipe (soit le coach soit un compétiteur désigné par l'équipe) dépose à la table, le formulaire officiel devant inclure le nom du club, les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent.

Une équipe est disqualifiée lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées sur le formulaire officiel déposé à la table.

Lorsque l'équipe s'aligne avant chaque tour, elle doit se présenter avec les compétiteurs qui vont réellement combattre.

Le (ou les) remplaçant(s) restent hors de l'aire de compétition.

Positionnement des compétiteurs : le compétiteur numéro 1 est le plus éloigné de l'arbitre. **Exemple AKA 1 = A le 2 = B le 3 = C le 4 = D le 5 = E idem pour AO**



1^{er} combat = E

1^{er} combat = C

2^{-ème} combat = A

2^{-ème} combat = E

3^{-ème} combat = B

3^{-ème} combat = B

4^{-ème} combat = C

4^{-ème} combat = D

5^{-ème} combat = D

5^{-ème} combat = A

DUREE DU COMBAT

La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge :

- 3 minutes pour les SENIORS et les ESPOIRS Masculins et Féminins (équipes et individuels)
- 2 minutes pour les MINIMES, CADETS et JUNIORS et VETERANS Masculins et féminins (équipes et individuels).

EQUIPEMENT

- Le port des gants et de protections de tibias et pieds est obligatoire.
Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus. Il en est de même pour les protections de pieds et des protèges tibias.

- Les protèges tibias doivent être souples.
- Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire).

Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel.

Le compétiteur sera entièrement responsable en cas de blessure.

- Pour les hommes, le port de la coquille, et pour les femmes le port du protège poitrine, sont également obligatoires.
- Les combattants minimes sont équipés d'un casque et d'un plastron réversibles bleu et rouge

DUREE DU COMBAT :

- Une minute 30 pour les POUSSINS et les PUPILLES Masculins et féminins.
- 2 minutes pour les BENJAMINS Masculins et féminins

EQUIPEMENT

Tout l'équipement de protections doit être homologué par la FFKARATE.

- Casque rouge et bleu.
- Protèges-mains rouges et bleus.
- Protèges-pieds rouges et bleus et les protèges tibias de la même couleur.
- Coquille pour les garçons.
- Plastron pour les garçons et filles
- Les bagues orthodontiques sont tolérées mais avec un protège dents adapté.
- Pour cette catégorie Le KANSA pourra intervenir en cas de contact ou l'arbitre valide un point.
- Aucun contact au visage n'est autorisé.

LE SCORE

Les points sont accordés lorsque deux juges au moins ont brandi leur drapeau pour le même compétiteur.

- Critères généraux pour juger les attitudes techniques et donner le(s) point(s) :

a) Le potentiel d'efficacité de la technique considérée

Ce critère regroupe :

- Bonne forme : technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.
- Attitude correcte : se réfère à une concentration enlevée exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
- Grande vigueur d'application : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.

b) La conservation de l'état de vigilance de l'attaquant

Critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

c) Le fait que la technique a été portée avec un bon « timing »

Signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.

d) Le fait que la technique a été portée à une distance correcte

La bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

1) Tête 2) Visage 3) Cou 4) Abdomen 5) Poitrine 6) Dos 7) Cotes

Les points

IPPON 3 points Coups de pied JODAN- Balayage suivi d'une technique valable

- Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives et parfaitement exécutées. - Le balayage ou la projection suivie d'une technique valable effectuée immédiatement. - Le compétiteur qui marque, sur son adversaire allonge au sol sur le ventre, les cotes ou le dos, qu'il ait été projeté / balayé réglementairement ou qu'il soit tombé par sa propre faute.

- Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).

WAZAARI 2 points Coups de pied CHUDAN

- Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de cote, mais la technique doit être effective. - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).

YUKO 1 point JODAN ou CHUDAN / TSUKI ou UCHI

- Les techniques doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. - Les techniques effectives qui arrivent sur l'omoplate (y compris les techniques réalisées dans le dos). - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).

Les techniques effectuées en-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus du pelvis

Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée.

Une technique effective et maîtrisée à la gorge est comptabilisée, s'il n'y a pas de touche.

CRITERES DE DECISION A L'HANTEI

- 1- L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
- 2- La supériorité des tactiques et des techniques.
- 3- Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

Protocole a l'HANTEI :

- Quand l'issue d'un combat est décidée par un vote (HANTEI), l'arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce « HANTEI », puis il siffle en deux tons.

- Lui-même et les juges indiquent leur opinion si l'équipe arbitrale est composée de 4 juges.

Si l'équipe arbitrale est composée de 3 juges, l'arbitre ne vote pas, seuls les juges indiquent leur opinion.

- Il donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau.

- L'arbitre retourne à sa position initiale et annonce le vainqueur.

Le SENSHU :

Le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) est obtenu lorsqu'un compétiteur marque le premier point sur l'adversaire (valide au moins par deux juges).

Dans le cas où les deux compétiteurs marquent un point en même temps

(Ex : 2 drapeaux rouges et 2 drapeaux bleus), aucun « premier avantage de points sans opposition » ne sera octroyé et les deux compétiteurs auront encore la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard pendant la rencontre.

Lorsqu'il reste moins de 15 secondes et que le compétiteur, qui avait obtenu le SENSHU, reçoit un avertissement de Catégorie 2 (pour : sortie, fuite, lutte, pousser ou rester poitrine contre poitrine, agripper), ce dernier perdra automatiquement son SENSHU.

L'arbitre fera la gestuelle suivante : signe de l'avertissement applicable suivi du signe du SENSHU suivi du signe de l'annulation (TORIMASEN).

d) Si le SENSHU est retiré quand il reste moins de 15 secondes avant la fin du combat, aucun autre SENSHU ne peut être accordé aux deux compétiteurs.

e) Dans le cas où un SENSHU a été attribué, mais une protestation par vidéo détermine que l'opposant a également marqué et que ce score n'a pas fait l'objet d'une opposition, la même procédure d'annulation du SENSHU sera appliquée.

Compétitions par équipes :

a) L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires y compris celles gagnées par « SENSHU ».

b) Une équipe masculine qui obtient 3 victoires consécutives ou une équipe féminine qui obtient 2 victoires consécutives est déclarée vainqueur.

c) Des lors que le nombre de combats restants ne permet pas à une équipe de Rattraper son retard de victoires, l'équipe qui a le plus de victoires est déclarée vainqueur.

d) Lorsque les deux compétiteurs en équipe se retrouvent à la fin du combat à Egalité de points et qu'il n'y a pas eu de SENSHU, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE (match nul).

e) Quand deux équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a marqué le plus de points, en prenant en considération l'ensemble des combats.

Quand une technique porte le score à une avance de 8 points ou plus, le score doit être attribué en totalité (exemple : si un athlète a une avance de 7-0, puis marque un IPPON alors le résultat doit être enregistré en tant que 10-0).

f) Quand deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un combat décisif doit avoir lieu. Chaque équipe pourra désigner n'importe lequel des compétiteurs de son équipe pour le combat supplémentaire sans tenir compte du fait qu'il a déjà participé à un des combats antérieurs entre les deux équipes.

Quand aucun compétiteur ne devient vainqueur du combat supplémentaire par une supériorité de points, ni aucun des compétiteurs ne reçoit un SENSHU, la décision est prise par HANTEI.

COMPORTEMENTS INTERDITS

CATEGORIE 1 : Contacts

- a) Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaque ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
- b) Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aine, aux articulations et au coude- pied.
- c) Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.
- d) Les projections jugées dangereuses ou interdites.

CATEGORIE 2 : Comportements interdits

- a) Simuler une blessure, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- b) Sortir de l'aire de compétition (JOGAI).
- c) Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
- d) Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- e) Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat (cette pénalité ne peut pas être octroyée quand il reste moins de 15 secondes de combat).
Le fait de mettre la pression sans obligatoirement effectuer de techniques, n'est pas à considérer comme de la passivité.
- f) Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une technique.
- g) Saisir avec les 2 mains, sauf pour projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied (il faut arrêter immédiatement le match).
- h) Saisir le bras ou le KARATE-GI de l'adversaire avec une seule main sans engager immédiatement après une technique valable ou une projection.
- i) Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- j) Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.

Pour faciliter l'attribution des avertissements de Catégorie 2, "ATOSHIBARAKU" est annoncé à 15 secondes de la fin du combat par un signal sonore (via le pupitre électronique).

Pendant ces 15 secondes, le KANSA doit regarder le match et dire avec précision si l'action est avant ou après le coup de sifflet qui annonce la fin du temps.

La fin du combat est annoncée par un second signal sonore (le chronométreur doit observer le chronomètre dès l'annonce des 15 secondes et donner un coup de sifflet sur le « 0 » afin de signifier la fin du temps).

MUBOBI (mise en danger)

Une manœuvre tactique de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner de l'adversaire chaque fois qu'ils croient avoir marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Cela constitue un acte évident de MUBOBI.

Lorsqu'un compétiteur est blessé par sa propre faute, l'arbitre ne doit pénaliser l'adversaire et ne doit pas lui attribuer de point.

JOGAI (Sortie)

Se réfère à la situation où le pied du compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition.

Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface.

Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans l'aire de compétition et sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et annonce :

- soit le point si la technique est effective et qu'il y ait au moins 2 drapeaux
- soit la sortie (JOGAI) si la technique n'est pas effective.

Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans la surface de compétition, et que l'impact de celle-ci fait sortir son adversaire de l'aire, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne pénalise pas la sortie.

Lorsqu'un compétiteur sort de la surface de compétition et immédiatement son adversaire situé dans la surface de compétition marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et annonce :

- le point pour la technique effective
- et JOGAI pour le compétiteur sorti

Saisir, pousser, lutter, sortir avant ou après ATOSHIBARAKU

Le compétiteur qui recule continuellement saisit, pousse, lutte, sort de l'aire de combat pour priver ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé.

Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. L'arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; au contraire dans un tel cas, c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé.

Lorsque cela se produit alors qu'il reste : 15 secondes et plus de combat, l'arbitre doit avertir le fautif, ou le pénaliser en fonction des fautes de catégorie 2 déjà enregistrées.

- moins de 15 secondes de combat, l'arbitre avertit directement le fautif par HANSOKU-CHUI pour la faute.

Toutefois, s'il avait déjà cette pénalité, il recevra directement

HANSOKU. Si le fautif avait un SENSHU, l'arbitre lui retire le SENSHU

Exagération

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger alors que la technique est valable (*par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement*), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

L'arbitre arrête le combat et annonce :

- Point pour l'attaquant.

- HANSOKU ou SHIKKAKU en première instance pour le compétiteur exagérant le contact.

Le compétiteur exagérant des conséquences d'une blessure se verra infliger HANSOKU-CHUI ou HANSOKU en première instance.

Le compétiteur simulant une blessure inexistante se verra infliger SHIKKAKU (feindre d'être blessé est une infraction sérieuse au règlement).

Contacts

Pour les compétitions CADETS, JUNIORS et SENIORS, une « touche » ou contact léger et maîtrisé au visage, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provoquant aucune blessure, est autorisée.

Lorsque le contact est trop fort et cause une blessure, un avertissement adéquat doit être donné.

Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.

La règle des 10 secondes :

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et est allongé sur le dos, sur le ventre ou sur le côté, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre arrête le combat.

L'arbitre commence à compter jusqu'à dix en faisant le décompte avec ses doigts pour chaque seconde (le décompte se fait bras levé afin d'être visible par tout le monde).

Si le compétiteur se remet sur ses pieds et est apte à reprendre le combat avant la fin du décompte, l'arbitre donne sa décision avant d'appeler le médecin.

Une fois la décision prise, l'arbitre fait appel ou non au médecin.

Si le compétiteur ne se relève pas, l'arbitre fera le geste TORIMASEN en direction de celui-ci pour indiquer que le temps est écoulé.

4 cas de figure peuvent apparaître :

- **Le compétiteur au sol a reçu un coup qui mérite une Catégorie 1 pour l'attaquant.**

Décision obligatoire :

- « HANSOKU » pour l'attaquant.
- Victoire pour le compétiteur au sol mais celui-ci sera néanmoins déclaré « KIKEN » pour le reste de la compétition.

-**Le compétiteur au sol est marqué convenablement par l'attaquant.**

Décision obligatoire :

- Attribution du point à l'attaquant.
- « KIKEN » pour le compétiteur au sol.
- Victoire pour l'attaquant.

- **Le compétiteur au sol a reçu un coup par sa propre négligence.**

Décision obligatoire :

- « MUBOBI » pour le compétiteur au sol.
- « KIKEN » pour le compétiteur au sol.
- Victoire pour l'autre compétiteur.

-**Le compétiteur au sol simule une blessure.**

Décision obligatoire :

- « SHIKKAKU » pour le compétiteur au sol (voir le protocole).
- Victoire pour l'autre compétiteur.

LA COMMISSION D'APPEL

La commission d'appel est composée de trois arbitres désignés par la commission d'arbitrage ainsi que le responsable des coaches et/ou son représentant.

Le jury d'appel a 5 minutes pour rendre une décision sachant que la réclamation se fera au maximum d'une minute après le combat, le coach a 4 minutes pour remplir le formulaire de réclamation.

L'ARBITRE : le rôle de l'arbitre central qui doit pouvoir voir, définir, juger puis énoncer l'action en très peu de temps. Il doit être impartial, courageux, fair-play, autoritaire, pédagogue, respectueux. Il doit connaître son règlement et il veille au bon déroulement de la compétition. Il dirige les combats y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat. Il attribue les points donnés à la majorité des votes des juges (au moins deux drapeaux).

Il donne des avertissements et infliger des pénalités signalées a la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux) avant, pendant et après le combat. Il recueillir et/ou obtint les opinions des juges et il agit conformément à ces opinions. Il demander le vote des juges pour annoncer le résultat. Il ressoude les égalités. Il désigne le vainqueur. Il donne tous les commandements et faire toutes les annonces.

L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition mais s'étend également à tout son périmètre immédiat.

LES JUGES : Les juges exercent leur droit de vote durant le combat ou dès que l'arbitre arrête le combat pour signaler des techniques devant être validées par l'arbitre.

Les juges doivent voter s'ils voient l'arrivée d'une technique effective ou s'il leur semble qu'une technique dont ils ne peuvent pas voire exactement la conclusion doit certainement être effective.

Les juges exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour signaler une infraction de catégorie 1 ou une infraction de catégorie 2.

L'infraction de catégorie 1 ou de catégorie 2 est enregistrée à la condition que 2 juges au moins approuvent la sollicitation de l'arbitre central.

Les juges signalent spontanément leur opinion à l'arbitre quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI).

Le chronométrateur, doit obligatoirement donner un coup de sifflet pour annoncer la fin du match.

En cas d'égalité, quand il n'y a pas un avantage de points sans opposition (SENSHU), Une décision est prise à la majorité du vote des juges et/ou de l'équipe arbitrale en fonction de (3 ou 4 juges).

Le KANSA ou **l'ARBITRATOR** aide le Responsable de Tatami à superviser le déroulement des matchs ou des combats.

1. Avant le début de chaque match ou combat, il est de la responsabilité du KANSA de s'assurer que l'équipement des compétiteurs et le KARATE-GI sont en conformité avec les normes de compétition et ce, même si l'organisateur a contrôlé l'équipement avant l'alignement.

2. Dans le cas où les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne seraient pas en accord avec les règlements de compétition :

- Le KANSA lèvera immédiatement le drapeau rouge, et sifflera.

- Le Responsable de Tatami demandera à l'Arbitre d'arrêter le match ou le combat et de corriger l'irrégularité.

- Le combat sera valide officiellement une fois qu'il sera approuvé par le Superviseur du Match.

3. Le KANSA ne changera pas pendant les matches par équipes

Situations pour lesquelles le KANSA doit intervenir avec levée du drapeau et sifflet :

- L'arbitre oublie d'indiquer / de retirer SENSHU.
- L'arbitre donne un score au mauvais compétiteur.
- L'arbitre donne un avertissement / une pénalité au mauvais compétiteur.
- L'arbitre donne un point à un compétiteur et exagération Catégorie 2 à l'autre.
- L'arbitre donne un point à un compétiteur et MUBOBI à l'autre.
- L'Arbitre donne un score pour une technique effectuée après le YAME ou après que le temps soit écoulé.
- L'Arbitre donne un point par un compétiteur lorsqu'il est en dehors du tatami.
- L'Arbitre donne un avertissement ou une pénalité pour passivité durant ATOSHIBARAKU.
- L'arbitre donne le mauvais avertissement ou pénalité Catégorie 2 pendant ATOSHIBARAKU.
- L'Arbitre n'arrête pas le combat et il y a 2 ou plusieurs drapeaux montrant le point ou JOGAI pour le même compétiteur.
- L'Arbitre n'arrête pas le combat lorsqu'un examen vidéo est demandé par un entraîneur.
- L'Arbitre ne suit pas la majorité des drapeaux.
- L'Arbitre n'appelle pas le médecin après avoir pris sa décision dans une situation de 10 secondes.
- L'Arbitre fait HANTEI / HIKIWAKE mais SENSHU a été obtenu.
- Un (des) juge (s) tient les drapeaux dans la mauvaise main.
- Le tableau des scores ne montre pas les bonnes informations.
- La technique demandée par l'entraîneur a été faite après YAME ou après la fin du temps imparti (vidéo replay).
- Mauvais positionnement des compétiteurs (AKA doit être à droite et AO à gauche de l'arbitre)

Situations pour lesquelles le KANSA ne doit pas intervenir à la décision de l'équipe arbitrale :

- Les juges ne donnent pas pour un point.
- Les juges ne donnent pas un JOGAI.
- Les juges ne soutiennent pas l'arbitre lorsqu'il demande un avertissement ou une pénalité Catégorie 1 ou Catégorie 2.
- Le degré de contact Catégorie 1 que le panel décidé.

- Le degré d'avertissement ou de pénalité Catégorie 2 que le panel décidé.
- Le KANSA n'a aucun droit de vote ou d'autorité en matière de jugement, par exemple si un score est valide ou non.
- Dans le cas où l'arbitre n'entend pas la sonnette de fin de temps, c'est le chronométreur qui doit siffler, pas le KANSA

Protocole du salut :

- Au début d'un combat, pour le salut entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Deux juges se tiennent sur sa gauche, et deux juges se tiennent sur sa droite.
- Pour le salut protocolaire pour les finales, l'arbitre fera un seul salut (entre les combattants)
- Quand les juges changent individuellement, le juge entrant rejoint le juge sortant, ils se saluent et changent de position.
- Saluts :
- SHUGO : n'utiliser qu'une seule main
-

Protocole de début des combats :

- L'arbitre et les juges se placent à leurs positions respectives.
- Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire.
- Au début d'un combat, l'arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Les combattants sont positionnés à 2 mètres l'un de l'autre, au plus près du bord rouge du tatami.
- AKA doit toujours être placé à droite et AO à gauche de l'arbitre.
- L'Arbitre doit exiger que les compétiteurs se saluent correctement.
- Après échange de salut entre les compétiteurs, l'arbitre annonce « SHOBU HAJIME » et le combat commence.

Lorsque l'arbitre donne l'ordre de reprendre le combat, il doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.

Protocole de suspension des combats :

- Les points doivent être attribués par l'arbitre dès lors, qu'il y a, au minimum, deux drapeaux de la même couleur donnés par les juges.
- L'arbitre évitera d'arrêter le combat s'il n'a pas la majorité (deux minimum) des drapeaux requis.
- En cas d'égalité des drapeaux, deux situations peuvent se présenter :
- a) Deux drapeaux rouges et deux drapeaux bleus sont donnés par les juges : l'arbitre attribue le point à chaque compétiteur.

- b) Un drapeau rouge et un drapeau bleu sont donnés par les juges : l'arbitre n'arrête pas le match.
- En cas de discordes entre les juges, l'arbitre attribue le niveau de points qui a obtenu la majorité des drapeaux ou accorde la technique ayant la valeur la plus basse :
- a) Si un juge signale « YUKO » et un second « WAZA-ARI » en faveur du même compétiteur, l'arbitre doit accorder « YUKO ».
- b) Si un juge signale « YUKO », un second juge « WAZA-ARI » et un troisième juge « IPPON », les trois en faveur du même compétiteur, l'arbitre doit accorder « YUKO ».
- c) Si deux juges signalent « YUKO » et deux autres juges signalent « IPPON » pour le même compétiteur, l'arbitre doit accorder « YUKO ».
- d) Si deux juges signalent « IPPON » et un autre juge signale « YUKO » pour le même compétiteur, l'arbitre doit accorder « IPPON ».
- Dans le cas où un point doit être accordé à la majorité des votes des juges, l'arbitre fait l'annonce, en utilisant la gestuelle prescrite et en respectant l'ordre des 4 notions ci-dessous :

Que dois dire l'arbitre

- Identification du compétiteur (AKA ou AO),
- Identification de la zone attaquée (CHUDAN ou JODAN),
- Identification de la technique (TSUKI, USHI ou GERI)
- Identification du score approprié (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON)
- Puis l'arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « TSUZUKETE HAJIME ».
-

Pour info avant d'avertir les compétiteurs par manque d'engagement on utilise le terme **TSUZUKETE**.

Idem pour : **WAKARETTE** - Séparez-vous Lorsque deux compétiteurs se trouvent en corps à corps, (sans saisie) l'arbitre les invite à se séparer en disant WAKARETTE, et en effectuant un geste de séparation des combattants

Protocole de fin des combats :

- Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points, l'arbitre annonce YAME, retourne à sa position et ordonne aux compétiteurs de regagner la leur. Puis il lève la main du côté du vainqueur en déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.

- Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main du côté du vainqueur en déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
- Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité, sans qu'il ait été donné de SENSU, ou qu'aucun point n'a été accordé, l'arbitre annonce « YAME », et retourne à sa position, puis commande la décision par le vote du corps arbitral à l'HANTEI. Dans un match par équipe, pas de vote : la décision est « HIKIWAKE » annoncée par l'arbitre.

Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat « YAME » :

- a) Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
- b) Pour ordonner au compétiteur d'ajuster son KARATE-GI ou ses équipements de protection.
- c) Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements
- d) Quand l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
- e) Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique.
- f) Quand un compétiteur tombe, et qu'aucune technique effective n'est effectuée par son adversaire immédiatement après.
- g) Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur leurs pieds à la suite d'une chute ou quand ils commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection.
- h) Quand les deux compétiteurs se saisissent sans réaliser une projection ou une technique valable immédiatement après.
- i) Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative de projection ou une autre technique immédiatement après.
- j) Quand les deux compétiteurs sont au sol suite à une chute ou projection et s'attaquent.
- k) Quand un point ou un JOGAI est indiqué par deux Juges ou plus pour le même compétiteur.

Le Livret de Formation de l'Arbitre

En préparation pour la saison prochaine. Ça serait un référentiel pour savoir ce qui est attendu et ce qui est à acquérir pour un arbitre en fonction de son niveau mais aussi pour d'autres personnes qui souhaitent s'informer (coach, compétiteurs, professeurs, parents,). Si l'information est plus claire, le stress sera réduit pour un examen ou pour une compétition par exemple. Ce qui est attendu en fonction des niveaux :

Stagiaires : Acquisition et gestion des missions + rôles dans le périmètre du tatami - Acquisition des missions + rôle du juge

Départemental : Perfectionnement des pré-requis du stagiaire - Acquisition des missions + rôle de l'arbitre et du kansa

Régional : Perfectionnement des pré-requis du niveau départemental

National : Maîtrise parfaite des différentes missions + rôles dans le périmètre et sur le tatami

SYMBOLES DES MARQUEURS

SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
●-○	IPPON	Trois points
●	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
□	KACHI	Vainqueur
×	MAKE	Défaite
△	HIKIWAKE	Egalité
C1 W	Faute de 1 ^{ère} catégorie + CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 K	Faute de 1 ^{ère} catégorie + KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 HC	Faute de 1 ^{ère} catégorie + HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C1 H	Faute de 1 ^{ère} catégorie + HANSOKU	Disqualification
C2 W	Faute de 2 ^{ème} catégorie + CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 K	Faute de 2 ^{ème} catégorie + KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 HC	Faute de 2 ^{ème} catégorie + HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C2 H	Faute de 2 ^{ème} catégorie + HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification de la compétition
✓	SENSHU	Symbole à placer devant le point afin d'identifier le SENSHU
✗	Retrait du SENSHU	Barrer le symbole du SENSHU à l'aide d'une croix

Merci à notre président et son directeur technique qui nous ont permis de démarrer la saison en nous offrant une formation de qualité, aussi au club de ST PÈRE EN RETZ pour l'accueil et aussi aux arbitres présents.

ATTENTION : Pas de photos en tenue officielle d'arbitrage avec les compétiteurs.

Hamid