

Synthèses des modifications des règlements d'arbitrage 2025-2026

Règlement KUMITE

I. Catégories Cadets, juniors, seniors, vétérans

Rôles et positionnement des officiels :

La table de marquage est composée d'un chronométrateur, d'un (1) KANSA, siégeant à côté du chronométrateur et d'un responsable de tatami. Des chaises seront mises à disposition en retrait de la table pour le reste des arbitres.

Tenues des arbitres et juges :

- *Seul les pin's officiel FFK / EKF / WKF pourront être porté.*
- *Les logos des équipes nationales ne sont pas autorisés sur la veste du compétiteur*

Équipe arbitrale :

- *L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central, de quatre juges, d'un Kansa, ainsi que d'un superviseur chargé de la « révision vidéo » (si dispositif mis en place). La vidéo replay est utilisé au minimum pour les compétitions seniors.*
- *Une caméra de contrôle est disposée sur la table des arbitres lors des championnats et coupe de France Minimes, Cadets, Juniors et Seniors. Elle ne constitue pas un droit à la vidéo replay, mais permet un contrôle vidéo au jury d'appel en cas de procédure de protestation du coach.*

Suspension et arrêt du combat :

- *En cas d'égalité de score à la fin d'un combat individuel non concluant. Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON sera déclaré vainqueur. Le cas échéant, le compétiteur ayant marqué le plus de WAZA-ARI sera déclaré vainqueur. Le cas échéant, l'équipe (les quatre juges puis l'arbitre) décidera du vainqueur du combat par HANTEI.*
- *Si le combat commence et que le chronomètre officiel n'a pas été correctement activé ou qu'il est interrompu de manière inexacte, le temps réel restant doit être déterminé par le KANSA en accord avec les coaches des deux compétiteurs. Une fois cet accord trouvé, la durée du combat ne pourra plus être contestée par aucune des parties. Cette règle vise à garantir l'équité entre les compétiteurs et à éviter toute réclamation ultérieure susceptible de perturber le déroulement.*

FAUTES et PENALITES :

Pour la catégorie « cadet » le "Skin-touch" (touché de peau) est autorisée pour les techniques de jambe uniquement.

II. Catégories poussin, pupilles, benjamins et minimes

Équipes arbitrales

L'arbitrage se fera à 2 juges de coins et un arbitre du niveau départemental jusqu'au niveau national

Aire de compétition

Chez les enfants (poussin, pupille, benjamin), l'aire de compétition sera ramenée à 6m x 6m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

Chez les Minimes, l'aire de compétition est de 8m X 8m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

Tenues des arbitres et juges :

Lors des compétitions enfants des catégories Poussins, Pupilles et Benjamins, les arbitres retireront leur blazer et leur cravate.

Durée du combat :

- 1 minute 30 pour les **POUSSINS**, les **PUPILLES**, les **BENJAMINS**
- 2 minutes pour les minimes

Attribution des scores chez les poussins et pupilles :

Utilisation du système de deux juges de coins applicable en département et en Ligue. Le combat se déroule sans interruption. A l'issue du combat, les deux juges et l'arbitre déclare le vainqueur selon les critères de décision (HANTEI) à la majorité des votes. Le combat peut exceptionnellement être interrompu par l'arbitre dans les cas suivant :

- *Si le responsable de tatami intervient pour corriger une situation*
- *S'il doit y avoir une intervention du médecin*
- *S'il y a un problème matériel (Kimono, ceinture ou protection à ajuster)*

1.1 CRITERES DE DECISIONS

Les critères sont simplifiés, le combattant déclaré vainqueur est celui qui a marqué davantage de point dans la décision des juges et de l'arbitre. Pour marquer un point il faut réaliser "une technique autorisée" sur une cible autorisée, « non ou mal défendue » en "premier"

Une technique autorisée : *attaque de poing ou de pied, avec comme critère de qualité technique le retour de celle-ci (réarmement du bras ou de la jambe) en valorisant la prise d'initiative.*

Une cible autorisée : sur les 7 zones d'attaque classique, dans une distance de 10 cm maximum avec touche possible sur le plastron et interdiction au casque.

Non ou Mal défendu : soit sans réaction de l'adversaire, soit avec une réaction tardive ou inefficace.

En premier : C'est la première technique valable qui doit être valorisée. Si la première tentative d'attaque est annulée pour un manque de distance ou une défense efficace, l'adversaire peut marquer à son tour.

1.2 FAUTES et PENALITES :

- Les fautes : La seule faute qui pénalise est celle qui nuit à l'intégrité physique de l'adversaire. Donc s'il y a contact au niveau du casque, il y a arrêt du match, au minimum pas de point distribué et dans les cas grave un avertissement et une explication orale rapide.

Pour les autres fautes du règlement, il y a retour au centre, une explication mais pas d'avertissement.

Les annonces de l'arbitre : durant le match l'arbitre doit guider les compétiteurs en leur parlant. Par exemple : « saluez-vous combattez !!! ou Stop !!! » Si jamais les annonces traditionnelles ne sont pas comprises ou entendues.

Il doit guider aussi : « attention à votre distance, pensez à vous protéger, maîtrisez vos techniques en réarmant... » Pour réguler la pratique.

Attribution des scores chez les benjamins et minimes :

Utilisation du système de deux juges de coins applicable en département en Ligue et au national pour les Benjamins.

6.1 Procédure pour arbitrer le Kumite avec seulement deux juges de coin.

Utilisation du système de juges à deux coins

- Lors de l'utilisation de ce système, les juges de coin et l'arbitre sont tous mutuellement responsables de l'attribution des points. Les juges de coin utilisent des drapeaux pour signaler leurs décisions.

Rôle des juges de coin

- En plus d'indiquer les points, les juges de coin assisteront l'arbitre en signalant les situations de Jogai et de contact, dans les catégories où ces actions contreviennent aux règles. Cependant, l'arbitre demeure autonome dans l'application des avertissements et des pénalités.

Des points sont attribués si deux juges, ou un juge et l'arbitre, s'accordent sur le score.

Afin de garantir une couverture optimale des trois angles de vue, l'arbitre ne doit jamais se placer du même côté que les deux juges.

Les entraîneurs doivent être placés devant l'arbitre et non derrière.

L'arbitre peut montrer et demander du soutien pour les points marqués sur son terrain de jeu. Dans ce cas, les gestes de l'arbitre pour YUKO, WAZA ARI et IPPON sont les mêmes que dans les règles régulières du kumité, à l'exception du fait que le coude de l'arbitre touche son corps. Une fois que l'arbitre a reçu un soutien d'un juge il donne le point. Les signaux lors de l'attribution des points sont les mêmes que pour les combats selon les règles habituelles.

Si un juge signale un point et l'autre un avertissement ou une pénalité, l'arbitre prendra la décision finale en soutenant l'un des juges.

Si les deux juges, ou un juge et l'arbitre, affichent des points différents pour les mêmes compétiteurs, le plus élevé sera attribué.

Si les deux juges signalent un point, mais pour des compétiteurs différents, l'arbitre a la possibilité d'attribuer un point à chacun des deux compétiteurs.

Comportements interdits :

Pour les **POUSSINS**, les **PUPILLES**, les **BENJAMINS** les techniques **JODAN** peuvent marquer lorsqu'elles sont arrêtées à moins de 10 cm de la cible pour les coups de pied et à moins de 5 cm pour les techniques des mains au visage, tête et au cou. La skin-touch au niveau **JODAN** **n'est pas autorisée ni pour les coups de pieds ni pour les coups de points.**

Aucun contact au visage et au cou autorisé (même léger). Les "**skin touch**" (contacts superficiels) avec des techniques de points et des pieds au **visage et au cou** pour les catégories **Poussins, Pupilles, Benjamins** sont interdites afin de garantir la sécurité des jeunes compétiteurs.

La Skin touch avec le pied est autorisé au casque pour les catégories minimales