



FLAM

Fédération Luxembourgeoise des Arts Martiaux

REGLEMENTATION ET MODALITES D'INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS KUMITE

Version Juillet 2007

CHAMPIONNAT NATIONAL

Approuvé lors de la réunion du Comité Directeur du 9 juillet 2007

Championnat National **2 - 20**

ARTICLE 1:	AIRE DE COMPETITION	2
ARTICLE 2:	TENUE OFFICIELLE	3 - 4
ARTICLE 3:	PARTICIPATION	4 - 5
ARTICLE 4:	INSCRIPTION	5
ARTICLE 5:	ORGANISATION DE LA COMPETITION	5 - 6
ARTICLE 6:	L'EQUIPE ARBITRALE	6 - 7
ARTICLE 7:	DUREE DES COMBATS	7
ARTICLE 8:	MARQUAGE DES POINTS	7 - 9
ARTICLE 9:	CRITERES DE DECISION	10
ARTICLE 10:	COMPORTEMENT INTERDIT	10 - 13
ARTICLE 11:	PENALITES	13 - 14
ARTICLE 12:	BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION	14 - 15
ARTICLE 13:	PROTESTATION OFFICIELLE	16
ARTICLE 14:	POUVOIRS ET DEVOIRS	16 - 19
ARTICLE 15:	DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS	19 - 20
ARTICLE 16:	MODIFICATIONS	20

ANNEXES **21 - 37**

ANNEXE 1:	TERMINOLOGIE	21 - 22
ANNEXE 2:	GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX	23 - 34
ANNEXE 3:	GUIDE PRATIQUE POUR ARBITRES ET JUGES	35 - 37

La compétition « kumité » peut, être divisée en combats individuels ou par équipes. Les compétitions individuelles peuvent être divisées en catégories de poids et en toutes catégories. En principe, on distinguera les catégories suivantes :

Individuels : Mini poussins (-8ans), Poussins (-10ans), Pupilles (-12ans), Benjamins (-14 ans), Minimes (-16 ans), Cadets (-18 ans), Juniors (-21 ans), Seniors (+21 ans), et Open (+ 18ans), masculins et féminins

Equipes : Scolaires (+10 ans – 14 ans), Espoirs (+14 ans –18 ans) Juniors-Seniors (+18 ans) masculins et féminins.

Dans une compétition par tableau, un tour élimine 50 % des participants étant entendu que les places libres à défaut d'adversaire sont comptées comme participants avec repêchage pour les deux 3^{ème} places. Dans une compétition par poule (minimum 3 combattants) tous les compétiteurs ont la possibilité de combattre au moins deux fois.

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION

1. L'aire de compétition doit être plane et dépourvue de tout obstacle.
2. L'aire de compétition doit former un carré constitué de matelas et ayant des côtés de huit mètres (mesure prise de l'extérieur) avec, à chaque côté, un à deux mètres additionnels en guise de zone de sécurité. A chaque côté il doit y avoir une zone de sécurité dégagée de tout obstacle. L'aire peut être surélevée jusqu'à concurrence d'un mètre par rapport au niveau du plancher. La plateforme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure et l'aire de compétition et la zone de sécurité.
Pour les catégories Mini poussins à Benjamins l'aire de compétition pourra être ramenée à un carré ayant des côtés de 6 mètres (mesure prise à l'extérieur)
3. Pour marquer l'emplacement de l'arbitre une ligne d'un demi-mètre doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition.
4. Pour marquer l'emplacement des compétiteurs deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de longueur et perpendiculaire à la ligne de l'arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition.
5. Les juges seront assis dans l'aire de sécurité. Un fera directement face à l'arbitre et un sera placé derrière chacun des compétiteurs. Chacun sera équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. L'arbitre sera assis à une table placée directement hors de l'aire de sécurité, derrière l'arbitre et à gauche de celui-ci. Il sera équipé d'un drapeau ou autre signal rouge ainsi que d'un signal sonore.
7. Le superviseur du score sera assis à la table de score officielle et notamment entre le marqueur du score et le chronométrateur.
8. Le bord du tapis de compétition devrait présenter sur la largeur d'un mètre une couleur différente de celle du reste du tapis.

Explication :

I Il ne peut y avoir de panneaux publicitaires, murs, piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.

II Les tapis utilisés devront être anti-glissants à la surface en contact avec le plancher mais présenter un faible coefficient de frottement à la surface supérieure. L'arbitre doit s'assurer que les différentes pièces de tapis ne se laissent pas séparer en cours de compétition car la présence d'interstices voire de trous dans l'aire de combat constitue une source de dangers et peut provoquer des blessures. Les tapis doivent être du type approuvé par la FLAM.

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs entraîneurs doivent porter l'uniforme officiel tel que défini dans la suite.
2. Le Comité Arbitral peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette règle.

Arbitres

1. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle désignée par le Comité Arbitral. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les cours.
2. La tenue officielle sera la suivante :
 - Veste bleu marin, non croisée avec deux ou trois boutons argentés.
 - Cravate officielle sans épingle.
 - Pantalon gris clair sans revers.
 - Chaussettes bleu foncé ou noires normales ; chaussons noirs pour le tatami.
 - Les arbitres et juges féminins peuvent porter des pinces à cheveux.
3. Les arbitres stagiaires peuvent porter le t-shirt de la FLAM et un jeans.
4. En cas d'accord du comité arbitral les arbitres peuvent enlever leur veste.

Compétiteurs

1. Les compétiteurs doivent porter un karaté-gi blanc, sans inscriptions, ni bande, ni liséré. L'emblème du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de cent cm² (10 cm x 10 cm). Lors des championnats nationaux il est interdit de porter l'emblème de l'équipe nationale (lion dans le drapeau).
Seule la marque d'origine du fabricant peut figurer sur le karaté-gi (5 cm x 4 cm). En plus, un numéro d'identification délivré par le comité d'organisation, peut être fixé sur le dos du compétiteur. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures devront être larges de 5 cm et, une fois attachées, dépasser le nœud de 15 cm de chaque côté. Les catégories enfants pourront porter un plastron rouge ou bleu au lieu de la ceinture rouge ou bleue.
2. Nonobstant les dispositions de l'article 1 ci-dessus le Comité Directeur de la FLAM peut autoriser une publicité portée sur le bras droit du kimono (espace maximum 15 x 10 cm). Le dos du kimono est réservé à l'organisation (30 cm x 30 cm)
3. La veste lorsqu' attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre la hanche, mais elle ne doit pas dépasser les $\frac{3}{4}$ de la longueur de la cuisse. Les compétitrices doivent porter un t-shirt blanc ou un top blanc sous la veste du karaté-gi.
4. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et n'être pas plus courtes que la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.
5. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia mais ils ne doivent pas couvrir les chevilles des pieds. Les pantalons ne peuvent pas être retroussés.
6. Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le Hachimaki (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Lorsque l'arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux métalliques sont interdites. Des rubans et autres ornements sont interdits.
7. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne peuvent pas porter d'objet métallique ou autre qui puisse blesser l'adversaire. L'usage de dentiers métalliques est autorisé avec protège-dents. Le compétiteur doit assumer toute responsabilité en cas de blessure.

8. Protections personnelles obligatoires à porter le jour de la compétition pour chaque compétiteur :

- Ceintures, gants et protège pieds rouges ou bleus.
- Protège-dents (sauf lors du port d'un casque)
- Protections tibias rouges et bleus à partir de 14 ans (facultatif pour les -14 ans)

La coquille pour les hommes est conseillée

Matériel fourni par la FLAM :

- Casque rouge et bleu à porter par les mini-poussins, poussins et pupilles.
- Plastron rouge et bleu à porter par les mini-poussins, poussins et pupilles.
-

9. Les lunettes sont interdites. Les lentilles souples peuvent être portées à condition que le compétiteur assume toute responsabilité.

10. Le port de tout autre vêtement ou effet d'équipement est interdit. Les femmes peuvent porter l'équipement additionnel autorisé comme le protecteur de poitrine.

13. L'utilisation de bandages ou d'autres effets de protection ne sont pas autorisés au premier tour de la compétition.

En cas de blessure après le premier combat l'utilisation de bandages doit être approuvée par l'arbitre sur avis du médecin du tournoi.

Entraîneurs, coachs

Pendant tout le tournoi les coachs doivent porter un survêtement et des baskets et afficher de façon visible leurs agréments officiels.

Seuls les coachs agrémentés sont autorisés à entrer sur l'aire de compétition. (un seul coach par tatami)

Explication :

I. Le compétiteur doit porter une ceinture ; rouge pour AKA et bleue pour AO. Les ceintures de grade ne doivent pas être portées pendant les combats.

II Les protège-dents doivent être bien ajustés.

III Il se peut que, pour des raisons d'ordre religieux, on porte certains effets tels que turbans ou amulettes. Les personnes qui, en vertu de leur religion, souhaitent porter ce qui normalement serait reconnu comme tenue non réglementaire, doivent, 9 jours ouvrables avant le tournoi, en informer le comité arbitral. Ce dernier statuera sur le bien-fondé de chaque requête. Les personnes ne se présentant que le jour même du tournoi avec l'intention de participer ne sauront bénéficier d'une dérogation.

IV Le compétiteur resp. la compétitrice qui se présente sur l'aire de compétition dans une tenue non conforme ne sera pas disqualifié/e sur le champ mais se verra accorder un délai d'une minute pour se mettre en règle.

ARTICLE 3 : PARTICIPATION

Conditions générales à respecter pour participer aux championnats nationaux et à la coupe FLAM A chaque compétition, lors du contrôle, les compétiteurs (quelque soit leur âge) devront présenter sous la responsabilité de leur entraîneur ou officiel de club, les pièces suivantes :

- Le passeport sportif dûment rempli,
- 20 mois de pratique karaté
- Deux vignettes dont celle de l'année en cours.
- Le certificat médico-sportif ou un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition du karaté. (ce certificat ne sera valable que 1 an)

- Une autorisation parentale pour participer aux compétitions pour les moins de 18 ans

Les inscriptions sont illimitées.

Des frais d'inscription pour les compétiteurs, les équipes et les coaches sont à payer à l'organisateur le jour même du championnat.

Le montant des différents frais d'inscriptions sera fixé chaque année par la FLAM.

Les frais d'inscription sont non remboursables même si le compétiteur ou coach inscrit ne participe pas.

ARTICLE 4 : INSCRIPTION

Le Championnat National est réservé aux compétiteurs affiliés à la FLAM.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par le responsable du Club d'appartenance ou par son représentant **officiel au secrétariat de la FLAM** dans un délai de 9 jours ouvrables avant la compétition.

Seuls pourront participer, les compétiteurs inscrits sur les listes officielles des participants. Aucune inscription ne sera prise sur place, aucun remplacement de compétiteur ne sera accepté.

En cas de force majeure, les dernières inscriptions ne seront permises qu'après la date de clôture jusqu'au jeudi avant le jour de la compétition et à la seule condition de payer le double des frais d'inscriptions par compétiteurs et par catégorie ainsi pour chaque équipe engagée.

Nationalité et Résidence:

La nationalité n'est pas un critère de non-participations, mais il est impératif d'avoir sa résidence principale et habituelle au Grand-duché de Luxembourg. En cas de doute, un document attestant cette domiciliation pourrait être demandé au moment du contrôle des passeports sportifs.

ARTICLE 5 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

1. La compétition kumité peut être divisée en combats individuels ou par équipes. Les compétitions individuelles peuvent, ensuite, être divisées en catégories de poids et en toutes catégories. Les catégories de poids sont finalement divisées en rounds ou tours de combat. Ce terme s'applique également aux combats effectués entre chaque paire de compétiteurs de deux équipes en lice.

2. Les compétiteurs individuels ou les équipes qui ne se présentent pas sur les lieux de la compétition suite à l'appel qui leur est adressé, seront disqualifiés par Kiken dans la catégorie afférente à l'appel.

3. Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel.

4. Les équipes masculines et féminines sont formées par quatre membres desquels trois livreront combat à chaque tour. Les équipes avec 2 compétiteurs pourront participer.

5. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe, il n'y a pas de remplaçant déterminé. Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même club.

6. Avant chaque tour de combats par équipe un représentant de l'équipe doit remettre à la table officielle un formulaire officiel indiquant les noms des compétiteurs et l'ordre dans lequel ils combattront. La sélection des compétiteurs parmi les membres de l'équipe ainsi que l'ordre de combat peuvent être changés pour chaque tour par équipe à condition qu'ils soient notifiés au préalable à la table officielle. Pendant le déroulement d'un tour par équipe il n'est pas permis d'apporter un changement quelconque, ni à la sélection, ni à l'ordre de combat préétablis.

7. Une équipe encourra la disqualification dans le cas où un de ses membres ou son entraîneur change la composition de l'équipe ou l'ordre de combat sans l'avoir notifié au préalable par écrit.

Explication :

I. Un « tour » constitue une phase individuelle distincte dans la compétition et il mène à la détermination éventuelle des finalistes. Dans une compétition par tableau éliminatoire un tour élimine 50 % des participants étant entendu que les places libres à défaut d'adversaire (byes) sont comptées comme participants. Dans ce contexte il faut relever qu'un tour peut s'appliquer de façon équivalente aussi bien à des éliminatoires préliminaires qu'à des repêchages.

III Lors de l'alignement avant un match l'équipe ne devra se présenter qu'avec les seuls membres appelés à combattre. Les autres membres ainsi que l'entraîneur devront prendre place dans un endroit spécialement désigné pour eux.

IV Pour être admises à combattre les équipes doivent aligner au moins deux compétiteurs. Une équipe qui se présentera avec un nombre de membres inférieur à celui qui est requis, sera déclarée perdante par Kiken.

V Le formulaire avec l'ordre de combat peut être présenté, soit par l'entraîneur, soit par un membre de l'équipe désigné spécialement à cet effet. En cas de remise du formulaire par l'entraîneur ou le coach, celui-ci doit être clairement identifiable comme tel sinon le formulaire peut être rejeté. Le formulaire doit mentionner le nom du club, la couleur de la ceinture allouée à l'équipe pour cette rencontre ainsi que l'ordre de combat des membres de l'équipe. Les noms des compétiteurs ainsi que leur numéro de dossard, s'il en existe, doivent être indiqués et le formulaire doit être signé par l'entraîneur ou une personne désignée à cet effet.

VI Si, suite à une erreur dans la gestion du tableau, on se trompe dans l'appel des compétiteurs pour livrer combat, alors le combat en question est déclaré comme nul et non avenue, ceci sans égard à son issue. Pour réduire ce genre d'erreurs le vainqueur de chaque combat est tenu de confirmer sa victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

ARTICLE 6 : L'EQUIPE ARBITRALE

Seuls les Juges stagiaires, Juges/arbitres nationaux et Juges/arbitres internationaux sous la responsabilité du responsable de l'arbitrage ou de la commission d'arbitrage, sont compétents pour juger les championnats nationaux. Pour chaque tour, l'équipe de trois juges et un arbitre sera désignée par le responsable de l'arbitrage ou la commission ou par le chef de tapis.

Les compétitions enfants pourront être jugées par des Juges stagiaires nationaux. Le Juge stagiaire doit être âgé de plus de 14 ans, titulaire du cadre national, être porteur au minimum la ceinture marron et avoir suivie un cours d'arbitrage Kumité. Il n'est autorisé à juger que les catégories inférieures à la sienne.

L'équipe arbitrale ne peut être composée en majorité de Juges stagiaires. Les Juges stagiaires ne sont pas autorisés à juger les demi-finales et finales.

1. Pour chaque combat l'équipe arbitrale sera composée d'un arbitre (SHUSHIN), trois juges (FUKUSHIN) et un arbitrator (KANSA).

2. Dans un tour, l'arbitre et les Juges ne doivent pas être du même club d'appartenance que les compétiteurs. (*Lorsque le nombre de Juges est suffisant pour le permettre*) Pour les demi-finales et finales, l'équipe arbitrale doit être neutre.

3. En outre, afin de faciliter la conduite des rencontres il y a lieu de désigner des chronomètres, annonceurs, marqueurs et superviseurs de score.

Explication :

I Au début d'un combat l'arbitre se positionne sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Les juges 1 et 2 se tiennent sur la gauche de l'arbitre et l'arbitrator et le juge 3 se tiennent à sa droite.

II Après l'échange traditionnel des saluts entre les compétiteurs et l'équipe arbitrale, l'arbitre fait un pas en arrière, les juges se retournent lui faisant face et tous se saluent et prennent leur position.

III Lorsque toute l'équipe arbitrale est changée, les officiels qui sortent se placeront comme au début du combat ou de la rencontre, se saluent entre eux et quittent ensuite ensemble l'aire de combat.

IV Quand l'équipe arbitrale ne change pas complètement, le juge entrant rejoint le juge sortant, ils se saluent et changent leur position.

ARTICLE 7 : DUREE DES COMBATS

1. La durée des combats Kumité est fixée à une minute pour les mini-poussins et poussins, à une minutes trente pour les pupilles et benjamins, à deux minutes pour les minimes, cadets et juniors. A trois minutes pour les seniors masculins et 2 minutes pour les seniors féminins, ceci aussi bien en individuels que par équipe
2. Le temps de combat commence lorsque l'arbitre donne le signal pour commencer et il s'arrête chaque fois que l'arbitre dit YAME.
3. Le chronométreur doit signaler clairement au moyen d'un gong ou autre signal sonore qu'il reste encore 30 secondes de combat ou qu'il y a fin du temps. Ce dernier signal marque la fin du combat.

ARTICLE 8 : MARQUAGE DES POINTS

Points pouvant être accordés :

- | | | |
|----|--------|--------------|
| a) | SANBON | trois points |
| b) | NIHON | deux points |
| c) | IPPON | un point |
2. Les points sont accordés si une technique est effectuée sur une aire de marquage et qu'elle est conforme aux critères suivants :
 - a) bonne forme
 - b) attitude sportive
 - c) exécution vigoureuse
 - d) esprit alerte (ZANSHIN)
 - e) bon timing
 - f) distance correcte

A noter que le critère : « exécution vigoureuse » est supprimée pour les catégories d'enfants.

3. SANBON est accordé pour :
 - a) coups de pied Jodan
 - b) projection ou balayage de l'adversaire avec amenée au sol et technique valable consécutive.
4. NIHON est accordé pour :
 - a) coups de pied Chudan
 - b) coups de poing dans le dos y compris la partie arrière de la tête et le cou
 - c) combinaison de techniques de poing dans laquelle chacune des techniques compte pour sa propre valeur
 - d) mise en déséquilibre de l'adversaire avec technique valable consécutive.

5. IPPON est accordé pour :

- a) Chudan ou Jodan tsuki
- b) Uchi

6 Les attaques sont limitées aux aires suivantes :

- a) tête
- b) face
- c) cou
- d) abdomen
- e) poitrine
- f) dos
- g) côtés

7. Une technique effective délivrée en même temps que la fin du combat est signalée, est considérée comme valable. Une technique, même effective, délivrée après un ordre de suspendre ou d'arrêter le combat, ne sera pas comptée et le fautif peut être pénalisé.

8. Aucune attaque, même techniquement correcte, ne sera considérée comme valable lorsque les deux compétiteurs se trouvent hors de l'aire de combat. Si, toutefois, l'un des compétiteurs se trouve encore à l'intérieur de l'aire de compétition et qu'il délivre une technique effective avant l'ordre YAME de l'arbitre, la technique sera reconnue valable.

9. Des techniques efficaces délivrées simultanément par les deux compétiteurs (AIUCHI) ne sont pas comptées.

Explication :

Afin qu'une technique soit reconnue valable il faut qu'elle soit délivrée à l'une des aires de marquage définies au paragraphe 6 ci-dessus. La technique doit être contrôlée de façon appropriée en proportion à l'aire attaquée et doit satisfaire aux 6 critères relevés sub. 2 ci-dessus.

Vocabulaire

Critères techniques

Sanbon (3 points) est donné pour	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coups de pied Jodan. Jodan étant défini comme face, tête et cou. 2. Toute technique effective délivrée consécutivement à une projection réglementaire, un balayage ou l'amenée au matelas de l'adversaire.
Nihon (2 points) est donné pour	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coups de pied Chudan. Chudan étant défini comme abdomen, poitrine, partie dorsale et latérale. 2. Coups de poing délivrés dans le dos de l'adversaire y compris l'arrière de la tête et le cou. 3. Combinaisons de techniques de poing et de coups (tsuki et uchi) dans laquelle chaque technique compte selon sa propre valeur à conditions qu'elles soient délivrées sur une des sept aires de marquage. 4. Toute technique effective délivrée par le compétiteur au moment où celui-ci aura causé la perte de balance de l'adversaire par une action physique permise.
Ippon (1point) est donné pour	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout coup de poing (tsuki) délivré sur une des sept aires de marquage à l'exclusion du dos, de l'arrière de la tête et du cou. 2. Tout coup (uchi) délivré sur une des sept aires de marquage.

I Pour des raisons de sécurité les projections sont interdites et passibles d'un avertissement ou d'une pénalisation lorsque l'adversaire est projeté sans être retenu pendant la chute ou qu'il est projeté dangereusement ou que le pivot du mouvement se trouve au-dessus du niveau des hanches. Il est fait exception pour ce qui concerne les balayages conventionnels Karaté pendant lesquels il n'est pas nécessaire de retenir l'adversaire, savoir ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Après la projection l'arbitre accordera au compétiteur deux ou trois secondes pour essayer d'apporter une technique effective.

II Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou perd l'équilibre par sa propre faute et que l'adversaire lui délivre une technique effective, alors celle-ci est comptée tout comme si le compétiteur s'était trouvé en position debout.

III Une technique exécutée avec « bonne forme » est considérée avoir des caractéristiques lui conférant une probable efficacité dans le sens des conceptions traditionnelles Karaté.

IV « L'attitude sportive » est un élément de la « bonne forme » et signifie absence de malice dans l'attitude de grande concentration qui est évidente lors de l'exécution d'une technique valable.

V « Exécution vigoureuse » définit la puissance et la vitesse de la technique et la volonté apparente de réussir.

VI « Esprit alerte » (Zanshin) est le critère qui, le plus souvent, fait défaut dans l'exécution des techniques qui marquent. C'est l'état d'engagement continu dans lequel le compétiteur ne relâche pas de concentration totale, d'observation et de vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. Le compétiteur ne détourne pas le visage pendant l'exécution de la technique et continue à faire face à l'adversaire par après.

VII « Bon timing » signifie délivrer une technique au moment où elle aura le plus grand effet potentiel.

VIII « Distance correcte » signifie similairement délivrer une technique à la distance précise à laquelle elle aura le plus grand effet potentiel. Il s'ensuit que si une technique est délivrée sur un adversaire qui se déplace rapidement, son effet potentiel se trouve réduit.

IX Le critère de la distance correcte se réfère également au point où la technique effectuée se termine, sur ou près de la cible. Un coup de poing ou de pied se terminant au ras de la peau ou à deux ou trois centimètres du visage, peut être considéré comme ayant la distance correcte. Toutefois, les coups de poing Jodan s'arrêtant à une distance raisonnable de la cible et que l'adversaire ne tente pas de bloquer ou d'esquiver, sont comptés à condition qu'ils répondent aux autres critères. Pour les enfants, mini-poussins, poussins et pupilles, les techniques de poing arrivant à 5 cm de la tête et de 10 cm avec les pieds seront considérées comme distance correcte.

X Une mauvaise technique reste une mauvaise technique quel que soit le point d'impact ou quelle que soit la façon dont elle a été effectuée. Une technique ne correspondant pas à la rigueur de la forme ne sera pas comptée.

XI Les techniques touchant en dessous de la ceinture sont comptées à condition qu'elles se terminent au-dessus du pelvis. Le cou est une aire de marquage et il en est de même pour la gorge. Toutefois, une touche à la gorge n'est pas permise, bien qu'une technique parfaitement contrôlée qui ne touche pas, puisse être comptée.

XII Une technique effectuée sur les omoplates peut être comptée. N'est pas considérée comme aire de marquage la partie de l'épaule constituant jonction du bras avec l'omoplate et la clavicule.

XIII Le signal annonçant la fin du combat met fin aux possibilités de marquer des points alors même si, par inadvertance, l'arbitre n'arrête pas le combat immédiatement. Le signal annonçant la fin du combat ne signifie cependant pas que des pénalisations ne peuvent plus être imposées. L'équipe arbitrale peut en imposer jusqu'au moment où les compétiteurs quittent l'aire après le combat. Par après, seulement le conseil arbitral est habilité à en imposer.

XIV De véritables Aiuchis sont rares. Il ne suffit pas que deux techniques arrivent en même temps, mais les deux doivent marquer valablement chacune avec bonne forme etc. Il se peut bien que deux techniques arrivent à terme simultanément, mais il est rare que toutes les deux sont valables. L'arbitre ne doit pas accorder Aiuchi dans le cas où seulement une des techniques simultanées est valable. Ceci n'est pas Aiuchi.

ARTICLE 9 : CRITERES DE DECISION

Le résultat d'un combat est déterminé lorsqu'un compétiteur obtient un avantage net de huit points ou qu'à la fin du combat il a le plus grand nombre de points ou qu'il bénéficie d'une décision (HANTAI) ou par HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN imposé à l'adversaire.

1. Lorsqu'un combat se termine avec égalité de points ou qu'aucun point n'a été marqué, l'arbitre annonce l'égalité (HIKIWAKE) et le, cas échéant, le commencement de ENCHO-SEN (prolongation).

2. Si, après un combat livré en individuels, il y a égalité, alors le combat sera prolongé d'une durée n'excédant pas une minute (ENCHO-SEN). Comme ENCHO-SEN est une prolongation du combat toutes les pénalités et avertissements encourus sont maintenus. Le premier compétiteur qui marque sera déclaré vainqueur. Dans le cas où aucun des compétiteurs ne marque pendant l'ENCHO-SEN alors il sera procédé à un vote final par l'arbitre et les trois juges (HANTEI). Une décision en faveur de l'un ou de l'autre compétiteur est obligatoire et devra être prise sur la base des considérations suivantes :

- a) attitude, esprit combatif et force démontrés par les compétiteurs. (lors de la prolongation)
- b) supériorité tactique et technique de laquelle il est fait preuve.
- c) lequel des compétiteurs a pris l'initiative dans la plupart des actions.

3. En compétition par équipe il n'y a pas de prolongation (ENCHO-SEN) en cas d'égalité exception faite pour ce qui est des stipulations consignées au paragraphe 5 ci-dessous.

4 L'équipe victorieuse est celle qui a obtenu le plus de victoires de combat. En cas d'égalité de victoires l'équipe victorieuse sera celle qui aura obtenu le plus de points dans l'ensemble des combats gagnés et perdus.

5. Lorsque les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points alors un combat supplémentaire décisif sera livré. Dans le cas où il y a toujours égalité il y aura une prolongation n'excédant pas la durée d'une minute. Le premier compétiteur qui marque sera déclaré vainqueur. Si aucun point n'est marqué alors la décision sera prise par voie de vote de l'arbitre et des trois juges (HANTEI).

6. Si, dans les compétitions par équipes, une équipe a obtenu des victoires ou points suffisants pour être déclarée victorieuse, la compétition est déclarée achevée et il n'y aura plus de combat.

Explication :

I S'il y a lieu de décider par voie de vote (HANTEI) sur l'issue d'un combat à la fin d'un ENCHO-SEN non concluant, l'arbitre se rendra au périmètre de l'aire de combat et annoncera HANTEI suivi d'un coup de sifflet sur deux tons. Les juges exprimeront leur opinion au moyen de leurs drapeaux et l'arbitre indiquera en même temps son propre vote en levant un bras du côté du compétiteur qu'il juge vainqueur. L'arbitre donnera ensuite un coup de sifflet court, retournera à sa position d'origine et annoncera la décision majoritaire.

II S'il y a égalité de votes alors le vote de l'arbitre sera décisif. En retournant à sa position d'origine l'arbitre mettra un bras à travers sa poitrine et lèvera son bras plié du côté du compétiteur de son choix pour signaler qu'il fait usage de son droit au vote décisif. Il désignera ensuite le vainqueur de façon normale.

ARTICLE 10 : COMPORTEMENT INTERDIT

Il existe deux catégories de comportement interdit, catégorie 1 et catégorie 2.

Catégorie 1.

1. Les techniques qui font un contact excessif en rapport avec l'aire attaquée et les techniques qui font contact avec la gorge.

2. Attaques aux bras ou jambes, à l'aîne, aux articulations ou au cou-de-pied.

3. Attaques au visage avec techniques de main ouverte.
4. Techniques de projection dangereuses ou interdites.

Catégorie 2

1. Feindre être blessé ou exagérer l'importance d'une blessure.
2. Sorties répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
3. Mise en danger de soi-même par comportement nonchalant qui expose le combattant au risque d'être blessé par l'adversaire ou manque de précaution dans la protection de soi-même.
4. Eviter le combat afin que l'adversaire n'ait pas l'opportunité de marquer.
5. S'accrocher, lutter, pousser ou saisir sans tenter de faire une projection ou une autre technique.
6. Techniques qui, de par leur nature, ne peuvent pas être contrôlées pour la sécurité de l'adversaire ainsi que les techniques dangereuse et non contrôlées.
7. Attaques avec la tête, les genoux ou les coudes.
8. Parler à l'adversaire ou le provoquer, ne pas suivre les ordres de l'arbitre, tout comportement discourtois à l'égard des officiels de l'arbitrage ou tout autre manquement à l'étiquette.

Explication :

I La compétition Karaté est un sport et pour cette raison les techniques les plus dangereuses sont interdites et toutes les techniques doivent être contrôlées. Les compétiteurs peuvent supporter des coups relativement puissants sur les parties musclées comme par exemple l'abdomen, mais toujours est-il que la tête, le visage, le cou, l'aine et les articulations sont particulièrement sensibles aux blessures. Pour cette raison toute technique causant une blessure peut être pénalisée à moins qu'elle ne soit provoquée par le récepteur. Les compétiteurs sont tenus d'exécuter toutes les techniques avec contrôle et bonne forme. S'ils n'y arrivent pas, alors un avertissement ou une pénalité doit être imposée quelle que soit la technique mal utilisée.

Contact au visage (seniors et juniors)

II Pour les compétiteurs juniors et seniors il peut y avoir contact au visage, à la tête et au cou (mais pas à la gorge) avec une légère touche ne causant pas de blessure. Lorsque l'arbitre considère que le contact est trop fort mais qu'il ne diminue pas les possibilités du compétiteur touché de gagner, il peut donner un avertissement (CHUKOKU). Un deuxième contact dans les mêmes circonstances doit être pénalisé par (KEIKOKU) et IPON (un point) sera donné à l'adversaire. Un troisième contact entraîne HANSOKU CHUI et NIHON (deux points) au compétiteur touché. Un contact supplémentaire entraîne la disqualification par HANSOKU.

Contact au visage (cadets et catégories inférieures)

III Pour les compétiteurs cadets toutes les techniques de main à la tête, au visage et au cou doivent absolument être contrôlées. Dans le cas où il y a touche avec le gant, l'équipe arbitrale ne doit pas allouer de point. Les techniques de pied à la tête, au visage et au cou peuvent seulement toucher légèrement au niveau de la peau. Dans le cas d'attaques faisant contact qui sera considéré comme ayant dépassé la limite permise, l'équipe arbitrale donnera un avertissement ou une pénalisation. Toute technique à la tête, au visage ou au cou et qui cause une blessure si légère soit-elle, sera passible d'un avertissement ou d'une pénalisation à moins que la blessure n'ait été causée par le blessé lui-même.

IV L'arbitre doit continuellement observer le compétiteur blessé. Un court délai avant l'annonce d'un jugement permet aux symptômes de blessure, comme par exemple ceux d'un saignement de nez, à se développer. L'observation permet également de déceler tout effort du compétiteur d'aggraver une blessure légère pour se procurer un avantage tactique. Comme exemples on peut citer l'expulsion violente d'air par un nez blessé ou frottement excessif du visage.

V Une blessure préexistante peut produire des symptômes hors de toute proportion au degré du contact ayant eu lieu et l'arbitre doit en tenir compte lorsqu'il envisage de pénaliser un contact qui semble excessif. Par exemple, d'un contact qui semble relativement léger, peut s'ensuivre que le compétiteur est devenu inapte à continuer à cause de l'effet cumulatif produit par une blessure reçue lors d'un combat antérieur. Avant le commencement d'un combat, le contrôleur de l'aire de combat doit examiner les fiches médicales et s'assurer que les compétiteurs sont aptes à combattre. L'arbitre doit être informé si un compétiteur a été traité pour blessure.

VI Les compétiteurs qui réagissent de façon exagérée à un contact léger à l'effet d'amener l'arbitre à pénaliser leur adversaire, ceci en se tenant la face et en titubant ou en se laissant tomber sans que cela ne soit nécessaire, seront immédiatement réprimandés ou pénalisés.

VII Faire semblant d'avoir une blessure qui n'existe pas, constitue une infraction sérieuse au règlement. SHIKAKU sera imposé au compétiteur faisant semblant d'être blessé alors que le fait de s'affaisser et se rouler par terre n'est pas reconnu être en proportion avec la blessure selon l'avis d'un médecin neutre. L'exagération d'une blessure qui existe est moins sérieuse. Un avertissement ou une pénalité devrait sanctionner l'exagération d'une blessure.

VIII Les compétiteurs qui reçoivent SHIKAKU pour feindre une blessure seront retirés de l'aire de combat et mis immédiatement à la disposition du médecin qui procédera sans délai à l'examen du compétiteur. Le médecin soumettra son rapport avant la fin des championnats au conseil arbitral pour examen. Les compétiteurs qui simulent une blessure sont passibles des pénalités les plus sévères pouvant aller jusqu'à la suspension à vie pour des infractions répétées.

IX La gorge est une aire particulièrement vulnérable et même le contact le plus léger entraînera un avertissement ou une pénalisation à moins que la faute du contact n'incombe au compétiteur touché même.

X Les techniques de projection sont divisées en deux types, savoir, d'une part, les techniques de balayage conventionnelles Karaté comme ashi barai, ko uchi gari etc. par lesquelles l'adversaire est balayé pour perdre l'équilibre ou projeté sans être saisi au préalable afin de le retenir pour contrôler la chute et, d'autre part, les techniques pendant l'exécution desquelles le contrôle par saisie est requis. Le pivot du mouvement de projection ne doit pas être au-dessus de la hanche et la chute de l'adversaire doit être contrôlée par saisie afin qu'elle se termine en sécurité. Les projections par-dessus de l'épaule telles que seio nage, kata garuma etc. sont expressément défendues, il en est de même pour les soi-disant projections de sacrifice telles que tomoe nage, sumi gaeshi etc. Lorsqu'un compétiteur est blessé lors d'une projection, l'équipe arbitrale décidera s'il y a lieu d'imposer une pénalité.

XI Les techniques à main ouverte au visage sont interdites du fait qu'elles sont un danger pour les yeux de l'adversaire.

XII JOGAI se rapporte à la situation où le pied ou toute autre partie du corps d'un compétiteur touche le plancher en dehors de l'aire de combat. Il est fait exception lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou jeté hors de l'aire par l'adversaire.

XIII Un compétiteur qui délivre une technique valable et sort alors de l'aire de combat avant que l'arbitre annonce Yamae doit recevoir le ou les points marqués et JOGAI ne sera pas imposé. Si, par contre, la technique n'est pas comptée alors JOGAI sera imposé.

XIV Lorsqu'AO sort de l'aire juste après qu'Aka l'a marqué avec une technique valable, alors YAME doit être annoncé sur le coup et la sortie d'AO n'est pas sanctionnée. Lorsqu'AO sort ou est sorti au moment d'être marqué valablement par Aka (à condition que ce dernier se trouve encore dans l'aire de compétition), alors la technique d'Aka sera comptée et JOGAI sera imposé à AO.

XV Le compétiteur qui recule continuellement sans s'opposer effectivement, qui s'accroche sans nécessités ou qui sort délibérément de l'aire plutôt que de fournir à l'adversaire l'occasion de marquer, doit recevoir un avertissement ou une pénalisation. Cette situation se présente souvent pendant les dernières secondes d'un combat. Si ceci se produit à dix secondes ou plus avant la fin du match, l'arbitre donne un avertissement au compétiteur fautif. S'il y a eu au préalable une ou plusieurs infractions de la catégorie 2, alors une pénalisation sera imposée. Si, par contre, il reste moins de 10 secondes à combattre, l'arbitre pénalisera le contrevenant par KEIKOKU (si oui ou

non il y avait au préalable un CHUKAKO de catégorie 2) et donnera un Ippon à l'adversaire. S'il y avait au préalable un KEIKOKU de catégorie 2, l'arbitre pénalisera le contrevenant par HANSOKU CHUI et attribuera NIHON à l'adversaire. S'il y a eu au préalable un HANSOKU CHUI de catégorie 2, l'arbitre pénalisera le contrevenant par HANSOKU et donnera la victoire à l'adversaire. Toutefois, l'arbitre doit s'assurer que le comportement du contrevenant n'est pas une mesure défensive prise à l'effet de se protéger de la façon d'agir irresponsable et dangereuse de l'adversaire, en quel cas un avertissement ou une pénalisation devra être imposée à ce dernier.

XVI Un compétiteur qui se lance avec détermination dans une attaque sans égard à sa sécurité personnelle représente un cas de MUBOBI. Quelques compétiteurs se lancent dans une attaque avec un long coup de poing et se trouvent dans l'impossibilité de bloquer un contre. De telles attaques ouvertes constituent en acte de MUBOBI et ne sauront marquer. Avec un mouvement tactique théâtral quelques compétiteurs se détournent immédiatement pour démontrer leur dominance et qu'ils ont marqué un point. Ils baissent leur garde et ne sont plus attentifs à leur adversaire. Ils se détournent pour attirer l'attention de l'arbitre à leur technique. Ceci constitue également un cas évident de MUBOBI. Si le contrevenant reçoit une touche excessive et/ou est blessé et qu'il est considéré que c'est de par sa propre faute, l'arbitre impose un avertissement ou une pénalisation de catégorie 2 et peut refuser de pénaliser l'adversaire.

XVII Tout comportement discourtois d'un membre d'une délégation officielle peut entraîner la disqualification d'un compétiteur, d'une équipe entière ou de la délégation du tournoi.

ARTICLE 11 : PENALITES

Avertissement : Peut être imposé pour une ou plusieurs infractions mineures.
(CHUKOKU)

KEIKOKU : Cette pénalité comporte l'attribution d'IPON (un point) à l'adversaire. Elle est imposée pour des infractions mineures pour lesquelles un avertissement a été donné préalablement au cours du même combat ou pour des infractions insuffisamment graves pour mériter HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI : Cette pénalité comporte l'attribution de NIHON (deux points) à l'adversaire. Elle est habituellement imposée pour des infractions pour les quelles un KEIKOKU a été donné préalablement au cours du même combat. Elle peut, toutefois, être imposée pour des infractions graves qui ne méritent pas HANSOKU.

HANSOKU : Ceci est imposé suite à une infraction très grave ou si un HANSOKU-CHUI a déjà été donné. Il entraîne la disqualification du contrevenant. Lors des rencontres par équipes le contrevenant perdra le combat avec zéro point et le compétiteur ayant subi l'infraction obtiendra huit points.

SHIKKAKU : Ceci comporte la disqualification du tournoi, de la compétition ou du combat. Le comité arbitral doit être consulté pour délimiter la portée de SHIKKAKU. Le SHIKKAKU peut être appliqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit avec malice ou commet un acte portant atteinte aux prestige et honneur du Karaté-do ou si d'autres actions sont considérées comme allant à l'encontre des règles et de l'esprit du tournoi. Lors des rencontres par équipes le contrevenant perdra le combat avec zéro point et le compétiteur ayant subi l'infraction obtiendra huit points.

Explication :

I Les pénalités des catégories 1 et 2 ne sont pas cumulables entre elles.

II Une pénalité peut être imposée directement pour une infraction aux règles, mais les répétitions de la même catégorie d'infraction doivent comporter l'application d'un degré de sévérité supérieur dans les pénalités imposées. Il n'est, par exemple, pas possible de donner un avertissement ou une pénalité pour contact excessif et puis donner un autre avertissement pour un deuxième contact excessif.

III Les avertissements (CHUKOKU) sont donnés s'il y a eu clairement une infraction mineure aux règles mais qui (du point de vue de l'équipe arbitrale) ne réduit pas la possibilité de gagner du compétiteur ayant subi l'infraction.

IV Un KEIKOKU peut être imposé directement sans avertissement préalable. KEIKOKU est habituellement donné si (du point de vue de l'équipe arbitrale) la possibilité de gagner du compétiteur est légèrement réduite par la faute du contrevenant.

V Un HANSOKU-CHUI peut être imposé directement ou suite à un avertissement ou KEIKOKU et il est donné si (du point de vue de l'équipe arbitrale) la possibilité de gagner du compétiteur est sérieusement réduite par la faute du contrevenant.

VI Un HANSOKU est imposé lorsqu'il y a cumul de pénalités mais il peut également être imposé directement pour infraction grave aux règles. Il est imposé si (du point de vue de l'équipe arbitrale) la possibilité de gagner du compétiteur a été virtuellement réduite à zéro par la faute du contrevenant.

VII Le compétiteur qui reçoit HANSOKU pour avoir causé une blessure et qui, selon l'opinion de l'équipe arbitrale et du contrôleur de l'aire de compétition, a agi sans responsabilité ou dangereusement ou qui est considéré ne pas avoir les aptitudes de contrôle nécessaire pour la compétition, sera signalé au conseil arbitral. Celui-ci décidera si le compétiteur sera suspendu pour le reste de la rencontre et ou pour des rencontres subséquentes.

VIII Un SHIKKAKU peut être imposé directement sans avertissements quelconques préalables. Il n'est pas nécessaire que le compétiteur fasse quelque chose pour le mériter, il suffit que l'entraîneur ou un membre non compétiteur de la délégation du combattant se comporte de façon à porter atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté-do. Si l'arbitre croit qu'un compétiteur a agi avec malice SHIKKAKU et non pas HANSOKU doit être imposé ceci nonobstant le fait si oui ou non une blessure a été infligée.

IX SHIKKAKU doit faire l'objet d'une annonce publique.

ARTICLE 12 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel leur adressé ou qu'ils sont incapables de continuer et abandonnent le combat ou en sont retirés par ordre de l'arbitre. Les motifs d'abandon peuvent comprendre celui de blessure non attribuable à une action de l'adversaire.

2. Si deux compétiteurs se blessent mutuellement ou souffrent des séquelles de blessures reçues préalablement et sont déclarés être incapables de continuer par le médecin du tournoi, alors le combat est gagné par le compétiteur possédant le plus de points. S'il y a égalité dans un combat en individuels alors l'issue du combat est déterminée par vote (HANTEI). Dans les combats par équipe l'arbitre annoncera l'égalité (HIKIWAKE). Si cette situation se produit lors d'un combat décisif par ENCHO-SEN, l'issue du combat sera déterminée par vote (HANTEI).

3. Un compétiteur qui a été déclaré inapte à combattre par le médecin du tournoi ne peut plus combattre au cours de cette rencontre.

4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification à cause d'une blessure ne peut plus combattre dans cette rencontre sans la permission du médecin. S'il est blessé il peut gagner un deuxième combat par disqualification mais il sera immédiatement retiré de toute compétition Kumité pendant ce tournoi.

5. Lorsqu'un compétiteur est blessé l'arbitre doit immédiatement arrêter le combat et appeler le médecin. Celui-ci est seulement habilité à diagnostiquer et traiter la blessure.

6. Un compétiteur qui est blessé au cours d'un combat en train de se dérouler et qui requiert du traitement médical, peut bénéficier de trois minutes pour le recevoir. Lorsque le traitement n'est pas terminé endéans le temps alloué, l'arbitre décidera si le compétiteur doit être déclaré inapte à

combattre (article 15, paragraphe 9d) ou s'il y a lieu d'accorder du temps supplémentaire pour le traitement.

7. Le compétiteur qui fait une chute, qui est projeté ou tombe à la suite d'un coup et qui ne se remet pas sur pieds endéans les 10 secondes est considéré être inapte à continuer le combat et il est retiré automatiquement de toutes les compétitions Kunité de ce tournoi. Lorsqu'un compétiteur fait une chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et qu'il ne se remet pas sur pieds immédiatement, l'arbitre signale au chronométrateur par un coup de sifflet d'entamer le décompte des 10 secondes et en même temps appelle le médecin si nécessaire. Le chronométrateur arrête le chrono lorsque l'arbitre lève le bras.

Explication :

I Lorsque le médecin déclare un compétiteur inapte au combat une annotation appropriée doit être faite dans la fiche suiveuse de celui-ci. L'importance de l'inaptitude doit être signalée clairement aux autres équipes arbitrales.

II Un compétiteur peut gagner par disqualification de l'adversaire par cumul d'infractions mineures de catégorie 1. Il se peut que le vainqueur n'ait pas reçu de blessure importante. Une deuxième victoire pour la même raison doit entraîner le retrait alors même si le compétiteur est physiquement apte à continuer.

III L'arbitre doit seulement appeler le médecin lorsqu'un compétiteur est blessé et nécessite des soins médicaux.

IV Le médecin est obligé de donner des recommandations de sécurité seulement si elles sont en rapport avec l'état propre de ce compétiteur blessé.

V En cas d'application de la règle des dix secondes le temps sera pris par un chronométrateur spécialement affecté à cette tâche. Un coup de gong sera donné à sept seconds suivis du coup de gong final à dix secondes. Le chronométrateur ne mettra en marche l'horloge que sur le signal de l'arbitre. Il n'arrêtera l'horloge que si le compétiteur se trouve tout à fait debout et que l'arbitre lève le bras.

VI L'équipe arbitrale détermine le vainqueur sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.

VII Si lors de combats par équipe un membre de l'équipe reçoit KIKEN son compte en points, s'il y en a, est mis à zéro et son adversaire recevra huit points.

ARTICLE 13 : PROTESTATION OFFICIELLE

1. Personne ne peut protester contre un jugement auprès des membres de l'équipe arbitrale.
2. Si une procédure arbitrale paraît être contraire aux règles, alors son représentant officiel est le seul à pouvoir protester (personne à désigner lors des inscriptions).
3. La protestation devra être soumise sous forme de rapport écrit immédiatement après le combat qui a donné lieu à la protestation. (Il y a seulement exception lorsque la protestation a trait à un mauvais fonctionnement administratif. Dans ce cas le contrôleur de l'aire de compétition devra être informé dès que la faute administrative est détectée).
4. La protestation devra être soumise à un représentant de la commission de l'arbitrage ou au responsable de l'arbitrage du championnat en question. La commission d'arbitrage réexaminera dûment les circonstances de la décision ayant engendré la protestation. Après avoir pris en considération tous les faits disponibles le responsable de l'arbitrage du championnat en question rédigera un rapport et sera habilité à prendre les mesures qui s'imposent.
5. Toute protestation concernant l'application des règles doit être faite en conformité avec la procédure ad hoc définie par le comité directeur de FLAM. Elle doit être soumise par écrit et signée par le représentant officiel du club.
6. Le plaignant doit déposer la caution de protestation de 50 € telle que fixée par le comité directeur de la FLAM. Celle-ci est à remettre conjointement avec la protestation à un représentant de la commission d'arbitrage.

Explication :

I La protestation doit indiquer les noms des compétiteurs, l'équipe arbitrale en fonction et des détails précis sur l'objet de la protestation. Des réclamations d'ordre général relatives aux normes appliquées ne sauront être reçues comme protestation légitime. Le plaignant a la charge de prouver la validité de sa plainte.

II La protestation sera examinée par le responsable de l'arbitrage ou de la commission d'arbitrage du championnat en question qui, dans ce contexte, étudiera les témoignages fournis à l'appui de la protestation. La commission d'arbitrage peut également consulter des vidéos et questionner des officiels aux fins d'examiner objectivement la validité de la protestation.

III Si la protestation est reconnue recevable par la commission, les mesures appropriées seront prises. En outre, toutes les mesures seront prises afin que la répétition de la faute soit empêchée dans l'avenir. La caution déposée sera remboursée par la trésorerie.

IV Si la commission ou le responsable d'arbitrage juge que la protestation n'est pas fondée elle sera rejetée et la FLAM gardera la caution.

V Alors même si une protestation officielle se trouve en voie de préparation, les rencontres ou combats qui suivent ne seront pas retardés. Il entre dans la responsabilité de l'arbitrage de s'assurer que le combat a été dirigé en conformité avec les règles de compétition.

VI S'il y a faute administrative lors d'un combat en voie de déroulement, l'entraîneur peut en aviser le contrôleur de l'aire de combat directement. Celui-ci, à son tour, le notifiera à l'arbitre.

ARTICLE 14 : POUVOIRS ET DEVOIRS

Le Comité d'Organisation

Les pouvoirs et devoirs du comité d'organisation sont les suivants :

Assurer la correcte préparation de chaque tournoi en consultation avec le responsable d'arbitrage, pour ce qui est de l'aménagement de l'aire de compétition, de l'approvisionnement et de la mise à disposition des équipements et installations nécessaires, de l'organisation et de la supervision des compétitions, mesures de sécurité etc.

Le responsable d'arbitrage ou la commission d'arbitrage

Les pouvoirs et devoirs du responsable d'arbitrage ou de la commission sont les suivants :

1. Convocation des juges stagiaire, juges nationaux, arbitres nationaux et arbitres internationaux afin de garantir le bon déroulement du championnat.
2. Désigner les contrôleurs d'aire de compétition (chefs de tapis) et leur assigner leur aire respective, prendre les mesures pouvant être requises pour répondre aux rapports des contrôleurs d'aire de compétition.
3. Superviser et coordonner l'action des arbitres.
4. Nommer des officiels de remplacement en cas de besoin.
5. Rendre un jugement final sur les questions d'ordre technique qui peuvent se présenter au cours d'une compétition et qui ne font pas l'objet d'une stipulation réglementaire.

Contrôleurs d'aire de compétition (chefs de tapis)

Les pouvoirs et devoirs de contrôleurs d'aire de compétition sont les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et juges pour tous les combats ayant lieu sur l'aire qu'ils contrôlent.
2. Superviser la prestation des arbitres et juges de leur aire de compétition et s'assurer que les officiels nommés sont capables d'accomplir les tâches leur allouées.
3. Donner à l'arbitre l'ordre d'arrêter le combat lorsque l'arbitrator signale une infraction au règlement de compétition.
4. Préparer par écrit un rapport journalier sur chaque officiel supervisé par eux et le remettre conjointement avec leurs recommandations éventuelles au conseil arbitral.

Arbitres

Les pouvoirs des arbitres sont les suivants :

1. L'arbitre (SHUSHIN) a le pouvoir de diriger les combats et d'en annoncer le commencement, la suspension et la fin.
2. Allouer les points.
3. Explique, si nécessaire, aux contrôleurs de l'aire de compétition, conseil arbitral ou responsable d'arbitrage sur quoi il se base pour donner un jugement.
4. Imposer des pénalités et donner des avertissements avant, pendant ou après le combat.
5. Obtenir l'opinion des juges et agir en fonction de celle-ci.
6. Annoncer les prolongations.
7. Diriger le vote de l'équipe arbitrale (HANTEI) et d'annoncer le résultat.
8. Annoncer le vainqueur.

9. L'autorité de l'arbitre n'est pas limitée à la seule aire de compétition, mais s'étend également au périmètre immédiat.

10. L'arbitre donne tous les ordres et fait toutes les annonces.

Juges

Les pouvoirs des juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

1. Assister l'arbitre par des signaux de drapeau.
2. Exercer son droit de vote lorsqu'une décision est à prendre.

Les juges doivent observer attentivement les actions des compétiteurs et signaler leur opinion à l'arbitre dans les cas suivants :

- a) Lorsque le marquage d'un point est observé.
- b) Lorsqu'un compétiteur a commis un acte prohibé ou délivré une technique défendue.
- c) Lorsqu'une blessure ou une maladie est constatée.
- d) Lorsque les deux ou un des compétiteurs sont sortis de l'aire de combat (JOGAI).
- e) Dans d'autres cas lorsqu'il est jugé nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Arbitrator

L'arbitrator (KANSA) assistera le contrôleur de l'aire de compétition en surveillant le combat en train de se dérouler. Dans le cas où des décisions de l'arbitre et /ou des juges ne seraient pas conformes au règlement de compétition, l'arbitrator lèvera immédiatement le drapeau ou le signal rouge et donnera un signal sonore. Le contrôleur de l'aire de combat donnera à l'arbitre l'ordre d'arrêter le combat et de corriger l'irrégularité. Les supports d'enregistrement de combats ne pourront devenir officiels qu'après approbation par l'arbitrator.

Superviseurs des résultats

Le superviseur des résultats tiendra un relevé séparé des points attribués par l'arbitre et en même temps il surveillera les actions des chronométreurs et responsables de l'annotation des résultats.

Explication :

I Lorsque trois juges donnent le même signal ou indiquent que le même compétiteur a marqué, l'arbitre doit arrêter le combat et annoncer la décision majoritaire. Si l'arbitre manque d'arrêter le combat, l'arbitrator lève le drapeau ou signal rouge et donne un signal sonore.

II Lorsque deux juges donnent le même signal ou indiquent que le même compétiteur a marqué, l'arbitre examine leur opinion, mais peut refuser d'arrêter le combat s'il est d'avis qu'ils se sont trompés.

III Toutefois, si le combat est arrêté, la décision majoritaire va prévaloir. L'arbitre peut demander aux juges de reconsidérer leur opinion, mais ne peut pas donner une décision contre deux juges à moins qu'il n'ait l'appui positif de l'autre juge.

IV Lorsque l'arbitre voit une touche valable, il annonce AYME et arrête le combat avec le signal prescrit. Il indiquera ensuite sa préférence en tenant son bras plié, la paume vers le haut, du côté du compétiteur qui a marqué.

V Dans le cas d'une décision d'égalité deux à deux, l'arbitre indiquera avec le signal approprié pourquoi la technique de l'autre compétiteur n'est pas considérée valable et puis il attribue le/les point(s) à l'adversaire.

VI L'arbitre peut demander aux juges de reconsidérer leur opinion s'il est d'avis qu'ils se sont trompés ou que de la tenue en compte de leur opinion résulterait une violation des règles.

VII Lorsque chacun des trois juges a une opinion différente, l'arbitre peut donner une décision qui est supportée par un des juges.

VIII En cas de HANTEI l'arbitre et les juges ont chacun une voix. En cas d'égalité après ENCHO-SEN la voix de l'arbitre est primante.

IX Les juges doivent seulement compter ce qu'ils voient effectivement. Lorsqu'ils ne sont pas sûrs qu'une technique ait atteint une aire de marquage, alors ils devront signaler qu'ils n'ont pas vu (MIENAI).

X Le rôle de l'arbitrator consiste à voir à ce que le combat se déroule en accord avec les règles de compétition. Il n'a pas la fonction de juge additionnel. Il n'a pas de vote, ni possède-t-il une autorité quelconque en matière de jugements, comme p.ex. décider si une technique était valable ou s'il y avait JOGAI. Il n'est responsable qu'en matière de procédure.

XI Dans le cas où l'arbitre n'entend pas le gong marquant la fin du combat, le superviseur des résultats sifflera.

XII Lors de l'explication fournie après le combat sur quoi s'est basé un jugement, l'équipe arbitrale peut parler aux contrôleurs de l'aire de compétition, le conseil arbitral ou le responsable de l'arbitrage. Elle ne fournira des explications à aucune autre personne.

ARTICLE 15 : DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

1. Les expressions et gestes à être utilisés par l'arbitre et les juges lors de la direction d'un combat sont spécifiés dans les appendices 1 et 2.

2. L'arbitre et les juges occuperont leurs positions prescrites et consécutivement au salut entre compétiteurs, l'arbitre annoncera SHOBU HAJIME et le combat commencera.

3. L'arbitre arrêtera le combat en annonçant YAME. Si nécessaire, l'arbitre donnera aux compétiteurs l'ordre de regagner leurs positions d'origine (MOTO NO ICHI).

4. L'arbitre retourne à sa position et les juges indiquent leur opinion au moyen d'un drapeau. S'il y a lieu d'attribuer un/des point(s), l'arbitre désigne le combattant (Aka ou AO), l'aire attaquée (Chudan ou Jodan), la technique ayant marqué (Tsuki, Uchi ou Keri) et puis il accorde le/les points entrant en ligne de compte en utilisant le geste prescrit. L'arbitre donne alors l'ordre de reprendre le combat en annonçant TSUZUKETE HAJIME.

5. Lorsqu'un compétiteur mène clairement avec huit points lors d'un combat, l'arbitre annoncera YAME et donnera l'ordre aux compétiteurs de regagner leurs places initiales pendant qu'il retourne à la sienne. Le vainqueur est ensuite proclamé et indiqué par l'arbitre qui lève une main du côté du vainqueur en disant «AO (AKA) NO KACHI». A ce moment le combat est terminé.

6. Lorsque le temps est écoulé, le compétiteur qui a le plus de points est proclamé vainqueur et indiqué par l'arbitre qui lève sa main du côté du vainqueur en disant « AO (AKA) NO KACHI ». A ce moment le combat est terminé.

7. Lorsque le temps est écoulé et il y a égalité de points ou en l'absence de points, l'arbitre annoncera YAME et retournera à sa place. Il annoncera l'égalité (HIKIWAKE) et, le cas échéant, fait procéder à ENCHO-SEN.

8. Lors de HANTEI l'arbitre et les juges ont chacun un vote. En cas d'égalité à la fin d'un ENCHO-SEN non concluant, le vote de l'arbitre primera pour rompre l'égalité.

9. Lorsque confronté à une des situations suivantes, l'arbitre annoncera YAME et arrêtera le combat temporairement :

- a) Lorsqu'un ou les deux compétiteurs se trouvent hors de l'aire de combat.
- b) Lorsque l'arbitre donne au combattant l'ordre d'ajuster le gi ou l'équipement de protection.
- c) Lorsqu'un combattant a contrevenu aux règles.
- d) Lorsque l'arbitre considère qu'un ou les deux combattants ne peuvent pas continuer du fait de blessures, maladie ou autres raisons. En tenant compte de l'avis du médecin, l'arbitre décidera si oui ou non il y a lieu de continuer le combat.

- e) Lorsqu'un combattant saisit l'adversaire sans exécuter immédiatement une technique ou une projection endéans les deux ou trois secondes.
- g) Lorsque les deux combattants ne se trouvent plus sur pied suite à une chute ou une tentative de projection et commencent à lutter.
- h) Lorsqu'il observe une technique valable.
- i) Lorsque les trois juges donnent le même signal ou indiquent un point pour le même compétiteur.
- j) Lorsque le contrôleur de l'aire de combat en fait la requête.

Explication :

I. Au début d'un combat l'arbitre appelle les combattants et les invite à se placer sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un combattant se rend prématurément sur l'aire de compétition, il sera sommé à en sortir. Les combattants doivent se saluer convenablement – une légère et rapide inclination de la tête est tant discourtoise qu'insuffisante. Si le salut n'est pas fait volontairement l'arbitre peut l'exiger en faisant le mouvement qui est montré à l'appendice 2 des règles.

II A la reprise du combat l'arbitre devra vérifier si les deux combattants se trouvent sur leurs lignes et s'ils se comportent posément. Les combattants qui sautillent ou font autrement preuve de leur nervosité, doivent être calmés avant que le combat puisse reprendre. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans le meilleur délai.

ARTICLE 16 : MODIFICATIONS

Seule la commission d'arbitrage en accord avec le responsable Karaté et le directeur Karaté peuvent, avec l'approbation du Comité Directeur de la FLAM, changer ou modifier ces règlements.

ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Début du combat	Après l'annonce l'arbitre recule d'un pas.
ATOSHI BARAKU	Encore un peu de temps	30 secondes avant la fin du combat le chronométréur donnera un signal sonore et l'arbitre annoncera « Atoshi Baraku »
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. Au moment de l'annonce l'arbitre fait avec la main un geste tranchant de haut en bas.
MOTO NO ICHI	Position d'origine	Les compétiteurs et l'arbitre retournent à leur position de départ.
TSUZUKETE	Continuez à combattre	Ordre de continuer le combat en cas d'interruption non ordonnée.
TSUZUKETE HAJIME	Reprise du combat	L'arbitre prend la position avec un pied vers l'avant. Au moment d'annoncer « Tsuzukete » il étend ses bras les paumes des mains tournées vers les compétiteurs. Au moment de dire « Hajime » il ramène rapidement devant soi les paumes tournées l'une vers l'autre et recule d'un pas.
SHUGO	Appel des juges	L'arbitre appelle les juges à la fin du combat ou pour recommander Shikkaku.
HANTEI	Décision	L'arbitre demande la décision à l'issue d'un Encho-Sen non concluant. Après un court coup de sifflet les juges donnent leur vote par signal de drapeau et l'arbitre indique en même temps son vote en levant son bras.
HIKIWAKE	Egalité	En cas d'égalité après un combat, l'arbitre croise les bras et puis les étend les paumes tournées vers l'avant.
TORIMASEN	Technique non valable	L'arbitre croise les bras et puis fait un geste tranchant les paumes vers le bas.
ENCHO-SEN	Prolongation du combat	L'arbitre rouvre le combat avec l'ordre « Shobu Hajime ».
AIUCHI	Techniques simultanées	Pas de point accordé à l'un ou l'autre des compétiteurs. L'arbitre ramène devant la poitrine les poings tournés l'un vers l'autre.
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (bleu) vainqueur	L'arbitre lève le bras obliquement du côté du vainqueur.
AKA (AO) SANBON	Rouge (bleu) marque 3 points	L'arbitre lève son bras à 45 degrés du côté du marqueur.

AKA (AO) NIHON	Rouge (bleu) marque 2 points	L'arbitre étend son bras à hauteur d'épaule du côté du marqueur.
AKA (AO) IPPON	Rouge (bleu) marque 1 point	L'arbitre baisse son bras à 45 degrés du côté du marqueur.
CHUKOKU	Premier avertissement	Pour les infractions de catégorie 1 l'arbitre se tourne vers le fautif et croise les bras devant la poitrine. Pour les infractions de catégorie 2 l'arbitre pointe l'index le bras plié au visage du fautif.
KEIKOKU	Pénalité avec IPPON	L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2 et pointe l'index à 45 degrés vers le bas en direction du fautif et accorde Ippon (un point) à l'adversaire.
HANSOKU- CHUI	Pénalité avec NIHON	L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2 et pointe l'index horizontalement vers le fautif et accorde Nihon (deux points) à l'adversaire.
HANSOKU	Disqualification	L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2 et pointe l'index à 45 degrés vers le haut du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.
JOGAI	Sortie de l'aire de combat	L'arbitre pointe l'index vers le fautif pour signaler aux juges qu'il est sorti du tapis.
SHIKKAKU	Expulsion de l'aire	L'arbitre pointe d'abord à 45 degrés vers le haut du côté du fautif et puis recule en annonçant « Aka (AO) Shikkaku. Puis il annonce la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Abandon	L'arbitre pointe à 45 degrés vers le bas de la position de départ du compétiteur.
MUBOBI	Mise en danger de soi-même	L'arbitre touche son visage et tourne le tranchant de sa main vers l'avant et l'arrière pour indiquer que le compétiteur s'est mis en danger lui-même.

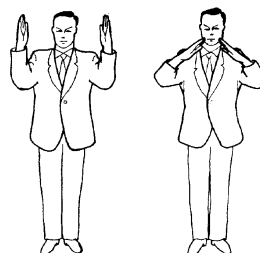
ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOMEN-NI-REI
L'ARBITRE ETEND SES BRAS AVEC LES
PAUMES VERS LE FRONT.



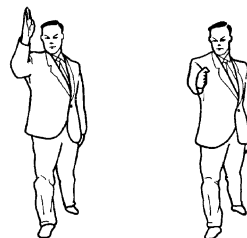
OTAGAI-NI-REI
L'ARBITRE ANNONCE LE SALUT DES
COMPETITEURS.



SHOBU HAJIME
« DEBUT DU COMBAT »
APRES L'ANNONCE, L'ARBITRE RECOULE UN
PAS.

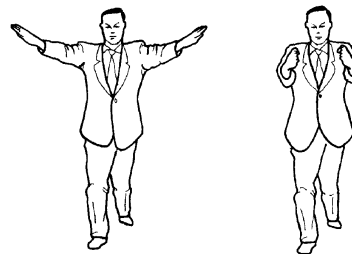
**YAME**

“Arrêt”
Interruption ou fin du combat ou de la
compétition. Après l'annonce, l'Arbitre coupe de
haut en bas avec la main



TSUZUKETE HAJIME

« Continuer le combat /commencer
Lorsqu'on dit « Tsuzukete » et en position en avant, l'Arbitre étend ses bras vers dehors avec les paumes des mains regardant aux compétiteurs. Lorsqu'on dit « Hajime » tourne les paumes et les portent rapidement l'une vers l'autre en même temps qu'il recule un pas



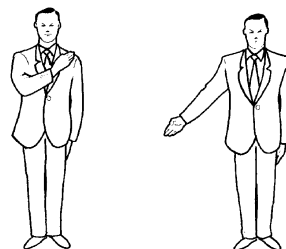
L'OPINION DE L'ARBITRE

Après de dire « Yame » et faisant un geste réglementaire, l'Arbitre indique sa préférence étendant son bras plié vers le haut avec les paumes vers le haut dans le coté du compétiteur avec ponctuation.



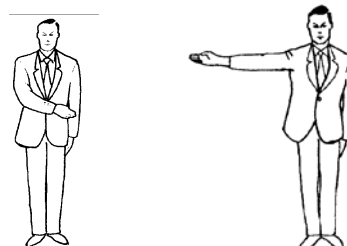
IPPON (Un point)

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



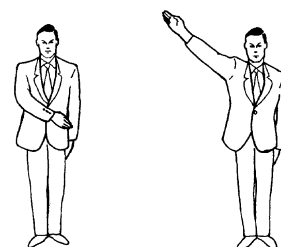
NIHON (Deux point)

L'Arbitre étend son bras à hauteur de l'épaule du coté de celui qui a marqué.



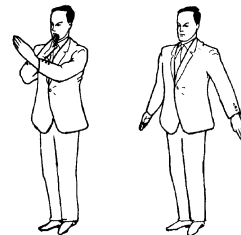
SANBON (Trois points)

L'Arbitre étend son bras à 45° vers le haut du coté de celui qui a marqué.



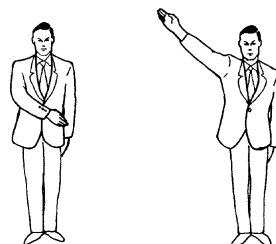
ANNULER LA DERNIERE DECISION

Lorsqu'une ponctuation ou une pénalisation ont été données par erreur, l'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « Aka » ou « AO », croise les bras, suite fait un mouvement de coupure avec les paumes vers le bas, pour indiquer que sa dernière décision a été annulée.



NO KACHI (Victoire)

A la fin du combat ou du match, l'Arbitre étend son bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur.



KIKEN

« Renonciation »

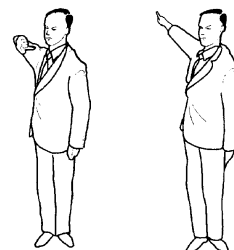
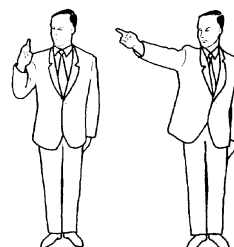
L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine du compétiteur qui renonce et après annonce la victoire de l'adversaire.



SHIKKAKU

« Disqualification abandonner l'aire »

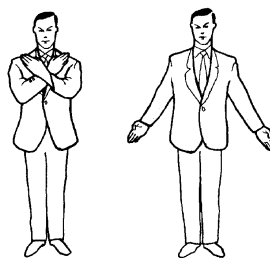
L'Arbitre signale pointe l'index 45° vers le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce "Aka (AO) Shikkaku" Suite annonce la victoire de l'adversaire



HIKIWAKE

« Egalité »

Dans le cas d'une décision d'égalité ou lorsqu'il n'aurait pas marqué en Hantei à la fin du temps, l'Arbitre croise les bras et après les étend avec les paumes des mains vers le front.



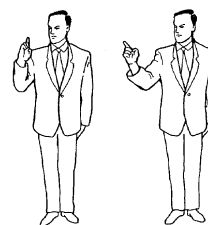
INFRACTION CATEGORIE 1

L'Arbitre croise ses mains ouvertes avec les bords des poignets à hauteur de la poitrine.



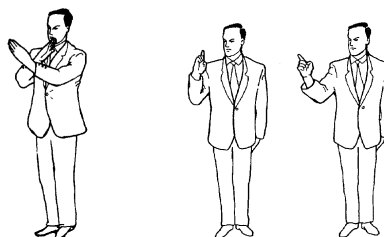
INFRACTION CATEGORIE 2

L'Arbitre signale le visage du fautif avec le bras plié.



CHUKOKU

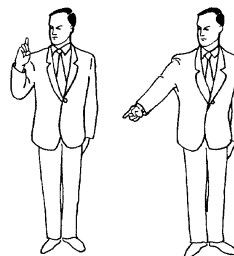
Faisant le geste correspondant, l'Arbitre annonce un avertissement de Catégorie 1 ou 2. Ne sera pas pénalisation.



KEIKOKU

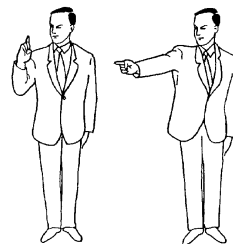
« Avertissement avec IPPON de pénalisation »

L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index 45° vers le bas du fautif et annonce Ippon (1 point) à l'adversaire.



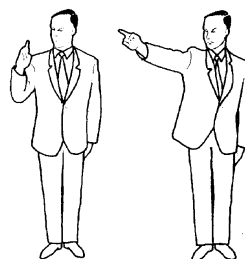
HANSOKU CHUI

« Avertissement avec NIHON de pénalisation »
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après annonce pointe l'index horizontalement vers le fautif et annonce un Nihon (2 points).



HANSOKU

« Disqualification »
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2 après annonce pointe l'index 45° vers le haut du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.



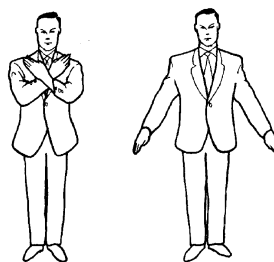
AIUCHI

« Techniques simultanées »
Aucun point n'est accordé aux compétiteurs.
L'Arbitre ramène les poings devant la poitrine.



TORIMASEN

« Inacceptable comme technique valable »
L'Arbitre croise les bras et après fait un geste coupure, avec les paumes tournées vers le bas.
Lorsque l'Arbitre fait ce geste aux Juges suivit de la signale de reconsidération signifie que la technique n'accomplie pas au moins un des six critères de ponctuation.



RECONSIDERATION

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



AKA (AO) A MARQUE LE PREMIER

L'Arbitre annonce aux Juges que Aka a marqué le premier, et met la main droite ouverte dans la paume de la main gauche. Si AO a marqué le premier, il portera la main gauche à la paume de la main droite.



TECHNIQUE DE BLOCUS OU HORS DE LA CIBLE

L'Arbitre place une main ouverte sur l'autre bras pour indiquer aux Juges que la technique a été bloquée ou arrive à une zone non valable.



TECHNIQUE NULLE

L'Arbitre bouge le poignet fermé à travers du corps pour annoncer aux Juges que la technique est nulle ou arrive hors de la zone valable.



TROP CONTACT

L'Arbitre annonce aux Juges qu'il y a un grand contact, ou une autre infraction de Catégorie 1.



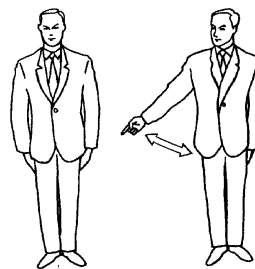
SIMULER OU EXAGERER UNE BLESSURE

L'Arbitre porte les deux mains au visage pour indiquer aux Juges une infraction Catégorie 2.



JOGAI

« Sortie de l'Aire de compétition »
L'Arbitre annonce une sortie aux Juges pointe l'index vers le limite de l'aire de compétition du côté du fautif.



MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)

L'Arbitre touche son visage, et tourne le bord de la main vers devant et derrière front son visage pour annoncer aux Juges que le compétiteur a un manque d'égard pour sa propre sécurité..



EVITER LE COMBAT

L'Arbitre bouge son doigt index vers le bas de façon circulaire pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



POUSSER SANS NECESSITE
POUSSER OU SAISIR SANS AUCUNE
TECHNIQUE

L'Arbitre maintient les deux poignées fermées à hauteur des épaules ou fait un mouvement de poussée avec les deux mains ouvertes pour annoncer aux Juges une infraction Catégorie 2.



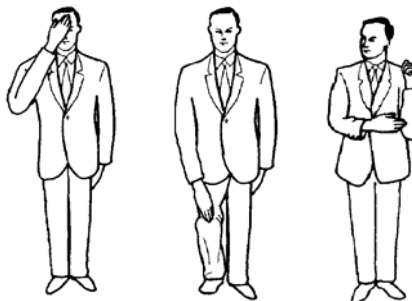
ATTAQUES DANGEREUX ET SANS CONTRÔLE

L'Arbitre touche un côté de sa tête avec la poignée pour annoncer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



ATTAQUES AVEC LA TÊTE, LES GENOUX OU LES COUDES

L'Arbitre touche sa tête, son genou ou son coude avec la main ouverte pour annoncer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



PARLER OU PROVOQUER A L'ADVERSAIRE ET COMPORTEMENT IMPOLI

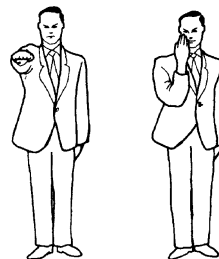
L'Arbitre lève son doigt index à ses lèvres pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



SHUGO

« Appel aux Juges »

L'Arbitre appelle aux Juges à la fin du combat ou du match, ou pour recommander Shikkaku.

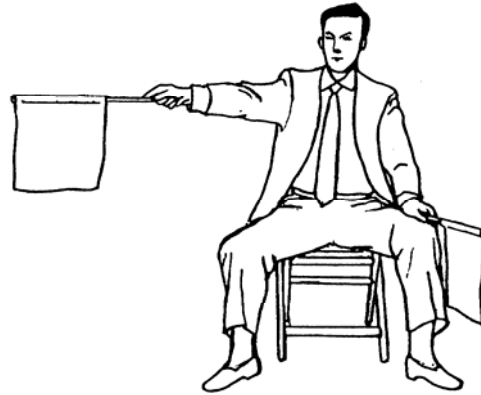


SIGNAUX DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX

IPPON



NIHON



SANBON



FAUTE

Avertissement des fautes. Le drapeau correspondant se ment en cercle et on fait un signal de faute de catégorie 1 ou 2.

**INFRACTION DE CATEGORIE 1**

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.

**INFRACTION DE CATEGORIE 2**

Le Juge tourne le drapeau avec le bras plié.



JOGAI

Le Juge donne un coup au sol avec le drapeau correspondant.



KEIKOKU



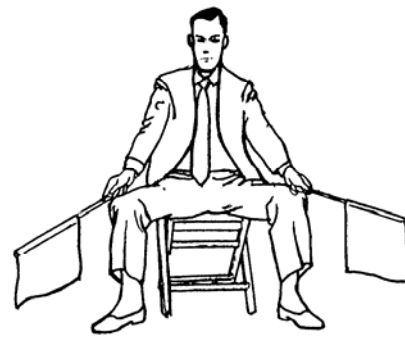
HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



AIUCHI

Les drapeaux se meuvent l'un vers l'autre, front à la poitrine.



MIENAI

Les drapeaux sont situés front ou visage.



ANNEXE 3 : GUIDE PRATIQUE POUR ARBITRES ET JUGES

Cette annexe a pour objet de prêter assistance aux arbitres et juges dans les cas où les règles resp. les explications ne fournissent pas de renseignement précis.

Contact excessif

Lorsqu'un compétiteur marque avec une technique valable et qu'immédiatement après il délivre une autre technique qui fait contact excessif, alors l'équipe arbitrale n'alloue pas de point mais impose un avertissement ou une pénalité de la catégorie 1 (à moins qu'il n'y ait eu faute imputable au combattant touché lui-même).

Contact excessif et exagération

Lorsqu'un compétiteur feint avoir reçu un contact excessif mais que l'équipe arbitrale décide par contre que la technique en question était contrôlée et conforme aux six critères de marquage, alors les points seront alloués et il sera imposé un avertissement ou une pénalité de la catégorie 2 pour feinte ou exagération. (Il faut toujours tenir en compte que des cas sévères de feindre une blessure sont passibles de Shikaku).

Mubobi

Un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi est donné lorsqu'un compétiteur est touché ou blessé par sa propre faute ou négligence. Ceci peut arriver lorsqu'on tourne le dos à l'adversaire, qu'on attaque avec un long, bas *gyaku tsuki chudan* sans égard à la contre attaque *jodan* de l'adversaire, qu'on arrête le combat avant le «YAME » de l'arbitre, qu'on laisse tomber la garde ou manque de concentration et insuccès ou refus de bloquer l'attaque de l'adversaire. L'explication XVI de l'article 8 stipule :

«Si le contrevenant reçoit une touche excessive et/ou est blessé et qu'il est considéré que c'est de par sa propre faute, l'arbitre impose un avertissement ou une pénalisation de catégorie 2 et peut refuser de pénaliser l'adversaire.»

Le compétiteur qui est touché par sa propre faute et qui exagère l'effet dans le but de tromper l'équipe arbitrale, peut recevoir un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi et également une pénalisation additionnelle pour exagération du fait que deux fautes ont été commises.

Il doit être pris note de ce qu'il n'y a pas de circonstances dans lesquelles une technique qui a fait contact excessif, puisse être reconnue comme valable et donner lieu à l'attribution de points.

Zanshin

Zanshin est décrit comme un état d'engagement continu dans lequel le compétiteur ne relâche pas de concentration totale, d'observation et de vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. Après avoir délivré une technique, quelques compétiteurs se détournent partiellement de l'adversaire mais sont toujours vigilants et prêts à continuer le combat. L'équipe arbitrale doit être capable de distinguer entre cet état de vigilance et celui où le combattant se détourne, baisse la garde, n'a plus de concentration et a effectivement cessé de combattre.

Saisie d'un coup de pied chudan

Est-ce que l'équipe arbitrale doit allouer des points lorsqu'un combattant délivre un coup de pied chudan et que l'adversaire saisit la jambe avant qu'elle ne puisse être retirée ?

Pourvu que l'auteur du coup de pied garde ZANSHIN et que les six critères de marquage sont respectés, il n'y a pas de raison de refuser l'allocation de points. Après tout, dans le cas de deux *gyaku tsukis* presque simultanés les points sont accordés au combattant considéré comme étant le premier à avoir touché, alors même si les deux techniques peuvent être considérées comme effectives. Théoriquement, dans un combat réel, un coup de pied exécuté avec pleine puissance

rendrait l'adversaire incapable de saisir la jambe. Contrôle approprié, aire de marquage et accomplissement de tous les six critères, ce sont les éléments qui constituent les facteurs décisifs pour déterminer si une technique est valable ou non.

Projections et blessures.

Comme il est permis de saisir et de projeter l'adversaire dans certaines conditions, il incombe à tous les entraîneurs de voir à ce que leurs compétiteurs soient entraînés dans l'exécution de chutes sûres.

Un compétiteur qui tente d'appliquer une technique de projection doit se tenir aux conditions imposées dans les explications relatives aux articles 6 et 8. Si un compétiteur projette son adversaire tout en respectant les conditions requises et que l'adversaire s'attire une blessure en faisant une mauvaise chute alors ce dernier est responsable et celui qui a exécuté la projection ne devra pas être pénalisé. Un compétiteur se peut attirer lui-même une blessure lorsqu'au lieu de faire une chute sûre, il tombe sur un bras étendu ou un coude ou qu'il s'accroche à l'adversaire de sorte que celui-ci tombe sur lui.

Une situation potentiellement dangereuse peut se présenter lorsqu'un combattant saisit les deux jambes de l'adversaire afin de le jeter sur le dos. L'explication X de l'article 8 stipule « ...*et le compétiteur ne doit pas lâcher la prise afin que la chute puisse se terminer en sécurité.* » Comme il est difficile d'assurer une chute en sécurité dans le cas de la projection précitée, celle-ci **peut** être classée dans la catégorie des techniques prohibées. En cas de blessure l'application de la catégorie 1 entre en ligne de compte. S'il n'y a pas de blessure ou si l'action de projection est interrompue par l'arbitre alors un avertissement ou une pénalité de la catégorie 2 peut être imposée en application de l'article 8, catégorie 2, Paragraphe 6. Il est relevé expressément que la technique de projection qui nous occupe, n'est pas interdite ; c'est la manière de laquelle elle est exécutée qui constitue le facteur décisif.

Trois MIENAI

Si trois juges signalent MIENAI après que l'arbitre a arrêté le combat, l'arbitre peut-il allouer des points ou imposer une pénalité ?

Le paragraphe III des explications dans l'article 12 stipule « *Toutefois, si le combat est arrêté, la décision majoritaire va prévaloir* ». Comme les juges n'ont rien vu il est considéré qu'ils n'offrent pas d'opinion ou de vote et pour cette raison l'arbitre est en majorité. Cette situation peut se produire si l'action se passe près du périmètre de l'aire de combat du côté de l'arbitre et ne peut pas être vue par les juges.

Deux AKA, un MIENAI

Si après Yame deux juges indiquent une technique valable en faveur d'AKA et l'autre signale MIENAI, l'arbitre peut-il attribuer des points à AO ?

Les règles stipulent que l'arbitre ne peut pas aller à l'encontre de deux juges à moins qu'il n'ait l'appui de l'autre juge. MIENAI n'est pas un appui positif car il indique que le juge n'a pas vu de technique valable. Pour cette raison l'arbitre n'a pas d'appui et doit demander aux juges de réexaminer leur décision tout en indiquant pourquoi il croit qu'ils devront ce faire.

Réexamen

L'arbitre peut demander aux juges de réexaminer si « ... *il croit qu'ils se trompent ou que de la tenue en compte de leur opinion résulterait une violation des règles.* » Toutefois, le réexamen ne devra être demandé qu'une seule fois. S'il n'est pas accédé à la requête de l'arbitre alors la décision majoritaire doit être donnée.

Clarté des signaux

Afin d'éviter toute confusion les juges ne devront donner qu'un signal à la fois. Si une technique n'est pas à compter il n'est pas nécessaire, en première instance, d'indiquer le pourquoi. La procédure correcte consiste à croiser les drapeaux et à les rabattre (Torimasen). Des signaux comme « bloqué », « raté », etc. ne devront être donnés que si et quand l'arbitre demande le

réexamen. Afin d'éviter des fautes non nécessaires et des requêtes pour réexamen tous les trois juges doivent indiquer leur opinion lorsque l'arbitre arrête le match et retourne à sa position.

JOGAI

Les juges doivent se rappeler que lorsqu'ils indiquent Jogai ils doivent taper sur le plancher avec le drapeau approprié. Lorsque l'arbitre arrête le combat et retourne à sa position, ils devront indiquer une infraction de la catégorie 2.

Procédure de réexamen pour juges

Lorsque l'arbitre demande le réexamen le juge doit prendre en considération la requête de l'arbitre. Si, toutefois, le juge n'est pas d'accord avec l'arbitre, il devra indiquer le pourquoi et puis confirmer sa décision initiale.

Si, après réexamen, le juge croit que l'arbitre se trouvait mieux placé pour voir ou interpréter l'action, alors il peut changer sa décision et appuyer l'arbitre.

Lorsqu'un juge sait qu'il y avait deux techniques mais ne pouvait voir qu'une seule toucher l'aire de marquage, mais est néanmoins sûr que sa décision est correcte, alors il devra indiquer Mienai pour le choix de l'arbitre et puis confirmer son propre choix.

Lorsqu'un juge sait qu'il y avait deux techniques mais ne pouvait voir qu'une seule toucher l'aire de marquage et croit que la technique indiquée par l'arbitre était la première (le juge a pu voir l'action effectuée par le corps du compétiteur mais non pas son arrivée sur l'aire de marquage), alors le juge devra indiquer Meinai pour le choix de l'arbitre et **ne pas** indiquer une technique valable pour l'autre. Cela veut dire qu'il n'y a pas de préférence, ni de vote et la responsabilité de résoudre le problème incombe à l'arbitre.

Indication des infractions aux règles

En cas d'infractions de la catégorie 1 les juges devront faire des cercles avec le drapeau de couleur appropriée puis étendre les drapeaux croisés de leur côté gauche pour AKA, en mettant le drapeau rouge par-devant, et de leur côté droit pour AO, en mettant le drapeau bleu par-devant. Ceci donne à l'arbitre la possibilité de voir clairement lequel des compétiteurs a commis l'infraction.