

# 1<sup>er</sup> Championnat international FUJIWARA CUP –

23 Novembre 2019

## Règlements pour combats - KUMITE



### Règles générales :

- 1- Les participants doivent être en mesure de confirmer leur âge au moyen d'une carte d'identité valide avec photo lors de l'enregistrement (ex. : carte d'assurance-maladie, permis de conduire, passeport).
- 2- Vous devez vous assurer de l'exactitude du poids. Un écart de +/- 5 lbs (+/- 2,2 kg) entre le poids indiqué à l'enregistrement et le poids lors de la pesée (qui aura lieu la journée du tournoi) pourrait mener à la disqualification.
- 3- Les participants inscrits seront regroupés en catégories préétablies en fonction du type d'épreuve, de l'âge, du niveau de ceinture, du sexe et du poids. Consultez les tableaux des catégories.
- 4- Il n'y aura pas d'épreuve de TAMESHIWARI (test de cassage).

### Durée des combats :

Durée des combats	Combats semi-contact réguliers	Combats semi-contact Élite	Combats plein contact
4-7 ans	1 min. 1 prolongation - 30 sec.	NA	NA
8-11 ans	1 min. 30 sec. 1 prolongation – 1 min.	NA	NA
12-17 ans	2 min. 1 prol. – 1 min. 30 sec.	2 min. 1 prolongation – 2 min.	NA
18 ans et plus	2 min. 1 prol. – 1 min. 30 sec.	2 min. 1 prolongation – 2 min.	2 min. 1 prolongation – 2 min. Décision selon le poids 1 prolongation - 2 min.

### Précisions : combats plein contact :

- 1- Si la décision est égale (HIKI-WAKI) à la fin du combat principal, un combat de prolongation aura lieu.
- 2- Si la décision est encore égale à la fin du combat de prolongation, le compétiteur qui aura le poids inférieur (consultez la table de décision selon le poids) sera déclaré vainqueur.
- 3- Si les poids sont trop similaires pour déclarer un vainqueur, un combat de prolongation final aura lieu sans possibilité de prolongation. Une décision finale sera requise à la fin de ce combat (aucun HIKI-WAKI).

# 1<sup>er</sup> Championnat international FUJIWARA CUP –

23 Novembre 2019

## Règlements pour combats - KUMITE



### Durée des combats (suite) :

Combats plein contact – Table de décision selon le poids :

Sexe	Categorie	Poids (lbs)	Poids (kg)
Hommes	Poids léger	- 11 lbs	- 5 kg
Hommes	Poids moyen	- 11 lbs	- 5 kg
Hommes	Poids lourd	- 22 lbs	- 10 kg
Femmes	Poids léger	- 8 lbs	- 4 kg
Femmes	Poids moyen	- 8 lbs	- 4 kg
Femmes	Poids lourd	- 17 lbs	- 8 kg

### Victoire immédiate – IPPON KACHI :

- 1- Un coup efficace avec la main (ou le coude si permis) ou un coup de pied efficace effectué à tout endroit permis selon les règlements et qui met à terre l'opposant pour plus de trois secondes ou qui empêche l'opposant de continuer le combat pour plus de trois secondes. (Si le coup de pied est effectué au niveau JODAN et que l'opposant tombe en un seul mouvement, un IPPON-KACHI sera accordé peu importe si le combattant se relève et est prêt à reprendre le combat).
- 2- Lorsque le compétiteur obtient deux WAZA-ARI, il en résultera un IPPON (victoire immédiate suivant le 2<sup>e</sup> WAZA-ARI).

### Demi-point – WAZA-ARI :

- 1- Un coup efficace avec la main (ou le coude si permis) ou un coup de pied efficace effectué à tout endroit permis selon les règlements et qui met à terre l'opposant et qui à l'intérieur trois secondes se relève et reprend le combat.
- 2- Un coup efficace avec la main (ou le coude si permis) ou un coup de pied efficace effectué à tout endroit permis selon les règlements qui empêche l'opposant de continuer à se battre et qui à l'intérieur de trois secondes se relève et reprend le combat.
- 3- Le combattant montre qu'il a des dommages ou de la douleur.
- 4- À l'exception des combats plein contact, tous les coups de pied JODAN au casque de l'adversaire et qui sont permis selon les règlements sans que ce dernier ait sa garde. Cependant, la Commission des juges décidera si l'attaque est valide ou non.

**1<sup>er</sup> Championnat international FUJIWARA CUP –**  
**23 Novembre 2019**  
**Règlements pour combats - KUMITE**



**Demi-point – WAZA-ARI (suite) :**

- 5- À l'exception des combats plein contact, lorsqu'une attaque permise selon les règlements délivrée au niveau GEDAN ou CHUDAN et que l'opposant tombe en un seul mouvement. Si l'opposant ne tombe pas en un seul mouvement, mais qu'il tombe après qu'il avoir perdu l'équilibre, un WAZA-ARI ne sera pas accordé.
- 6- À l'exception des combats plein contact, lorsqu'un coup de pied permis selon les règlements délivré au niveau JODAN et que l'opposant tombe en un seul mouvement peu importe qu'il ait sa garde ou non. Si l'opposant ne tombe pas en un seul mouvement, mais qu'il tombe après qu'il avoir perdu l'équilibre, un WAZA-ARI ne sera pas accordé. Si l'opposant n'avait pas sa garde, un IPPON-KACHI sera accordé.

**Techniques illégales – HANSOKU :**

Techniques illégales	Combats semi-contact réguliers	Combats semi-contact Élite	Combats plein contact
Attaques aux parties génitales (KINTEKI GERI)	Interdit	Interdit	Interdit
Coup de tête (ZUTSUKI)	Interdit	Interdit	Interdit
Attaquer un opposant en train de tomber ou déjà au sol	Interdit	Interdit	Interdit
Attaque à la colonne vertébrale	Interdit	Interdit	Interdit
Agripper ou saisir l'opposant ou son Karate Gi (TSKUKAMI)	Interdit	Interdit	Interdit
Pousser l'opposant (que ce soit avec les mains, la tête, le corps, etc.) (OSHI)	Interdit	Interdit	Interdit
Toute attaque aux genoux	Interdit	Interdit	Interdit
Attaquer l'opposant par derrière	Interdit	Interdit	Interdit

**1<sup>er</sup> Championnat international FUJIWARA CUP –**  
**23 Novembre 2019**  
**Règlements pour combats - KUMITE**



**Techniques illégales - HANSOKU (suite) :**

Techniques illégales	Combats semi-contact réguliers	Combats semi-contact Élite	Combats plein contact
Fuir l'adversaire	Interdit	Interdit	Interdit
Fuir l'adversaire en répétant les sorties de zone (JOGAI)	Interdit	Interdit	Interdit
Coups de coude	Interdit	Permis	Permis
Attaques de mains et de coudes au visage	Interdit	Interdit	Interdit
Attaques de mains et de coudes à la gorge ou au cou	Interdit	Interdit	Interdit
Coups de genoux	Interdit	Permis	Permis
Coups de pieds directs au visage (ex : MAE GERI, HIZA GERI, YOKO GERI, USHIRO GERI, etc.)	Interdit	Permis	Permis
Tous les coups de pieds sautés (TOBI)	Interdit	Permis	Permis
Toute action qui peut être considérée comme une mauvaise attitude envers la compétition	Interdit	Interdit	Interdit
Toute autre action que les Juges/Arbitre considèrent comme une faute	Interdit	Interdit	Interdit



### Avertissement verbal – KEIKOKU / Avertissement – CHUI / Pénalité – GENTEN :

- 1- Si l'Arbitre perçoit une faute et arrête le combat, mais qu'il n'est pas supporté par les Juges, ou si trois ou quatre Juges montrent un HANSOKU et que l'Arbitre arrête le combat, mais qu'il décide que la faute ne nécessitait pas une punition avec un HANSOKU, l'Arbitre peut donner un KEIKOKU.
- 2- Un KEIKOKU n'est pas pris en compte par les Juges lorsqu'ils prennent leur décision à la suite du combat (HANTEI).
- 3- Un CHUI sera imposé à tout compétiteur qui commet la même faute lui ayant prévalu un KEIKOKU, même si la faute est mineure.
- 4- Pour les fautes délibérées ou vicieuses, un GENTEN sera imposé. Pour les autres fautes, un CHUI sera imposé.
- 5- Les GENTEN 1 sont définis ainsi :
  - Fautes après un CHUI;
  - Fautes délibérées ou vicieuses;
  - Autre action que l'Arbitre considère comme une mauvaise attitude.
- 6- Un GENTEN 2 est un 3<sup>e</sup> avertissement. Un GENTEN 2 est une faute après un GENTEN 1.
- 7- Un GENTEN 3 est un 4<sup>e</sup> avertissement. Un GENTEN 3 amène la disqualification (SHIKKAKU).
- 8- Si un compétiteur effectue une attaque après l'ordre de l'Arbitre YAME (Arrêt) et que son opposant n'est plus en mesure de continuer le combat, un SHIKKAKU, GENTEN ou CHUI sera imposé selon l'importance du dommage occasionné.
- 9- Prendre une posture de victoire ou crier après le combat sont considérés comme des actes violant l'esprit Budo et peuvent être pénalisés ainsi :
  - Les gestes qui démontrent clairement une posture de victoire seront pénalisés par un SHIKKAKU.
  - Crier ou effectuer des gestes autre qu'une posture de victoire :
    - Avant que le résultat final du combat soit déterminé...un CHUI sera additionné au résultat. (Le compétiteur qui avait obtenu un CHUI se verra imposer un GENTEN 1);
    - Après que le résultat final du combat soit déterminé...Si le compétiteur gagne et répète la même action dans le combat suivant, un SHIKKAKU sera imposé.

KENBUKAI

# 1<sup>er</sup> Championnat international FUJIWARA CUP –

23 Novembre 2019

## Règlements pour combats - KUMITE

---



### Disqualification – SHIKKAKU :

Les SHIKKAKU sont définis ainsi :

- Lorsque le compétiteur reçoit la 3<sup>e</sup> pénalité (GENTEN SAN);
- Lorsque le compétiteur ne respecte pas les ordres de l'Arbitre;
- Les actions considérées comme violentes ou les fautes vicieuses;
- Les gestes qui démontrent clairement une posture de victoire après l'annonce de la victoire ou l'attribution d'un IPPON-KACHI ou un WAZA-ARI sont considérées comme un bris à l'étiquette envers l'opposant;
- Lorsqu'un compétiteur ne se présente pas lorsqu'il est appelé avant le début du combat et rappelé par la suite et que trois combats se sont terminés.

### Critères de décision – HANTEI :

Lorsqu'une décision majoritaire de l'Arbitre et des Juges est requise à la fin du temps réglementaire (YUSEI KACHI), les critères de décisions suivants seront utilisés pour déterminer le gagnant :

- L'importance du dommage;
- La quantité de techniques (coups de poings, coups de pieds);
- Techniques efficaces, mais non suffisamment pour accorder un WAZA-ARI;
- La qualité des techniques, la direction des mouvements et la détermination;
- La variété des techniques;
- Le combattant qui avance et qui recule.

Tous les WAZA-ARI, GENTEN, HANSOKU seront supprimés après la fin de la période réglementaire du combat et à la suite de l'annonce de la décision par les Juges (HANTEI). Ils ne sont pas transférés au combat de prolongation. La seule exception est pour le KEIKOKU, lequel sera reconduit dans le combat de prolongation.

### Table de décisions :

WAZA-ARI =	(+ 2 pts)
CHUI =	(0 pt)
GENTEN ICHI =	(- 1 pt)
GENTEN NI =	(- 2 pts)
GENTEN SAN =	Disqualification

# 1<sup>er</sup> Championnat international FUJIWARA CUP –

23 Novembre 2019

## Règlements pour combats - KUMITE



TABLE DE DÉCISIONS			
IPPON – WAZA-ARI – CHUI – GENTEN		DÉCISION DES JUGES ET ARBITRES pour déterminer le gagnant du combat	
AKA - Rouge	SHIRO - Blanc	AKA - Rouge	SHIRO - Blanc
IPPON		Victoire immédiate*	
WAZA-ARI + WAZA-ARI		Victoire immédiate (suite au 2 <sup>e</sup> WAZA-ARI)	
WAZA-ARI <b>+ 2</b>		Victoire en fin de temps réglementaire*	
WAZA-ARI + CHUI <b>+ 2 + 0 = + 2</b>		Victoire en fin de temps réglementaire*	
WAZA-ARI + GENTEN ICHI <b>+ 2 - 1 = + 1</b>		Victoire en fin de temps réglementaire*	
WAZA-ARI + GENTEN NI <b>+ 2 - 2 = 0</b>		YUSEI KACHI - Décision majoritaire en fin de temps réglementaire	
WAZA-ARI + GENTEN NI <b>+ 2 - 2 = 0</b>	CHUI <b>0</b>	YUSEI KACHI - Décision majoritaire en fin de temps réglementaire	
WAZA-ARI + GENTEN NI <b>+ 2 - 2 = 0</b>	GENTEN ICHI <b>-1</b>	Victoire en fin de temps réglementaire*	
CHUI <b>0</b>		YUSEI KACHI - Décision majoritaire en fin de temps réglementaire	
GENTEN ICHI <b>-1</b>			Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN ICHI <b>-1</b>	CHUI <b>0</b>		Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN NI <b>-2</b>			Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN NI <b>-2</b>	CHUI ICHI <b>0</b>		Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN NI <b>-2</b>	GENTEN ICHI <b>-1</b>		Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN SAN		Disqualification - SHIKKAKU	Victoire immédiate*

\* : Décision unanime obligatoire