

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Règles générales :

- 1- Le participant doit être en mesure de confirmer son 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- À l'enregistrement, le participant doit s'assurer de l'exactitude de son poids. Le poids d'un participant peut être soumis à une vérification par un officiel de la compétition la journée du tournoi. Un écart de +/- 5 lbs entre le poids indiqué et le poids lors de la pesée pourrait mener à la disqualification du participant sans remboursement.
- 3- Les participants ne seront pas associés à une catégorie avant la journée du tournoi. Les groupes d'élèves pour chaque catégorie seront faits sur place en fonction de l'âge, du niveau de ceinture, du sexe et du poids des participants.

À son arrivée, le responsable de chaque DOJO recevra les COUPONS des participants de son école. Chaque responsable de DOJO a la responsabilité de valider les informations inscrites sur les COUPONS et de distribuer les COUPONS à ses élèves. Les COUPONS contiendront les informations nécessaires à la constitution des groupes d'élèves les plus similaires possible (École / Nom et prénom / Niveau / Âge / Poids).

- 4- Il n'y aura pas d'épreuve de TAMESHIWARI (test de cassage).
- 5- Chaque participant a droit à un (1) entraîneur qui pourra s'asseoir près de l'aire de combat.

Durée des combats :

Durée	Combat semi-contact RÉGULIER	Combat semi-contact ÉLITE
4-7 ans	1 min. 1 prolongation - 30 sec. *	NA
8-11 ans	1 min. 30 sec. 1 prolongation - 1 min. *	NA
12-17 ans	2 min. 1 prolongation - 1 min. 30 sec. *	2 min. 1 prolongation - 2 min. *
18 ans et +	2 min. 1 prolongation - 1 min. 30 sec. *	2 min. 1 prolongation - 2 min. *

* Maximum une prolongation. Décision obligatoire à la fin de la première prolongation

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Règlements – Combat semi-contact :

Il y a deux types de combats semi-contact :

1- Combat semi-contact RÉGULIER :

- Cette épreuve est offerte aux élèves qui n'ont pas ou peu d'expérience en compétition.
- Le niveau de contact dans les techniques est : LÉGER

2- Combat semi-contact ÉLITE :

- Cette épreuve est offerte uniquement aux élèves qui ont de l'expérience en compétition, de niveau ceinture Verte et plus et âgés de 12 ans et plus.
- Le niveau de contact dans les techniques est : CONTRÔLÉ.

Section 1 : Règlements – Combat semi-contact RÉGULIER :

Les règlements d'un combat semi-contact RÉGULIER sont similaires aux règlements d'un combat semi-contact ÉLITE, à l'exception que les combattants doivent exécuter les techniques permises selon les règlements, sans force, avec **contact léger**. Toute technique exécutée avec un niveau de contact supérieur à LÉGER pourrait mener à un avertissement verbal - KEIKOKU, un avertissement – CHUI, une pénalité – GENTEN ou une disqualification – SHIKAKKU (se référer aux définitions de la section 2 - Règlements – combat semi-contact ÉLITE).

Section 2 : Règlements – Combat semi-contact ÉLITE :

Dans l'application des règlements d'un combat semi-contact ÉLITE, les techniques permises selon les règlements doivent être exécutées sans force, avec **contact contrôlé**.

Victoire immédiate – IPPON KACHI :

- 1- Un coup efficace avec la main (ou le coude si permis) ou un coup de pied efficace permis selon les règlements et effectué à tout endroit permis 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^e WAZA-ARI).

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Règlements – Combat semi-contact (suite) :

Section 2 : Règlements – Combat semi-contact ÉLITE (suite) :

Demi-point – WAZA-ARI :

- 1- Un coup efficace avec la main (ou le coude si permis) ou un coup de pied efficace permis selon les règlements et effectué à tout endroit permis qui met à terre l'opposant, mais 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 permis selon les règlements et effectué à tout endroit permis qui empêche l'opposant de continuer le combat, mais qui à l'intérieur de trois secondes se relève et reprend le combat.
- 3- Le combattant démontre qu'il a des dommages ou de la douleur.
- 4- 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 (contrôle du coup).
- 5- Lorsqu'une attaque permise selon les règlements est 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- Lorsqu'un coup de pied permis selon les règlements est 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.

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 CHUI, l'Arbitre peut donner un KEIKOKU.
- 2- Un KEIKOKU n'est pas pris en compte par les l'Arbitre et les Juges lorsqu'ils prennent leur décision à la suite du combat (HANTEI).

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Règlements – Combat semi-contact (suite) :

Section 2 : Règlements – Combat semi-contact ÉLITE (suite) :

Avertissement verbal – KEIKOKU / Avertissement – CHUI /

Pénalité – GENTEN (suite) :

- 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 une faute délibérée ou vicieuse, un GENTEN sera imposé. Pour les autres fautes, un CHUI sera imposé.
- 5- Un GENTEN 1 est défini ainsi :
 - Faute après un CHUI;
 - Faute délibérée ou vicieuse;
 - Autre action que l'Arbitre considère comme une mauvaise attitude.
- 6- Un GENTEN 2 est un 3^e avertissement. Un GENTEN 2 est une faute après un GENTEN 1.
- 7- Un GENTEN 3 est un 4^e 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- Un geste ou un cri qui démontre clairement une posture de victoire avant ou après l'annonce de la victoire ou de l'attribution d'un KEIKOKU, d'un CHUI, d'un GENTEN, d'un WAZA-ARI ou d'un IPPON-KACHI. Ces gestes ou cris sont considérés comme des actes violant l'esprit Budo et peuvent être pénalisés par un SHIKKAKU.

Disqualification – SHIKKAKU :

Les SHIKKAKU sont définis ainsi :

- Lorsque le compétiteur reçoit la 3^e pénalité (GENTEN SAN);
- Lorsque le compétiteur ne respecte pas les ordres de l'Arbitre;
- Une action considérée comme violente ou une faute vicieuse;

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Règlements – Combat semi-contact (suite) :

Section 2 : Règlements – Combat semi-contact ÉLITE (suite) :

Disqualification – SHIKKAKU (suite) :

- Un geste ou un cri qui démontre clairement une posture de victoire avant ou après l'annonce de la victoire ou de l'attribution d'un KEIKOKU, d'un CHUI, d'un GENTEN, d'un WAZA-ARI ou d'un IPPON-KACHI. Ces gestes ou cris sont considérés comme des actes violant l'esprit Budo et peuvent être pénalisés par un SHIKKAKU.
- Lorsqu'un compétiteur ne se présente pas lorsqu'il est appelé avant le début du combat et que trois combats se sont terminés s'il se présente par la suite.

Critères de décision – HANTEI :

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

- La quantité de techniques (coups de poings, coups de pieds);
- Techniques efficaces, contrôlées (force) qui atteignent l'adversaire;
- La qualité des techniques, la direction des mouvements et la détermination;
- La variété des techniques.

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

KYOKUSHIN
KENBUKAI

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Techniques non permises – HANSOKU :

Techniques non permises	Combat semi-contact RÉGULIER	Combat semi-contact ÉLITE
Toute technique permise exécutée avec un contact plus élevé que <u>Contrôlé</u>	Interdit	Interdit
Toute technique permise exécutée avec un contact plus élevé que <u>Léger</u>	Interdit	Permis
Attaque aux parties génitales	Interdit	Interdit
Attaque au dos ou à la colonne vertébrale	Interdit	Interdit
Attaque au genou ou plus bas que le genou	Interdit	Interdit
Attaque au visage, à la gorge ou au cou	Interdit	Interdit
Coup de tête	Interdit	Interdit
Coup de coude	Interdit	Permis 14 ans et plus seulement
Coup de genou	Interdit	Permis 14 ans et plus seulement
Agripper ou saisir l'opposant ou son Karate Gi (TSKUKAMI)	Interdit	Interdit
Pousser l'opposant (que ce soit avec les mains, la tête, le corps, etc.) (OSHI)	Interdit	Interdit

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Techniques non permises - HANSOKU (suite) :

Techniques non permises	Combat semi-contact RÉGULIER	Combat semi-contact ÉLITE
Attaquer l'opposant qui est en train de tomber ou déjà au sol	Interdit	Interdit
Balayage de l'adversaire (ASHI BARAI)	Interdit	Interdit
Attaquer l'opposant par derrière	Interdit	Interdit
Fuir l'adversaire ou refuser de se battre	Interdit	Interdit
Fuir l'adversaire en répétant les sorties de zone (JOGAI)	Interdit	Interdit
Tous les coups de pied au visage (directs ou indirects, incluant les KEAGE GERI)	Interdit	Interdit
Tous les coups de pieds sautés (TOBI)	Interdit	Interdit
Coup de pied en roulade (style roulade brésilienne)	Interdit	Interdit
Tout coup de pied circulaire à la tête avec force (ex: MAWASHI GERI; USHIRO MAWASHI GERI)	Interdit	Interdit
Toute action qui peut être considérée comme une mauvaise attitude envers la compétition	Interdit	Interdit
Toute autre action que les Juges/Arbitre considèrent comme une faute	Interdit	Interdit

16^e Championnat DOKIJU

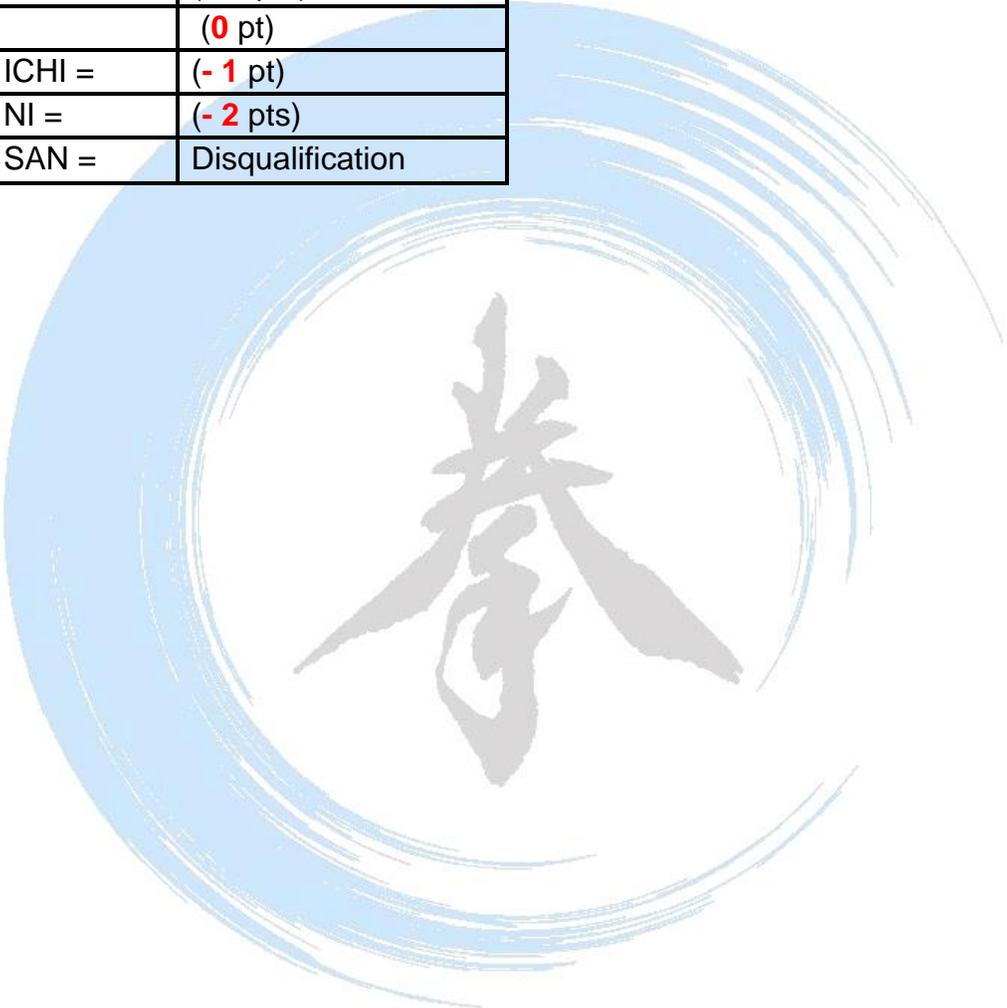
4 mai 2024

Règlements pour combat - KUMITE



Table de décisions :

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



KYOKUSHIN
KENBUKAI

16^e Championnat DOKIJU

4 mai 2024

Règlements pour combat - 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 ^e WAZA-ARI)	
WAZA-ARI + 2		Victoire en fin de temps réglementaire*	
WAZA-ARI + CHUI + 2 + 0 = + 2		Victoire en fin de temps réglementaire*	
WAZA-ARI + GENTEN ICHI + 2 - 1 = + 1		Victoire en fin de temps réglementaire*	
WAZA-ARI + GENTEN NI + 2 - 2 = 0		YUSEI KACHI - Décision majoritaire en fin de temps réglementaire	
WAZA-ARI + GENTEN NI + 2 - 2 = 0	CHUI 0	YUSEI KACHI - Décision majoritaire en fin de temps réglementaire	
WAZA-ARI + GENTEN NI + 2 - 2 = 0	GENTEN ICHI -1	Victoire en fin de temps réglementaire*	
CHUI 0		YUSEI KACHI - Décision majoritaire en fin de temps réglementaire	
GENTEN ICHI -1			Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN ICHI -1	CHUI 0		Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN NI -2			Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN NI -2	CHUI ICHI 0		Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN NI -2	GENTEN ICHI -1		Victoire en fin de temps réglementaire*
GENTEN SAN		SHIKKAKU - Disqualification	Victoire immédiate*

* : Décision unanime obligatoire