

Règlement
des
compétitions

2013

KEMPO

**Commission
Nationale
Kempo**

F.F. KARATÉ 
et disciplines associées

REGLEMENT COMPETITIONS KEMPO

DESCRIPTIF

Au KEMPO, les combats s'effectuent à la manière traditionnelle. La victoire est obtenue par l'abandon de l'adversaire (coup porté autorisé, clef ou strangulation) ou aux points.

Le temps de combat commence quand l'arbitre donne le signal de début (HAJIME) et s'arrête chaque fois qu'il annonce YAME.

Les règles des compétitions sont adaptées en fonction des catégories (âge, masculin, féminine).

AIRE DE COMPETITION

L'aire de combat doit être carrée et plane et ne présenter aucun danger. Elle est composée de tatamis représentant une surface totale de 8 mètres de côté soit 64m². Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité formant alors une surface totale de 10x10. L'aire pourra être surélevée jusqu'à une hauteur d'1 mètre maximum au-dessus du sol. La plate-forme devra mesurer au moins 12 mètres de côté de façon à inclure l'aire de combat ainsi que la surface de sécurité portée à 2 mètres.

Pour la position de l'Arbitre, une ligne de 50 centimètres de long doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition.

Pour marquer la position des compétiteurs, deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition.

Les Juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité, 1 de chaque côté (AO et AKA) et 1 face à l'Arbitre central (*voir schéma page 3*). Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.

Le Superviseur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et le Chronométrateur.

LA TENUE OFFICIELLE

Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle désignée par la Commission d'Arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions ainsi qu'à tous les stages. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

La tenue officielle est la suivante :

- Veste de couleur bleue.
- Chemise blanche avec poche gauche, à manches courtes ou longues selon la saison.
- Cravate officielle sans épingle.
- Pantalon gris clair uni sans revers.
- Chaussettes bleues foncées ou noires sans motif.
- Chaussons d'arbitrage noirs.
- Sifflet avec cordon blanc.

COMPETITEURS

Les combats se déroulent pieds nus. Le Kempo-Gi pourra être celui de l'école, de même que l'écusson de ladite école en plus de l'écusson fédéral pourra être cousu sur le devant de la veste ou sur la manche gauche. Un écusson de style pourra également figurer sur le dos de la veste mais devra mentionner obligatoirement de façon distincte et facilement reconnaissable le mot KEMPO ou KENPO.

L'un des combattants portera une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et ne doivent pas être plus courtes de trois doigts au-dessous du coude. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées.

Les féminines doivent porter un tee-shirt sous leur veste, ce tee-shirt sera de couleur identique à celle de la veste.

Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres, les ongles coupés courts et ne pas porter d'objet métallique (barrettes, épingles à cheveux) ou autre qui pourrait blesser leur adversaire. Seule l'utilisation d'élastique pour attacher les cheveux longs est autorisée, le bandeau de tête est interdit. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs (non attachés) et/ou trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat.

L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure avant ou pendant la compétition doit être approuvé par la Commission d'Arbitrage ou selon le conseil du Médecin officiel ou sur présentation d'un certificat médical.

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

Les lunettes sont interdites, le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

L'EQUIPE ARBITRALE

L'équipe arbitrale est composée pour chaque combat :

- D'un Arbitre central (SHUSHIN).
- De trois Juges de coin (FUKUSHIN).
- D'un Marqueur.
- D'un Chronométrateur.
- D'un Arbitrator (KANSA).

L'Arbitre central :

L'arbitre central fait respecter les règles de la compétition. Propose l'arrêt du chronomètre, les avertissements, les pénalités, les sorties, les disqualifications. Applique les décisions des juges de coins prises à la majorité. Arrête le combat au sol en cas de passivité. Veille à la sécurité des combattants. Veille au bon déroulement des assauts.

Le Juge de coin :

Il doit assister l'Arbitre par des signes effectués à l'aide de drapeaux.

Exercer son droit de vote quand une décision doit être prise.

Etre vigilant durant la durée du combat afin de signaler toute action négative de l'un ou l'autre combattant ou tout autre cas s'ils l'estiment nécessaire (blessure par exemple). Il signale à l'arbitre dans tous les autres cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Il note et donne la **décision finale** avec son drapeau de façon impartiale le compétiteur qui mérite de gagner par 1, 2 ou 3 points.

L'Arbitrator :

C'est lui qui supervisera le Chronométrateur et le Marqueur. Le rôle de l'Arbitrator est de s'assurer que le combat se déroule dans le respect du règlement de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.

Dans l'éventualité où l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de combat, l'Arbitrator donne un coup de sifflet.

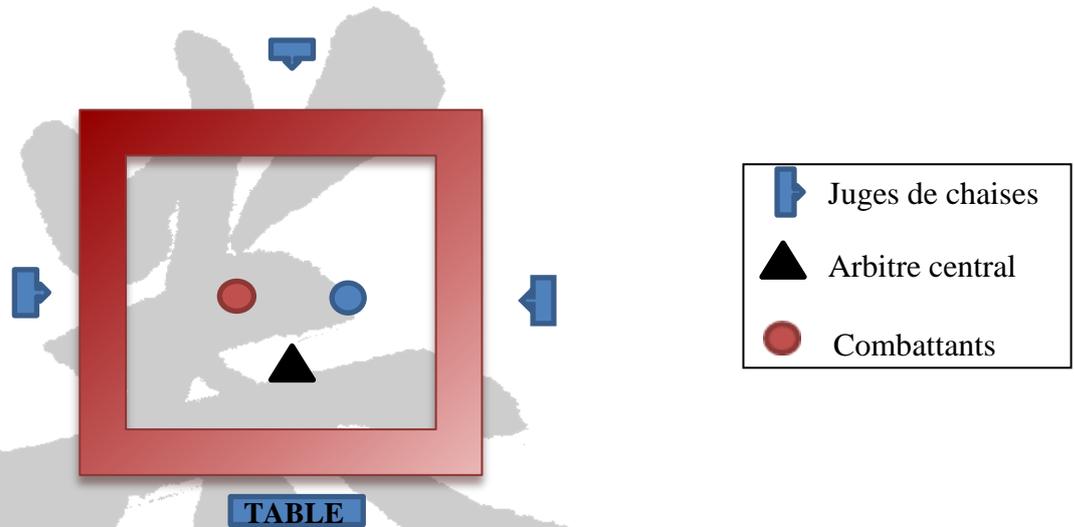


Schéma table d'arbitrage

PROTESTATIONS

En aucun cas un compétiteur ne peut protester auprès de l'équipe arbitrale à propos de ses jugements. Néanmoins, et de façon exceptionnelle, seul le professeur ou instructeur des combattants pourra s'adresser à l'Arbitrator et émettre des observations écrites et les porter au responsable de la compétition avant la fin de celle-ci. Cette réclamation ne pourra porter que sur un point précis du règlement et non sur la valeur du jugement des arbitres

En règle générale, toute personne (professeur, instructeur, compétiteur, coach, entourage du club ou autre) devra adopter une attitude correcte et courtoise, compatible avec l'esprit sportif. Toute attitude perturbant le bon déroulement de la compétition, insulte ou autre manquement à l'égard du corps d'arbitrage, des représentants du Kenpo, des officiels, des compétiteurs, du public, etc...entraînera **l'expulsion immédiate de son ou ses auteurs. Une sanction pourra être prise à l'égard du Président du club concerné.**

REGLEMENTATION

Pour prétendre à participer à une compétition, tout combattant devra être en possession de son passeport sportif, d'au moins deux licences dont celle de l'année en cours, d'un certificat médical ne signalant aucune contre-indication à la compétition.

Pour les mineurs, une autorisation parentale signée du représentant légal l'autorisant à participer à la compétition.

Tout combattant devra en outre être inscrit sur la liste des compétiteurs dans sa catégorie d'âge et de poids.

Toute erreur sur l'âge ou le poids d'un combattant visant à le faire combattre dans une catégorie autre que la sienne (intentionnellement ou non) entraînera sa disqualification.

Tout combattant non inscrit dans les temps impartis ne pourra prétendre à participer à la compétition.

En cas de multiples erreurs, le club dans son intégralité sera disqualifié.

Le combattant ne doit pas confondre sa volonté de vaincre avec l'agressivité. Tout mauvais esprit sera sanctionné. On ne discute pas les décisions de l'Arbitre, on ne conteste pas. Toute tricherie, simulation de blessure ou de coups interdits fera l'objet de pénalité.

LE COMPTAGE DES POINTS SELON LES CATEGORIES (sauf poussins)

Les points accordés pour la **décision finale** sont les suivants :

Points attribués	Critères d'attribution
IPPON 3 points (drapeau vers le haut)	Le compétiteur qui pendant toute la durée du combat, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques et/ou dominer le travail au sol.
WAZA ARI 2 points (drapeau horizontal)	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique et/ou la qualité de son travail au sol.
YUKO 1 point (drapeau vers le bas)	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat peut valoir une pénalité au fautif.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de la surface de combat. Quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de combat et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de combat, et ce, avant le commandement YAME de l'Arbitre, la technique est comptée.

CRITERES DE DECISION

À la fin du combat, les juges attribuent 1,2 ou 3 points à l'un des combattants (drapeau rouge ou bleu). L'Arbitre cumule les points des combats et donnent le résultat à la table. Celui-ci vaut décision.

Le résultat d'un combat est déterminé par un avantage d'au moins 1 point au profit d'un compétiteur sur son adversaire. A la fin du combat, le compétiteur vainqueur NO KACHI est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points ou celui dont l'adversaire reçoit KIKEN, HANSUKU ou SHIKKAKU.

En cas d'égalité, l'Arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE. **Une** prolongation ENCHOSHEN, dont la durée varie en fonction des catégories, est annoncée. Toutes les pénalités et avertissements infligés dans le combat initial n'y sont pas reportés. Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne se démarque, **une décision finale** est prise par les Juges HANTEI. Cette décision est obligatoire, elle est prise sur les critères suivants :

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

Et ce sur l'intégralité du combat.

REGLEMENT COMPETITIONS **SENIORS/JUNIORS (Masculin-Féminin)**

La victoire sera obtenue sur abandon de l'adversaire ou sur décision à la majorité des Juges en cas d'égalité après prolongation.

Combat de 3 minutes (2 minutes pour les juniors et seniors féminins).

En cas d'égalité, prolongation de 2 minutes

Décision obligatoire prise à la majorité des Juges en cas de nouvelle égalité.

EQUIPEMENT (obligatoire et individuel)

- Coquille.
- Protège-dents.
- Protège seins pour les féminines.
- Pas de protège-tibias (autorisé pour les juniors et les féminines)

LES PRINCIPALES TECHNIQUES AUTORISEES

- Coups de poing, coups de pied, frappes dans les jambes (au-dessus du genou), coups de coude, coups de genou, les saisies, projections, luxations, toutes formes de strangulations (au sol et debout), et le combat au sol.
- Les coups **uniquement** au corps et dans les membres sont autorisés au sol (les deux combattants ont alors le droit de frapper).

La victoire peut être obtenue par abandon ou « hors-combat » de l'adversaire.

Attention : l'Arbitre central a pouvoir sur la table et sur le temps. Si un combattant engage une clef ou un étranglement avant la fin du temps réglementaire, l'Arbitre peut, s'il le juge opportun, laisser conclure l'action commencée même après la fin du temps réglementaire et ceci dans la limite de 10 secondes. Il comptera à voix haute et du geste ces 10 secondes supplémentaires.

LES TECHNIQUES INTERDITES

- Coup de poing, coup de coude, coup de genou à la tête.
- Toutes sortes de frappes aux articulations et dans le dos (colonne vertébrale).
- Coup de pied au visage.
- Projection avec saisie du seul cou.
- Projection avec barrage du genou.
- Les clefs de nuque.
- **Spécifique pour les Juniors :** « Hors-combat » à la tête.

En cas d'utilisation de coup interdit, l'Arbitre prendra la décision, selon la gravité ou l'intention du geste, d'attribuer un avertissement, d'éliminer, de disqualifier le compétiteur concerné.

SORTIES-REFUS DE COMBAT

4 sorties entraînent la fin du combat

4 pénalités entraînent la fin du combat

Dans la situation du combat au sol, si l'un des combattants emmène volontairement son adversaire vers la sortie, celui-ci sera sanctionné d'un jogai.

Les refus de combat ou fuites seront sanctionnés par l'Arbitre

Pour toutes les catégories, en cas d'égalité, l'Arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE. Une prolongation (Echo-Sen) est annoncée. Toutes les pénalités et avertissements infligés dans le combat initial n'y seront pas reportés.

CADETS/CADETTES

EQUIPEMENT (obligatoire)

- Protège-tibias avec pieds (individuel).
- Casque.
- Coquille (individuel).
- Protège-dents (individuel).
- Protège-seins pour les féminines (individuel).

TEMPS DE COMBAT

Combat de 2 minutes.

En cas d'égalité, prolongation de 1 minute.

Décision finale obligatoire prise à la majorité des Juges en cas de nouvelle égalité.

TECHNIQUES AUTORISEES à prendre en compte pour la décision

ATEMIS

Coup de poing au corps (direct, circulaire, remontant).

Toutes sortes de coup de coudes au corps.

Toutes sortes de coup de pieds au corps.

Toutes sortes de coup de genoux au corps.

Toutes techniques effectuées par anticipation.

Toutes techniques dans le dos **avec contrôle absolu** sur une faute d'inattention de l'adversaire.

Les techniques dans le dos (**avec contrôle absolu**) peuvent être marquées soit après une esquive, soit après un balayage.

Toutes sortes de coup de pied au casque.

PROJECTIONS-FAUCHAGES-BALAYAGES-AMENEES AU SOL

LES SAISIES

Pendant les saisies, seules les projections et les amenées au sol sont autorisés.

Une seule technique de frappe est autorisée avec saisie (pas de série).

Si au moment de la saisie et de façon simultanée, un des combattants donne **un atemi** (et un seul) dans les règles définies et que son adversaire accuse le coup et abandonne le combat, le premier sera déclaré vainqueur.

LE COMBAT AU SOL

Seules, les techniques de luxation et d'étranglement sont autorisées et ce, jusqu'à l'abandon de l'adversaire. Pas d'atemi au sol.

Attention : l'Arbitre central a pouvoir sur la table et sur le temps. Si un combattant engage une clef ou un étranglement avant la fin du temps réglementaire, l'arbitre peut, s'il le juge opportun, laisser conclure l'action commencée même après la fin du temps réglementaire et ceci dans la limite de 10 secondes. Il comptera à voix haute et du geste ces 10 secondes supplémentaires.

VICTOIRE ACCORDEE

1° A la décision ou décision finale des juges.

2° Au compétiteur qui, suite à une technique de poing ou de pied (au corps) ou d'une clef ou un étranglement qu'il aura porté à son adversaire, amène celui-ci à abandonner.

LES COUPS STRICTEMENT INTERDITS

- Coup de genou et coup de coude à la tête.
- Coup de poing à la tête.
- Saisie par la nuque (bras enroulé autour du cou) dans le but de projeter.
- Toutes clefs ou étranglements debout.

EN REGLE GENERALE

Dans les catégories enfants, les techniques devront être contrôlées et devront être exécutées avec les critères suivant :

- Bonne forme : technique réalisée selon les concepts du Kempo, sans déséquilibre.
 - Attitude correcte : concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention au moment où la technique est délivrée.
 - Vigueur d'application : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
 - Vigilance (Zanshin) : c'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.
 - Bon timing : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet.
 - Distance correcte : la bonne distance permet une technique efficace.
 - L'enchaînement de technique sera privilégié.
- Tout comportement discourtois sera sanctionné.

PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES

Les catégories d'âges et de poids sont définies chaque année par la Fédération.

EQUIPEMENT (obligatoire)

- Casque.
- Coquille (individuel).
- Protège-dents (individuel) uniquement minimes. *Conseillé de pupilles à benjamins.*
- Gants homologués.
- Protège-tibias avec pieds (individuel).

PUPILLES / BENJAMINS

Combat de 1 minute 15 secondes pour les Pupilles et 1 minute 30 pour les Benjamins.
Prolongation de 30 secondes en cas d'égalité.
Décision finale obligatoire prise à la majorité des Juges.
Pas de travail au sol.

MINIMES

Combat de 2 minutes.
Prolongation de 30 secondes en cas d'égalité.

LES TECHNIQUES AUTORISEES à prendre en compte pour la décision

ATEMIS

- Coup de poing au corps (direct, circulaire, remontant).
- Toutes sortes de coup de pieds au corps.
- Toutes techniques effectuées par anticipation.
- Toutes techniques dans le dos **avec contrôle absolu** sur une faute d'inattention de l'adversaire.
- Contre-attaque, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. Les techniques dans le dos (**avec contrôle absolu**) peuvent être marquées soit après une esquive, soit après un balayage.
- Toutes sortes de coup de pied au casque.

LES BALAYAGES

- Balayage intérieur ou extérieur de la jambe provoquant une chute.
- Balayage suivi d'un coup de poing contrôlé (dans le temps).

LES PROJECTIONS

- Projection sur le dos.
- Projection sur le dos suivi d'un coup de poing contrôlé (dans le temps).

LES SAISIES

Autorisées 3 secondes dans le but de projeter ou de balayer. L'intérêt est d'éviter les saisies incontrôlées et d'amener les enfants à un enchaînement pieds poings projection cohérent.

SPECIFICITE POUR LES MINIMES

A la suite d'un balayage, d'une projection ou d'une amenée au sol, l'enfant qui aura porté l'action pourra maintenir son adversaire au sol en immobilisation.

IMMOBILISATIONS AUTORISEES

- Position de la montagne (ou à cheval).
- Position inversé.
- Position dans la garde (position où l'enfant qui subit l'action est de dos).
- Immobilisation latérale (en croix).

Temps d'immobilisation = 5 secondes

Pendant la lutte au sol, les percussions sous toutes ses formes sont strictement interdites sur toutes les parties du corps.

De même que sont interdits, les étranglements, les clefs, et tous les autres coups interdits cités précédemment.

LES SORTIES

Idem aux autres catégories.

LES TECHNIQUES STRICTEMENT INTERDITES

- Les coups de genou et coups de coude.
- Toutes frappes aux articulations.
- Coups de poing à la tête.
- Les saisies dans le but de porter des coups de poing ou de pied.
- Les saisies par la nuque de l'adversaire (bras enroulé autour du cou).
- Les clefs de toutes sortes.
- Les étranglements.
- Le combat au sol, sauf immobilisation, (est considéré combat au sol, lorsque l'un des combattants a un appui au sol autre que les deux pieds : genou, main ...) **SEUL** le coup de poing contrôlé porté suite à une projection ou balayage pourra être autorisé.
- Tout combattant pourra être sanctionné s'il est estimé dangereux pour lui-même (peur, maladresse..).
- Les percussions ne doivent en aucun cas blesser l'adversaire. En cas de percussion mal contrôlée (trop appuyée) ou de technique interdite le compétiteur sera :
 - 1^{ère} fois : avertissement (chukoku)
 - 2^{ème} fois : avertissement (keikoku)
 - 3^{ème} fois : avertissement (hansokuchui)
 - 4^{ème} fois : (hansoku) le fautif sera éliminé et son adversaire déclaré vainqueur.

L'Arbitre pourra, s'il le juge nécessaire, appliquer une sanction plus ou moins élevée dès la 1^{ère} faute. De même que si lors d'un prochain combat, le même combattant commet de nouveau une faute grave visant à blesser son adversaire, il devra être disqualifié de la compétition (Shikkaku).

POUSSINS

Les catégories d'âges et de poids sont définies chaque année par la Fédération.

EQUIPEMENT (obligatoire)

- Casque.
- Coquille (individuel).
- Gants homologués.
- Protège-tibias avec pieds (individuel).

DUREE DU COMBAT

Combat de 1 minute 15 secondes.
Prolongation de 30 secondes en cas d'égalité.
Pas de travail au sol.

LE COMPTAGE DES POINTS

Les points accordés sont les suivants :

IPPON : trois points
WAZA ARI : deux points
YUKO : un point

Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat n'est pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité au fautif.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de la surface de combat. Quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de combat et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de combat, et ce, avant le commandement YAME de l'Arbitre, la technique est comptée.

CRITERES DE DECISION

Le résultat d'un combat est déterminé par un avantage de huit points au profit d'un compétiteur sur son adversaire. A la fin du combat, le compétiteur vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

LES TECHNIQUES AUTORISEES

ATEMIS

- 1 point (YUKO) :** Coup de poing au corps (direct, circulaire, remontant).
- 2 points (WAZA ARI) :** Toutes sortes de coup de pieds au corps.
Toutes techniques effectuées par anticipation.
Toutes techniques dans le dos **avec contrôle absolu** sur une faute d'inattention de l'adversaire.
Contre-attaque, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. Les techniques dans le dos (**avec contrôle absolu**) peuvent être marquées soit après une esquive, soit après un balayage.
- 3 points (IPPON) :** Toutes sortes de coup de pied au casque.

LES BALAYAGES

1 point : Balayage intérieur ou extérieur de la jambe provoquant une chute.

2 points : Balayage suivi d'un coup de poing contrôlé (dans le temps).

LES PROJECTIONS

1 point : Projection sur le dos.

2 points : Projection sur le dos suivi d'un coup de poing contrôlé (dans le temps).

En cas d'enchaînement de technique de poing / pied, une seule technique sera comptabilisée, mais afin de valoriser l'enchaînement, on retiendra la technique ayant le plus de valeur.

LES SAISIES

Autorisées 3 secondes dans le but de projeter ou de balayer. L'intérêt est d'éviter les saisies incontrôlées et d'amener les enfants à un enchaînement pieds poings projection cohérent.

LES SORTIES

Idem aux autres catégories.

LES TECHNIQUES STRICTEMENT INTERDITES

- Les coups de genou et coups de coude.
- Toutes frappes aux articulations.
- Coups de poing à la tête.
- Les saisies dans le but de porter des coups de poing ou de pied.
- Les saisies par la nuque de l'adversaire (bras enroulé autour du cou).
- Les clefs de toutes sortes.
- Les étranglements.
- Le combat au sol (est considéré combat au sol, lorsque l'un des combattants a un appui au sol autre que les deux pieds : genou, main ...) **SEUL** le coup de poing contrôlé porté suite à une projection ou balayage pourra être autorisé.
- Tout combattant pourra être sanctionné s'il est estimé dangereux pour lui-même (peur, maladresse..).
- Les percussions ne doivent en aucun cas blesser l'adversaire. En cas de percussion mal contrôlée (trop appuyée) ou de technique interdite le compétiteur sera :
 - 1^{ère} fois : avertissement (chukoku)
 - 2^{ème} fois : avertissement (keikoku)
 - 3^{ème} fois : avertissement (hansokuchui)
 - 4^{ème} fois : (hansoku) le fautif sera éliminé et son adversaire déclaré vainqueur.

L'Arbitre pourra, s'il le juge nécessaire, appliquer une sanction plus ou moins élevée dès la 1^{ère} faute. De même que si lors d'un prochain combat, le même combattant commet de nouveau une faute grave visant à blesser son adversaire, il devra être disqualifié de la compétition (Shikkaku).

COMPORTEMENTS INTERDITS
(valable pour toutes les catégories)

Il existe deux catégories de comportements interdits. Catégorie 1 et Catégorie 2.

CATEGORIE 1 :

- Les techniques qui ont un contact excessif (sauf pour les cadets / juniors / seniors).
- Les attaques portées aux endroits interdits (gorge, parties génitales, genoux etc...)
- Les techniques interdites citées dans le règlement.
- Les projections dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

CATEGORIE 2

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Les sorties répétées de l'aire de combat.
- Mettre en danger sa propre sécurité, en se laissant aller à des comportements qui exposent aux blessures.
- Fuir le combat ou refuser le combat.
- Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement discourtois et injurieux envers l'équipe arbitrale.

LES CATEGORIES 1 ET 2 NE SONT PAS CUMULABLES ENTRE ELLES.

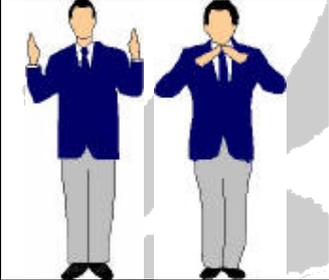
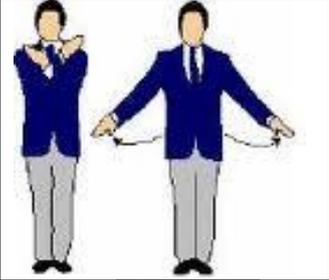
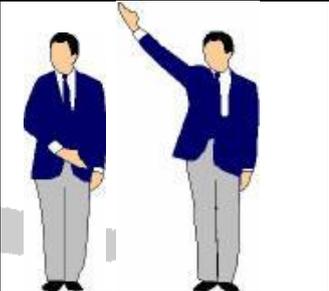
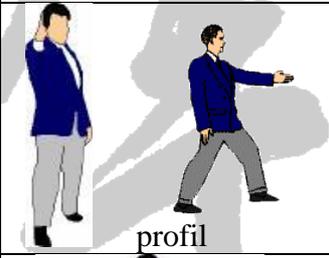
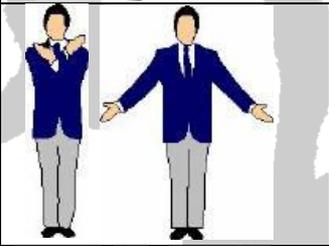
Lexique Arbitrage KEMPO

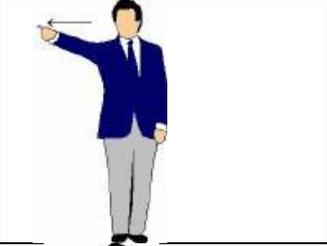
<u>TERME</u>	<u>SENS</u>	<u>ACTION</u>
AO - AKA	Bleu - Rouge	Couleurs des combattants : AO à gauche et AKA à droite.
OTOGAI NI REI	Salut	Les combattants se saluent entre-eux
KAMAE	En garde	Les combattants se mettent en garde.
SHOBU HAJIME	Début du combat	L'arbitre reste immobile, les pieds joints et les bras le long du corps puis recule d'un pas.
TSUZUKITE HAJIME	Reprise du combat après un arrêt	L'arbitre recule la jambe droite en fente, les paumes de mains vers les combattants (bras tendus) puis recule en pivotant les mains
YAME	Arrêt	Interruption ou Fin de combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main, en fente avant droite ou gauche. Le chronomètre s'arrête.
HANTEI	Jugement	L'arbitre consulte les juges pour arriver à une décision, accompagné par un coup de sifflet long.
HIKIWAKE	Egalité	L'arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes de main tournées vers le haut.
TORIMASEN	Techniques non complètes	Comme Hikiwake, mais les paumes de main vers le sol.
KIKEN	Abandon	L'arbitre pointe l'index vers le bas en direction de la ligne d'attente du combattant.
NO KACHI	Vainqueur	L'arbitre étend obliquement le bras vers le haut du côté du vainqueur.
YUKO	1 point accordé	Le juge étend son drapeau à 45° vers le bas (arbitre idem avec le bras)
WAZA ARI	2 points accordés	Le juge étend son drapeau à hauteur d'épaule (arbitre idem avec le bras)
IPPON	3 points accordés	Le juge lève son drapeau à 45° vers le haut (arbitre idem avec le bras)
JOGAI	Sortie de l'aire de compétition	L'arbitre pointe l'index à 45° vers le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté du fautif.

<u>TERME</u>	<u>SENS</u>	<u>ACTION</u>
MUBOBI	Mise en danger	L'arbitre tourne la main face à son visage du côté du fautif.
TSUZUKITE	Continuer à combattre	L'arbitre demande aux combattants de travailler s'il juge l'attente trop longue.
SHUGO	Appel des juges	L'arbitre appelle ses juges pour une prise de décision suite à une action grave.
ATOSHI BARAKU	Reste 30 secondes	L'arbitre annonce les 30 dernières secondes du combat suite au signal de la table.
ECHO-SEN	Prolongation	Suite à une égalité, l'arbitre annonce la prolongation. Elle vaudra décision obligatoire.
MOTO NO ICHI	En place	L'arbitre demande aux combattants de reprendre leur place initiale.
CHUKOKU	1er avertissement	L'arbitre pointe l'index à 45° vers le visage du fautif puis croise les avant-bras.
KEIKOKU	2ème avertissement	L'arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif.
HANSOKU CHUI	3ème avertissement	L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.
HANSOKU	Disqualification	L'arbitre pointe son index vers le visage du fautif et annonce la victoire pour son adversaire.
SHIKKAKU	Disqualification de la compétition	L'arbitre effectue 2 signes de la main en annonçant Shikkaku : il pointe d'abord l'index vers le visage du fautif puis obliquement au-dessus et vers l'arrière du fautif. L'arbitre annoncera avec le geste approprié, décrit plus haut, NO KACHI
MEINAI	Rien vu	Le juge n'a rien vu. Les bras et les drapeaux restent immobiles.

AVERTISSEMENT Catégorie 1	Contacts interdits ou techniques interdites	L'arbitre pointe l'index à 45° vers le visage du fautif puis frappe le poids dans sa main (catégorie 1)
AVERTISSEMENT Catégorie 2	Sortie, mise en danger, refus de combat	L'arbitre pointe l'index à 45° vers le visage du fautif puis pointe l'index, bras fléchi au corps (catégorie 2).

La gestuelle Central & Drapeau

Otogai ni rei		torimasen	
Shobu hajime		No kachi	
Yame		jogai	
Tsuzukite hajime		Mubobi	
hikiwake		Shugo	
Infraction catégorie 1		chukoku	

Infraction catégorie 2		keikoku	
Hansoku chui		hansoku	
Shikkaku		kiken	
Simule		Ippon	
Yuko		Waza Ari	
Infraction drapeau		Yuko	
Waza Ari			

Torimasen	 
Jogai	 tap-tap

Ippon	
Tenue de l'arbitre : <ul style="list-style-type: none"> ○ Veste bleue ○ Chemise blanche ○ Cravate ○ Pantalon gris ○ Chaussettes noires ou grises ○ Chaussures noires 	