

# REGLEMENT KUMITE

## CATEGORIES

POUSSIN A JUNIOR



## REGLES POUR LES COMPETITEURS

CATEGORIES: POUSSIN A JUNIOR.

Age des participants par catégorie:

POUSSIN:	6 - 7 ANS
PUPILLE:	8 - 9 ANS
BENJAMIN:	10 - 11 ANS
MINIME:	12 - 13 ANS
CADET:	14 - 15 ANS
JUNIOR:	16 - 17 ANS

### REGLES GENERALES

1. Tous les compétiteurs devront porter un Dogi blanc et propre.
2. Un combattant portera une ceinture rouge attaché à sa propre ceinture de couleur, l'autre portera sa ceinture de couleur uniquement.
3. Les ongles des mains et des pieds devront être courts.

### PROTECTIONS OBLIGATOIRES

#### ENFANT 6-13 ANS

- OBLIGATOIRES: CASQUE, GANTS, PLASTRON, PROTEGE TIBIA
- OPTIONELLES: PROTEGE GENOUX, PROTEGE DENTS

#### CADET ET JUNIOR (14-15 ET 16-17 ANS)

- OBLIGATOIRES: GANTS, PROTEGES TIBIA ET COQUILLE
- PROTEGE POITRINE (FILLE)
- OPTIONELLES : PROTEGE GENOUX, PROTEGE DENTS

Toutes les protections utilisées lors des compétitions officielles doivent être homologuées et approuvées par la KWF.

Aucun autre type de protections ne pourra être porté en compétition.

Chaque concurrent doit apporter ses propres protections.



PLASTRON



PROTEGES TIBIA



CASQUE



GANTS (DE 6 A 13 ANS)



PROTÈGE POITRINE FILLE



GANTS (DE 14 A 17 ANS)

D'autres protections de modèles ou de marques différentes peuvent être autorisées si elles offrent les mêmes niveaux de protection que les équipements ci-dessus.

En cas de blessure d'un compétiteur, l'utilisation de bandages ou de tout autre matériel de protection doit être validé par le médecin officiel de la compétition ou par le Juge Suprême. Quelle que soit la décision prise, celle-ci sera définitive et obligatoire pour les compétiteurs.

### **CATEGORIES DE POIDS (Garçon)**

#### **POUSSIN ( 6 - 7 ans)**

-25 KG / -30 KG / -35 KG / +35 KG

#### **PUPILLE ( 8 - 9 ans)**

-30 KG / -35 KG / -40 KG / +40 KG

#### **BENJAMIN (10 - 11 ans)**

-40 KG / -45 KG / +45 KG

#### **MINIME (12-13 ans)**

-40kg -50kg +50kg

#### **CADET (14-15 ans)**

-55kg -65kg +65kg

#### **JUNIOR (16-17 ans)**

-60kg -70kg -80kg + 80 kg

### **CATEGORIES DE POIDS (Fille)**

#### **POUSSIN ( 6 - 7 ans)**

-25 KG / -30 KG / +30 KG

#### **PUPILLE ( 8 - 9 ans)**

-30 KG / -35 KG / +35 KG

#### **BENJAMIN (10 - 11 ans)**

-35 KG / -40 KG / +40 KG

#### **MINIME (12-13 ans)**

-45kg +45kg

#### **CADET (14-15ans)**

-50kg +50kg

## **JUNIOR (16-17 ans)**

-50kg - 60kg +60kg

### **ARBITRE ET JUGES**

1. – Tous les combats devront se dérouler avec au moins 4 juges et un arbitre central. L'arbitre central dirigera le combat et donnera les ordres.
2. – Quand une décision est nécessaire dans la compétition, chaque juge et l'arbitre auront un seul vote chacun.
3. – Le jury des juges et le jury de révision auront la même autorité sur le match, la décision finale sera rendue par l'arbitre central.

### **KUMITE**

#### Règles basiques :

-Temps de combat :

POUSSIN 6 – 7 ans et PUPILLE 8 - 9 ans : 1min + prolongation 1min en cas d'égalité, puis décision obligatoire.

BENJAMIN 10 - 11 ans : 1min30 + prolongation 1min en cas d'égalité, puis décision obligatoire.

MINIME 12-13 ans : 1min30 + 1er prolongation 1min + 2eme prolongation 1min, puis décision obligatoire.

CADET 14-15 ans: 2 min + 1er prolongation 1min30 + 2eme prolongation 1min30, puis décision obligatoire.

JUNIOR: 3min + 1er prolongation 2min + 2eme prolongation 2min, puis décision obligatoire.

- L'organisateur du championnat et le juge suprême peuvent modifier la durée des combats.

- Dans toutes les catégories, un gagnant sera déclaré à chaque fois qu'un Ippon ou 2 Waza-aris (demi-points) seront attribués. Ceci est similaire aux règles pour adultes.

Remarque: Deux demi-points (Waza-aris) correspondent à un Ippon.

## **TEMPS**

Le chrono du temps de combat démarre quand l'arbitre central dit "Hajime".

## **VICTOIRE PAR IPPON**

1. Un IPPON est attribué sur une technique (excluant les techniques considérées comme des fautes) exécutée sur une partie autorisée du corps, et qui fait perdre sa vigilance à l'adversaire pour une durée de 5 secondes ou plus.

Un IPPON est attribué si au moins 3 membres du corps arbitral sur 5, valide cette décision.

2. Chaque fois qu'un des concurrents n'est plus en capacité ou n'a plus la volonté de continuer à se battre, l'autre combattant sera déclaré vainqueur par Ippon.

## **DEMI-POINT (WAZA-ARI)**

Dans les cas suivants et toujours dans le cadre de la décision du corps arbitral, un demi-point Waza-ari peut être attribué.

1. un WAZA-ARI est attribué sur une technique (excluant les techniques considérées comme des fautes) exécutée sur une partie autorisée du corps, et qui fait perdre sa vigilance à l'adversaire pour une durée inférieure à 5 secondes, suivi d'une reprise de la garde et récupération de sa vigilance.
2. Chaque fois qu'un concurrent perd l'équilibre après avoir reçu une technique (poing ou jambe), un Waza-ari peut être attribué sur appréciation du corps arbitral.
3. Lorsqu'un des concurrents exécute une technique de jambe niveau jodan et que cette technique entre dans les critères d'appréciations comme étant efficace (timing, contrôle, etc.), un Waza-ari peut être attribué sur appréciation du corps arbitral.

Deux waza-aris équivalents à un Ippon.

## VICTOIRE PAR DECISION

Quand qu'il n'y a pas d'Ippon ou de Waza-ari, à l'issue du combat, la victoire sera donnée sur décision. La décision est validée quand au moins 3 membres de l'équipe d'arbitrage sur 5 prennent la même décision.

Les critères d'évaluations seront par ordre de priorité :

- L'efficacité des techniques.
- Le développement des combinaisons et la variation des techniques, du poing et des jambes.
- Tactiques et stratégies de combat.
- Nombre de techniques exécutées.
- Si un des concurrents a 2 fautes (genten ni) et un waza-ari, cela sera annulé par les 2 fautes, Genten ni.
- Si aucun d'entre eux n'a un demi-point ou une faute, la victoire sera attribuée par décision.
- Une victoire sera attribuée chaque fois qu'une disqualification a lieu ou qu'un des concurrents se retire de la compétition.

La victoire à un concurrent peut être attribuée s'il y a une différence de deux fautes.

Exemples:

SHIRO	AKA	RESULTAT POSSIBLE
PAS DE POINT	CHUI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
PAS DE POINT	GENTEN ICHI	SHIRO
CHUI	GENTEN ICHI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI	SHIRO
GENTEN ICHI	GENTEN NI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
PAS DE POINT	GENTEN ICHI / WAZA-ARI	AKA
PAS DE POINT	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI / WAZA-ARI	AKA

## **FAUTES (HANSOKU)**

Les actions suivantes seront considérées comme des fautes:

- Toutes Techniques de jambe directes au visage (Jodan Mae Geri, Jodan Yoko Geri, Kakato Geri, etc.).
- Tout contact au visage avec les membres supérieurs (Main, coude, tête, etc.)
- Dans les catégories enfants inférieur à 10 ans, aucune technique n'est autorisée dans les membres inférieurs (gedan). Exemple : Gedan Mawashi Geri.
- Attaque au bas ventre (l'aîne)
- Coup de tête
- Attaque d'un adversaire au sol
- Attaque dans la colonne vertébrale
- Saisir de manière répétée le cou, le corps ou le dogi d'un combattant
- Pousser avec les mains ou les poings
- Incapacité physique de combattre correctement (Kakenige)
- Sortir de façon répétée de l'air de combat (Jogai)
- Attaques directes aux articulations et aux genoux
- Toute action témoignant d'une mauvaise altitude

Toute autre action qui, selon les critères de l'équipe d'arbitrage, peut être considérée comme une faute ou une action dangereuse.

Le décompte des fautes se fait de façon graduelle :

1. À la première erreur un simple avertissement (Chui) (si erreur mineur et sans danger pour l'adversaire)
2. Première faute un Genten-ichi
3. Deuxième faute un Genten-ni
4. Troisième faute un Genten-san, suivi d'une disqualification

## **DISQUALIFICATION (SHIKKAKU).**

Les situations suivantes entraîneront une disqualification:

- Trois fautes (Genten-san= Shikkaku).
- Ne pas suivre les instructions de l'arbitre durant le combat
- Comportement violent et attitude incorrect
- Si un compétiteur ne montre aucune volonté de se battre pendant une minute et n'exécute aucune technique, il sera disqualifié.



- Les compétiteurs qui arrivent en retard et qui ne sont pas présents au début du match seront disqualifiés.
- Une incapacité physique ou une blessure peuvent forcer le combattant à se retirer de la compétition. La décision doit être prise par le médecin de la compétition. Cette décision est irrévocable.

## **ACCIDENTS**

Si un combattant se blesse et que le médecin l'autorise à continuer, et que celui-ci refuse, il perd le combat.

En cas de blessures pouvant survenir pendant la compétition et qui sont déclarées accidentelles et ne sont pas causées par le (s) compétiteur (s), et qu'il en résulte qu'un concurrent ne puisse plus continuer à se battre, il / elle sera déclaré perdant du match.

Dans tous les cas, la KWF ou l'un des membres du conseil d'administration de cette organisation ne pourra être tenu responsable d'aucun accident ni d'aucune blessure pouvant survenir lors d'une compétition organisée par KWF.

Il incombe exclusivement au concurrent de souscrire une assurance individuelle avant le début de la compétition.

**Toute autre question non prévue dans le présent règlement et susceptible d'être évoquée le jour de la compétition sera discutée entre le responsable des arbitres et le juge suprême, leurs décisions ne seront pas discutables.**