

LIVRET OFFICIEL DES RÈGLEMENTS U.T.K.

(Union des Tournois de Karate du Québec)

KOBAYASHI SHORIN-RYU



MICHEL BRASSARD

CHEF-ARBITRE

ANDRÉ RAYMOND

DIRECTEUR TECHNIQUE

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

COMPÉTITEUR

Tout compétiteur doit se présenter à l'arbitre et être prêt à compétitionner.

Les bijoux de toutes sortes ou autres objets soupçonnés insécuritaires par l'arbitre ne pourront être portés autant dans la catégorie des combats que dans la catégorie des katas. Les ongles de doigts et de pieds doivent être coupés pour éliminer le risque de blessure.

JUNIOR: Toute personne n'ayant pas atteint l'âge de 18 ans la journée même de la compétition

SÉNIOR: Toute personne ayant atteint l'âge de 18 ans la ou avant la journée de la compétition.

Toute conduite anti-sportive du compétiteur, de l'entraîneur, d'un parent ou d'un spectateur peut entraîner la disqualification du compétiteur.

RESPONSABILITÉS DU COMPÉTITEUR

COMBAT:

Si un compétiteur retarde le déroulement d'un combat pour manque d'équipement, il se verra attribuer deux (2) minutes pour se le procurer après quoi il se verra disqualifié. **Cependant le coordonateur doit être consulté et doit donner son accord avant toute disqualification.**

KATA:

Si un compétiteur n'est pas prêt à compétitionner, **sans raisons valables**, il se verra retrancher 1/2 point par minute de retard. Après deux (2) minutes, il sera disqualifié, **après l'avis et l'accord du coordonateur**. Lorsque 50% des participants à une division ont complétés leur kata, aucun nouveau participant ne sera accepté. Le compétiteur en retard devra effectuer son kata immédiatement.

UNIFORME:

Tout compétiteur doit porter un uniforme complet (haut et pantalon en bon état) avec la ceinture appropriée. Le compétiteur doit porter l'uniforme officiel de son dojo.

Tout uniforme officiel d'arts martiaux sera accepté sans tenir compte de la couleur, rayure ou imprimerie. Si un compétiteur se présente avec plus ou moins que l'uniforme officiel, il/elle sera disqualifiée (refusé de se produire. EX.: Cape, masque, chandail, perruque, maquillage, etc..). **En kata authentique seul le karaté-gi blanc est accepté.**

PRÉSENCE:

C'est la responsabilité du compétiteur d'être prêt à compétitionner. Lorsqu'une catégorie est appelé trois (3) fois et que le compétiteur de cette catégorie n'est pas prêt ou présent, il pourrait se voir refuser le droit de participer.

OFFICIELS

COORDONNATEUR:

1. Contrôle les courts pour leur bon fonctionnement et/ou pour répondre aux questions.
2. Est en droit d'interrompre le combat s'il juge que les règlements ne sont pas appliqués conformément.
3. Est en droit de retirer les officiels qui n'agissent pas selon un niveau acceptable.
4. Peut désigner un assistant pour le remplacer ou le seconder quand nécessaire.

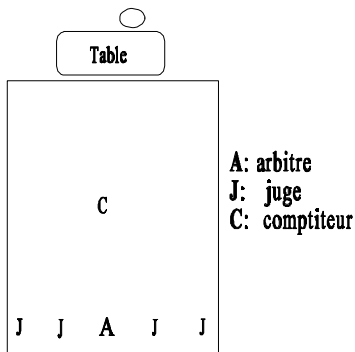
ARBITRE: (Un arbitre de centre par "match") - Seuls les arbitres autorisés par U.T.K. peuvent arbitrer.

1. L'arbitre est choisi par le coordonnateur.
2. Est en droit de diriger le court et les combattants.
3. Sa responsabilité première est la sécurité des compétiteurs.
4. Est en droit d'arrêter le combat pour attribuer des points ou pénalités.
5. À l'intérieur du court, seul l'arbitre peut arrêter le combat.
6. Peut donner des avertissements verbaux pour violation de règlements, sans appel aux juges.
7. Si les juges ne voient pas une technique et que seul l'arbitre annonce le point, ce point ne doit pas être accordé. **Dans tous les cas il faut une majorité pour accorder un point.**
8. Lorsqu'il accorde un avertissement ou une pénalité, aucun point ne peut être accordé au compétiteur fautif.
9. Il doit donner tous les commandements d'une voix claire et forte.
10. L'arbitre est responsable de l'application conforme des règlements durant toute la durée de la compétition et doit s'assurer que tous les pointages, pénalités et avertissements soient enregistrés.
11. La table de contrôle est sous la supervision de l'arbitre. Toute autre personne non autorisée par l'arbitre se verra demander de s'éloigner de la table.

JUGES: (Deux (2) juges de coin par match. Entre 2 et 4 juges pour les finales).

1. Les juges doivent assister l'arbitre pour assurer la sécurité des combattants.
2. Doivent vérifier les combattants avant chaque combat afin de s'assurer que l'équipement sécuritaire requis est utilisé.
3. Lorsque le juge voit un point compté qu'il considère légal, il doit l'indiquer immédiatement.
4. Les juges doivent surveiller constamment les limites du court et informer l'arbitre lorsqu'un des combattants quitte celles-ci.
5. Si le juge est témoin d'une action qu'il considère en violation avec les règlements, il doit contacter l'arbitre et l'informer de ses opinions.
6. Doit coopérer avec l'arbitre et s'assurer que le marqueur de point inscrit le bon pointage.

Court de katas

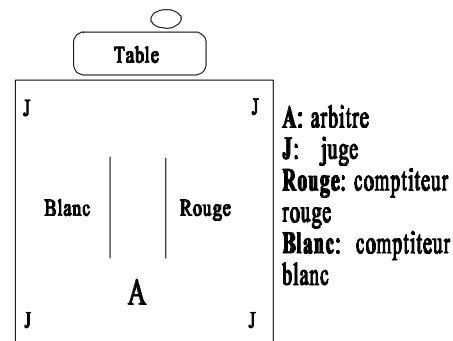


AIRE DE COMPÉTITION

L'aire de compétition doit être appelé court. La grandeur totale du court est généralement de 18 à 20 pieds de large par 18 à 20 pieds de long. **Ces dimensions sont à la discrétion des promoteurs.**

- * La grandeur du court doit être clairement désignée au sol sur un minimum de deux pieds par deux pieds dans chacun des coins de celui-ci, et ce par la présence de lignes afin que les juges et les compétiteurs soient en mesure de déterminer l'aire de compétition permise et légale et de permettre d'évaluer si les compétiteurs sont à l'intérieur ou à l'extérieur de cette aire de compétition.
- * Pour les combats, deux lignes doivent aussi être apposées au sol à deux pieds chacune du milieu de ce court. Les deux compétiteurs doivent être placés derrière leur ligne assignée à chaque fois que l'arbitre annonce le début du combat et à chacune des reprises de celui-ci. Ceci afin de prévenir qu'un des compétiteurs soit avantagé de quelques façons que ce soit.

Court de combats



Tous les compétiteurs doivent se trouver à l'extérieur des lignes de division du court avant que ne débute la compétition. En kata les compétiteurs seront assis autour du court selon leur ordre de passage.

Une table et deux chaises sont placées d'un côté extérieur du court, face à l'arbitre, et le personnel de table y travaillera.

RÈGLEMENTS DE KATAS

PRÉSENTATION

En entrant dans le court, chaque compétiteur doit saluer l'arbitre de centre et annoncer clairement:

- a) mon nom est.....
- b) mon kata est.....
- c) ma musique est.....

Et à ce moment, saluer une nouvelle fois l'arbitre de centre et se placer pour débiter sa performance.

Après l'exécution de sa performance, il doit rester dans le coin du court jusqu'à l'annonce de son pointage, après quoi l'arbitre lui donnera le signal pour quitter le court. Le compétiteur doit saluer en quittant le court.

Dans le cas des katas « traditionnel » la seule présentation se limite au nom du compétiteur et au nom de son kata. Un maximum de 4 KIAI est accepté. Tout manque à ces deux conditions sera pénalisé de 1/10 de point. Le karategi blanc est obligatoire.

OBJET DE DISQUALIFICATION

ARME: Si un compétiteur échappe son arme lors de sa prestation, **il y aura disqualification automatique dans la catégorie des ceintures noires.** Pour les ceintures de couleur le compétiteur pourra reprendre son kata, une seule fois, mais il sera pénalisé d'au moins 1/10 de point: Si la note avant d'échapper son arme serait de 8.80 la pénalité devrait ramener sa note au plus à 8.70.

Les mouvements de gymnastique sont acceptés jusqu'à un maximum de quatre. Si un compétiteur fait plus de 4 mouvements de gymnastique, il y aura une pénalité de 1/10 de point par mouvements supplémentaires.

Dans le cas des katas musicaux, lorsqu'il y a des paroles sur la musique, celles-ci doivent être acceptables dans le cadre d'une activité sportive à caractère familiale.

Aucuns effets spéciaux n'est permis lors de la performance. Ex.: laser, fumée, feu, explosion, etc...
Aucuns geste déplacé ou contraire aux bonnes moeurs ne sera accepté de la part des compétiteurs.

KATA D'ÉQUIPE

Une équipe doit être formée de trois (3) compétiteurs minimum et de cinq (5) maximum. Ceux-ci devront respecter les couleurs des divisions respectives. Exemple: Catégorie de ceinture blanche à verte: compétiteur de ceintures blanche à verte seulement. Catégorie de ceinture bleue/brune/noire: aucune ceinture d'une autre couleur que bleue, brune ou noire. Si l'équipe n'est pas formée des couleurs de ceintures requises, cette équipe se verra automatiquement disqualifiée.

Un kata d'équipe est jugé selon la synchronisation de tous les participants de l'équipe. Ce qui signifie que chaque compétiteur de cette équipe **doit exécuter les mêmes mouvements,** et en même temps, que les autres membres de cette équipe. Ce qui se traduit par un effet de miroir. Une marge très minime de déplacement individuel est permise (deux mouvements maximum pour toute la durée du kata).

Un kata d'équipe musical est jugé selon les critères ci-dessus mentionnés. De plus, ces mouvements devront être synchronisés avec la musique. Un maximum de 4 mouvements de gymnastique sera accepté.

KATA

DÉFINITION: Enchaînement de mouvements de karaté

CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Base d'arts martiaux	30/30	NOTES: 1. Les points sont donnés avec deux décimales (ex. 8.75) 2. Le pointage minimum de chacune des catégories est déterminé lors des tournois
2. Équilibre, énergie, puissance	25/25	
3. Spectaculaire	15/15	
4. Degré de difficulté	15/15	
5. Coordination	15/15	
Total:	<u>100/100</u>	

DESCRIPTION DES CRITÈRES

- 1. BASE D'ARTS MARTIAUX** Positions, coups de poing, coups de pied et blocages, tous selon les techniques de base d'arts martiaux
- 2. ÉQUILIBRE, ÉNERGIE, PUISSANCE** Équilibre parfait, énergie et puissance dans les mouvements
- 3. SPECTACULAIRE** Présence du compétiteur et rôle joué; présentation du kata
- 4. DEGRÉ DE DIFFICULTÉ** Coups de pied, combinaisons de mouvements
- 5. COORDINATION** Agencement et cohérence dans les mouvements, selon un enchaînement logique

KATA ARME

DÉFINITION: Kata avec arme devant démontrer une maîtrise parfaite de celle-ci

Armes Utilisées: Bo, Jo, Sai, Kama, Sabre, Tonfa, Nunchaku

CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Base d'arts martiaux	30/30	NOTES: 1. Les points sont donnés avec deux décimales (ex. 8.75) 2. Le pointage minimum de chacune des catégories est déterminé lors des tournois
2. Manipulation de l'arme	25/25	
3. Coordination	15/15	
4. Degré de difficulté	15/15	
5. Spectaculaire	15/15	
Total:	<u>100/100</u>	

DESCRIPTION DES CRITÈRES

- 1. BASE D'ARTS MARTIAUX** Positions, coups de poing et de pied, blocages, selon les techniques de base d'arts martiaux
- 2. MANIPULATION DE L'ARME** Le compétiteur doit démontrer une parfaite maîtrise de l'arme utilisée en exécutant un travail remarquable avec celle-ci
- 3. COORDINATION** Agencement et cohérence dans les mouvements, selon un enchaînement logique
- 4. DEGRÉ DE DIFFICULTÉ** Les facteurs de difficulté reliés à la manipulation de l'arme
- 5. SPECTACULAIRE** Présence du compétiteur et rôle joué; présentation du kata

KATA MUSICAL

DÉFINITION: Chorégraphie de mouvements de karaté exécutée en synchronisation avec la musique

CRITERES DE JUGEMENT

1. Synchronisation avec la musique	30/30	NOTES: 1. Les points sont donnés avec 2 décimales (ex. 8.75)
2. Base d'arts martiaux	30/30	
3. Spectaculaire	15/15	2. Le pointage minimum de chacune des catégories est déterminé lors des tournois
4. Degré de difficulté	15/15	
5. Équilibre, énergie, puissance	10/10	
Total	<u>100/100</u>	

DESCRIPTION DES CRITÈRES

1. SYNCHRONISATION AVEC MUSIQUE Parfaite synchronisation; rapport entre mouvements et musique
 2. BASE D'ARTS MARTIAUX Positions, coups de poing, coups de pied et blocages, tous selon les techniques de base d'arts martiaux
 3. SPECTACULAIRE Présence du compétiteur et rôle joué; présentation de la chorégraphie
 4. DEGRÉ DE DIFFICULTÉ Coups de pied, combinaisons de mouvements
 5. ÉQUILIBRE, ÉNERGIE, PUISSANCE Équilibre parfait, énergie et puissance dans les mouvements
- MUSIQUE: Les chorégraphies sont effectuées sur une musique au choix du compétiteur

KATA D'ARME MUSICAL

DÉFINITION: La chorégraphie du kata d'arme musical doit démontrer une maîtrise parfaite de l'arme, et une synchronisation avec la musique

Armes Utilisées: Bo, Jo, Sai, Kama, Sabre, Tonfa, Nunchaku

CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Manipulation de l'arme	30/30	NOTES: 1. Les points sont donnés avec 2 décimales (ex. 8.75)
2. Base d'arts martiaux	25/25	
3. Synchronisation avec Musique	25/25	2. Le pointage minimum de chacune des catégories est déterminé lors des tournois
4. Degré de difficulté	10/10	
5. Spectaculaire	<u>10/10</u>	
Total	<u>100/100</u>	

DESCRIPTION DES CRITÈRES

1. MANIPULATION DE L'ARME Le compétiteur doit démontrer une parfaite maîtrise de l'arme utilisée en exécutant un travail remarquable avec celle-ci
2. BASE D'ARTS MARTIAUX Positions, coups de poing et de pied, blocages, tous selon les techniques de base d'arts martiaux
3. SYNCHRONISATION AVEC MUSIQUE Parfait synchronisme; relation entre le corps et les mouvements de l'arme et synchronisation avec la musique
4. DEGRÉ DE DIFFICULTÉ Les facteurs de difficulté reliés à la manipulation de l'arme
5. SPECTACULAIRE Présence du compétiteur, rôle joué; présentation de la chorégraphie

POINTAGE

Ceintures blanches à brunes 8.60 à 8.90 (moyenne à 8.75)

Ceintures noires 8.70 à 8.99 (moyenne à 8.85)

Pour les katas musicaux un problème de cassette ne doit pas automatiquement pénalisé le compétiteur. Les officiels jugeront du problème et des conséquences. Les juges devront statuer si ce problème provient du disque ou de la cassette fournie par le compétiteur. Si c'est le cas une pénalité de 1/10 de point sera appliquée au pointage donné. Dans le cas où la faute provient de l'appareil fourni par l'organisation aucune pénalité ne sera appliquée.

L'ordre de passage est déterminé au sort par l'arbitre central qui doit brasser ses cartes ou les faire brasser par quelqu'un de son choix devant les compétiteurs. Les compétiteurs s'assoient autour du court selon leur ordre de passage. Lorsque leur kata est terminé ils reprennent leur place assise selon l'ordre inverse.

Pour l'arbitrage à 5 la plus haute note et la plus basse seront enlevées.

En cas d'égalité : Arbitrage à 3 ou à 5: On rajoute au total la plus basse note. Si encore égal : on rajoute la plus haute note. Si encore égal les compétiteurs refont leur kata.

GRANDS CHAMPIONS KATAS

Pour les grands champions en kata un tirage au sort détermine l'ordre des compétiteurs.

Les compétiteurs doivent faire le même kata qui leurs ont permis de terminer premier dans les catégories individuelles. Cependant ils peuvent ajouter une musique.

L'arbitrage se fera à 5 ou à 7 officiels. La plus basse et la plus haute note seront enlevées pour le calcul du pointage. Lors d'une égalité la plus basse note sera rajoutée au total. Si l'égalité persiste on rajoute au total la plus haute note. Si il y a encore égalité les compétiteurs referont le même kata et les officiels devront s'assurer d'étaler leur pointage de façon significative avec au moins 3 décimales entre chaque compétiteur.

POINTAGE POUR LES GRANDS CHAMPIONS

Ceintures blanches à brunes 9.25 à 9.50 (moyenne de 9.35)

Ceintures noires 9.75 à 9.99 (moyenne de 9.85)

Un compétiteur qui a terminé en première position dans plusieurs catégorie ne fera qu'un seul kata, à son choix, pour les grands champions.

RÈGLEMENTS DE COMBAT

TABLE D'ÉLIMINATION

"BAIL"	"BAIL"
1 = 0	36 = 28
2 = 0	37 = 27
3 = 1	38 = 26
4 = 0	39 = 25
5 = 3	40 = 24
6 = 2	41 = 23
7 = 1	42 = 22
8 = 0	43 = 21
9 = 7	44 = 20
10 = 6	45 = 19
11 = 5	46 = 18
12 = 4	47 = 17
13 = 3	48 = 16
14 = 2	49 = 15
15 = 1	50 = 14
16 = 0	51 = 13
17 = 15	52 = 12
18 = 14	53 = 11
19 = 13	54 = 10
20 = 12	55 = 9
21 = 11	56 = 8
22 = 10	57 = 7
23 = 9	58 = 6
24 = 8	59 = 5
25 = 7	60 = 4
26 = 6	61 = 3
27 = 5	62 = 2
28 = 4	63 = 1
29 = 3	64 = 0
30 = 2	65 = 63
31 = 1	66 = 62
32 = 0	67 = 61
33 = 31	68 = 60
34 = 30	69 = 59
35 = 29	70 = 58

ÉQUIPEMENT SÉCURITAIRE REQUIS

Le circuit U.T.K. avec son grand désir de sécurité pour les compétiteurs, exige le port du casque, protège-dent, gants, protège-pied et tibia ainsi que la coquille avec son support sous le pantalon. Un équipement en état de détérioration ne sera pas toléré.

Vu notre implication à promouvoir la participation ainsi que le spectacle dans le sport du Karaté, seulement les équipements mentionnés ci-dessous seront acceptés. Les équipements de boxe et autres sports de contact ne seront pas tolérés.

PROTÈGE-MAIN

Les gants de sûreté doivent avoir un rembourrage adéquat. Ce rembourrage ne doit pas déborder de la région couverte par le gant. Le gant doit couvrir complètement le poing, le pouce, et la totalité de la main. Il doit aussi recouvrir les doigts, incluant les ongles, et protéger le poignet avec un minimum de deux pouces au-dessus de celui-ci. Les gants excédant la longueur normale des doigts ne seront pas acceptés.

CEINTURE NOIRE - JUNIOR ET SÉNIOR: Gant en mousse qui recouvre les doigts, la main ainsi que les côtés intérieurs et extérieurs. (Exemple: Macho)

TOUTES AUTRES CEINTURES - JUNIOR ET SÉNIOR: Gant qui recouvre le poing et les doigts, de substance absorbante.

PROTÈGE-PIED

Le protège-pied doit avoir un rembourrage qui ne se déplace pas et être suffisamment large pour recouvrir les ongles d'orteils, le talon (pour les ceintures noires), et protéger la cheville avec un minimum de deux pouces au-dessus de celle-ci (pour les ceintures noires). Les protège-pieds excédant la longueur normale des orteils ne seront pas acceptés.

CEINTURE NOIRE - JUNIOR ET SÉNIOR: Protège-pied en mousse qui couvre le dessus, les côtés, le derrière du talon, les orteils et le tibia.

TOUTES AUTRES CEINTURES - JUNIOR ET SÉNIOR: Protection qui recouvre le pied et le tibia. (Exemple: shinate, safety kick et couvre-tibia)

CASQUE

Le front, les côtés, le dessus et le derrière de la tête doivent être couverts. Le protège-tête (casque) doit être porté et recouvrir le front, le dessus de la tête, les tempes, la partie supérieure de la mâchoire et les oreilles. Le protège-tête ne doit en aucun temps obstruer la vision ou l'ouïe.

AUTRES

Le protège-tibia ne doit contenir aucune partie rigide telle que, plastique, métal, bois ou bambou.

Le protège-dent doit être porté par tous les compétiteurs.

Le support athlétique (coquille avec support), doit être porté sous le pantalon.

Les pièces de protection suivantes sont permises et recommandées: Protège-genoux. Protège-bras. Protège-poitrine.

Le bandage de main peut être utilisé mais ne doit pas excéder 2 pieds de longueur, ou être plus large que 2 pouces. Ce bandage doit être retenu au poignet par une bande ou une bande adhésive n'excédant pas 6 pouces de long.

Les pièces de protection ne doivent pas avoir de boucles, courroies ou de ruban adhésif pouvant causer une blessure.

CIBLES LÉGALES ET ILLÉGALES

CIBLES LÉGALES Les parties suivantes du corps peuvent être attaquées en utilisant les techniques autorisées

Tête: Côté, front.
Torse: Devant et côté.
Pied: Sous la cheville (si les balayages sont acceptés).

CIBLES ILLÉGALES

Visage
Dessus et derrière de la tête.
Derrière du corps (Rein ou colonne vertébrale).
Dessus des épaules.
Cou; devant, côté ou arrière.
Sous la ceinture (sauf pour balayage).

TECHNIQUES LÉGALES

COUPS DE PIEDS; Avant, Coté, Arrière, Arrière-sauté, Rond, Tombant, Crochet, Croisé, Sauté, Tourné.
COUPS DE POINGS; Punch, Backfist, Aito, Crochet. (le « Hamer punch» n'est pas une technique légale)
BALAYAGE: Pour que cette technique puisse compter pour 1 (un) point, elle doit se faire bottine à bottine et être suivi dans la seconde même d'une technique légale.
LÉGER CONTACT: Le léger contact au casque est permis pour toutes catégories de ceintures et d'âges. Ce contact doit être effectué de manière claire et précise et signifie qu'il y a pénétration de la technique ou d'un mouvement visible de l'adversaire résultant de la technique.

TECHNIQUES ET COMPORTEMENTS INTERDITS

Coup de tête, coup de genoux. Claquer, mordre, égratigner, arracher les cheveux et n'importe quelle attaque aux yeux. Les projections et coups portés à la tête lorsque l'adversaire est au sol. Les techniques lancées à l'aveuglette ainsi que toutes techniques dangereuses ou non contrôlées qui pourraient mettre en danger le compétiteur. Éviter ou refuser de combattre, tourner le dos ou la tête dans le but d'empêcher l'adversaire d'atteindre une cible légale. Tout balayage qui ne sera pas suivi d'une technique légale, résultera en un avertissement. Si le compétiteur persiste, 1 (un) point sera accordé à son adversaire.

Attaque à la gorge, au bas de l'abdomen, reins, dos, jambes, jointures, aine et à la nuque. Attaque avec le genou, coude, coup de tête, pouce ou épaule. On ne doit pas retenir l'arrière de la tête.

Tourner le dos à son adversaire, fuir, tomber, s'accrocher intentionnellement. Techniques aveugles, lutte et plonger sous la taille de l'adversaire. Allonger ses gants pour obtenir une meilleure portée.

Attaquer un adversaire qui tombe au sol ou qui s'y trouve déjà; (aussitôt qu'une main ou un genou touche le sol). Quitter le court. (Sortir à l'extérieur de celui-ci). Continuer de combattre après le signal d'arrêt ou de la fin de la ronde. Huiler son visage ou autre partie de son équipement.

Aucun point n'est accordé à un compétiteur qui tombe ou qui a une main au sol suite à sa technique sauf s'il est délibérément déséquilibré par son adversaire.

La violation de ces règlements peut, selon la gravité de l'offense, se traduire par des avertissements, ou une disqualification.

ANNONCES FAITES PAR LES ARBITRES ET JUGES

POINTS: (Les drapeaux sont élevés pour indiquer qui a marqué)

1. Pour décerner un point, au moins deux (2) drapeaux doivent être élevés. Les officiels peuvent indiquer deux différents pointages, chacun de valeur différente. Si un officiel indique une décision de deux (2) points et un autre indique une décision de un (1) point, le plus petit pointage sera décerné. **La décision de 2 ou 3 points sera également indiqué avec les doigts.**
2. Si plus de deux (2) drapeaux sont élevés, à ce moment le combattant ayant le plus de drapeaux en sa faveur obtiendra le point. EXEMPLE: Deux (2) officiels voient chacun un combattant différent marquer un point et élève le drapeau pour chacun d'eux, mais le troisième officiel lève seulement un (1) drapeau, le combattant avec deux (2) drapeaux aura compté.
3. Lorsque le même nombre de drapeaux est élevé pour chacun des combattants, un point sera accordé à chacun d'eux.
4. Pour déterminer le nombre de point accordé, l'arbitre doit premièrement compter les drapeaux pour voir quel combattant devrait recevoir le pointage. Ensuite compter le nombre de point à être accordé.
5. Si deux juges indiquent ne pas avoir vu la technique, et que l'arbitre annonce un point à un des compétiteurs sur une technique que lui seul a vu, à ce moment aucun point ne doit être accordé par l'arbitre. La décision doit toujours être majoritaire pour les points et les avertissements.
6. L'arbitre qui a la responsabilité du court doit être vigilant et s'assurer que les juges se déplacent constamment afin d'être en meilleure position possible leur permettant de voir le combat à tout moment. Si un juge annonce à de nombreuses reprises qu'il n'a rien vu, il devrait être enlevé du court et remplacé.
7. Si un des compétiteurs, qui a au moins un pied à l'intérieur du court, marque un point légal et que l'arbitre demande l'arrêt du combat parce que son adversaire a les deux pieds à l'extérieur du court, une décision doit être prise pour la technique exécutée, et un avertissement oral doit être donné au compétiteur qui a sorti du court.

AUCUN POINTAGE (Les drapeaux sont croisés au devant à la taille du juge)

1. Si un des combattants n'a pas un minimum de deux drapeaux en sa faveur, aucun point n'est accordé.
2. Si un des juges indique un point et que les deux autres officiels signalent qu'ils n'ont rien vu, il n'y a pas de points.
3. Si l'arbitre commande "STOP" et émet un avertissement, aucun point ne peut être accordé au combattant fautif. Cependant, le combattant Rouge peut recevoir un point tandis que le combattant Blanc reçoit un avertissement, ce qui peut résulter par un double pointage pour le combattant Rouge. EXEMPLE: Le combattant Rouge exécute une technique méritant un pointage, alors qu'en même temps, le combattant Blanc viole les règlements pour la deuxième fois. Un pointage devrait être donné en faveur de la technique du combattant Rouge et en même temps un point de pénalité accordé à cause de la violation du règlement du combattant Blanc.

4. Pour obtenir une décision l'arbitre doit, après l'arrêt du combat, prendre sa position de départ, dire clairement "DECISION UP", compter une seconde d'arrêt et lever le bras vers le combattant qui obtient sa décision. Il doit s'assurer que les juges lèvent simultanément leurs drapeaux. Les drapeaux doivent s'élever en même temps. Dans le cas contraire, si un juge lève ses drapeaux en retard, on ne doit pas compter la décision de ce juge. Sa décision est alors annulée.

NE PEUT PAS VOIR (Les drapeaux sont croisés devant la figure des juges)

Les juges ne peuvent annoncer un pointage quand la technique exécutée n'était pas dans leur champs de vision. Les juges doivent voir clairement la cible atteinte pour accorder un point.

TECHNIQUE INVALIDE (Les drapeaux sont croisés vers le bas)

Les juges considèrent que la technique n'est pas valide ou qu'il y a absence de point.

AVERTISSEMENTS

Les avertissements sont donnés d'une voix forte de façon à ce que les combattants et les entraîneurs puissent entendre et comprendre l'avertissement, ie, l'arbitre devrait se tenir devant le combattant fautif et donner l'avertissement.

EXTÉRIEUR

1. Si un compétiteur sort **volontairement** de l'aire de compétition, il recevra un avertissement. Si son adversaire exécute une technique légale lorsque le compétiteur fautif est à l'extérieur de l'aire de compétition, deux appels de décision seront demandés. Le premier appel pour la sortie extérieure et le deuxième appel pour la technique légale.
2. Au troisième (3) avertissement, un point sera accordé à l'adversaire.

PÉNALITÉ

Pour décerner un point de pénalité, l'arbitre crie STOP. Il regarde le marqueur de points et annonce qu'un point de pénalité est accordé en pointant le combattant qui reçoit le point. En même temps, d'une voix forte et précise, il explique les raisons pour lesquelles ce point de pénalité est accordé. Pour chaque infraction distincte un point sera accordé à l'adversaire dès le troisième avertissement officiel.

Dans tout les cas où il y a une décision majoritaire sur un contact facial ou un contact excessif un point sera accordé immédiatement, après la décision, à celui qui a reçu ce contact.

DISQUALIFICATION

Si il y a matière à disqualification, l'arbitre doit se référer aux deux juges de coin pour s'assurer que toutes les procédures propres à la disqualification ont été respectées et ensuite il doit demander l'avis et l'accord du coordonnateur avant de procéder à la disqualification.

MISE HORS DE COMBAT

Si le match doit cesser à cause d'une mise hors de combat, l'arbitre et les juges doivent décider:

- a) Comment la mise hors de combat s'est-elle produite?
- b) Est-ce que le coup était excessif ou non?
- c) Était-ce la faute du compétiteur mis hors de combat?
- d) S'il n'y a eu aucune violation du règlement par le compétiteur non blessé, celui-ci gagne par forfait.
- e) S'il y a eu violation du règlement par le compétiteur non blessé, celui-ci perdra par disqualification.
- f) En tout temps, si l'arbitre juge nécessaire une disqualification, il doit consulter les juges et le coordonnateur afin de s'assurer que les procédures propres à la disqualification ont été appliquées.

BLESSURE Si le combat doit être arrêté à cause d'une blessure, les officiels doivent décider:

- 1.- Qui a causé la blessure?
- 2.- Est-ce que la blessure était intentionnelle?
- 3.- Est-ce la faute du compétiteur blessé?
- 4.- La blessure est-elle causée par une technique illégale?

S'il n'y a pas eu de violation du règlement par le compétiteur indemne, celui-ci gagne par forfait.

Si il y a eu violation du règlement par le compétiteur indemne, celui-ci perdra par disqualification.

PRÉSENCE DU COMPÉTITEUR

Aucun compétiteur apportant sa carte en retard ne sera admis dans la catégorie à partir du moment **où le premier combat est débuté même si il n'y a pas encore de pointage.**

VALEUR DES POINTS

Coup de pied sauté à la tête ou au corps.....3 points

Coup de pied au corps ou à la tête.....2 points

Toutes autres techniques légales.....1 point

DÉTERMINATION DU GAGNANT:

a) CEINTURE COULEUR: Le premier compétiteur à atteindre cinq (5) points sera déclaré vainqueur.
Aucune limite de temps.

b) CEINTURE NOIRE: Le premier à atteindre la marque de cinq (5) points.
Aucune limite de temps.

AUTRES CLARIFICATIONS

L'arbitre de centre doit préparer lui-même chacun des combats et s'assurer, dans la mesure du possible que les compétiteurs ne proviennent pas de la même école et ce jusqu'à la dernière ronde incluse. Les « bails » seront tirés au sort avant de préparer les combats.

Un compétiteur ne peut pas recevoir un point et un avertissement pour la même décision. L'avertissement prédomine sur le point.

Un compétiteur peut recevoir un (1) point de son adversaire pour avoir été pénalisé et aussi recevoir un (1), deux (2) ou trois (3) points pour une décision en sa faveur.

Le sang ne signifie pas "Disqualification Automatique". Si après une décision il y aurait du sang qui proviendrait dudit coup, la première décision reste irrévocable.

Les techniques simultanées peuvent donner un point à chacun des combattants.

Le respect des officiels, de la part des compétiteurs, des entraîneurs et des spectateurs, est de mise en tout temps et toutes dérogations à cette règle entraînera une disqualification du compétiteur fautif. (après approbation du coordonateur)

ÉQUIPE DE COMBAT - CEINTURE NOIRE SÉNIOR OU JUNIOR

TEMPS DE COMBAT

Le temps doit être de deux (2) minutes sans interruption. Le temps sans interruption signifie que le temps se déroule pendant que les officiels déclarent les points. Le temps se déroule tant que l'arbitre ne demande pas de temps d'arrêt.

Le compétiteur ayant le plus grand nombre de point après deux (2) minutes sera déclaré gagnant. Il n'y a pas de limite d'écart de point entre les compétiteurs.

POINTS D'ÉQUIPE

L'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de points à la fin du dernier match sera déclaré gagnante. Si les points des deux (2) équipes étaient égaux à la fin du dernier combat, les deux (2) derniers compétiteurs auront une (1) minute de repos. Ces deux compétiteurs feront un combat additionnel de une (1) minute afin de déterminer l'équipe gagnante. Après cette minute, si l'égalité persiste toujours, les deux mêmes compétiteurs s'affronteront et le compétiteur qui marquera le premier point, verra son équipe déclarée gagnante.

CONTACT

De légers contacts sont permis autour de la tête, mais non au visage. Tout contact autre que léger autour de la tête ou un simple contact au visage se traduira par un avertissement ou une disqualification selon l'intensité du coup donné.

Dans le cas d'un avertissement, un (1) point sera donné à l'adversaire.

DISQUALIFICATION

L'équipe dont le compétiteur sera disqualifié perdra tous les points accumulés jusque là par son équipe au complet.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS POUR COMBAT TRADITIONNEL

En plus des règlements généraux des tournois ouverts les combats traditionnels présentent les caractéristiques suivantes :

CATÉGORIE DE POIDS

150 livres et moins et 151 livres et plus. Le coordinateur peut combiner les deux catégories si il juge que le nombre de compétiteur est trop faible pour faire deux catégories.

PARTICIPANTS

Ouvert seulement aux ceintures brunes et noires de 15 ans et plus.

TECHNIQUES

Les points sont accordés seulement aux techniques effectuées avec équilibre, puissance et bonne position.

Avec les mains les tsuki et le haito sont les seules techniques valables.

Avec les pieds le mae-geri, yoko-geri, mawashi-geri, ura-mawashi-geri et ushiro-geri sont les seules techniques valides.

Aucun point n'est accordé pour uraken (back-fist), hammer punch, spinning, etc.

Toutes les cibles en haut de la ceinture sont permises incluant le dos et le derrière de la tête.

Les balayages sont permis suivis d'une technique dans un délai de 1 seconde. Si le balayage n'est pas suivi d'une technique valable un avertissement est donné au compétiteur.

L'accumulation de 3 avertissement pour une même infraction amène immédiatement un point à l'adversaire.

5 points ou 2 minutes maximum.

Le gagnant est celui qui obtient 5 points ou qui mène le combat après 2 minutes de temps continu.

Si après 2 minutes le combat est égal, le premier compétiteur à marquer un point sera gagnant.

Toute technique vaut 1 point seulement.

Le commandement de départ est HAJIME et celui de l'arrêt est YAME.

Discipline et comportement des compétiteurs et des coach : tolérance zéro. Le premier comportement anti-sportif ou le 1^{er} manque de discipline amène automatiquement la disqualification du compétiteur suite au consensus des arbitres.