TABLE DES MATIÈRES

Contenu de la rencontre....2
Lieux et déroulement....2
Organisation de l'événement....2
Frais d'organisation....2
Équipe d'arbitrage....2
Tenue....2
Tirage au sort et déroulement des catégories....3
Comptabilité et victoire en OMF....3
Durée des combats....3
Balance....3
Enregistrement....3
Dimensions et disposition du Tatami....3
Bandage....3
Décision aux points....3
Fautes....4
Pénalités (Genten)....4
Disqualification (Shikkaku)....4
Commission d'examen et appel des décisions....4
Décision (Hantei) de fin de combat....5
Prolongations....5
Décision finale (Hantei)....5
Catégories d'âge....5
Catégories de niveau et protections....5
Protections optionnelles....5
Catégories et Protections obligatoires....6
Catégories de poids....6
Pesée officielle....6
Étiquette d'arbitrage....6
Entrée sur le Tatami....6
Sortie du Tatami....7
Entrée des compétiteurs sur le Tatami....7
Procédure de l'arbitre....7
Procédure générale....7
Procédure pour Ippon, Awasete Ippon et Waza-Ari....7
Procédure de décision - "Hantei Tori Masu"....7
Procédure des juges....8
Procédure standard des drapeaux et des sifflets....8
RÈGLES POUR LES ENFANTS....8
Catégories d'âge....8
Règles générales....8

RÈGLEMENTS DES CHAMPIONNATS KYOKUSHIN

Contenu de la rencontre

Le contenu et les horaires sont décidés par l'organisateur et le responsable d'arbitrage de l'événement.
Si l'événement comprend une rencontre Kumite et une rencontre Kata, la catégorie Kata doit être terminée avant le premier combat dans la même catégorie.

Lieux et déroulement

Il est possible d'organiser des championnats "Open" ou réservé à la FKOK, de niveau local, régional ou international.
Il est possible d'inviter des Conseillers techniques de la FKOK ou des dirigeants pour le déroulement de la manifestation.

Organisation de l'événement

- Surface nécessaire pour l'événement dans un Dojo ou un gymnase.
- Matériel nécessaire, en fonction de l'horaire et du contenu (détaillé ci-dessus).
- Lieu et temps nécessaire à un stage d'arbitrage (minimum 3 heures), avant l'événement.

Frais d'organisation

Il n'y a pas de frais d'organisation à payer au FKOK pour un tel événement.
Il n'y a pas de rémunération à payer aux conseillers techniques et aux dirigeants de la FKOK pour un tel événement.
Le seul coût sera le paiement des points suivants pour l'invitation officielle (dirigeants, conseillers, responsable d'arbitrage) :

1. Hébergement en pension complète (Chambre et/ou hôtel)
    a. Bain et/ou douche dans la chambre
    b. Accès Wifi
2. Restauration
3. Frais locaux nécessaires à l'événement.

Équipe d'arbitrage

Juge suprême (Saiko Shinpan-Cho)

Le Juge suprême sélectionne les équipes d'arbitrage, détermine les catégories de championnat et prend la décision finale en cas d'appel.

Juge arbitre (Shinpan-Cho)

Le Juge arbitre est membre de la commission d'examen et assiste le Juge suprême.
Le Juge arbitre agit en tant que second et assume toutes les responsabilités du Juge suprême en son absence.

Juge Adjoint (Fuku Shinpan-Cho)

Le Juge adjoint est membre de la commission d'examen et assiste le Juge suprême et le Juge arbitre.
Le Juge adjoint assume la responsabilité du Juge suprême si le Juge suprême et le Juge arbitre sont tous deux occupés.

Arbitre (Shushin)

L'arbitre officie sur le Tatami et supervise une équipe de juges composée de quatre juges de coin.
Les responsabilités de l'arbitre sont les suivantes :

1. Diriger l'entrée et la sortie de l'équipe de juges et des combattants.
2. Commencer et terminer le match.
3. Évaluer les appels et les décisions des juges et faire connaître cette décision aux spectateurs.
4. Prendre des décisions claires pour les combattants et les spectateurs.
5. Réunir les juges si nécessaire pour examiner toute réclamation.
6. Soutenir et respecter l'autorité décisionnelle du Juge Suprême.

Juge (Fukushin)

Chaque équipe de juges est composée de quatre juges, qui officient depuis les coins du Tatami, avec pour responsabilités :

1. Prendre des décisions claires pour les combattants et les spectateurs.
2. Soutenir et respecter les décisions du juge suprême.

Tenue

3. Les arbitres et les juges doivent être vêtus d'un pantalon noir et d'une chemise bleu foncé à manches courtes, avec une carte fédérale en plastique pour les officiels diplômés sur la poche de poitrine. Le textile "Jeans" n'est pas autorisé pour les pantalons ou les chemises.
4. Les arbitres doivent porter un nœud papillon blanc et les juges de coin doivent porter un nœud papillon jaune.
5. Les officiels doivent être pieds nus.
6. Les juges et les arbitres doivent avoir un sifflet.
7. Les piercings, bijoux et montres sont interdits pendant l'arbitrage.

Tirage au sort et déroulement des catégories

Le tirage au sort se fait sous la direction du juge suprême par avance ou sur place selon sa décision.
Toute catégorie de 7 combattants et plus, se déroule en éliminatoire.
Une catégorie de 6 combattants peut se dérouler en tours éliminatoires ou en 2 poules de 3 combattants, les 2 premiers combattant en demi-finale croisée.
Une catégorie de moins de 5 combattants peut se dérouler en poules ou en éliminatoires au choix du responsable d'arbitrage.
Une catégorie de seulement 2 combattants peut être jointe à la catégorie la plus proche. En cas d'impossibilité, ces 2 combattants disputeront une rencontre selon les règles du "One Match Fight" (OMF).

Comptabilité et victoire en OMF

1. Un combat OMF se déroule en 3 rounds de 2 minutes (Cadets à Seniors+) ou d'une minute (Poussins à Minimes)
2. Ippon gagne et finalise le combat à tout moment du OMF.
3. En l'absence de Ippon, la décision finale après le 3e Round est déterminée selon l'ordre suivant :
    a. Le combattant avec le meilleur total de victoires gagne le combat.
    b. En cas d'égalité, le combattant ayant le meilleur total de points gagne le combat.
        i. Victoire par Ippon : 10 points contre 0.
        ii. Victoire avec Waza Ari ou Genten Ni : 8 points contre 2.
        iii. Victoire avec Genten Ichi : 7 points contre 3.
        iv. Match nul : 5 points contre 5 (A noter que le juge suprême peut décider d'une impossibilité du match nul).
    c. En cas d'égalité, le combattant ayant le plus petit total de pénalités remporte les éliminatoires.
    d. En cas d'égalité, les combattants doivent combattre à nouveau avec décision obligatoire.

Durée des combats

Il est possible de fixer des durées de combat plus courtes pour les tours éliminatoires dans l'intérêt des combattants.

- Juniors et Seniors - Trois minutes avec possibilité de deux prolongations de deux minutes.
- Seniors+ et Cadets - Deux minutes avec possibilité de deux prolongations d'une minute.
- Benjamins & Minimes - 1 minute 30 avec possibilité d'une prolongation d'une minute.
- Poussins & Pupilles - 1 minute avec possibilité d'une prolongation d'une minute.

Balance

Une différence de poids peut déterminer le vainqueur en cas d'égalité

- 3 kilos ou plus pour les catégories de poids.
- 10 kilos ou plus pour les catégories Open.

Enregistrement

Les droits d'inscription pour un championnat "Open" sont de 20 € maximum par combattant membre de la FKOK et maximum 50 € pour les non-membres fédéraux.
Les combattants ne peuvent représenter que le Dojo dans lequel ils sont licenciés.

Dimensions et disposition du Tatami

1. Le Tatami doit mesurer 8 x 8 mètres., mais peut être réduit à 6 x 6 mètres pour les catégories enfants.
2. La zone hors limites entourant le Tatami doit être de 1 mètre au sol ou 2 mètres si le Tatami est surélevé.
3. Le Tatami doit avoir un côté rouge et un côté blanc. Le blanc se trouve à droite de la table officielle et le rouge à gauche.
4. Les marques des combattants doivent être au centre du Tatami, à une distance de 2 mètres l'une de l'autre, et mesurer un mètre.
5. Il doit y avoir une chaise à chaque centre des côtés blanc et rouge juste à l'extérieur du Tatami pour les coaches.
6. Il doit y avoir une chaise à chaque coin juste à l'extérieur du Tatami pour les quatre juges.

Bandage

En cas de blessures, les bandages sont autorisés après examen par le médecin officiel du championnat et avec l'accord préalable du juge suprême, et seulement après le premier combat. Le bandage doit être signé par le médecin officiel.

Décision aux points

L'arbitre et le juge ont même valeur décisionnelle.
Une faute, un point ou une décision est valide lorsqu'au moins trois des cinq membres de l'équipe d'arbitrage prennent une telle décision.
La victoire est accordée à un combattant dans les cas suivants :

Ippon
A l'exception des techniques considérées comme des fautes, une poussée (Tsuki), un coup de pied (Geri)... qui entraîne une baisse de la garde de l'adversaire pendant 3 secondes ou plus donne Ippon avec une victoire immédiate.

Waza-Ari Awasete Ippon
Deux Waza-Ari pendant le combat donnent une victoire immédiate.

Waza-Ari
A l'exclusion des techniques considérées comme des fautes, une poussée (Tsuki), un coup de pied (Keri)... qui entraîne une baisse de la garde de l'adversaire pendant moins de 3 secondes, marque un Waza-Ari.

Avertissements (Chui)
Toute faute annoncée par au moins trois des quatre juges doit être signalée, mais pour valider une faute, il faut qu'au moins deux des quatre juges annoncent une faute.
Les fautes entraînent un avertissement (Chui) ou une pénalité (Genten) selon la décision de l'arbitre centrale fondée sur l'importance de la faute, sa dangerosité ou le fait qu'elle soit volontaire.
Les sorties répétées du tapis (Jogai), le refus de combattre peuvent être annoncés comme fautes ou pénalité.

Annonces

- Chui > Genten-Ichi > Genten-Ni > Genten-San/Shikkaku

Fautes

Les actions suivantes sont considérées comme des fautes (Hansoku) :

- Toucher ou feinter d'attaquer le cou et le visage de l'adversaire avec la main ou le coude (Ganmen Ouda).
- Coup de pied au bas-ventre (Kinteki Kogeki).
- Coups de tête (Zu Tsuki).
- Techniques dangereuses telles que l'attaque directe de l'articulation du genou.
- Attaquer sans contrôle un adversaire qui est déjà à terre.
- Attaquer un adversaire à la colonne vertébrale.
- Saisir ou accrocher le cou, le Dogi, les bras, les jambes ou les cheveux de l'adversaire (Tsukami).
- Pousser l'adversaire de la main du bras ou du poing (Shotei Oshi).
- Tomber excessivement après avoir lancé une technique de jambes ou effectuer des techniques sans contact suggérant que le combattant a perdu la volonté ou la force de participer (Kakenige).
- Sortir fréquemment et intentionnellement des limites du terrain (Jogai).
- Être inactif et ne pas faire de techniques avec contact (Mubobi).
- Adopter des comportements qui pourraient être considérés comme une mauvaise attitude vis-à-vis de la compétition, tels que cracher, utiliser un langage grossier, détacher sa ceinture ou se déshabiller intentionnellement.
- Toute autre action que les arbitres considèrent comme une faute.

Pénalités (Genten)

- Le deuxième avertissement est annoncé comme Genten Ichi.
- Le troisième avertissement est annoncé comme Genten Ni.
- Le quatrième avertissement est annoncé comme Genten San puis Shikkaku.

L'arbitre principal doit annoncer au moins une pénalité pour les fautes suivantes.

- Toute faute qui entraîne une diminution des capacités physiques ou techniques de l'adversaire.
- Toute faute délibérée, grave, dangereuse ou d'agressivité hors des règles.
- Toute autre action que l'arbitre considère comme une mauvaise attitude envers la compétition.

Disqualification (Shikkaku)

Les actions suivantes entraînent une disqualification :

- Trois pénalités. (Genten-san/Shikkaku).
- Refus de se conformer aux instructions de l'arbitre pendant un combat.
- Actions considérées comme de la violence pure, fautes graves délibérées et mauvaise attitude envers la compétition.
- Combattre réciproquement sans s'engager réellement dans le combat pour "aider" un ami (ceci est considéré comme un manque de volonté de combattre. Les deux compétiteurs seront disqualifiés, sans possibilité de podium).
- Interagir avec les coaches sans l'autorisation de l'arbitre.
- S'aventurer en dehors du Tatami pour quelque raison que ce soit sans autorisation ou décision de l'arbitre.
- Être en retard pour un combat ou ne pas se présenter après 3 appels (30 secondes entre chaque appel).
- Ne pas participer au combat (Kiken).

Les circonstances suivantes constituent des exceptions :

- Manquer physiquement de la capacité de continuer, déterminé par l'examen médical du médecin officiel du championnat.
- Malheur imprévu du compétiteur ou d'une personne proche du compétiteur, comme un membre de la famille, immédiatement avant ou pendant le combat.

L'autorisation de quitter le championnat ou de s'en retirer sera accordée après consultation du juge suprême.

Commission d'examen et appel des décisions

Le comité de révision décisionnelle est composé du Juge suprême, du Juge arbitre et du Juge adjoint.
Le devoir de ce comité est de juger les réclamations de la part d'un coach, sur une décision contestable de l'arbitre.
Un club ne disposant pas d'un membre de l'équipe arbitrale ne pourra pas déposer de réclamation.
Une caution de 20 à 50 € est demandée pour le dépôt d'une réclamation. Cette caution sera restituée si la réclamation est jugée fondée.
La réclamation ne peut être examinée par un juge ou un arbitre membre de son propre club.
La décision de la commission d'examen est annoncée immédiatement et la décision est définitive.

Décision (Hantei) de fin de combat

Les critères de décision sont classés par ordre de priorité comme suit (points ou pénalités identiques réciproques s'annulent) :

Points et pénalités		Décisions possibles de l'arbitre central et des juges	
Aka (rouge)	Shiro (blanc)	**Aka (rouge)**	Shiro (blanc)
Ippon ou Kiken		Victoire immédiate	
Waza Ari		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Chui		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Genten Ichi		Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Genten ni		Match nul ou Décision majoritaire	
Waza Ari + Genten ni	Chui	Victoire en fin de temps réglementaire	
Waza Ari + Genten ni	Genten Ichi	Victoire en fin de temps réglementaire	
Chui		Match nul ou Décision majoritaire	
Genten Ichi			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten Ichi	Chui		Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni			Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Chui		Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Genten Ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten San		Disqualification	Victoire immédiate

Prolongations

Lorsqu'une décision ne peut être prise par trois des cinq membres de l'équipe de juges, le match nul est suivi de deux prolongations maximum (combat → 1ere prolongation → balance → 2e prolongation).

Décision finale (Hantei)

La décision d'arbitrage ne doit pas être arbitraire, mais arbitrale, avec l'application stricte de l'arbre décisionnel suivant ?

- Question n° 1 - Y a-t-il eu un Waza Ari de marqué ?
  - Si OUI - Y a-t-il eu un Genten NI pour le même combattant ?
  - Si OUI – Passer à la question n° 3 Si NON - VICTOIRE OBLIGATOIRE
  - Si NON ? Passer à la question suivante
- Question n° 2 - Y a-t-il eu une pénalité (Genten Ichi ou Ni) ?
  - Si OUI - Y a-t-il eu un Waza Ari pour le même combattant ?
  - Si OUI – VICTOIRE OBLIGATOIRE si Genten Ichi, passer à la question 3 si Genten Ni Si NON - DÉFAITE OBLIGATOIRE
  - Si NON ? Passer à la question suivante
- Question n° 3 - L'un des combattants a-t-il des dommages physiques (blessure, boitillement, essoufflement majeur, etc.) ?
  - Si OUI - DÉFAITE OBLIGATOIRE Si NON - Passer à la question suivante
- Question n° 4 - L'un des combattants a-t-il porté des frappes nettement plus puissantes que l'autre ?
  - Si OUI - VICTOIRE OBLIGATOIRE Si NON - Passer à la question suivante
- Question n° 5 - A puissances de frappe égales, l'un des combattants frappe-t-il nettement plus souvent que l'autre ?
  - Si OUI - VICTOIRE OBLIGATOIRE Si NON - Passer à la question suivante
- Question n° 6 - Le combat justifie-t-il d'une prolongation ?
  - Si OUI - HIKI WAKE OBLIGATOIRE – Si la première prolongation a eu lieu, l'arbitre central vérifie une éventuelle différence de poids égale ou supérieure à 3 kilos, ou démarre une ultime prolongation "ENCHO SEN" avec décision obligatoire des juges selon les questions n °1 à 5.

Si les 6 réponses sont négatives, décision "en son âme et conscience" (Hiki Wake impossible)

Catégories d'âge

- Enfants - Moins de 18 ans (consulter les règles spécifiques aux enfants).
- Seniors - 18 ans et plus.
- Seniors+ (vétérans) - 40 ans et plus.

Catégories de niveau et protections

Les exemples de modèles de protections homologuées peuvent être consultés sur la page web : http://www.kyokushinkai-france.com/1train.htm : seuls ces modèles sont acceptés sans dérogation possible.

Protections optionnelles

- Les protège dents dans toutes les catégories sont facultatifs
- Les protèges genoux dans les catégories enfants et Seniors+ sont facultatifs.

Catégories et Protections obligatoires

D1

La catégorie D1 (1ere division) est ouverte à tous.

- Coquille à coque plastique amovible chez les hommes (facultatif chez les femmes), portée sous le Dogi.
- Protège seins à coques plastiques amovibles, portée sous le Dogi.

D2

La catégorie D2 (2e division) est ouverte aux combattants qui n'ont jamais fini dans les 4 premières places d'un championnat national ou international D1 Kyokushin (à l'exception des One Match Fight).
Les protections de la catégorie D2 sont les mêmes que celles de la D1, plus :

- Gants Kyokushin à doigts blancs (http://www.kyokushinkai-france.com/1gloves.htm).

D3

La catégorie D3 (3e division) est ouverte aux combattants qui n'ont pas fini dans les 4 premières places dans un championnat national ou international D1 ou D2 Kyokushin (à l'exception des One Match Fight).
Les protections de la D3 sont les mêmes que celles de la D2, plus :

- Protèges Tibia-pieds blancs couvrant tout le pied.

Seniors+

Les protections Senior+' sont les mêmes que les protections D1, plus :

- Gants blancs Kyokushin à doigts coupés, facultatifs au choix du combattant.
- Protèges Tibia-pieds blancs couvrant tout le pied, facultatifs au choix du combattant.

Juniors

Les protections des juniors sont les mêmes que celles de la D2.

Cadets

Les protections des Cadets sont les mêmes que celles des Juniors, plus :

- Casques à grilles blancs ou noirs (http://www.kyokushinkai-france.com/1train.htm#protec).

Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes

Les protections Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes sont les mêmes que les protections Cadets, plus :

- Plastron de protection rouge ou bleu (http://www.kyokushinkai-france.com/1train.htm#protec).

Catégories de poids

Les catégories peuvent être regroupées par le comité d'arbitrage dans l'intérêt des participants, en fonction des inscriptions reçues.
Le comité d'organisation peut aussi déterminer les catégories par répartition des inscrits dans l'intérêt de l'homogénéité des catégories.
Les catégories de poids Senior et Senior+ "de base" sont les suivantes :

Division hommes
1. - 65 kg
2. 65 à 70 kg
3. 70 à 75 kg
4. 75 à 80 kg
5. 80 à 85 kg
6. 85 à 90 kg
7. 90 à 100 kg
8. + 100 kg

Division féminine
9. - 50 kg
10. 50 à 55 kg
11. 55 à 60 kg
12. 60 à 65 kg
13. 65 à 75 kg
14. + 75 kg.

Pesée officielle

Lorsque la pesée officielle est effectuée le jour du championnat, chaque concurrent doit se trouver dans la limite de poids maximale de sa division avant l'heure limite, sous peine d'être automatiquement disqualifié.

Étiquette d'arbitrage

Les arbitres et les juges doivent être honnêtes et impartiaux envers les concurrents. S'ils estiment qu'ils ne peuvent pas remplir leurs fonctions complètement et équitablement, ils doivent se retirer.

Entrée sur le Tatami

Les 4 juges, conduits par l'arbitre, entrent sur le Tatami à droite de la table d'honneur. En entrant sur le tapis, chaque officiel doit s'incliner ("Osu") et saleur le tatami, puis la table d'honneur.

S'il n'y a pas d'autre équipe de juges sur le Tatami, l'équipe d'officiels va procéder aux saluts directement de l'autre côté du Tatami, face à la table d'honneur.
L'arbitre se tient au centre, face à la table officielle, et les juges se tiennent de part et d'autre de l'arbitre.
L'arbitre salue en même temps que ses commandements "Shomen Rei", "Mawate", "Rei", "Mawate" et "Rei".
Les juges doivent suivre les ordres de l'arbitre et saluer "Osu" après le commandement "Rei".
L'arbitre et les juges se dirigeront ensuite vers leurs chaises de coin respectives.

Sortie du Tatami

Lorsque l'équipe de juges a terminé d'officier, elle répète le rituel d'entrée.
Si elle n'est pas remplacée par une nouvelle équipe de juges, elle se dirigera vers le côté gauche de la table d'honneur, s'arrêtera pour saluer "Osu" à la table d'honneur, puis le Tatami, et sortira du Tatami.
Si l'équipe de juges entrante remplace l'équipe sortante actuellement sur le Tatami, les deux équipes se saluent de part et d'autre sur les côtés du Tatami, sous la direction de l'arbitre sortant.

Entrée des compétiteurs sur le Tatami

Lorsque les compétiteurs sont appelés, ils entrent sur le Tatami par leurs côtés respectifs (le premier est Shiro, à gauche de l'arbitre).
À l'appel de l'arbitre, les combattants se placent face à face sur leur ligne de départ et attendent le commandement de l'arbitre.
L'arbitre se place au centre, entre les combattants, face à la table d'honneur.

Procédure de l'arbitre

Début du combat.

- "Shomen Ni rei" : Les combattants font face à la table d'honneur et s'inclinent.
- "Shushin Ni rei" : Les combattants font face à l'arbitre et s'inclinent.
- "Otagai Ni rei" : Les combattants se font face et s'inclinent.

Fin du combat.

- "Shomen Ni rei" : Les combattants font face à la table d'honneur et s'inclinent.
- "Shushin Ni rei" : Les combattants font face à l'arbitre et s'inclinent.
- "Otagai Ni rei" : Les combattants se font face et s'inclinent.
- "Akushu" : Les combattants se serrent la main et sortent de leur côté.

Procédure pendant le combat

- "Yame" : Arrêt du combat immédiat (l'arbitre s'interpose entre les combattants).
- "Kamaete" : Adopter la position de combat.
- "Zokko" : Reprendre les actions de combat.
- "Jikan Wo Tomote Kudasai" demande l'arrêt du chronomètre aux officiels.

"Fukuso Mawashite" : si les uniformes des compétiteurs ne sont pas correctement attachés, l'arbitre doit demander au compétiteur concerné de se rhabiller.

Procédure en cas de techniques illégales

Lorsque des techniques illégales sont annoncées, l'arbitre doit arrêter le match et confirmer la décision des juges.
L'arbitre peut donner toute forme de pénalisation (Chui → Genten Ichi → Genten Ni → Genten San / Shikkaku) lorsque cela est basé sur le jugement d'au moins trois des cinq membres de l'équipe d'arbitrage.

- "Ganmen Ouda" : Attaquer le visage avec la main ou le coude.
- "Tsukami" : Saisir ou accrocher l'adversaire.
- "Shotei Oshi" : Pousser l'adversaire.
- "Zu Tsuki" : Coup de tête.
- "Kinteki Kogeki" : Coup de pied au bas-ventre.
- "Kakenige" : Fatigue excessive ou impossibilité de combattre dans des conditions suffisantes de sécurité.

L'arbitre dirige les deux compétiteurs vers les lignes de départ et annonce la technique illégale.

Procédure générale

Les décomptes de décisions des juges commencent par le coin arrière droit de l'arbitre, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en terminant par lui-même, tranchant interne de la main sur la poitrine, en nommant la cause puis la conséquence.

Procédure pour Ippon, Awasete Ippon et Waza-Ari

L'arbitre doit vérifier l'état du compétiteur avant de prendre une décision en raison des dommages subis lors de la technique.

Procédure de décision - "Hantei Tori Masu"

La victoire est attribuée par décision.
L'arbitre et les combattants reviennent sur leurs positions de départ.
Lorsque les Dogi des compétiteurs sont défaits, l'arbitre leur demande de se rhabiller.
L'arbitre annonce ensuite la décision "Hantei Tori Masu", pause et ensuite "Hantei".
Les juges et l'arbitre indiquent leurs décisions en coordination avec la consonance "Tei" en levant le drapeau approprié sans sifflet.
L'arbitre annonce la décision en indiquant le côté gagnant (rouge ou blanc) avec la main correspondante, clairement levée.

Procédure des juges

Pendant le combat, les juges indiquent leur décision en utilisant leurs drapeaux et leurs sifflets, en suivant les instructions de l'arbitre.

- Les juges doivent adopter une posture ferme, dos contre le dossier de la chaise, sans croiser ni replier les jambes.
- Le sifflet doit être tenu dans la bouche pendant tout le combat.
- Le drapeau rouge doit être tenu du côté rouge et le drapeau blanc du côté blanc.
- Les deux drapeaux doivent être tenus à angle droit au dessus du genou, prêts à être utilisés.

Procédure standard des drapeaux et des sifflets

- "Ippon" - Le drapeau est levé à partir de l'épaule opposée, et tendu horizontalement puis verticalement après 3 secondes, avec un coup de sifflet à chaque geste.
- "Waza-Ari" - Le drapeau est levé à partir de l'épaule opposée, et tendu horizontalement avec un coup de sifflet.
- "Hansoku" - Le drapeau est secoué de haut en bas au dessus du genou et le sifflet est actionné avec des coups brefs.

Les juges cessent de siffler lorsque l'arbitre annonce sa décision.

- "Jogai" - Le drapeau frappe le sol le long de la limite de Tatami et le sifflet est actionné avec des coups brefs.
- "Mitomezu" - Les drapeaux sont agités horizontalement devant les genoux.
- "Miezu" - Drapeaux croisés devant le visage.
- "Hikiwake" - Drapeaux croisés vers le bas devant les genoux.
- "Shiro" ou "Aka" - Le drapeau correspondant se lève verticalement au-dessus de l'épaule.
- Lorsque le combat doit être déterminé par décision, l'arbitre déclare "Hantei Tori Masu", fait une pause et commande "Hantei". Les juges indiqueront alors leur décision en levant le drapeau approprié en coordination avec la consonnance "Tei".
- Les juges doivent être décisifs et utiliser les drapeaux et le sifflet avec confiance et concentration en utilisant des mouvements de bras significatifs (pas seulement des mouvements de poignet).
- Les actions des drapeaux doivent être maintenues jusqu'à ce que l'arbitre déclare le résultat.

RÈGLES POUR LES ENFANTS

Les catégories de sexe sont facultatives, l'organisateur de l'événement peut choisir de conserver ou non les deux catégories.

Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont obligatoires, mais l'organisateur de l'événement peut choisir de conserver ou non toutes les catégories.

- 6 - 7 ans - Poussins
- 8 - 9 ans - Pupilles
- 10 - 11 ans - Benjamins
- 12 - 13 ans - Minimes
- 14 - 15 ans - Cadets
- 16 - 17 ans - Juniors

Règles générales

Les règles générales sont les mêmes que pour les adultes à l'exception des articles concernant les fautes.
Toutes les fautes des adultes sont également des fautes pour les enfants, mais les actions spécifiques suivantes seront considérées comme des fautes dans les catégories enfants :

- K.O. (le Knock-Down reste autorisé)
- Sortir souvent de l'aire de combat.
- Action dangereuse comme le manque de Kamae, la violence, etc.
- Attitude incorrecte.
- Refuser de combattre sans aucune blessure.