

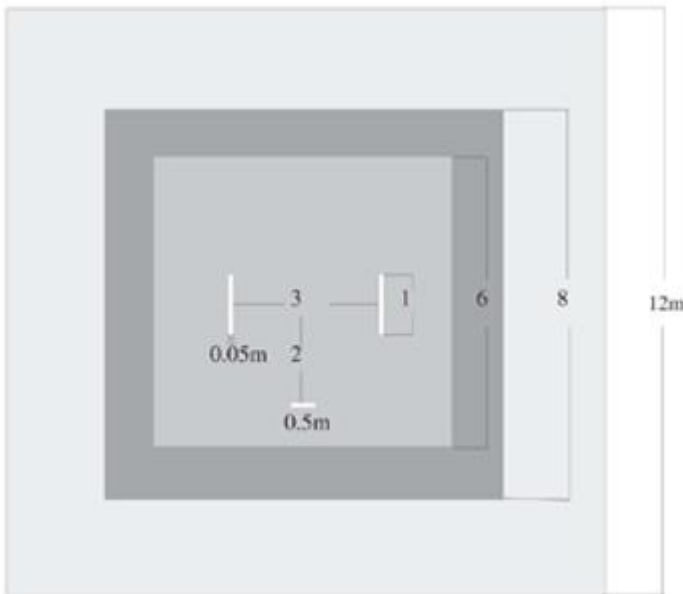
# L'arbitrage en compétition

**Les compétitions de karaté sont soumises à des règles très strictes éditées par la Fédération Mondiale de karaté. Chaque fédération nationale peut aménager ce règlement, par exemple en ce qui concerne les catégories de poids et d'âge.**

## L'aire de compétition.

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre



supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 x 10 est composée de tatamis. L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée. 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.

La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de tatamis de couleur différentes.

**Protocole** : Au début d'un combat, pour le salut, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Deux juges se tiennent sur sa gauche, l'Arbitrator et un juge se tiennent sur sa droite. Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.

## Le corps arbitral.

Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée d'un Arbitre (**Shushin**), 3 Juges (**Fukushin**) et un Arbitrator (**Kansa**). Le rôle de ce dernier est de s'assurer que le combat se déroule dans le respect des règlements de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure. La table de l'aire de compétition est composée : d'un chronomètreur, d'un annonceur, d'un marqueur et de l'Arbitrator.

La tenue officielle d'un arbitre est la suivante : Blazer bleu-marine, chemise blanche, cravate officielle sans épingle, pantalon gris-clair, chaussette bleu-foncé ou noires sans motifs et chaussons d'arbitrage à utiliser sur l'aire de compétition

## Compétiteurs et protections.

En ce qui concerne les compétiteurs, ils doivent porter, un **karate-gi** blanc sans bande ni liseré. Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge (**aka**) et l'autre une ceinture bleue (**ao**).

Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le **hachimaki** (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas non plus porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'Arbitre et le Médecin Officiel.

Le port des gants homologués par la FFKAMA est obligatoire ; un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus. Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. Pour les hommes, la coquille est autorisée. Pour les femmes, le protège-poitrine est autorisé. Le port des plastrons réversibles bleu-rouge est obligatoire pour les catégories des minimes et des cadets. Le port du casque est obligatoire pour la catégorie des minimes. Les protège-tibias souples sont autorisés.

**Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.**

## Le combat et son pointage.

La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge. Elle va de 1 minute 30 à 3 minutes. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit "**Yame !**". Le chronométrateur signale distinctement les 30 dernières secondes du combat au moyen d'un gong, d'une sonnette ou d'un buzzer. La fin du combat est annoncée par un second signal.

Les points accordés sont les suivants : **Sanbon** : 3 points, **Nihon** : 2 points. **Ippon** : 1 point. Les



points sont accordés d'après les critères suivants : forme correcte, attitude sportive, grande vigueur d'application, vigilance (**Zanshin**), bon "timing", distance correcte.

**Sanbon** (trois points) est accordé pour : coups de pieds **Jodan**, projections ou balayage de jambe suivis par une technique qui marque.

**Nihon** (deux points) est accordé pour : coups de pied **Chudan**, coups de poing dans le dos, combinaison de techniques de poing, dont chacune marque selon sa propre valeur, déséquilibrer l'adversaire et le marquer par une technique de poing.

**Ippon** (un point) est accordé pour : **Chudan** ou **Jodan** **Tsuki**, **Uchi**.

**Les attaques sont limitées aux surfaces du corps suivantes : tête, visage, cou, abdomen, poitrine, dos, côtés.**

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 (**Yame !**), n'est pas comptabilisée, et peut même 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 compétition. Quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de compétition et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement **Yame !** de l'Arbitre, la technique est comptabilisée.

### **Les critères d'attribution des points, nous l'avons vu précédemment, sont fonction de critères techniques détaillés ci-dessous :**

**Sanbon** (3 points) : Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées et maîtrisées. Le balayage ou la projection est une technique maîtrisée durant l'action. Après le balayage ou la projection au sol, la technique de contre doit être effective et exécutée avant que l'arbitre n'arrête le match. Une durée de 2 à 3 secondes est accordée pour marquer. Cette action doit être correctement exécutée sur le point vital.

**Nihon** (2 points) : Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de côté, la technique doit être effective. Les coups de poing dans le dos ou derrière la tête se marquent sur faute d'inattention de l'adversaire. En contre, il faut faire pivoter l'adversaire sur lui-même. Les techniques dans le dos peuvent être marquées soit après une esquive (**taisabaki**), soit après balayage pivotant sans chute au sol. Deux techniques de poing enchaînées et effectives sont comptabilisées. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (**Zanshin**).

**Ippon** (1 point) : Les techniques marquant **ippon** doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. Le regard devra être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne devra pas tourner la tête. Après exécution de la technique, l'attaquant ne devra pas tourner le dos à son adversaire et devra maintenir une attitude vigilante (**Zanshin**).

### **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 ou celui dont l'adversaire reçoit **Kiken** (renonciation, abandon), **Hansoku** (pénalisation) ou **Shikaku** (disqualification : abandonner l'aire de combat).

En cas d'égalité en compétition individuelle, l'arbitre annonce obligatoirement **Hikiwake**. Une prolongation (**Encho-Sen**) d'une minute est annoncée. Toutes les pénalités et avertissements infligés dans le combat initial y sont reportés. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur. Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de l'Encho-Sen. Une décision finale est prise par les juges (**Hantei**). Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire. La décision est prise sur les bases suivantes : l'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs, la supériorité des tactiques et des techniques, le compétiteur ayant initié la majorité des actions.



## Il existe deux catégories de comportements interdits :

### Catégorie 1 :

- Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
- Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aine, aux articulations et au cou-de-pied.
- Les attaques au visage avec des techniques main ouverte.
- Les projections jugées dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

### Catégorie 2 :

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Les sorties répétées de l'aire de compétition (**Jogai**).
- Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (**Mubobi**).
- Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique de karaté dans un délai maximum de 2 à 3 secondes.
- Les corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
- Les attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
- Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'équipe arbitrale.

Voici deux tableaux synoptiques des différentes pénalités encourues :

CATEGORIE 1 – CONTACTS		
FAUTES	PENALITES	POINTS
1 <sup>er</sup> avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 <sup>ème</sup> avertissement	KEIKOKU	1 point (IPPON)
3 <sup>ème</sup> avertissement	HANSOKU-CHUI	2 points (NIHON)
4 <sup>ème</sup> avertissement	HANSOKU	Disqualification

CATEGORIE 2 – JOGAI & TECHNIQUES INTERDITES		
FAUTES	PENALITES	POINTS
1 <sup>er</sup> avertissement	CHUKOKU (simple avertissement)	Pas de point
2 <sup>ème</sup> avertissement	KEIKOKU	1 point (IPPON)
3 <sup>ème</sup> avertissement	HANSOKU-CHUI	2 points (NIHON)
4 <sup>ème</sup> avertissement	HANSOKU	Disqualification

**Il faut toujours avoir à l'esprit que la compétition de karaté est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques doivent être maîtrisées.**

Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

A l'inverse, les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements. **Shikaku** est infligé au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement. Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.

D'autre part, le compétiteur qui recule continuellement sans faire opposition, privant ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. Lorsque cela se produit alors qu'il reste 10 secondes (ou plus) de combat, l'Arbitre doit avertir le fautif. S'il y a eu auparavant une ou plusieurs fautes de catégorie 2, l'Arbitre inflige une pénalité. Si par contre, il reste moins de 10 secondes, l'Arbitre pénalise le fautif par **Keikoku** et un **Ippon** est accordé à son adversaire.

S'il y a eu auparavant une ou plusieurs fautes de catégorie 2, il est infligé au fautif la pénalité suivante sur l'échelle des pénalités. Cependant, l'Arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment. Dans ce cas, c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé.

## Les annonces de l'arbitre.

- **Shobu Hajime ! Commencez le combat !** L'arbitre recule d'un pas.
- **Atoshi baraku ! Encore un peu de temps !** Le Chronométrateur envoie un signal sonore 30 secondes avant la fin du combat, l'Arbitre annonce « Atoshi baraku ».
- **Yame ! Arrêt !** Interruption ou fin du combat. L'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.
- **Tsuzukete hajime ! Reprenez le combat !** Reprendre le combat après une interruption.
- **Hikiwake ! Egalité !**
- **Torimasen ! Technique inacceptable !** L'Arbitre croise les bras puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.
- **Aka no kachi ! Ao no kachi ! Rouge vainqueur ! Bleu vainqueur !** L'Arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.
- **Aka Sanbon ! Ao Sanbon ! Rouge (Bleu) marque 3 points !** L'Arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
- **Aka Nihon ! Ao Nihon ! Rouge (Bleu) marque 2 points !** L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.

- **Aka Ippon ! Ao Ippon ! Rouge (Bleu) marque 1 point !** L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.

- Les gestes de l'arbitre.

**Shobu Hajime !** « Commencer le combat ». Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.

**Otagai -Ni-Re !** L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.





**Tsuzukete Hajime !**

Reprendre le combat – commencer !".

Au moment où l'arbitre annonce " Tsuzukete !", il prend la position zen-kutsu dachi et étend ses bras, paumes des mains en direction des

compétiteurs. Au moment où il annonce " Hajime !", il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, puis il recule d'un pas.

**Yame !** " Arrêt !". Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce " Yame !", l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



**Infraction de 1ère catégorie**

L'Arbitre croise les mains ouvertes, bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.



**Infraction de 2ème catégorie.** L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.

**Contact excessif.** L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, ce qui induit une infraction de 1ère catégorie.



**Aka Ippon ou Ao Ippon !** " 1 point Rouge ou 1 point Bleu ! ". L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.



**Aka Nihon ou Ao Nihon !** " 2 points Rouge ou 2 points Bleu ! ". L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.

**Aka Sanbon ou Ao Sanbon !** " 3 points Rouge ou 3 points Bleu ! ". L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.



### Les arbitres avec drapeaux.



**Ippon** : Le Juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao).

**Nihon** : Le Juge étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao).

**Sanbon** : Le Juge étend le bras



vers le haut, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao).

