

REGLEMENT COMBATS ENFANTS

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- les mini-poussins ;
- les poussins ;
- les pupilles ;
- et les benjamins.

Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids
Voir tableau FFKARATE en page 16.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être réduite, en principe en étant ramenée à 6 m x 6 m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

- Casque rouge ou bleu (homologué FFKARATE).
- Protège-mains rouges ou bleus.
- Ceinture rouge et ceinture bleue.
- Coquille pour les garçons.
- Plastron pour les garçons et filles (homologué FFKARATE).
- Les bagues orthodontiques sont tolérées.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat	Après son annonce, l'arbitre recule d'un pas.
ATSHIBARAKU	Encore un peu de temps	Le Chronométrateur envoie un signal sonore 10 secondes avant la fin du combat. L'Arbitre annonce « ATOSHIBARAKU ».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main.
MOTO NO ICHI	Positions d'origine	Les compétiteurs, et l'arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Continuez à combattre	Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Reprenez le combat, commencez	L'arbitre se tient en position ZENKUTSU-DASHI, il écarte les bras en disant « TSUZUKETE », les paumes des mains tournées vers les compétiteurs, il ramène rapidement les paumes de mains l'une vers l'autre en disant « HAJIME » en reculant.
SHUGO	Appel des Juges	L'arbitre appelle les juges à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU.
HANTEI	Décision	L'arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, Il exprime son vote en utilisant ses bras.
HIKIWAKE	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger	L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.
AKA NO KACHI AO NO KACHI	Rouge vainqueur Bleu vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.

AKA IPPON AO IPPON	Rouge ou Bleu marque trois points	L'arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
AKA WAZA-ARI AO WAZA-ARI	Rouge ou Bleu marque deux points	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.
AKA YUKO AO YUKO	Rouge ou Bleu marque un point	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{ère} catégorie ou 2 ^{ème} catégorie	1 ^{ère} catégorie, l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2 ^{ème} catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
KEIKOKU	Avertissement	L'arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif.
HANSOKU-CHUI	Avertissement	L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.
HANSOKU	Disqualification	L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire pour l'adversaire.
SHIKKAKU	Disqualification « quittez l'aire de compétition ! »	L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis tend son bras vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Renonciation	L'arbitre pointe l'index vers la ligne d'origine du compétiteur.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger	L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.
JOGAI	Sortie de l'aire de compétition	L'arbitre pointe l'index vers le compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition

ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS

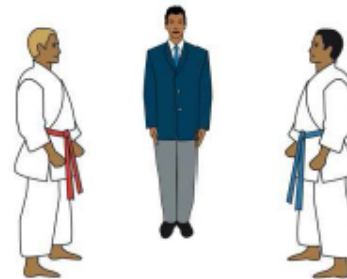
SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
●-○	IPPON	Trois points
●	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
□	Kachi	Vainqueur
×	Make	Défaite
△	Hikiwake	Egalité
C1 W	Faute de 1 ^{ère} catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 K	Faute de 1 ^{ère} catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 HC	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C1 H	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU	Disqualification
C2 W	Faute de 2 ^{ème} catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 K	Faute de 2 ^{ème} catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 HC	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C2 H	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification de la compétition

ANNEXE 3 - GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOBU HAJIME

*"Commencer le combat".
Après l'annonce,
l'Arbitre recule d'un pas*

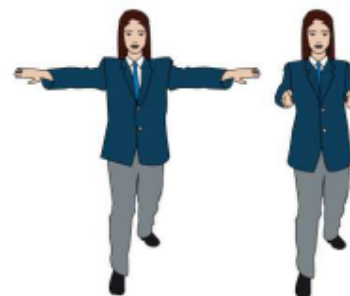


OTAGAI-NI-REI

*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 1^{ère} CATÉGORIE
CHUKOKU**

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

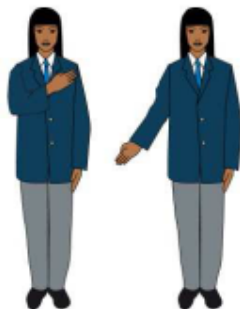


INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE

*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,
une infraction de 1^{ère} catégorie.*



YUKO (1 point)

*L'Arbitre étend le bras
à 45° vers le bas,
du côté de celui qui a marqué.*

WAZA-ARI (2 points)

*L'Arbitre étend le bras
à hauteur d'épaule
du côté de celui qui a marqué.*



IPPON (3 points)

*L'Arbitre étend le bras vers le haut,
du côté de celui qui a marqué.*



NO KACHI

*A la fin du combat,
l'Arbitre étend le bras à 45°
vers le haut,
du côté du vainqueur.*



KEIKOKU

*"2^{de} Pénalisation"
L'Arbitre pointe l'index
vers les pieds du fautif*





HANSOKU CHUI

*«3^{ème} Pénalisation»
L'Arbitre pointe l'index
vers l'abdomen du fautif.*

HANSOKU

*«Disqualification»
L'Arbitre pointe l'index
vers le visage du fautif,
puis annonce la victoire
de l'adversaire.*



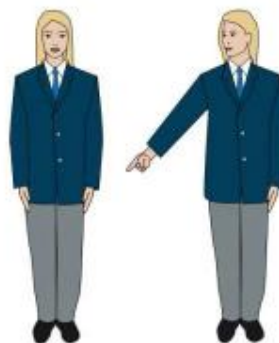
SHIKKAKU





*«Disqualification,
quittez l'aire de compétition».
L'Arbitre pointe d'abord l'index
vers le visage du fautif, puis étend son
bras vers l'arrière en annonçant
« Aka (ou Shiro) Shikkaku »,
puis il déclare l'adversaire vainqueur.*



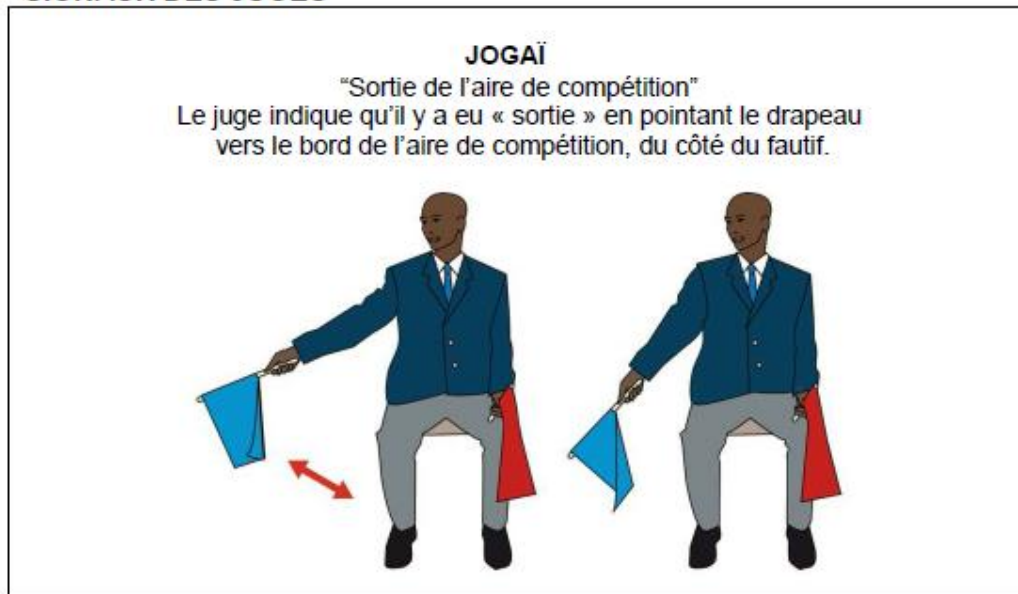
JOGAI

*«Sortie de l'aire de compétition»
L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu « sortie »
en pointant l'index
vers le bord de l'aire de compétition,
du côté du fautif.*

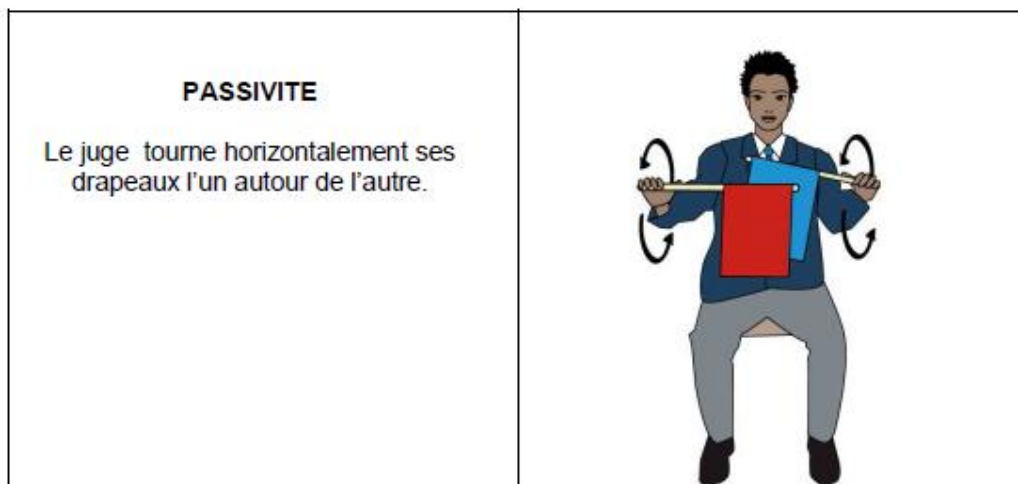


	<p>SHUGO</p> <p><i>“Appel des Juges” L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.</i></p>
<p>ANNULE LA DERNIERE DECISION</p> <p><i>L'arbitre se tourne vers le dernier compétiteur concerné, croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers lui, pour indiquer que la dernière décision est annulée.</i></p>	
	<p>KIKEN « Renonciation »</p> <p><i>L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine avec renonciation du compétiteur et annonce la victoire de l'adversaire.</i></p>
<p>PASSIVITE</p> <p>L'arbitre tourne horizontalement ses avant-bras l'un autour de l'autre.</p>	

SIGNAUX DES JUGES



Nos remerciements à Anne GOUDENOVE pour ses dessins originaux



YUKO

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



WAZA-ARI

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

IPPON

*Le Juge étend le bras
vers le haut,
du côté de celui qui a marqué
(Aka ou Shiro).*



ANNEXE 4 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE/COMBAT

