

REGLEMENT
D'ARBITRAGE
MONDIAL IKO
KUMITE
CADETS/JUNIORS/SENIORS



Règlements de la commission nationale d'arbitrage F.K.

Compétitions cadets, juniors, seniors

1 – Rôle des compétitions Kyokushinkai I.K.O.	3
2 – Encadrement et officiels.	3
2a – Commission d'arbitrage.	3
2a1 – Juge suprême (Saïko Shinpan Sho)	3
2a2 – Juge arbitre (Shinpan Sho)	3
2a3 – Juge arbitre assistant (Fuku Shinpan Sho)	3
2b – Equipe d'arbitrage.	3
2b1 – Arbitre (Shushin)	3
2b2 – Juge (Fukushin)	3
2c – Table officielle.	3
2d – Tenue.	3
2e – Etiquette.	4
2f – Commandements du corps d'arbitrage.	4
2g – Commandements d'arbitrage.	4
2h – Annonces d'arbitrage.	4
2h1 – Annonces d'arbitrage central.	4
2h2 – Annonces des juges de coin.	5
3 – Règles de la rencontre	5
3a – Durée du combat	5
3b – Surface de combat	5
3c – Tenue des combattants	5
3c1 – Tenue.	5
3c2 – Protections.	5
4 – Critères de décision	5
4a – Ippon Kachi	5
4b – Awasete Ippon Kachi	5
4c – Waza ari	6
4d – Yusei Kachi	6
5 – Fautes et Avertissements	6
5a – Comptabilisation	6
5b – Termes et application	6
5c – Disqualification	6
5d – Actes et techniques prohibées	6
5e – Absence	6
5f – Contestations	6
5g – Règlement médical	6
6 – Tableau décisionnel	7
7 – Tame Shiwari	8
7a – Matériaux	8
7b – Modalités	8
7c – Epreuves	8
7d – Classement spécifique de l'épreuve de casse	8
8 – Modalités d'inscription	8
8a – Inscription	8
8b – Catégories	8
8b1 – Catégories Féminines	8
8b2 – Catégories Masculins	8
9 – Coach	8
10 – Modalités d'admission	8
10a- Compétitions officielles fédérales	8
10b – Compétitions internes de style	8
11 – Feuilles de match	9
11a – Poules	9
11b – Tableaux	9
11c – Tirage au sort	9
12 – Compétition par équipes	9
12a – Constitution des équipes	9
12b – Décision	9
12b1 – Individuelle	9
12b2 – Equipe	9

1 – ROLE DES COMPETITION KYOKUSHINKAI I.K.O.

Développer l'esprit et la technique du Kyokushinkai. Eduquer les générations au travers de la voie du Kyokushinkai.
Participer à la vie sportive par la promotion de compétitions. Promouvoir amitié et paix par l'unité dans la voie Kyokushinkai.

2 – ENCADREMENT ET OFFICIELS

La commission d'arbitrage, arbitres et juges doivent être solidaires. Ils ne doivent pas s'opposer entre eux, ni intervenir auprès d'un spectateur, d'un combattant ou d'un coach.

Les décisions doivent être données de façon claire et impartiale.

2A – COMMISSION D'ARBITRAGE

Elle est chargée du tirage au sort de la rencontre et du jugement des contestations éventuelles.

2a1 – Juge suprême (Saiko, Shinpan Sho)

Il est le responsable de la commission d'arbitrage, il nomme le Juge arbitre et son assistant, il désigne les responsables de tatamis, il forme les équipes d'arbitrage, intervient au besoin en décision finale, et détermine les spécificités éventuelles d'une rencontre. Il est habilité à modifier certains points du règlement dans l'intérêt du bon déroulement de la rencontre.

2a2 – Juge arbitre (Shinpan Sho)

Il est responsable adjoint de la commission d'arbitrage, seconde le Juge suprême et le remplace en cas de nécessité.

2a3 – Juge arbitre assistant (Fuku Shinpan Sho)

Il est membre référent de l'école d'arbitrage, seconde le juge suprême et le juge arbitre, et les remplace en cas de nécessité.

2B – EQUIPE D'ARBITRAGE

Le grade minimum requis pour les diplômés IKO est de Shodan IKO (Juge) ou Nidan IKO (Arbitre).

Chaque club participant est tenu si possible de fournir au minimum pour la rencontre 1 juge ou 1 arbitre (diplôme officiel FK) ou 2 membres en formation à l'école d'arbitrage (minimum 16 ans et 2 kyu).

Juges et arbitre ont égalité de vote.

2b1 Arbitre (Shushin)

Il est responsable du tatami, et dirige l'équipe d'arbitrage (4 juges).

Il dirige l'entrée et la sortie de l'équipe d'arbitrage, le début et la fin du combat. Il est chargé de préserver la sécurité des combattants. Il recueille les avis des juges et prononce les décisions pour les combattants et les spectateurs. Il convoque les juges en cas de nécessité et annonce une éventuelle décision de la commission d'arbitrage. L'arbitre central ne sera pas (si possible) du même club que l'un des combattants. Le corps arbitral se doit d'être impartial.

2b2 Juge (Fukushin)

Il est responsable de l'un des 4 coins du tatami. Il donne son avis au moyen de drapeaux et sifflet. Il reconnaît la décision de l'arbitre ou d'un membre de la commission d'arbitrage.

Les juges ne sont pas (si possible) du même club que l'un des combattants. Ils doivent provenir (si possible) de 4 clubs différents.

2C – TABLE OFFICIELLE

La table (micro d'appel des combattants, feuilles de match, chronomètre et « sac de fin de temps ») est tenue par un minimum de deux personnes formées en école d'arbitrage.

2D – TENUE

La tenue officielle obligatoire se compose d'un pantalon long noir ou bleu nuit, d'une chemisette bleu nuit à manches courtes. Les juges de coin portent un nœud papillon jaune, l'arbitre central un nœud papillon blanc (nécessité de disposer d'un nœud papillon blanc et d'un jaune en cas de changement de poste pour les arbitres centraux).

La toile de jean n'est pas acceptée ni pour les pantalons ni pour les chemisettes. Une veste bleu marine ou noire peu être portée en dehors du tatami.

Les juges et arbitres sont pieds nus sur le tatami. Les juges sont munis d'un sifflet (personnel).

2E – ETIQUETTE

Le corps d'arbitrage doit se montrer solidaire et ne pas discuter ou critiquer une décision. Juges et arbitres doivent rester disponibles proximité de leur tatami de travail.

Pendant le combat, juges et arbitres ne peuvent communiquer qu'entre eux, l'arbitre central ne doit communiquer qu'avec les combattants et les officiels ; et en aucun cas avec un autre combattant ou un coach. Les juges et arbitres qui ne sont pas sur le tatami doivent faire respecter le règlement sur l'aire de la rencontre.

Les jugements doivent être donnés de façon claire et précise, sans hésitation ni partialité. Un juge ou arbitre qui souhaite se faire remplacer pour ne pas arbitrer un membre de son club doit le faire savoir (sifflet et attente en shizen dachi) à la commission d'arbitrage au début du combat annoncé.

2F – COMMANDEMENTS DU CORPS D'ARBITRAGE

L'entrée des juges est dirigée par l'arbitre central qui rentre en premier par la droite du tatami. Chaque juge et arbitre salue le tatami, puis la table centre (Osu) en entrant sur le tatami. L'équipe d'arbitrage sortante salue l'équipe entrante (sauf en début de rencontre), puis se dirige sur le côté situé face à la table centrale (Maware migi). L'équipe d'arbitrage salue face à la table centrale vers l'avant (Shomen rei – la main droite tendue de l'arbitre central désigne la direction), puis se tourne en reculant autour de la jambe gauche (Mawate), et salue vers l'arrière (Rei). Les juges reviennent à leur position de départ (en ligne face à la table) en tournant en reculant autour de la jambe gauche (Mawate), et saluent l'arbitre qui se replace au centre de son équipe (Rei). Les juges se dirigent alors vers leurs chaises respectives. Les changements de juges et arbitres sont dirigés par l'arbitre central qui rappelle les juges (Fukushin), pour reprendre les saluts, puis l'équipe d'arbitrage tourne vers la droite (Maware migi) pour s'arrêter et saluer (Rei) l'équipe entrante (sauf en fin de rencontre), avant de sortir en saluant la table centrale, puis le tatami.

Les changements ponctuels de juges ou d'arbitre se font après un salut de l'officiel rentrant face à celui qui sort.

2G – COMMANDEMENTS D'ARBITRAGE

Les combattants (premier appelé – Shiro) saluent la table centrale et rentrent sur le tatami en saluant au signe d'appel de l'arbitre central (Shiro Nakai, puis Aka Nakai). Les combattants effectuent les saluts aux commandements de l'arbitre central. Salut des combattants vers la table centrale (la main droite tendue de l'arbitre désigne la direction – Shomen rei, accompagné du salut de l'arbitre), puis à 45° vers l'arbitre (les deux poings de l'arbitre sont ramenés vers soi – Shushin rei, accompagné du salut de l'arbitre), puis les combattants se saluent (les deux poings de l'arbitre sont ramenés vers le centre – Otagai ni rei). Les combattants se mettent en garde derrière leur ligne (Kamaete), et commencent le combat (Hajime).

Pendant le combat, les arrêts sont annoncés « Yame », les suspensions du chronomètre sont annoncées « Jikan wo tomote Kudasai », et les reprises sont annoncées « Zokko ».

En cas de décision en cours de combat (Shikkaku, Ippon) ou en fin de combat, les combattants se tournent au préalable face à la table centrale (Shomen). L'arbitre vérifie et réajuste si besoin les tenues de combattants, puis recule en limite du tatami « Hantei Torimasu ! Hantei ! (avec le bras droit main tendu et le geste descendant) ». Les juges annoncent leurs décisions (sans regarder le sol) de façon ferme et simultanée (sans sifflet).

L'arbitre compte les décisions en désignant les juges, en commençant par le juge situé derrière lui à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il se désigne ensuite, donne son jugement personnel (Shushin) et annonce la décision finale qui en découle à la majorité absolue de voix : « Aka » ou « Shiro ».

Le combat se termine avec les mêmes saluts, puis les combattants se serrent la main (Akushu) et sortent chacun par leur côté respectif en saluant la table centrale et le tatami.

2H – ANNONCES D'ARBITRAGE

2h1 – Annonces d'arbitrage central

Toute annonce doit être faite en commençant par compter les décisions dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le coin arrière droit, en désignant de la main droite les juges de coin.

L'annonce doit comporter la désignation du combattant, la cause et la conséquence de ces décisions au moyen des termes suivants :

AKA (rouge) ou SHIRO (blanc)

« Cause », WAZA ARI (un demi-point)

« Cause » IPPON (Un point, une victoire)

HIKI WAKE (Match nul)

JOGAI (Sortie)

TORI MASEN (Technique non valable)

« Cause » CHUI (avertissement)

« Cause » GENTEN ITCHI (première pénalité)

« Cause » GENTEN NI (seconde pénalité)

« Cause » GENTEN SAN (troisième pénalité)

« Cause » SHIKKAKU

Bras tendu horizontalement, paume vers le sol

Bras tendu verticalement vers le ciel

Bras croisés en arrêt vers le sol, paumes vers le sol, un demi-pas en avant

Désignation du bord du tatami avec le doigt tendu

Bras croisé une fois devant soi vers le sol, paumes vers le sol

Main tendue verticale, vers la poitrine du combattant

Un doigt tendu vers le visage du combattant

Deux doigts tendus vers le visage du combattant,

Trois doigts tendus vers le visage du combattant, puis enchaîner Shikkaku et Kashi (Adversaire)

Main tendue horizontale à 45° vers le sol puis annonce immédiate de la victoire de l'adversaire

Mubobi (refus de combat), Ganmen Ouda (attaque de poing à la tête), Kinteki kogeki (attaque au bas ventre), Tsukami (saisie du dogi), Kake (saisie du corps) Oshi (poussée)

Kakenige (incapacité physique de combattre correctement), Zu tsuki (coup tête)

AKA ou SHIRO (Victoire)

Bras tendu verticalement vers le ciel, paume vers l'extérieur

2h2 – Annonces des juges de coin

Le juge doit avoir une position assise, adossé au dossier de la chaise. Les jambes ne doivent être ni croisées ni ramenées sous la chaise, les pieds sont posés talon au sol. Les drapeaux doivent être tenus fermement vers le sol en appui sur les genoux, le drapeau rouge du côté « Aka ». Le sifflet doit être en bouche durant tout le combat.

Les gestes avec les drapeaux doivent être faits à partir de l'articulation du coude.

Le juge doit signaler les points marqués et toute anomalie relevée durant le combat. Le drapeau doit être maintenu en position jusqu'à l'annonce par l'arbitre central.

WAZA ARI (Un demi-point)	Drapeau correspondant tendu à l'horizontale (sifflet ferme)
IPPON (Un point)	Drapeau correspondant tendu à l'horizontale (sifflet ferme), puis levé à la verticale (sifflet ferme)
KASHI (Victoire)	Drapeau correspondant levé à la verticale (sifflet ferme).
HIKI WAKE (Match nul)	Drapeaux en croix (croisés au niveau de l'insertion des drapeaux) vers le bas, mains superposées
JOGAI (Sortie)	Drapeau frappant le sol à répétition (coups de sifflets brefs)
TORI MASEN (Technique non valable)	Drapeaux agités en croix vers le bas
MIEZU (Technique non vue)	Drapeaux en croix (croisé au niveau de la base des drapeaux) devant le visage sans marquer le regard
CHUI (Faute)	Drapeau correspondant agité verticalement, main décollée du genou, bras plié à 45° vers le haut (coup de sifflets brefs)

3 – REGLES DE LA RENCONTRE

3A – DUREE DU COMBAT

En éliminatoires jusqu'à ¼ de finales inclus, le temps de combat est de 2 minutes avec décision souhaitée mais non obligatoire, avant une seule prolongation de 2 minutes. Il est de 3 minutes à partir des demi-finales incluses.

Combat	2 (éliminatoires) puis 3 minute en juniors et seniors, 2 minutes en juniors, 1 minute 30 en cadets
Première prolongation	2 minutes seniors, 1 minute 30 en juniors, 1 minute en cadets
Deuxième prolongation	2 minutes seniors, 1 minute 30 en juniors, 1 minute en cadets
Epreuve de casse	(A partir des demi-finales) : nombre total de planches (pas de casse chez les cadets et juniors)
Balance	3 kilos et plus dans toutes les catégories d'âge et de poids

NB – Dans les rencontres « toutes catégories », le critère de poids est de 10 kilos ou plus et compte avant le critère du nombre de planches cassées.

3B – SURFACE DE COMBAT

La surface de combat mesure 8 mètres sur 8, avec une surface de 1 mètre de large (2mètres si la surface est surélevée).

La surface de combat, et la zone de sécurité doivent être recouvertes d'un tatami semi dur homologué.

Les emplacements des combattants (rouge et blanc) sont matérialisés par deux bandes de 1 mètre de large placées à 1m50 de part et d'autre du centre du tatami, le côté « rouge » est à la droite de l'arbitre central, lui-même face aux officiels. L'emplacement de l'arbitre est matérialisé face à la table d'arbitrage à 1 m 50 du centre du tatami.

Si le public est présent d'un seul côté de la rencontre, la table d'arbitrage est placée face au public.

Une chaise est placée à chaque coin du tatami pour les juges, à l'extérieur de la zone de combat. Une chaise est placée de chaque côté du tatami pour les coachs.

3C – TENUE DES COMBATTANTS

3c1 – Tenue

Les combattants sont tenus de se présenter en dogi blanc propre, arborant exclusivement l'insigne du style en regard du cœur. La veste, serrée par la ceinture, doit recouvrir les hanches. Les manches doivent recouvrir au moins la moitié du bras et ne peuvent être retroussées. Le pantalon doit recouvrir au moins les ¾ du tibia.

Les combattants portent leur ceinture de grades, avec un ruban rouge noué dans le dos pour « Aka ».

Les femmes peuvent porter sous la veste un tee-shirt blanc.

Les cheveux longs doivent être attachés par un élastique, les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts, les bijoux et barrettes de cheveux sont interdits.

3c2 – Protections

Les bandages et pansements (sauf premier combat) sont soumis à l'approbation du médecin officiel et à l'accord de l'arbitre. Cet accord doit être justifié, et matérialisé par l'apposition, avant de rentrer sur le tatami, d'un cachet officiel sur le pansement ou le bandage.

La coquille, portée sous le Dogi est obligatoire pour les hommes, et conseillée pour les féminines.

Les protège seins, portés sous le Dogi (coques plastiques démontables) sont obligatoires chez les féminines.

Le port de lunette est interdit. Les lentilles de contact souples sont le seul mode de correction de la vue autorisé.

Le protège dents est autorisé mais non obligatoire.

Les protège tibias recouvrant le pied sont obligatoires chez les minimes, cadets et vétérans.

Les protège genoux sont autorisés mais non obligatoire chez les cadets, juniors et vétérans, interdits chez les seniors.

4 – CRITERES DE DECISION

La victoire peut être remportée par Ippon ou 2 Waza ari ; Waza ari, Genten de l'adversaire ou Yusei (décision des arbitres) en fin de temps réglementaire Kiken (abandon ou forfait de l'adversaire : non présentation après deux minutes ou trois appels consécutifs de la table) ; Shikkaku – disqualification de l'adversaire.

4A – IPPON KACHI

Victoire immédiate par une technique autorisée ayant entraîné une interruption nette et immédiate du combat supérieure ou égale à 3 secondes.

4B – AWASETE IPPON KACHI

2 Wasa ari entraînent une victoire par Ippon.

4C – WAZA ARI

Technique autorisée ayant nécessité une interruption du combat, avec baisse de la garde, de la vigilance ou de la stabilité physique du combattant sur un temps inférieur à 3 secondes, et permettant (médicalement) la reprise du combat.

Balayage suivi au sol par une technique de poing au corps, efficace et contrôlée ; dans le temps de l'action.

4D – YUSEI KACHI

En éliminatoires jusqu'en 1/4 de finales inclus, la décision est souhaitée dès la fin du combat avec comme critères décisionnels prioritaires :

1. dommages à l'adversaire (combattant blessé)
2. Techniques efficaces portées (avec kime)
3. Nombre de frappes réelles portées.

Dans le cas contraire, une seule prolongation se déroule avec alors décision obligatoire des juges et arbitres.

5 – FAUTES ET AVERTISSEMENTS

Tout avertissement ou pénalité annoncé par l'arbitre doit être marqué oralement à voix haute par le combattant (« Osu »).

5A – COMPTABILISATION

Les fautes involontaires et sans conséquence de blessure sont comptabilisées d'un avertissement simple (Chui).

Les fautes volontaires ou ayant entraîné une diminution des capacités de l'adversaire peuvent justifier d'une pénalité (Genten).

Les sorties sont signalés par les juges et sont soumises à avertissements et pénalités à la seule décision de l'arbitre central. Les avertissements et pénalités sont appliqués à la majorité des voix. Aucune décision ne peut être prise par l'arbitre central sans le soutien d'au moins 2 juges de coin.

Aucune décision ne peut être refusée par l'arbitre central en cas de décision majoritaire d'au moins 3 juges de coin. L'arbitre central en cas de désaccord avec une décision majoritaire peut convoquer les juges de coin pour leur en exprimer les raisons sans pour autant pouvoir imposer sa propre décision.

Les fautes sont cumulables entre elles, mais sont annulées en cas de prolongation.

5B – TERMES ET APPLICATION

Chui	Avertissement (main tendue vers le visage du combattant responsable)
Genten ichi	Première pénalité (1 doigt tendu vers le visage du combattant responsable)
Genten ni	Deuxième pénalité (2 doigts tendus vers le visage du combattant responsable)
Genten san shikkaku	Disqualification, victoire de l'adversaire (main tendu à 45° vers le sol)

5C DISQUALIFICATION

Outre le cumul de 3 pénalités, une disqualification est décidée en cas de refus d'obtempérer aux indications de l'arbitre central, attitude agressive ou acte de violence volontaire, refus de combat systématique ou non combativité des 2 combattants supérieure à une minute, action interdite de la part du coach ou absence du tatami non autorisée par l'arbitre encourus de rencontre, retard manifeste ou absence après 3 appels à la table.

5D – ACTES ET TECHNIQUES PROHIBÉES

Toute attaque ou touche (volontaire ou non) à la tête, à la face ou au cou avec la main, le poing ou le bras (Ganmen ouda).

Toute attaque au sol non contrôlée. Toute attaque depuis le sol après un balayage de l'adversaire (sauf chute volontaire destinée à préparer cette attaque).

Toute attaque au bas ventre (Kinteki Kogeki).

Toute attaque sur un adversaire qui tourne le dos volontairement. Toute attaque à la colonne vertébrale.

Toute attaque directe aux genoux.

Les coups de tête (Zu tsuki).

Toute position d'attaque, de garde ou de défense mettant en danger le combattant lui-même (exposition du dos, de la tête, etc...)

Tout refus d'appliquer les instructions de l'arbitre, geste agressif ainsi que tout geste ou parole déplacée envers un combattant, un arbitre ou un membre du public.

Toute saisie (tsukami) du dogi ou (kake) d'une partie du corps de l'adversaire.

Pousser l'adversaire à répétition mains ouvertes, ou avec les poings, les coudes ou les avant bras (oshi).

Non combativité (Mubobi), baisse de la motivation de combattre ou incapacité physique (Kakenige) et sorties volontaires répétées (Jogai).

Les attaques de jambes directes à la tête sont interdites chez les cadets et juniors.

En cas de tenue déplorable du public envers un arbitre, combattant ou un club, les pénalités suivantes pourront être prises : disqualification du combattant concerné, suspension d'une saison du combattant ou club concerné, radiation internationale définitive du combattant et/ou du club concerné.

5E – ABSENCE

Toute absence justifiée d'un combattant inscrit doit être signalée avant la rencontre.

5F – CONTESTATIONS

Toute contestation doit être déposée auprès du responsable d'arbitrage.

La contestation est discutée et réglée par le comité d'arbitrage en dehors de la présence du contestant et de son coach.

5G – REGLEMENT MEDICAL










Le règlement général est régi par la commission médicale.

Toute décision médicale est du ressort prioritaire du médecin officiel présent à la compétition. En cas d'absence, un médecin présent à la compétition peut être amené à donner son avis, sur consultation demandée par l'arbitre central qui reste alors seul habilité à prendre une décision après consultation des juges.

En cas de K.O. survenant à cause d'une technique interdite, le fautif est disqualifié et le blessé est déclaré vainqueur. Toutefois, ce dernier ne peut être autorisé à reprendre la compétition et est obligatoirement déclaré forfait au combat suivant, suspendu de pratique pendant 1 moi. Le responsable d'arbitrage gardant en sa possession les documents officiels du combattant. Ces documents seront retournés à réception après un mois minimum d'un certificat médical de repris (sur formulaire officiel).

6 – TABLEAU DECISIONNEL

N.B : 1 « Waza ari », un « Chui », un « Genten ichi », « Genten ni » ou « Genten san » marqués de part et d'autre pour chacun des combattants s'annulent.

Points et pénalités		Décisions possibles de l'arbitre central et des juges	
Aka (rouge)	Shiro (Blanc)	Aka (rouge)	Shiro (Blanc)
Ippon		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
Genen ni	Chui		Victoire en fin de temps réglementaire
Genten ni	Genten ichi	Match nul ou Décision majoritaire	
Genten San		Disqualification	Victoire immédiate
Drapeaux décisionnels de juges		Décisions possibles de l'arbitre central	
Aka = Rouge Shiro = Blanc Match Nul = X		Aka (rouge)	Shiro (Blanc)
		Victoire obligatoire	
		Victoire obligatoire	
		Victoire obligatoire	
		Match nul ou victoire « Aka » ou « Shiro » sur décision de l'arbitre central	
		Victoire « Aka » ou Match nul sur décision de l'arbitre central	
		Victoire « Aka » ou Match nul sur décision de l'arbitre central	
		Match nul	
		Match nul	
		Match nul	

7 - TAME SHIWARI

7 A – MATERIAUX

Les planches sont en sapin : 30 cm d'épaisseur. Une protection fournie par le combattant peut être posée par le juge sur les planches.

7 B – MODALITES

La casse se déroule avant les demi-finales (sauf minimes, cadets et féminines).

Tous les combattants cassent en même temps.

L'épreuve de Tame shiwari est dirigée par les juges et arbitre à raison d'un officiel par poste de casse, et d'un arbitre central. Combattants et arbitres effectuent les saluts sous la direction de l'arbitre central.

L'arbitre central annonce le type de casse (Seiken, Sokuto Shuto, Hiji,) puis les combattants annoncent à l'officiel du poste de casse le nombre de planches au premier essai.

Les juges placent les planches et sont habilités à toucher les planches, éventuellement à la demande du combattant.

Le temps alloué pour chaque casse est de 30 secondes après les commandements (Kamaete, Hajime)

MAI KANSUI (planches cassées)

Bras levé indiquant le nombre de planches Le combattant se met en Seiza.

SHIPPAI (Essai manqué)

Bras à 45° vers le bas, paume vers le sol Le combattant reste en Shizen dachi

L'arbitre central annonce à haute voix le nom du combattant et le nombre de planches cassées pour enregistrement à la table centrale.

7 C – EPREUVES

Le nombre minimum par épreuve est de 2 planches.

Les combattants déterminent à chaque casse le nombre de planches (pas de maximum) qu'ils désirent essayer de casser au premier essai.

En cas d'échec, le deuxième essai comporte obligatoirement le nombre au minimum de planches de la rencontre (différents du premier essai)

1^{ère} épreuve : Seiken

2^{ème} épreuve : Sokuto

3^{ème} épreuve : Shuto

4^{ème} épreuve : Hiji

Il est de la décision du comité d'arbitrage d'annuler une partie des épreuves dans l'intérêt de la rencontre.

7 D – CLASSEMENT SPECIFIQUE DE L'EPREUVE DE CASSE

En cas d'égalité au classement spécifique de l'épreuve de casse, le plus léger (avec écart minimum de 10 kilos) est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, il est procédé à des épreuves supplémentaires de casse déterminées par le comité d'arbitrage, jusqu'à départage.

8 – MODALITES D'INSCRIPTION

8 A – INSCRIPTION

L'âge minimum requis pour les compétitions « combats Kyokushinkai » est de 14 ans. L'âge maximum est à la discrétion d'un médecin officiel.

Il n'y a pas de grade minimum. Il est requis une pratique du Karaté d'une durée minimum de 2 ans et la licence FFK de l'année en cours.

8 B – CATEGORIES

Tout combattant qui se présente à la pesée en dehors de sa catégorie dispose d'une heure pour se mettre en règle (dans la limite de l'horaire limite prévu). Passé ce délai, il est disqualifié en cas de poids supérieur au maximum, ou surclassé en cas de poids inférieur (nécessité d'un certificat médical de surclassement).

Le comité d'organisation se réserve le droit de regrouper ou d'annuler les catégories présentant moins de 3 combattants ou moins de 2 clubs représentés.

8b1 – Catégories féminines

Cadettes

Poids Légers : Jusqu'à 50 kilos inclus

Open : Au dessus de 50 Kilos

Juniors

Poids Légers : Jusqu'à 55 kilos inclus

Open : Au dessus de 55 Kilos

Seniors Féminines

Poids Légers : Jusqu'à 55 kilos inclus

Poids Moyens : jusqu'à 65 kilos inclus

Open : Au dessus de 65 Kilos

8b2 – Catégories Masculins

Cadets

Poids Légers : Jusqu'à 60 kilos inclus

Open : Au dessus de 60 Kilos

Juniors

Poids Légers : Jusqu'à 65 kilos inclus

Open : Au dessus de 65 Kilos

Seniors

Poids Légers : Jusqu'à 70 kilos inclus

Poids Moyens : Jusqu'à 80 kilos inclus

Poids Lourds : Jusqu'au 90 kilos inclus

Open : Au dessus de 90 kilos

9 – COACH

Chaque combattant peut être aidé par un seul coach. Le coach doit se présenter en tenue de sport (ni Dogi, ni tenue officielle), et sans chaussures.

Le coach se tient à l'extérieur du tatami sur une chaise prévue à cet effet. Il peut se déplacer, il doit se limiter à des indications verbales.

Le coach est habilité à porter réclamation s'il le désire auprès du responsable de l'arbitrage de la compétition.

L'arbitre est habilité à faire exclure par la table centrale un coach dont le comportement ne serait pas en accord avec l'esprit de la rencontre.

10 – MODALITES D'ADMISSION

Chaque combattant doit se présenter à la pesée, muni des formulaires obligatoires requis pour la participation à la rencontre, sous peine de disqualification.

10A – COMPETITION OFFICIELLES FEDERALES

Les combattants doivent se présenter à la pesée, munis des documents suivants :

2 licences dont la licence fédérale de la saison en cours collée sur le passeport sportif.

Original d'un certificat médical d'aptitude au karaté ou passeport sportif tamponné (aucune dérogation)

Une autorisation parentale pour les mineurs sur modèle type officiel (aucune dérogation), avec copie de la carte d'identité du signataire.

10B – COMPETITION INTERNES DE STYLE

Les combattants doivent se présenter à la pesée, munis des documents suivants :

Les documents internes du style, imposés par les règlements nationaux F.K. (France) et internationaux I.K.O (France et Etrangers).

Une autorisation parentale pour les mineurs sur modèle type officiel (aucune dérogation), avec copie de la carte d'identité du signataire.

La licence fédérale de la saison en cours collée sur le passeport sportif (France).

Le certificat médical officiel précisant l'aptitude aux compétitions avec mise hors combat autorisée.

Une autorisation parentale pour les mineurs sur modèle type officiel (aucune dérogation), avec copie de la carte d'identité du signataire.

11 – FEUILLES DE MATCH

11A – POULES

Les catégories qui comportent moins de 4 combattants se déroulent selon un système de poules par enchaînement de combats, précisé sur la feuille de marque.

11B – TABLEAUX

A partir de 4 combattants, le système est un tableau par élimination directe sans repêchage. Les deux perdants demi-finales sont classés troisièmes ex aequo.

11C – TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort est effectué selon les modalités de numérotation par club (en commençant par le plus représenté dans la catégorie), après répartition des têtes de série.

12 – COMPETITION PAR EQUIPES

12A – CONSTITUTION DES EQUIPES

Le nombre de combattants effectifs est de trois : un combattant de moins de 70 kilos, et un combattant de moins de 80 kilos, et un combattant de poids libre.

Les combattants sont répartis par ordre croissant de poids.

12 B – DECISION

12b1 – Individuelle

Victoire par Ippon ou disqualification	10 points à 0
Victoire par Waza ari	8 points à 2
Victoire par Genten	7 points à 3
Victoire par décision ou balance	6 points à 4
Egalité	5 points à 5

12b2 – Equipe

L'équipe qui remporte le plus de combat est vainqueur. En cas d'égalité, l'équipe qui marque le plus de points est vainqueur.

En cas d'égalité (sauf en poules), un combat supplémentaire est effectué dans les règles de compétition individuelle de finale de tableau.

Ce règlement en date du 27 novembre 2010 annule et remplace les précédents.