

日本拳法



NIPPON KEMPO

Règlement
TOURNOI/ARBITRAGE

UFNKR

ORGANISATION

I. ORGANISATION DES TOURNOI

Toute compétition ou manifestation devra respecter le code martial du NIPPON KEMPO et les règlements sportifs associatifs, sauf dérogation justifiée par des motifs exceptionnels et autorisée par l'UFNKR pour les tournois internationaux, nationales, interrégionales et par les ligues régionales pour les tournois régionales et départementales sur avis conforme de l'organisme concerné.

Il est interdit à un groupement sportif affilié d'en rencontrer un autre non affilié ou des combattants non licenciés sous peine de suspension.

A- PREALABLE ADMINISTRATION

Le souci principal de tout organisateur doit être celui de la sécurité des combattants et du public. Il doit faire prévaloir ce sentiment et vérifier que toutes les dispositions adéquates ont été prises.

L'organisateur doit tout prévoir dans le moindre détail afin de laisser le minimum de place à l'improvisation pendant le déroulement d'une manifestation.

B- PROGRAMMATION DES COMPETITIONS

Les responsables de clubs doivent éviter d'organiser leurs tournois (ex : interclubs ou manifestations) au même moment qu'un tournoi départementale ou régionale.

Les responsables régionaux doivent éviter, dans la mesure du possible, d'organiser leurs tournois et manifestations au même moment qu'un tournoi interrégional ou national.

Il est dans tous les cas interdit d'organiser un tournoi d'une catégorie d'âge identique aux échelons supérieurs.

Il est toutefois souhaitable qu'à d'autres dates les responsables de départements et de régions organisent des tournois à leurs échelons, telles que critériums des kyu individuels ou par équipes.

Il est recommandé aux départements d'une même ligue et aux ligues d'une même interrégionale de programmer leurs championnats féminins à des dates différentes.

C- AVANT PROGRAMME ET PROGRAMME

L'avant programme doit être envoyé (au moins 15 jours avant chaque manifestation) aux associations ou combattants ainsi qu'aux arbitres et organisateurs concernés :

Il devra indiquer :

- 1) le lieu, le jour et l'heure des manifestations.
- 2) La durée, le lieu et les horaires de la pesée ou des engagements (éventuellement l'adresse à laquelle doivent être envoyés les engagements).
- 3) Les catégories d'âges et de poids,
- 4) Le lieu et l'heure du tirage au sort
- 5) L'heure approximative de la fin de la manifestation
- 6) Eventuellement les dates et lieux des autres épreuves éliminatoires de la manifestation
- 7) Ainsi que toutes les informations importantes (ex : formule de tournoi, système de repêchage, durée des combats, référence à un règlement particulier, prix des places etc...)

Lors du tournoi, toute modification de l'avant programme devra être clairement affiché.

A l'issue de la pesée et du tirage au sort, les organisateurs devront s'efforcer de communiquer aux arbitres et combattants, voire même aux spectateurs, le programme prévisionnel du tournoi, en mentionnant tout particulièrement :

- Les horaires prévisionnels de tournoi.
- Les tatamis sur lesquels les combattants seront amenés à combattre.
- Et toutes les informations importantes.

D- REPRESENTANT FEDERAL

Pour toute réunion « sportive » un délégué départemental, régional, interrégional et national sera désigné par les comités directeurs concernés. Il sera le rapporteur, auprès des comités directeurs intéressés, de tous incidents pouvant survenir pendant la manifestation.

Il devra établir un rapport écrit.

Il recevra toutes les réclamations écrites et les transmettra, si elles ne peuvent être suivies d'effets avant ou pendant la manifestation, aux comités directeurs intéressés.

Il est créé lors de chaque tournoi et principalement au niveau national une commission composée du délégué UFNKR du responsable de l'organisation et de responsable de l'arbitrage. Cette commission est autorisée à prendre des mesures non prévues dans le code sportif (ex : interdire la poursuite du tournoi à une équipe ou à un combattant, non remise de récompenses...)

E- RESPONSABLE DE LA COMPETITION

Il devra faire observer les règlements fédéraux et veiller au bon déroulement des manifestations, il fera assurer le contrôle des licences et interdira la participation de ceux qui ne seraient pas régulièrement licenciés ou qualifiés.

Il examinera la coordination générale du tournoi et veillera au bon déroulement de celle-ci.

Il devra assurer que toutes les conditions de sécurité ont été prises. Le responsable du tournoi pourra être assisté par différents responsables, notamment :

- de l'organisation (coordination générale)
- de l'arbitrage
- du tirage au sort
- du matériel
- du service de l'ordre
- du contrôle antidopage
- de la pesée
- du contrôle administratif
- de tenue de table
- de récompense

Cette énumération n'est pas limitative et, en fonction de l'importance de la réunion, d'autres postes pourront être créés (ex : hébergement, transport, protocole, cérémonial, relations avec la presse, secrétariat...)

Dans ce cas, le responsable de la réunion s'assurera que chacun est bien à son poste et s'acquitte de sa tâche en appliquant la réglementation fédérale en vigueur.

F- RESPONSABLES DE SECTEURS

Les « chargés d'atelier » assistant le responsable seront tout particulièrement chargés en ce qui concerne :

- 1) Secteur arbitrage
- 2) Tenue des arbitres

G- VERIFICATION TECHNIQUE

Les arbitres et juges devront, avant d'arbitrer :

- se familiariser avec le signal sonore du tatami qui leur est affecté
- s'assurer que le tatami est propre
- que les tatamis ne sont pas disjoints
- que les combattants sont en tenue correcte et conforme aux articles 2 et 3 des règles de tournoi
- qu'il n'y a pas de spectateurs, de supporters ou de photographes sur la surface du tournoi ou gênant d'une manière quelconque la visibilité des tableaux d'arbitrage.
- L'arbitre et ses deux juges salueront en montant et en descendant du tatami. Il est formellement interdit à un autre arbitre convoqué par les organisateurs d'assumer une autre fonction (ex : coach ou entraîneur, etc...)

Les combattants devront être arbitrés par des arbitres UFNKR et suivant les règles de la RENMEI.

H- VERIFICATIONS ADMINISTRATIVES

- De vérifier que des arbitres de niveau requis ont été convoqués en nombre suffisant.
- d'assurer les compositions d'équipes d'arbitres sur chaque tatami. Le responsable de l'arbitrage s'appliquera à respecter les principes de neutralité et évitera de faire arbitrer.
- au niveau départemental, un combattant ou une équipe par un arbitre du même club.
- au niveau régional, un combattant ou une équipe par un arbitre du même département
- au niveau interrégional ou national, un combattant ou une équipe par un arbitre de la même région.

En règle générale, les arbitres devront être titulaires d'un titre d'arbitre au moins égal ou supérieur à celui de l'échelon du tournoi organisé.

Les arbitres devront être au nombre de trois par tatami, sauf cas exceptionnel.

Le nombre d'arbitres convoqués pour une manifestation devra être suffisant pour permettre des temps de repos indispensables à une bonne attention.

1) Secteur matériel :

Le responsable du matériel devra veiller à l'installation en temps utile :

- d'une table centrale réservée en priorité :
 - au délégué
 - au responsable chargé de l'organisation de la tournoi
 - au responsable de l'arbitrage

Le responsable assurera la coordination de cette manifestation de ce poste. Il est recommandé qu'un micro soit mis à sa disposition.

- par surface du tournoi :
 - de tables et chaises en quantité suffisante pour les « teneurs de tables »
 - d'un micro (si possible)
 - de chronomètres :
 - Un pour le temps du tournoi
 - Un de secours

Pour les fins de combats d'un signal sonore (ex : gong)

D'un tableau de marque (au moins), suffisamment visible par les combattants et les arbitres.

D'un jeu de 2 drapeaux (rouge et blanc) par juge.

Des ceintures rouges et blanches en quantité suffisante.

En cas d'utilisation de matériel électronique (ex : horloge électroniques), il devra être prévu du matériel manuel de secours.

2) Le tatami :

Il devra être conforme aux règles « Techniques du NIPPON KEMPO ».

3) Secteur contrôle et pesée :

Le responsable devra s'entourer d'une équipe ayant une parfaite connaissance des conditions d'engagement exigées pour le tournoi (pièces administratives demandées, catégorie d'âge, utilisation des balances).

Il devra également veiller à la mise à disposition de ses collaborateurs de toutes les pièces administratives nécessaires (ex : fiches d'engagement mentionnant notamment : les noms, prénoms, clubs, ligues, grades etc...)

Il veillera à la mise à disposition des combattants d'une balance officielle, indépendamment des balances attribuées à chaque atelier de pesée. Il sera le rapporteur auprès du délégué de tous les incidents pouvant survenir et notamment des combattants se présentant avec des pièces incomplètes ou un excédent de poids.

4) Secteur tirage au sort :

Le responsable devra avoir une parfaite connaissance de la forme de tirage au sort appliquée et il devra, en cas de besoin, composer une équipe compétente.

- il devra s'assurer être en possession du matériel nécessaire à un déroulement public du tirage au sort.
- il devra s'assurer des noms et qualités des personnalités autorisées à faire des interventions officielles, soit :
 - au niveau départemental : un représentant par département par club ou district participant
 - au niveau régional ; un représentant par département participant
 - au niveau interrégional : un représentant par région participant
 - au niveau national : un représentant par inter région ou région participant (en fonction des formules d'élimination utilisées).

5) Secteur tenue des tables :

Les chronomètres et responsables des tables doivent avoir une bonne connaissance de la durée officielle des temps de combat, de l'arbitrage et notamment des signes utilisés pour indiquer les résultats des combats. Il doit y avoir en général :

- Un chronomètre de temps de combat (un chronomètre)
- Un « administratif » pour la tenue des poules ou tableaux
- Il est conseillé d'avoir une personne pour superviser l'atelier afin d'éviter les oublis ou erreurs.

Les organisateurs du tournoi devront veiller à placer ces « officiels » d'une manière suffisamment isolée pour qu'ils ne soient pas dérangés par les combattants, les journalistes, les spectateurs.

Les responsables du service d'ordre est tout particulièrement chargé de veiller, avec son équipe, au dégagement des aires du tournoi. Il devra intervenir chaque fois que le besoin s'en fait sentir, avec discrétion mais fermeté et pourra demander au responsable, en cas de nécessité, l'arrêt momentané des tournois.

I- CEREMONIE D'OUVERTURE, REMISE DES RECOMPENSES, CEREMONIE DE CLOTURE :

Les combattants sont tenus de participer aux cérémonies d'ouverture, de clôture (si elles sont exigées par les organisateurs) ; et de remise des récompenses, suivant les indications des organisateurs.

Les combattants qui participent aux championnats dans la première ½ heure suivant l'une de ces activités sont dispensés d'y prendre part s'ils le souhaitent.

Les combattants doivent être en NIPPON KEMPOGI.

Tout combattant (ou équipe) qui quitte le lieu du championnat sans raison valable avant la cérémonie de remise des récompenses ne pourra obtenir sa coupe, sa médaille ou son diplôme.

J- RENCONTRES

Les clubs affiliés et les adhérents de l'UFNKR ne peuvent en aucun cas, accepter de participer à des réunions, entraînements, tournois, passage de grades auxquelles participeraient des non adhérents ou des groupements non affiliés ou qui ne sont pas autorisés par l'UFNKR pour les activités internationales, nationales et régionales ou par les ligues régionales pour toutes les autres activités. Des dérogations exceptionnelles peuvent être accordées par l'UFNKR après avis favorable des ligues régionales.

Tout club affilié à l'UFNKR ne peut organiser une rencontre avec une association étrangère sans l'autorisation de l'UFNKR.

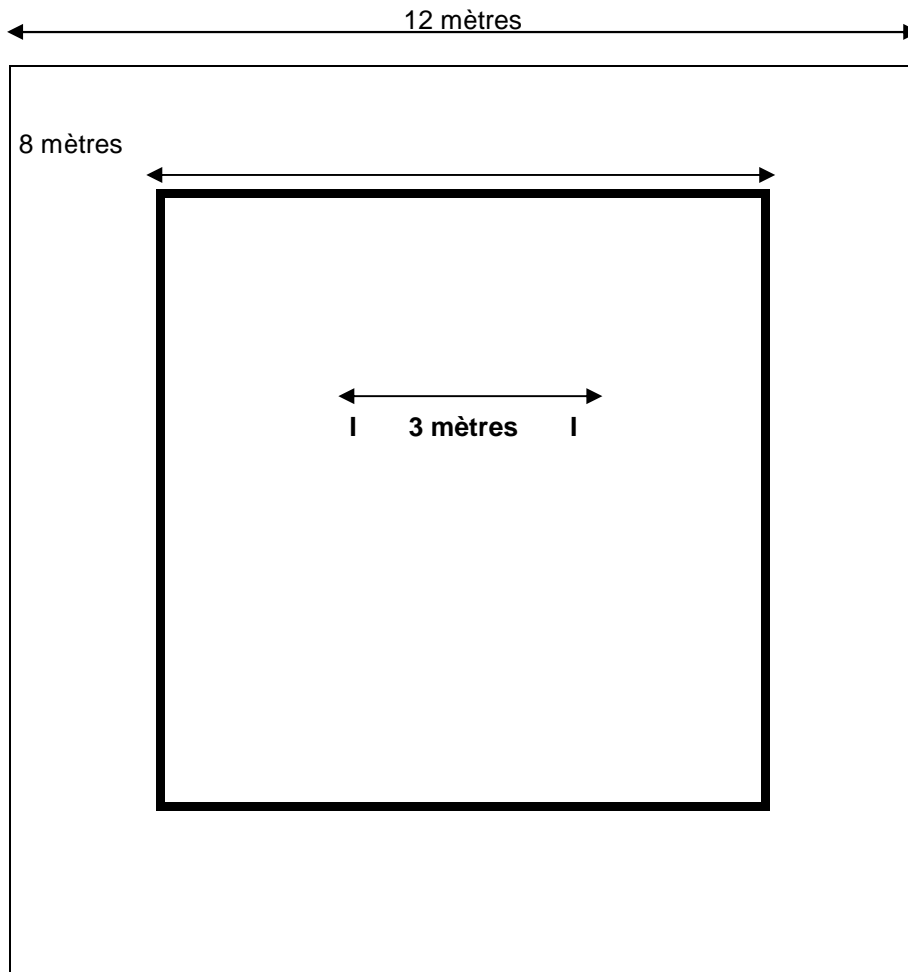
Toute infraction à ces dispositions peut entraîner l'application d'une des sanctions prévues.

ARBITRAGE/TOURNOI

Les associations de l'UFNKR désirant organiser un tournoi, s'engagent à respecter le cahier de charges suivantes :

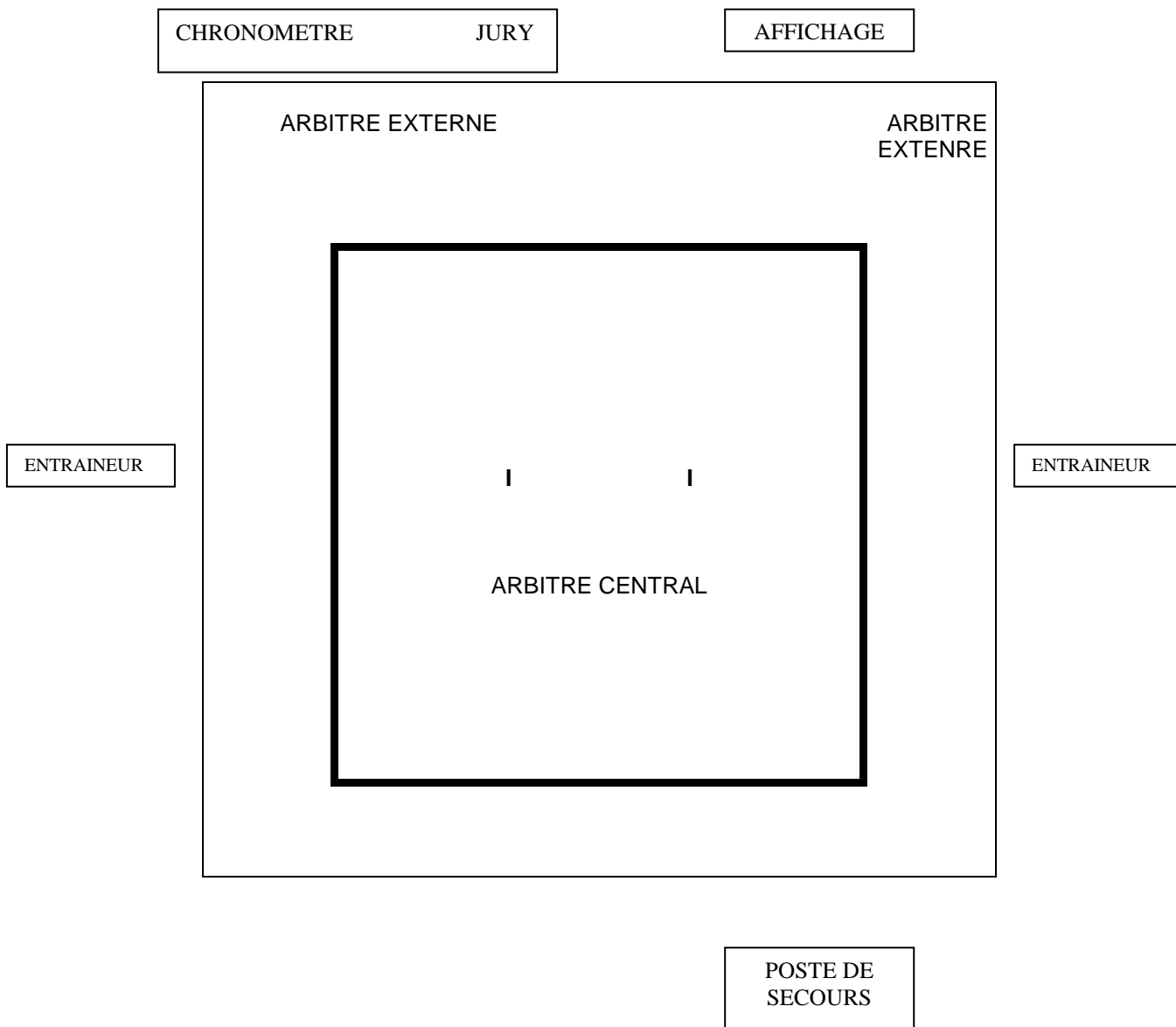
- Les responsables de chaque association devront être informés de la date du tournoi au minimum 3 mois à l'avance.
- Le tournoi ne pourra pas avoir lieu s'il n'y a pas de poste de secours et/ou un médecin.
- Les dimensions réglementaires de ou des surfaces de combats devront être respectées. Le tournoi ne pourra se tenir si la disposition de la surface de combat et des tables des officielles n'est pas conformes au règlement.
- Les combattants devront s'affronter dans des catégories définies à l'avance.
- Les responsables de chaque association proposeront à l'avance des arbitres pour chaque rencontre qui seront valides à la majorité.
- Les responsables de l'UFNKR pourront décider après consultation et à la majorité, d'exclure un arbitre du tournoi s'il n'est pas compétent.
- Les responsables de l'UFNKR se réservent le droit de suspendre momentanément la rencontre si le comportement des combattants ou du public est jugé incorrect. La majorité des votes validera la décision.

I.DIMENSION DU TATAMI REGLEMENTAIRE



- La surface du combat du tatami devra faire au minimum 12 mètres de côté .
- La surface de combat est : 8m x 8m
- La délimitation de surface de combat est faite par un ruban adhésif noir de 5 centimètres de largeur.
- Les combattants sont séparés d'une distance de 3 mètres.
- L'épaisseur du tatami doit être au moins de 3 centimètres.

II.COMPOSITION DE L'ARBITRAGE



III.ATTRIBUTION DES MEMBRES DES COMMISSIONS

1) L'arbitre générale :

- Il doit suivre et contrôler toutes les phases des combats
- En cas de désaccord, confusion, protestation etc., après avoir consulté le président du jury, il peut suspendre le tournoi.
- Il endosse la responsabilité des actes des arbitres pendant le déroulement du tournoi.

2) Le président du jury :

- Il veille au bon fonctionnement de l'ensemble du tournoi.
- Il coordonne le travail de tous les membres de la commission et en assure la responsabilité.
- Il contrôle la régularité du lieu du tournoi, le poids des combattants et les cuirasses.
- Il vérifie la justesse des tableaux du tournoi, les tirages au sort et authentifie les résultats.
- En cas de désaccord, il peut suspendre les combattants et les responsables des clubs et, après avoir consulté l'arbitre général lors d'une situation grave, suspendre le tournoi.
- Il reçoit les objections

3) L'arbitre central :

- Il dirige le combat.
- Il est à l'intérieur du kempo hoen, face au jury.
- Il a la responsabilité du déroulement du combat.

4) Les arbitres externes :

- Ils sont sur le coté du kempo hoen et assistent l'arbitre central dans la direction du combat.

5) Le secrétaire :

- Il appelle les combattants au combat.
- Il inscrit sur les tableaux affichés les noms des vainqueurs de chaque phase du tournoi.
- Il aide le chronométreur dans le contrôle du temps.

6) Les chronométreurs :

- Ils chronomètrent le temps limite du combat.
- Au signal de l'arbitre central, ils arrêtent le chronomètre.
- Ils notent les points et les pénalités.
- Ils notent les interruptions lors de chaque combat et leur durée.
- Ils donnent le signal de fin de la duree de combat.

7) Le médecin officiel :

- Il suit toutes les phases du tournoi.
- A la demande de l'arbitre central, il entre sur l'aire de combat et contrôle l'état de sante du combattant blessé.
- Il porte les premiers soins si nécessaire, fait sortir le combattant du tournoi.

- 8) Le membre de la direction technique avec le président du jury a le pouvoir de faire recommencer la rencontre.

IV.CATEGORIE

IV.I DEFINITION DES CATEGORIES ET DES DUREES DES COMBATS

1) Catégories individuels hommes :

- ceintures marrons/noires :
3 minutes de combat ou 2 ippons
- ceintures de couleur blanche à bleu :
2 minutes de combat ou 2 ippons

-En cas d'égalité au bout du temps réglementaire :
1 minute supplémentaire de combat, le premier ippon désigne le vainqueur

-En cas d'égalité à la fin de la minute supplémentaire :
Il y a décision des arbitres pour désigner le vainqueur.

2) Catégorie individuels femmes :

- ceintures de couleurs et marron/noire :
2 minutes de combat ou 2 ippons.
- ceintures de couleur blanche à bleu :
2 minutes de combat ou 2 ippons

Les protections sont obligatoires

3) Catégorie équipe :

- équipe de 5 combattants
- durée des combats : 3 minutes

4) Catégorie d'âge :

- Il n'y a pas de limites d'âges pour combattre

IV.II DEFINITION DES CATEGOREIS ET DUREES DES COMBATS EN INTERCLUBS

A) Randoris éducatifs enfants:

1) Catégories garçons ou catégories filles :

-10/11 ans :
1 minute 30 ou 2 ippons

-12/13 ans :
1 minute 30 ou 2 ippons

B) Tournoi adolescents et adultes :

1) Catégories hommes ou catégories femmes :

-14/15/16 ans :
2 minutes 30 ou 2 ippons.

-17/18 ans :
3 minutes ou 2 ippons

-A partir de 18 ans :
3 minutes ou 2 ippons

- En cas d'égalité au bout du temps réglementaire :
1 minute supplémentaire de combat, le premier ippon désigne le vainqueur.

- En cas d'égalité à la fin de la minute supplémentaire :
Il y a décision des arbitres pour désigner le vainqueur.

V.TENUES DES OFFICELS ET DES COMPETITEURS

1) Tenue des officiels du jury :

- Pantalon de couleur foncé
- Chemise de couleur claire
- Cravate noir ou bleu foncé
- Blazer avec l'écusson de l'association

2) Tenue des arbitres sur l'aire de combat :

- Pantalon noir
- Chaussures noires
- Chemise blanche
- Nœud papillon noire
- Sifflet

Remarque : Le responsable de l'arbitrage porte un nœud papillon de couleur bordeaux

3) Tenues des combattants :

- Dogi de couleur blanche
- Ecusson représentant son club d'appartenance ou la fédération.
- Ecusson représentant son pays (dans le cas d'un tournoi international)
- Aucune publicité n'est admise sur le dogi
- Les protections sont admises dans certains cas (selon catégorie)
- La cuirasse doit être noire (les cuirasses de kendo sont interdites)
- La couleur du casque doit être blanche ou noires.
- Le mata-ate doit être mis en dessous du pantalon.
- La couleur des gants doit être noire.

Les protèges tibias et les chaussures sont interdits.

VI. REGLES D'ARBITRAGE

A) Comportement d'un combattant en tournoi

Durant le tournoi les combattants doivent :

- 1) Attendre l'ordre de l'arbitre pour entrer sur l'aire de combat.
- 2) Dès l'entrée sur l'aire, exécuter le rituel du salut : envers l'aire de combat, le jury, l'arbitre et l'adversaire, ce rituel doit être exécuté à la fin du combat également.
- 3) Avant le début du combat se mettre l'un face à l'autre, à l'intérieur du kempo hoen sur les lignes tracées en position accroupie et les mains sur les genoux, en attente du signal de commencement de l'arbitre.
- 4) Retourner sur les lignes respectives de position quand un signe correspondant à un ippon a été fait par l'arbitre, qui alors clôt le combat.
- 5) Arrêter immédiatement et retourner sur ses positions respectives quand l'arbitre arrête la rencontre parce qu'il juge que le combat n'est pas suffisamment technique, correcte et trop désordonné.
- 6) A la fin de la rencontre, se replacer en position accroupie et attendre le verdict de l'arbitre.

Durant un tournoi les combattants peuvent :

- 1) Demander une interruption du combat en levant la main droite (par exemple un coup fort sur la coquille, une foulure, une entorse ou des douleurs diverses ne permettant pas de continuer la rencontre). C'est à l'arbitre de demander l'intervention du médecin, de suspendre la rencontre ou de la faire continuer.
- 2) Seulement lors des rencontres de honsu shobu, il peut en cas de blessure, demander la suspension temporaire de la rencontre pour une durée maximum de 3 minutes.

B) Quand un geste technique est jugé ippon.

- 1) Quand le coup est porté sur la cuirasse avec une bonne technique d'action (technique académique), avec concentration et par-dessus tout est exprimé avec puissance et rapidité avec le kiai. Il faut frapper sur le corps avec avec l'engagement du corps tant debout qu'à terre.
- 2) Une technique de percussion atemi waza délivré par un coup ou par un coup de pied contre un centre vital sur le corps de l'adversaire (sauf l'arrière de la tête ou l'aine) est considérée suffisamment efficace.
- 3) L'adversaire est accablé par atemi waza.
- 4) Quand est utilisée la technique du kaeshi geri portée avec le maximum de contrôle : aucun coup porté aux testicules n'est validé.
- 5) Quand, à terre après une technique de projection, on frappe l'adversaire : il est obligatoire de contrôler le visage.
- 6) Un coup de pied ou un coup simulé correctement au haut ou à l'arrière de la tête ou à l'aine de l'adversaire pendant que le pied de ce dernier est tenu correctement avec kiai.
- 7) L'adversaire indique MAI-TTA ou tape deux fois par terre. Egalement quand l'arbitre reconnaît gyakutori waza rapidement pour éviter une blessure.
- 8) L'arbitre accorde atemi waza et que l'adversaire délivre atemi waza simultanément.
- 9) Quand debout, les techniques de pieds et de genoux sont portées au visage, il faut également contrôler les coups : il est nécessaire d'avoir une bonne technique, comme indiqué au point 1).

- 10) Quand les techniques de projection sont exécutées avec précision, techniques dans lesquelles uke dépasse de pieds la tête de tori ou passe au-dessus de sa ceinture. Tori doit rester debout dans une position stable.
- 11) L'adversaire est accablé quand l'autre joueur le soulève au dessus du niveau de la hauteur des épaules.
- 12) Quand l'adversaire est soulevé horizontalement au dessus des épaules même sans le lancer.
- 13) Quand des techniques de luxations sont effectuées même si celui qui subit l'action ne se bat pas.
- 14) Quand sont portés avec régularité des coups précis et rapides, pas nécessairement puissants, de façon à déséquilibrer l'adversaire.
- 15) Quand le combattant à terre frappe l'adversaire debout avec technique, rapidité et puissance.
- 16) L'adversaire est tenu en soumission par *gyakutori waza* (technique combinée) avec *kiai*.
- 17) Quand sont exécutées des techniques de coude entraînant un parfait contrôle de uke tant debout qu'à terre dans les cas suivant :
 - avec uke debout, tori, contrôlant la tête sous l'aisselle, exécute le geste technique sans frapper derrière la nuque.
 - Avec uke à terre, tori, de la position debout descendant à genoux frappe fortement la cuirasse.
 - Avec uke et tori à terre, tori maintenant le bras tendu, donne un coup de coude latéralement à la cuirasse, portant son poids sur uke : le point de repère est la ceinture.
 - Contrôlant la tête, il frappe sur le masque sans porter le coup.

Aucun autre coup de coude n'est permis, les techniques de coude sont autorisées seulement aux ceintures noires.

18) A terre sont exécutées des techniques de genoux :

Il est obligatoire de contrôler les coups sur le masque. Seules les ceintures noires ont la possibilité, appuyant un genou contre le dos de uke et ayant un parfait contrôle, d'exécuter la technique de *hiza geri* sans frapper dans le dos.

C) Régularité des shiai sur le kempo hoen :

- 1) Le combat doit se dérouler à l'intérieur du kempo hoen
- 2) Au cas où un combattant, lors du combat, sortirait du kempo hoen, ses coups n'auraient aucune valeur.
- 3) L'attaque est valide même si elle est portée avec un pied hors du kempo hoen. En cas de *keri* (coup de pied), le pied d'appui doit être à l'intérieur du kempo hoen.
- 4) Dans la zone à risque le combat ne peut continuer qu'en cas de technique de corps à corps et *hiza geri*. Quand un des deux combattants se détache même temporairement, le combat est arrêté.
- 5) Le combat est arrêté quand un combattant en phase de corps à corps (comme cité au point 4) de la position debout, pose un pied, une main ou un genou hors de la zone à risque.
- 6) En cas de *nage waza* exécuté sur la zone à risque, la technique est validé quand : tori maintenant un pied à l'intérieur de la zone à risque pendant toute la technique et uke, tombant à au moins la moitié du corps à l'intérieur de la zone à risque.
- 7) A terre le combat continue même si un combattant à plus de la moitié du corps hors de la zone à risque (le point de repère est la ceinture). Pour obtenir le *ippon*, il faut exécuter la technique à l'intérieur de la zone à risque.
- 8) Le combat a terre est arrêté quand :
 - Il n'y a plus de combativité et les combattants sont arrêtés,

- Un des deux combattants est de plus de la moitié du corps hors de la zone à risque
 - Une technique est portée hors de la zone à risque
 - Un des deux combattants commet une irrégularité,
 - Un des combattants se blesse ou blesse l'autre
 - Pour un malaise.
- 9) Quelle que soit la défense adoptée par le combattant, si celle-ci n'est pas efficace et que ce combattant est frappé avec puissance, l'arbitre donne ippon à l'adversaire.
- 10) Une technique est sans effet quand elle est portée simultanément par les deux combattants.
- 11) Toutes les techniques effectuées au moment ou retentit le signal de fin de combat sera considérée comme valide.

D) Irrégularité générales :

- 1) En position debout, il n'est pas possible de frapper, même en contrôlant le coup, les parties non protégées par la cuirasse (nuque et dos) si tori exécute un contrôle parfait de uke à terre.
- 2) On ne peut frapper sans contrôle au visage de l'adversaire quand il est à terre.
- 3) On ne peut pas projeter l'adversaire sur la tête.
- 4) Le fait de pousser exprès la tête de l'adversaire contre le tatami après avoir soulevé son corps.
- 5) Malmener exprès la protection de l'adversaire.
- 6) Contact total à la tête, piétinement de la tête quand l'adversaire est couché, également le fait de jeter l'adversaire sur le dos contre le sol en soulevant quand il est couché.
- 7) Les techniques de rupture ne sont pas admises.
- 8) Une application de pression totale en gyakutori waza et en technique combinée.
- 9) Il n'est pas permis d'utiliser son propre poids dans l'exécution d'une technique de luxation (ex : waki gatame).
- 10) On ne doit pas s'agripper à la cuirasse de l'adversaire pour l'exécution d'une technique telle qu'elle soit.
- 11) Lorsque l'arbitre donne l'ordre de fin de combat ou de suspension temporaire, il est obligatoire de s'arrêter.
- 12) Pendant le combat, on ne doit pas jurer ni injurier l'adversaire ou quelqu'un d'autre.
- 13) Il ne faut pas pousser intentionnellement l'adversaire hors du kempo hoen.
- 14) On ne doit pas sortir volontairement du kempo hoen.
- 15) Au cas où la cuirasse se détache, il est du devoir de l'arbitre d'arrêter la rencontre.
- 16) Il n'est pas possible d'effectuer des techniques qui, par leur nature, ne peuvent être contrôlées et mettent en danger la sécurité de l'adversaire.
- 17) Il n'est pas possible d'effectuer des projections dangereuses qui, par leur nature ne permettent pas à l'adversaire de maîtriser leur chute. Il est interdit de se laisser tomber volontairement sur l'adversaire.
- 18) Il n'est pas admis de frapper l'adversaire qui trop fatigué, indisposé physiquement ou mentalement doit s'arrêter. Il est du devoir de l'arbitre de suspendre la rencontre ou de pénaliser le combattant arrêté.

- 19) Il n'est pas possible de tourner le dos de l'adversaire, il n'est pas admis de faire des étranglements avec les jambes , il n'est pas permis de donner des coups dans les jambes, ou de projeter l'adversaire avec un kawazu-gake (une jambe enroulée autour de celle de l'adversaire).
- 20) Appliquer n'importe quelle action qui pourrait blesser l'adversaire au coup ou au dos.
- 21) Adopter une position inconvenante pour éviter la défaite.
- 22) Un acte de violation de la règle du tournoi de Nippon Kempo Renmei.

E) Sanctions :

- 1) Les sanctions sont données par l'arbitre central. Si les arbitres latéraux constatent une faute, ils doivent les signaler en pointant à l'aide du drapeau correspondant le combattant en défaut.
- 2) L'arbitre central, en cas de honsu shobu, doit s'assurer que les autres juges ont noté la sanction.
- 3) La sanction shitsu-kaku doit être prise en commun avec les trois arbitres.
- 4) Si l'infraction déjà sanctionnée doit être répétée, l'arbitre devra donner une pénalité supérieure à la précédente, les sanctions ne sont pas cumulables, l'une exclut l'autre.
- 5) La division en trois groupes des sanctions doit être considérée comme un guide pour offrir à tous une excellente compréhension concernant les pénalités à assigner selon les actes interdits commis, les arbitres sont autorisés à infliger des pénalités pour une intention ou par rapport à une situation et cela dans l'intérêt de l'art martial.

-CHUI : rappel à l'ordre

- 2 CHUI : Keikoku

- 2 KEIKOKU : MAKE ou SHITSU-KAKU (cela dépend de la gravité des fautes)

CHUI

Il est infligé à celui qui a commis une infraction parmi celle-ci-dessus :

- 1) Sortir volontairement du kempo hoen
- 2) Hors du kempo hoen, frapper l'adversaire avec le poing ou à coup de pied étant debout.
- 3) S'agripper à la cuirasse de l'adversaire pour l'exécution d'une technique
- 4) La cuirasse ou un gant se défait parce qu'il est mal mis.
- 5) Ne pas s'arrêter sur l'ordre de l'arbitre.
- 6) Projeter intentionnellement l'adversaire hors du kempo hoen
- 7) Trainer l'adversaire à terre, sans technique en s'agrippant à lui.

KEIKOKU

Chaque arbitre peut appliquer kei koku à tout moment, et le combat est immédiatement suspendu, et l'arbitre central signale kei koku avec son drapeau et une explication orale.

Quand un point est perdu, l'arbitre central doit reconfirmer cette décision avec les 2 arbitres externes.

A la suite d'une décision de groupe, l'arbitre central avec son drapeau signale le point perdu et/ou le combattant qui perd le combat.

Il est infligé au combattant qui a commis une infraction grave ou s'il a déjà été pénalisé d'un CHUI et commet une autre infraction :

- 1) Frapper à terre sans contrôle sur le visage, sur la tête, sur les testicules et sur toutes les parties non protégées de façon à compromettre la poursuite du combat.
- 2) S'agripper à la cuirasse de l'adversaire pour se protéger.
- 3) Tourner le dos à l'adversaire
- 4) Debout ou à terre, attaqué sans toucher les parties non protégées par la cuirasse (dos, nuque) sans avoir le contrôle de uke.
- 5) Blesser intentionnellement l'adversaire de façon léger, de manière à ne pas compromettre la poursuite du combat.
- 6) Utiliser le poids de son corps pour l'exécution d'une technique de luxation.
- 7) Effectuer des techniques de projection dangereuses qui, par leur nature ne permettent pas à l'adversaire de maîtriser sa chute.
- 8) Effectuer des techniques de coude différentes ou des techniques de coude sans contrôle de uke.
- 9) Simuler une blessure.
- 10) Le fait de quitter exprès l'aire de jeu pendant une prise kumi uchi waza, on perd un point.

MAKE

Il est infligé au combattant dans les cas suivant :

- 1) Si le masque se détache parce qu'il a été mal fixé.
- 2) Si le combattant abandonne le combat.
- 3) Si le combattant dont la cuirasse ou un gant se détache n'a pas d'entraîneur pour l'aider à remettre son matériel
- 4) Si l'entraîneur a un comportement irrespectueux envers un combattant ou un officiel.

SHITSU KAKU

Il est infligé au combattant qui a commis une infraction très grave ou, s'il a déjà été pénalisé d'un KEIKOKU, et commet une autre infraction de même gravité.

- 1) Projeter intentionnellement un adversaire sur la tête.
- 2) Exécuter une technique de rupture.
- 3) Frapper l'adversaire qui trop fatigué physiquement ou mentalement, doit s'arrêter.
- 4) Jurer, insulter ou se comporter de façon non martiale envers l'adversaire ou tout officiel du combat.
- 5) L'habillement n'est pas conforme au règlement
- 6) Blesser gravement et volontairement l'adversaire, de telle sorte qu'il ne puisse pas continuer le combat.

- 7) Frapper sans contrôle les parties non protégées par la cuirasse.
- 8) Frapper sans contrôles les testicules, et sur le masque a terre.
- 9) Ne pas se présenter au 3ieme appel.

F) Abandon et disqualifications

- 1) Le combat est perdu si l'arbitre estime qu'un joueur manque de combativité et évite la confrontation.
- 2) Le combat est perdu si le masque protecteur men d'un des deux combattants est complètement enlevé, indépendamment de l'action de son adversaire.
- 3) Si un arbitre déclare que le jeu n'est plus possible à cause d'une blessure, l'arbitre chef déclare le combat suspendu.
- 4) Si une enquête est occasionnée exprès par un adversaire, celui-ci perd le combat.

G) Dopage :

Considérant qu'aux termes de l'article L.232-9 du code du sport : « *Il est interdit, au cours des compétitions et manifestations sportives organisées ou autorisées par des fédérations sportives ou par une commission spécialisée instituée en application de l'article L.131-19, ou en vue d'y participer :*

- *1° D'utiliser des substances et procédés de 2/3 nature à modifier artificiellement les capacités ou à masquer l'emploi de substances ou procédés ayant cette propriété ;*
- *2° De recourir à ceux de ces substances ou procédés dont l'utilisation est soumise à des conditions restrictives lorsque ces conditions ne sont pas remplies.*
- *La liste des substances et procédés mentionnés au présent article est celle qui est élaborée en application de la convention contre le dopage signée à Strasbourg le 16 novembre 1989 ou de tout accord ultérieur qui aurait le même objet et qui s'y substituerait. La liste est publiée au Journal officiel de la République française »*

Les combattants qui ne respectent pas la législation en vigueur lié à la lutte contre le dopage, seront :

- disqualifiés du tournoi
- interdits (de façon définitive ou temporaire) à toutes rencontres compétitives.

La commission d'arbitrage peut demander aux combattants, à se soumettre à des tests de dépistage. Elle peut aussi mener des enquêtes et coopérer avec les forces publiques.

VII. FONCTION DES ARBITRES SUR L'AIRE DE COMBAT

L'arbitre central :

- 1) Il dirige tous le combat.
- 2) L'arbitre central a le même droit d'arbitrage que les arbitres externes mais le combat est contrôlé par l'arbitre chef ;
- 3) Il doit contrôler que les cuirasses sont mises correctement, la distance et la position des combattants avant de donner le départ du combat.
- 4) Il à la responsabilité de la santé des combattants durant le combat et pour cela demande l'intervention du médecin chaque fois qu'il estime nécessaire.
- 5) Il peut interrompre la rencontre avant la fin, en tenant compte de l'avis des arbitres latéraux, quand un des deux combattants manifeste une supériorité évidente.
- 6) La fin du temps fixé pour le combat doit être signalée par l'arbitre par un signal sonore suffisamment fort.
- 7) Dans les cas indiqués ci-dessous, l'arbitre annoncera MATE et interrompra temporairement le combat en cours et pour le faire recommencer il annoncera HAJIME. Si l'arbitre annonce JIKAN (pause), le temps couru entre cette annonce et celle de reprise ne sera pas compté dans le temps du combat.
 - quand un ou deux combattants ont effectués un geste interdit.
 - quand un ou deux combattants sont blessés
 - quand un ou deux combattants doivent refixer la cuirasse
 - dans tous les cas jugé nécessaires par l'arbitre

Les arbitres externes :

- 1) Ils doivent signaler à l'arbitre central chaque point ou pénalité au moyen des drapeaux, les drapeaux doivent être de deux couleurs pour distinguer les combattants : un blanc (main droite) et un rouge (main gauche).
- 2) Les arbitres externes ont le même droit d'arbitrage que l'arbitre central mais le combat est contrôlé par l'arbitre central.
- 3)
- 4) Ils doivent signaler à l'arbitre général les erreurs d'arbitrages évidentes de la part de l'arbitre central.
- 5) Ils doivent demander l'attention de l'arbitre central en cas de point ou de sanctions.
- 6) Gestes des arbitres externes :
 - IPPON : Ils doivent lever à la verticale le drapeau correspondant au combattant. En cas de blessure lors du IPPON, les arbitres doivent maintenir leur drapeau levé même s'il y a une interruption de combat.
 - CHUI – KEIKOKU – SHITSU-KAKU : Ils doivent pointer le combattant en faute avec le drapeau correspondant.
 - Sortie du kempo hoen : ils doivent tendre latéralement le drapeau correspondant au combattant.

VIII. GESTES ET PAROLES DE L'ARBITRE CENTRAL

Il faut considérer les ordres par voix ou par sifflet comme fortuits. La déclaration par drapeau est prioritaire.

Le combat commence avec l'ordre de SHYOBU HAJIME ou TSU ZUKE avec les drapeaux croisés sur la poitrine de l'arbitre central.

L'interruption ou la fin du combat est signalée par les deux drapeaux tenus droits en l'air.

Des signaux intermittents par sifflets signalent une interruption. Et un long cou de sifflet signale la fin du combat.

Un point signalé par un coup de sifflet à la suite de quoi l'arbitre central montre le coin du combattant qui a eu le point avec son drapeau tenu droit en l'air.

Les drapeaux croisés en continu signalent un combat nul en cas d'atemi waza simultané.

Quand il donne un avertissement, l'arbitre central montre le joueur sanctionné avec son drapeau pendant que l'arbitre alterné croise son drapeau sur un bras.

Un point est accordé quand il est signalé par plus de 2 arbitres.

Cependant, si nécessaire, un arbitre central peut consulter les deux arbitres externes en cas de doute ; l'arbitre central doit confirmer la validité de décision.

En accordant un point pour kansetsu gyakutori waza, l'arbitre le plus proche des combattants prend la décision et les deux autres arbitres doivent suivre car une décision rapide est nécessaire pour cette technique dangereuse.

Quand un des arbitres fait appel contre un point, le combat est suspendu temporairement et les autres arbitres doivent donner leur décision par drapeau.

L'arbitre central a décision finale quand un point est contesté.

A la fin du combat, le joueur doit attendre en formation sonkyo la décision par drapeau de l'arbitre central annonçant une victoire ou un combat nul.

ICHNI TSUITE : debout, les pieds sur la même ligne, les bras en avant à la hauteur des épaules, rapprocher les deux drapeaux pour signaler aux combattants de rentrer sur le tatami et de se placer au niveau des repères

SONKYO : baisser les drapeaux pour indiquer aux combattants de se mettre accroupis.

REI : indique aux combattants qu'ils doivent se saluer avec le poing à terre.

HAJIME : debout, les pieds sur la même ligne, les bras en avant à la hauteur des épaules, rapprocher rapidement les deux drapeaux pour signaler aux combattants de commencer le combat.

CHOPE : L'arbitre central positionne ses drapeaux à l'horizontal.

MATTE et YAME : siffler et lever les deux drapeaux au dessus de la tête, pour arrêter le combat.

IPPON : siffler et lever le drapeau de la couleur du combattant qui marque le point, et citer la technique utilisée.

TSUZUKETE : debout, les pieds sur la même ligne, les bras en avant à la hauteur des épaules, rapprocher rapidement les deux drapeaux pour signaler aux combattants de reprendre le combat.

CHUI, KEIKOKU, SHITSU KAKU : désigné l' combattant concerné par la sanction avec le drapeau de sa couleur de ceinture.

FUJUBUN : mouvement de va-et-vient des drapeaux, horizontalement devant soi pour signaler que la dernière action ne marque pas ippon.

JIKAN : Une main horizontale et l'autre en dessous, verticalement pour arrêter le chronomètre.

TOKEI (ou JIKAN) : une main horizontale et l'autre en dessous, verticalement pour arrêter le chronomètre.

KACHI : lever le drapeau de la couleur du combattant qui a gagné le combat.

HIKIWAKE : debout, les pieds sur la même ligne, les bras en avant à la hauteur des épaules, les deux drapeaux rapprochés, pour signaler l'égalité entre les deux combattants.

SOREMADE : Ecarter les deux drapeaux pour signaler aux combattants de sortir du tatami.

TERMINOLOGIE

ATSUTO KAKU : victoire par KO ou supérieur ite

CHUI : rappel officiel

HANTEI : demande une décision de l'arbitre

HIKIWAKE : égalité

IPPON : point en faveur

JIKAN : temps

KACHI : vainqueur

KEIKOKU : point en défaveur

MAKE: perdant

MATTE: interruption temporaire du combat

MOTONOICHI: retourner a sa place respective

REI: salut

SHITSU-KAKU: disqualification

SHOBU HAJIME: début du combat

SOREMADE: fin du combat, les combattants laissent l'aire de combat

TSUZUKETE: poursuite du combat

YAME: fin du combat, les combattants retournent à leur place initiale en attendant la décision de l'arbitre.