



KUMITE SHOBU IPPON

Combat à un point : les participants essayent de marquer le point décisif avant l'adversaire dans le temps imparti.

Article 1 : Types de combats

Les types de combats sont les suivants:

1. Individuel :

Les combats individuels se gagnent par décision de « SHOBU IPPON » .

« Shobu Ippon » est un combat à un point .Un combat où les participants essayent de marquer 1 Ippon (2 Waza-ari) avant l'adversaire dans le temps imparti .

1. Par Equipe :

- a) Le nombre de personnes comprises dans l'équipe (masculine ou féminine) sera de 3+1 réserve.
- b) Pour participer, il faut au minimum deux compétiteurs.
- c) Avant chaque match, les équipes doivent présenter à la table officielle leur composition ainsi que les noms des membres de l'équipe. L'ordre pourra changer avant chaque tour mais une fois notifié, il ne pourra plus être modifié. L'utilisation de la réserve constitue un changement dans l'ordre de passage de combat.
- d) Les combats entre compétiteurs individuels ou par équipes devront obligatoirement se dérouler dans un ordre prédéfini.
- e) L'équipe victorieuse sera décidée sur base des différents combats individuels.
- f) Les critères pour la décision du vainqueur par équipe seront pris sur base du nombre de gagnants en matchs individuels suivant (par ordre croissant d'importance) :
 - 1- le nombre de victoires ;
 - 2- le nombre d'Ippon (uniquement pour le gagnant) ;
 - 3- le nombre de Waza-ari (uniquement pour le gagnant) ;
 - 4- le résultat de la prolongation.

Lorsqu' une équipe est à égalité avec l'équipe adverse, il faut prendre une décision. Celle-ci sera prise sur base des résultats cités ci-dessus ou alors des prolongations seront effectuées entre les deux équipes en présence .En cas d'égalité à la fin de la prolongation, un autre combat aura lieu (Saï Shiaï) . Si le score ne se départage pas, une décision sera prise par les Juges.

Une victoire conquise grâce à une faute entraînera une disqualification ou un retrait et l'adversaire se verra octroyer un Ippon.

Article 2 :Départ ,suspension et fin de combat

1) Départ : pour débiter le Kumite, l'Arbitre se tiendra en dehors de la surface de combat .A sa gauche et à sa droite se tiennent les Juges. Après les échanges de salut des compétiteurs et des Juges (Shomen ni Reï et Otagaï ni Reï), l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges se retournent et se saluent mutuellement. Le combat commencera dès que l'Arbitre annonce « Shobu ippon hajime » .



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

2) Suspension : l'Arbitre arrêtera le combat en annonçant Yame et les compétiteurs retourneront à leur place. Pour la reprise du combat, l'Arbitre annonce « Tsuzukete Hajime ».

3) Le secrétaire-chrono donnera des signaux avec une sonnerie indiquant Atoshibaraku : encore trente secondes avant la fin (un signal), ainsi qu'à la fin du temps imparti (deux signaux).

4) Fin : après l'arrêt du combat, l'Arbitre y met fin en annonçant Soremade . Après les saluts des compétiteurs, celui de l'Arbitre et des Juges (Otogai ni Rei -Shomen-ni-Rei), le combat est définitivement terminé .

Article 3: Durée du combat

La durée d'un combat sera de 2 minutes effectives. Pendant la compétition, le Comité Exécutif de la WUKF peut modifier la durée des combats.

Article 4 :Prolongation

- 1 .Dans l'éventualité d'un match nul, il y aura un autre combat (Saï Shiai).
- 2 .Dans l'éventualité d'un autre match nul après la prolongation, les Juges devront prendre la décision de désigner le vainqueur en se basant uniquement sur la prolongation.
- 3 . Tous les points et toutes les pénalités ne pourront être pris en considération dans la prolongation car celle-ci devra être considérée comme un nouveau combat.

Article 5 : Victoire ou Défaite

La victoire ou la défaite sera décidée sur base d'un Ippon , victoire sur décision , la défaite en raison d'une faute , la disqualification ou le retrait du combattant .

Article 6 : Attaques valables

Les attaques sont limitées aux superficies suivantes :

- a) tête, poitrine, visage, cou, abdomen, dos, poitrine (à l'exclusion des épaules) ;
- b) une technique portée en même temps que le gong de fin de combat sera comptée ;
- c) une attaque effective, délivrée après le gong final, ne pourra être validée et ne pourra non plus être retenue comme base de décision.
- d) Jogai (sortie) : une technique délivrée en dehors de l'aire de combat ne pourra être validée .Cependant , si le combattant porte une technique dans les limites de l'aire de combat et sort de suite , la technique lui sera accordée . La situation concernant le « Yame » aidera à déterminer s'il y a bien eu une sortie. Par conséquent, la sortie effectuée en dehors du temps imparti ne pourra être pénalisée.
- e) Si la tentative d'Aka de marquer est infructueuse, le Yame ne sera pas prononcé et le Jogai, lui, sera enregistré. Si Shiro sort pendant qu' Aka effectue une technique valable et gagnante, tout en restant dans l'aire de combat , le point sera attribué à Aka et la sortie sera comptée pour Shiro .
- f) Une technique valable et de même valeur portée en même temps par les deux combattants ne pourra donner lieu à un score (Aiuchi) .



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Article 7 : Critères pour déterminer un Ippon ou un Waza-ari

1. L'IPPON sera donné quand une technique précise et puissante, qui pourrait être considérée comme décisive, sera portée sur les points d'attaques reconnus, suivant certaines conditions : bonne forme , bonne attitude , grande vigueur d'application , zanshin , timing , distance correcte.

2. Une technique effective donnera un Ippon sous les conditions suivantes :

- a) contre technique porté au moment exact où l'adversaire attaque ;
- b) technique portée sur l'adversaire au moment où celui-ci vient d'être balayé ;
- c) lors de l'utilisation d'une succession de combinaisons avec attaques effectives;
- d) pour une combinaison où des techniques de poings et pieds sont utilisées ;
- e) pour une combinaison valable d'une attaque de poing/pied et techniques de balayage ;
- f) lorsque l'adversaire a perdu l'esprit combatif et tourne le dos ;
- g) technique portée sur des parties du corps non défendues de l'adversaire.

3. Un Waza-ari est attribué pour une technique presque comparable à celle nécessaire pour marquer un Ippon. Les Arbitres doivent considérer en premier lieu s'il y a un Ippon et puis seulement attribuer un Waza-ari.

Article 8 : Critères de décision (Hantei)

En l'absence d'1 Ippon ou d'une défaite due à une disqualification (Hansoku) ou un abandon (Kiken) , la décision (Hantei) qui désignera le gagnant sera prise selon les critères suivants :

- a) s'il y a eu des Waza-ari ;
- b) si des fautes ont été commises ;
- c) le nombre de sorties de l'aire de combat ;
- d) l'attitude au combat des deux combattants ;
- e) habilité et technique ;
- f) la puissance et l'esprit combatif ;
- g) le nombre d'attaques portées ;
- h) la supériorité tactique, technique et stylistique exprimée pendant le combat ;
- i) la sportivité (fair- play).

Article 9 : Actions interdites

Les actions et techniques suivantes sont interdites :

- a) Attaque sans contrôle.
- b) Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué.
- c) Attaque aux articulations des jambes et des bras.
- d) Attaque main ouverte vers le visage, Empi Uchi, Hiza Geri, Atama Uchi .
- e) Attaque à l'aîne.
- f) Attaque aux hanches, aux articulations des genoux, des coups de pieds et des tibias.
- g) Saisir son adversaire, pousser, lutter inutilement.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- h) Projection dangereuse.
- i) Acte, mouvement qui font perdre du temps.
- j) Comportement peu sportif, insulte verbale et provocation.
- k) N'importe quel acte qui pourrait discréditer la discipline du Karaté, même si cela provient de l'entraîneur, de l'accompagnateur officiel ou de toute autre personne qui pourrait être en relation avec les combattants.
- l) Situation dans laquelle un ou les deux compétiteurs démontrent un manque d'égard pour leur propre sécurité (Mubobi) .
- m) Toutes les actions irrespectueuses et inutiles sont strictement interdites.
- n) Les actions et réactions exagérées sont interdites et seront pénalisées.

Article 10 :Pénalités et disqualifications

- 1) L'Arbitre devra punir ou menacer d'une pénalité un combattant qui commet un acte interdit.
- 2) Lorsque le combattant refuse le combat.
- 3) S' il commet une action qui pourrait mettre en danger sa propre intégrité .
- 4) Si un combattant, après avoir reçu une pénalité, répète l'action interdite ou toute autre action interdite, l'Arbitre devra le disqualifier ou décider d'une pénalité adéquate.
- 5) L'Arbitre devra disqualifier directement un combattant qui n'obéit pas à ses ordres.
- 6) Il sera disqualifié, s'il est considéré comme excité au point qu'il pourrait se mettre en danger ainsi que les autres.
- 7) Quand les actions commises sont considérées comme étant contraires, de façon évidente, avec l'esprit sportif de la compétition.
- 8) Toute autre action qui viole les Règlements de la Compétition.
- 9) Avertissement et pénalité:
 - a- Atenai : avertissement (sans pénalité) ;
 - b- Chui : infraction officielle ;
 - c- Hansoku : disqualification.
- 10) Si le combattant sort continuellement de l'aire de combat, l'Arbitre prendra la décision suivante :
 - a) après la première sortie, le combattant reçoit un avertissement personnel (Jogaï) ;
 - b) après la deuxième sortie, le combattant recevra la pénalité de Jogaï Chui ;



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- c) après la troisième sortie, le combattant sera disqualifié (Jogai Hansoku).
- 11) Tout acte répréhensible provenant d'une personne en relation avec le combattant, comme l'entraîneur, un dirigeant, un supporter etc., entraînera une disqualification du combattant ou de l'équipe.
- 12) Les pénalités ne seront pas additionnées:
- a) Atenai, Chui, Hansoku;
 - b) Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- 13) Les pénalités seront accompagnées d'une augmentation de la sévérité par rapport à la pénalité déjà imposée (excepté Atenai).
- 14) Aucun point ne sera donné si le combattant blesse l'adversaire, même si les blessures sont minimes.

Appendices

Appendice 1 : Terminologie

Shobu Ippon

<u>Hajime :</u>	début du combat. L'Arbitre est à sa place.
<u>Shobu Hajime :</u>	reprise du combat. L'Arbitre reste à sa place.
<u>Atoshi Baraku :</u>	30 secondes avant la fin du combat. Un signal audible sera donné par le secrétaire-chrono.
<u>Yame :</u>	arrêt, interruption ou suspension du combat. L'Arbitre tendra le bras vers l'avant avec un shuto vers le bas.
<u>Tsuzukete :</u>	combattre, rester en mouvement.
<u>Tsuzekete Hajime :</u>	reprise du combat. L'Arbitre est en zenkustu-dachi, fait un pas en arrière, tend les bras vers l'avant, les paumes des mains dirigées vers les combattants.
<u>Soremade :</u>	fin du combat. L'Arbitre tend le bras devant lui, la paume de la main vers l'avant (TEISHO).
<u>Motonoichi:</u>	les combattants, l'Arbitre et les Juges retournent à leur place respective.
<u>Shugo Shugo:</u>	appel des Juges à l'Arbitre, celui-ci montre du doigt les Juges appelés.
<u>Hantei :</u>	l'Arbitre demande par un coup de sifflet le jugement. Ensuite, les Juges rendent leur décision au moyen des drapeaux.
<u>Ippon :</u>	un point. L'Arbitre tend le bras au-dessus de l'épaule dans un angle de 45°.
<u>Waza-ari :</u>	un demi-point. L'Arbitre tend le bras vers le bas dans un angle de 45°.
<u>Awasete Ippon:</u>	deux waza-ari = un ippon.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

<u>Aïuchi</u> :	technique simultanée .L'Arbitre unit les deux poings l'un en face de l'autre à hauteur de la poitrine et aucun point ne sera donné.
<u>Hikiwake</u> :	égalité. L'Arbitre croise les bras sur la poitrine puis les tend vers le bas, les paumes des mains dirigées vers le haut.
<u>Aka(Shiro)</u> :	victoire pour Rouge ou Blanc .L'Arbitre tend le bras vers le haut du coté du gagnant .
<u>Encho-sen</u> :	prolongation .L'Arbitre redémarre le match avec le commandement « Shobu Hajime ».
<u>Torimassen</u> :	technique non valable .L'Arbitre croise les bras sur la poitrine puis les tend vers le bas, les paumes des mains dirigées vers le bas.
<u>Atenai</u> :	avertissement verbal .L'Arbitre touche avec le poing la paume de l'autre main en direction du fautif.
<u>Chui</u> :	pénalité. L'Arbitre tend le bras en pointant l'index vers les pieds du combattant fautif.
<u>Hansoku</u> :	disqualification. L'Arbitre tend le bras en pointant l'index vers le visage du combattant fautif et déclare la victoire de son adversaire.
<u>Jogaï</u> :	sortie .L'Arbitre indique le bord du shiaï-jo, du coté du fautif.
<u>Uke Imasu</u> :	technique bloquée .L'Arbitre touche avec la paume de la main le bras opposé.
<u>Yowai</u> :	technique faible. L'Arbitre fait un mouvement avec la main ouverte vers le bas.
<u>Hayai</u> :	technique plus rapide, première touche .L'Arbitre touche avec les doigts la paume de la main opposée.
<u>Mai</u> :	distance incorrecte. L'Arbitre plie les bras, les paumes des mains dirigées l'intérieur.
<u>Mubobi</u> :	avertissement pour un manque d'égard pour sa propre sécurité et celle de l'autre. L'Arbitre tend le bras en pointant l'index dans un angle de 60° vers le fautif.
<u>Kiken</u>	abandon .L'Arbitre indique avec le doigt l'emplacement du combattant
<u>Shikkaku</u>	disqualification de la compétition .L'Arbitre pointe le doigt vers le visage du combattant fautif puis vers l'extérieur de l'aire de combat.

Appendice 2 : Table de décision

SHIRO(AKA) NO KACHI ou HIKIWAKE

OO X Mienai

Lorsque deux Juges donnent un point à SHIRO(AKA) , qu'un Juge donne un point à l'autre et que le dernier juge fait MIENAI , l'Arbitre doit consulter les deux Juges qui ont donné le point . Il leur demandera de prendre une décision.

Lorsque chacun est retourné à sa place, l'Arbitre demandera à nouveau une décision.

Les juges donneront leur décision.



WORLD UNION OF KARATE FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Appendice 3 : Equipement

- Gants :** ils devront être recouverts d'un tissu blanc ou de cuir lisse, le pouce et les doigts ne doivent pas être recouverts, l'épaisseur maximum sera de 2 cm.
- Coquille :** elle sera en plastique ou en cuir .Interdiction qu'elle soit en matière métallique.
- Protège- tibia :** il doit être en matériau mou et recouvert de tissu blanc .Le plastique dur est interdit.
- Epaisseur maximum 2cm :** ils ne pourront couvrir que le tibia, pas le genou, ni les chevilles.
- Protège-dents :** il devra être blanc ou transparent.
- Protège poitrine:** il doit protéger tout le torse ainsi que les côtés du torse et non seulement la poitrine.

Traduction effectuée par Roberto PERRI (LFK Belgique)

Corrections et modifications effectuées par Michel GÖBBELS (LFK Belgique)