

Belgian Amateur Karate Federation asbl



**REGLEMENTS DE COMPETITIONS
2016**

Changements :

- p 6 : Compétitions officielles
- p 6 : Compétitions reconnues
- p 7 : Compétitions reconnues
- p 8 : Soins médicaux
- p 17 : Equipes jeunes

REGLEMENTS DE COMPETITIONS

Ce règlement a été fait par le Conseil d'Administration BAKF.

Ces règlements entrent en vigueur le 27 février 2016 et restent valables jusqu'au moment où une nouvelle version sera approuvée par le Conseil d'Administration BAKF.

Ils sont d'application pour toutes les activités placées sous l'autorité de la BAKF.

H. De Clercq,
président JKA Vlaanderen

P. Wattieaux,
président JKA Francophone

P. Wattieaux,
président Belgian Amateur Karate Federation

CHAPITRE 1

REGLEMENTS ORGANISATION DES COMPETITIONS

Remarque :

Par « national » il faut comprendre : niveau Belgique

Par « régional » il faut comprendre : JKA Francophone ou JKA Vlaanderen

Par 'JKA' il faut comprendre la pratique du karaté dans l'objectif de BAKF Asbl et ces ailes l'Asbl JKA Francophone et JKA Vlaanderen vzw.

1 ORGANISATION DES COMPETITIONS

1.1 SORTES DE COMPETITIONS

1.1.1 Compétitions officielles.

Les compétitions officielles sont des compétitions organisées par ou sous les auspices de la fédération nationale BAKF ou JKA Vlaanderen et JKA Francophone.

Il s'agit:

- des championnats et coupes JKA nationales,
- des championnats et coupes JKA régionales,
- des championnats et coupes JKA provinciales,

1.1.2 Compétitions reconnues.

Les compétitions reconnues sont des compétitions qui ont été approuvées par JKA Vlaanderen ou JKA Francophone. La reconnaissance au niveau national n'est pas attribuée.

Les conditions de reconnaissance sont les suivantes :

- annuellement le règlement détaillé de la compétition sera transmis à la fédération régionale respective, y compris les modifications éventuelles vis-à-vis des éditions précédentes.
- le règlement de la compétition doit être approuvé auparavant par la fédération régionale respective.
- les compétitions seront arbitrées par des arbitres JKA officiels.
- La compétition doit déjà avoir eu lieu au moins 2 fois consécutives selon un règlement approuvé par la fédération régionale respective.
- La demande de reconnaissance doit être proposée à la fédération régionale respective.
- Le conseil d'administration de la fédération régionale respective décide de la reconnaissance éventuelle de la compétition.
- Le Conseil d'Administration reste libre et souverain dans son choix et peut demander des compléments d'information tels que bilan de l'activité, choix des arbitres, droit d'entrée, etc...
- Que uniquement avec l'approbation de BAKF les mots 'national(e)', 'régional(e)', 'provinciales' et 'JKA' peuvent être utilisés.

La reconnaissance expire automatiquement dès que les conditions précédentes ne sont plus remplies.

La reconnaissance d'une compétition signifie que:

- La compétition a priorité par rapport à des activités ou des compétitions non-reconnues sur le calendrier de la fédération régionale respective;
- le chef arbitre est désigné par la fédération régionale respective, qui paie également les coûts impliqués;
- la compétition est admissible à des subsides éventuels prévus par la fédération régionale respective.

1.1.3 Compétitions non-reconnues.

1.2 PRIORITES

Ordre décroissant de priorité.

1. Compétitions officielles
2. Compétitions reconnues
3. Compétitions non-reconnues

Les compétitions d'un ordre moins important ne peuvent être organisées en même temps que les compétitions d'un ordre plus important.

Les compétitions de même ordre peuvent être organisées le même jour pour autant qu'elles ne se fassent pas concurrence.

En cas de concurrence, priorité va à la compétition qui se déroule le même jour que l'année précédente.

1.3 ARBITRAGE

1.3.1 Compétitions officielles.

- Pour tous les championnats nationaux (JKA Belgium) et régionaux (JKA Francophone / JKA Vlaanderen) ou les coupes la désignation des arbitres relève des responsables d'arbitrage JKA Belgium ou JKA Francophone ou JKA Vlaanderen.
Les frais des arbitres sont pris en charge par les ailes respectives la JKA Francophone / la JKA Vlaanderen.
- Pour tous les championnats (JKA) provinciaux individuel ou par équipe la désignation des arbitres relève du responsable provincial JKA.
Les frais des arbitres sont pris en charge par la province elle-même.

1.3.2 Compétitions reconnues.

Le chef arbitre est désigné par les responsables d'arbitrage JKA Belgium ou JKA Francophone ou JKA Vlaanderen. Les frais sont pris en charge par la fédération respective JKA Francophone ou JKA Vlaanderen. Tous les autres frais d'arbitrage sont pris en charge par les organisateurs.

Outre le fait de prendre en charge les frais du chef arbitre, la fédération qui reconnaît la compétition peut attribuer un subside sous forme de forfait; cette somme sera défini annuellement en assemblée générale (ou en Conseil d'Administration) en fonction des budgets.

Ce forfait peut être différent selon le type et l'ampleur de l'activité. Le subside ne sera liquidé d'après l'organisation de la compétition.

1.3.3 Compétitions non-reconnues.

Tous les frais d'arbitrage sont pris en charge par les organisateurs.

1.4 RESPONSABILITE

L'organisateur est responsable du déroulement normal de la compétition, comme on peut s'y attendre d'un déroulement raisonnable.

Certains aspects de cette responsabilité peuvent être pris en charge par la fédération nationale, régionale ou provinciale.

Ceci n'est valable que pour autant que ceux-ci soient explicitement mentionnés dans le présent règlement, ou si un accord écrit existe entre l'organisateur et la fédération concernée.

1.5 INSCRIPTIONS

- Pour les compétitions où la libre inscription est possible, l'inscription doit avoir eu lieu au minimum trois jours avant. Elles ne seront donc plus acceptées le jour de la compétition.
- L'organisateur détermine la date limite d'inscriptions.
- L'absence sans motif, après inscription, peut être sanctionnée.
- L'absence sans raison valable, suite à une sélection dans une compétition, et non excusée dans les délais impartis, peut entraîner une exclusion pour la même compétition, l'année sportive suivante.

1.6 SOINS MEDICAUX

- Pour toutes les compétitions 'Shiai kumite' la présence d'un médecin, accepté par la fédération, et au moins d'un soigneur en possession d'un diplôme de première soins est exigée;
- Pour toutes les compétitions non-'Shiai kumite' la présence d'au moins un soigneur en possession d'un diplôme de première soins est exigée;
- Il est conseillé de prévoir un transport rapide vers un hôpital ou centre médical;
- Un rapport médical de la compétition doit être fait pour chaque compétition officielle et pour chaque compétition reconnue.

1.7 ORGANISATION PRATIQUE

La réglementation

Les compétitions officielles et reconnues doivent être organisées suivant la procédure de la BAKF 'Organisation des compétitions', à obtenir auprès du au secrétariat BAKF.

Formulaire : 'Demande en vue de l'organisation d'une compétition'.

DEMANDE EN VUE DE L'ORGANISATION D'UNE COMPÉTITION.

(adresser au président de la fédération fédérale et au secrétariat fédéral au plus tard début octobre de l'année précédent la date de la compétition).

..... (ci-après dénommé organisateur)

sollicite l'autorisation de la BAKF / de la JKA Francophone / de la JKA Vlaanderen, pour l'organisation de :

DÉNOMINATION DE LA COMPÉTITION :

DATE DE LA COMPÉTITION : .. / .. / HEURE PRÉVUE :

LIEU :

Prix d'entrée proposé :

Description de la compétition, conditions de participation (grade, fédération, région, etc..)
(le règlement de la compétition doit être annexé)

RESPONSABLE DE L'ORGANISATION :

Adresse de contact :

Téléphone:

L'organisateur s'engage à observer strictement les directives de la BAKF.

Date de demande : .. / .. /

1er responsable
(nom en signature)

2me responsable
(nom et signature)

AVIS BAKF / JKA Francophone / JKA Vlaanderen

Décision prise par le conseil d'administration le : .. / .. /

L'organisation d'une compétition : PERMIS - PAS PERMIS

Raison :

Directeur de la compétition :

Arbitre superviseur de la compétition :

Signature du président et/ou du secrétaire-général :

CHAPITRE 2

DIRECTIVES POUR LES COMPETITIONS

2 DIRECTIVES COMPETITIONS

2.1 REMARQUES GÉNÉRALES

Dans toutes circonstances non prévues par ces règlements ou pour raisons d'urgence, le directeur de compétition a, en accord, avec d'autres membres présents du conseil d'administration de la BAKF, le droit de prendre toutes décisions jugées les plus adéquates.

2.1.1 Direction de compétitions.

- pour toutes les compétitions officielles et reconnues : la commission de compétitions BAKF
- pour les tournois et compétitions non-reconnues: l'organisation locale

2.1.2 Organisation de compétitions.

Une discipline n'a pas lieu :

- s'il n'y a pas 8 inscriptions pour une catégorie
- s'ils se présentent moins de 4 compétiteurs sur l'aire de compétition

Chaque exception sur cette règle peut être examinée séparément par la commission de compétition respective ou l'organisation locale.

2.1.3 Conditions de participation.

A la date d'inscription, avoir une licence valable VKF/FFK et être affilié à un club de l'asbl JKA Vlaanderen ou l'asbl JKA Francophone.

Remarque :

- sur demande des officiels on doit pouvoir montrer la licence
- être inscrit auprès de l'organisation de compétition
- être en ordre avec les règlements de l'asbl BAKF, l'asbl JKA Vlaanderen, ou l'asbl JKA Francophone
- tenue compétiteurs : voir chapitre 3 – Supplément au Règlements de compétition d'ESKA.

2.1.4 Catégories.

2.1.4.1 Catégorie de sexe.

Dames

Hommes

Mixte (seulement pour les catégories pupilles et pré minimes)

Hommes et femmes combattent dans des catégories distinctes. Exception est faite pour les pupilles, pré minimes (kata et kumite) et en Kihon Ippon Kumite ou mixte est permis.

2.1.4.2 Catégorie d'âge.

On peut seulement participer dans sa propre catégorie d'âge. A l'exception des compétitions par équipe ou on ne peut participer au maximum que dans une catégorie d'âge supérieure à la catégorie d'âge actuelle.

Pour les compétiteurs de plus de 40 ans un certificat médical valable est requis. Ce certificat reste valable pour 1 an.

On tient compte de l'âge qui sera atteint pendant l'année en cours. (Par ex. né le 7 avril 1999, on sera classé en 2015 dans le groupe d'âge des 16-17 ans ; même pour une compétition p.ex. février 2015 on sera déjà Scolaire)

Catégorie d'âge	âge	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	
		être né en:								
Pupilles	7	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	
	8	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	
	9	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	
Pré minimes	10	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	
	11	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	
Minimes	12	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	
	13	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	
Cadets	14	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	
	15	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	
Scolaires	16	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	
	17	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	
Juniors	18	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	
	19	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	
	20	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	
		être né en ou avant:								
Seniors	+21	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	

2.1.4.3 Catégories de poids.

Pas de limitation de poids.

2.1.4.4 Catégories de grades.

Ceintures blanches : 0de , 9ème, 8ème, 7ème, 6ème kyu

Ceintures bleues : 5ème, 4ème kyu

Ceintures marrons : 3ème, 2ème, 1er kyu

Ceintures noires : grades Dan.

2.1.4.5 Catégories kumite et kata.

KUMITE

Catégorie 1 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G.(côté préféré)

défense : obligatoire mais libre.

contre-attaque : G.Ts.

Remarque : on ne prend plus le distance de combat.

Catégorie 2 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush.G.

(côté préféré) (*)

défense : obligatoire mais libre

contre-attaque : G.Ts.

Remarque : on ne prend plus le distance de combat.

Catégorie 3 : jyu ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush. G.

(côté préféré) (*)

défense : obligatoire mais libre

contre-attaque : G.Ts.

Catégorie 4 : shiai kumite : combat : 1' : ippon shobu

prolongation : 1' sakidori shobu

Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu

prolongation : 1' : sakidori shobu

(*) La direction de compétition peut décider, pour des raisons d'organisation (manque de temps,...), que l'on ne doit exécuter que 3 techniques (au minimum 1 tsuki) dans les Catégories 2 et 3.

KATA

Kata par catégorie d'âge n'importe quel championnat

Pupilles: Éliminatoires: système fanions: H1
Finales (4): système points: H1 – H2

Pré minimes: Éliminatoires: système fanions: H1– H2
Finales (4): système points: H1 – H2 – H3

Minimes: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Cadets: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Scolaires: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD – KD

Juniors: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: BD – KD – Jion – Empi – Jitte – Gankaku
– Hangetsu – T2 – T3

Seniors: Éliminatoires: système fanions:
- jusqu'à 8 : H2 – H3 – H4 – H5 – T1
- de 8 à 4 : BD – KD – Jion – Empi
Finales (4): système points: Tous les katas supérieur à partir de BD

Kata aux compétitions reconnues et tournois

Ceintures blanches: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Ceintures bleues: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD - KD

Ceintures marrons: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD - KD

Ceintures noires: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: BD – KD – Jion – Empi – Jitte – Gankaku
– Hangetsu – T2 – T3

2.2 COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES

2.2.1 Kata.

Général

- Lors de compétitions kata il n'y a pas de limitation des grades.
- Lors des éliminatoires ou des finales, si un participant doit effectuer un second kata (par exemple en cas d'égalité de points) il peut présenter le même kata ou un autre.
- La finale kata doit se faire avant le shiai kumite.
- Lors d'une compétition kata, le kata en finale doit être différent de celui effectué lors des éliminatoires, sauf pour la catégorie "pupilles" et "pré minimes" ou si le kata est imposé.

Systemes

- Système 1 :
Système drapeaux : Éliminations directes jusqu'à quatre finalistes, pas de repêchage.
Ensuite système de points pour les 4 finalistes.
- Système 2 : Seulement pour les tournois :
Système drapeaux : Éliminations directes, pas de repêchage. On ne fait pas le combat pour la troisième et quatrième place.

2.2.2 Kumite.

Général

- Niveau : SHIAI KUMITE chez les Seniors : minimum 5^{ème} kyu.
Niveau : SHIAI KUMITE chez les Cadets, Scolaires, Juniors : pas de limitation de grade.

Systemes

- Système 1 : Élimination directe, pas de repêchage.
- Système 2 : Éliminatoires avec éliminations directes jusqu'à deux finalistes.
Ensuite repêchage suivant le système brésilien (entre les perdants des deux derniers combattants des éliminatoires) pour deux troisième places. On ne fait pas le combat pour la troisième et quatrième place.

2.2.3 Titres combinés.

Seront attribués :

- quand le compétiteur obtient pour les deux disciplines (kata + kumite) une des quatre premières places, **et**
- si le compétiteur obtient au moins une première place dans une des deux disciplines.

Les places obtenues (1,2,3 ou 4) dans l'ordre de kumite et de kata seront comptées. Le compétiteur qui totalise le total le plus bas, obtient le titre combiné.

Quand le total des points de kumite et kata des deux compétiteurs termine ex aequo, le compétiteur avec la meilleure place en kata obtient le titre combiné.

2.3 COMPÉTITION PAR ÉQUIPES

Les directives des compétitions individuelles (voir ci-avant) sont aussi valables pour les compétitions par équipes.

2.3.1 Équipes jeunes.

Général

- Chez les jeunes (pupilles, pré minimes, minimes, cadets, scolaires et juniors) plusieurs équipes d'un même club peuvent participer dans une même division et/ou catégorie.
- Lors de compétitions d'équipes, le plus âgé de l'équipe détermine la catégorie d'âge. On ne peut participer au maximum que dans une catégorie d'âge supérieure à la catégorie d'âge actuelle.
- Le même jour d'une compétition, on ne peut participer que dans une équipe kata et/ou une équipe kumite.
- Les équipes de kata en catégorie d'âge de pupilles, pré minimes, minimes et cadets peuvent être mixtes.
- Les équipes de kumite catégorie d'âge de pupilles, préminimes et minimes peuvent être mixtes.
- Chaque équipe se compose au maximum de 3 compétiteurs

Kata

Général : voir compétitions individuelles

Pour les classes de kata : voir les compétitions individuelles

Éliminatoires : un seul tour suivant le système de points

PAS de repêchages

Finales : système de points.

Kumite

Général : voir compétitions individuelles

Pour les classes de kumite : voir les compétitions individuelles

Élimination directe pour la 1^{ère} et 2^{ème} place.

PAS de repêchages

Juniors, Scolaires, Cadets, Minimes, Pré minimes, Pupilles : voir compétitions individuelles.

2.4 COACHING.

2.4.1 Pour les catégories à partir de pupilles jusqu'aux minimes kumité et kata :

Il y a l'**accompagnateur**

- il/elle peut accompagner le compétiteur auprès de l'aire de compétition.
- il/elle **ne peut pas donner de directives** lors du match .
- il/elle **ne peut pas entreprendre des actions ou interventions** pendant le match.
- il/elle **ne peut pas faire de tentatives** en vue **d'influencer l'arbitrage**.
- toutes les conditions relatives au coach s'appliquent également pour l'accompagnateur sauf l'âge et le grade

2.4.2 Pour les catégories à partir de cadets en kumité :

Il y a le **coach**

- Il faut avoir **18 ans** et **être 1er kyu** JKA pour être coach.
- il/elle **est autorisé de donner des directives lors des arrêts de combat uniquement** (= après le 'Yame' de l'arbitre) et ce de façon modérée et contrôlée.
- il/elle **ne peut pas entreprendre des actions ou interventions pendant les phases de combat**.
- il/elle **ne peut pas faire de tentatives** en vue **d'influencer l'arbitrage**.
- Un seul coach est autorisé par aire de match et par compétiteur
- Les coaches se placent à l'endroit qui leur est réservé. (La direction de compétition peut éventuellement obliger le coach à prendre place sur une chaise.)
- Les coaches portent un karaté-gi conforme aux règlements JKA Belgium. Pas de training
- Les coaches doivent être inscrits sur le bulletin d'inscription du championnat pour pouvoir participer.
- Chaque coach doit pouvoir montrer une licence valable.
- Les coaches prennent toutes les dispositions possibles pour être les mieux formés à cette fonction.
- Les coaches sont responsables du comportement des compétiteurs de leur club.
- Les clubs sont responsables pour leurs coaches et leurs accompagnateurs.
- Il n'y a pas de coaching pour la discipline kata seulement accompagnateur.
- Le badge de coach est obligatoire et sera fourni par la fédération ou par l'organisateur.
- S'il y a un briefing, Les coaches participent obligatoirement au briefing de l'organisateur et du responsable d'arbitrage.
- Tous les coaches ont le même statut, il n'y a pas de différenciation d'âge, de grade, d'ancienneté, etc.

2.4.3 Remarques

- Il revient aux clubs de s'occuper de l'instruction de ses coaches et accompagnateurs en vertu des règlements d'arbitrage et règlement d'organisation.
- Chaque organisation est libre de déterminer si les coaches payent leur entrée au même titre que le public
- Evaluation après la compétition par les arbitres. Les coaches qui ont démontré un comportement inapproprié sont identifiés. Les clubs reçoivent un courrier demandant d'interpeller le coach en question. En fonction de la situation, le coach & le club risque une sanction.
- Il y a un comité de coach. Ce comité est composé de 2 coaches de JKA Vlaanderen et 2 coaches de JKA Francophone, il collecte les remarques des coaches.

2.5 APPENDICES

Championnat National.

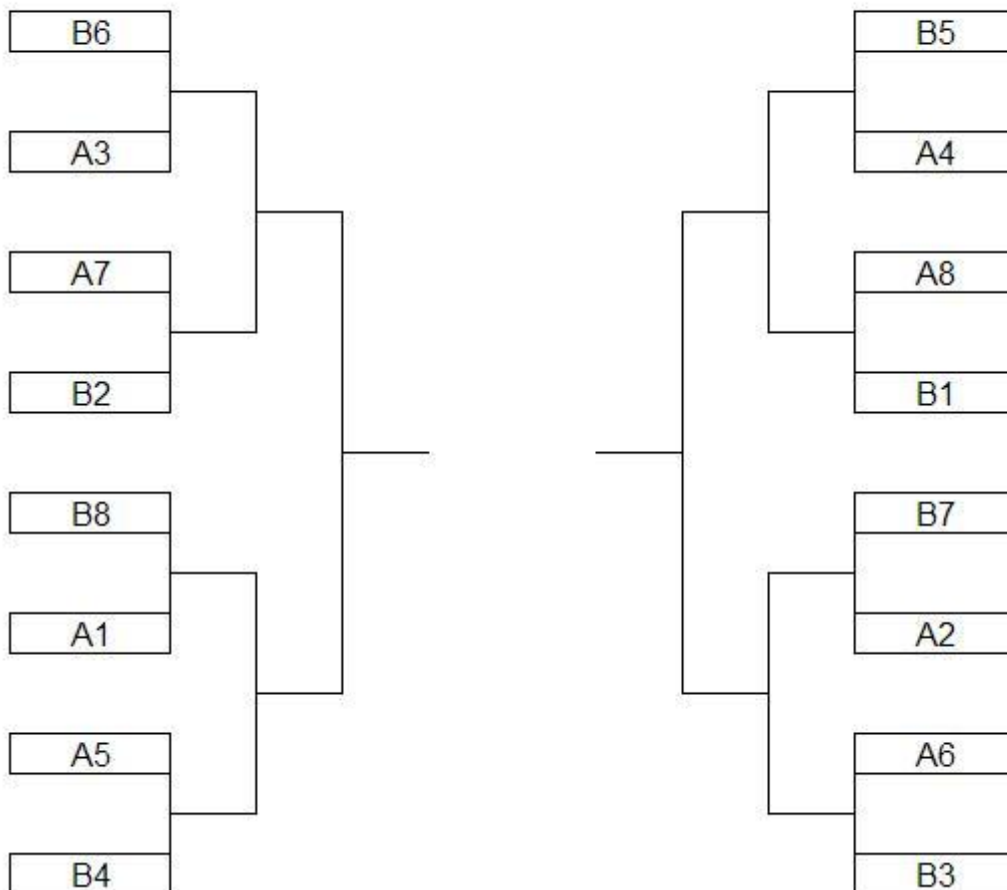
Général

Les compétiteurs pour le championnat JKA Belgique Individuel ont été sélectionnés par les ailes régionales (JKA Francophone / JKA Vlaanderen).

Pour toutes les catégories d'âge il peut être sélectionné maximum 8 compétiteurs par la JKA Francophone et maximum 8 compétiteurs par la JKA Vlaanderen. (Exceptionnellement le conseil d'administration BAKF peut augmenter le nombre de 8 compétiteurs à un maximum de 12 compétiteurs pour la catégorie seniors.)

En cas de présélections, tous les compétiteurs sont placés et ceci comme suite :

L'ordre en kumité et kata des compétiteurs lors des compétitions au championnat Belge JKA
A = JKA Francophone, B = JKA Vlaanderen



Kata

Pupilles: Éliminatoires: système fanions: H1
Finales (4): système points: H1 – H2

Pré minimes: Éliminatoires: système fanions: H1– H2
Finales (4): système points: H1 – H2 – H3

Minimes: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Cadets: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Scolaires: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD – KD

Juniors: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: BD – KD – Jion – Empi – Jitte – Gankaku – Hangetsu
– T2 – T3

Seniors: Éliminatoires: système fanions:
- jusqu'à 8 : H2 – H3 – H4 – H5 – T1
- de 8 à 4 : BD – KD – Jion – Empi
Finales (4): système points: Tous les katas supérieur à partir de BD

Kumite

- Pupilles : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 1 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G.(côté préféré)
défense : obligatoire mais libre.
contre-attaque : G.Ts.
Remarque : on ne prend plus le distance de combat.
- Pré minimes : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 2 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush.G.
(côté préféré) (*)
défense : obligatoire mais libre
contre-attaque : G.Ts.
Remarque : on ne prend plus le distance de combat.
- Minimes : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 3 : jyu ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush. G.
(côté préféré) (*)
défense : obligatoire mais libre
contre-attaque : G.Ts.

- Cadets : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 4 : shiai kumite : combat : 1' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu
- Scolaires : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' sakidori shobu:
- Juniors : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' sakidori shobu:
- Seniors : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' sakidori shobu

(*) La direction de compétition peut décider, pour des raisons d'organisation (manque de temps,...), que l'on ne doit exécuter que 3 techniques (au minimum 1 tsuki) dans les Catégories 2 et 3.

Championnat Régional et provincial.

Kata

- Pupilles: Éliminatoires: système fanions: H1
Finales (4): système points: H1 – H2
- Pré minimes: Éliminatoires: système fanions: H1– H2
Finales (4): système points: H1 – H2 – H3
- Minimes: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
- Cadets: Éliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3
Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
- Scolaires: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD – KD
- Juniors: Éliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1
Finales (4): système points: BD – KD – Jion – Empi – Jitte – Gankaku – Hangetsu – T2 – T3
- Seniors: Éliminatoires: système fanions:
- jusqu'à 8 : H2 – H3 – H4 – H5 – T1
- de 8 à 4 : BD – KD – Jion – Empi
Finales (4): système points: Tous les katas supérieur à partir de BD

Kumite

- Pupilles : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 1 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G.(côté préféré)
défense : obligatoire mais libre.
contre-attaque : G.Ts.
Remarque : on ne prend plus le distance de combat.
- Pré minimes : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 2 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush.G.
(côté préféré) (*)
défense : obligatoire mais libre
contre-attaque : G.Ts.
Remarque : on ne prend plus le distance de combat.
- Minimes : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 3 : jyu ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush. G.
(côté préféré) (*)
défense : obligatoire mais libre
contre-attaque : G.Ts.

- Cadets : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 4 : shiai kumite : combat : 1' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu
- Scolaires : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu
- Juniors : élimination directe, il n'y a pas de repêchage
Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu
- Seniors :
Eliminatoires avec éliminations directes jusqu'à deux compétiteurs. (Dans le cas où, pour le championnat régional, les participants sont sélectionnés par les provinces : élimination directe, il n'y a pas de repêchage.)
Ensuite repêchage suivant le système Brésilien (entre les perdants des deux derniers combattants des éliminatoires) pour deux troisième places. On ne fait pas le combat pour la troisième et quatrième place.
Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu

(*) La direction de compétition peut décider, pour des raisons d'organisation (manque de temps,...), que l'on ne doit exécuter que 3 techniques (au minimum 1 tsuki) dans les Catégories 2 et 3.

Compétitions reconnues et tournois.

De préférence suivant les règlements qui suivent:

Kata

Ceintures blanches: Eliminatoires: système fanions: H1 – H2 – H3

Finales (4): système points: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Ceintures bleues: Eliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD - KD

Ceintures marrons: Eliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Finales (4): système points: H4 – H5 – T1 – BD - KD

Ceintures noires: Eliminatoires: système fanions: H2 – H3 – H4 – H5 – T1

Finales (4): système points: BD – KD – Jion – Empi – Jitte – Gankaku
– Hangetsu – T2 – T3

Kumite

Ceintures blanches: élimination directe, il n'y a pas de repêchage ou « système poule »

Catégorie 2 : kihon ippon : attaque : jo - ch - M.G. - YG.k - Mw.G - Ush.G.

(côté préféré) (*)

défense : obligatoire mais libre

contre-attaque : G.Ts.

Remarque : on ne prend plus le distance de combat.

Ceintures bleues : élimination directe, il n'y a pas de repêchage ou « système poule »

éliminatoires: Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' sakidori shobu

finales: Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' sakidori shobu

Ceintures marrons : élimination directe, il n'y a pas de repêchage ou « système poule »

éliminatoires: Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu

finales: Catégorie5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu

Ceintures noires: élimination directe, il n'y a pas de repêchage ou « système poule »

éliminatoires: Catégorie 5 : shiai kumite : combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu

finales: Catégorie 5 : shiai kumite: combat : 2' : ippon shobu
prolongation : 1' : sakidori shobu

Les organisateurs des tournois peuvent appliquer un règlement propre, approuvé par le conseil d'administration BAKF et/ou le conseil d'administration de leur fédération.

CHAPITRE 3
SUPPLEMENT au REGLEMENTS DE COMPETITION
d'ESKA

3 REGLEMENTS DE COMPETITIONS

3.1 REGLEMENTS

BAKF applique le règlement de compétition de ESKA (le livret peut être obtenu au secrétariat BAKF).

3.2 EXCEPTIONS AU RÈGLEMENT DE COMPETITION ESKA

Tenue des compétiteurs.

Karatégi :

- Le karateka porte, un karaté-gi **propre, blanc**. Ce karaté-gi ne peut pas être déchiré.
- La **veste**, après fermeture avec la ceinture à la taille, doit être assez longue pour **couvrir les hanches**. Les femmes portent un **T-shirt blanc uni**, sous la veste.
- **Les manches de la veste** doivent arriver au moins à **la moitié des avant-bras** et **ne peuvent pas être roulées**, même pas vers le côté intérieur.
- Le pantalon doit être assez long pour couvrir au moins **les deux tiers des tibias** mais pas les pieds, et **ne peuvent pas être roulées**, même pas vers le côté intérieur.
- **La ceinture**, après avoir été attachée correctement autour de la taille, doit avoir une longueur de 15cm de chaque côté. Sa largeur doit être de environ 5 cm.
- En ce qui concerne les insignes, ce qui suit a été admis uniquement :
 - **L'insigne de club**, à condition que sa dimension **ne dépasse pas les 10 cm x 10 cm**. Cet insigne peut se trouver sur la partie supérieure du devant de la veste ou sur la partie supérieure de la manche, mais pas dans le dos
 - **L'insigne JKA** est accepté dans les mêmes conditions que l'insigne de club
 - **Un insigne de marque** est toléré, mais uniquement aux **endroits traditionnels**, c.à.d. sur les bords de la veste et en haut du pantalon. Autres endroits, comme le dos, le devant ou les manches, les jambes du pantalon ne sont pas acceptables.
 - Les renvois aux nationalités ou à l'équipe nationale n'ont pas été admis.
- Protections de poings
 - Obligation de les porter à toutes les compétitions.
 - Elles sont propriété du compétiteur.
 - Elles correspondent au type "BAKF"
 - Composition: Polyuréthane 2 composants
 - Tissu extérieur : Lycra blanc
 - Poids : max. 70g par pièce
 - Densité : max. 0,25 kg/dm³
 - Epaisseur : entre 25 et 35 mm
 - Largeur : max. 110 mm

- Pas de marque ni de publicité, sauf éventuellement sur le poignet
- La forme doit être conforme aux photos suivantes



- Protection dentaire :
 - La protection dentaire est obligatoire à toutes les compétitions.
 - Seules les protections dentaires qui satisfont aux exigences seront acceptées :
 - être bien ajustées,
 - faites par un dentiste sur base d'une empreinte,
 - les dents du dessus doivent être entièrement protégées (jusqu'à la dernière molaire),
 - transparent (pas de couleur).
- Le port des lunettes n'est pas permis en SHIAI KUMITE et JYU IPPON KUMITE (même s'il s'agit de verres de sécurité). Ils sont toutefois autorisés en KIHON IPPON KUMITE.
- Les pinces à cheveux sont interdites. Seul un élastique est autorisé; il est même obligatoire pour les cheveux longs.
- Les karatékas ne peuvent porter sur eux des objets qui pourraient provoquer des blessures (c'est -à- dire bagues, boucles d'oreille, colliers, boucles, ceintures en cuir, etc. ..). Si certains de ces objets ne sont pas visibles (p.e anneaux de piercing), les porter est sous la responsabilité du compétiteur même.
- Ceinture rouge et ceinture blanche :le compétiteur doit emmener ses propres ceintures à la compétition ; c'est sa responsabilité.
- Au cas où il ferait trop froid, le port du T-shirt blanc (pour les jeunes) est admis.

Tenue du coach.

- Tenue de l'accompagnateur et/ou le coach: en karategi (pas de training)

Tenue arbitres

- Uniforme : voir Directives Technique JKA Belgium (graduation, arbitrage, elite).
- Au cas où il ferait trop froid, l'arbitre principal peut décider de mettre des chaussettes noires et pantoufles ou chaussures noires.
- Les arbitres doivent avoir une présence digne. Le responsable respectif d'arbitrage décide en cas de doute.
- Afin de garantir l'uniformité de cette tenue, chaque arbitre se procurera celle-ci en fonction des directives de la JKA Belgium (principalement texture d'étoffe et choix de la couleur).

Equipe d'arbitres

Lors d'une compétition si le nombre d'arbitres de compétition présents n'est pas suffisant, le chef arbitre peut indiquer par aire de compétition un nombre d'arbitres de compétition moins importants.

Montrer la décision des arbitres de compétitions par drapeaux.

- Au près des compétitions pupilles, préminimes et minimes, après l'exécution du kata (système drapeaux) et à la fin d'un match kihon ippon kumité et jyu ippon kumité, l'arbitre central demande la décision des juges de coin (hantei).
Immédiatement **l'arbitre central et les juges de coin** lèvent le drapeau de la couleur du compétiteur qu'ils estiment le meilleur.

Tableau d'évaluation avec **quatre juges de coin et l'arbitre central**.

Le gagnant est annoncé par l'arbitre central suivant le tableau d'évaluation ci-dessous :

Opinions des juges de coin et l'arbitre central					Résultat
S	S	S	S	S	Victoire de shiro
S	S	S	S	A	Victoire de shiro
S	S	S	S	H	Victoire de shiro
S	S	S	A	A	Victoire de shiro
S	S	S	H	H	Victoire de shiro
S	S	S	A	H	Victoire de shiro
A	A	A	A	A	Victoire de aka
A	A	A	A	S	Victoire de aka
A	A	A	A	H	Victoire de aka
A	A	A	S	S	Victoire de aka
A	A	A	S	H	Victoire de aka
A	A	A	H	H	Victoire de aka
H	H	H	H	H	Hikiwake
H	H	H	H	S	Hikiwake
H	H	H	H	A	Hikiwake
H	H	H	S	S	Hikiwake
H	H	H	S	A	Hikiwake
H	H	H	A	A	Hikiwake
S	S	A	A	H	Hikiwake
S	S	A	H	H	Hikiwake
S	A	A	H	H	Hikiwake

S= Shiro, A = Aka, H = Hikiwake

Après toutes les compétitions à partir de cadets, aussi bien pour kata que pour kumite, à la fin d'une compétition, l'arbitre central demande la décision des juges de coin (hantei). Immédiatement **les juges de coin** lèvent le drapeau de la couleur du compétiteur qu'ils estiment le meilleur.

Tableau d'évaluation avec **quatre juges de coin**.

Le gagnant est annoncé par l'arbitre central suivant le tableau d'évaluation ci-dessous :

Opinions des juges de coin				Décision
S	S	S	S	<i>Victoire de shiro</i>
S	S	S	A	<i>Victoire de shiro</i>
S	S	S	H	<i>Victoire de shiro</i>
S	S	H	H	<i>Victoire de shiro ou hikiwake; dépend de l'opinion de l'arbitre centrale</i>
S	S	A	H	<i>Victoire de shiro ou hikiwake; dépend de l'opinion de l'arbitre centrale</i>
A	A	A	A	<i>Victoire de aka</i>
A	A	A	S	<i>Victoire de aka</i>
A	A	A	H	<i>Victoire de aka</i>
A	A	H	H	<i>Victoire de aka ou hikiwake; dépend de l'opinion de l'arbitre centrale</i>
A	A	S	H	<i>Victoire de aka ou hikiwake; dépend de l'opinion de l'arbitre centrale</i>
H	H	H	H	<i>Hikiwake</i>
H	H	H	A	<i>Hikiwake</i>
H	H	H	S	<i>Hikiwake</i>
H	H	A	S	<i>Hikiwake</i>
A	A	S	S	<i>Hikiwake, victoire de shiro ou victoire de aka; dépend de l'opinion de l'arbitre central</i>

Dans le cas que l'équipe arbitrale doit désigner le gagnant la voix de l'arbitre central et la voix d'un juge de coin sont considéré comme équivalent.

3.3 REGLEMENTS MÉDICAUX

Généralités.

- 1) Les porteurs de membres artificiels, les personnes avec des lésions à la tête, au cerveau et à la colonne vertébrale, les handicapés, les personnes porteurs de lunettes, les personnes épileptiques et les sourds-muets ne peuvent participer en tant que compétiteurs, excepté en KIHON IPPON KUMITE.
- 2) Les karatékas ne peuvent porter sur eux des objets qui pourraient provoquer des blessures (c'est -à- dire bagues, colliers, boucles, ceintures en cuir, etc...). Si certains de ces objets ne sont pas visibles (p.e. anneaux de piercing), les porter est sous la responsabilité du compétiteur même.
De même, il est interdit de combattre avec des bandages aux mains, bras, pieds et jambes et il est de même défendu de combattre avec du sparadrap adhésif au visage et à la tête. Les bandages appliqués par le médecin du tournoi peuvent constituer des exceptions.
- 3) Le karatéka est autorisé à porter des protections pour les dents (voir p. 27) et les organes génitaux.
- 4) L'application d'huile sur le corps est défendue.
- 5) Le médecin responsable du championnat peut recommander à l'arbitre d'arrêter le combat lorsqu'il ne peut en accepter la poursuite pour des raisons médicales. Si son intervention devait être nécessaire, il peut arrêter le combat pendant une (1) minute afin de contrôler l'aptitude du combattant à pour suivre le combat.
Pendant cet examen, seul le médecin, les arbitres et les compétiteurs peuvent demeurer sur l'aire de combat. Les arbitres doivent se conformer aux décisions des médecins.
- 6) Le juge principal peut consulter le médecin lorsque des lésions se produisent pendant un combat. Pour le traitement (par exemple saignement de blessures) le médecin dispose d'un temps maximum de deux minutes. Ensuite, le médecin doit informer le juge principal de la constatation médicale et de la participation ultérieure du karatéka.
- 7) La compétition doit être interrompue immédiatement en cas de fracture, de perte de conscience ou d'inaptitude à se défendre sur une période de 10 secondes. Le karatéka concerné ne pourra participer à une compétition de kumite durant quatre semaines (voir aussi le paragraphe concernant "les règles du knock-out").
- 8) Le dopage est interdit et punissable. Concernant cette interdiction du doping, il faut entendre l'usage des drogues, d'alcool, de caféine et de produits similaires conformément aux produits dopants qui sont cités et enregistrés par le Comité Olympique International (liste actuelle des produits dopants du C.O.I.) et qui visent à une amélioration du rendement, à la suppression de la fatigue, avant, pendant et après la compétition. Il est également défendu de faire des injections locales d'anesthésiants. Le doping peut être sanctionné par l'exclusion à vie de la JKA Francophone / JKA Vlaanderen.
- 9) Quiconque incite un karatéka à se doper ou l'assiste dans cet acte sera sanctionné de la même manière.

Règles de protection relatives au knock-out (perte de conscience d'au moins 10 secondes).

- 1) Un compétiteur subit une perte de conscience par suite d'un ou plusieurs coups directs ou indirects, ou est inapte à se défendre, il doit être examiné par le médecin du tournoi et il doit être exclu de la compétition.
- 2) Tout karatéka ayant subi une perte de conscience d'au moins 10 secondes ne sera pas autorisé poursuivre la compétition. Peu importe si l'inaptitude à poursuivre le combat provienne d'une technique régulière ou contraire aux règlements. Les soins médicaux ont pour but de préserver la santé, et non de prouver l'aptitude au combat . Les soins ne seront appliqués qu'après l'interdiction de poursuivre le combat.
- 3) Un karatéka ayant subi en kumite une perte de conscience d'au moins 10 secondes, ne pourra prendre part à des kumite durant quatre semaines, à partir du lendemain de la perte de conscience.
- 4) Un karatéka ayant subi en kumite deux pertes de conscience d'au moins 10 secondes au cours de 3 mois, sera interdit en kumité pendant 3 mois.
- 5) Un karatéka ayant subi en kumite trois pertes de conscience d'au moins 10 secondes au cours d'une année ne peut se présenter durant un an en kumite.
- 6) Un compétiteur perdant et/ou gagnant deux fois par Hansoku-make lors d'une compétition individuelle ou par équipe, ne pourra plus combattre ce jour là.
- 7) Tout karatéka concerné par les règles 1 à 5 ne pourra reprendre le combat-kumite, que si un médecin expérimenté en sport (karaté) ou un spécialiste en neurologie ou encore en neuro-chirurgie atteste son aptitude au combat. Ce certificat doit être présenté au secrétaire général de la fédération respective (JKA Vlaanderen ou JKA Francophone).
- 8) Au cours de la période de convalescence, aucune activité en karaté-compétition kumite

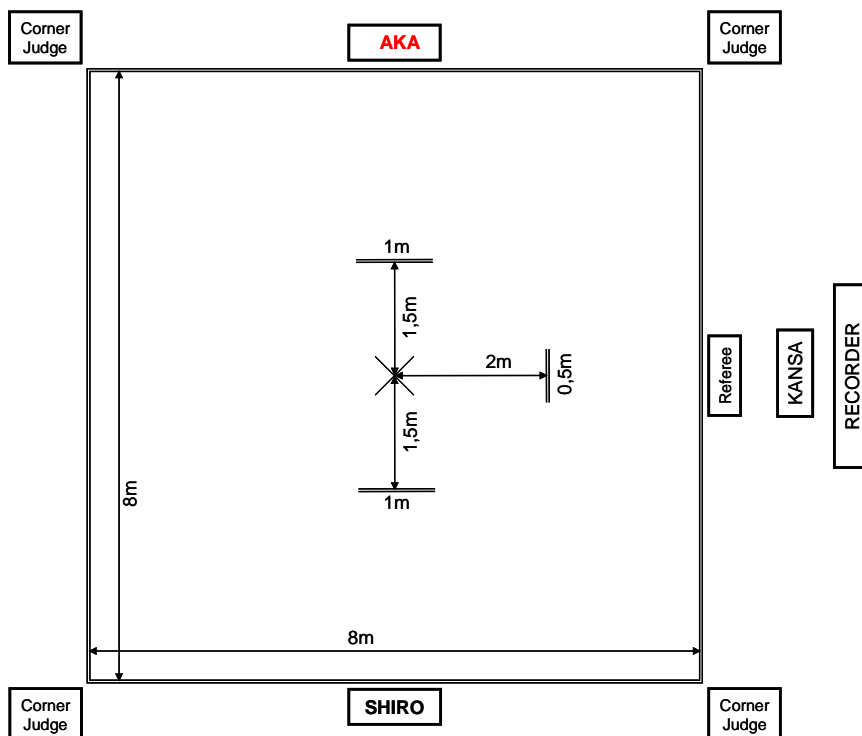
3.4 ORGANISATION DES AIRES DE COMPETITION

La largeur de toutes les lignes est de 5 cm.

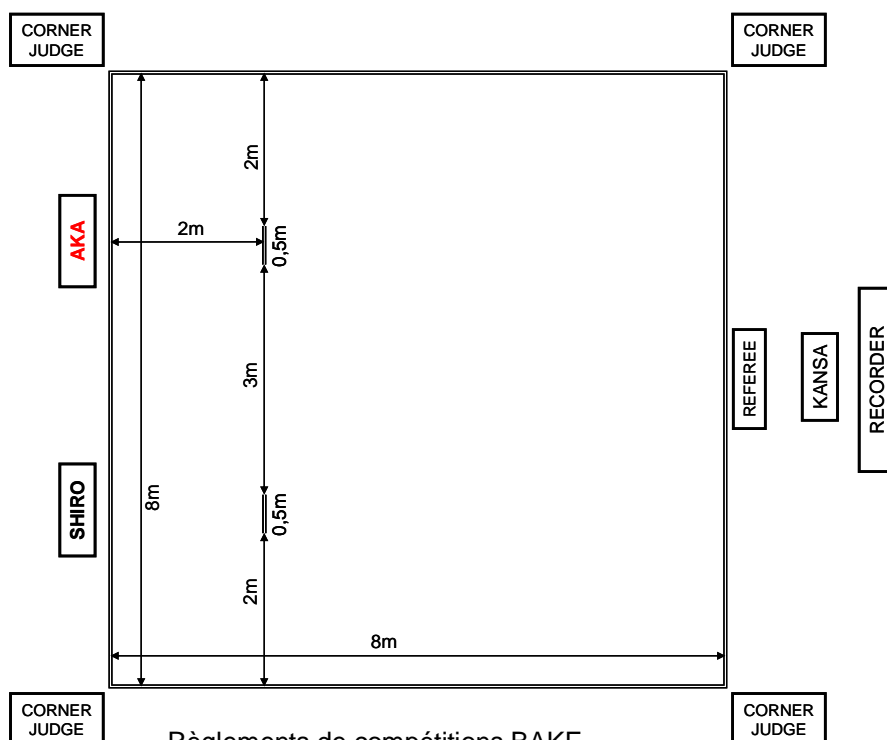
Les lignes de démarcation font partie de l'aire de compétition

Il faut prévoir un espace de sécurité d'un mètre minimum tout autour de l'aire de compétition.

KUMITE

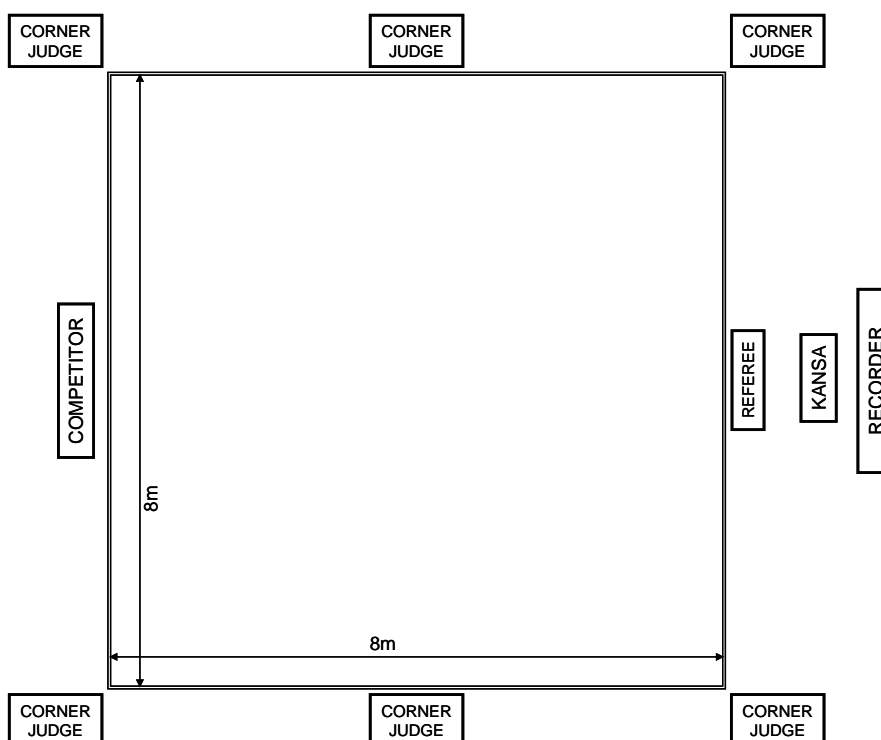


KATA - Système à drapeaux



KATA - Système à points

3.5



3.5 KIHON IPPON KUMITE

Règlements de compétitions

3.5.1.1. Déroulement de la compétition

- La position de l'arbitre et des juges est conforme à la position d'un match en kata.
- Les deux compétiteurs se trouvent hors de l'aire de match face aux lignes de départ.
- Sur l'ordre (Nagae) de l'arbitre les compétiteurs se rendent aux lignes de départ comme dans un match 'shiai-kumite', et se saluent.
- Sur l'ordre (Hajime) de l'arbitre les deux compétiteurs se rendent l'un vis-à-vis de l'autre jusqu'ils arrivent à la distance de combat (\pm longueur d'un bras) sans prendre de mesure. Cette distance doit être estimée à l'œil.
- Les attaques se déroulent alternativement : le compétiteur avec la ceinture rouge (Aka) exécute la première attaque (p.e. oi tsuki jodan), puis le compétiteur avec la ceinture blanche (Shiro) exécute la première attaque (oi tsuki jodan), après de nouveau Aka avec la deuxième attaque et continuer ainsi jusqu'à la fin de la série. L'attaquant peut librement choisir le côté de sa préférence, mais ce côté doit rester le même pendant toute la série d'attaques.

La **série d'attaques** sera la suivante (et cet ordre est obligatoire)

- Oi tsuki jodan
- Oi tsuki chudan
- Mae geri chudan
- Yoko geri kekomi chudan
- Mawashi geri jodan/chudan
- Ushiro geri chudan

Rem. 1: toutes les attaques sont précédées par une annonce claire et explicite de l'attaquant.

Rem. 2 : la série d'attaques peut être abrégée par les règlements en vigueur.

- Après la fin des deux séries et sur l'ordre de l'arbitre (*Soremade*), les deux compétiteurs se rendent aux lignes de départ.
- Sur l'ordre (*Hantei*) de l'arbitre, l'arbitre et les juges de coin signalent leurs jugements au moyen des drapeaux.
- Après ceci, l'arbitre annoncera le résultat du match.
- S' il y a un vainqueur, les deux compétiteurs se saluent et se rendent hors de l'aire de combat.
- En cas d'égalité (*Hikiwake*) et :
 - s'il s'agit d'un combat individuel, un combat supplémentaire aura lieu avec les différences suivantes:
 - cette fois-ci Shiro commencera la série d'attaques.
 - le côté d'attaque sera différent de celle du premier combat.
 - Si le résultat de ce combat supplémentaire reste en égalité (*Hikiwake*), une décision doit être prise après consultation de l'arbitre et des juges de coin.
 - S'il s'agit d'une compétition par équipe, il n'y aura pas de combat supplémentaire.
- Après l'annonce de la décision par l'arbitre, les deux compétiteurs se saluent et se rendent hors de l'aire de combat.

3.5.1.2. L'action d'attaque

Chaque attaque se compose des **phases** suivantes:

- La position au début: position 'Yoi' en Heiko Dachi.
- La passe: se fait en arrière en Gedan Barai ou en Morote Gedan Barai.
- L' annonce de l'attaque: claire, mais maîtrisée.
- L' attaque doit être effectuée entre au minimum 1 (un) et au maximum 5 (cinq) secondes après l' annonce de l'attaque.
- L' attaque s'exécute sans aucune feinte ou imposture.
- Cette phase d'attaque doit permettre au défenseur de faire une contre-attaque.
- La position finale: position 'Yoi' en Heisuko Dachi, en reculant après l'attaque.

Le **jugement de l'attaque** est sur base des règlements BAKF '*Critères de décision d'un ippon*':

- Précision: l'attaque doit être portée au but (focus).
- Force: vélocité de départ, grand déplacement et engagement total du corps y sont déterminant.
- Bonne forme: la technique doit être exécutée de façon techniquement correcte.
- Bonne position du corps: une position correcte (l'attaquant doit mettre le pied avant à l'intérieur de son adversaire), la position du corps et la stabilité sont déterminantes.
- Grande vigueur (Kime): le corps sera engagé en totalité et la force doit être pointée sur le but.
- Au moment opportun: la connexion juste entre la fin de l'attaque et "frapper le but" est déterminante.
- A la bonne distance: l'attaque doit être 'potentiellement' capable d'arriver au but, mais par contre ne peut pas passer le but.
- "zanshin": la garde de l'énergie après l'exécution correcte de l'attaque.

Remarque: l'attaquant est "responsable" de sa technique. Cela veut dire que l'attaque doit à tout moment être 'sous contrôle', même en cas d'absence totale de défense ou de réaction. Le contact éventuel doit impérativement se limiter au 'kimono-touch'.

3.5.1.3. Les actions de défense

Chaque action de défense se compose des **phases** suivantes:

- La position au début: position 'Yoi' en Heiko Dachi.
- La défense: s'exécute, en réaction à l'attaque, par un déplacement vers l'arrière (ne pas esquiver l'attaque !), avec une technique de défense libre mais obligatoire. En plus, l'attaque doit clairement être déviée de sa trajectoire. (La technique de blocage peut, éventuellement être imposée par les règlements de compétition en vigueur.)
- La contre-attaque est enchaînée à la défense, au moment juste. La contre-attaque est Gyaku Tsuki Chudan ou Jodan (voir plus loin : remarques. Elle peut être imposée par les règlements en vigueur.)
- La position finale: comme réaction sur la position finale de l'attaquant: position 'Yoi' en Heisuko Dachi en avançant après l'action de défense.

Le jugement de la défense est basée sur les critères suivants:

- Efficacité: l'attaque doit être parée, ce qui veut dire que:
 - il y aura une technique de défense effectuée,
 - et que la route de l'attaque doit être clairement déviée (sauf en cas de Mawashi Geri).
- Précision (focus): la technique de défense doit être effectuée exactement sur l'attaque.
- Bonne forme : la défense doit être effectuée techniquement correcte, avec beaucoup d'attention au 'hikité' du contre bras.
- Bonne position du corps: une position correcte, la position du corps et la stabilité sont déterminantes.
- Engagement du corps (Kime): le corps doit agir en totalité, la force doit être pointée sur l'attaque et la défense sera 'fixée'.
- Au moment opportun: la défense doit dévier l'attaque au moment juste.
- Bonne distance: la distance doit permettre d'enchaîner avec une contre-attaque efficace.

Remarque:

- Le défenseur est 'responsable' pour sa défense. Ce qui veut dire que la défense doit à tout moment être 'sous contrôle', et adaptée à l'attaque.
- Par cause de différence de poids, il est possible que la position de défense s'écarte de la ligne de l'attaque. Cette déviation ne peut être acceptée que si elle est la suite d'une défense correcte. Une déviation de la ligne d'attaque avant la défense n'est donc pas permise.

Le jugement de la contre-attaque est basé sur les règlements de compétition BAKF 'Critères de décision d'un ippon':

- Précision: le contre-attaque doit être portée au but (focus).
- Force: explosibilité et engagement total du corps y sont déterminant.
- Bonne forme: la contre-attaque doit être exécutée techniquement correcte (voir la remarque au sujet de 'retourner en position de défense').
- Bonne position du corps: une position correcte, la position du corps et la stabilité sont déterminantes.
- Grande vigueur (Kime) : le corps sera engagé en totalité et la force doit être pointée sur le but.
- Au moment opportun: la cohérence juste de la défense et la contre-attaque est déterminant. Celle-ci peut être différente en fonction du niveau de compétence des compétiteurs (jeunes, débutants...).
- A la bonne distance: l'attaque doit être 'potentiellement' capable d'arriver au but, mais par contre ne peut pas passer le but.
- "zanshin": la garde de l' énergie après l'exécution correcte de la contre-attaque.

Remarque:

- La contre-attaque doit rester au minimum 1 seconde.
- Le défenseur est "responsable" de sa contre-attaque. Cela veut dire que la contre-attaque doit à tout moment être 'sous contrôle'. Le contact éventuel doit tout à fait se limiter au 'kimono-touch'.
- Il ne peut se faire qu' 1 (une) contre attaque.

- En cas où la contre-attaque est imposée, (p.e. Gyaku Tsuki chudan), mais ne peut pas être exécutée correctement à cause de l'attaquant (la zone chudan n'est pas à atteindre) on peut choisir une contre attaque de même proportion (p.e. Gyaku Tsuki Jodan).
- L'exécution du Gyaku Tsuki Chudan est appréciée plus haut que le Gyaku Tsuki Jodan.
- Le Gyaku Tsuki doit exprimer le « killing blow ».
- 'Reprendre la position de défense' : le défenseur, après la contre-attaque, ne doit pas reprendre la position de défense.

3.5.1.4. En général

- Le coaching : voir p.18
- Les arbitres peuvent pendant la compétition, en accord avec les juges de coin, donner les remarques comme d'habitude (hansuko, jogai etc...).

3.6 JYU IPPON KUMITE

Règlements de compétitions

Le Jyu Ippon Kumite donne un certain degré de liberté (Jyu) à l'attaque. Ce degré de liberté peut prendre différentes formes : p.e. le choix de l'attaque, le choix de la zone attaquée, le choix du moment de l'attaque etc....

Pour la forme de compétition, appliquée par la JKA Belgium, l'aspect de liberté se trouve dans le choix du moment de l'attaque. L'attaquant essaye de camoufler le moment opportun, entre autre par moyens d'attente, de faire des mouvements et des feintes.

3.6.1.1 Déroulement de la compétition

- La position de l'arbitre et des juges doit être conforme à la position d'un match en 'shiai-kumite'.
- Les deux compétiteurs se trouvent hors de l'aire de match face aux lignes de départ.
- Sur l'ordre (*Nagae*) de l'arbitre les compétiteurs se rendent aux lignes de départ comme dans un match 'shiai-kumite', et se saluent.
- Sur l'ordre (*Hajime*) de l'arbitre les deux compétiteurs prennent l'un vis-à-vis de l'autre la position de combat libre.
- Les attaques se déroulent alternativement : le compétiteur avec la ceinture rouge (Aka) exécute la première attaque (p.e. oi tsuki jodan), puis le compétiteur avec la ceinture blanche (Shiro) exécute la première attaque (oi tsuki jodan), après de nouveau Aka avec la deuxième attaque et continuer ainsi jusqu'à la fin de la série.
- Les compétiteurs ne doivent pas toujours retourner à leur place de départ. L'arbitre central peut interrompre le match si la position d'attaque est trop près d'une ligne de démarcation de l'aire de combat.
- L'attaquant peut librement choisir le côté de sa préférence, mais ce côté doit rester le même pendant toute la série d'attaques. (Le responsable de table notera le côté choisi afin de contrôler en cas d'égalité.)

La **série d'attaques** sera la suivante (et cet ordre est obligatoire)

- Oi tsuki jodan
- Oi tsuki chudan
- Mae geri chudan
- Yoko geri kekomi chudan
- Mawashi geri jodan/chudan
- Ushiro geri chudan

Rem. 1: toutes les attaques sont précédées par une annonce claire et explicite de l'attaquant.

Rem. 2: la série d'attaques peut être abrégée par les règlements en vigueur.

- Après la fin des deux séries et sur l'ordre de l'arbitre (*Soremade*), les deux compétiteurs se rendent aux lignes de départ.
- Sur l'ordre (*Hantei*) de l'arbitre, l'arbitre et les juges de coin signalent leurs jugements au moyen des drapeaux.
- Après ceci, l'arbitre annoncera le résultat du match.
- S'il y a un vainqueur, les deux compétiteurs se saluent et se rendent hors de l'aire de combat.

- En cas d'égalité (*Hikiwake*) et :
 - S'il s'agit d'un combat individuel, un combat supplémentaire aura lieu, avec les différences suivantes :
 - cette fois-ci Shiro commencera la série d'attaques.
 - le côté d'attaque sera différent de celui du premier combat.
- Si le résultat de ce combat supplémentaire reste en égalité (*Hikiwake*), une décision doit être prise après consultation de l'arbitre et les juges de coin.
- S'il s'agit d'une compétition par équipe, il n'y aura pas de combat supplémentaire.
 - Après l'annonce de la décision par l'arbitre, les deux compétiteurs se saluent et se rendent hors de l'aire de combat.

3.6.1.2 L'action d'attaque

Chaque attaque se compose des **phases** suivantes :

- La position au début: position libre de combat.
- L'annonce de l'attaque: claire, et maîtrisée.
- L'attaque doit être effectuée entre au minimum deux (2) et au maximum cinq (5), secondes après l'annonce.
- La position finale: position libre de combat en reculant après l'attaque.

L'attaque doit se soumettre aux conditions suivantes :

- L'attaquant peut bouger en liberté.
- Pendant la préparation de l'attaque l'attaquant ne peut pas changer la position de la 'jambe avant', même pas comme feinte.
- Dès que le pied arrière a dépassé le pied avant, l'attaque doit être continuée.
- Pendant l'attaque même, les feintes ne sont pas permises.
- Pendant l'attaque, l'attaquant doit faire un pas et peut pousser.
- Seulement l'attaque annoncée peut être exécutée.
- L'attaque doit être faite en ligne droite.
- Il est interdit de balayer ou de tenir.
- L'attaque doit permettre au défenseur de faire une contre-attaque.

Le **jugement de l'attaque** est conforme aux règlements de compétitions BAKF 'Critères de décision d'un Ippon':

- Précision: l'attaque doit être portée au but (focus).
- Force: vélocité de départ, grand déplacement et engagement total du corps y sont déterminant.
- Bonne forme: la technique doit être exécutée de façon techniquement correcte.
- Bonne position du corps: une position correcte, la position du corps et la stabilité sont déterminantes.
- Grande vigueur (Kime) : le corps sera engagé en totalité, et la force doit être pointée sur le but.
- Au moment opportun: la connexion juste entre la fin de l'attaque et 'frapper le but' est déterminant.
- A la bonne distance: l'attaque doit être 'potentiellement' capable d'arriver au but, mais par contre ne peut pas passer le but.
- "zanshin": la garde de l'énergie après l'exécution correcte de l'attaque.

Remarque:

- l'attaquant est "responsable" de sa technique. Cela veut dire que l'attaque doit à tout moment être 'sous contrôle', même en cas d'absence total de défense ou de réaction. Le contact éventuel doit tout à fait se limiter au 'kimono-touch'.
- Pendant l'attaque, l'attaquant doit garder l'aspect 'protection de soi-même' (Mubobi). Un compétiteur qui s'approche trop et sans protection dans la distance de combat du défenseur, doit en être averti et éventuellement puni.

3.6.1.3 Les actions de défense

Chaque action de défense comporte les **phases** suivantes:

- La position au début: position libre de combat (choix libre de la 'jambe avant').
- la défense: s'exécute, en réaction à l'attaque, par un déplacement vers l'arrière (ne pas esquiver l'attaque !). Une technique de défense est obligatoire mais libre. En plus, l'attaque doit clairement être déviée de sa trajectoire. (La technique de blocage peut éventuellement être imposée par les règlements de compétitions en vigueur).
- Le déplacement est obligatoire : avec un pas en arrière.
- La contre-attaque est enchaînée à la défense, au moment juste. La contre-attaque est Gyaku Tsuki Chudan ou Jodan (voir plus loin : remarques. Elle peut être imposée par les règlements de compétition en vigueur.)
- La position finale: comme réaction sur la position finale de l'attaquant : position libre de combat en avançant.
-

Le jugement de la défense est basé sur les critères suivants:

- Efficacité: l'attaque doit être parée, ce qui veut dire que:
 - il y aura une technique de défense effectuée,
 - et que la route de l'attaque doit être clairement déviée (sauf en cas de Mawashi Geri).
- Précision: la technique de défense doit être effectuée exactement sur l'attaque.
- Bonne forme : la défense doit être effectuée techniquement correcte, avec beaucoup d'attention au "hikité" du contre bras.
- Bonne position du corps: une position correcte, la position du corps et la stabilité sont déterminantes.
- Engagement du corps (Kime): le corps doit agir en totalité, la force doit être pointée sur l'attaque et la défense sera 'fixée'.
- Au moment opportun: la défense doit dévier l'attaque au moment juste.
- Bonne distance: la distance doit permettre d'enchaîner avec une contre-attaque efficace.

Remarques:

- Dans la phase précédant l'attaque, il faut, en particulier, faire attention au 'jogai' : c.à.d. que le défenseur doit accepter le combat en ne l'évitant pas trop, par des mouvements en arrière, des évasions ou en coupant la distance de l'attaque.
- Il est interdit de balayer ou de tenir.
- Le défenseur est 'responsable' de sa défense. Ce qui veut dire que la défense doit à tout moment être 'sous contrôle', et adaptée à l'attaque.

- Par cause de différence de poids, il est possible que la position de défense écarte de la ligne de l'attaque. Cette déviation ne peut être acceptée que si elle est la suite d'une défense correcte. Donc une déviation de la ligne d'attaque avant la défense n'est pas permise.

Le **jugement de la contre-attaque** est basée sur les règlements de compétition BAKF 'Critères de décision d'un Ippon' :

- Précision: la contre-attaque doit être portée au but (focus).
- Force: vélocité de départ et engagement total du corps y sont déterminant.
- Bonne forme: la contre-attaque doit être exécutée de façon techniquement correcte.
- Bonne position du corps: une position correcte, la position du corps et la stabilité sont déterminantes.
- Grande vigueur (Kime) : le corps sera engagé en totalité, et la force doit être pointée sur le but.
- Au moment opportun: la connexion juste entre la fin de l'attaque et 'frapper le but' est déterminant. Celle-ci peut-être différente en fonction du niveau de compétence des compétiteurs (jeunes, débutants, etc...).
- A la bonne distance: la contre-attaque doit être 'potentiellement' capable d'arriver au but, mais par contre ne peut pas passer le but.
- "zanshin": la garde de l'énergie après l'exécution correcte de la contre-attaque.

Remarques:

- La contre-attaque doit rester au minimum 1 seconde.
- Le défenseur est "responsable" de sa contre-attaque. Cela veut dire que la contre-attaque doit à tout moment être 'sous contrôle'. Le contact éventuel doit tout à fait se limiter au 'kimono-touch'.
- Il ne peut se faire qu' 1 (une) contre-attaque.
- L'attaquant ne peut pas repousser la contre-attaque.
- Il est interdit de balayer ou de tenir.
- En cas où la contre-attaque est imposée, (p.e. Gyaku Tsuki Chudan), mais ne peut pas être exécutée correctement à cause de l'attaquant (la zone chudan n'est pas à atteindre) on peut choisir une contre-attaque de même proportion.(p.e. Gyaku Tsuki Jodan).
- L'exécution du Gyaku Tsuki Chudan est appréciée plus haut que le Gyaku Tsuki Jodan.
- Le Gyaku Tsuki doit exprimer le « killing blow ».
- 'Reprendre la position de défense' : le défenseur ne doit pas reprendre la position de défense.

3.6.1.4 En général

- Le coaching: voir p.18
- Les arbitres peuvent pendant la compétition, en accord avec les juges de coin, donner, les remarques comme d'habitude (hansuko, jogai etc.).

CONTENU

1	ORGANISATION DES COMPETITIONS	6
1.1	SORTES DE COMPETITIONS	6
1.1.1	Compétitions officielles.	6
1.1.2	Compétitions reconnues.	6
1.1.3	Compétitions non-reconnues.	7
1.2	PRIORITES	7
1.3	ARBITRAGE	7
1.3.1	Compétitions officielles.	7
1.3.2	Compétitions reconnues.	7
1.3.3	Compétitions non-reconnues.	7
1.4	RESPONSABILITE	8
1.5	INSCRIPTIONS	8
1.6	SOINS MEDICAUX	8
1.7	ORGANISATION PRATIQUE	8
	La réglementation	8
	Formulaire : 'Demande en vue de l'organisation d'une compétition'.	8
2	DIRECTIVES COMPETITIONS	12
2.1	REMARQUES GÉNÉRALES	12
2.1.1	Direction de compétitions.	12
2.1.2	Organisation de compétitions.	12
2.1.3	Conditions de participation.	12
2.1.4	Catégories.	12
2.2	COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES	16
2.2.1	Kata.	16
2.2.2	Kumite.	16
2.2.3	Titres combinés.	16
2.3	COMPÉTITION PAR ÉQUIPES	17
2.3.1	Equipes jeunes.	17
2.4	COACHING.	18
2.5	APPENDIXES	19
3	REGLEMENTS DE COMPETITIONS	26
3.1	REGLEMENTS	26
3.2	EXCEPTIONS AU RÈGLEMENT DE COMPETITION ESKA	26
3.2.1	Tenue des compétiteurs.	26
	Tenue arbitres	27
	Equipe d'arbitres	28
	Montrer la décision des arbitres de compétitions par drapeaux.	28
3.3	REGLEMENTS MÉDICAUX	30
	Généralités.	30

Règles de protection relatives au knock-out (perte de conscience d'au moins 10 secondes).	31
3.4 ORGANISATION DES AIRES DE COMPETITION	32
3.5 KIHON IPPON KUMITE	34
3.6 JYU IPPON KUMITE	38