

MODIFICATION DU REGLEMENT D'ARBITRAGE KUMITE

Les Modifications suivantes ont été communiquées aux Responsables Régionaux de l'Arbitrage à l'Occasion du Stage National qui s'est tenu à Clermont Ferrand le 28/11/08.
Mise en Application Immédiate au Niveau National, Régional et Départemental.

MODIFICATIONS

- Le MIENAI est Supprimé.
 - Le TORIMASSEN est Maintenu (aucune Technique n'est valable)
 - Il n'y a plus de Reconsidération !
- ENSHOSEN → Supprimé. Il est remplacé par le SAI-SHIAI
 - SAI-SHIAI → Combat Supplémentaire d'1 minute. Les Points et Pénalités sont remis à zéro. Le SAI-SHIAI est amené à son terme et le Gagnant est déclaré Vainqueur.
 - En cas d'égalité à l'issue du SHAI-SHIAI → Le vainqueur sera déclaré par HANTEI (3 Juges uniquement)

LES POINTS

- TSUKI & UCHI → 1 Point IPPON (Jodan, Shudan, Dos, ...)
- SHUDAN GERI → 2 Points NIHON
- JODAN GERI → 3 Points SANBON (il faut valoriser les techniques de Pieds Jodan)
- Balayage + Technique valable → 3 Points

Si un Compétiteur glisse, tombe ou est déséquilibré par sa propre faute, puis est marqué par son Adversaire → Le Score ne sera plus attribué comme si le Combattant avait été debout. Son adversaire sera crédité de 3 Points.

- SANBON est attribué pour : Coup de pieds Jodan, toutes techniques valables sur un compétiteur au sol (après une projection ou balayage ou après avoir chuté par sa propre faute)
- NIHON est attribué pour : Coup de pieds Chudan
- IPPON est attribué pour : Les Techniques de Tsuki et Uchi, y compris les Tsuki dans le dos, Techniques qui entraînent un déséquilibre suivi d'une technique qui marque.

PROCEDURE

1. Les Juges signalent un point ou une pénalité
2. L'Arbitre annonce « YAME » et arrête le Combat
3. Les Juges ramènent immédiatement leurs drapeaux
4. L'Arbitre reprend sa place et simultanément avec les 3 Juges, montre sa préférence
5. La Décision est alors prise à la Majorité
6. Il n'y a pas de Reconsidération ... (Les Juges peuvent néanmoins réviser leur décision, par exemple dans le cas d'une Blessure ou d'une sortie négligée, ...)
7. L'Arbitre doit avoir au minimum 1 soutien pour attribuer un Point (Il a une voix prépondérante)

LES DECISIONS DE L'ARBITRE					
JUGE 1	JUGE 2	JUGE 3	ARBITRE	RESULTATS	COMMENTAIRES
Rien	Rien	Rien	AKA ou AO	TORIMASSEN	<i>Aucun soutien → L'Arbitre ne peut pas accorder de point.</i>
Rien	Rien	AKA	AO	TORIMASSEN	
Rien	Rien	AKA	AKA	AKA	<i>L'Arbitre doit avoir au minimum 1 soutien pour attribuer un Point</i>
Rien	AO	AKA	AKA	AKA	
AO	AO	AKA	AKA	AKA	<i>Voix prépondérante de l'Arbitre</i>
AO	AO	Rien	AKA	AO	<i>L'Arbitre attribue le point à la majorité</i>

DISTANCE

Skin Touch (touche légère et contrôlée) Jusqu'à 10 cm (si la technique est potentiellement efficace)

Attention aux contacts excessifs qui seront pénalisés !

Seniors → Skin Touch 2/5 cm

Skin Touch → Tolérance de la CNA

CATEGORIES	CADETS-JUNIORS	SENIORS
SHUDAN →	Contrôlées	Contrôlées
JODAN TSUKI →	2 à 10 cm	Skin Touch à 5 cm
JODAN GERI →	Skin Touch à 10 cm	Skin Touch à 5 cm (avec Légère tolérance)

SAISIES - PROJECTIONS

- Les Saisies restent autorisées → Technique Obligatoire sous 2 Sec maximum et non plus 2 à 3 secondes.
- Les Saisies inutiles (technique + saisie) → C2
→ Explication : Suite à une attaque qui échoue le Compétiteur s'accroche à son adversaire, l'Arbitre annoncera « YAME » et donnera une pénalité de 2^{ème} Catégorie au Compétiteur fautif.
- Les Projections sont toujours Autorisées mais sous certaines Conditions.
→ Interdiction par-dessus la Hanche
→ Saisie des Jambes pour Projections sont Interdites

BLESSURES

- Si l'attaquant est le fautif, il sera normalement sanctionné par une pénalité de 1^{ère} Catégorie.
 - Si le récepteur est le fautif, il sera alors sanctionné par « Mubobi ».
- L'Arbitre et les Juges devront définir les Responsabilités des Compétiteurs. Il ne sera donc plus possible d'attribuer une pénalité de 1^{ère} Catégorie pour un Compétiteur et un « Mubobi » pour le second.

SIMULATIONS - EXAGERATIONS

- Exagérations (des effets d'une blessure) → C2
Explication : Si suite à une technique l'arbitre annonce « YAME » et qu'1 des Compétiteurs montre clairement par son comportement qu'il a été blessé, l'arbitre constatera alors auprès du Compétiteur s'il y a effectivement une blessure donc pénalité ou point pour l'adversaire. Dans l'hypothèse où l'arbitre décide de donner le point, alors il lui faudra donner une pénalité adéquate correspondant au comportement du Compétiteur.
- Simulations (d'une blessure inexistante) → SHIKKAKU + Rapport Commission de Discipline
- Aucune Tolérance → Certains Compétiteurs exagèrent les effets d'une blessure, voire même simulent une blessure inexistante → Notamment lors des Finales.

TEMPS

- Durée 3 minutes pour les Seniors Masculins (individuels et équipes) et 4 minutes pour les ½ Finales et Finales.
- Durée 2 minutes pour les Seniors Féminines et 3 minutes pour les ½ Finales et les Finales.
- Durée 2 minutes pour les Cadets et Juniors.
- « Atoshibaraku » est annoncé à 30 secondes de la fin du match.

CATEGORIES	PROTECTIONS OBLIGATOIRES				
	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets
Casque →	X	X	X	X	
Plastron →	X	X	X	X	X