

# Règlement de Compétition Ippon Shobu



Version : 30/01/2025

## Kumité

Systèmes : Elimination directe, pas de repêchage.

## Organisation :

Club organisateur : Makoto KC Nivelles

Responsable compétition : Marchand Sébastien

Responsable(s) organisation(s) : Marchand Pauline – Leuci Fabio

Sous l'égide de la ville de Nivelles représentée par Mme Axelle VALEMBOS (1ère Échevine)

## ***PERSONNEL DE COMPÉTITION***

- Chef Arbitre : Coupin Thierry
- Annonceur : Leuci Luca
- Responsables sécurité : Geoffrey De Troch – François Dineur

## **Informations et contact**

- **Contact** : [ippon.shobu@makotokcnivelles.be](mailto:ippon.shobu@makotokcnivelles.be)
- **Téléphone**<sup>1</sup> : 0495262808 (Marchand Sébastien - Président)
- **Téléphone**<sup>2</sup> : 0474442085 (Leuci Fabio - Secrétaire)
- **Téléphone**<sup>3</sup> : 0498542298 (Marchand Pauline - Trésorier)
- **Adresse** : Salle des Heures Claires, Clos des Heures Claires 46, 1400 Nivelles

## Art. 1 : **CRITERES POUR LA COMPETITION.**

### ° 1. Critères généraux

L'Attitude martiale, en appliquant le principe d'Ippon et en respectant les valeurs martiales (dojo-kun).

L'application du Kime, par la capacité à transférer un maximum d'énergie (poids total du corps, puissance et accélération) pendant une contraction totale et tout à fait contrôlée, vers une cible (but)

L'application du Zanshin, en ayant la vigilance totale avant, pendant et après l'exécution d'une technique, ce qui résulte en la conservation complète de l'énergie après l'exécution.

### ° 2. Critère pour Kumite

Les compétiteurs respecteront l'intégrité physique et mentale de leur adversaire.

Les actes et techniques seront sous le contrôle total de l'exécutant.

## Art. 2 : **JUGEMENT.**

Le jugement d'un match sera fait par une Equipe Arbitrale.

Le chef arbitre :

1. A la plus haute responsabilité pour tout ce qui concerne le jugement d'un championnat.
2. Est responsable pour superviser que les matchs se déroulent en accord avec les règlements

Les arbitres :

1. Les juges de match jugeront les matches en accord avec les règlements de Compétition.
2. Les décisions des arbitres sont absolues.

## Art. 3 **TERMES ET SIGNES.**

Les termes et les signes employés par l'arbitre central au cours d'un match, sont ceux spécifiés dans les Appendices.

Les termes et les signes employés par les Juges de coin au cours d'un match, sont ceux spécifiés dans les Appendices.

### Art. 3.1 : **SIGNAUX.**

Les signaux à faire à l'aide de drapeaux ou d'un sifflet par les juges de coin sont, en principe, comme indiqués dans les Appendices.

Les signaux sifflés par l'arbitre central ont la signification suivante :

(long/normal)+(court/fort) : "Hantei" (Décision).

(court/fort)"Yame" (Arrêt) ou l'ordre de baisser les drapeaux ou les panneaux de points.

## Art. 4 : **DECISIONS.**

Lorsque l'arbitre central proclame une décision sur la base des signaux donné par les juges de coin, cette décision sera conforme aux règles de l'Appendice « Table des décisions »

## Art. 5 : **DIVERS RELATIFS AU JUGEMENT.**

Les autres matières relatives au jugement, qui ne sont pas inscrites dans ces Règlements, seront discutées entre l'équipe arbitrale et les décisions ainsi prises seront soumises à l'accord du Kansa et du Chef Arbitre.

Tous les officiels seront mis au courant de ces décisions et il y aura une annonce publique.

## Art. 6 : METHODE POUR LES MATCHES DE KUMITE INDIVIDUELS

1. Le type de match est le 'Ippon Shobu'.
2. La durée des matchs :
  - a. De pupilles à minimes : 1 min
  - b. De cadets à scolaires : 1,30 min
  - c. De juniors à seniors : 2 min
  - d. Prolongation en cas d'égalité de points : 1 min (Mort subite).

Le compétiteur qui, endéans ce laps de temps, a marqué un point, est gagnant.

### Art 6.1 : CRITERES POUR ATTRIBUER LA VICTOIRE

Dans le cas de 'ippon shobu', la victoire est attribuée à un compétiteur sur l'obtention d'un Ippon ou de deux waza-ari.

### Art. 6.3 : CRITERES POUR ATTRIBUER UN IPPON

Ippon est attribué à un compétiteur qui a acquis un « full ippon » ou un « Awasete ippon ».

#### ° 1. Full Ippon :

° 1.1 Le Full Ippon est attribué au compétiteur quand une technique marquante est reconnue comme Ippon par l'équipe arbitrale

° 1.2 Full Ippon est attribué au compétiteur dans le cas où son adversaire perd le combat par faute, disqualification ou forfait.

#### ° 2. Awasete Ippon

Quand un compétiteur totalise deux waza-ari pendant un match, ces deux waza-ari additionnés sont considérés comme un 'Awasete Ippon'.

° 3. Dans le cas où un compétiteur marque la première fois un Waza-ari et ensuite un Ippon, il sera attribué un Full Ippon.

### Art. 6.4 : CRITERES POUR VICTOIRE PAR DECISION

En l'absence d'un ippon une décision est prise sur les bases suivantes concernant chaque compétiteur :

- En cas de Waza-ari ;
- En cas d'avertissement pour faute ;
- Le nombre de sorties hors de l'aire de combat ;
- La compétence du comportement au combat ;
- La compétence et l'habileté ;
- Le degré de vigueur et l'esprit combatif
- Le nombre d'attaques ;
- La compétence dans la stratégie utilisée.

### Art. 6.5 : ZONES DE MARQUAGE.

Les zones de marquage sont les suivantes :

- La tête
- Le cou
- La poitrine
- L'abdomen
- Le dos.

**Art. 7 : COMPORTEMENT DE TOUTES LES PERSONNES, IMPLIQUEES DANS LA COMPETITION**

Le comportement de toutes les personnes, impliquées en compétition, qu'il soit participant coach, manager, juges de match ou autres officiels, doit être fidèle aux valeurs du Karate-do Dojokun, Bon Caractère, Sincérité, Courage, Courtoisie et le Contrôle de Soi-même.

Tout comportement irrégulier, discréditant le Karaté qu'il soit le fait du compétiteur, du coach, du manager, membre de la délégation, supporters etc....peut entraîner la disqualification du compétiteur.

**Art. 8 : DIVERS**

En cas de situation non prévues dans ce règlement, ou en cas de doute quant à l'application de ces règles pour un cas donné, le pouvoir organisateur se consultera pour trouver une solution.

Tous les officiels seront mis au courant de ces décisions et une annonce publique sera faite.

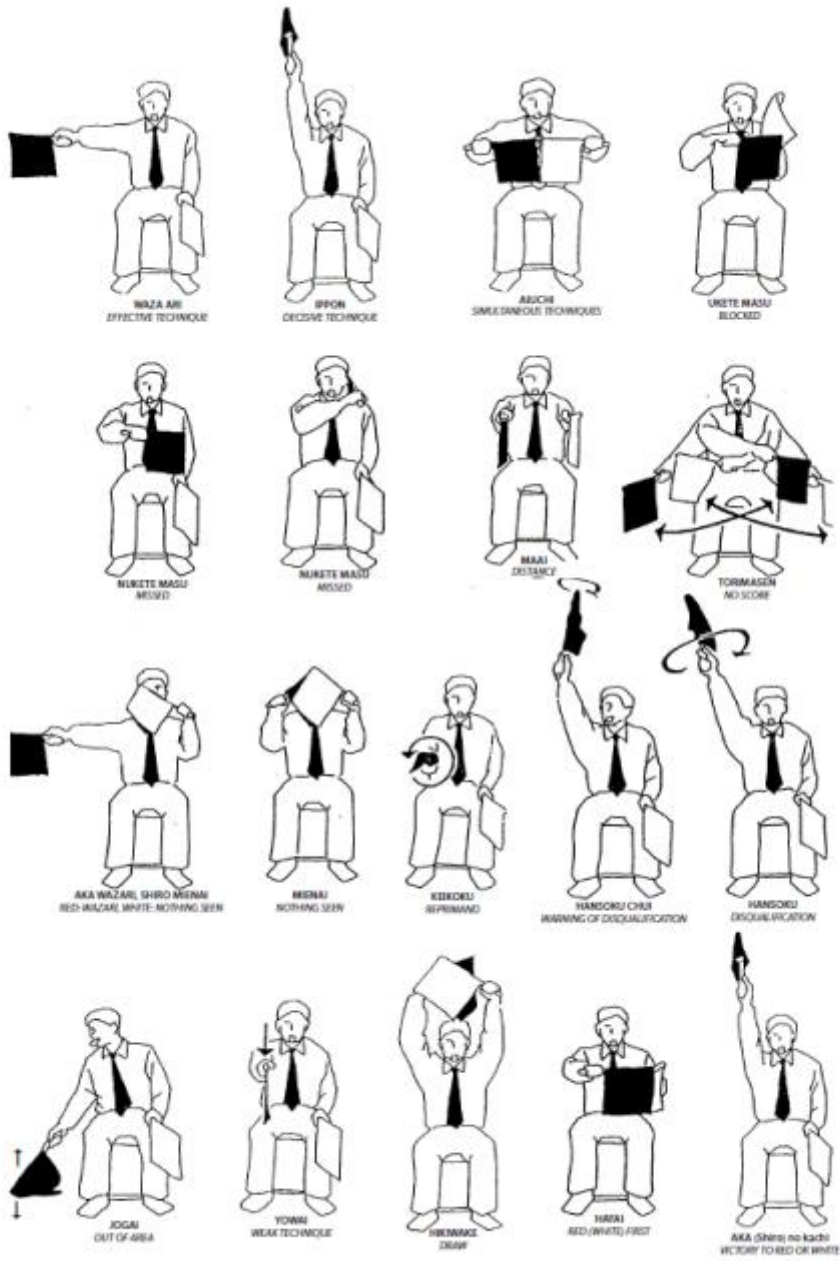
APPENDIX 1 : **LES TERMES ET LEURS SIGNIFICATIONS**

Shobu ippon hajime	Début du match
Yame	Arrêt temporaire
Tsuzukete hajime	Reprise du combat (après 'Yame')
Tsuzukete	Poursuivez
Atoshibaraku	30 secondes avant la fin du combat
Soremade	Fin du combat
Motonoichi	Ordre aux compétiteurs de revenir à leur place respective
Jogai, nakae	Ordre aux compétiteurs de revenir dans la zone de match
Ippon	Technique décisive
Waza-ari	Technique efficace
Awasete Ippon	Deux waza-ari valant un ippon
Aiuchi	Techniques simultanées de même valeur, des deux compétiteurs
Fukushin shugo	Réunion des arbitres
Hantei	Jugement
Aka (Shiro) no kachi	Rouge (Blanc) vainqueur
Hikiwake	Egalité
Hansoku chui	Avertissement pour faute
Hansoku	Faute
Hansoku make	Disqualification par faute
Shiro (Aka) hansoku, aka (shiro) no kachi	Faute de blanc (rouge), rouge (blanc) vainqueur
Shiro (Aka) no kiken niyori, aka (shiro) no kachi	Désistement de blanc (rouge), rouge (blanc) vainqueur
Encho sen	Prolongation du temps de combat
Uke te imasu	Technique bloquée
Nukete imasu	Technique ratée
Haiyai	Plus vite / le premier marquant
Yowai	Trop faible
Ma-ai	Mauvaise distance
Fujubun	Pas assez bon
Torimasen	Pas acceptable
Atenai	Attention, contact est défendu
Mubobi	Manque de protection de soi-même
Shikaku	Disqualification du tournoi
Mienai	Rien vu
Keikoku	Réprimande officielle

APPENDIX 2 : **LES MÉTHODES DE SIGNALISATION UTILISÉES PAR L'ARBITRE**



APPENDIX 3 : **LES MÉTHODES DE SIGNALISATION UTILISÉES PAR LES JUGES DE COIN**





#### APPENDIX 4 : LA TABLE D'ÉVALUATION

Jugement par quatre juges de coin.

(Les signes S, A et H représentent respectivement : Shiro (blanc), Aka (rouge) et Hikiwake (égalité).)

	Avis des juges de coin				Décision
1	S	S	S	S	Victoire du shiro
2	S	S	S	A	Victoire du shiro
3	S	S	S	H	Victoire du shiro
4	S	S	H	H	Victoire du shiro ou hikiwake, selon le jugement de l'arbitre central
5	S	S	A	H	Victoire du shiro ou hikiwake, selon le jugement de l'arbitre central
6	A	A	A	A	Victoire du aka
7	A	A	A	S	Victoire du aka
8	A	A	A	H	Victoire du aka
9	A	A	H	H	Victoire du aka ou hikiwake, selon le jugement de l'arbitre central
10	A	A	S	H	Victoire du aka ou hikiwake, selon le jugement de l'arbitre central
11	H	H	H	H	Hikiwake
12	H	H	H	A	Hikiwake
13	H	H	H	S	Hikiwake
14	H	H	A	S	Hikiwake
15	A	A	S	S	Hikiwake, victoire de shiro ou aka, selon le jugement de l'arbitre central

Lorsqu'il y a conseil de l'équipe arbitrale pour désigner le vainqueur, on considère un vote d'un juge de coin égal à un vote de l'arbitre central.

## APPENDIX 5 : **PERSONNEL DE COMPÉTITION**

Dans le but d'effectuer certaines tâches et de faciliter le déroulement des compétitions, plusieurs personnes sont désignées par l'hôte organisateur de la compétition et se trouvent aux emplacements appropriés. Leurs devoirs sont spécifiés en détail par le Règlement des Compétitions de l'ESKA.

### °1. Secrétaire.

- Le secrétaire est responsable du bon enregistrement de tous les faits essentiels de la compétition.
- Ces faits sont :
  - le nom des participant(s),
  - le nom du Kata exécuté,
  - le nom du gagnant du match,
  - les notes, les pénalités et les décisions données par l'équipe arbitrale,
  - les notes données, en Kata, par l'équipe arbitrale, dans le système à points,
  - toutes les remarques importantes concernant le match.

### °2. Chronométrateur.

- Le chronométrateur est responsable que la compétition se déroule dans le temps prescrit (normalement deux minutes)
- Il arrête le chronomètre lorsque le combat s'arrête et le remet en marche quand le combat reprend. (Temps effectif)
- Le chronométrateur signale au moyen d'un gong ou d'une sonnerie "30 secondes avant la fin du combat " et "la fin du combat".

### °3. Annonceur.

- L'annonceur est responsable que les participants soient appelés en temps voulu sur la zone de match et que les résultats et décisions des arbitres de match soient annoncés clairement aux personnes concernées.
- Le score total doit être annoncé immédiatement après l'exécution du kata.

### °4. Les auxiliaires de table

Dans le but de faciliter le déroulement du match, un ou des auxiliaires de table auront comme mission :

- D'être concernés par le déroulement du match,
- De communiquer avec les participants,
- De communiquer avec les juges de match,
- De préparer la zone du match,
- D'autres travaux seront demandés par l'hôte organisateur.

### °5. Equipe de "Premiers Soins".

L'équipe de "Premiers Soins" est préparée à intervenir en cas d'accident ou de maladie, sous les ordres du médecin. Elle doit :

- Assister le médecin du Tournoi,
- Avoir l'équipement des premiers soins disponible immédiatement,
- Préparer un endroit pour soigner les blessures,
- Effectuer les tâches déterminées par le médecin du Tournoi ou par l'hôte organisateur du Tournoi.

## APPENDIX 6 : *MATÉRIEL DE COMPÉTITION*

Les sortes, quantités et usages de matériel préparé par l'hôte organisateur de la compétition sont les suivants :

° 1. Drapeaux (rouge et blanc, 5 de chaque par aire de match).

L'arbitre central et les juges de coin ont chacun une paire de drapeaux qu'ils utilisent pour désigner le vainqueur ou pour faire des signaux.

° 2. Equipement de secrétariat.

L'équipement de secrétariat consiste en formulaires de compte rendu, feuilles de calcul, stylos etc ...utilisés par le(s) secrétaire(s).

° 3. Chronomètre et signalement du temps.

Une montre avec chronomètre et une sonnerie sont utilisées par le chronométreur pour mesurer le temps imparti d'un match de kumite.

° 4. Divers.

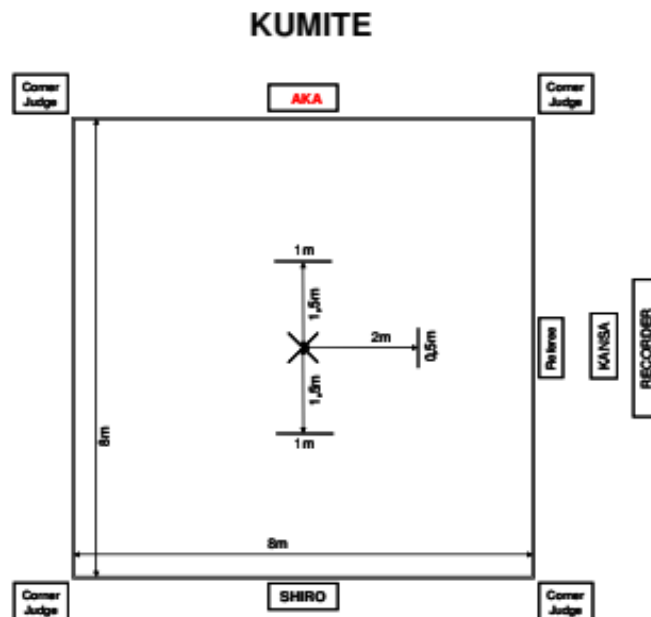
Il faut prévoir du matériel pour garder le sol de l'aire de Compétition propre et désinfecté.

## APPENDIX 7 : *DIAGRAMMES*

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.



## APPENDIX 8 : *TENUE OFFICIELLE*

### ° 1. Arbitres de match.

- Les arbitres de match doivent porter une chemise blanche et un pantalon (jeans ou autre). Cet uniforme doit être porté pendant toute la durée de la compétition.

### ° 2. Compétiteurs

Les compétiteurs porteront un Karatégi blanc. Tout autre tenue ou couleur est interdite.

Les manches de la veste doivent arriver au moins à la moitié des avant-bras et ne doivent pas être roulées.

Le pantalon doit être assez long pour couvrir au moins les deux tiers des tibias.

La ceinture, après avoir été attachée correctement autour de la taille, doit avoir une longueur de 15 cm de chaque côté.

#### ° 2.1 Équipements

Les compétiteurs doivent avoir leur propre équipement :

Gant blanc

Ceinture blanche

Ceinture rouge

Protège dents

Plastron

### ° 3. Coache.

Le coach porte pendant les compétitions soit un karatégi, soit un survêtement avec un écusson d'identification.

### ° 4 Divers

Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et d'une longueur telle qu'ils ne gênent pas pendant la compétition.

Si l'arbitre central trouve que le compétiteur a une tenue incorrecte, il peut avec l'accord du chef arbitre, retirer le compétiteur de la compétition.

Tous les objets métalliques dans les cheveux, tels que pinces, épingles sont interdits.

Chaque compétiteur doit avoir les ongles courts et ne pas porter d'objets métalliques ou d'autres objets pouvant blesser son partenaire.

Les verres de contact souples peuvent être portés sous la responsabilité du compétiteur.

Le port de vêtement ou équipement non autorisé est interdit.

Les femmes peuvent porter les protections approuvées par la commission technique.

## APPENDIX 9 : **PARTICIPATION À UNE COMPÉTITION**

### ° 1. Généralités.

- Après le début du tirage au sort officiel, un compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans une compétition à titre individuel (excepté avec la permission du Chef arbitre).
- Les compétiteurs individuels ou les équipes qui ne sont pas présents sur le terrain avant l'ouverture de la compétition, peuvent être exclus de celle-ci.

### ° 2. La démission.

- Un participant qui n'est plus capable de combattre ou de participer pour quelque raison, autres que blessures (forfait médical) ou qui demande la permission de finir le match, sera déclaré comme perdant.

**CATÉGORIES**

**DE PUPILLES À SENIORS**

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE À PARTIR DE 10:00

**1er OPEN**

**IPPON**

**SHOBU**

**NIVELLES**

**08 MARS 2025**

PPF: 10€

INFOS ET CONTACT :  
MARCHAND SÉBASTIEN : 0495262808

INSCRIPTIONS :  
IPPON.SHOBU@MAKOTOKCNIVELLES.BE

LIEU : SALLE DES HEURES CLAIRES

