

**F.L.A.M.**

**Fédération luxembourgeoise des Arts Martiaux**



---

---

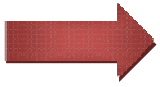
**Règlement**

**KARATE LIGHT CONTACT**

---

---

Saison 2014/15



# Règlements Sportif et d'Arbitrage

Remis à jour, le 18 avril 2015, par :

## **Dominique VALERA**

Consultant, expert Fédéral, 9<sup>ème</sup> DAN de la  
F.F.KARATE et disciplines associées  
9<sup>ème</sup> Degré Full Contact – Kick Boxing

## **Nicolas SCHILTZ**

Responsable du KARATE CONTACT  
8<sup>ème</sup> DAN F.L.A.M.  
Et  
Président du Karaté club Hesperange

## **Jean-Claude ROOB**

Responsable de l'Arbitrage  
7<sup>ème</sup> DAN F.L.A.M.  
Et  
Président du Karaté club Strassen

## **Jean-Pierre SCHILTZ**

Secrétaire du KARATE CONTACT  
1<sup>er</sup> DAN F.L.A.M.  
Et  
Président du Karaté Club Mondorf

# SOMMAIRE

- ❖ Définition du Karaté Light Contact
- ❖ Règles du Karaté Light Contact
- ❖ L'aire de compétition
- ❖ Règlement Médical
- ❖ Catégories d'âges, de poids et temps des rencontres
- ❖ L'équipement
- ❖ Pesée
- ❖ Touches autorisées en Karaté Light Contact
- ❖ Zones de touches et comportements non autorisés
- ❖ Techniques autorisées
- ❖ Délégation Officielle
  - *Le chef de tatami*
  - *L'arbitre*
  - *Le chronométreur*
  - *Les Juges*
- ❖ Réclamations
- ❖ Service médical
- ❖ Le coach
- ❖ L'organisateur / Obligations

**Toute manifestation de Karaté Light Contact ne peut être organisée qu'avec l'autorisation de la FLAM.**

## **Définition du Karaté Light Contact**

Le Karaté Light Contact est une discipline duelliste d'opposition en combat pieds - poings où l'intention d'un combattant est de battre son adversaire par le nombre et la précision des cibles atteintes avec contrôle, la variété des techniques et enchaînements employés et notamment l'utilisation équilibrée des pieds et des poings. La tactique et le contrôle parfait des touches sont des critères déterminant pour la victoire.

Les touches en poings et en pieds référencées doivent être données sur des cibles autorisées avec précision, vitesse et contrôle absolu.

Les touches en poings et en pieds sont autorisées, sur la face et les côtés de la tête, le devant et les côtés du corps au dessus de la ceinture **et pour les Low Kicks en dessous de la ceinture.**

**Les Low kicks extérieurs et intérieurs ne sont autorisés que s'ils respectent à 100% l'esprit du Light Contact, sinon ils seront pénalisés.**

Les balayages ou déséquilibres extérieurs et intérieurs effectués sur les chaussons de protection sont autorisés.

L'opposition se déroule sur un tatami réglementaire de 10/10m; l'aire d'évolution des compétiteurs est limitée à 8/8m. Pour les catégories pupilles et benjamins, l'aire d'évolution pourra être de 6/6 m. Le combat pourra également se dérouler sur un ring.

L'arbitre central ne juge pas les compétiteurs ; il s'assure que les règles sont correctement appliquées et laisse le combat se dérouler tant qu'il n'y a pas de faute avérée.

Sans stopper l'opposition, les juges apprécient le nombre et la précision des « touches » sur les cibles autorisées, la variété des techniques et enchaînements employés, notamment l'utilisation équilibrée des pieds et poings, la tactique et le contrôle parfait des touches et attribuent à la fin de chaque round une note (1, 2 ou 3 points) aux compétiteurs :

- 1 point = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le bas
- 2 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu à l'horizontale
- 3 points = drapeau côté rouge ou bleu tendu vers le haut

A la fin de chaque round et après déduction des éventuelles pénalités, l'arbitre informe chaque coin du score obtenu.

## **Règles du Karaté Light Contact**

Les compétiteurs se présentent sur le tatami ou sur le ring en tenue réglementaire, équipés de leurs protections homologuées et après vérification des éventuels bandages souples par les juges 1 et 3, peuvent mettre leurs gants.

A l'appel de l'arbitre ils rejoignent le centre du tapis face à face à deux mètres l'un de l'autre. Après les dernières recommandations de l'arbitre et à son commandement «PRÊT», ils se mettent en position de combat en attendant le signal de départ de l'arbitre

«ALLEZ».

L'arbitre demande aux juges, au chronométreur s'ils sont prêts.

Le temps ne peut être arrêté que par le commandement « STOP CHRONO» de l'arbitre.

Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire vérifier une blessure. L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant.

Si un arbitre estime qu'un combattant demande des arrêts répétitifs afin de se reposer ou d'empêcher son adversaire de marquer des points, une remarque verbale lui sera adressée en premier lieu, puis des pénalités lui seront donnés. Si cela se reproduit, l'arbitre lui infligera la défaite du round par 9-0, ou pourra le disqualifier.

### **L'aire de compétition**

Durant le combat personne ne sera admis sur l'aire de compétition à part l'arbitre ou les services médicaux sur appel de celui-ci.

Personne, outre le staff officiel, ne sera autorisé à dialoguer avec les juges.

Les rencontres se font sur un tatami officiel de 10/10m ou éventuellement sur un ring. L'aire d'évolution des combattants sur tatamis est de 8/8m pour les minimes, cadets et juniors. Pour les catégories pupilles et benjamins, l'aire d'évolution pourra être de 6/6 m.

Lorsque qu'un pied est à l'extérieur de cette zone le compétiteur est déclaré « SORTIE » sauf s'il s'agit d'une poussée de l'adversaire qui pourra, éventuellement, être lui-même sanctionné.

### **Règlement Médical**

Chaque compétiteur devra être en possession d'un passeport sportif valable et d'une licence en cours de validité sur lequel figurera un certificat médical (de la saison en cours) de non contre indication à la pratique des Arts Martiaux et Sports de Combat en compétition de contact léger reconnus par la F.L.A.M. Le compétiteur présentera son passeport dûment rempli à chaque contrôle et procédure de pesée (cf. règlements F.L.A.M.).

Pour les licenciés F.L.A.M., le Médico-sportif est obligatoire depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2015.



**IMPORTANT** : Tout compétiteur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne sera pas autorisé à combattre.

## Catégories d'âge et de poids (saison 2014-2015) :

Pupilles 8-9 ans 2005-2006	Benjamins 10-11 ans 2003-2004	Minimes 12-13 ans 2001-2002	Cadets 14-15 ans 1999-2000	Juniors 16-17 ans 1997-1998
- 25	- 30	- 35	- 40	- 48
- 30	- 35	- 40	- 45	- 53
- 35	- 40	- 45	- 50	- 58
- 40	- 45	- 50	- 55	- 63
- 45	- 50	- 55	- 60	- 68
+45	+50	+55	+60	+68
- 30	- 30	- 35	- 45	- 55
- 35	- 35	- 40	- 50	- 60
- 40	- 40	- 45	- 55	- 65
- 45	- 45	- 50	- 60	- 70
- 50	- 50	- 55	- 65	- 75
+50	- 55	- 60	- 70	- 80
	+55	+60	- 75	+80
			+75	

### Attention :

Le jour de la rencontre, l'organisation se réserve le droit de créer une catégorie visant à réduire les écarts de poids importants dans les catégories de poids extrêmes.

## Temps des rencontres

**Juniors, Cadets et Minimes G/F:** les qualifications se déroulent en 2 X 1,30 avec 1mn de repos entre les rounds, les finales en 3 X 1,30.

**Remarque :** Dans les catégories dans lesquelles le nombre de combats qualificatifs est égal ou supérieur à 3, les finales se dérouleront en 2 x 1,30 mn.

**Pupilles et Benjamins G/F :** les qualifications se déroulent en 2 X 1,15 avec 45 secondes de repos entre les rounds, les finales en 3 X 1,15.

**Remarque :** Dans les catégories dans lesquelles le nombre de combats qualificatifs est égal ou supérieur à 3, les finales se dérouleront en 2 x 1,15 mn.

**Au Championnat National Luxembourgeois,** un compétiteur devra obligatoirement posséder la nationalité luxembourgeoise ou résider officiellement au Grand Duché. Les participants devront obligatoirement présenter leur carte nationale d'identité à la pesée.

**AUCUN SURCLASSEMENT DE CATEGORIE D'AGE N'EST AUTORISE.**

## L'équipement

Les différentes protections composant l'équipement du Karaté Light contact doivent être soumises à l'homologation de la FFKDA.

Les compétiteurs seront différenciés par un équipement rouge (casque, gants, chaussons et ceinture) pour le 1er appelé, et un équipement bleu (casque, gants, chaussons et ceinture) pour le second.

### **Les gants :**

Ils devront être à velcro, de couleur **rouge ou bleu**, en bon état et homologués par la FFKDA :

Pupilles – Benjamins G/F : 6 onces ou 8 onces

Minimes G/F : 8 onces

Cadets et juniors G/F : 10 onces pour toutes les catégories de poids jusqu'aux -75kg inclus et 12 onces pour toutes celles au-dessus de 75kg.

### **Les bandages :**

Les compétiteurs ont droit à une bande de coton extensible ne devant pas excéder 2,5 m de long et 5cm de large ; le bandage croisé est autorisé.

Aucune autre espèce de bandage ne pourra être employée, l'emploi de tape, ou de produit similaire est formellement interdit.

Toutefois un sparadrap de 7.5cm de long et de 2.5cm de large peut être posé pour retenir le bandage.

Les juges 1 et 3 vérifieront les bandages avant la mise en place des gants.

### **Les protections de pieds :**

Les protections de pieds de type Boxe Américaine-Full Contact sont les seuls homologués (couleur rouge ou bleue).

### **Les protections obligatoires :**

**Pour les garçons :** gants et protèges pieds homologués, coquille, protège dents et casque type olympique sans pommettes.

**Pour les filles :** gants et protèges pieds homologués, protège poitrine, protège dents et casque type olympique sans pommettes.

Les protèges tibias sans armatures sont conseillés.

Tout le matériel doit être homologué par la FFKDA.

### **La tenue :**

La tenue devra être décente et propre, tous les compétiteurs de « Karaté Light Contact » se présenteront avec un pantalon style **karaté-gi** ou boxe américaine-full contact, tee-shirt ou débardeur de leur club ne comportant aucune inscription ou publicité excepté l'écusson et/ou le nom du Club, ceinture rouge ou bleue.

Le port de bijoux, boucles d'oreilles, bagues, piercing... est formellement interdit pour des raisons de sécurité.

Les prothèses auditives et optiques sont interdites en compétition.

## **Pesée**

Elle s'effectuera sous la direction **du responsable de l'organisation** et sous le contrôle possible des chefs de tatamis.

Pour toutes les rencontres, tous les compétiteurs de toutes catégories doivent être impérativement pesés sur une balance à curseur (+ ou - vingt grammes) ou sur une balance électronique (+ ou - deux cent grammes).

### **Tolérance de poids :**

Aucune tolérance de poids ne sera acceptée si la pesée a lieu la veille de la rencontre ou dans la matinée. Si la pesée a lieu l'après midi ou en soirée, la tolérance sera de cinq cents grammes.

En dessous de la limite inférieure de la catégorie de poids (hors championnats et **coupes nationales**), la rencontre peut avoir lieu si la différence de poids entre les deux candidats n'est pas supérieure à l'écart de la catégorie.

## **Touches autorisées en Karaté Light Contact**

La tête : face et côtés

Le corps : face et flancs

**Les cuisses : extérieurs et intérieurs pour les Low Kicks**

Pieds : seulement pour les balayages, déséquilibres extérieurs et intérieurs sur le chausson de protection.

## **Zones de touches et comportements non autorisés**

Les coups de pieds dans les jambes sont interdits.

Frapper avec les mains ouvertes.

Attaquer la gorge, les parties génitales, le dos, derrière la tête, les jambes, **sauf les cuisses**.

Attaquer avec le coude, l'arête de la main, le pouce et les épaules, donner des coups de tête.

S'enfuir, tourner le dos, saisir, esquiver en dessous de la ceinture.

Attaquer un adversaire tombé ou encore au sol, ou qui a une main ou un genou au sol.

Attaquer un adversaire hors de la zone de compétition

Continuer alors que le commandement (stop **ou stop chrono**) a été formulé, ou après la fin du round.

Huiler abondamment le visage ou le corps.

Ces infractions aux règlements peuvent, en fonction de leur niveau de gravité, être sanctionnées par des remarques, pénalités, perte du round 9-0 ou même une disqualification.

## **Techniques autorisées**

### **Coup de pied de face :**

Coup de pied exécuté directement vers l'avant avec le dessous du pied (ou talon)

### **Coup de pied de côté :**

Coup de pied exécuté latéralement avec le dessous du pied (talon ou tranchant)

### **Coup de pied circulaire :**

Coup de pied exécuté suivant une trajectoire circulaire avec le dessus du pied



**Coup de pied retourné direct :**

Coup de pied exécuté après un mouvement de rotation du corps, directement vers l'arrière avec le talon, le bol ou le plat du pied

**Coup de pied en revers :**

Coup de pied circulaire exécuté de l'intérieur vers l'extérieur avec le talon ou le plat du pied

**Coup de pied retombant :**

Coup de pied exécuté en frappant de haut en bas avec le talon ou le plat du pied

**Coup de pied en croissant :**

Coup de pied circulaire exécuté avec l'intérieur ou l'extérieur du pied en position fléchie ou tendue

*Toutes ces techniques de coups de pied peuvent s'effectuer retournées ou sautées.*

**Balayages :**

Techniques exécutées avec **toutes les parties** du pied sur le chausson de protection vers l'intérieur ou l'extérieur.

**Crochet :**

Coup de poing suivant une trajectoire circulaire donné à mi-distance ou en corps à corps.

**Direct :**

Coup de poing direct suivant une trajectoire rectiligne

**Uppercut :**

Coup suivant une trajectoire verticale/oblique du bas vers le haut délivré à mi-distance ou en corps à corps.

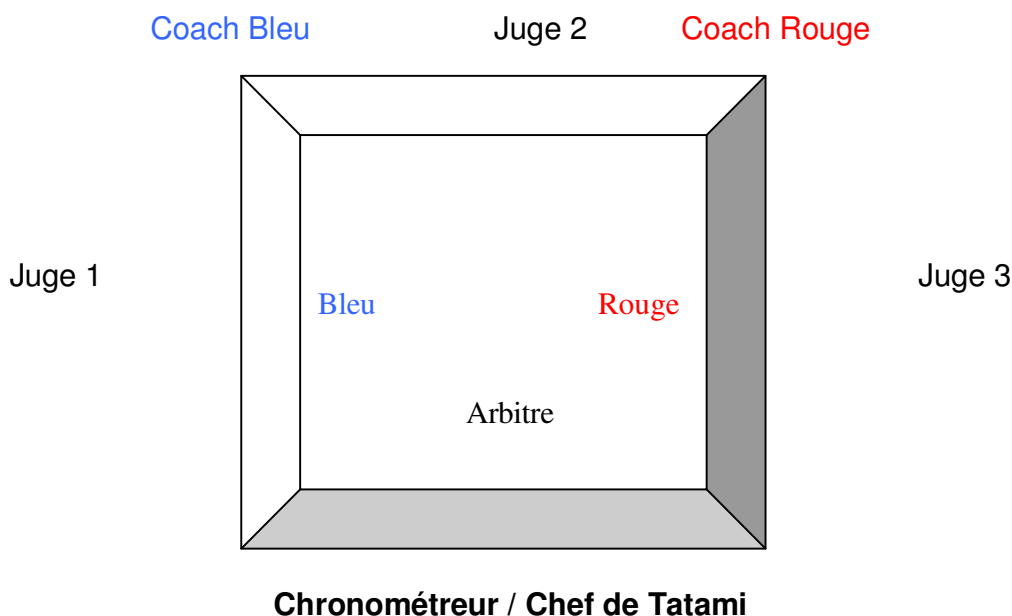
**Coup de poing sauté :**

Direct du bras arrière avec une extension et une propulsion vers l'avant.

**Coup de poing retourné ou back-fist :**

Coup de poing exécuté avec une rotation du corps avec le dessus du gant.

## L'équipe officielle, par tatami: Voir le dessin ci-dessous



Elle est désignée par l'organisateur en fonction du niveau de la compétition.

### Elle comprend :

- Le responsable du ring ou chef de tatami
- L'arbitre
- Le chronométrateur
- Les juges

### Le Chef de Tatami :

Il affecte les juges et arbitres pour chaque rencontre.

Il vérifie le bon déroulement des rencontres.

Il inscrit les résultats et décisions de chaque rencontre sur les passeports sportifs des compétiteurs et appose sa signature.

Il est le responsable administratif des documents de son tableau (feuille de déclarations d'accident, enregistrement des réclamations, certificats médicaux etc..).

Il s'assurera de la présence d'un service médical afin de pouvoir répondre rapidement à une demande de l'arbitre central.

**Pour une compétition nationale, le chef de tatami doit être au moins de niveau national. Pour une compétition International, il doit avoir au moins le niveau international ou national.**

Le Chef de Tatami est le juge ultime pour toute décision ou jugement à prendre immédiatement. Il a tous les pouvoirs de décision dans la limite des points prévus par la réglementation de la F.L.A.M. qui régissent la pratique du Karaté Light Contact.

Il pourra selon les cas suivants changer la décision :

- s'il y a une erreur dans le calcul des points attribués par les juges
- violation ou vice de procédure du règlement F.L.A.M.

## **L'arbitre :**

L'arbitre devra connaître parfaitement les règlements de la compétition de Karaté Light Contact.

Il doit :

- S'assurer de la présence de l'équipe officielle
- S'assurer de la présence d'un service médical dans l'enceinte de la réunion
- Vérifier la tenue et l'équipement de chaque combattant
- Réunir les deux combattants au centre de l'aire de compétition au début de chaque rencontre afin de leurs rappeler les consignes essentielles
- Veiller à ce que les deux combattants se saluent avant le début et la fin de la rencontre
- Annoncer aux coachs, à la fin de chaque reprise, les scores éventuellement.
- Proclamer la décision à l'issue de la rencontre.

## **Les commandements de l'arbitre :**

### **« PRÊT »**

Ce commandement est utilisé pour mettre, ou remettre les deux combattants en garde au début de chaque reprise ou après une intervention de l'arbitre central.

### **« ALLEZ »**

L'arbitre l'utilise pour lancer ou relancer le combat.

### **« STOP CHRONO»**

Ce commandement stoppe le chrono et, est utilisé pour arrêter les combattants qui doivent se replacer au centre de l'aire de compétition.

### **« STOP»**

A ce commandement les deux compétiteurs s'arrêtent de combattre et reculent d'un pas. Le chronomètre ne s'arrête pas, leur assaut reprend après le commandement « ALLEZ » de l'arbitre, sans revenir au centre de l'aire de compétition.

### **« SORTIE »**

Sert à différencier les sorties volontaires, donc sanctionnées, (1<sup>ère</sup> Pénalité, 2<sup>ème</sup> Pénalité, 3<sup>ème</sup> Pénalité, 4<sup>ème</sup> Pénalité et perte du round = 9 à 0) de celles provoquées par des poussées de l'adversaire qui peut alors être sanctionné.

## **Les interventions de l'arbitre :**

Il doit veiller à ce que les deux adversaires se présentent au bord de l'enceinte dans la minute qui suit leur appel.

Si un des concurrents sans raison valable reconnue se présente en retard de plus d'une minute il sera disqualifié.

C'est le chronométreur qui, à la demande de l'arbitre décompte le temps.

Il doit veiller à ce que le coach et le soigneur soient bien en tenue de sport et baskets à l'emplacement qui leurs sont impartis.

Seul le coach sera habilité à rester à la place qui lui est réservée durant les rounds, le soigneur pourra le rejoindre pendant les temps de repos.

Le coach ne peut donner des conseils que pendant la période de repos.

### **Le non respect de cette règle peut entraîner les sanctions suivantes :**

- 1° fois, l'arbitre donne une remarque verbale au coach ;
- 2° fois, l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour l'attitude du coach ;
- 3° fois, l'arbitre donne une pénalité au compétiteur pour l'attitude du coach ;
- 4° fois, perte du round par 9 à 0 ;
- 5° fois, disqualification.

L'arbitre n'est pas tenu de respecter l'échelle des pénalités au regard de la gravité de l'infraction.

### **Afin de clarifier ses interventions, il utilisera les justifications suivantes :**

- Touche dangereuse ou interdite = touche non contrôlée
- Tête en avant ou genou en avant
- Non respect des commandements de l'arbitre
- Comportement antisportif.....

Il doit veiller à ce que toutes ses interventions, soient à la fois orales et gestuelles pour une meilleure compréhension.

-Il peut séparer les adversaires physiquement si ceux-ci n'obtempèrent pas à ses commandements verbaux.

Une intervention de ce genre peut entraîner un avertissement à l'un ou à l'autre des participants ou même aux deux suivants le cas.

Si l'un des deux compétiteurs démontre une insuffisance technique, il pourra arrêter la rencontre, ce qui entraînera la défaite du concurrent et la victoire par arrêt de l'arbitre de son adversaire.

Si un combattant perd son protège dents, il doit stopper la rencontre, puis envoyer celui-ci vers son coach pour rincer le protège dents et le remettre rapidement.

A la 3<sup>ème</sup> perte dans le même round, le combattant sera pénalisé selon l'échelle de pénalités en vigueur.

### **Les sanctions de l'arbitre :**

#### **Il existe 2 catégories de sanctions en Karaté Light Contact :**

Une 1<sup>ère</sup> catégorie regroupant l'ensemble des infractions au règlement à l'exception des sorties.

Une 2<sup>ème</sup> catégorie qui ne compte que les sorties, toutefois cette catégorie n'a pas lieu d'exister en cas de rencontre sur ring.

Les avertissements infligés dans chacune des catégories ne sont pas cumulable d'une catégorie à une autre.

- **Les remarques :**

Pour toute faute bénigne, l'arbitre peut faire des remarques verbales aux candidats qui seront sans incidences sur les jugements.

- **Les pénalités :**

La première pénalité n'entraîne aucune sanction.

La deuxième pénalité n'entraîne aucune sanction.

La troisième entraîne la perte du round par 9 à 0.

- **La disqualification**

Elle est prononcée par l'arbitre **après accord des juges** pour tout comportement antisportif ou non respect du règlement.

Si les deux participants sont coupables, ils recevront alors tous les deux des remarques, des avertissements et pourront même être disqualifiés ensemble.

#### **Annnonce ou demande de sanction par l'arbitre :**

Lorsqu' une faute mérite une sanction, l'arbitre doit arrêter le combat pendant la reprise.

Il doit demander aux deux combattants de rejoindre leurs positions de départ au centre de l'aire et attribue la sanction.

Il indique de l'index, bras tendu, le combattant sanctionné.

Il annonce la sanction à haute voix et par geste (doigt pointé vers le fautif) la faute.

1<sup>er</sup> pénalité, 2<sup>ème</sup> pénalité ;

Perte du round par 9-0 ;

Disqualification.

***Il s'agit de Karaté Light Contact, par conséquent les coups portés doivent toucher et non percuter ; c'est l'essence même du Karaté Light Contact où le KO est interdit.***

#### **Conséquences en combat :**

Lorsqu'un participant est hors combat suite à des coups appuyés de son adversaire, l'arbitre indique le coin neutre à son adversaire puis appelle le médecin et consulte ses juges pour la sanction à infliger à l'adversaire s'il est considéré comme fautif.

Par la même le jet de l'éponge, n'a pas lieu d'exister en Karaté Light Contact, toutefois le coach pourra arrêter la rencontre s'il juge son compétiteur trop en dessous du niveau requis.

#### **Blessure accidentelle d'un participant :**

Si pour une raison quelconque un candidat se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de son adversaire, celui-ci sera considéré comme hors combat.

#### **Le comptage :**

Un compétiteur qui refusera de se mettre en garde, ou qui tardera à reprendre l'assaut au commandement de l'arbitre afin de gagner délibérément du temps pour récupérer pourra être compté par l'arbitre. Dans ce cas, il ne pourra gagner la reprise.

**Tout comportement antisportif pourra entraîner la disqualification du compétiteur, voire le conseil de discipline de la F.L.A.M. si le compétiteur possède une licence F.L.A.M.**

#### **Coups accidentels :**

Si la rencontre est stoppée par une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si le combattant accidenté peut continuer le combat ou non, l'arbitre peut se faire assister du service médical.

Si le combattant n'a pas de blessure sérieuse, l'arbitre se doit de faire repartir le combat dans un laps de temps raisonnable.

Si dans le cas d'une faute accidentelle au cours du 1<sup>er</sup> round, le combattant est considéré inapte à reprendre le combat, il y aura systématiquement décision des juges (désignation du vainqueur).

Si un coup accidentel survient pendant les rounds suivants et que le combat est arrêté, la décision se fera au décompte des points obtenus lors des rounds précédents.

#### **Préparation physique et psychologique :**

L'arbitre doit avoir satisfait à la visite médicale annuelle et doit être en pleine possession de ses moyens.

Son rôle est essentiel. Il doit prendre conscience qu'on lui confie la mission de faire respecter les règles

et la sécurité des deux athlètes.

Son premier souci sera donc d'assurer la protection effective des combattants. Cette responsabilité sera présente à son esprit durant tout le combat.

#### **Rôle de l'arbitre avant le combat :**

Il s'assure que les ongles des pieds des combattants ne sont pas dangereux.

Il s'assure que les bandages sont posés de façon réglementaire.

L'arbitre doit également s'assurer que le visage des compétiteurs n'est pas enduit de corps gras (le faire essuyer par son coach) et qu'il n'a pas de pansement sur le visage ou le corps.

#### **La tenue de l'arbitre :**

La tenue d'arbitrage est celle en vigueur au sein de la **F.L.A.M., section KARATE.**

#### **Le chronométreur :**

Il chronomètre :

- Les temps des reprises
- Les intervalles de repos (minute de repos)
- Le temps de retard sur l'enceinte de ou des combattants à la demande de l'arbitre.

Ce n'est qu'au commandement « Allez » de l'arbitre qu'il déclenche son chronomètre. A chaque commandement « stop chrono» de l'arbitre Il arrête le chrono.

A la fin de chaque reprise il fait sonner le gong et déclenche le 2° chronomètre pour la minute de repos.

#### **Le juge :**

Les juges 1 et 3 vérifient les bandages, la tenue et l'équipement de chaque combattant avant le combat.

Chaque juge attribue, à l'issue de chaque reprise, et au commandement de l'arbitre des notes : 1 pt , 2 ou 3 pts

1 point = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le bas.

Est attribué au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieur à son adversaire.

2 points = Drapeau rouge ou bleu tendu à l'horizontale.

Est attribué au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.

3 points = Drapeau rouge ou bleu tendu vers le haut.

Est attribué au compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.

**En cas d'égalité à l'issue du combat, le vainqueur sera désigné par décision des juges au signal de l'arbitre. Drapeau rouge ou bleu levé vers le haut.**

#### **Modalité de jugement :**

Les critères essentiels de jugement en Karaté Light Contact sont le nombre et la précision des cibles atteintes avec contrôle, la variété des techniques et enchaînements employés et notamment l'utilisation équilibrée des pieds et des poings. La tactique et le contrôle parfait des touches sont des critères déterminant pour la victoire.

Il est souhaitable que les juges et l'arbitre n'officient pas leurs élèves pendant la manifestation.

## **Réclamations**

Les réclamations doivent être effectuées par le coach et adressées avant la fin de la manifestation au chef de tatami; celles-ci seront notées sur le P.V de la manifestation. Dans le cas contraire toutes les réclamations seront déclarées non recevables.

### **Changement de décision :**

#### **Toute décision officielle est définitive et ne peut être changée à moins :**

- que des erreurs intervenues en calculant les scores soient découvertes
- qu'il y ait des infractions évidentes au règlement.

### **Situations non prévues au règlement :**

Le responsable de l'arbitrage peut prendre toute décision pour faire face aux situations non prévues par le règlement.

## **Service médical**

Un service médical doit obligatoirement être présent pendant la manifestation, il interviendra sur l'aire de compétition à la demande de l'arbitre et statue sur la capacité du combattant à poursuivre la rencontre. Le service médical devra donner les soins en cas de besoin, tant aux combattants, qu'aux officiels et qu'aux spectateurs.

Il ne quittera la salle qu'une fois celle-ci totalement évacuée.

Le contrôle de l'aptitude médicale s'effectue en même temps que la pesée.

Le service médical peut examiner et soigner le combattant durant la minute de repos s'il le désire, ou à la demande de l'arbitre.

Dans le cadre de la prévention des hépatites et du sida, l'arbitre central ou le service médical doit interrompre la rencontre lorsque l'un des deux combattants présente une hémorragie importante.

Il est conseillé d'avoir un véhicule sanitaire ou d'avoir la présence de la sécurité civile, de façon à répondre aux besoins les plus urgents.

Le service médical a tous pouvoirs s'il juge qu'un participant est sous l'emprise d'alcool, de produits stupéfiants ou tous autres produits. Il le signalera au chef de tatami qui engagera les procédures adaptées.

## **Le coach**

Les combattants peuvent avoir un coach positionné à l'emplacement réservé pendant le combat. Il doit rester à la place qui lui est impartie durant le match.

Le nom des coaches sera fourni à l'enregistrement des combattants.

Le coach n'est pas autorisé à pénétrer sur l'aire de compétition pendant les rounds, ni à communiquer, se plaindre ou faire des remarques désobligeantes aux juges et à l'arbitre.

Il devra être en tenue de sport et baskets, sans port de casquette, signe religieux, politique, etc.

Le mauvais comportement du coach pourra entraîner des pénalités pour le combattant qu'il assiste.

### **Le coach a le droit de :**

- Jeter l'éponge, en reconnaissance de la défaite de son combattant
- Déposer une réclamation par écrit qu'il remettra au chef de tatami après la proclamation de la décision qu'il conteste.

## **L'organisateur / Obligations**

L'organisateur est responsable de la présence du service médical. La présence d'une unité d'urgence d'évacuation (**Samu ou autre**) munie d'un matériel de réanimation, ainsi que d'un véhicule sanitaire est souhaitable.