



Commission Internationale d'Arbitrage / CINDA

Règlement International Compétition

2026



Sommaire

I. RÈGLEMENT COMBAT : RANDORI/JURANDORI/JURANDORI EQUIPE	3
1. Aire de compétition	3
2. Compétiteurs	3
3. Principes des combats :	4
4. Rôles et comportements des arbitres :	4
a. Rôles des arbitres (Synthèse)	4
b. Comportement attendu :	4
c. Placement des arbitres :	5
5. Déroulement du Randori/Ju Randori	5
6. Critères de notation	6
a. Les attaques :	6
b. Les techniques de défense	7
c. Les déplacements	8
d. Notation	8
7. Ju Randori par équipe	10
a. Généralités :	10
b. Déroulement	10
c. Interruption	11
8. Manipulation des drapeaux par les arbitres	12
9. Gestion des compétiteurs enfants (compétition nationale)	12
10. Gestion des abandons et des blessures	12
11. Protestation	13
II. RÈGLEMENT KATA	14
1. Aire de compétition	14
2. Principe :	14
a. Arbitrages aux points :	14
b. Arbitrages aux drapeaux :	14
c. Connaissances obligatoires	14
3. Rôle et comportement des arbitres :	15
a. Rôle des arbitres (Synthèse)	15
b. Placement des arbitres	15
4. Critères de jugement	15
5. Arbitrage aux points	16
a. Déroulement	16
b. Notation	16
c. Cas particulier	17
6. Arbitrage aux drapeaux	17
a. Déroulement :	17
b. Cas particulier : Niveau international	18
7. Kata par équipe :	18
8. Gestion des compétiteurs enfants	19
9. Protestations	19

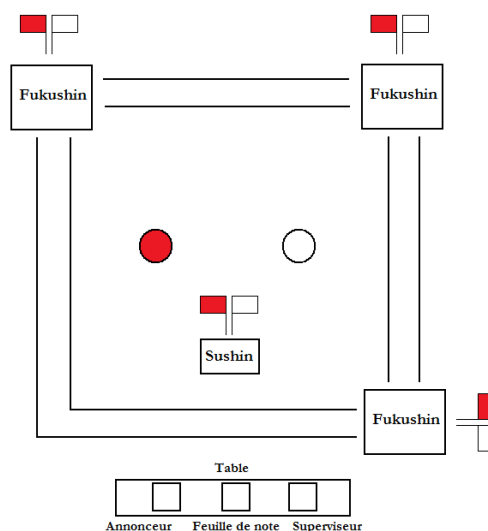


I. RÈGLEMENT COMBAT : RANDORI/JURANDORI/JURANDORI EQUIPE

La notation s'effectue aux drapeaux.

1. Aire de compétition

- o Tatamis, surface plane non glissante.
- o Surface de combat : 10 x 10 mètres.
 - o 8 x 8 mètres
 - o 1 mètre supplémentaire (de couleur différente) : surface de sécurité



Attention : Les arbitres doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

2. Compétiteurs

2 Compétiteurs ou 2 équipes : Aka : ceinture(s) rouge(s) et Shiro : ceinture(s) blanche(s)

- o **Tori** : attaques franches, à distance (Maai) avec participation active (chutes correctes, anticipation...) sans exagération.
- o **Uke** : Timing de l'esquive et contre-attaque, diversité des techniques, contrôle, qualité de la technique

Les deux rôles ainsi que les critères indiqués en (6) seront pris en compte lors de l'arbitrage et donc pour définir le gagnant de l'assaut et du combat.



3. Principes des combats :

Ce sont des assauts conventionnels, codifiés ou semi codifiés.

Randori : Les compétiteurs exécutent 7 séries d'attaque ou assauts (1 Oi Tsuki droit, 1 Oi Tsuki gauche, 1 Mae geri droit, 1 Mae geri gauche, 1 Mawashi droit, 1 Mawashi gauche, 1 Oi Tsuki droit) en alternant les rôles d'attaquant et de défenseur à chaque assaut.

Ju randori : Les compétiteurs exécutent 7 séries d'attaque ou assauts (2 assauts Oi Tsuki, 2 assauts Mae geri, 2 assauts Mawashi, 1 assaut Oi Tsuki) mais en dynamique (Mai Renshu) alternant les rôles d'attaquant et de défenseur. En Ju randori, les attaques peuvent être indifféremment de type droite (Migi) ou gauche (Hidari).

Il est impératif que les compétiteurs aient acquis les chutes (Ukemi).

4. Rôles et comportements des arbitres :

3 Fukushima, 1 Sushin, 1 table (un annonceur, un Superviseur, un chargé des notes)

a. Rôles des arbitres (Synthèse)

- o **Superviseur** (Kanza) : Assure le bon déroulement de la compétition : Vérifier la bonne mise en œuvre des règles d'arbitrage, de jugement, de comportement (compétiteurs), gérer les plaintes... sur l'aire de combat...Il peut arrêter le combat en cas de problème en disant « Shugo ». Il est responsable de la gestion des arbitres sur l'aire (faire tourner les arbitres, substituer un arbitre en cas d'erreurs répétées, de fatigue...).
- o **Sushin** : Arbitre central : Gère le combat (Axe d'attaque, Maai, participation, contrôle). En cas de non-respect, agressivité, erreur, il peut donner des pénalités annuler l'attaque et faire recommencer « Moichido » et donner également « Maai », « Torimasen ». En cas de faute plus ou moins grave (manque de contrôle, mauvais comportement...) : Il peut arrêter le combat et convoquer les Fukushima (Shugo) pour une concertation et une décision : Fujubun (-1), Chui (-2), Hansoku Chui (disqualification), Shikkaku, arrêt du combat.
- o **Fukushin** : au nombre de 3 et assis, ils jugent les compétiteurs en tenant compte des deux rôles (Tori¹ et Uke²).
- o **Annonceur** (Shiai Gakari) : Appelle les compétiteurs « se présente...se prépare... ». Surveillent l'ordre des attaques. En cas de points négatifs au nombre de 3 pour un compétiteur, il arrête le combat. Annonce les points à la fin du combat. Il peut être chargé de chronométrer le combat en cas de Randori/Jurandori par équipe.
- o **Chargé des notes** (Tensu Gakari) : comptabilise et note les points positifs et négatifs sur l'ensemble du combat avec l'aide de l'annonceur. Il est chargé du remplissage des feuilles de notes et de poules officielles.

b. Comportement attendu :

Lorsque les arbitres se réunissent pour une concertation (« Shugo »), ils doivent se placer en Shizen Heiko dachi et les drapeaux doivent être enroulés ensemble et tenus dans une main. Le Superviseur (Kanza) et/ou les arbitres doivent résoudre le problème soulevé dans les meilleurs délais afin de poursuivre rapidement le combat.



Le Fukushin ne peut en aucun cas arrêter le combat et interpeller le Sushin et les autres arbitres par quelque moyen que ce soit (même en cas de Maai). Ils s'expriment à travers leurs notations par les drapeaux. Ils pourront justifier leurs notes auprès du Kansa ou du Sushin si nécessaire.

c. Placement des arbitres :

- o Le Sushin se situe entre les deux compétiteurs et la table en essayant d'être situé près du coin vide pendant le combat afin d'avoir une vision claire sur les compétiteurs et des techniques exécutées et en outre pour assurer une vue dégagée de la table et des Fukushin.
- o Les Fukushin sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité selon le schéma précédent. Chacun est équipé d'un drapeau rouge à la main gauche (Aka) et d'un drapeau blanc à la main droite (Shiro).
- o Le Superviseur de l'aire de combat est assis à la table officielle, avec le marqueur et l'annonceur.

5. Déroulement du Randori/Ju Randori

Article 5-1 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle les compétiteurs à se présenter sur l'aire de sécurité de l'aire de combat. Aka se présente à gauche du Sushin et Shiro à droite du Sushin

Article 5-2 :

Lorsque l'équipe arbitrale est prête, Sushin demande aux compétiteurs de se placer face à face au centre de l'aire de combat : « Aka, Shiro, Motonoichi ». Les compétiteurs procèdent à un salut avant de pénétrer sur l'aire de combat (Ritsu Rei). Une fois au centre du tatami, les compétiteurs se saluent entre eux ainsi que le Sushin.

Article 5-3 :

Sushin place ses deux drapeaux entre Aka et Shiro et annonce « Ju Randori (ou Randori), Yoi, Hajime ». Les compétiteurs se placent en position Kamaete et commencent le combat lorsque Sushin enlève les drapeaux.

Article 5-4 :

Chaque compétiteur peut prendre l'initiative d'attaquer en premier sur chaque assaut. Puis les rôles sont inversés. Sushin doit placer le drapeau du prochain Tori entre les compétiteurs au début de chaque assaut (Waza).

Article 5-5 :

Après la deuxième attaque de l'assaut : Sushin sépare les 2 compétiteurs avec les 2 drapeaux. Sushin dit « Hantei » = décision du meilleur compétiteur sur l'assaut. Chaque assaut est jugé par les 3 Fukushin.

Les Fukushin lèvent le drapeau Aka ou Shiro ou 2 drapeaux croisés (Hikiwake = égalité). Les juges gardent leur drapeau en l'air jusqu'au prochain assaut.

Sushin dit « Hajime » = libère le combat en ôtant les drapeaux placés devant les compétiteurs.

Les Fukushin doivent lever leurs drapeaux en même temps dès l'annonce de « Hantei ». Le Kansa peut prendre la décision de remplacer le Fukushin ne respectant pas cette règle.

Article 5-6 :

Fin du Ju Randori (Randori) : Sushin dit « Yame, Surimade, Motonoichi » = Les compétiteurs arrêtent immédiatement toutes actions et reprennent leur place initiale, debout face à face.

Tous les drapeaux doivent être placés vers le bas.

Sushin dit « Hantei » = Décision par la table



Shiai Gakari (Annonceur) dit « Aka X points, Shiro Y points » et lève le drapeau du vainqueur ou les drapeaux croisés en cas d'égalité. Puis, les Fukushin lèvent le drapeau du vainqueur suivi du Sushin qui annonce le résultat : un drapeau « Aka ou Shiro no kachi » ou 2 drapeaux croisés « Hikiwake » pour égalité.

Article 5-7 :

Une fois le résultat du combat donné, les compétiteurs se saluent entre eux, puis saluent les arbitres et laissent l'espace de combat aux compétiteurs suivants.

Article 5-8 : *En cas d'égalité dans la poule:*

Le Sushin et les Fukushin se concertent en prenant connaissance des informations délivrées par la table et décide du vainqueur selon la priorité suivante :

- Nombre de points négatifs,
- Vainqueur de la rencontre directe...
- Si les informations ne permettent de les départager, les compétiteurs réaliseront des attaques supplémentaires (1 Tsuki, 1 maegeri, 1 mawashi geri)

Shiai Gakari (Annonceur) dit « 1 Tsuki, 1 maegeri, 1 mawashi geri supplémentaires »

En cas de nouvelle égalité, les Fukushin devront décider aux drapeaux du vainqueur (en désignant Aka ou Shiro). Ils se placeront dos au tatami et lèveront leur drapeau en même temps à l'annonce de « Hantei » par Sushin. Le total des drapeaux désignera le vainqueur.

Article 5-9 : *En cas de disqualification ou abandon d'un compétiteur*

Le compétiteur gagnant en cas de disqualification ou abandon de son opposant se verra attribuer les points des assauts restants (soit 21 points lorsque le combat n'a pas eu lieu).

6. Critères de notation

a. Les attaques :

Article 6-1 :

- o Oi Tsuki devra être réalisé niveau jodan.
- o Mae geri devra être réalisé au niveau chudan
- o Mawashi geri devra être réalisé niveau Jodan et au minimum au niveau de l'épaule

Article 6-2 :

Le "Suri Ashi" (petite correction de la distance) n'est pas obligatoire si la distance d'attaque est respectée.

L'attaque doit être franche et généreuse afin de permettre à Uke de s'exprimer entièrement. Elles doivent être exécutées avec Kime et Kiai.

Article 6-3 : *Critères de définition d'un mauvais Tori :*

- o attaque hors distance,
- o mauvais axe ou erreur d'attaque,
- o attaque non précise ou hésitante, lente, sans Kime
- o mise en danger,
- o agressivité,
- o refus de chutes,
- o obstruction de Uke ...

Exemple : à valeur égale, le compétiteur qui a fait une faute d'attaque perd l'assaut.



Article 6-4 : Précision sur le « Maai »

Tori doit attaquer à distance (Maai).

- o Attaque trop courte (avec ou sans "Suri Ashi")
- o Attaque trop profonde (avec ou sans "Suri Ashi")
- o Mauvais axe d'attaque
- o Attaque non précise ou hésitante

Le Maai sera pris en compte que si le Sushin annonce l'irrégularité de l'attaque. Le Maai est annoncé par le Sushin uniquement.

En cas de Maai de Tori, si Uke est dans l'impossibilité de développer une contre-attaque correcte, Sushin doit demander à Tori de recommencer. Il met le drapeau de la couleur de Uke entre les deux adversaires et dirige le drapeau de la couleur des Tori vers la table en disant « Aka or Shiro Maai » Aka or Shiro Moichido". Tori doit répéter l'attaque.

Attention : Il est possible de donner « Maai » à Tori sans répéter l'attaque, si Uke développe une contre-attaque correcte.

Fukushin doit garder cette erreur en tête (que l'attaque est répétée) lorsqu'il devra annoncer le vainqueur de l'assaut.

En Randori : Le Sushin doit placer les compétiteurs à distance avant toute attaque de Tori (placement avec l'aide des drapeaux).

b. Les techniques de défense

Article 6-5 :

- o Les techniques employées par Uke doivent être adaptées
- o Seules les techniques autorisées peuvent être employées (listées en Annexe 2)

Article 6-6 : Précisions sur les techniques mal exécutées :

- o Manque la cible avec les contre-attaques, (exemple : niveau trop élevé d'Ashi Barai ou kaiten-geri gedan, ou coups de pied au-dessus de la tête (ou la protection) avec ura / ushiro mawashi geri.
- o Esquive mal exécutée ou absence d'esquive
- o Contre-attaque tronquée, absente ou non répertoriée dans le contenu technique
- o Distance des contre-attaques « atemi » : Tsuki/Seiryoto, Ura tsuki, Uramawashi, Yoko geri, Mawashi après kaiten sanno kata...)
- o Déséquilibre lors de l'exécution de la technique
- o Mauvaise position lors de l'esquive et de la contre-attaque (exemple : Hiza Dashi pour randori Irimi no Kata Yonban, Zenkutsu Dashi pour Randori Ichi no kata ...)
- o Amplification de la chute de son partenaire
- o Absence du regard vers la cible lors de la réalisation de la contre-attaque...
- o Manque ou absence de Kime

Article 6-7 :

Si lors d'un assaut, un compétiteur ne réalise pas de technique de défense, si la technique réalisée n'est pas considérée comme acceptable (Technique interdite, technique non Nambu, technique de contre-attaque absente, technique très très mal exécutée) alors le Sushin le signale en disant « **Torimasen** » (croise les drapeaux vers le bas) et

- o relance l'assaut si le second compétiteur n'a pas réalisé son rôle de Uke ou
- o demande la décision des Fukushin en disant « Hantei » si l'assaut est complet. Ces derniers donneront le point au compétiteur n'ayant pas eu de « **Torimasen** »



Le Sushin peut consulter les Fukushin en cas de doute.

Si lors d'un même assaut, les deux compétiteurs sont dans la situation précédente (Aka et Shiro), alors à la demande de décision des Fukushin (« Hantei ») ces derniers croisent les drapeaux vers le bas lors de la notation. Cela signifie que les compétiteurs ont raté leurs assauts.

Seul le Sushin peut donner un « **Torimasen** » directement sur une technique réalisée durant le ju randori.

Article 6-8 :

Si Fukushin ne voit pas la défense de l'un des Uke, il peut donner « **Mienai** ». Aucun point n'est donné par ce Fukushin lors de cet assaut.

c. Les déplacements

Article 6-9 :

Le Ju Randori est réalisé en déplacement (Mae renshu). Les compétiteurs doivent respecter le déplacement « Mae Renshu ». Les compétiteurs restant sur la même garde durant la majorité du combat seront pénalisés par différents points négatifs après avertissement.

Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat, les Fukushin doivent l'alerter en tapant sur la zone enfreinte (**Jogai**). Des Jogai répétés peuvent être sanctionnés (Tori s'il provoque la faute, Uke si, il fuit le combat)

d. Notation

Article 6-10 :

Il existe 2 types de points : points positifs, et points négatifs.

Les points sont indiqués après chaque assaut (Waza) et à la fin du combat (Hantei) sauf en cas de points négatifs.

Article 6-11 : *Points positifs*

Des points positifs sont seulement employés pour annoncer le gagnant de l'assaut ou en cas d'égalité (Hikiwake). Les Fukushin désignent selon eux qui de Aka ou de Shiro a été le meilleur sur l'assaut en soulevant le drapeau d'Aka ou de Shiro.

L'égalité est annoncée par le ou les Fukushin en soulevant les deux drapeaux en position croisée.

Chaque drapeau gagnant correspond à 1 point.

Chaque égalité (Hikiwake) correspond à 1 point pour chaque compétiteur. Tous ces points sont notés par les juges de table.

Article 6-12 : *Points négatifs*

Des points négatifs peuvent être délivrés à Tori et/ou Uke.

La décision est laissée à la libre appréciation des arbitres. Les Sushin peuvent attribuer des pénalités allant jusqu'à Fujubun sans consultation des Fukushin. Pour toutes pénalités supérieures, ils devront consulter les arbitres ("Shugo").



PENALITES	CAS DE MISE EN APPLICATION
KEIKOKU soit (-0,5) point Avertissement donné par Sushin	• Mauvaise attitude : signe d'agressivité, • Pousse délibérément son partenaire hors de la zone de combat (Jogai) • Manque de concentration • Attaque hésitante ou non précise • Mise en danger de sa propre sécurité • Fuite du combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité d'attaquer • Jogai répété • Non-respect de la distance entre Tori et Uke ou attaque simultanée : les 2 compétiteurs sont pénalisés • Non-respect de l'esprit du Nambu
FUJUBUN soit (-1) point	• Refus de chute évident de Tori • Mauvaises participations à la chute répétées malgré les avertissements. • Annonce de 2 « Maai » sur la même séquence ou plusieurs Maai sur l'ensemble du combat. • 3 Keikoku • Tori ou Uke provoque la faute de son partenaire • Erreur d'attaque de Tori • Absence d'alternance des compétiteurs en Jurandori/équipe (cf 7)
CHUI soit (-2) points Concertation entre les arbitres (Sushin, Fukushin) FUJUBUN soit (-1) point	• Contact (coup) porté à Tori par Uke lors d'une contre-attaque sans contrôle • Contact (coup) porté à Uke par Tori lors d'une attaque sans contrôle • Mauvaise exécution d'une technique dangereuse et pouvant mettre Tori en danger (Kaiten Geri niveau tête sans contrôle...) • Utilisation de techniques interdites
HANSOKU CHUI soit (-3) points Perte du combat Disqualification du compétiteur concerné Concertation entre les arbitres (Sushin, Fukushin)	• En cas d'erreur sérieuse du compétiteur • En cas d'atteintes sérieuses infligées à un compétiteur • 3 Fujubun (en Ju randori individuel) • 5 Fujubun de l'équipe en Ju randori par équipe

PENALITES	CAS DE MISE EN APPLICATION
SHIKAKU Disqualification du tournoi Concertation entre arbitres et Superviseur (Kanza) de l'aire.	• n'obéit pas aux ordres de l'arbitre • n'agit pas correctement (agressivité envers l'arbitre ou son adversaire). • Viole délibérément les règles de la compétition • Blesse un partenaire délibérément • Exécute une technique très mal maîtrisée • Feint d'être blessé...

**Article 6-13 :**

« Hansoku Chui », « Fujubun » et « Chui » sont soustraits des points déjà obtenus. Les Keikoku ne sont pas soustraits au total des points mais notés par la table.

Article 6-14 :

Après plusieurs avertissements, Sushin peut arrêter le combat, concerter les Fukushin (Shugo) pour décider ensemble d'une sanction. Pour toute sanction supérieure à Fujubun, une concertation des arbitres est obligatoire.

Article 6-15 :

En cas d'appel du Superviseur (« Shugo »), Sushin doit immédiatement arrêter le combat en disant « Yame ». Les compétiteurs se placent dans leur coin dos à dos en Yoi Dashi.

Le superviseur et les arbitres devront résoudre le problème le plus tôt possible afin de poursuivre rapidement le combat.

Article 6-16 :

Lorsqu'un arbitre se trompe dans son jugement (Aka, Shiro), il annule celui-ci par un « Machigai ».

7. Ju Randori par équipe**a. Généralités :**

Chaque équipe doit être composée d'un minimum de 3 compétiteurs et un maximum de 5. Si une équipe possède 3 compétiteurs et l'arbitre disqualifie un compétiteur lors d'un combat, l'équipe complète est alors disqualifiée.

Pour une équipe de 5, seuls trois d'entre eux doivent tourner sur les trois premiers tours. Les deux compétiteurs restant à ce stade peuvent intégrer ou non le Combat Ju Randori. Un compétiteur ne peut être à nouveau aligné sur le tatami qu'après un minimum de deux tours

ex: un compétiteur aligné sur les tsuki, ne peut pas être aligné sur le mae geri et le mawashi suivant.

Si une équipe ne respecte pas ces conditions, elle sera pénalisée (fujubun: -1 point) et la séquence est annulée uniquement si l'équipe fautive remporte ladite séquence.

Le Ju randori par équipe dure 7 minutes pour les compétitions adultes et 5 minutes pour les compétitions enfants (≤ Catégorie Cadet/Junior). En cas d'égalité, Sushin prolonge le combat de 2 minutes.

b. Déroulement**Article 7-1 :**

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle les compétiteurs à se présenter sur la zone de sécurité de l'aire de combat. Les membres de l'équipe Aka se présentent à gauche du Sushin et les membres de l'équipe Shiro à droite du Sushin

Les compétiteurs procèdent à un salut avant de pénétrer sur l'aire de combat (Ritsu Rei). Une fois au centre du tatami, Sushin dit « Shomen ni rei » : les compétiteurs saluent Sushin et les Shinban. Puis Sushin dit « Otagai ni rei », les compétiteurs se saluent entre eux.

Article 7-2 :

Les membres de chaque équipe, à l'exception de ceux qui vont concourir en premier, retournent dans la zone de sécurité de l'aire de combat (Equipe Aka à gauche du Sushin, Equipe Shiro à droite). Les compétiteurs sont autorisés à rester debout.

**Article 7-3 :**

Sushin place ses deux drapeaux entre Aka et Shiro et annonce « Ju Randori, Yoi, Hajime ». Les compétiteurs se placent en position Kamaete et commencent le combat lorsque Sushin enlève les drapeaux.

Article 7-4:

Trente secondes avant la fin du temps réglementaire, l'annonceur (Shiai Gakari) soulève le drapeau jaune triangulaire (main droite) en le tenant au-dessus de sa tête et le drapeau rouge triangulaire (main gauche) en le tenant horizontalement et annonce « Ato Shibaraku ».

Article 7-5 :

À la fin du temps réglementaire, l'annonceur (Shiai Gakari) rassemble le drapeau rouge triangulaire et le drapeau jaune triangulaire au-dessus de sa tête. A l'aide d'un sifflet, il effectue deux sifflements pour signaler la fin du combat.

Article 7-6 :

Sushin stoppe le combat lorsque l'assaut en cours est terminé.

Après notation de l'assaut par les arbitres, Sushin dit « Yame, Soremade ». Les compétiteurs sur l'aire de combat doivent immédiatement arrêter leur action.

Sushin dit « Motonoichi » afin d'inviter les compétiteurs à prendre position au centre du tatami (Aka face à Shiro). Le résultat du combat est annoncé selon les mêmes règles que le Ju randori individuel.

Article 7-7 : En cas d'égalité

En cas d'égalité (Ikiwake), Sushin prolonge le combat (Encho sen). Cette prolongation dure deux minutes, sa progression est la même que pour un combat normal. Si, après cette prolongation les deux équipes sont toujours à égalité, les arbitres se concertent pour décider de l'équipe gagnante (prise en compte des points négatifs).

Article 7-8 :

Une fois le résultat du combat annoncé, Sushin dit « Shomen ni rei » : salut des arbitres, puis « Otagai ni rei » : salut des compétiteurs entre eux. Les compétiteurs peuvent ensuite quitter l'aire de combat.

Article 7-9 :

Toute la compétition se déroule selon les mêmes règles que le Ju Randori individuel.

c. Interruption

Article 7-10 :

Pendant le combat, le coach de chaque équipe peut demander une seule interruption auprès du Kanza. Le Kanza ou le Shiai Gakari soulève un drapeau jaune triangulaire afin de notifier l'interruption. Sushin interrompt le combat qu'après un nombre égal d'attaques par les compétiteurs.

Article 7-11 :

L'interruption a une durée totale de 30 secondes.

Article 7-12 :

Après l'interruption de 30 secondes, l'annonceur (Shiai Gakari) et Sushin demande aux compétiteurs de continuer.



8. Manipulation des drapeaux par les arbitres

	Description
KEIKOKU	Drapeau secoué par à-coup avec un mouvement du poignet et annonce de la pénalité
FUJUBUN	Drapeau en position latérale pointé à 45° vers le bas en direction du compétiteur pris en défaut et annonce de la pénalité
CHUI	Drapeau orienté en direction du compétiteur pris en défaut en formant des petits cercles accompagnés de coups de sifflet.
HANSOKU CHUI	Drapeau au-dessus de la tête en formant de grands mouvements circulaires et annonce de la pénalité
SHIKAKU	Drapeau au-dessus de la tête en formant de grands mouvements circulaires puis pointé le drapeau vers le compétiteur pris en défaut et annonce de la pénalité
TORIMASEN	Drapeaux croisés vers le bas, face à l'arbitre et annonce.
MIENAI	Drapeaux au visage de Fukushima cachant les yeux
MACHIGAI	Drapeaux croisés vers le bas, face à l'arbitre et correction du pointage
JOGAI	Signalement de sortie des limites du tatami en tapant le drapeau a sol

9. Gestion des compétiteurs enfants (compétition nationale)

La gestion des compétitions enfants nécessite un assouplissement des règles définies précédemment (Article 6-1 à 6-15). Sauf erreurs graves (mise en danger, coup porté, agressivité, mauvais comportement), les points négatifs et les exclusions ne seront donnés qu'exceptionnellement en compétition de Poussins à Minimes. En effet, la compétition doit être considérée comme un apprentissage progressif des règles pour les enfants (Poussins à minimes).

10. Gestion des abandons et des blessures

Article 10-1 :

Si le combat n'a pas été engagé, l'abandon est déclaré quand le compétiteur :

- o est déclaré inapte par le Médecin (ou secouriste)
- o ne se présente pas à l'appel de son nom

Il peut aussi être déclaré si le compétiteur arrête le combat.

Dans les cas suivants, son adversaire est déclaré gagnant.

Article 10-2 :

Un compétiteur blessé au cours d'un combat, déclaré inapte à continuer par le Médecin officiel du tournoi ou les secouristes, ne peut plus combattre dans la compétition.

Article 10-3 :

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne pourra continuer la compétition qu'avec l'autorisation du Médecin et du Superviseur (Kanza).

**Article 10-4 :**

Quand un compétiteur est blessé, le Sushin doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin (ou secouriste), lequel est autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Le compétiteur fautif devra se mettre en seiza dos à son adversaire.

Une concertation des arbitres (Kanza, Sushin, Fukushin) est alors nécessaire pour décider de la suite du combat.

11. Protestation**Article 11-1 :**

Les protestations potentielles ne seront entendues qu'en fin de combat et devront être formulées auprès du Superviseur (Kanza) par le coach.

Il est formellement interdit au Coach / entraîneur ou tout autre personne de porter réclamations aux tables d'arbitrage. Toute violation peut être passible de sanctions.

Article 11-2:

La (les) réclamation(s) sera (ont) examinées (témoignages). Une décision sera prise par le Superviseur (Kanza) en concertation avec les arbitres. Cette décision sera irrévocable.

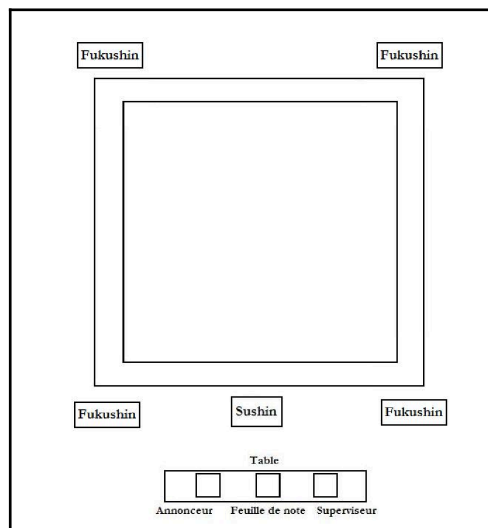
Article 11-3:

Les réclamations devront être notifiées par la table principale à la seule demande du Kanza.

II. RÈGLEMENT KATA

1. Aire de compétition

- o Tatamis, surface plane non glissante.
- o Surface de Kata: 10 x 10 mètres
 - o 8 x 8 mètres (aire de compétition)
 - o 1 mètre supplémentaire (surface de sécurité)



Attention : Les arbitres doivent s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

Aucune personne ne sera autorisée à rester autour de l'aire de kata durant la compétition. Les compétiteurs resteront en retrait pour attendre leur passage.

Les coachs ne sont pas autorisés à rester sur l'aire de compétition durant les kata.

2. Principe :

Il existe deux modes d'arbitrage possible : aux points, aux drapeaux

Quel que soit le mode d'arbitrage (points ou drapeaux), les Kata devront être différents à chaque tour (sauf en finale).

a. Arbitrages aux points :

La compétition est composée de deux passages par compétiteur et si possible d'une finale. La somme des deux notes obtenues définira le classement ou les compétiteurs qui seront en finale. L'ordre de passage des compétiteurs se fera par ordre alphabétique pour les deux tours. En finale, il peut présenter le Kata de son choix parmi les Nanbu Kata (du programme).

b. Arbitrages aux drapeaux :

La compétition est composée d'éliminatoire (avec des poules). Lors des éliminatoires, les compétiteurs peuvent réaliser 2 Kata ou plus selon les poules. En finale, il peut présenter le Kata de son choix parmi les Nanbu Kata (du programme).

c. Connaissances obligatoires

Les Katas autorisés sont listés en annexe 1. Des programmes peuvent être établis pour les catégories enfants.



3. Rôle et comportement des arbitres :

a. Rôle des arbitres (Synthèse)

4 Fukushima, 1 Sushin, 1 table (un annonceur, un Superviseur, un chargé des notes)

- o **Superviseur** (Kanza) : Assure le bon déroulement de la compétition : Vérifier la bonne mise en œuvre des règles d'arbitrage, de jugement, de comportement (compétiteurs), gérer les plaintes... sur l'aire de Kata... Peut arrêter la compétition en cas d'anomalies en disant « Shugo ». Il est responsable de la gestion des arbitres sur l'aire (faire tourner les arbitres, substituer un arbitre en cas d'erreurs répétées, de fatigue...).
- o **Sushin** (Arbitre central) : mène le passage du compétiteur. Evalue le compétiteur au même titre que les Fukushima. Peut consulter les Fukushima en disant « Shugo »
- o **Fukushin** : 4 juges assis qui notent le compétiteur qui exécute le Kata en tenant des critères développés ci-après.
- o **Annonceur** (Shiai Gakari) : Appelle les compétiteurs « se présente...se prépare... ». Annonce le total de points obtenus par le compétiteur après l'exécution de son Kata en d'arbitrage aux points.
- o **Chargé des notes** (Tensu Gakari) : avec l'aide de l'annonceur comptabilise et note les points des compétiteurs après chaque exécution de Kata (en cas d'arbitrage aux points). Il est chargé du remplissage des feuilles de notes et de poules officielles.

b. Placement des arbitres

- o Le Sushin se place devant la table, face au compétiteur
- o Les 4 Fukushima sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité selon le schéma précédent. Chacun est équipé d'un dérouleur de points ou de drapeaux (1 rouge, 1 blanc)
- o Le Superviseur (Kanza) de l'aire de combat est assis à la table officielle, avec le marqueur et l'annonceur.
- o Lors d'une concertation (« Shugo »), les arbitres doivent se placer en Shizen Heiko dachi et résoudre le problème soulevé dans les meilleurs délais.

4. Critères de jugement

Le Kata doit être exécuté en portant une attention particulière sur les critères suivants :

- o Equilibre,
- o Respiration, rythme et vitesse appropriés
- o Exécution
 - o Forme correcte (direction...), Embusen
 - o Techniques correctes : niveau d'exécution des Geri, positions (Dachi), déplacement (pied à plat...)
- o Regard (Zanshin)
- o Kime (puissance appropriée, et énergie)
- o Kiai
- o Concentration
- o Impression globale du Kata (gestuelles, harmonie, fluidité dans l'exécution)



5. Arbitrage aux points

a. Déroulement

Article 5-1 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle le compétiteur afin qu'il se présente sur l'aire de Kata.

Le compétiteur se présente devant le Sushin sur l'aire de sécurité. Sushin demande au compétiteur de pénétrer sur l'aire de compétition en disant « Nyujo ». Le compétiteur procède à un salut et se place pour exécuter son Kata.

Article 5-2 :

Sushin annonce « Tokui Kata ». Le compétiteur annoncera le Kata qu'il souhaite exécuter.

Sushin répétera le nom du Kata suivi de « Hajime ». Il autorise ainsi le compétiteur à commencer son Kata.

Les 5 arbitres doivent attendre la fin de l'exécution du kata jusqu'au salut final avant de procéder à la notation.

Article 5-3 :

Après l'exécution du Kata, Sushin attend que les Fukushin soient prêts avant d'annoncer « Hantei ».

Fukushin place le classeur de note contre son corps pour stipuler qu'il est prêt à annoncer sa note.

Tous les arbitres (Sushin et Fukushin) lèveront la note qu'ils attribuent au compétiteur.

Sushin et Fukushin doivent lever leurs notes en même temps dès l'annonce de « Hantei ». Le Kansa peut prendre la décision de remplacer les arbitres ne respectant pas cette règle.

Après la prise de décision des arbitres, Sushin dit « Taijo » pour demander au compétiteur de quitter le tatami.

b. Notation

Article 5-4 :

Le compétiteur qui exécute un Kata obtient 5 notes au total (5 arbitres). Le Tensu Gakari (Chargé des notes) comptabilise ses notes en supprimant préalablement la note la plus haute et la note la plus basse.

Article 5-5 : En cas d'égalité :

En cas d'égalité entre plusieurs compétiteurs, ces derniers devront réaliser un Kata supplémentaire imposé par les arbitres. Celui devra être différent des Kata déjà réalisés par les compétiteurs. En cas de nouvelle égalité, les arbitres devront décider aux drapeaux du vainqueur (en désignant Aka ou Shiro). Ils se placeront dos au tatami et lèveront leur drapeau en même temps à l'annonce de « Hantei » par Sushin. Le total des drapeaux désignera le vainqueur.

Article 5-6 :

Le premier compétiteur de chaque poule devra conduire à la consultation entre les arbitres afin d'homogénéiser les notations.

Article 5-7 :

Les notes attribuées par les arbitres sont comprises entre 3,9 et 4,9 points.

Au début de l'exécution du Kata, les arbitres commencent leur notation à 4,5 points. Ils soustrairont ou ajouteront des points selon les critères définis à l'article 4.

Pour une composition de 5 arbitres donnant 5 notes, la note la plus haute et la note la plus basse sont supprimées. Les 3 notes restantes sont ensuite additionnées pour obtenir le score final.



La notation des arbitres doit être homogène, c'est-à-dire que les différences entre les notes données doivent être inférieures à 0,3 point pour les 3 notes additionnées.

Si au moins 0,3 point de différence est observé sur les 3 notes restantes, le Sushin convoque les Fukushin en annonçant « Shugo ». Le Sushin et les Fukushin montrent alors leurs notes. Les notes seront réajustées à la hausse ou à la baisse selon la majorité.

Exemple : pour les 5 notes suivantes ~~4,6~~ / 4,6 / 4,5 / 4,3 / ~~4,3~~ /

La note de 4,3 sera réajustée à la hausse à 4,4 pour respecter le critère d'homogénéité.

Article 5-8 : Points négatifs :

(-0,1) point sera donné lorsque le compétiteur ne respecte pas les critères de jugement indiqués en paragraphe 4).

(-0,2) point sera donné lorsque le compétiteur :

- o Fait plusieurs erreurs du même type
- o S'arrête lors de l'exécution le kata
- o Exécute une technique dans une mauvaise direction ou à une mauvaise hauteur (Atemi...)

(-0,3) point sera donné lorsque le compétiteur :

- o oublie plusieurs techniques ou séquence du kata
- o recommence le Kata (à sa demande ou celle du Sushin) : Le Sushin peut prendre la décision de demander au compétiteur de recommencer son Kata en cas d'oubli du kata exécuté.
- o Rajoute une ou plusieurs techniques dans le Kata

Article 5-9 :

Le Superviseur (Kanza) peut donc effectuer des changements d'arbitres (erreurs répétées, en cas de fatigue...).

Article 5-10 : Points positifs :

L'impression générale pourra être notée de 0 à (+0,4) point selon les critères définis en paragraphe 4)

c. Cas particulier

Pour les catégories « adultes confirmés » :

- o si le compétiteur recommence deux fois le Kata (à sa demande ou celle du Sushin), la note de 3,9 lui sera attribuée par chaque arbitre.
- o si le compétiteur exécute un Kata différent de celui annoncé, la note de 3,9 lui sera attribuée.

6. Arbitrage aux drapeaux

a. Déroulement :

Article 6-1 :

Pour l'arbitrage aux drapeaux, les éliminatoires de la compétition sont réalisées sous forme de poules. Les arbitres doivent déclarer Aka ou Shiro gagnant en fonction de leurs prestations.

Pour faire leurs choix, les Fukushin tiennent compte des critères de jugement définis en paragraphe 4).

Article 6-2 :

L'annonceur (Shiai Gakari) appelle les compétiteurs à se présenter sur l'aire de combat. Aka et Shiro se présentent face à Sushin, sur l'aire de sécurité. Ils procèdent tous deux à un salut.

**Article 6-3 :**

Sushin demande à Aka de pénétrer sur le tatami en disant « Aka Nyujo ». Ce dernier procède à un salut et s'avance sur l'aire de Kata face à Sushin.

Article 6-4 :

Sushin annonce « Tokui Kata ». Le compétiteur annoncera le Kata qu'il souhaite exécuter.

Sushin répétera le nom du Kata suivi de « Hajime ». Il autorise ainsi le compétiteur à commencer son Kata.

Article 6-5 :

A la fin de cette première exécution, Sushin dit « Taijo » pour demander à Aka de quitter le tatami. Puis Sushin demande à Shiro de pénétrer sur le tatami en disant « Shiro Nyujo » et selon la même procédure l'invite à réaliser son Kata.

Article 6-6 :

A la fin de la seconde exécution, les deux compétiteurs se placent côte à côte au centre du tatami, face à Sushin.

Sushin dit « Hantei ». Tous les arbitres (Sushin et Fukushin) lèveront en même temps le drapeau en faveur d'un des deux compétiteurs (Aka ou Shiro).

Sushin et Fukushin doivent lever leurs drapeaux en même temps dès l'annonce de « Hantei ». Le Kansa peut prendre la décision de remplacer les arbitres ne respectant pas cette règle.

b. Cas particulier : Niveau international

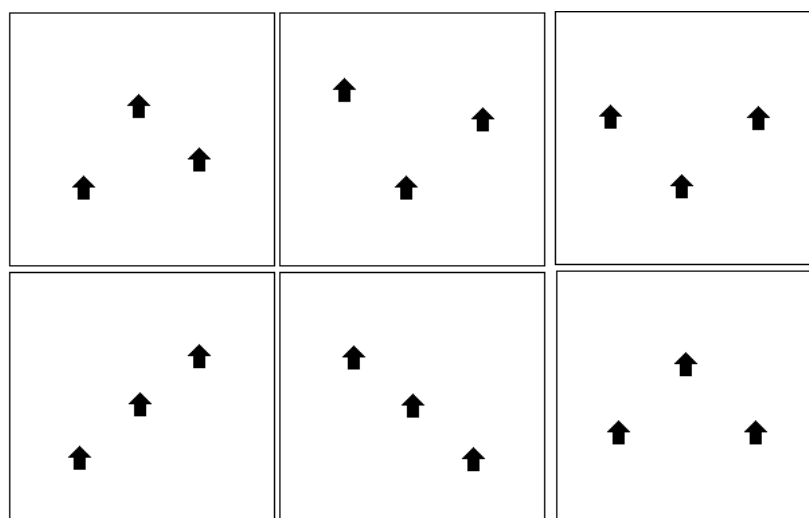
Si le compétiteur recommence une deuxième fois le Kata (à sa demande ou celle du Sushin), il perdra le tour si son adversaire ne réalise pas la même erreur.

Si le compétiteur « adulte confirmé » exécute un Kata différent de celui annoncé, il perdra le tour si son adversaire ne réalise pas la même erreur.

7. Kata par équipe :

Les compétiteurs sont au nombre de 3. Les critères d'évaluation sont les mêmes que pour le kata individuel avec une attention particulière au rythme et la synchronisation de l'exécution. Une équipe par genre (masculine, féminine) et par pays est autorisée.

Possible dispositions des compétiteurs sur l'aire de compétition :





8. Gestion des compétiteurs enfants

La gestion des compétitions enfants nécessite un assouplissement des règles définies précédemment. En effet, la compétition doit être considérée comme un apprentissage progressif des règles pour les enfants (Poussins à minimes).

9. Protestations

cf. Règlement Combat Ju Randori/Ju Randori par équipe (II-11)

Annexe 1: Official authorized techniques in fighting Ju Randori

	<i>RANDORI</i>	TSUKI	TSUKI	MAE GERI	MAE GERI	MAWASHI GERI	MAWASHI GERI	TSUKI	Total techniques
1	RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
2	RANDORI NI NO KATA	X	X	0	X	X	0	0	3
3	RANDORI SAN NO KATA	0	0	0	0	0	0	X	6
4	RANDORI IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
5	KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
6	KAITEN RANDORI NI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
7	KAITEN RANDORI SAN NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
8	GYAKU RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
9	GYAKU RANDORI IRIMI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
10	GYAKU RANDORI NI NO KATA	X	X	0	X	X	X	X	1
11	GYAKU KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
12	GYAKU KAITEN RANDORI NI NO KATA	X	X	0	0	0	0	0	5
13	RANDORI YON NO KATA	0	0	0	X	X	X	0	4
14	RANDORI SUKUI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
15	RANDORI GYAKU IRIMI NO KATA ou GYAKU SUKUI NO KATA	0	0	0	0	0	0	0	7
Number of techniques authorized for use		12	12	15	12	12	13	13	89
0 = TECHNIQUES AUTHORIZED IN COMPETITION JU RANDORI INDIVIDUAL AND JU RANDORI TEAMS X = TECHNIQUES FORBIDDEN IN COMPETITION JU RANDORI INDIVIDUAL AND JU RANDORI TEAMS <i>Official international list (CINDA validation)</i>									
USING ANY OTHER TECHNIQUE IN THE COMPETITION WILL BE PUNISHED									



Annexe 2 : Official Kata List WNF

		CADET/JUNIOR	SENIOR/VETERAN
1	Nanbu Shodan	x	x
2	Nanbu Nidan	x	x
3	Nanbu Sandan	x	x
4	Nanbu Yondan	x	x
5	Nanbu Godan	x	x
6	Ikkyoku	x	x
7	Hyaku Hachi	x	x
8	Seienchin	x	x
9	Seipai		x
10	Sampo Sho		x
11	Kaguya Hime		x
12	Shin Tajima		x



Annexe 3 : Official Randori List WNF

En tenant compte des techniques autorisées listées en annexe 1

	RANDORI	CADET/JUNIOR	SENIOR/VETERAN
1	RANDORI ICHI NO KATA	X	X
2	RANDORI NI NO KATA	X	X
3	RANDORI SAN NO KATA	X	X
4	RANDORI IRIMI NO KATA	X	X
5	KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	X	X
6	KAITEN RANDORI NI NO KATA	X	X
7	KAITEN RANDORI SAN NO KATA	X	X
8	GYAKU RANDORI ICHI NO KATA	X	X
9	GYAKU RANDORI IRIMI NO KATA	X	X
10	GYAKU RANDORI NI NO KATA	X	X
11	GYAKU KAITEN RANDORI ICHI NO KATA	X	X
12	GYAKU KAITEN RANDORI NI NO KATA	X	X
13	RANDORI YON NO KATA		X
14	RANDORI SUKUI NO KATA		X
15	RANDORI GYAKU IRIMI NO KATA ou GYAKU SUKUI NO KATA		X