

REGLEMENT D'ARBITRAGE

DU

TOREIKAN-BUDO

Mis à jour en mars 2017

TITRE 1 : Installations et matériel

TITRE 2 : Combattants et coaches

TITRE 3 : Officiels

TITRE 4 : Service Médicale

TITRE 5 : Règlement des combats

TITRE 1

INSTALLATION ET MATERIEL

Article 1 : SURFACE DE COMPÉTITION

La surface de compétition sera établie aux dimensions de : 10 m sur 10 m en tout

- 6 m sur 6 m la surface de combat,
- 8 m sur 8 m avec la zone rouge d'alerte,
- Soit au total 10 m sur 10 m avec la zone de sécurité.

Elle sera composée de tatamis ou matériaux similaire compatible avec la pratique du TOREIKAN-BUDO.

Cette surface sera libre de tout obstacle.

La hauteur du plafond doit être au moins de 4 mètres. La surface de compétition doit être convenablement éclairée. Les lampes ou projecteurs ne doivent pas gêner la vision des combattants ou des officiels.

Seuls les compétiteurs, leurs coaches et les officiels ont accès au périmètre de la surface de combat.

Article 2 : ZONE DE COMBAT, D'ALERTE, DE SÉCURITÉ

La zone de combat mesure 6 m sur 6 m. Elle sera matérialisée par des tatamis de couleur verte ou bleue.

La zone d'alerte entoure la zone de combat. Elle mesure un mètre de largeur. Elle est matérialisée par des tatamis de couleur rouge.

La zone de sécurité entoure la zone d'alerte. Elle mesure 1 mètre de largeur (voir article 1). Elle est de la même couleur que la zone de combat.

Article 3 : TABLE DE MARQUE

La table de marque sera au minimum à 2 mètres de la surface de compétition afin d'éviter les risques de percussion par un combattant. Si possible, un tatami sera posé devant.

Article 4 : EQUIPEMENTS DES OFFICIELS

L'équipement sera fourni par l'organisateur de la compétition : club, comité régional ou UNTB

Il se compose par table :

- un chronomètre (pour le temps du combat)
- des tableaux
- des feuilles de marques pour les juges
- d'un gong audible par l'arbitre central et les officiels

ARTICLE 5 : LES ARMES

Chaque combattant (ou son club) fournit ses armes en mousse ; Celles-ci doivent être homologuées par l'UNTB.

TITRE 2

COMBATTANTS ET COACHES

ARTICLE 6 : LA TENUE DES COMBATTANTS

Les combattants portent la tenue du TOREIKAN-BUDO (Budogi) :

- Veste bleue marine avec des manches arrivant à hauteur des coudes. L'écusson de l'Ecole est porté sur la poitrine et l'écusson du club sur la manche gauche, ou inversement.
- Une ceinture correspondant au grade du combattant.
- Pantalon blanc avec possibilité de bande noire ou bleu marine sur le coté. Le pantalon doit arriver à la cheville.
- Une ceinture blanche (shiro) ou rouge (aka) permettant de différencier les combattants.

Le Budogi sera propre et non déchiré. Une paire de zooris ou claquettes sera utilisée pour les déplacements hors du tatami.

- Les combattants auront les ongles (des mains et des pieds) coupés courts et propres.
- Ils devront retirer leur piercing.
- Ils ne porteront aucun objet qui puisse blesser ou mettre en danger le partenaire (bague, collier, barrette, etc.).
- Les cheveux longs seront tenus à l'aide d'un élastique.

ARTICLE 7 : LES PROTECTIONS

Les protections obligatoires pour le combat de style « KEMPO » :

- Gants en mousse préformée, à velcro d'un poids de 10 onces (les gants ouverts de type MMA sont interdits).
- Chaussons de protection couvrant parfaitement les pieds, y compris le talon et les orteils.
- Protège-tibias sans armature rigide.
- Protège-dents.
- Coquille.
- Casque de type boxe pour tous les combattants (hors la série NATIONALE où le port du casque est facultatif).
- Coquille et protège-poitrine sont conseillés mais non obligatoire pour les femmes.

Les protections obligatoires pour le combat de style « JU-JITSU » :

- Coquille.

Les protections obligatoires pour le combat de style « KO-BUDO » :

- Coquille.
- Protège-seins pour les femmes (non obligatoire mais conseillé).
- Casque intégral avec grille.

L'arbitre central devra s'assurer du bon état de ces protections (il peut déléguer cette fonction à un adjoint). En cas de non-conformité des protections, il invitera le combattant à les changer dans les plus brefs délais pour des protections conformes.

Les protections des combattants devront être fournies par leur club. Pour des raisons d'hygiène, celles-ci devront être nettoyées entre chaque combat avec des lingettes désinfectantes. Les combattants sont encouragés à avoir leur propre matériel.

ARTICLE 8 : LE COACH

Le coach est le « conseiller » du combattant. Il s'agit souvent de son professeur ou d'un assistant. Il est le seul représentant du club à pouvoir s'adresser aux officiels pour obtenir des informations sur le déroulement des combats.

Il est vêtu d'une tenue de sport (survêtement) pour se distinguer des officiels.

Son comportement doit toujours être exemplaire sous peine de sanction disciplinaire.

TITRE 3

LES OFFICIELS

ARTICLE 9 : LES OFFICIELS

Les officiels sont :

- Le superviseur de la compétition (arbitre le plus titré chargé de veiller au bon déroulement de la manifestation)
- Les arbitres : de table et centraux
- Les juges de coins
- Les chronométreurs
- Les marqueurs

Les officiels sont vêtus d'une tenue comprenant :

- Une chemise (ou chemisette) blanche, un T-shirt est acceptable pour les stagiaires.
- Une veste de costume de couleur sombre
- Un pantalon de couleur sombre
- Des chaussettes ou chaussons spécifiques de couleur sombre

La tenue des arbitres ne doit comporter aucune publicité commerciale ou marque de club.

ARTICLE 10 : LE SUPERVISEUR

Il est le représentant de notre école et doit faire respecter l'éthique de celle-ci.

En binôme avec un membre délégué de la commission d'arbitrage, il doit tout savoir, tout contrôler, tout résoudre et tout faire appliquer.

Une compétition se décompose en trois phases (toutes aussi importantes) : AVANT – PENDANT – APRES

Chacune de ces périodes nécessite un travail particulier de leur part.

AVANT

- Il doit être le premier officiel à arriver sur les lieux de la compétition.
- Il doit être en possession des autorisations fédérales ou administratives nécessaires ainsi que de tous les documents utiles.
- Il doit vérifier que toutes les dispositions règlementaires ont été prises par l'organisateur
- Il doit s'assurer que toutes les personnes ayant un rôle à remplir pendant la compétition, soient habilitées et régulièrement licenciées (combattants, les coaches et les officiels).
- Il s'assure de la présence du service médical.
- Il contrôle ou fait contrôler les licences et passeports, la validité des certificats médicaux.
- Il effectue ou fait effectuer sous son contrôle, les opérations de pesée (dans le cas où elle a lieu).
- Il désigne les juges et arbitres par tapis.

PENDANT

- Il assiste à tous les combats et veille au bon déroulement de la compétition. Il prend toutes les dispositions ou mesures imposées par les circonstances. C'est à dire : apaiser quand il faut, raisonner le plus souvent, expliquer ou rappeler le règlement, faire évacuer les personnes autour du tapis etc....

APRES

- Il fait un débriefing avec les officiels sur le déroulement de la compétition.

ARTICLE 10 : L'ARBITRE ou JUGE DE TABLE

- Il est le plus titré de son aire de combat.
- Il est placé à la table entre le chronométreur et le marqueur.
- Il veille à la bonne tenue des tableaux et la régularité du chronométrage.

- Il tient une feuille de combat comme les juges de coin.
- Il conseille les officiels de sa table en cas de problèmes.

ARTICLE 11 : L'ARBITRE CENTRAL

- Il se tient sur l'aire de combat et ne doit pas quitter celle-ci durant les reprises sauf en cas de force majeure.
- Il a la responsabilité de la conduite du combat et sa préoccupation première doit toujours être la sécurité des combattants. Pour se faire avant les combats, il vérifie l'état des tatamis et la tenue des combattants.
- Il peut consulter, quand il le désire, les officiels qui l'assistent.
- A la fin de chaque combat, il déclare vainqueur celui qui lui est désigné par l'arbitre de table après avoir fait le total des notes. En cas de doute, l'arbitre central peut demander à vérifier les dites notes avant de désigner le vainqueur.
- Il déclare le forfait d'un des combattants si nécessaire, ou l'arrêt sur blessure après consultation du service médical.
- C'est lui, à haute voix, qui effectue le comptage à l'annonce « OSAEKOMI » et arrête après 10 secondes d'immobilisation à l'annonce de « YAME ». Entre temps, il arrêtera de compter à l'annonce de « TOKETA ».
- Il peut demander l'arrêt du temps (chronomètre à l'annonce de « JIKAN » en effectuant le geste « T » avec les mains)

ARTICLE 12 : LES JUGES DE COIN

- Les deux juges de coin, ainsi que le juge de table, notent la prestation des combattants, en tenant compte des pénalités délivrées par l'arbitre.
- A la fin du combat ils remettent leurs feuilles à la table où le total des notes sera effectué.
- Ils peuvent signaler au moyen d'un signal (sonore ou visuel) à l'arbitre, tout fait méritant attention que celui-ci n'aurait pas remarqué (faute intentionnelle ou non, perte d'une protection, etc..).

ARTICLE 13 : LE MARQUEUR

- Le marqueur et le juge de table peuvent être, en cas de force majeure, la même personne.
- Il tient le tableau des combats qui lui a été remis par le superviseur.
- Il prépare les feuilles de combat qu'il remet aux juges.
- A la fin du combat, il totalise les notes des trois juges et désigne le vainqueur à l'arbitre central qui notifie officiellement la décision aux combattants et au public.
- Il note ensuite le résultat sur la feuille de combat et le tableau.

ARTICLE 14 : LE CHRONOMETREUR

- Le chronométrateur est l'officiel qui contrôle le temps de combat défini, et la durée des intervalles entre les reprises des 3 rounds.
- Sa fonction exige attention, méthode et honnêteté car les durées de temps prises par ses soins ne doivent pas être discutées par quiconque.

TITRE 4

SERVICE MEDICAL

Les organisateurs de la compétition devront prévoir **OBLIGATOIREMENT** :

- Une équipe de secouristes. Le responsable de cette équipe devra être au **minimum** titulaire de PSC1 ou équivalent.
- Un local dédié aux soins légers (pansements, repos etc....).

Sous les instructions du responsable de l'équipe de secouristes, les pompiers seront appelés si besoin.

A la fin de la compétition, le responsable de l'équipe de secouristes fournira au superviseur la liste des personnes ayant bénéficiés de soins ainsi que leurs natures.

TITRE 5

REGLEMENT DES COMBATS

ARTICLE 15 : PRINCIPES ET CATEGORIES

Les combats se déroulent en trois ou cinq reprises suivant les catégories des combattants.

La durée des reprises est :

- De 1 minute 30 pour les cadets, juniors, seniors et vétérans.
- De 1 minute pour les pailles, pupilles, poussins, benjamins et minimes.
- De 2 minutes pour la catégorie nationale

Le temps de repos entre chaque reprise est de 1 minute.

Le chronomètre pour le repos est déclenché au commandement « REI » de la fin de la reprise.

Catégories d'âges:

- Pailles : - de 6 ans
- Poussins: 6 à 7 ans
- Pupilles: 8 à 9 ans
- Benjamins: 10 à 11 ans
- Cadet : 12 à 13 ans
- Minimes: 14 à 15 ans
- Juniors : 16 à 17 ans
- Seniors: entre 18 et 40 ans
- Vétérans: + 40 ans

Catégorie de poids seulement pour juniors, seniors et vétérans:

- - de 70kg
- - de 85kg
- - de 100kg
- + de 100kg

Pour les catégories de Pailles à Minimes, les officiels peuvent effectués un surclassement de catégorie en cas de différence flagrante de taille et/ou de poids d'un combattant.

La série Nationale :

- Tout poids confondu.
- Ouvert aux juniors, seniors et vétérans
- Ceintures marron et noire

ARTICLE 16 : LES EPREUVES

Les combattants sont classés en deux séries :

- Série PROMOTION
- Série NATIONALE

1- Série PROMOTION

Ouverte à tous les combattants.

Les combats s'effectuent en trois reprises :

- Style « KEMPO » : sont autorisées les techniques de percussions avec les zones protégées par des protections (gants, chaussons et protège-tibias) ainsi que les techniques de projections. Les immobilisations sont acceptés et conseillés si elles sont faites dans la continuité de la projection. Les combats se font à la touche légère et contrôlée. (Light contact).

- Style « JU-JITSU » : sont autorisées les techniques de projections, d'immobilisations (sur le dos ou le ventre d'une durée de 10 secondes) et de soumissions (luxations des membres supérieurs et inférieurs, strangulations (uniquement pour les seniors).
- Style « KEN-JITSU » : sont autorisées les frappes avec le Ken tenu à deux mains ou d'une main (juste le temps de la frappe). Les piques sont interdites.
Pour les catégories : pailles, poussins, pupilles et benjamins :
 - Utilisation du Tanto pour les ceintures blanches, jaune et orange
 - Utilisation du Wakisashi à partir de verte. S'il y a combat entre blanche et verte, c'est l'armes du grade le plus bas qui sera retenue.

2- Série NATIONALE

Ouverte aux combattants classés de niveau national et volontaires.

Les combats s'effectuent en cinq reprises :

- Style « KEMPO » : sont autorisés, en plus des techniques déjà citées ci-dessus, les coups de genoux au corps et dans les jambes. Les coups de coudes sont interdits. Les combats se font à la touche moyenne contrôlée sans recherche de K.O. (Médium contact)
- Style « JU-JITSU » : sont autorisées, en plus des techniques déjà citées ci-dessus, les techniques de pressions sur les points de pression non vitaux.
- Style « KEN-JITSU » : Idem à la Série PROMOTION.
- NUNCHAKU: les touches seront valident que si le combattant a fait une bonne réception après le coup porté !
- KO-BUDO : La cinquième reprise s'effectue avec une au deux armes au choix du combattant (ken, tanto, nunchaku, naginata, tonfa). Les combattants ont également la possibilité de porter des percussions, projections, luxations et strangulations.

ARTICLE 17 : LA NOTATION

Les combattants sont notés sur trois critères : EFFICACITE, COMBATIVITE, QUALITE ET DIVERSITE DES TECHNIQUES ET CONTROLE.

A chaque reprise, le meilleur combattant se voit attribuer une note de 10 (sauf en cas de pénalité) et son adversaire une note de 7 à 10 :

- Le nombre de touches seront comptabilisées pour participer à la note finale.
- A la fin des trois ou des cinq reprises, on effectue le total des notes des trois juges et le vainqueur est celui qui a la meilleure note.
- Si un ou plusieurs points négatifs ont été validés par l'arbitre central, ces points seront enlevés sur la note finale attribuée.
- En cas d'égalité (HIKI-WAKE) et si nécessité de désigner un vainqueur une reprise supplémentaire d'une minute sera effectuée au tanto pour la Série PROMOTION et avec arme au choix pour la Série NATIONALE.
- En cas d'égalité à la fin de cette prolongation, une nouvelle prolongation sera effectuée et la décision se fera sur la première touche (Mort subite) désignée par l'arbitre central et validée par la majorité des juges.

ARTICLE 18 : LES PENALITES

Les fautes les plus fréquentes sont :

- la sortie involontaire de l'aire d'alerte, et la non combativité (absence d'action technique réelle durant vingt secondes).
- un mauvais comportement du combattant ou de son coin.

La première faute, non intentionnelle, est sanctionnée par « SHIDO » (avertissement verbal). Cette remarque n'entraîne pas de point négatif, mais les juges devront en tenir compte dans leur note notamment si les combattants sont très proches au niveau de la notation.

La deuxième faute est sanctionnée par « CHU I » qui entraîne l'inscription d'un point négatif sur la feuille de note.

La troisième faute est sanctionnée par « KEIKOKU » qui entraîne l'inscription d'un deuxième point négatif sur la feuille de note.

La quatrième faute entraîne la disqualification « HANSOKU-MAKE ».

Dans le cas de faute intentionnelle grave pouvant porter un préjudice corporel ou moral à un combattant (ou à un juge), l'arbitre central décidera avec les officiels de la sanction à appliquer.

En cas de contestation de cette sanction, il pourra être fait appel auprès du SUPERVISEUR.

ARTICLE 19 : DEROULEMENT DES COMBATS

En début de combat, l'arbitre central vérifiera que les officiels sont prêts.

Il vérifiera que « AKA » rouge, est bien à sa gauche (coté cœur) et donc « SHIRO » blanc, à sa droite.

Il utilisera ensuite les différents termes suivants :

REI : Saluez (les combattants se saluent et saluent l'arbitre).

KAMAETE : En garde (les combattants se mettent en garde).

HAJIME : Combattez (début du combat).

YAME : Arrêtez-vous (les combattants arrêtent leur actions et ne bougent plus).

Pour le combat de KENPO, « YAME » sera utilisé :

- en cas de risque pour un des combattants
- en cas de problème technique (perte d'une protection par exemple..).
- après une projection nette
- En cas de sortie d'un des combattants de l'air de combat

Pour le combat de JU-JITSU, « YAME » sera utilisé :

- en cas de risque pour un des combattants
- en cas de problème technique
- en cas de réussite d'une technique d'étranglement ou de clé. Dans ce cas l'arbitre annoncera « SHIME » ou « KANSETSU WAZA » afin que les juges qui n'auraient pas vu la technique puissent la comptabiliser.
- après une immobilisation de 10 secondes. Il fera alors reprendre le combat debout
- En cas de sortie d'un des combattants de l'aire de combat

Pour le combat de KO-BUDO, « YAME » sera utilisé :

- en cas de risque pour un des combattants
- en cas de problèmes technique
- quand l'arbitre pense avoir vu une touche nette, l'arbitre n'annonce pas cette touche laissant aux juges le soin de la noter s'ils l'estiment valable. Les juges peuvent également tenir compte de touches que l'arbitre n'aurait pas annoncées. L'arbitre attendra trois secondes environ avant de faire reprendre le combat.
- En cas de sortie d'un des combattants de l'air de combat

JOGAI : Revenez au centre (les combattants se remettent au centre, là où la reprise a commencé).

SONOMAMA : Ne bougez plus (ce terme sera utilisé dans le combat JU-JITSU, cela permettra à l'arbitre de vérifier si une technique amorcée est bien autorisée.)

JIKAN : Arrêt du chrono

OSAEKOMI : Immobilisation sur le dos ou sur le ventre (l'arbitre tend le bras paume ouverte en direction des combattants).

TOKETA : Sortie d'immobilisation (l'arbitre secoue horizontalement le bras).

SHIME WAZA : Etranglement (après un « YAME » l'arbitre signale aux juges une technique qu'ils peuvent ne pas avoir remarqués, généralement au sol).

KANSETSU WAZA : Luxation (idem)

SOREMADE : Fin du combat (les combattants s'arrêtent et reviennent au centre, toujours en garde).

NAOREI : Position de salut (les combattants prennent la position de salut : talons joints, bras le long du Corps. Les combattants devront également se rhabiller correctement).

HENTEI : Décision (l'arbitre demande la décision des juges).

AKA GAESHI / SHIRO GAESHI: Vainqueur (l'arbitre désigne le vainqueur du bras : rouge ou blanc)

ARTICLE 20 : FORFAIT

En cas de forfait d'un des combattants : le coach devra prévenir la table au moins cinq minutes avant le début du combat.

Si après trois appels (à une minute d'intervalle) un combattant ne s'est pas manifesté pour combattre, il sera déclaré forfait.

ARTICLE 21 : REGLES DE CONDUITE

L'UNTB se veut éducative et son action ne saurait en aucun cas se limiter à la compétition qui ne représente qu'une des facettes de son activité.

Celui qui se dit BUDOKA, qu'il soit combattant, coach, officiel ou simple spectateur, se doit d'être un exemple ! **TOUTE ATTEINTE DELIBÉRÉE A L'ESPRIT DU TOREIKAN-BUDO SERA CONSIDÉRÉE ET SANCTIONNÉE COMME UNE FAUTE GRAVE.**

ARTICLE 22 : TECHNIQUES ET GESTES PROHIBÉS

Dans la série **PROMOTION**, seules les frappes avec les poings, les pieds et les tibias (recouverts de protections) sont autorisées et doivent être contrôlées. **PAS DE COUPS DE COUDES, COUPS DE POINGS RETOURNES (accepter pour ceinture marron), COUPS DE GENOUX.**

Dans la série **NATIONALE**, les coups de genoux au corps et aux jambes sont autorisés avec contrôle. Les techniques de soumissions (étranglements et clés articulaires) ne sont autorisées qu'à partir de la catégorie « juniors ».

Les techniques de points de pression douloureux ne sont autorisées que pour les combattants de série **NATIONALE**.

Les piques en **KEN-JITSU** sont formellement interdites.

Pas de clés debout pour la reprise de **KEMPO**, mais elles sont autorisées, si elles sont contrôlées pour le combat **JU-JITSU**

Les clés et les étranglements sont interdites pour les catégories en dessous de junior.