



REGLES DE COMPETITION KNOCK-DOWN

I. AVANT PROPOS

1.1 Les règles sont les mêmes pour les compétitions hommes et femmes.

1.2 L'âge minimum des participants est de 18 ans.

1.3 L'âge maximum est du ressort du médecin de la compétition qui examinera tous les participants.

1.4 Le poids minimum dans la catégorie des Légers sera également du ressort du médecin.

1.5 Les combattants doivent avoir au minimum le grade de 7ème Kyu pour participer. Pour les compétiteurs appartenant à d'autres styles ou associations qui désirent participer aux compétitions Open - *Kyokushin*, tout grade sera accepté, mais ils devront signer une décharge et attester qu'ils pratiquent leur style depuis au moins 2 ans.

1.6 Si un combattant perd par KO à la tête avec perte de conscience reconnue par le médecin, ceci doit être stipulé sur son passeport européen et il ne pourra pas combattre avant un délai de 6 mois.

II. REGLES GENERALES

2.1 Chaque combattant doit porter un *Karaté gi* blanc et propre. Les seuls Insignes autorisés sont le *Kanji* sur la poitrine, et le *Kanku* sur l'épaule gauche. Durant le combat, l'un des compétiteurs portera uniquement sa ceinture, l'autre portera la sienne, plus une ceinture rouge ou un ruban rouge [AKA]

2.2 Les ongles des pieds et des mains doivent être coupés court. Aucun vêtement, protection, ni bandage, ne peuvent être portés en dehors des protections réglementaires.

Pour les hommes: coquille.

Pour les femmes : protection génitale, protège-tibias avec dessus de pieds, protège seins ne couvrant pas le sternum etc..).

Les protège-dents sont facultatifs.

2.3 Le port de lunettes est interdit. Les lentilles de contact sont autorisées.

2.4 En cas de blessure d'un combattant, le port de bandage ou de tout type de protection est du ressort du médecin et du Chef Arbitre de la compétition, dont la décision finale sera sans appel. En principe, aucun bandage ou pansement n'est autorisé au premier tour sauf cas exceptionnel avec avis du médecin.

2.5 Tout changement de ces règles, dû à des lois particulières dans certains pays, doit être stipulé sur l'invitation officielle de la compétition.

Dans tous les cas, ni F.K.K.O, ni les organisateurs, ne seront tenus pour responsables d'accidents ou blessures survenant lors d'une compétition. Il est du ressort du participant, et de lui uniquement, de souscrire une assurance complémentaire s'il le désire. Seule sa responsabilité peut être engagée.

2.6 Tout évènement pouvant survenir durant une compétition et non mentionné dans ce règlement, fera l'objet d'une discussion entre les arbitres et le Chef Arbitre.

III. L'AIRE DE COMBAT

3.1 L'aire de combat doit être de 8 m sur 8 m, plus un mètre de sécurité tout autour. Si l'aire de combat est située en hauteur sur une plate-forme, la distance de sécurité doit être de 3 mètres autour du tapis.

3.2 La délimitation des positions des combattants, des juges et de l'arbitre, est la même que pour toute compétition de *Karaté* (voir appendice).

3.3 La surface de combat doit être recouverte de tatamis, type tapis semi durs de *Judo*.

IV. CATEGORIES

4.1 Dans toutes les compétitions, les catégories seront les suivantes :

<u>HOMMES:</u>	catégorie 1	Légers	moins de 70 kg (70 inclus)
	catégorie 2	Moyens	70 - 80 kg (80 inclus)
	catégorie 3	Lourds	plus de 80 kg
	catégorie 4	Open	pas de limite de poids

<u>FEMMES:</u>	catégorie 1	Légers	moins de 60 kg (60 inclus)
	catégorie 2	Lourds	plus de 60 kg

V. ARBITRES ET JUGES

5.1 Chaque combat nécessitera 4 juges et 1 arbitre (qui donne toutes les directives).

5.2 Pour toute décision sur l'issue du combat, chaque juge a droit à une voix.

5.3 L'arbitre a également droit à une voix.

5.4 Les tenues officielles des arbitres et des responsables de tables sont les suivantes :

- Arbitres et juges : Pantalon noir, chemisette bleu marine, nœud papillon blanc.
- Officiels responsables des tables : Pantalon noir, chemisette blanche, cravate bleu marine.

VI. DUREE DES COMBATS

6.1 Chaque combat dure 3 minutes.

6.2 Si aucune décision ne peut être prise par les juges et l'arbitre, une extension d'une durée de 2 minutes sera nécessaire.

6.3 Si à nouveau aucune décision définitive en faveur de l'un des combattants ne peut être prise, une nouvelle extension de 2 minutes sera autorisée par l'arbitre.

6.4 A l'issue de ces 7 minutes de combat, si les juges et l'arbitre ne peuvent toujours pas départager les deux combattants, le plus léger des 2 combattants pourra être déclaré vainqueur à condition que :

Pour les hommes : Il y ait une différence de plus de 5 kg en Légers et Moyens et plus de 10 kg en Lourds et Open.

Pour les femmes : Il y ait une différence de plus de 3 kg dans les deux catégories. La pesée se fait en *Karate gi*.

6.5 Pour les hommes, si le poids ne peut les départager, alors celui qui aura cassé le plus grand nombre de planches sera déclaré vainqueur. Pour les femmes, il n'y a pas pour le moment de *TAMESHIWARI*.

6.6 En cas d'égalité à la casse et au poids, une ultime extension de 2 minutes sera autorisée à l'issue de laquelle les juges et l'arbitre devront prendre décision en faveur de l'un ou l'autre des combattants.

VII. CHRONOMETRE

7.1 Le chrono est mis en marche à la commande de l'arbitre *KAMAETE - HAJIME* au début du combat, et il ne sera stoppé qu'à la fin du temps réglementaire ou à la commande de l'arbitre (*JIKAN*).

7.2 Un petit sac lesté sera lancé en même temps que le signal sonore annonçant la fin du temps réglementaire.

VIII. CRITERES DE DÉCISION

La victoire sera déterminée par *ippon* (point gagnant) ou à la fin du temps par *WAZA ARI* (demi point gagnant). Deux *WAZA ARI* dans le même round valent *ippon*.

8.1 *Ippon* : point gagnant.

8.1.1 A l'exception des techniques interdites par les règles de combats, toute technique mettant hors d'état de combattre instantanément un combattant pendant plus de 3 secondes vaudra *ippon* (on comptera : 1 et cent 1, 2 et cent 2, 3 et cent 3).

8.1.2 Si un combattant informe l'arbitre ou les juges qu'il est blessé selon une technique autorisée, son adversaire marquera *ippon* et aura la victoire.

8.1.3 Une faute grave ou la disqualification de l'un des combattants signifiera la victoire de l'autre participant.

8.2 WAZA ARI : demi point

8.2.1 Quand un compétiteur est mis hors d'état de combattre (knock-down) par une technique autorisée, et qu'il se relève en position de combat dans un délai de 3 secondes, un *WAZA ARI* peut être accordé à l'adversaire.

Le combattant touché sera autorisé à reprendre le combat sur décision de l'arbitre, après qu'il ait ou non consulté le médecin selon le cas (celui-ci pouvant arrêter le combat pour raisons médicales).

8.2.2 Un balayage, ou toute technique autorisée amenant l'adversaire au sol, suivi d'une technique contrôlée (contact léger) et correctement ciblée (sur une zone autorisée) peut valoir *WAZA ARI*.

8.3 Victoire par décision : YUSEI KACHI.

8.4 Quand aucun *ippon* ou *WAZA ARI* n'a été marqué, les juges peuvent donner la victoire à l'un des combattants sur des critères de meilleure technique, condition physique, sens du combat etc.

IX. ACTES ET TECHNIQUES INTERDITS HANSOKU

Les actes suivants peuvent entraîner la disqualification sous l'entière responsabilité de l'arbitre et des juges du combat. Le combattant disqualifié peut notifier à la table officielle, par l'intermédiaire de son coach ou de son responsable, son souhait de faire appel au Chef Arbitre du tournoi qui, après consultation des juges et de l'arbitre, peut réintégrer le combattant ou confirmer la décision des juges. La décision finale du Chef arbitre est sans appel.

9.1 Toute attaque dirigée vers la tête, la face et le cou avec la main ouverte, le poing ou toute partie du bras, sauf circonstances exceptionnelles, peut engendrer une disqualification d'office, *GANMEN OUDA*

9.2 Les coups dans la région génitale, *KINTEKI KOGEKI*

9.3 Les coups de tête , *ZU-TSUKI*

9.4 Les coups aux articulations (genoux, épaules ...)

9.5 Les coups de genoux portés alors que l'on agrippe (la tête, le cou, le *gi*, etc..) *KAKE*

- 9.6 Toute attaque portée dans le dos (colonne vertébrale).
- 9.7 Frapper un adversaire au sol, sauf si l'attaque suit immédiatement un balayage sans contact.
- 9.8 Porter une attaque en étant au sol, après avoir été balayé par l'adversaire (ne pas confondre avec une défense alors que l'on est au sol).
- 9.9 Agripper ou maintenir l'adversaire ou son *Dogi*, *TSUKAMI*
- 9.10 Ne pas obéir aux instructions de l'arbitre durant le combat.
- 9.11 Tout acte que l'arbitre aura jugé anormal ou malhonnête.

X. AVERTISSEMENTS

Les actes suivants peuvent mériter un avertissement sous la responsabilité de l'arbitre et des juges :

- 10.1 Effectuer des sorties ou déplacements fréquents faisant perdre du temps.
- 10.2 Pousser l'adversaire avec la main ouverte, *SHOTEI*
- 10.3 Faire preuve de mauvaise conduite, ou de violence.
- 10.4 Rester face à face plus de 30 secondes sans engager le combat malgré les ordres de l'arbitre. Ceci peut être considéré comme un refus de combattre et les 2 combattants peuvent être disqualifiés ou tourner et courir autour de l'adversaire sans opposition, *KAKENIGE*.
- 10.5 Entourer ou encercler avec les bras ouverts l'adversaire l'empêchant de développer toutes attaques, *KAKAEKOMI*.

XI. DISQUALIFICATION D'OFFICE

Les actes suivants entraînent une disqualification d'office annoncée par l'arbitre :

- 11.1 Arriver en retard pour le combat (après 3 appels durant 1 minute), ou ne pas se présenter du tout.
- 11.2 Refuser d'engager le combat après 3 rappels à l'ordre de l'arbitre. Une blessure durant le combat, empêchant le combattant

de continuer, peut l'autoriser à déclarer forfait après avoir été examiné par le médecin. Cette décision finale est sans appel.

XII. ORDRE DES AVERTISSEMENTS

L'ordre des avertissements est le suivant:

<u>Termes</u>	<u>Signification</u>	<u>Geste de l'arbitre</u>
<i>CHUI ICHI</i>	1er avertissement	pointer l'index vers le ventre
<i>CHUI ICHI</i> <i>Awasete</i>	2ème avertissement	pointer l'index vers le ventre
<i>GENTEN ICHI</i>	1ère pénalité	pointer l'index vers la face
<i>CHUI ICHI</i>	1er avertissement	pointer l'index vers le ventre
<i>CHUI ICHI</i> <i>Awasete</i>	2ème avertissement	pointer l'index vers le ventre
<i>GENTEN NI</i>	2ème pénalité	pointer l'index vers la face
<i>SHIKKAKU</i>	disqualification	pointer l'index vers la sortie

Tous ces avertissements doivent être notés à la table officielle.

XIII. TAMESHIWARI.

13.1 Normalement, les épreuves de casse ne commencent qu'à partir des 1/8ème de finale (16 meilleurs combattants).

13.2 Le matériel utilisé pour la casse doit être constitué par des planches de « pain Parana », aux dimensions suivantes : longueur 33cm, largeur 21cm, épaisseur 2,4cm. Le Chef Arbitre doit vérifier si le matériel correspond aux normes EKO.

13.3 Les points donnés sont basés sur le nombre de planches cassées. Ainsi, le vainqueur des épreuves de *TAMESHIWARI*, n'est pas obligatoirement le vainqueur du tournoi, mais il peut être un combattant qui a accompli les quatre tours de casse, et a obtenu le plus grand nombre de points.

13.4 Chaque combattant des trois catégories doit casser un minimum de 2 planches avec chacune des techniques suivantes :

SEIKEN (poing) : avant les 1/8^{ème} de finales (16 meilleurs).

SHUTO (tranchant de la main) : avant les 1/4 de finales

(8 meilleurs).

HIJI (coude) : avant les ½ finales (4 meilleurs).

KAKATO (talon) : avant la finale (2 meilleurs).

13.5 Au premier essai, un combattant peut demander le nombre de planches qu'il désire (minimum 2). S'il rate cet essai, il a le droit d'en refaire un autre avec le minimum requis, soit encore 2 planches. Après ce deuxième essai, si le combattant a de nouveau raté sa casse, il sera compté 0 point.

13.6 Seuls les supports officiels du tournoi seront utilisés, et seront les mêmes pour tous les participants.

13.7 Les combattants ne peuvent en aucun cas toucher, ou bouger les planches et leur support. Ceci doit être fait par le juge officiellement en charge du combattant.

13.8 Une serviette ou protection peut être utilisée (posée sur les planches) après accord du juge.

13.9 Le temps accordé pour effectuer chaque casse est de 2 minutes. On avertira les participants quand il ne restera que 30 secondes. Tout dépassement du temps sera considéré comme un essai raté.

13.10 En cas d'égalité à la fin de l'épreuve de casse, le plus léger des participants sera déclaré vainqueur, sous réserve qu'il y ait au moins 5 kilos d'écart en Légers et Moyens, et 10 kilos en Lourds et Open. Dans le cas contraire, une casse supplémentaire sera effectuée par les combattants ex æquo. La technique et le nombre de planches se décideront selon le choix de chacun, ces décisions seront annoncées à la table par le coach, sans avoir été dévoilées avant l'épreuve.

13.11 Dans le cas d'un essai réussi, le combattant se place en *Seiza*, si l'essai est raté, il reste en *FUDO DACHI*.

13.12 Si un combattant refuse de prendre part à la casse, il est disqualifié.

XIV. ACTES ET ANNONCES DE L'ARBITRE ET DES JUGES.

14.1 *Kumite* (l'arbitre).

Début du combat :

NAKAI : L'arbitre invite les combattants à entrer sur le tatami.

SHIRO : Blanc. Premier compétiteur à entrer sur l'aire de combat.

AKA : Rouge. Deuxième compétiteur à entrer sur l'aire de combat.

SHOMEN NI REI : Les combattants font face aux officiels et saluent.

SHUSHIN NI REI : Les combattants saluent l'arbitre qui rend le salut.

OTAGAI NI REI : Les combattants se saluent mutuellement.

KAMAETE : Les combattants prennent la position de combat. (l'arbitre également).

HAJIME : Les combattants commencent le combat. (l'arbitre Fait *GYAKU TSUKI*).

Durant le combat :

YAME : Arrêt du combat immédiat.

KAMAETE : Reprendre la position de combat, après arrêt momentané.

ZOKKO : Recommencer à combattre (après un arrêt) « Allez Y, combattez ! (quand les combattants ne sont pas assez engagés).

FUKUSHIN SHUGO : Appel des juges.

ENCHO SEN : Extension finale.

Noms des fautes :

GANMEN KOGEKI : Attaque à la tête avec le poing ou une partie du bras.

TSUKAMI : Saisie du *gi*, (ou toute saisie).

SHOTEI OSHI : Poussée main ouverte.

KINTEKI KOGEKI : Coup aux parties.

ZU-TSUKI : Coup de tête.

KAKAEKOMI : Entourer ou encercler avec les bras.

KAKENIGE : Refuser de combattre, courrier autour du tatami

JOGAI : Sortie.

Autres fautes : Attaque dans le dos (colonne), frappe sur un combattant au sol sans contrôle.

Annonces des fautes :

L'arbitre montre du doigt le compétiteur fautif en annonçant son nom (*AKA* ou *SHIRO*), et la faute commise.

Exemple : *AKA, TSUKAMI, CHUI ICHI* .

Le combattant fautif répond « *OSU* » en entendant l'annonce de l'arbitre.

Annonce des points :

IPPON : L'arbitre désigne le combattant et annonce la technique effectuée et le *ippon*.

Exemple : *SHIRO, MIGI MAWASHI GERI, ippon*.

WAZA ARI : *WAZA ARI* est annoncé de la même manière.

Exemple : *AKA, MIGI MAE GERI, WAZA ARI* .

Deux *WAZA ARI* de suite (dans le même round) donnent *ippon*.

Exemple : *SHIRO, CHUDAN TSUKI, WAZA ARI* (pour le premier *WAZA ARI*)
SHIRO, MIGI GEDAN GERI, WAZA ARI (pour le 2ème *waza ari*) *awasete ippon*.

Décision :

Quand il n'y a pas de *WAZA ARI* ou de *ippon*, marqués durant le combat, la victoire peut être donnée par décision des juges et de l'arbitre à la fin du temps (obligatoirement pour *encho sen*. Le déroulement de la demande de décision se fait comme suit :

YAME : Fin du combat.

SHOMEN MUIITE : Les combattants font face aux officiels.

HANTEI O TORIMASU : L'arbitre demande la décision des juges.

HANTEI : Quand ils entendent « *Hantei* », les juges doivent annoncer leur décision en levant leurs

drapeaux + un coup de sifflet.

SHIRO / AKA : Les juges lèvent verticalement le drapeau de la couleur du combattant (Blanc / Rouge) qu'ils déclarent vainqueur.

HIKIWAKE : Egalité. Le juge croise les drapeaux en diagonale devant lui vers le bas.

ICHI, NI, SAN, SHIN : Un, deux, trois, quatre, pour le compte des drapeaux levés. L'arbitre commence à compter les drapeaux à partir de sa droite.

SHUSHIN : Décision de l'arbitre (*AKA*, ou *SHIRO*, ou *HIKIWAKE*).

Déclaration de la décision :

L'arbitre compte le nombre de drapeaux tout en désignant les juges, et annonce sa propre décision. Puis il désigne le vainqueur ou montre *HIKIWAKE*.

Exemple : *HIKIWAKE : ICHI - SHIRO ICHI , NI , SAN , SHUSHIN. SHIRO*

SHIRO : ICHI - AKA : ICHI - HIKIWAKE : ICHI , NI , SHUSHIN. HIKIWAKE.

La victoire par décision nécessite un minimum uni de 3 votes en faveur de l'un des combattants.

Fin du combat :

Quand l'arbitre a déclaré la victoire, le combat est fini.

SHOMEN NI REI

SHUSHIN NI REI Même procédure qu'au début du combat.

OTAGAI NI REI

AKUSHU Les combattants se serrent la main.

14.2 Kumite (les juges).

IPPON (un point) : Les juges lèvent leur drapeau de la couleur du combattant marquant le *ippon* à la verticale.

WAZA ARI (un demi point) : Les juges lèvent leur drapeau de la couleur du combattant marquant le *WAZA ARI*, à l'horizontale.

CHUI ICHI (avertissement) : Les juges agitent leur drapeau de haut en bas de la couleur du fautif.

JOGAI (sortie) : Les juges agitent leur drapeau en touchant le sol du côté de la sortie.

MITOMEZU (action non valable) : Les juges agitent et croisent leurs drapeaux devant eux vers le bas.

FUMEI (impossibilité de voir) : Les juges croisent les drapeaux devant leurs yeux.

14.3 COMMANDES POUR TAMESHIWARI.

Début de la casse :

SHOMEN NI REI : Salut vers les Officiels.

MAWATTE REI : Demi tour et salut (*Osu*)

ICHINI TSUITE : Attente, préparation avant la casse.

HAJIME : Signal de départ pour la casse.

Annonce des résultats :

KANSUI : Toutes les planches sont cassées, essai réussi. Le juge lève le bras comme pour *ippon*, Il indique le numéro du compétiteur et le nombre de planches cassées, *KANSUI*.

Exemple : Saint Martory, n° 45, 5 planches, *KANSUI*.

SHIPAI : Essai raté, (toutes les planches ne sont pas cassées) Le geste est le même que pour *MITOMEZU* (croiser les bras et les écarter). Il indique le numéro du combattant *SHIPAI*.

Exemple : Philouze, n°34, *SHIPPAI*.

XV. CHANGEMENT DES JUGES ET ARBITRES

FUKUSHIN SHUGO : Appel des juges vers l'arbitre.

MAWATE MIGI : Les juges et l'arbitre alignés face à l'aire de combat, tournent sur la droite. L'équipe d'arbitrage fait le tour du *tatami* pour se retrouver en face de l'équipe qui va entrer, de part et d'autre du *Shiai jo*. L'arbitre de

l'équipe qui entre donne toutes les directives.

SHIMPAN NI REI : Salut entre les deux équipes d'arbitrage.

MAWATE MIGI : Les 2 équipes tournent sur leur droite, l'une pour sortir et l'autre pour occuper la place officielle et faire le salut avant d'arbitrer.

Salut de l'équipe arbitrale,

SHOMEN NI REI : Face aux officiels, salut ensemble

MAWATE MIGI, KOGO NI REI : Face au public, salut ensemble

MAWATE MIGI seulement les juges, *OTAGAI NI REI* l'arbitre et les juges entre eux. Puis les juges prennent place sur les chaises.

XVI. CORRESPONDANCE DES ANNONCES ET DES GESTES.

Entrée des combattants.

SHIRO NAKAI, AKA NAKAI : Main ouverte, inviter le combattant à entrer sur l'aire de combat. Saluer le tapis.

Début du combat.

SHOMEN ni REI : Salut aux Officiels. Indiquer le bras tendu en face de vous l'orientation des combattants vers le public.

SHUSHIN ni REI : Salut à l'arbitre. Ramener les poings fermés vers les clavicules.

OTAGAI ni REI : Salut entre les combattants. Les poings sont face à face (*URAKEN SAYU*)

KAMAETE : En garde. Se mettre en position de garde.

HAJIME : « Combattez ! » Effectuer un *GYAKU TSUKI*.

Fin du combat.

SHOMEN ni REI, SHUSHIN ni REI, OTAGAI ni REI : Même chose qu'au début du combat.

AKUSHU : Mimer une poignée de main. « Serrez vous la main ».

Pendant le combat.

YAME : Stopper le Combat. Le bras tendu sépare les combattants.

ZOKKOU : Continuer à combattre. Trancher avec le bras tendu.

AKA (SHIRO) JOGAI : Montrer la ligne de sortie du tatami. Les juges de coins sifflent et agitent un drapeau sur la ligne de sortie.

AKA (SHIRO) JOGAI CHUI ICHI : Pointer l'index vers le thorax.

AKA (SHIRO) JOGAI CHUI ICHI : Pointer l'index vers le thorax.

AWASETE GENTEN ICHI : Pointer l'index vers le visage du combattant fautif. Agiter le drapeau horizontalement en sifflant.

AKA (SHIRO) TSUKAMI : Simuler la saisie du coté du fautif.
Agiter le drapeau idem.

Fautes diverses.

AKA (SHIRO) + nature de la faute + l' avertissement : Faire le geste de la faute + pointer l'index au niveau correspondant. Les juges de coins sifflent en agitant les drapeaux horizontalement.

Si la pénalité entraîne SHIKAKU : Indiquer avec l'index la sortie du tapis.

Points

AKA (SHIRO) + nature de la technique + WAZA ARI : Montrer la technique et tendre le bras à 90° paume vers le sol en direction du combattant qui a marqué. Les juges sifflent et tendent le drapeau horizontalement vers AKA ou SHIRO.

AKA (SHIRO) + nature de la technique + ippon : Montrer la technique et tendre le bras à 135° paume vers le sol en direction du combattant qui a marqué. Les juges sifflent et tendent le drapeau verticalement vers AKA ou SHIRO.

AKA (SHIRO) + nature de la technique + WAZA ARI + AWASETE ippon : Montrer la technique et tendre le bras à 90° paume vers

le sol en direction du combattant qui a marqué puis retendre le même bras à 135° du même coté.
Les juges sifflent et tendent le drapeau verticalement vers AKA ou *SHIRO*

Décision.

SHOMEN MUITE : L'arbitre reste en *FUDO DACHI*. Bras tendu en face de vous, orientez les combattants vers le public.

Annonce des scores.

AKA + les fautes + les points ou no score : L'arbitre fait 2 pas en arrière pour faire l'annonce. Les juges ont les yeux baissés.

HANTEI O TORIMASU (...) *HANTEI* : L'arbitre est en *FUDO DACHI*.
Les juges sifflent en levant le drapeau coté vainqueur.

AKA (*SHIRO*) + énumération des drapeaux dans un ordre croissant (arbitre inclus) + AKA ou *SHIRO* ou *HIKIWAKE* : L'arbitre tend le bras comme s'il tranchait main ouverte vers chaque juge puis lève le bras à 135° vers le vainqueur ou croise les bras vers le bas pour le match nul.
Les drapeaux sont baissés dès que la décision est rendue.

Arrêt du chrono.

JIKAN : L'arbitre forme la lettre T avec ses deux mains ouvertes en direction de la table.

Appel des juges.

FUKUSHIN SHUGO : Après avoir fait deux pas en arrière, bras tendus paumes vers le ciel, l'arbitre fait un signe de ralliement vers lui.
Les juges se lèvent après avoir posé les drapeaux et vont en direction de l'arbitre.

TAMESHIWARI.

KANSUI (réussi) : Le juge lève le bras comme pour un *ippon*.

SHIPAI (raté) : Le juge lève le bras à 45°.

Annule et remplace, toutes dispositions précédentes.

Fait à Nanterre, le 20 octobre 2007,

Le Responsable de l'arbitrage