

AKK FRANCE

KSDA RW

Règlement

Championnats et Opens de Kenpo

Ed Parker's Kenpo Karate

Version 2026/1.2

SOMMAIRE

1.	DEFINITIONS	3
2.	REGLES GENERALES	4
3.	REGLES DU KENPO FREESTYLE POINT FIGHTING (PF)	6
4.	REGLES RELATIVES AUX FORMES / KATAS (traditionnels, ouverts, créatifs et armes)	12
5.	REGLES RELATIVES AUX SCENARIOS DE SELF DEFENCE	15
6.	REGLES DU KENPO FREESTYLE LIGHT CONTACT (LC)	17
	GUIDE POUR LES OFFICIELS A DITRIBUER SUR CHAQUE AIRE	24

1. Définitions

Groupe des manifestations : Il s'agit du comité mis en place par la KSDA RW pour organiser les événements de la KSDA RW, y compris les championnats et opens de karaté Kenpo de la KSDA RW, auxquels s'appliquent les présentes règles.

Compétiteur : Toute personne qui participe à un événement organisé par le groupe d'organisation d'événements.

Responsable d'école : Chaque groupe de compétiteurs doit désigner une personne de contact pour le groupe d'épreuves.

Arbitre (central) : Dans les divisions de combat, il y aura un arbitre et 2 ou 4 juges, dont l'un est l'arbitre (central) ou la personne en charge de l'aire / la zone. Il ou elle est la personne qui décidera de toute question concernant les règles ou toute autre question concernant les procédures de l'événement. L'arbitre est également responsable de la sécurité des compétiteurs.

Juge de centre : Dans chaque division de formes et de techniques, il y aura 3 ou 5 juges, dont l'un est le juge responsable. Il ou elle est la personne qui décidera de toute question concernant ces règles, ou toute autre question concernant les procédures de l'événement.

Superviseur : Une personne qualifiée, invitée par le groupe de l'événement à résoudre tout désaccord sur l'application de ces règles. Il peut y avoir plus d'un superviseur lors de l'événement.

Uniforme approprié : La tenue prescrite par l'organisation dont le compétiteur est membre et qui répond au moins aux critères suivants :

- L'uniforme doit être propre
- L'uniforme ne peut pas être utilisé ou attaché à des matériaux qui peuvent causer un danger ou des blessures au compétiteur ou à l'adversaire. L'uniforme ne peut pas non plus être conçu de manière à provoquer de tels dangers.
- L'uniforme couvre au moins l'ensemble du corps du compétiteur, les bras de l'épaule jusqu'au dessus du coude et les jambes de la hanche jusqu'au dessous du genou. L'uniforme ne couvre pas les mains, les pieds ou la tête du compétiteur.

2. Règles générales (ces règles s'appliquent à toutes les divisions)

2.1. Responsabilité et assurance

L'organisation de l'événement n'accepte aucune responsabilité pour tout dommage ou perte de propriété des concurrents, ni pour toute blessure des concurrents due à la participation à l'événement ou à toute autre raison. Les responsables d'école de chaque groupe sont responsables de l'assurance adéquate des compétiteurs venant de leur école.

2.2. L'aire / La zone

L'aire pour l'une des compétitions mentionnées dans le présent règlement est marqué sur une surface plane. L'aire de compétition proprement dite est clairement délimitée. La taille de l'aire doit être de 6 x 6 mètres, 7 x 7 mètres, ou 8 x 8 mètres, en fonction des catégories ou de l'événement.

2.3. Pas d'affichage

Au début d'une division, des annonces sont faites pour que les compétiteurs se présentent à leur aire/zone désignée. Les annonces sont faites trois fois. Les compétiteurs qui ne se

présentent pas sur l'aire dans la minute qui suit la 3^e annonce sont disqualifiés de cette division. Dans le cas d'un combat, le compétiteur adverse est déclaré vainqueur.

2.4. Gestion des tournois

Le groupe chargé des événements peut à tout moment ajouter ou supprimer des divisions.

2.5. Cas imprévus et litiges sur l'interprétation de ces règles

En cas de situation imprévue dans ces règles, ou en cas de doute sur l'interprétation de ces règles, le juge-arbitre ou l'arbitre décidera de la marche à suivre. Si un tel cas imprévu se produit, l'officiel de l'aire, le responsable décidera de la manière de résoudre le problème, à moins qu'il ne choisisse de faire appel au superviseur. Si un responsable d'école (ou une personne désignée par lui) de l'un des concurrents n'est pas d'accord avec une décision prise, le superviseur sera appelé pour résoudre le problème. Les décisions prises par le superviseur seront définitives.

2.6 Compétiteurs

Tous les compétiteurs doivent se présenter dans une tenue appropriée et être prêts à concourir. Ils peuvent être répartis dans des divisions distinctes en fonction du style, de la taille, du sexe, du grade, de l'origine de la forme ou de l'âge. Pour entrer dans une division adulte, le concurrent doit être âgé de 18 ans ou plus. Un compétiteur doit entrer dans la division correspondant à son âge, à son sexe et à la couleur de sa ceinture.

2.7 Inscriptions tardives et ordre d'exécution

Il est de la responsabilité du compétiteur d'être sur l'aire avant l'heure de début de la division. Une fois que la division est organisée et que le premier compétiteur commence, il n'y aura pas d'inscriptions supplémentaires. Si un compétiteur arrive en retard alors que le premier concurrent n'a pas commencé, il peut être autorisé à concourir à la seule discrétion du groupe des épreuves, mais il doit concourir en premier et immédiatement.

L'ordre des prestations est prédéterminé. Le changement d'ordre n'est généralement pas autorisé entre les compétiteurs. Dans les épreuves de combat, l'ordre peut être inversé au premier tour uniquement si deux compétiteurs de la **même école** ont été tirés au sort pour combattre l'un contre l'autre.

L'ordre d'exécution des épreuves du Grand Championnat, au cas où il y en ait un de prévu, sera également déterminé par le « groupe des manifestations ».

2.8. Divisions

Le groupe chargé des épreuves peut décider de fusionner ou de diviser les divisions en fonction du nombre d'inscriptions. Aucun concurrent ne sera autorisé à concourir dans une division autre que celle dans laquelle il devrait se trouver. Des exceptions à cette règle ne peuvent être faites que par le groupe des épreuves, à la suite d'une demande du responsable de l'école du compétiteur.

2.9. Santé des concurrents

Chaque concurrent doit être en bonne santé physique pour participer à cet événement. Ceci afin de minimiser les risques

de blessures. Le médecin-chef pourra à tout moment disqualifier un concurrent qui crée un danger pour lui-même ou pour les autres.

2.10. Règle d'équité

Si une question se pose qui n'est pas couverte par le présent règlement, l'arbitre et/ou son représentant désigné peut, à sa discrétion, annuler, modifier ou changer une règle définie s'il/elle estime que l'application d'une telle règle entraînerait un résultat intrinsèquement injuste pour un compétiteur ("règle d'équité").

Toutefois, l'arbitre et/ou son représentant désigné ne doit annuler, modifier ou changer une règle définie que dans des cas extrêmes.

3. Règles du Kenpo Freestyle Point Fighting (PF)

3.1. Equipement

Les compétiteurs doivent porter un uniforme approprié tel que prescrit par leur organisation. Cela inclut une ceinture de la couleur correspondant à leur niveau.

L'équipement de sécurité suivant est obligatoire :

- Protège-dents - Un protège-dents correctement ajusté est nécessaire.
- Protection de l'aine - Tous les concurrents doivent porter une protection de l'aine.
- Chaussons de combat - Une surface rembourrée souple doit couvrir le coup-de-pied, les côtés, les orteils, la cheville et l'arrière du talon.
- Les gants de combat - Une surface souple et rembourrée - doivent couvrir les doigts, le poignet et toute surface de frappe de la main. L'utilisation de gants de sac n'est pas autorisée.
- Protège-tête - L'avant, les côtés et l'arrière de la tête doivent être recouverts d'une surface souple et rembourrée. Les masques de protection sont facultatifs.
- Le protège-poitrine est obligatoire pour les compétitrices.
- Les protège-tibias sont obligatoires. Ils doivent être fabriqués dans un matériau souple. Les bijoux et tout autre ajout à l'uniforme approprié ne sont pas autorisés. Tout concurrent

qui se présente sans l'équipement approprié dispose d'une minute pour y remédier. S'il n'y parvient pas, il sera disqualifié de la division.

*Note importante : les gants de **10 oz sont obligatoires** pour chaque combat dans chaque division. **Les gants plus lourds NE sont PAS autorisés.**

Lorsqu'un participant entre sur le tapis avec des gants de mauvais poids, il dispose d'une minute pour les remplacer par des gants de 10 oz.

3.2. Durée d'un combat

- Tous les combats d'équipe dureront 1 minute et demie (1:30).
- Tous les combats pour les compétiteurs âgés de 14 ans et moins dureront une minute et demie (1:30).
- Tous les autres combats seront d'une durée de DEUX MINUTES (2:00).

3.3. Valeur des points et détermination des gagnants

• Notation

1 point :

- Coups de poing au corps et à la tête
- Coup de pied au corps

2 points :

- Coup de pied sur le côté de la tête
- Coup de pied sauté au corps (au moment du contact, la jambe debout doit être visiblement soulevée du sol).
- Coup de pied retourné au corps

3 points :

- Coup de pied retourné sur le côté de la tête

- Les points sont signalés par l'arbitre central et les juges de coin à l'aide de drapeaux (ou bandeaux ou bâtons) de couleurs rouges et blancs, et comptabilisés et additionnés par les juges de table.
- Tous les points de pénalité attribués seront comptabilisés et additionnés par les juges de table.
- Dans toutes les catégories (même pour les enfants), le

compétiteur qui obtient sept (7) points d'écart gagne automatiquement. Si personne ne marque sept (7) points à la fin du temps imparti, le compétiteur qui est en tête gagne.

3.4. Révocation et changement des officiels

Si un compétiteur estime qu'un officiel devrait être retiré d'une division de combat, il peut déposer une réclamation auprès de l'un des arbitres du tournoi. **La décision concernant le retrait de l'officiel est la décision de l'arbitre.** Cette décision est définitive. **Toutes les réclamations doivent être faites de manière ordonnée, correcte et sportive.**

Si un compétiteur a une réclamation à formuler, il doit le faire auprès de l'arbitre. L'arbitre peut convoquer le superviseur sur l'aire pour qu'il rende une décision sur la réclamation. Toutes les réclamations doivent être déposées immédiatement. Aucune réclamation n'est autorisée après la reprise de la compétition. Un officiel de combat peut être changé à tout moment au cours d'une division, une fois que le match s'est arrêté.

3.5. Pesée

Il est obligatoire pour tous les combattants adultes - qui combattent dans une division pondérée - de se peser avant de participer à la compétition. Une seule pesée officielle est nécessaire. Tous les compétiteurs adultes doivent combattre dans leur division de poids. Un compétiteur ne peut pas combattre dans une division de poids dans laquelle il ne fait pas le poids approprié. Cela signifie qu'un compétiteur ne peut pas monter dans une division de poids supérieure ou descendre dans une division de poids inférieure. La division de poids et/ou le poids réel doivent être enregistrés.

3.6. Inscriptions tardives

Il est de la responsabilité des compétiteurs de s'inscrire, de se peser et d'être sur l'aire avant l'heure de début de leur division de combat.

Une fois que le premier combat a commencé dans sa division, aucun autre compétiteur ne peut entrer dans cette division.

3.7. Définition des niveaux de contact

- **Focalisation** : signifie que la frappe s'arrête avant le contact.

Un contact ciblé à la tête peut être utilisé pour marquer un point.

- **Contact léger** : signifie qu'il n'y a pas de pénétration ou de mouvement visible de l'adversaire suite à la technique. Le contact léger peut être effectué sur toutes les zones cibles légales. Le contact léger au visage n'est autorisé que pour les ceintures marron et noires adultes.
- **Contact modéré** : signifie une légère pénétration ou un léger mouvement de la cible. Le contact modéré n'est pas autorisé à la tête et au visage. Un contact modéré peut être effectué sur toutes les autres zones cibles légales.
- **Contact excessif** : il y a **contact** lorsqu'un adversaire frappe avec une force supérieure à ce qui est nécessaire pour marquer un point. Bien qu'il s'agisse en grande partie d'une question de jugement, les réactions suivantes peuvent indiquer que le contact a été excessif :
 1. Coup visible porté à la tête d'un concurrent sous l'effet de la force d'un coup.
 2. Une mise au tapis d'un adversaire (sans charge imprudente dans une technique ou dans les cas où le combattant est tombée, a glissé ou a été déséquilibré).
 3. Mise hors d'état de nuire d'un adversaire.
 4. L'apparition d'un gonflement ou d'un saignement important. (Un **saignement** ou une autre blessure externe évidente peut en soi constituer un motif de contact excessif s'il est considéré comme la faute d'un concurrent) **(Un saignement n'implique cependant pas nécessairement un contact excessif).**
 5. La déformation ou la blessure au corps due à la force d'un coup porté au corps.
 6. Les membres se balancent sauvagement.
- **Exigences en matière de contact** : Les compétiteurs de tous les grades peuvent faire un contact focalisé à la tête pour marquer un point, et un contact léger ou modéré au corps pour marquer un point. Les compétiteurs adultes peuvent effectuer un contact léger à la tête pour marquer un point.

3.8. Avertissements et sanctions

Un seul avertissement est autorisé sans point de pénalité en cas d'infraction aux règles. Après le premier avertissement, un point de pénalité est attribué à l'adversaire pour chaque infraction ultérieure

aux règles.

Si un compétiteur reçoit quatre avertissements (y compris le premier avertissement sans point de pénalité) au cours d'un match, il est automatiquement disqualifié et son adversaire est déclaré vainqueur. Si l'arbitre considère que l'infraction aux règles est suffisamment grave, il peut omettre le premier avertissement et attribuer automatiquement un point de pénalité. Ce faisant, l'arbitre omet de donner un premier avertissement au concurrent fautif. Un point de pénalité peut déterminer le vainqueur d'un match.

- Un compétiteur ne peut pas être pénalisé et recevoir un point sur le même appel. Une pénalité l'emporte toujours sur un point obtenu par le même compétiteur.
- Un compétiteur peut recevoir un point parce que son adversaire a été pénalisé et en même temps recevoir un ou des points pour avoir marqué.
- Si un compétiteur est blessé et que l'on considère qu'il est responsable de sa propre blessure, ou qu'aucune faute ne peut être associée à la blessure, l'adversaire ne sera pas pénalisé (par exemple, esquive d'un genou, coup de tête, etc.). Dans le cas où un combattant est incapable de continuer sans faute commise par l'adversaire, son adversaire sera déclaré vainqueur même s'il n'est pas en tête à ce moment.
- Si un compétiteur marque un point et enfreint immédiatement les règles, même si c'est après la technique du point, l'avertissement pour infraction aux règles annule le point (un concurrent ne peut pas recevoir un point et un avertissement sur le même appel).

3.9. Hors limites

Un compétiteur est hors-limites **dès qu'il a au moins un pied en dehors de la ligne de démarcation**. Un juge ou un arbitre doit crier stop s'il voit un compétiteur hors limites. **L'arbitre doit arrêter le match lorsqu'un juge de côté crie stop**. Un compétiteur hors limites peut être marqué par son adversaire tant que celui-ci a les deux pieds à l'intérieur de la ligne de démarcation et que l'arbitre n'a pas fait signe d'arrêter. Dans le cas d'une technique de saut, le compétiteur attaquant doit atterrir dans les limites du terrain pour pouvoir marquer. Les fautes de ligne (sorties) devront être comptabilisées

séparément et un avertissement pourra être donné sur l'avis d'un juge. Une 2^e faute de ligne entraîne un point de pénalité, une 3^e faute de ligne entraîne un point de pénalité supplémentaire, et une 4^e faute de ligne entraîne une disqualification du combat.

3.10. Coaching

- A aucun moment, un entraîneur, un ami, un membre de l'équipe, etc. ne peut entrer sur l'aire sans l'autorisation de l'arbitre (seuls les officiels, les compétiteurs et le personnel médical sont normalement autorisés à entrer sur l'aire).
- Aucun coaching abusif, violent, antisportif ou trop zélé n'est autorisé.
- Un entraîneur ne peut pas demander un temps mort (seul un compétiteur peut demander un temps mort).
- Comme dans tous les sports, **le coaching est autorisé**. Un seul entraîneur est autorisé par compétiteur.
- Un entraîneur ne peut jamais, à aucun moment, interférer avec le bon déroulement de l'aire ou les décisions de l'arbitre ou des juges.
- Les points de pénalité pour l'une ou l'autre des infractions susmentionnées sont attribués par l'arbitre au concurrent concerné.
- Tout coach peut être exclu en cas de comportement abusif ou irrespectueux.

3.11. Grand Championnat (ceintures noires adultes uniquement)

Matches préliminaires : Cumul des points en un round de 2 minutes.

Match final : Points accumulés en deux rounds de 2 minutes.

3.12. Nombre d'officiels

Dans les catégories adultes ceinture inférieure à noire et enfants, il y aura normalement un arbitre et deux juges. Dans toutes les divisions adultes ceintures noires, il y aura un arbitre et deux ou quatre juges. Toutes les divisions Grand Champion et combat par équipe doivent avoir un arbitre et quatre juges. Il doit également y avoir un chronométreur/chronométreuse.

3.13. Tâche de l'arbitre et des juges de côté

L'arbitre est responsable de l'application des règles en faveur du fair-play et de la sécurité des compétiteurs. Seul l'arbitre peut attribuer des points ou des pénalités, commencer ou arrêter le match. L'arbitre est responsable d'annoncer clairement les points aux compétiteurs et au marqueur. L'arbitre doit établir un contact visuel avec le marqueur lorsqu'il attribue des points. L'arbitre est un intermédiaire entre les compétiteurs, les officiels et le public et fait toutes les annonces de manière clairement audible et visible. Si l'arbitre annonce une pause, le juge de côté peut demander à l'arbitre de faire deux appels s'il pense avoir vu une faute.

3.14. Sécurité des compétiteurs

En cas d'effusion de sang, le match est terminé. En général, l'adversaire sera disqualifié. Toutefois, après consultation entre les officiels de l'aire et le personnel médical, il peut être décidé que l'adversaire ne sera pas disqualifié. Bien que cela soit possible à la discrétion de l'arbitre et du personnel médical, il est probable que le compétiteur blessé ne soit pas autorisé à continuer pour des raisons de sécurité.

3.15. Vote

Seuls les 3 ou 5 officiels réunis votent sur un éventuel point. Les autres décisions ne peuvent être prises que par l'arbitre. Lorsque l'arbitre voit une possibilité d'accorder un point, il arrête le combat en annonçant "Break" ou "Stop Time". Après avoir déclaré le résultat du vote (point ou pénalité), les juges de coin pointent leurs drapeaux vers le camp pour lequel ils votent. Les juges de coin votent **immédiatement**. Les drapeaux en retard ne seront pas acceptés.

4. Règles relatives aux formes/katas (traditionnels, ouverts, créatifs et armes)

4.1. Choix de la forme / du kata (en cas de compétition réservée Kenpo du système Ed Parker)

Division des formes	Formes autorisées
Blanc/Jaune/Orange	Forme longue 2 et moins
Violet/Bleu/Vert	Forme longue 3 et moins
Ceinture marron	Forme 4 et moins
Ceinture noire	Forme 6 et moins

Dans les divisions de formes traditionnelles du Kenpo Karaté, seules les formes sans armes du système Parker peuvent être utilisées (forme courte 1 à forme 6).

Les formes ou les séries qui ne font pas partie du contenu de l'entraînement standard du compétiteur ne peuvent pas être exécutées. Aucune musique n'est autorisée.

Dans les divisions formes d'équipe, si la forme choisie est une forme traditionnelle du système Parker, la forme la plus élevée autorisée est celle qui fait partie du système d'entraînement standard du compétiteur le mieux classé de l'équipe.

Une équipe est composée de 2 ou 3 concurrents. La musique **n'est pas** autorisée.

Dans les divisions de formes ouvertes, seules les formes non armées ne provenant pas du système Parker peuvent être utilisées. Aucune musique n'est autorisée.

Dans les divisions de formes créatives, seules les formes comportant un élément créatif peuvent être utilisées. Une forme traditionnelle supérieure au niveau du concurrent n'est pas considérée comme créative et ne peut donc pas être exécutée. La musique n'est pas autorisée.

La division Weapon Form est la seule division qui autorise l'utilisation d'armes pendant la forme. La forme d'arme peut être traditionnelle ou créative, mais aucune musique n'est autorisée. Les formes traditionnelles supérieures au niveau du compétiteur ne sont pas autorisées. L'abandon d'une arme entraîne une réduction des points à 5,0 (blanc-vert) ou 6,0 (marron-noir).

4.2. Déroulement du concours

- Le compétiteur est appelé, après quoi il doit se présenter sur le tapis.
- Le compétiteur s'incline, puis entre dans la zone de tapis.
- Le concurrent s'incline devant le jury en position d'attention et annonce clairement son nom et la forme ou l'ensemble qu'il va exécuter.
- Le participant commence la forme / le kata.
- Après avoir terminé, le concurrent reste sur le tapis jusqu'à ce que le jury se soit prononcé.
- Après un geste du jury, le compétiteur peut quitter le tapis.

4.3. Equipement des compétiteurs

Les compétiteurs doivent porter une tenue Kenpo appropriée, y compris une ceinture de la couleur correspondant à leur niveau. Un t- shirt de la même couleur que la tenue peut être porté sous l'uniforme. Les bijoux et tout autre ajout à l'uniforme Kenpo approprié ne sont pas autorisés. Tout compétiteur qui se présente à l'aire de compétition sans l'équipement approprié dispose d'une minute pour y remédier. Si le compétiteur n'y parvient pas, il sera disqualifié de cette division.

4.4. Pas d'affichage

Au début d'une division, des annonces seront faites pour que les compétiteurs se présentent à leurs aires désignées. Les annonces sont faites au moins trois fois. Les compétiteurs qui ne se présentent pas à l'aire dans la minute qui suit la 3^e annonce seront disqualifiés de la division en question.

4.5. Nombre de juges

Chaque jury est composé d'au moins 3, mais de préférence de 5 juges.

4.6. Système de points

Tous les membres du jury attribueront des points allant de 5 à 7 pour les ceintures blanches-oranges, de 7 à 8.5 pour les ceintures pourpres-vertes et de 8.5 à 10 pour les ceintures marrons-noires. Si un concurrent ne termine pas la forme, il recevra les points les plus bas, 5.0 ou 7.0 ou 8.5.

Ce système de points peut être remanié si des catégories de ceintures sont décalées pour le bienfait du déroulement de la compétition. Cela se fera sur décision du responsable de

notation.

Les points peuvent être décimalisés. Le responsable de la notation traitera les points des juges individuels. Le total des points constituera la note du concurrent.

4.7. Critères d'évaluation

- Charisme
- Niveau de difficulté
- Équilibre
- Coordination
- Une erreur technique ou une hésitation entraîne une déduction de points. Si un concurrent n'est pas en mesure de terminer une forme, il lui sera donné la possibilité de l'exécuter pour la deuxième fois. Cependant, les points seront réduits à 5.0 (blanches-oranges) ou 7.0 (pourpres-vertes) ou 8.5 (marrons-noires).

Les juges regarderont les trois premiers concurrents se produire avant d'attribuer leurs notes. Une fois que les trois premiers concurrents auront reçu leur note, les autres concurrents seront notés immédiatement après leur performance. Il est conseillé aux juges de noter les notes attribuées afin d'éviter toute divergence dans la notation.

5. Règles relatives aux scénarios de Self Defence

Règles

- La musique n'est pas autorisée.
- Les adultes ne peuvent pas jouer le rôle d'attaquants dans les divisions d'enfants âgés de 14 ans ou moins.
- Les couteaux ne peuvent pas être utilisés dans les divisions d'enfants de 10 ans ou moins.
- Les armes utilisées par le(s) attaquant(s) peuvent être réutilisées dans toutes les divisions.
- Un minimum de quatre techniques est requis. Le contenu doit avoir au moins une technique contre une saisie, une contre un coup de poing et une contre un coup de pied. Ils doivent être exécutés lentement, puis à vitesse réelle.

- Les techniques peuvent être effectuées individuellement aux deux vitesses ou toutes les techniques ensemble au ralenti puis à vitesse réelle.

Système de points

Chaque membre du jury attribue des points allant de :

- 5 à 7 pour les ceintures blanches à oranges ;
- 7 à 8.5 pour les ceintures pourpres à vertes ;
- 8.5 à 10 pour les ceintures marrons et noires.

Les points peuvent être décimalisés.

Ce système de points peut être remanier si des catégories de ceintures sont décalées pour le bienfait du déroulement de la compétition. Cela se fera sur décision du responsable de notation.

Le marqueur totalisera les points attribués par les juges individuels. Lorsqu'il y a 5 juges, les marqueurs ne tiendront pas compte des scores les plus élevés et les plus bas. En cas d'égalité, le score le plus élevé est ajouté. S'il y a toujours égalité, les scores les plus bas sont ajoutés.

Critères d'évaluation

Charisme

Niveau de difficulté

Équilibre

Coordination

Exécution

Efficacité

Caractère

Pratique

Présentation

Les juges ne doivent attribuer des notes [qu'à l'individu qui exécute](#) les

techniques et **non aux attaquants**.

Une erreur technique ou une hésitation entraînera une déduction de points. Si un compétiteur n'est pas en mesure de terminer une technique ou un enchaînement de techniques, il aura la possibilité de l'exécuter une seconde fois.

Toutefois, les points seront réduits à 5.0 (blanches à oranges) ou 7.0 (pourpres à vertes) ou 8.5 (marrons et noires), ou en fonction du remaniement des catégories de ceintures.

Les juges regarderont les trois premiers concurrents se produire avant d'attribuer leurs notes. Une fois que les trois premiers concurrents auront reçu leur note, les autres concurrents seront notés immédiatement après leur performance. Il est conseillé aux juges de noter les notes qu'ils attribuent afin d'éviter toute divergence dans la notation.

6. Règles du Kenpo Freestyle Light Contact (LC)

Bref résumé :

Le Freestyle Light Contact (LC) est un système de combat debout dérivé de la variante Point Fighting, mais où les deux participants ne sont pas obligés de s'arrêter après chaque point marqué. Un combat debout avec l'utilisation de gants de boxe (10oz.*) en combinaison avec des protections pour les pieds, des protèges-tibias, une protection pour l'aîne, un protège-dents et un casque de protection pour la tête. Pour les compétitrices, un protège-poitrine est obligatoire. Un combat contient des coups de poing et de pied au corps et à la tête.

*Note importante : les gants de **10 oz sont obligatoires** pour chaque combat dans chaque division. **Les gants plus lourds NE sont PAS autorisés.**

Lorsqu'un participant entre sur le tapis avec des gants de mauvais poids, il dispose d'une minute pour les remplacer par des gants de 10 oz.

L'arbitre principal (arbitre sur le tapis lui-même) agit dans ce système comme la personne qui contrôle le combat avec une fonction décisive dans le domaine de la sécurité, des avertissements et du déroulement du combat. L'arbitre principal a le droit d'interrompre le combat si nécessaire, conformément aux règles ci-dessous.

Le Freestyle Light Contact est ouvert aux participants âgés de 11 ans et plus, du niveau débutant au niveau expert (ceinture blanche à ceinture noire), en fonction de la compétition.

Bien entendu, les participants sont répartis dans leurs propres divisions, comme indiqué dans le règlement général des compétitions de la KSDA RW.

6.1 Techniques autorisées

Techniques de contact léger au corps et à la tête (pas de coudes, de genoux et de coups de poing retournés)

Coup de poing : direct ou circulaire

Coups de pied (circulaires et vers le bas) sur le côté de la tête

Coup de pied circulaire avec un court effet d'angle droit ou une rétraction de la jambe inférieure au moment du contact.

Tous les coups de pied au corps (pas au dos, ni aux jambes)

Balayage des pieds (chausson à chausson)

6.2 Fautes

Saisies et/ou accrochages

Coups de poing ou de pied à l'aîne

Coup de pied frontal direct (coup de pied frontal poussé/snappé) au visage

Coup de pied latéral poussé au visage

Coups de poing traversants

Genoux

Clés

Poussées

Coups de pied dans les jambes (Low Kicks)

Contact excessif

Il y a contact excessif lorsqu'un adversaire frappe avec une force supérieure à ce qui est nécessaire pour marquer un point. Bien qu'il s'agisse en grande partie d'une question de jugement, les réactions suivantes peuvent indiquer que le contact a été excessif :

- Une mise au tapis d'un adversaire (charge imprudente dans une technique ou dans les cas où le combattant est tombé, a glissé ou a été déséquilibrée).
- Mise hors d'état de nuire d'un adversaire.
- L'apparition d'un gonflement ou d'un saignement important. (Un saignement ou une autre blessure externe évidente peut en soi constituer un motif de contact excessif s'il est considéré comme la faute d'un concurrent) (Un saignement n'implique cependant pas nécessairement un contact excessif).
- Les membres se balancent sauvagement.

6.3 Autres règles générales

Toutes les techniques doivent être claires et nettes, sans contact excessif, pour être comptabilisées comme un point.

Propre signifie : pas sur un bras/une jambe et pas en rebondissant sur la couverture du défenseur.

Le compétiteur doit entrer dans le combat. Le fait d'éviter ou de fuir peut entraîner un avertissement. L'esquive n'est pas couverte par cette règle et est autorisée.

Toutes les techniques doivent être exécutées au-dessus de la ceinture pour être comptabilisées.

Les techniques de saut sont autorisées, à condition qu'elles ne soient pas exécutées en plein contact. Le retrait des techniques utilisées est toujours le principe directeur du Freestyle Light Contact.

6.4 Notation

1 point :

- Coups de poing au corps et à la tête
- Coup de pied au corps

2 points :

- Coup de pied sur le côté de la tête
- Coup de pied sauté au corps (au moment du contact, la jambe debout doit être visiblement soulevée du sol).
- Coup de pied retourné au corps

3 points :

- Coup de pied retourné sur le côté de la tête

Les points sont comptabilisés et additionnés par les arbitres de coin à l'aide de compteurs manuels (clickers).

6.5 Durée du match

- 14 ans et moins : 1 round de 1 minute et demie (1:30). En cas d'égalité, un tour supplémentaire d'une minute sera joué, en repartant sur un score de 0-0. S'il n'y a toujours pas de résultat après cela, tous les arbitres de coin déclarent simultanément et anonymement le vainqueur depuis leur propre coin sur ordre de l'arbitre en chef. La majorité des voix déclare le vainqueur du match.
- 15 ans et plus : 1 round de 2 minutes (2:00). En cas d'égalité, un tour supplémentaire d'une minute (1:00) sera joué, en repartant sur un score de 0-0. S'il n'y a toujours pas de résultat après cela, tous les arbitres de coin déclarent simultanément et anonymement le vainqueur depuis leur propre coin sur ordre de l'arbitre en chef. La majorité des voix déclare le vainqueur

du match.

6.6 L'équipe d'arbitres et sa mission

L'équipe d'arbitres est composée d'un arbitre principal et de trois arbitres de coin.

Arbitres de coin : Les arbitres de coin enregistrent, à l'aide de compteurs à deux mains, tous les coups de pied et de poing bien placés pendant le combat.

Arbitre principal : Juge et garantit le combat. Il intervient lorsqu'un participant a été mis à terre et n'est donc pas en mesure de se défendre à ce moment-là. Contrairement au contact complet, le KO n'est pas autorisé, de sorte que l'autre participant ne peut et ne doit pas utiliser de techniques pour mettre fin au combat. Le temps de jeu doit être arrêté au dernier moment.

L'arbitre principal décide et indique également si un point doit être déduit après un avertissement et de combien de points il s'agit. Tous les arbitres de coin doivent s'y conformer.

NB. tous les points négatifs sont convertis en points positifs pour l'adversaire sur le compteur de main.

6.7 Pénalités et points

En cas d'infraction, l'arbitre principal est autorisé à donner un avertissement officiel. Il peut discuter de l'affaire avec les arbitres de coin si nécessaire. Pour donner un avertissement officiel, l'arbitre principal doit suivre les étapes suivantes :

- Demander un temps d'arrêt Tenir le poignet du concurrent
- Faire face à tous les arbitres de coin séparément

- Donner l'avertissement officiel ainsi que le montant de la réduction de points en utilisant les doigts de son autre main et en faisant un geste vers le bas.

Les sanctions pour un avertissement officiel, y compris les sorties, sont les suivantes (dans l'ordre) :

1er avertissement = pas de point en moins

2ème avertissement = 3 points en moins

3ème avertissement = 3 points en moins

4ème avertissement = disqualification

NB. tous les points négatifs sont convertis en points positifs pour l'adversaire sur le compteur de main.

L'arbitre principal peut également disqualifier immédiatement le concurrent en cas de violation flagrante. Même après un seul avertissement officiel. Tout cela avec l'autorisation après consultation, et seulement à ce moment-là, de l'arbitre et/ou des arbitres de coin.

Seules les pénalités sont inscrites sur le tableau d'affichage.

6.8 L'évaluation

Lorsque le temps est écoulé, l'arbitre principal demande aux trois arbitres de coin de déclarer simultanément le vainqueur en levant le bras portant le bracelet de couleur du concurrent qui a le plus de points sur ce compteur. Les arbitres de coin peuvent rester dans leur coin respectif. Il est interdit de s'asseoir sur la chaise au moment de l'évaluation.

Le gagnant est celui qui a le plus de votes (par exemple, 2 ou 3 arbitres de coin ont la même couleur).

En cas d'égalité, une prolongation s'ensuit. L'arbitre de coin croise les bras devant le visage ou la poitrine.

Exemples d'égalité :

1x rouge, 1x bleu et 1x égal

1x rouge (ou bleu) et 2x égal

Les 3 arbitres sont égaux

6.9 Équipement et vêtements des participants

Les compétiteurs doivent porter un uniforme approprié tel que prescrit par leur organisation. Cela inclut une ceinture de la couleur correspondant à leur niveau. L'équipement de sécurité suivant est obligatoire :

Protège-dents - Un protège-dents correctement ajusté est requis.

Protection de l'aine - Tous les concurrents doivent porter une protection de l'aine.

Chaussons de combat - Une surface rembourrée souple doit couvrir le coup-de-pied, les côtés, les orteils, la cheville et l'arrière du talon.

Les gants de combat - une surface souple et rembourrée - doivent couvrir les doigts, le poignet et toute surface de frappe de la main. L'utilisation de gants de sac n'est pas autorisée.

Protège-tête - L'avant, les côtés et l'arrière de la tête doivent être recouverts d'une surface souple et rembourrée. Les masques de protection sont facultatifs.

Le protège-poitrine est obligatoire pour les compétitrices. Ils doivent être fabriqués dans un matériau souple.

Les bijoux et tout autre ajout à l'uniforme approprié ne sont pas autorisés. Tout concurrent qui se présente sans l'équipement approprié dispose d'une minute pour y remédier. S'il n'y parvient pas, il sera disqualifié de la division.

Les pages suivantes
contiennent des
informations qui
seront mises à la
disposition de toutes
les aires.

Freestyle Point Fighting individuel - 14 ans et moins

Il y a un arbitre et deux ou quatre juges. L'arbitre est un officiel expérimenté. L'arbitre est responsable de la sécurité des compétiteurs sur leur aire. Toutes les techniques légales qui marquent un point sont attribuées au compétiteur qui marque un point.

Tous les points de pénalité attribués donnent **un point** au compétiteur qui n'a pas commis de faute. **Dans toutes les catégories**, le compétiteur qui marque **sept points d'écart** gagne automatiquement. Si personne ne marque sept points au bout d'**une minute et trente secondes**, le compétiteur qui est en tête gagne.

Comment les points sont-ils attribués ?

Les points sont attribués à la majorité des officiels. Les juges et l'arbitre n'ont pas besoin d'être d'accord sur le fait que la même technique a été marquée, mais seulement sur le fait qu'un point a été marqué. Cependant, tous les officiels doivent voter en même temps. L'arbitre doit ignorer les appels tardifs.

Domaines juridiques cibles	Zones cibles illégales (les attaques contre ces zones peuvent entraîner un avertissement et/ou des points de pénalité)	Zones non ciblées (aucun point ne peut être attribué aux zones non ciblées. Un point d'avertissement et/ou de pénalité peut être attribué.)
zone couverte de la tête, des côtes, de la poitrine, de l'estomac, de l'abdomen, des reins	cou, gorge, visage, colonne vertébrale, aine, jambes	Hanches, sommet de la tête , épaules, fesses, bras, pieds

Techniques légales : Les techniques légales sont toutes les techniques de karaté sportif contrôlées, à l'exception de celles qui sont considérées comme illégales. Pour déterminer la légalité d'une technique, l'officiel examine s'il s'agit d'une technique de karaté sportif légitime et contrôlée qui respecte toutes les autres règles régissant le karaté sportif. Les balayages de pieds sont autorisés.

Techniques illégales : Les coups de tête, les tirages de cheveux, les morsures,

les griffures, les coudes, les genoux, les attaques oculaires de toute sorte, les coups de pied à la tête d'un adversaire à terre, les gifles, les saisies, les techniques aveugles incontrôlées, les techniques dangereuses incontrôlées qui ne sont pas considérées comme sûres dans le karaté sportif, la saisie de l'uniforme, de l'équipement ou de toute partie du corps. Toute violation de ces règles entraînera un avertissement.

Freestyle Point Fighting individuel – 15 ans et plus

Il peut y avoir trois ou cinq officiels, dont un arbitre et deux ou quatre juges. L'arbitre est un officiel expérimenté. L'arbitre est responsable de la sécurité des compétiteurs sur leur aire.

- **Notation**

1 point :

- Coups de poing au corps et à la tête
- Coup de pied au corps

2 points :

- Coup de pied sur le côté de la tête
- Coup de pied sauté au corps (au moment du contact, la jambe debout doit être visiblement soulevée du sol).
- Coup de pied retourné au corps

3 points :

- Coup de pied retourné sur le côté de la tête

- Les points sont signalés par l'arbitre central et les juges de coin à l'aide de drapeaux (ou bandeaux ou bâtons) de couleurs rouges et blancs, et comptabilisés et additionnés par les juges de table.
- Tous les points de pénalité attribués seront comptabilisés et additionnés par les juges de table, et décideront du vainqueur en cas d'égalité de points à la fin du temps imparti.

Dans toutes les catégories, le compétiteur qui obtient **sept points** d'écart gagne automatiquement. Si personne ne marque sept points à la fin des **deux minutes**, le compétiteur qui est en tête gagne.

Comment les points sont-ils attribués ?

Les points sont attribués à la majorité des juges. Les juges ne sont pas obligés d'être d'accord sur le fait que la même technique a été notée, mais seulement sur le fait qu'un point a été marqué. Cependant, tous les juges doivent voter en même temps. L'arbitre doit ignorer les appels tardifs.

Domaines juridiques cibles	Zones cibles illégales (toute attaque contre ces zones peut entraîner un avertissement et/ou des points de pénalité)	Zones non ciblées (aucun point ne peut être attribué aux zones non ciblées. Un point d'avertissement et/ou de pénalité peut être attribué.)
Visage (contact léger uniquement) et zone couverte de la tête	Colonne vertébrale	Hanches
côtes, poitrine,	cou	sommet de la tête, épaules
Estomac, abdomen	gorge	les fesses
aîne	jambes	bras
reins		

Techniques légales : Les techniques légales sont toutes les techniques de karaté sportif contrôlées, à l'exception de celles qui sont considérées comme illégales. Pour déterminer la légalité d'une technique, l'officiel considère qu'il s'agit d'une technique de karaté sportif légitime et contrôlée qui respecte toutes les autres règles régissant le karaté sportif. Les balayages de pieds sont autorisés.

Techniques illégales : Les coups de tête, les tirages de cheveux, les morsures, les griffures, les coudes, les genoux, les attaques oculaires de toute sorte, les coups de pied à la tête d'un adversaire à terre, les gifles, les saisies, les techniques aveugles incontrôlées, les techniques dangereuses incontrôlées qui ne sont pas considérées comme sûres dans le karaté sportif, la saisie de l'uniforme, de l'équipement ou de toute partie du corps. Toute violation de ces règles entraînera un avertissement.

Freestyle Point Fighting par équipe

- **Notation**

1 point :

- Coups de poing au corps et à la tête
- Coup de pied au corps

2 points :

- Coup de pied sur le côté de la tête
- Coup de pied sauté au corps (au moment du contact, la jambe debout doit être visiblement soulevée du sol).
- Coup de pied retourné au corps

3 points :

- Coup de pied retourné sur le côté de la tête

- Les points sont signalés par l'arbitre central et les juges de coin à l'aide de drapeaux (ou bandeaux ou bâtons) de couleurs rouges et blancs, et comptabilisés et additionnés par les juges de table.
- Tous les points de pénalité attribués seront comptabilisés et additionnés par les juges de table, et décideront du vainqueur en cas d'égalité de points à la fin du temps imparti.

Tous les points sont accumulés pour l'équipe. Tous les combats durent **1 minute 30 secondes**, quel que soit le score.

Dans le cas où un **combattant ne peut pas continuer à cause d'une blessure non fautive**, l'autre équipe se verra attribuer **3 points supplémentaires**.

Un **combattant disqualifié perdra tous les points** qu'il a obtenus dans ce combat et **7 points seront attribués à l'autre équipe**. En cas de disqualification lors du dernier combat d'un match par équipe, lorsque l'équipe du compétiteur disqualifié était en tête avant le début du combat, il doit se passer ce qui suit :

- les scores des deux équipes seront remis à zéro
- 7 points seront ajoutés au score de l'autre équipe.
- Chaque équipe envoie un combattant. Le concurrent disqualifié est exclu.

Comment les points sont attribués

Les points sont attribués à la majorité des officiels. L'arbitre et les juges n'ont pas besoin d'être d'accord sur le fait que la même technique a été marquée, mais seulement sur le fait qu'un point a été marqué. Cependant, tous les officiels doivent voter en même temps.

L'arbitre doit ignorer les appels tardifs.

Domaines juridiques cibles	Zones cibles illégales (toute attaque dans ces zones peut entraîner un avertissement et/ou des points de pénalité)	Zones non ciblées (aucun point ne peut être attribué aux zones non ciblées. Un point d'avertissement et/ou de pénalité peut être attribué.)
Visage (ceintures marron et noires pour adultes, contact léger uniquement) et zone couverte de la tête, côtes, poitrine, reins, estomac, abdomen, aine (événements pour adultes uniquement).	Gorge, jambes, colonne vertébrale, cou, aine (épreuves juniors), visage (ceintures blanches à vertes et tous les juniors).	Hanches, sommet de la tête, épaules, bras, fesses

Techniques légales : Les techniques légales sont toutes les techniques de karaté sportif contrôlées, à l'exception de celles qui sont considérées comme illégales. Pour déterminer la légalité d'une technique, l'officiel examine s'il s'agit d'une technique de karaté sportif légitime et contrôlée qui respecte toutes les autres règles régissant le karaté sportif. Le balayage des pieds n'est autorisé que dans les divisions seniors.

Techniques illégales : Les coups de tête, les tirages de cheveux, les morsures, les griffures, les coudes, les genoux, les attaques oculaires de toute sorte, les coups de pied à la tête d'un adversaire à terre, les gifles, les saisies, les techniques aveugles incontrôlées, les techniques dangereuses incontrôlées qui ne sont pas considérées comme sûres dans le karaté sportif, la saisie de l'uniforme, de l'équipement ou de toute partie du corps. Toute violation de ces règles entraînera un avertissement.

Avertissements et pénalités pour le Combat Freestyle Point-Fighting

Un seul avertissement est autorisé sans point de pénalité en cas d'infraction aux règles. Après le premier avertissement, un point de pénalité est attribué à l'adversaire pour la prochaine infraction au règlement. Si un compétiteur reçoit quatre avertissements (y compris le premier avertissement sans point de pénalité) au cours d'un match, il est automatiquement disqualifié et son adversaire est déclaré vainqueur. Si l'arbitre considère que le résultat de la première infraction au règlement est suffisamment grave, il peut omettre le premier avertissement et attribuer automatiquement un point de pénalité. Un point de pénalité peut déterminer le vainqueur d'un match.

Un concurrent ne peut pas être pénalisé et recevoir un point sur le même appel. Une pénalité l'emporte toujours sur un point obtenu par le même concurrent.

Un concurrent peut recevoir un point parce que son adversaire a été pénalisé et en même temps recevoir un ou des points pour avoir marqué.

Si un compétiteur est blessé et que l'on considère qu'il est responsable de sa propre blessure, ou qu'aucune faute ne peut être associée à la blessure, l'adversaire ne sera pas pénalisé (par exemple, esquive d'un genou, coup de tête, etc.). Dans le cas où un combattant est incapable de continuer à cause d'une blessure sans faute, son adversaire sera déclaré vainqueur même s'il n'est pas en tête au moment de la faute.

Si un concurrent marque un point et enfreint immédiatement les règles, même si c'est après la technique du point, l'avertissement pour infraction aux règles annule le point (un concurrent ne peut pas recevoir un point et un avertissement sur le même appel).

Hors limites

Un compétiteur est hors-limites **dès qu'il a au moins un pied en dehors de la ligne de démarcation. L'arbitre doit arrêter le match lorsqu'un juge annonce l'arrêt.** Un compétiteur hors-limites peut être marqué par son adversaire tant que celui-ci a les deux pieds à l'intérieur de la ligne de délimitation et que l'arbitre n'a pas fait signe d'arrêter. Dans le cas d'une technique de saut, le compétiteur attaquant doit atterrir dans les limites du terrain pour marquer un point.

Les fautes de ligne (sorties) devront être comptabilisées séparément et un avertissement pourra être donné sur l'avis d'un juge. Une 2^e faute de ligne entraîne un point de pénalité, une 3^e faute de ligne entraîne un point de pénalité et une disqualification pour une 4^e faute de ligne.

Combat (individuel)

1 point :

- Coups de poing au corps et à la tête
- Coup de pied au corps

2 points :

- Coup de pied sur le côté de la tête
- Coup de pied sauté au corps (au moment du contact, la jambe debout doit être visiblement soulevée du sol).
- Coup de pied retourné au corps

3 points :

- Coup de pied retourné sur le côté de la tête
- Les points sont signalés par l'arbitre central et les juges de coin à l'aide de drapeaux (ou bandeaux ou bâtons) de couleurs rouges et blancs, et comptabilisés et additionnés par les juges de table.

Tous les points de pénalité attribués seront comptabilisés et additionnés par les juges de table, et décideront du vainqueur en cas d'égalité de points à la fin du temps imparti. Lorsque sept points (ceintures noires) ou cinq points (tous les autres compétiteurs) ont été atteints, le match est arrêté.

Combat (équipes)

Les points ont la même valeur qu'en combat individuel.

Tous les points sont accumulés et le combat n'est arrêté que lorsque le temps est écoulé ou qu'il y a disqualification.

Il convient de noter qu'il n'y a pas de place 4^e dans aucune de nos **divisions de combat**. Nous attribuerons des positions communes 3^e, ce qui permettra de gagner du temps le jour J.

De temps en temps, les fonctions de chronométreur et de marqueur peuvent être exercées par une seule personne.

Avertissements et pénalités pour le Combat Freestyle Light-Contact

Un seul avertissement est autorisé sans point de pénalité en cas d'infraction aux règles. Après le premier avertissement, trois (3) points de pénalité est attribué à l'adversaire pour la prochaine infraction au règlement. Si un compétiteur reçoit quatre avertissements (y compris le premier avertissement sans point de pénalité) au cours d'un match, il est automatiquement disqualifié et son adversaire est déclaré vainqueur. Si l'arbitre considère que le résultat de la première infraction au règlement est suffisamment grave, il peut omettre le premier avertissement et attribuer automatiquement un point de pénalité. Un point de pénalité peut déterminer le vainqueur d'un match.

Un concurrent ne peut pas être pénalisé et recevoir un point sur le même appel. Une pénalité l'emporte toujours sur un point obtenu par le même concurrent.

Un concurrent peut recevoir un point parce que son adversaire a été pénalisé et en même temps recevoir un ou des points pour avoir marqué.

Si un compétiteur est blessé et que l'on considère qu'il est responsable de sa propre blessure, ou qu'aucune faute ne peut être associée à la blessure, l'adversaire ne sera pas pénalisé (par exemple, esquive d'un genou, coup de tête, etc.). Dans le cas où un combattant est incapable de continuer à cause d'une blessure sans faute, son adversaire sera déclaré vainqueur même s'il n'est pas en tête au moment de la faute.

Si un concurrent marque un point et enfreint immédiatement les règles, même si c'est après la technique du point, l'avertissement pour infraction aux règles annule le point (un concurrent ne peut pas recevoir un point et un avertissement sur le même appel).

Hors limites

Un compétiteur est hors-limites **dès qu'il a au moins un pied en dehors de la ligne de démarcation. L'arbitre doit arrêter le match lorsqu'un juge annonce l'arrêt.** Un compétiteur hors-limites peut être marqué par son adversaire tant que celui-ci a les deux pieds à l'intérieur de la ligne de délimitation et que l'arbitre n'a pas fait signe d'arrêter. Dans le cas d'une technique de saut, le compétiteur attaquant doit atterrir dans les limites du terrain pour marquer un point.

Les fautes de ligne (sorties) devront être comptabilisées séparément et un avertissement pourra être donné sur l'avis d'un juge. Une 2^e faute de ligne entraîne trois (3) points de pénalité, une 3^e faute de ligne entraîne trois (3) points de pénalité et une disqualification pour une 4^e faute de ligne.

Combat (individuel)

1 point :

- Coups de poing au corps et à la tête
- Coup de pied au corps

2 points :

- Coup de pied sur le côté de la tête
- Coup de pied sauté au corps (au moment du contact, la jambe debout doit être visiblement soulevée du sol).
- Coup de pied retourné au corps

3 points :

- Coup de pied retourné sur le côté de la tête
- Les points sont signalés par l'arbitre central et les juges de coin à l'aide de drapeaux (ou bandeaux ou bâtons) de couleurs rouges et blancs, et comptabilisés et additionnés par les juges de table.

Tous les points de pénalité attribués seront comptabilisés et additionnés par les juges de table, et décideront du vainqueur en cas d'égalité de points à la fin du temps imparti. Lorsque sept points (ceintures noires) ou cinq points (tous les autres compétiteurs) ont été atteints, le match est arrêté.

Combat (équipes)

Les points ont la même valeur qu'en combat individuel.

Tous les points sont accumulés et le combat n'est arrêté que lorsque le temps est écoulé ou qu'il y a disqualification.

Il convient de noter qu'il n'y a pas de place 4^e dans aucune de nos **divisions de combat**. Nous attribuerons des positions communes 3^e, ce qui permettra de gagner du temps le jour J.

De temps en temps, les fonctions de chronométreur et de marqueur peuvent être exercées par une seule personne.