

REGLES SIMPLIFIEES **KARATE COMBAT**

Composition du corps arbitral

- Arbitre central (debout)

Anime le combat en attribuant les points ainsi que les avertissements. Il décide également d'arrêter et de redémarrer le combat.

- Juges (assis)

Indiquent à l'arbitre central les points qu'ils estiment valides

LES POINTS

 Le **TSUKI** (le poing)
Technique qui vaut 1 point

 Le **GERI** (le pied)
Technique qui vaut 2 points lorsqu'elle est touchée le ventre, le dos ou les côtes.

Technique qui vaut 3 points lorsqu'elle est effectuée au niveau du visage

Nota: 1point (yuko)
->technique de poing au visage sans touche
->technique de poing au corps avec touche

1point = yuko
2points= waza-ari
3points= ippon



GESTUEL DES JUGES

 Drapeau dirigé
vers le bas
pour signaler
1 point



 Drapeau dirigé
au milieu
pour signaler
2 points



 Drapeau dirigé
vers le haut
pour signaler
3 points



Nota: il faut minimum deux juges qui indiquent un point pour l'octroyer au compétiteur

GESTUEL ARBITRE

L'arbitre valide avec des gestes les points des combattants



**Bras tendu
vers le bas
pour signaler
1 point
YUKO**



**Bras tendu
au milieu
pour signaler
2 points
WAZA-ARI**



**Bras tendu
vers le haut
pour signaler
3 points
IPPON**



AVERTISSEMENT TYPE 1



Les **C1** ou **Catégorie 1**

Ce sont les comportements interdits de première catégorie

Ce sont les techniques qui ont un contact excessif, ou une frappe sur les articulations.

L'arbitre croise ses bras du côté du fautif.



AVERTISSEMENT TYPE 2

Les **C2 ou Catégorie 2**

Ce sont les comportements interdits de seconde catégorie comme :

- Les **sorties** que l'on nomme **JOGAI**
- Les **poussées**
- Les **saisies**

