



Cadre de référence pour l'organisation et l'arbitrage des tournois de Kumite Kyokushin

Table des matières

1. Introduction – Le combat Kyokushin.....	2
2. Spécificité des jeunes (13 ans et moins).....	2
3. Rôle du coach et de l'arbitre	2
4. Distinction entre combat avec équipements et sans équipements	2
5. Équipements obligatoires	3
6. Responsabilité de l'organisateur	3
7. Tableau des catégories de combat	3
8. Arbitrage – Principes généraux (IKOKU / Rengobook).....	5
9. Durée des combats.....	7
10. Règles générales – Techniques légales et non légales.....	9
11. Rôle de l'arbitrage	11



1. Introduction – Le combat Kyokushin

Le combat en Kyokushin est une forme de karaté de contact fondée sur la discipline, le respect, la maîtrise de soi et le courage. Il constitue un outil de développement physique, mental et moral, et ne doit jamais être réduit à une simple recherche de victoire. Le Kumite Kyokushin permet au karatéka d'apprendre à gérer le stress, à faire face à l'adversité, à contrôler sa puissance et à respecter son adversaire. La sécurité, l'éthique et l'esprit du Kyokushin doivent toujours primer, quel que soit l'âge ou la catégorie.

2. Spécificité des jeunes (13 ans et moins)

Chez les compétiteurs âgés de 13 ans et moins, le combat Kyokushin a avant tout une vocation éducative. Il vise la sécurité, l'apprentissage, le développement technique et la confiance en soi. Le rôle du combat est d'aider le jeune karatéka à gérer le stress de la compétition, à appliquer les techniques apprises au dojo et à développer le goût de poursuivre sa pratique, et non de l'abandonner. Toute recherche de force excessive est proscrite. Les techniques doivent être exécutées avec contrôle, précision et intention juste.

3. Rôle du coach et de l'arbitre

Quel que soit l'âge ou la catégorie, le coach et l'arbitre jouent un rôle primordial dans la sécurité et le bon déroulement des combats. Le coach a la responsabilité d'encadrer, de préparer et de guider le karatéka, tout en respectant les règles et les décisions arbitrales. L'arbitre est garant de la sécurité, de l'équité et du respect du règlement. Il doit intervenir rapidement en cas de danger et adapter son jugement selon l'âge et le niveau des compétiteurs.

4. Distinction entre combat avec équipements et sans équipements

Dans le cadre des compétitions Kyokushin régies par l'IKOKU, il est essentiel de distinguer clairement les combats avec équipements et les combats sans équipements. Le combat Kyokushin Contact sans équipements est un combat plein contact (habituellement appelé Full Contact), réservé aux adultes expérimentés âgés de 18 à 39 ans. Ces combats se déroulent sans équipements de protection externes, à l'exception des protections internes obligatoires prévues par le règlement. Le combat Kyokushin Contact avec équipements vise à offrir un cadre sécuritaire, progressif et encadré. Il concerne les jeunes de 17 ans et moins, les adultes ne participant pas au combat sans équipements, ainsi que les catégories sénières et masters.



5. Équipements obligatoires

Chez les compétiteurs de 17 ans et moins, les équipements suivants sont obligatoires : casque avec visière, gants, protège-tibias, coquille, protège-poitrine pour les filles. Chez les adultes en Contact avec équipements, les équipements suivants sont obligatoires : gants, protège-tibias, coquille, protège-dents, protège-poitrine pour les femmes.

6. Responsabilité de l'organisateur

L'organisateur doit respecter strictement les catégories d'âge et de poids établies.

Un compétiteur ne peut être déplacé dans une catégorie de poids inférieure ou supérieure lorsqu'un tel déplacement est susceptible de créer un déséquilibre sportif ou un risque pour la sécurité, tant pour lui-même que pour les autres compétiteurs.

7. Tableau des catégories de combat

ÂGE	SEXE	POIDS Kg
4-5	Mixte	-25 / +25
6-7	Garçons	-35 / +35
	Filles	-30 / +30
8-9	Garçons	-40 / +40
	Filles	-35 / +35
10-11	Garçons	-45 / +45
	Filles	-40 / +40
12-13	Garçons	-50 / +50
	Filles	-45 / +45
14-15	Garçons	-55 / +55
	Filles	-50 / +50



ÂGE	SEXE	POIDS Kg
16-17	Garçons	-60 / +60
	Filles	-55 / +55
18-39	Hommes	-75 /-85/ +85
	Femmes	-60 /-70 / +70
40+	Hommes	-75 /-85/ +85
	Femmes	-60 /-70 / +70
18-39 (Full Contact) 4e kyū à noire	Hommes	-75 /-85/ +85
	Femmes	-60 /-70 / +70

Remarque : L'organisateur peut ajuster les catégories en fonction du nombre d'inscriptions. Les catégories peuvent être fusionnées ou subdivisées afin d'assurer l'équité des combats et de favoriser la participation des karatékas. À titre indicatif, une catégorie compte idéalement de 4 à 8 compétiteurs chez les jeunes et de 6 à 12 compétiteurs chez les adolescents et adultes, sauf en Full Contact où il n'y a pas de limite. Les compétiteurs seront d'abord regroupés par âge et par niveau de ceinture. À titre indicatif, les grades pourront être regroupés comme suit :

- Blanche – Orange
- Bleue – Jaune
- Verte – Brune
- Noire

Selon le nombre d'inscriptions, l'organisation se réserve le droit d'ajuster certaines divisions (âge, poids ou grade) afin d'assurer des catégories équilibrées et sécuritaires. Dans certains cas, un compétiteur pourra être placé dans une catégorie proche afin de permettre la tenue des combats. Un participant n'ayant pas de compétiteur de son niveau pourrait être placé dans une catégorie supérieure ou inférieure avec l'accord de son Shihan ou Sensei.



8. Arbitrage – Principes généraux (IKOKU / Rengobook)

8.1 Principes généraux

Tous les combats sont arbitrés conformément aux règles officielles du Kyokushin de l'IKOKU, telles que définies dans le Rengobook. L'arbitrage vise à garantir la sécurité, l'équité sportive et le respect de l'esprit du Kyokushin, quel que soit l'âge, le sexe, la catégorie ou le type de combat (avec ou sans équipements)

8.2 Équipe d'arbitrage

Chaque combat est supervisé par :

- 1 arbitre central
- 4 juges de coin
- 1 chronométreur
- 1 marqueur

L'arbitre central est responsable du bon déroulement du combat. Il applique les règles, intervient immédiatement en cas de danger, arrête le combat lorsque nécessaire et annonce officiellement les décisions. Il peut consulter les juges de coin avant de rendre une décision finale.

8.3 Décisions – Ippon et Waza-ari

Ippon : Victoire immédiate obtenue lorsqu'une technique légale neutralise l'adversaire pendant trois (3) secondes ou plus.

Waza-ari : Avantage accordé lorsqu'une technique légale provoque une défaillance momentanée (déséquilibre, perte de garde ou de vigilance) de moins de trois (3) secondes.

➔ Deux Waza-ari équivalent à un Ippon et entraînent la victoire immédiate.

Tout Ippon ou Waza-ari doit être vu et confirmé par la majorité des arbitres, soit au moins trois (3) arbitres sur cinq (5).

8.4 Avertissements et pénalités

Les infractions au règlement sont sanctionnées comme suit :

- Chui : avertissement officiel pour infraction au règlement
- Genten Ichi : première pénalité, appliquée après deux (2) Chui
- Genten Ni / Shikkaku : disqualification, appliquée après quatre (4) Chui ou en cas d'infraction grave

Les pénalités sont appliquées par décision majoritaire des arbitres.



8.5 Principes importants

- Un, deux ou trois Chui n'annulent pas un Waza-ari.
- Exception : si le compétiteur A a reçu trois (3) Chui et un Waza-ari, et que le compétiteur B a clairement et complètement dominé le combat, une égalité (Hikiwake) peut être accordée.
- Cette décision exceptionnelle relève du jugement des arbitres et doit refléter une domination évidente, tant sur le plan technique que dans l'attitude et l'initiative.
- Quatre (4) Chui entraînent automatiquement la disqualification, même en présence d'un Waza-ari.
- Un compétiteur ayant reçu un Genten Ichi ne peut en aucun cas être déclaré vainqueur du combat. Toutefois, si le combattant A reçoit un Genten Ichi mais démontre une domination claire, constante et indiscutable sur le combattant B pendant toute la durée du combat, le verdict d'égalité (Hikiwake) peut être accordé.

8.6 Décision à la fin du temps réglementaire

En l'absence d'Ippon ou de deux Waza-ari, la décision est rendue par les juges selon l'ordre de priorité suivant :

1. Les dommages causés à l'adversaire (techniques efficaces, impact réel)
2. La supériorité technique et tactique
3. L'attitude et l'esprit combatif (engagement, initiative, volonté)
4. L'initiative et la pression exercée

→ Si aucun avantage clair ne peut être établi après l'application de ces critères, le combat est déclaré égalité (Hikiwake).

→ Les verdicts d'égalité (Hikiwake) ne doivent pas être donnés systématiquement, en particulier lors des combats préliminaires. Les arbitres doivent s'efforcer de désigner un vainqueur en appliquant rigoureusement les critères de jugement. Le Hikiwake ne doit être accordé que lorsqu'il est pleinement justifié par une stricte équivalence technique, tactique et combative. L'égalité est davantage appropriée en demi-finale et en finale. En cas d'égalité persistante en finale, un Chui peut départager les combattants : le compétiteur sans Chui est déclaré vainqueur.

8.7 Objections

Le juge en chef ou le comité organisateur peut recevoir une objection officielle formulée par l'entraîneur autorisé. Une objection ne peut en aucun cas annuler une décision arbitrale rendue sur le tatami, mais, dans des cas exceptionnels ou graves, elle nécessite néanmoins une analyse et une réflexion afin d'assurer une décision juste et équitable.



9. Durée des combats

La durée des combats de Kumite Kyokushin est déterminée en fonction de l'âge, de la catégorie et du type de combat (avec ou sans équipements). Elle vise à assurer la sécurité, l'équité et une intensité adaptée, tout en respectant l'esprit du Kyokushin.

9.1 Jeunes – Combat avec équipements (Catégories de 4 à 13 ans)

- Le Durée du combat : 1 minute 30 secondes
- Prolongation : 1 minute
- En cas de nouvelle égalité : décision arbitrale (Hikiwake possible en final)

9.2 Adolescents et adultes – Combat avec équipements (Catégories de 14 et plus)

- Durée du combat : 2 minutes
- Prolongation : 2 minutes
- En cas de nouvelle égalité : décision arbitrale (Hikiwake possible en final)

9.3 Adultes (Combat plein contact / Full Contact) – Combat Kyokushin Contact sans équipements (Catégories 18-39 ans)

♦ Épreuves préliminaires et ¼ de finale

- Combat principal : 2 minutes
- En cas d'égalité :
 - 1 prolongation de 2 minutes
- Si l'égalité persiste :
 - Une seconde égalité (Hikiwake) peut être accordée à titre exceptionnel, mais elle ne doit pas devenir la règle.
- L'objectif en préliminaires est de favoriser une décision claire, sauf en cas de niveau strictement équivalent.

♦ Demi-finales et finales

- Combat principal : 3 minutes
- En cas d'égalité :
 - 1re prolongation : 2 minutes
 - Si l'égalité persiste : 2e prolongation : 2 minutes
- Si aucune décision claire ne peut être rendue après deux égalités (Hikiwake) :
 - Pesée officielle
 - Différence de poids ≥ 5 kg (hommes) ou ≥ 3 kg (femmes) → victoire accordée au combattant le plus léger
 - *Dans un championnat open : Différence de poids ≥ 10 kg (hommes) ou ≥ 3 kg (femmes)*
- Si la pesée ne permet pas de départager :
 - Prolongation supplémentaire de 2 minutes
- Si l'égalité persiste :
 - Épreuve de tameshiwari
(utilisée principalement lors des compétitions majeures, notamment les championnats du monde)
- Si le tameshiwari ne permet toujours pas de déterminer un vainqueur :



- Dernier combat de 2 minutes
- Décision arbitrale finale

Note réglementaire importante

Les égalités (Hikiwake) sont possibles, mais doivent rester exceptionnelles. Le combat demeure le critère principal de décision, les méthodes alternatives (pesée, tameshiwari) n'étant utilisées qu'en dernier recours.

9.4 Séniors / Masters – Combat avec équipements (Catégories de 40 ans et plus)

- Durée du combat : 2 minutes
- Prolongation : 1 minute
- En cas d'égalité : décision arbitrale finale

Principes généraux liés au temps

- Un combat est arrêté immédiatement en cas de :
 - Ippon
 - Blessure
 - Décision médicale
 - Disqualification
- L'arbitre central peut interrompre le combat à tout moment pour assurer la sécurité des compétiteurs.



10. Règles générales – Techniques légales et non légales

(Applicables à toutes les catégories – adaptations selon l'âge)

✦ Principes fondamentaux

Tous les combats sont régis par les **règles du Kyokushin (IKOKU)**.

Les techniques autorisées et interdites sont identiques pour l'ensemble des catégories.

Les adaptations concernent exclusivement :

- Le **degré de contrôle exigé**,
- Le **port des équipements**,
- La **vigilance accrue de l'arbitrage**, en particulier chez les jeunes.

La **sécurité**, le **développement technique** et la **continuité du karatéka** priment toujours sur le résultat sportif, notamment chez les **18 ans et moins**.

✅ TECHNIQUES LÉGALES (PRINCIPE GÉNÉRAL)

◆ Corps (toutes catégories)

- Coups de poing (seiken, main ouverte) au corps
- Coups de pied directs et circulaires au corps
- Coups de genou au corps
- Coups de coude au corps

◆ Tête

- Coups de pied directs et circulaires à la tête
(avec adaptations selon l'âge et le niveau)

◆ ADAPTATIONS SELON L'ÂGE

😊 Moins de 13 ans – Contact très contrôlé

- Objectif : **apprentissage, sécurité, gestion du stress**
- Coups de poing et de pied **au corps uniquement**
- Coups de pied circulaires à la tête :
 - **autorisé uniquement en simple toucher**
 - **sans puissance**
- Toute recherche de force excessive entraîne :
 - avertissement immédiat,
 - pénalité ou disqualification en cas de récidive.



👤 14 à 17 ans – Contact contrôlé à modéré

- Toutes les techniques du Kyokushin sont autorisées
- Coups à la tête permis **avec contrôle et modération**
- L'arbitre doit :
 - Intervenir rapidement en cas d'excès de puissance,
 - Arrêter l'action dès qu'un Waza-ari est clairement établi.

💡 18 ans et plus – Application complète du règlement

- Adultes et seniors combattent selon :
 - Le **règlement Full Contact** (sans équipements), ou
 - Le **contact avec équipements**, selon la catégorie.
- Les combattants Full Contact sont considérés comme **expérimentés**.
- Chez les adultes et seniors avec équipements, la protection permet une application complète et sécuritaire des techniques.

✖ TECHNIQUES STRICTEMENT INTERDITES

(Toutes catégories, sans exception)

- Les coups portés directement à l'articulation du genou sont strictement interdits.
- Coups aux parties génitales ou au dos
- Coups de poing, coude ou main ouverte au visage, au cou ou à la tête
- Tête contre tête
- Agrippements, saisies prolongées ou poussées répétées
- Refus de combattre ou fuite volontaire
- Toute technique exécutée **hors contrôle ou avec intention dangereuse**



11. Rôle de l'arbitrage

(Applicables à toutes les catégories)

- L'arbitre central doit adapter son jugement à :
 - l'âge,
 - le niveau,
 - le type de combat.
- Chez les jeunes, l'arbitrage doit être **préventif et protecteur**.
- L'arbitre intervient immédiatement en cas de danger ou de déséquilibre manifeste.

📌 Note réglementaire importante

Quel que soit l'âge, le coach et l'arbitre jouent un rôle fondamental dans la sécurité du karatéka. Leur vigilance est déterminante pour assurer un combat juste, sécuritaire et conforme à l'esprit du Kyokushin.