

# KOSEN JUDO CANADA

## Réglementation de tournoi

Mises à jour le 7 mars 2018

Adoptée et entérinée par le conseil d'administration le 24 juillet 2014.

# Table des matières

<b>1. COMBATTANT.....</b>	<b>4</b>
a. Éligibilité du combattant _____	4
b. Feuillelet d'inscription _____	4
c. Hygiène _____	4
d. Catégorie _____	4
e. Tenue de combat _____	4
f. Moralité du combattant _____	5
g. Combattant méritant une médaille _____	5
<b>2. ENTRAINEUR.....</b>	<b>6</b>
a. Moralité de l'entraîneur _____	6
<b>3. FORMAT DU TOURNOI.....</b>	<b>6</b>
a. Début du combat _____	6
b. Durée des combats _____	7
c. Le temps maximum des immobilisations _____	7
d. Gagner le combat _____	7
e. Combat décisif (Golden score) _____	7
f. Combat à l'extérieur de la surface d'entraînement. _____	7
<b>4. SYSTEME D'ATTRIBUTION DES POINTS .....</b>	<b>7</b>
a. Immobilisation au sol _____	7
b. Projections debout _____	7
c. Penalités _____	Error! Bookmark not defined.

<b>5. ARBITRAGE .....</b>	<b>8</b>
a. Nombre d'arbitres _____	8
b. Les actions menant à une décision de l'arbitre de sanction légère. _____	8
c. Les actions menant à une décision de l'arbitre de sanctions sévères. _____	9
d. Techniques permises. _____	9
e. Décision en cas d'abandon ou de forfait. _____	10
<b>6. SERVICE MEDICAL .....</b>	<b>10</b>
<b>7. SURFACE DE COMBAT.....</b>	<b>11</b>
<b>8. SITUATION NON PREVUE AU REGLEMENT .....</b>	<b>11</b>
<b>9. DEFINITION .....</b>	<b>11</b>

## 1. Combattant

### a. Éligibilité du combattant

- i. Le combattant doit avoir une carte de membre valide de Kosen judo Canada pour avoir le droit de participer à un tournoi organisé et administré par Kosen judo Canada.
- ii. Un membre du conseil d'administration (CA) présent au tournoi peut permettre à un combattant de participer même s'il n'est pas membre de Kosen Judo Canada, dans le but de promouvoir le Kosen Judo.
- iii. L'acquisition de la carte de membre est permise lors des tournois avant le début de celui-ci.

### b. Feuillet d'inscription

- i. Chaque participant doit remplir la fiche d'inscription du tournoi avant le tournoi pour pouvoir participer à la compétition.

### c. Hygiène

- i. Le combattant doit avoir une salubrité corporelle suffisante pour pouvoir participer au tournoi.
- ii. Le vêtement de combat doit être sec et inodore.
- iii. Les ongles du corps doivent être taillés très courts.
- iv. Les participants ayant les cheveux longs doivent les maintenir attachés à l'aide d'élastique seulement.
- v. Les "piercing" au visage sont interdits, ainsi que dans la bouche. Les "piercing" en dessous du cou sont permis, mais doivent être camouflés avec du ruban.
- vi. Les maquillages, parfums et graisses sont interdits.
- vii. Une personne ayant des broches doit avoir un protecteur buccal.

### d. Catégorie

- i. Toutes les couleurs de ceintures sont acceptées.
- ii. Les combattants de sexe différent ne peuvent combattre l'un contre l'autre.
- iii. Un combattant ne peut être qu'inscrit que dans la catégorie correspondante à son poids. Cependant, le jour du tournoi, le directeur du tournoi peut approuver certaines exceptions pour la bonne marche du tournoi.

### e. Tenue de combat

- i. Des inscriptions sur la tenue et le pantalon sont permises pour autant qu'elles n'aient pas de caractère pouvant nuire à l'éthique du Kosen Judo Canada.
- ii. Les manches de la veste doivent arriver au niveau du poignet, un écart de 5 cm est toléré.
- iii. La veste doit bien se refermer sur le ventre.
- iv. La jupe de la veste doit arriver au minimum au début de l'entrejambe.
- v. L'orifice de la manche doit pouvoir avoir un espacement entre 10 et 15 cm au-dessous du poignet et la partie inférieure de la manche.
- vi. Le pantalon doit avoir une longueur minimum jusqu'à la cheville, un écart de 5 cm est toléré.

- vii.** Un protecteur buccal est permis.
  - viii.** Un casque protège-oreilles sans pièce de métal est permis.
  - ix.** Tout équipement de soutien musculaire est permis s'il n'est pas construit en tout ou en partie de pièce de métal ou de matériel pouvant blesser.
  - x.** Les bijoux et lunettes sont interdits.
  - xi.** Le voile recouvrant les cheveux ou le visage ou enroulé autour du cou est interdit.
  - xii.** Les combattants doivent être mains et pieds nus.
  - xiii.** Les chandails sont interdits pour les hommes.
  - xiv.** Les femmes ont l'obligation d'avoir un chandail de couleur blanc ou bleu.
  - xv.** Les combattants qui désirent accéder à la zone de combat ou de réchauffement doivent être en tenue de combat appropriée.
  - xvi.** Des zooris doivent être aux pieds des athlètes en dehors des tapis.
- f. Moralité du combattant**
- i.** Le combattant ne doit pas tenir de propos non-éthiques, poser des gestes non-éthiques, faire preuve de violence verbale ou physique, endommager le matériel, critiquer ou menacer arbitre et autrui.
  - ii.** En cas de faute, le combattant se verra retirer du combat et Kosen judo Canada se réservera le droit de le retirer des prochains tournois par le biais de son représentant.
  - iii.** Si une infraction est commise selon la loi canadienne ou selon celle de la province, le service de police sera contacté, afin de faire respecter les lois en vigueur.
  - iv.** Kosen Judo Canada peut également retirer la carte de membre de tout membre reconnu fautif d'un manquement éthique ou juridique.
  - v.** Les combattants doivent être sobres de l'arrivée à la remise des médailles.
  - vi.** En cas de faute constatée par le représentant, le combattant se verra retiré du tournoi par le représentant et celui-ci se réservera le droit de le retirer des prochains tournois.
  - vii.** Les produits dopants sont interdits. Des contrôles peuvent avoir lieu à n'importe quel moment, lors du tournoi.
  - viii.** Un test positif entraînera une disqualification et des mesures éthiques seront prises ultérieurement par le représentant.
  - ix.** Les combattants ne sont pas autorisés à questionner les officiels mineurs à la table des officiels sur le déroulement du tournoi. À moins d'y être invité.
  - x.** Le combattant n'est pas autorisé à questionner la décision des arbitres. À moins d'y être invité.
- g. Combattant méritant une médaille**
- i.** Le combattant méritant une médaille doit rester jusqu'à la remise des médailles pour valider sa position. À moins d'être autorisé par le représentant à quitter prématurément.

- ii. Le combattant pour mériter sa médaille doit obligatoirement se présenter en tenue de combat appropriée. À moins d'être autorisé par le représentant à être vêtu différemment.

## 2. Entraîneur

### a. Moralité de l'entraîneur

- i. L'entraîneur ne doit pas tenir de propos non éthiques, poser des gestes non éthiques, faire preuve de violence verbale ou physique, endommager le matériel, critiquer ou menacer arbitre et autrui.
- ii. En cas de faute, le représentant se réservera le droit de l'expulser de l'aire des entraîneurs ou du tournoi ou des prochains tournois.
- iii. Si une infraction est commise selon la loi canadienne ou selon celle de la province, le service de police sera contacté, afin de faire respecter les lois en vigueur.
- iv. Kosen Judo Canada peut également retirer la carte de membre de tout membre reconnu fautif d'un manquement éthique ou juridique.
- v. L'entraîneur doit être sobre de l'arrivée à la remise des médailles.
- vi. En cas de faute constatée par le représentant, celui-ci se réservera le droit de l'expulser de l'aire des entraîneurs ou du tournoi ou des prochains tournois.
- vii. L'entraîneur n'est pas autorisé à questionner les officiels mineurs à la table des officiels sur le déroulement du tournoi. À moins d'y être invité.
- viii. L'entraîneur n'est pas autorisé à questionner la décision des arbitres. À moins d'y être invité.
- ix. L'entraîneur doit être habillé convenablement pour avoir le droit de s'asseoir sur la chaise de l'entraîneur pour diriger son athlète.
- x. L'entraîneur est autorisé à circuler près des surfaces des combats.

## 3. Format du tournoi

### a. Début du combat

- i. Les combattants débutent le combat en position debout. Cette règle s'applique également lorsque l'arbitre prononce matte, un arrêt de jeu.
- ii. Toutefois, si un sonomama est prononcé à l'extérieur de la zone de combat, les combattants reprennent le combat dans la même position dans laquelle ils étaient au moment où ils ont été interrompus et un yoshi est prononcé.
- iii. Lorsqu'il ne se passe plus rien, que les deux adversaires ne font plus rien en combat au sol, il y a un matte et le combat recommence debout.
- iv. Quand le dos de uke ne touche plus au sol et qu'il a les jambes au tour de la taille de tori, il y a un matte, et le combattant recommence debout.
- v. Une période de repos de 5 minutes est accordée à un combattant qui doit faire un combat consécutif.

- b. Durée des combats**
  - i. La durée des combats est fixée à 5 minutes pour les hommes et 4 minutes pour les femmes. Le chronomètre est stoppé à chaque arrêt que ce soit un matte ou un sonomama.
  - ii. La fin du temps réglementaire est signalée par un dispositif sonore.
  - iii. Si une immobilisation est annoncée en même temps que la sonnerie, l'immobilisation continue jusqu'au matte prononcé par l'arbitre.
  - iv. Si une technique est exécutée après le signal sonore sans que l'arbitre ait prononcé un matte, la technique n'est pas valide.
- c. Le temps maximum des immobilisations**
  - i. Le temps maximum de l'immobilisation au sol est de 30 secondes.
- d. Gagner le combat**
  - i. Pour gagner le combat, le vainqueur doit avoir accumulé 20 points ou plus.
  - ii. À la fin du temps réglementaire, celui qui a le plus points, gagne.
  - iii. L'adversaire du combattant déclare forfait.
  - iv. L'adversaire du combattant est pénalisé par hansoku-make.
  - v. L'adversaire du combattant est retiré du tournoi pour raison médicale.
  - vi. L'adversaire du combattant ne se présente pas dans les délais prescrits pour son combat.
- e. Combat décisif (Golden score)**
  - i. Si au terme des 5 minutes, le pointage est le même, un combat décisif aura lieu.
- f. Combat à l'extérieur de la surface d'entraînement.**
  - i. Si le combat déborde à l'extérieur de la surface de combat, un sonomama est appelé et les combattants reprennent au milieu de la surface de combat dans la même position avant que l'arrêt n'ait été prononcé et un nouveau départ est appelé.
  - ii. Cette règle s'applique pour les combats debout et au sol.

## **4. Système d'attribution des points**

- a. Immobilisation au sol**
  - i. 30 secondes donnent 10 points : ippon.
  - ii. 25 secondes donnent 7 points : wazari.
  - iii. 20 secondes donnent 5 points : yuko.
- b. Projections debout**
  - iv. Marquer un ippon avec une projection donne 10 points.
  - v. Marquer un wazari avec une projection donne 7 points.
  - vi. Marquer un yuko avec une projection donne 5 points.
- c. Pénalités**
  - i. Pour shido, 5 points sont donnés à l'adversaire.
  - ii. Les shidos sont cumulatifs.

- iii. Quatre (4) shidos mènent à la disqualification.

## 5. Arbitrage

### a. Nombre d'arbitres

- i. Un (1) arbitre central sur la surface de combat dirigera le combat.
- ii. Un (1) arbitre auxiliaire supervisera le combat en dehors de la surface de combat.
- iii. Les deux arbitres peuvent communiquer entre eux à tout moment pour émettre une décision.

### b. Les actions menant à une décision de l'arbitre de sanction légère.

- i. Un combattant qui commet une infraction légère sera pénalisé par l'attribution d'un shido. Les décisions rendues par l'arbitre concernant les sanctions légères sont dites instantanées. Un sonomama est appelé, le temps de combat est arrêté, la décision est rendue et un yoshi est prononcé par l'arbitre pour reprendre le combat.
- ii. Les sanctions légères sont données pour :
  - Éviter de prendre le kumikata en combat debout.
  - Être en position défensive pendant 30 secondes en combat debout.
  - D'introduire ses doigts dans les manches de la veste ou du pantalon.
  - De défaire sa tenue intentionnellement ou de replacer sa tenue sans le consentement préalable de l'arbitre.
  - Mordre sa tenue ou celle de l'adversaire.
  - Donner un coup de pied, de main, de jambe ou de bras au visage de l'adversaire.
  - De mettre son pied dans le col, le revers ou la ceinture de l'adversaire.
  - Tordre les doigts de l'adversaire pour casser une saisie.
  - Tenir les doigts continuellement de l'adversaire pour empêcher l'action dans le combat.
  - Utiliser sa tenue pour faire un étranglement.
  - Le combattant qui sort de la zone de combat ou force l'adversaire intentionnellement à sortir de la zone de combat.
  - Se défaire d'une saisie en donnant un coup de pied ou un coup de genou à la saisie de l'adversaire.
  - Attribuer un coup de pied ou de jambe sans l'intention de poursuivre avec une technique.
  - Il est interdit d'utiliser la ceinture ou la veste de son adversaire pour enroulé une partie du corps de l'adversaire.
  - De faire un étranglement en utilisant que ses doigts.
  - Il est interdit de faire sankaku autour du ventre.
  - Il est interdit de faire sankaku sans avoir un bras de l'adversaire.
  - Il est interdit de s'échanger une poignée de main au début de la rencontre.

- Les combattants doivent respecter l'ordre des saluts. Un combattant qui ne désire pas saluer sera sanctionné.
- c.** Les actions menant à une décision de l'arbitre de sanctions sévères.
- i.** Quand une infraction grave, appelée hansoku-make, est donnée, un combatte est appelé et les combattants se réunissent au centre de la zone de combat. Hansoku-make est donné pour avoir fait une des actions suivantes :
- Accumulé quatre (4) infractions légères.
  - Faire la technique de kawazu-gake, soit enrouler la jambe de l'adversaire en faisant face plus ou moins dans la même direction ou faire la technique kanibasami.
  - Toute action mettant en danger ou pouvant blesser l'adversaire en particulier le cou, la tête, le visage, les parties génitales.
  - Un combattant qui ne respecterait pas l'esprit du Kosen Judo.
  - Faire des remarques à l'adversaire ou à l'arbitre.
  - Ignorer les indications de l'arbitre.
  - Soulever l'adversaire du tapis pour le projeter sur le dos.
  - Appliquer une clef ailleurs qu'à l'articulation du coude.
  - Un combattant qui fauche la jambe d'appui par l'intérieur lorsque son adversaire lui applique une technique comme harai-goshi, uchi mata etc.
  - Mettre en danger sa vie en plongeant la tête en avant sur la surface de combat en exécutant une technique.
  - Le port d'un objet dur ou métallique.
  - Se présenter pour le salut avec un chandail sous sa veste. Règlement seulement pour les hommes.
  - Si la tenue du combattant ne rencontre pas les règles selon l'arbitre. Toutefois, il sera permis de changer la tenue si le combattant en possède une autre répondant aux normes.
  - Se laisser tomber sur le dos intentionnellement lorsque l'adversaire s'accroche à son dos.
- d.** Techniques permises.
- i.** Peut prendre les pantalons pour faire des attaques.
- ii.** Droit de faire un pistolet grip.
- iii.** Tenir le bout de la manche de l'adversaire en le pliant sans introduire les doigts dans la manche.
- iv.** Une projection est acceptée si le combattant avait un pied à l'intérieur de la zone de combat lors du mouvement de départ de la projection.
- v.** Le combattant à droit d'utiliser la veste de l'adversaire pour faire un étranglement.
- vi.** Le combattant a droit de faire une clef de coude debout pourvu qu'elle soit marquée d'un arrêt et qu'aucune projection s'en suive. Dans le cas contraire, le combattant se fera infliger un hansoku-make. Une clef de bras suivant un essai de projection d'ippon-seonage sera sanctionné avec hansoku-make.

- vii. Dakihage est accepté (soulever l'adversaire plus haut que les épaules lorsque celui-ci a les jambes croisées autour de la taille).
  - viii. Le combattant a le droit d'utiliser ses deux mains pour briser une saisie.
- e. Décision en cas d'abandon ou de forfait.
- i. Si un combattant ne se présente pas dans le temps réglementaire pour son combat. Un fusengachi (abandon) sera appelé et son adversaire remportera le match.
  - ii. Si un combattant déclare forfait pendant le combat peu importe la raison, un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - iii. Si un combattant s'inflige une blessure, un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - iv. Si un combattant ne peut poursuivre le combat après une blessure, un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - v. Le combattant a le droit de demander une intervention médicale, toutefois il perdra son combat et un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - vi. L'intervenant médical peut aussi demander à l'arbitre d'intervenir auprès d'un combattant, toutefois il perdra son combat. Un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - vii. Si l'arbitre demande une intervention médicale pour un combattant, ce dernier ne sera pas pénalisé à moins que l'intervenant médical juge que le combattant doit cesser le combat.
  - viii. Un combattant vomissant sur ou près de la surface de combat, un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - ix. Lors de saignement, l'intervenant médical est autorisé à traiter le combattant sans que celui-ci ne soit pénalisé. Toutefois une troisième intervention de l'intervenant médical pour le même saignement, un kiken-gachi sera appelée et l'adversaire remportera le match.
  - x. Si un saignement ne peut être arrêté, un kiken-gachi sera appelé et l'adversaire remportera le match.
  - xi. Un combattant a le droit de remettre lui-même en place un doigt, un orteil. Dans ce cas, un matre sera donnée par l'arbitre et le combattant pourra procéder à sa réparation. Toutefois une troisième intervention pour la même dislocation, un kiken-gachi sera appelé, et l'adversaire remportera le match.

## 6. Service médical

- a. Un tournoi ne peut avoir lieu si aucun intervenant médical accrédité par la province où a lieu le tournoi n'est présent sur les lieux.
- b. L'intervenant médical doit pouvoir avoir accès à du matériel médical approprié, sans quoi le tournoi ne pourra avoir lieu.
- c. Un combattant qui est diagnostiqué avec une commotion cérébrale ne pourra poursuivre le tournoi.

## 7. Surface de combat

- a. La surface de combat du tournoi doit être approuvée par Kosen Judo Canada avant chaque tournoi.

## 8. Situation non prévue au règlement

- a. En cas de mésentente sur l'interprétation des règlements, ou pour tout autre cas non couvert par ces derniers, le représentant prendra la décision finale.
- b. Un memorandum sera par la suite acheminé à Kosen Judo Canada pour le réajustement des règlements.

## 9. Définition

Combattant : désigne la personne qui est inscrite au tournoi dans le but de combattre pour une médaille.

Zooris : terme japonais désignant les sandales.

Représentant : le représentant peut être le directeur de tournoi, un membre du CA ou du tournoi ou toute autre personne désignée par Kosen Judo Canada.

Produit dopant : produits interdits selon la liste du CCES.

Matte : terme japonais désignant un arrêt de jeu.

Sonomama : terme japonais désignant un arrêt, une pause.

Uke : terme japonais désignant l'attaqué.

Tori : terme japonais désignant l'attaquant.

Hansoku-make : terme japonais désignant une disqualification.

Shido : terme japonais désignant une punition

Hikiwake : terme japonais désignant un combat nul.

Yoshi : terme japonais annonçant de reprendre le combat.

Hajime : terme japonais annonçant le début du combat.

Kumikata : terme japonais désignant la manière dont les combattants tiennent la tenue.

Sankaku : terme japonais désignant un étranglement avec les jambes.

Kawazu-Gake : fauchage de la jambe d'appui par l'intérieur.

Harai-Goshi : hanche balayée.

Uchimata : projection par l'intérieur de la cuisse.

Kanibasami : projection vers l'arrière par ciseaux au niveau des jambes.

Ippon Seonage : projection par-dessus l'épaule.

Dakiage : soulèvement de terre.

FusenGachi : terme japonais annonçant une victoire par forfait.

KikenGachi : terme japonais annonçant une victoire par abandon.

Intervenant médical : toutes personnes ayant une certification reconnue par la province où a lieu le tournoi pour agir en tant que responsables médicaux pour le tournoi.

Ippon : l'ippon s'obtient lorsque l'adversaire tombe largement sur le dos (plus de la moitié) avec force, vitesse et contrôle ou lors d'une immobilisation de 30 secondes. Il peut également être marqué quand l'un des deux adversaires abandonne (frappe deux fois le tatami) suite à une clef de bras ou étranglement.

Wazari : terme japonais désignant un presque ippon. Le combattant marque 7 points.