



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS  
JEUNE OFFICIEL  
EN  
KARATE**

**Programme 2008 / 2012**

Mise à jour le 7/11/2011

# PRÉAMBULE

---

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

# SOMMAIRE

---

## LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE
2. DOIT CONNAÎTRE LE CODE DE L'ETHIQUE
3. DOIT CONNAÎTRE LES FORMULES DE RENCONTRES DE KARATE SCOLAIRE
  - A. L'espace de combat à l'UNSS
  - B. Un système d'arbitrage en miroir
  - C. L'attribution des points
  - D. La durée des combats
  - E. L'équipement des combattants
  - F. Composition des groupes de combattants
  - G. La formule des compétitions
4. DOIT DEVENIR JEUNE OFFICIEL
5. DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

# 1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

---

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité,
- être sensible à l'esprit du jeu,
- être objectif et impartial,
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

**« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».**

## 2 - LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LE CODE DE L'ETHIQUE

---

### CODE DE L'ETHIQUE

#### JE VAIS PARTICIPER A UNE COMPETITION

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.

Je vérifie :

- ma licence UNSS ;
- mon certificat médical de non contre-indication à la compétition ;
- si je suis mineur, l'autorisation parentale de participation ;

Je contrôle l'état de mon karaté-gi, de mes ceintures, de mes protections.

Je contrôle que je suis bien au poids dans la catégorie où je suis inscrit.

#### JE TIENS A BIEN ME COMPORTER

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur le tatami et en dehors de l'aire de compétition.

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

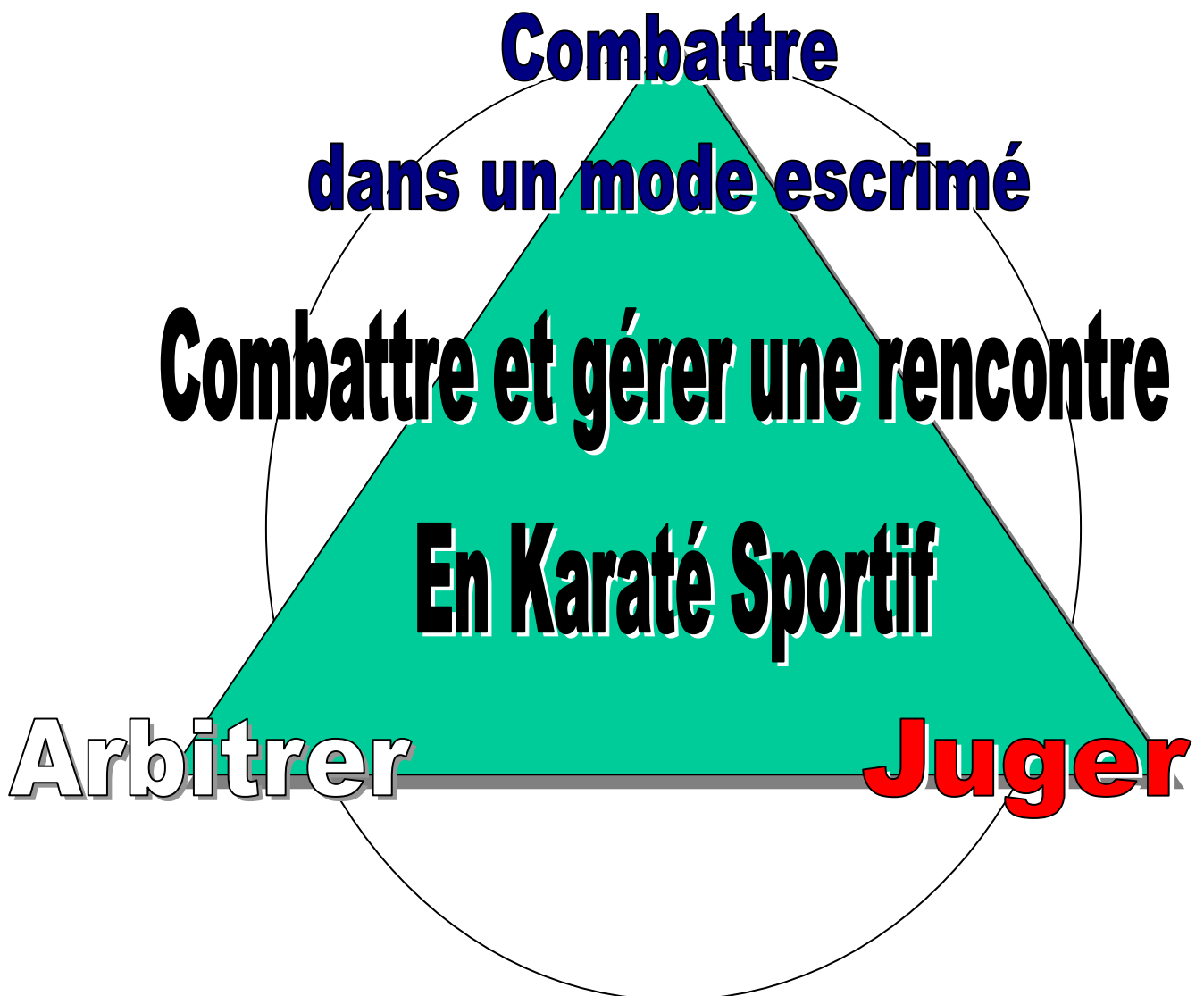
Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

### 3 - LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES FORMULES DES RENCONTRES DE KARATE SCOLAIRE

Au cours d'une rencontre UNSS, tout élève sera amené à



Connaître, Reconnaître et Différencier les critères de l'action de marque.

Gérer la sécurité des pratiquants en veillant au respect du règlement.

Mémoriser et enregistrer le résultat des différents combats.

Aider l'arbitre dans ses prises de décision.

Gérer le pupitre électronique.

## A. L'espace de combat à l'UNSS

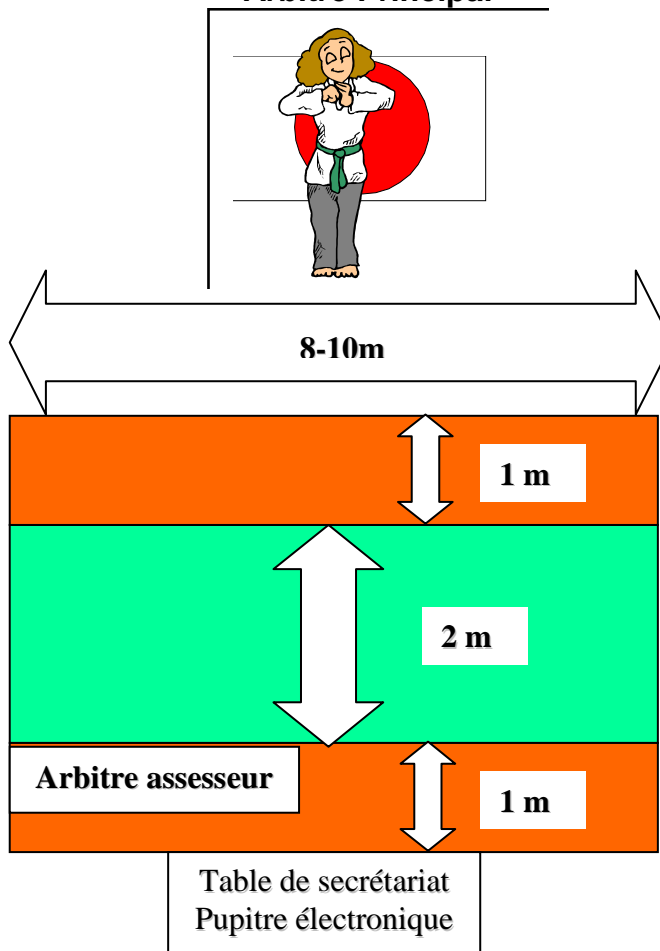
Nous proposons une forme de travail en couloir afin de faciliter la tâche d'arbitrage, et de pouvoir multiplier le nombre de surfaces de combat. Ainsi l'aire de combat sera constituée d'un couloir central de 2 m de large sur au moins 8 m de long. Il sera bordé de chaque côté par des couloirs latéraux de 1m.

Les justifications de ce dispositif seront développées par la suite. D'autre part les critères du jogai seront également adaptés.

## B. Un système d'arbitrage en miroir

La proposition de ces conditions vise à faciliter l'arbitrage chez des élèves débutant. En effet cette position en miroir, fait que les arbitres seront toujours placés perpendiculairement aux combattants, condition pour bien discerner les actions offensives. Les deux arbitres seront positionnés en dehors de la zone de combat.

## Arbitre Principal



## C. L'attribution des points

L'esprit du règlement fédéral est conservé, dans son intégralité : **le karaté sportif est une forme d'escrime pieds poings et l'esprit du règlement est dans ce sens, compter les formes techniquement correctes bien maîtrisées avec un esprit de décision.**

Toutefois, pour des raisons éthiques et sécuritaires (public jeune, activité scolaire, mise en avant médiatique des valeurs liées au contrôle de soi) il nous a paru nécessaire de définir plus précisément les critères d'attribution de certaines modalités de marque du point.

### C.1 Sur attaque « kizami jodan »

Afin d'éviter les risques de contact et mettre en avant les capacités de contrôle inhérente à notre activité nous souhaitons qu'une attaque visage ne soit validée qu'à condition **qu'aucun impact n'ait lieu au niveau de la face (menton).**

Ceci est possible à condition que le poing soit déjà sur sa trajectoire de retour au moment où il effleure le visage de l'adversaire. Le bras de l'attaquant doit donc être animé d'un mouvement en retour très dynamique et systématique. Cela suppose bien sûr que les élèves y aient été préparés.

En revanche les attaques latérales (uraken, haïto uchi) seront autorisées et seront validées à condition que le gant touche le casque. Le contrôle sera requis également en exigeant le retour du poing

### C.2 Concernant les attaques de pieds

Une vigilance toute particulière sera portée sur le respect des armés et des trajectoires de coups de pieds pour éviter les « shoot ». Tout coup de pied devra passer par un armé « talon fesse » ainsi qu'un retour actif du pied après la touche. **Les conséquences sur le plan de formation des jeunes officiels :**

- **rappel des critères permettant les prises de décisions arbitrales :**
- **quand toucher n'est pas marquer !**

Cela fera l'objet d'une formation visant à clarifier les critères généraux :

- **Bonne forme** : Technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.

- **Attitude correcte** : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.

- **Vigueur d'application** : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.

- **Vigilance (Zanshin)** : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

- **Bon timing** : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.

- **Distance correcte** : la bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique.

### Ce que l'on attend du jeune officiel de niveau 1

1. Toute action non contrôlée doit faire l'objet d'un avertissement (shukoku)

2. Toute seconde action du même type doit être immédiatement sanctionnée. Dans le cadre de la pratique scolaire on pourrait envisager le fait que l'arbitre, en cours de combat, puisse interdire au combattant l'utilisation d'une attaque visage (en pied ou en poing) en raison d'une maîtrise technique insuffisante et donc d'un risque potentiel de blessure pour l'adversaire.

**Cette règle vise à responsabiliser les combattants : on n'utilise que les techniques que l'on maîtrise**, c'est à dire qui me permettent d'attaquer sans risque d'atteinte à l'intégrité de mon adversaire.

### C.3. Les sorties de l'aire de combat : valoriser le décalage latéral

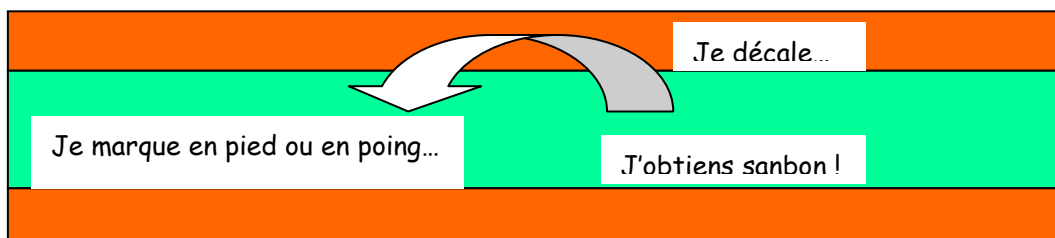
D'autre part une spécificité au contexte du combat en couloir nous a semblé nécessaire à intégrer pour ne pas que la restriction de l'espace de combat ne pénalise l'activité du combattant (notamment concernant les sorties intempestives dans le couloir).

A cette fin nous avons opté pour l'aménagement suivant :

1. La pose d'un appui dans le couloir latéral (orange) ne sera pas pénalisée, si le combattant développe immédiatement une attaque ou contre-attaque.

2. Un point marqué dans ces conditions (décalage) sera considéré comme attribuant « sanbon ».

En effet il nous a semblé que cette particularité du scoring pouvait être une source d'incitation et de développement de stratégies offensives et défensives susceptibles de faire évoluer les combattants dans les autres types de compétitions.



## D. La durée des combats

Face aux remarques des combattants qui se sont livrés à nos premières rencontres sous cette forme, il semblerait que celles-ci aient tendance à accroître l'intensité de l'effort.

Il est alors envisageable de réduire un peu le temps de combat et d'envisager un travail sur 1'30 pour les pupilles et benjamins et 2' pour les minimes cadets et Juniors. Ce chronométrage est en continu il n'est pas interrompu durant les arrêts d'arbitres.

## E. L'équipement des combattants

La formule adoptée en kumité benjamin nous semble un bon compromis. Il permet en outre une protection abdominale rassurante pour certains enfants. La couleur du combattant sera déterminée essentiellement par le casque et le plastron.



## F. Composition des groupes de combattants

Lors des rencontres individuelles elle est effectuée sur la base des catégories d'âge, de poids et de sexe. Lors des formules par équipe les divers membres de l'équipe devront appartenir au même établissement scolaire. Toutefois **à l'heure actuelle, le club sportif reste la modalité principale de constitution d'une équipe.**

|                             | En Poule  | En tableau   |
|-----------------------------|---|--|
| Compétition Individuelle    | <p>Cette forme de regroupement pourrait être adaptée aux moments de formation des jeunes officiels.</p> <p>Tous les combattants ou équipe de combattants se rencontrent.</p> <p>Cette formule est toutefois conditionnée par le rapport entre le nombre d'aires de combat disponibles et le nombre de participants.</p> <p>Dans ces conditions, une rotation parmi les membres de la poule pourrait conduire à l'organisation suivante :</p> <p style="text-align: center;">deux combattants<br/>deux arbitres<br/>1 ou 2 secrétaires</p> | <p>Afin de permettre l'arbitrage on peut envisager l'organisation en deux demi-tableaux.</p> <p>Pendant que l'un combat l'autre arbitre et vice et versa.</p> <p>A L'issue du premier tour il est alors possible de constituer deux autres demi-tableaux sur la base des résultats du premier tour.</p> <p><b>Exemple</b> pour un tableau de 8 combattants : les 2 premiers de chaque demi-tableau se retrouvent pour disputer les demi-finales puis les finales.</p> <p>Les deux derniers de chaque demi-tableau se retrouvent pour disputer les places de 5 à 8.</p> <p>Ainsi chaque combattant est assuré de disputer au moins 3 combats.</p> |
| Compétition par équipe de 3 | Idem mais à la place d'un combat,   | lors d'une rencontre chaque équipe dispute la totalité de ses combats (soit 3).  |

## G. La formule de compétition

Il s'agit de prévoir différents dispositifs qui permettront de s'adapter le jour « j » en fonction du nombre de participants.

## 4. DEVENIR JEUNE OFFICIEL

---

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir ;
- appréhender très vite une situation ;
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en oeuvre vos connaissances de façon pratique. La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr ;
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible. Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet. N'oubliez pas que les règlements évoluent, ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain. Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement en vous informant auprès du comité départemental.

**Pour que le combat ne soit pas une simple bagarre, je m'engage en participant à ces rencontres :**

- à combattre loyalement dans l'esprit du karaté-Do ;
- à accepter de participer à la prise en charge des différents rôles nécessaires au bon déroulement d'une compétition ;
- à acquérir les connaissances en matière d'arbitrage et m'exercer dans ce rôle afin de pouvoir prendre les bonnes décisions.

**En tant que jeune officiel je dois apprendre à :**

|  |  |
|--|--|
| 1  | Diriger les compétitions en sachant annoncer le début, de suspension et de fin de combat.  |
| 2  | Accorder les points.   |
| 3  | Imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat).  |
| 4  | Désigner le vainqueur  |
| 5  | Annoncer les prolongations   |
| 6  | Donner tous les commandements et faire toutes les annonces   |
| <b>A ce stade l'élève remplit les compétences pour être JO<br/>au niveau district (N1) : J'arbitre</b>                     |  |
| 7  | Justifier la non prise en compte d'une touche aux combattants et expliquer ses décisions au chef de tatami et au responsable de l'arbitrage. |
| 8  | Obtenir les opinions des Juges et agir conformément à ces opinions.  |
| 9  | Diriger le vote de l'Equipe Arbitrale et annoncer le résultat.   |
| <b>A ce stade l'élève remplit les compétences pour être JO<br/>au niveau départemental (N2) : J'arbitre et je commente</b> |  |
| 10   | Tenir une table de score (symboles notation) et utiliser un pupitre électronique   |
| 11   | Juger et communiquer avec l'arbitre à l'aide de fanions.   |
| 12   | Assumer les fonctions de chef de tatami  |
| <b>A ce stade l'élève remplit les compétences pour être JO<br/>au niveau Académique (N3) : J'assume les divers rôles</b>   |  |

## A. Trame des premières demi-journées UNSS

### 1<sup>ère</sup> demi-journée

|   |
|---|
| Accueil   |
| Présentation des rencontres UNSS  |
| Formation à l'arbitrage   |
| Combattre pour former l'arbitre<br>2 tours : poules et/ou tableaux                  |
| Bilan sur les difficultés rencontrées lors de cette première expérience d'arbitrage |

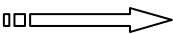
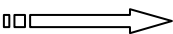
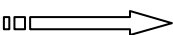
### 2<sup>ème</sup> demi-journée

|   |
|---|
| Reprise des points d'organisation et d'arbitrage qui ont posé problème la fois précédente |
| Formation à l'utilisation du pupitre électronique   |
| Compétition en 2 tours : poules + tableaux  |

## B. Document pour la formation du Jeune Officiel KUMITE

### B.1. Critères et Conditions de validation d'un point

Selon les conditions de son exécution, une « action offensive » peut entraîner la marque de points de différentes valeurs :

|                                 |   |                          |          |
|---------------------------------|---|--------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> Ippon  |  | <input type="checkbox"/> | point(s) |
| <input type="checkbox"/> Nihon  |  | <input type="checkbox"/> | points   |
| <input type="checkbox"/> Sanbon |  | <input type="checkbox"/> | points   |

### B.2. Conditions d'obtention de chacun des ces types de points

|                    |   |  |
|--------------------|---|--|
| Sanbon<br>3 points | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | - Déséquilibrer l'adversaire et marquer au sol à l'aide d'une technique de poing<br>- Coup de pied jodan   |
| Nihon<br>2 points  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | - Coup pied chudan<br>- Combinaison de technique de poing dont chacune marque<br>- Balayage de jambe suivi d'une technique de poing<br>- Coup de poing dans le dos |
| Ippon<br>1 point   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | - Coup de poing au corps ou au visage  |

**ATTENTION, la réalisation de ces actions ne donnera accès au nombre de points correspondant qu'à condition de RESPECTER UN CERTAIN NOMBRE DE CRITERES**

### B.3. Les critères d'obtention des points

| CRITERES                 | SIGNIFICATION  |
|--------------------------|--|
| 1. Bonne forme           | Référence à l'équilibre général du combattant  |
| 2. Attitude correcte     | Concentration élevée, absence de méchanceté, de mauvaise intention dans la délivrance de la technique  |
| 3. Vigueur d'application | Puissance et vitesse d'une technique ...évidente volonté de réussite   |
| 4. Vigilance (Zanshin)   | Trop souvent négligé lors de l'évaluation d'une technique : fait référence à l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre attaques (tête et regard fixé sur l'adversaire ... Penser à ressortir après l'attaque |
| 5. Bon timing            | Technique délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible  |
| 6. Distance correcte     | Membre de frappe allongé, centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique  |

### B.4. Evaluer le respect des critères

| CRITERES              | Proposition d'indicateurs  |
|-----------------------|--|
| Bonne forme           | Sur les <b>attaques de poings</b> , la tête et le regard restent fixés sur l'adversaire (pas de buste en avant, regard vers le sol).<br>Sur les <b>coups de pieds</b> l'inclinaison possible du buste vers l'arrière doit être suivie d'un retour rapide en posture de garde <b>Absence de chute et de déséquilibre</b>          |
| Attitude correcte     | Toute action offensive doit être suivie d'un <b>retour du segment de frappe</b> afin de valoriser le caractère escrimé de l'opposition : « une attaque violente, en dépit de toute sécurité, de la part d'un compétiteur est un exemple de mubobi »  |
| Vigueur d'application | Le « retour » du segment de frappe doit être réalisé avec une intensité équivalente à celle de l'action de percussion  |
| Vigilance (Zanshin)   | Conserver le regard fixé sur l'adversaire ... ne pas tourner le dos.<br>Rompre la distance : ressortir après l'attaque   |
| Bon timing            | Lors d'un balayage ou d'une projection la conclusion de l'attaque doit être exécutée dans un délais de 2 à 3 secondes. L'action doit être effective (toucher réellement) et être correctement exécutée sur un point vital  |
| Distance correcte     | Toucher avec les extrémités des segments, membre de frappe en extension.<br>Eviter les attaques dans une posture ne permettant pas un contrôle effectif de son action : buste excessivement penché en avant (poings) ou en arrière (pieds) et perte de contrôle visuel sur la cible attaquée (tête baissée, regard vers le sol). |

### B.5. Précisions concernant les zones «attaquable» et la notion de contrôle

Tête  Visage  Cou  Abdomen  Poitrine  Dos  Côtés

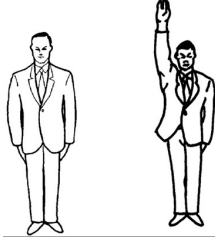
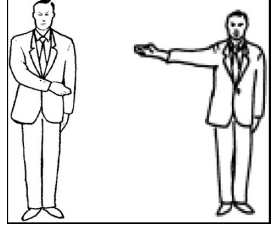
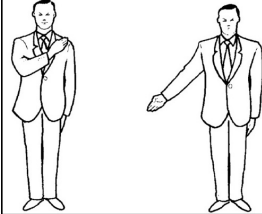
Si les zones suivantes sont toutes des cibles attaquables, les conditions de validation du point diffèrent : « le cou ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée, cependant **une technique effective et maîtrisée doit être comptabilisée. La compétition de KARATE est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses doivent être MAITRISEES.**

Si les compétiteurs entraînés peuvent supporter de forts impacts sur les muscles tels que les abdominaux, il n'en demeure pas moins que la tête, le visage, le cou l'aîne et les articulations restent vulnérables aux blessures. C'est pour ces raisons que toute technique provoquant une blessure, (ou jugée potentiellement dangereuse : absence d'intention de contrôle lors de coup de pieds et poings

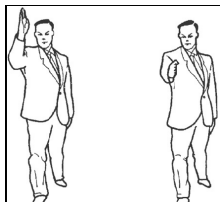
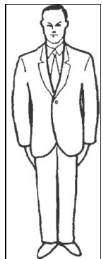

visage) doit être pénalisée sauf si le compétiteur s'est mis délibérément en danger ». (Extraits du règlement FFKDA)

## B.6 Gestuelle de l'arbitrage

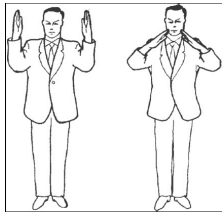
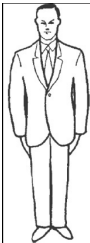
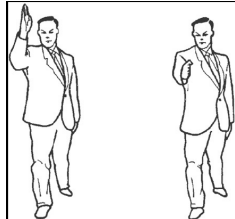
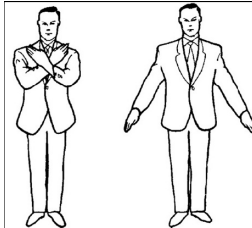
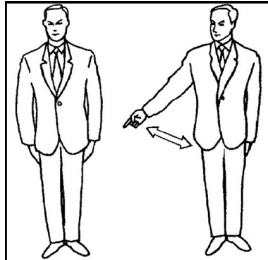
### B.6.1. Généralités

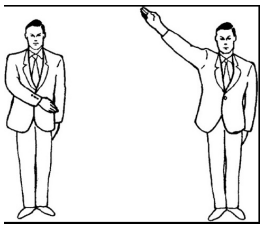
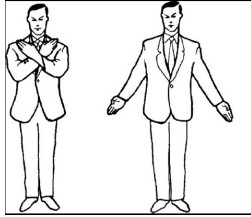
|   |   |  |
|---|---|--|
|  <p>L'arbitre étend le bras vers le haut du côté de celui qui a marqué</p> |  <p>L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué</p> |  <p>L'arbitre étend le bras vers le bas du côté de celui qui a marqué</p> |
| <input type="checkbox"/> Ippon<br><input type="checkbox"/> Nihon<br><input type="checkbox"/> Sanbon   | <input type="checkbox"/> Ippon<br><input type="checkbox"/> Nihon<br><input type="checkbox"/> Sanbon   | <input type="checkbox"/> Ippon<br><input type="checkbox"/> Nihon<br><input type="checkbox"/> Sanbon  |

### B.6.2. Intervention de l'arbitre en cas de marque

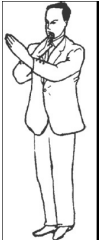
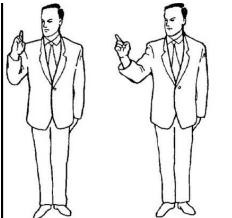
| L'arbitre   | Annonce   | En exécutant ce gest  |
|---|---|---|
| Stoppe le combat  | <b>YAME</b>   |  |
| Désigne le compétiteur ayant marqué                           | <b>AKA</b> (rouge) ou <b>AO</b> (bleu)                      | Oriente la tête dans sa direction   |
| Spécifie zone attaquée  | <b>Chudan</b> (corps) ou <b>Jodan</b> (visage)              |  |
| Précise la nature de la technique                             | <b>Tsuki</b> (poing) ou <b>Geri</b> (pied)                  | Cf I.5 Gestuelle de l'arbitre en cas de marque.                                       |
| Attribue le score approprié en utilisant les gestes prescrits | <b>Ippon</b> ou ...<br><b>Nihon</b> ou ...<br><b>Sanbon</b> |   |
| S'assure du repositionnement des combattants                  | <b>Moto no ichi</b>   |   |
| Ordonne de reprendre le combat                                | <b>Tsuzukete Ajime</b>                                      |  |

### B.6.3. Annonces et gestuelles

| L'arbitre                              | Annonce   | En exécutant ce geste  |
|--|---|--|
| Invite les combattants à prendre place | <b>AKA / AO</b>   |  |
| Ordonne le salut                       | <b>Ota ga ni Rei</b>  |   |
| Initie le combat                       | <b>Shobu Hajime</b>   | Après l'annonce l'arbitre recule d'un pas       |
| Stoppe le combat                       | <b>Yame</b>   |    |
| Attribue un point<br>Relance le combat | <b>Ippon / Nihon ou Sanbon<br/>Tsuzukete Hajime</b>   | CF Gestuelle Chapitre II<br>CF Gestuelle Chapitre II   |
| Ne valide pas la touche                | <b>Torimassen : « technique non valable ».</b><br><b>L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.</b>                               |   |
| Sanctionne une sortie                  | <b>Jogaï : « Sortie de l'aire de compétition ».</b><br><b>L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.</b> |   |
| Annonce la fin imminente du combat     | <b>Atoshi-Baraku</b>  | <b>Un signal sonore est donné par le Chronométrateur, 30 secondes avant la fin du combat, l'Arbitre annonce « Atoshi baraku ».</b> |

| L'arbitre               | Annonce   | En exécutant ce geste   |
|-------------------------|---|---|
| Désigne un vainqueur    | <b>AKA ou AO No Gashi</b><br><i>A la fin du combat, l'Arbitre étend</i> |  |
| Annonce une égalité     | <b>Hikiwake</b>   |  |
| Engage une prolongation | <b>Encho-Sen</b>  | <b>Ippon Shobu Ajime</b>  |

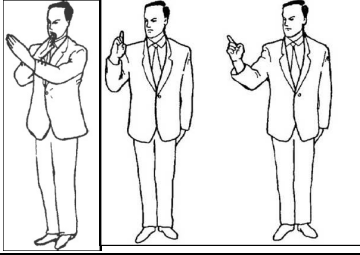
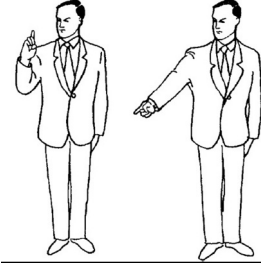
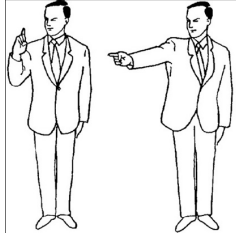
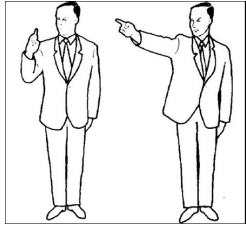
#### B.6.4. Comportements interdits et pénalités associées

| Catégorie 1  | Catégorie 2  |
|--|--|
| Actions dangereuses pour l'intégrité physique de l'adversaire  | Actions visant à nuire au déroulement loyal du combat  |
|   |   |
| <p>Contact excessif.<br/> Technique entrant en contact avec la gorge.<br/> Attaque sur des cibles non autorisées : bras, jambe aine, articulation, cou de pied.<br/> Attaque main ouverte.<br/> Projection dangereuse.</p> | <p>Feindre d'être blessé.<br/> Sortie répétée de l'aire de combat.<br/> Comportement qui expose aux blessures.<br/> Fuir le combat.<br/> Saisir l'adversaire sans exécuter une technique dans les 3 secondes.<br/> Corps à corps inutile.<br/> Parler à l'adversaire.<br/> Comportement injurieux.</p> |

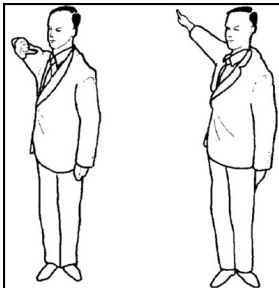
Les pénalités sont de même nature pour les deux catégories mais sont séparées dans le comptage. L'importance des sanctions s'accroît au fil du nombre de faute dans la même catégorie.

Concernant la catégorie relative aux actions dangereuses la hiérarchie des sanctions peut ne pas être respectée. L'arbitre peut en effet décider d'affliger un keikoku sans qu'il y aie eu préalablement de chukoku.

### B.6.5. Les avertissements

| L'arbitre                      | Annonce  | En exécutant ce geste  | Pénalités   |
|--------------------------------|--|--|---|
| 1 <sup>er</sup> Avertissement  | <b>Chukoku</b>   |    | Aucune  |
| 2 <sup>ème</sup> Avertissement | <b>Keikoku</b><br>L'arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif. |    | Ippon donné à l'adversaire                            |
| 3 <sup>ème</sup> Avertissement | <b>Hansoku-chui</b><br>L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.  |   | Nihon donné à l'adversaire                            |
| 4 <sup>ème</sup> Avertissement | <b>Hansoku</b><br>L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif.       |  | Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire |

**Le Shikkaku** peut-être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du karaté-do ou quand d'autres actions sont considérées comme ne respectant les règles et l'esprit du tournoi.



L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Shiro) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.

## **C. Document pour la formation du Jeune Officiel KATA**

Le jugement s'effectue par le système aux drapeaux. Il n'y a pas de championnat par équipe.

### **SURFACE DE COMPETITION**

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

### **TENUE OFFICIELLE**

#### **LES JUGES**

Le Jeune Officiel doit porter le Tee-shirt ou Polo de Jeune Officiel distribué par l'organisation et un pantalon de jogging ou du karaté-gi

#### **LES COMPETITEURS**

Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. L'écusson du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de 100 cm<sup>2</sup>. La marque d'origine des fabricants de KARATE-GI peut être visible dans les endroits normalement acceptés. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.

La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, et ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI. Les hommes ne peuvent porter aucun T-shirt sous la veste de KARATE-GI.

Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le retrait de la veste est interdit, même pour les katas respiratoires.

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

Le bandeau de tête (HACHIMAKI) n'est pas autorisé. Les barrettes et épingles à cheveux doivent être discrètes.

#### ***EXPLICATIONS :***

• *Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il n'est pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui est accordée pour y remédier.*

### **ORGANISATION DE LA COMPETITION**

Lors des vérifications des inscriptions à chaque tour, le compétiteur individuel devra donner à la table officielle le nom du kata qui sera exécuté. Ce kata peut appartenir à un autre style que celui de l'exécutant mais sera obligatoirement un kata officiel d'un style reconnu.

Un compétiteur doit exécuter un Kata figurant dans la liste correspondant à sa catégorie d'âge, ou, s'il le désire, présenter un Kata figurant dans les listes des catégories d'âge inférieures.

Le(a) compétiteur(trice) devra changer de Kata sur les trois premiers tours puis changer à chaque tour. Il ou elle pourra exécuter un kata de son choix dans la liste pour une place de médaille.

### **L'EQUIPE ARBITRALE**

1. Pour chaque tour, l'Equipe de trois Juges ou cinq juges est désignée par le Chef de Tapis.
2. Des marqueurs et des Annonceurs sont également désignés.

## **CRITÈRES DE JUGEMENT**

**La FORME Technique** : Embusen du kata, DACHI et HARA.

Le kata doit être réalisé correctement en fonction du style présenté. (KIHON)

Le kata doit être réalisé avec des positions correctes (DACHI) : de l'équilibre, les pieds à plat sur le sol et une bonne tension abdominale.

**Le FOND : BUNKAI du Kata,**

Le Kata doit être présenté avec le maximum de réalisme, de concentration (CHACUGAN). Il doit être exécuté avec Vitesse, Rythme, Kime et une respiration adéquate.

*EXPLICATIONS :*

*• Le Kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer résistance, puissance ainsi que vitesse, rythme et équilibre.*

## **DISQUALIFICATIONS ET PENALITES**

Le compétiteur est disqualifié :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.
- S'il effectue un kata différent de celui qu'il a annoncé.
- S'il oublie une technique ou fait un déplacement supplémentaire.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement (l'Embusen du kata) pour éviter un juge.

## **DEROULEMENT DE LA COMPETITION**

Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les deux compétiteurs l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au Juge central. Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour, AKA s'avance dans l'aire de compétition. Après un nouveau salut à l'Equipe Arbitrale, et l'annonce du Kata qui sera exécuté, AKA commence. A la fin de son Kata, AKA abandonne l'aire et attend la prestation de AO. Quand le Kata de AO est terminé, les deux compétiteurs ou équipes retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision de l'Equipe Arbitrale.

Quand les deux Kata seront terminés, les compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le Juge central demande la décision (HANTEI) en sifflant à deux reprises. Les trois ou cinq drapeaux sont levés en même temps, et sont maintenus entre 3 et 5 secondes. Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois.

La décision est en faveur d'AKA ou de AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui obtient la majorité est déclaré vainqueur. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale et quittent l'aire de combat.

## 5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

---

### QUESTIONNAIRE KATA

---

- 1 En compétition UNSS, la surface de compétition est :
  - a. Identique à celle de combat
  - b. Un carré de 8m de coté
  - c. Un carré de 10m de coté
  
- 2 En compétition UNSS, si je dois arbitrer une personne que je connais, je dois :
  - a. Le favoriser, puisque je le connais
  - b. Etre impartial et ne juger que le kata qui est présenté
  - c. Je reste à ma place mais je ne lèverai pas mon drapeau au signal du juge central
  
- 3 Lorsque je suis juge :
  - a. Je peux discuter avec un autre juge
  - b. Je n'ai pas le droit de parler aux compétiteurs
  - c. J'ai le droit de me déplacer comme je veux
  
- 4 Pour être juge, je dois :
  - a. Le polo ou tee-shirt distribué par l'organisation
  - b. Je peux mettre un pantalon de jogging ou mon pantalon de Karaté-gi
  - c. Etre à pied nu ou à pied de chaussette
  
- 5 La tenue d'un compétiteur Kata est la suivante :
  - a. Un Karaté-gi blanc.
  - b. La veste de kimono peut dépasser les 3/4 de la cuisse.
  - c. Le pantalon de Karaté-gi doit couvrir au moins les 2/3 du tibia.
  - d. Le port de sa ceinture est autorisé, tant qu'il rajoute la ceinture Bleu ou Rouge
  
- 6 Un compétiteur qui exécute un kata respiratoire :
  - a. Doit enlever sa veste de Karaté-gi
  - b. Peut enlever sa veste tant qu'il met sa ceinture Rouge ou Bleu.

- c. N'a pas le droit d'enlever sa veste de Karaté-gi
- 7 En compétition UNSS, les filles ont la possibilité :
- a. De mettre un tee-shirt uniquement s'il est blanc
  - b. De porter des barrettes et des épingles, tant que celles-ci restent discrètes.
  - c. De porter le bandeau de tête (HACHIMAKI).
- 8 Si un compétiteur n'a pas la tenue correcte :
- a. Je le laisse tout de même faire son kata et n'en tiens pas compte.
  - b. Je le laisse tout de même faire son kata mais je ne pourrai pas le donner vainqueur.
  - c. Il a 1 minute pour remédier et se présenter avec la bonne tenue.
- 9 Dans une compétition UNSS :
- a. Un kata de style Shito-Ryu est autorisé
  - b. Un Kata de style Wado-ryu est autorisé
  - c. Seul le style Shotokan est autorisé
- 10 Si je ne connais pas le kata, parce qu'il est d'un autre style ou je ne l'ai pas appris
- a. Alors je ne peux pas juger le kata
  - b. Alors je dois donner comme vainqueur le kata que je connais
  - c. Alors je peux tout de même juger le kata avec les deux critères de jugement, le Fond et la FORME
- 11 Un compétiteur doit :
- a. Porter une ceinture Rouge s'il est le premier appelé.
  - b. Porter une ceinture Bleu s'il est le premier appelé.
  - c. Annoncer son kata à la table avant de le présenter.
- 12 Un compétiteur peut :
- a. Choisir un kata de la catégorie d'âge inférieure
  - b. Exécuter trois fois le même kata, s'il a trois tours à faire.
  - c. Exécuter le kata de son choix pour faire la finale.
- 13 L'ordre de passage des compétiteurs est le suivant :
- a. Le compétiteur avec la ceinture rouge réalise son kata en 1<sup>er</sup>.

- b. Le compétiteur avec la ceinture bleu réalise son kata en 1<sup>er</sup>.
- c. Les deux compétiteurs réalisent leur kata en même temps

14 Lorsque je suis à la table :

- a. Je dois noter le nom du kata des compétiteurs du match suivant.
- b. Je dois m'assurer que les deux compétiteurs suivants soient prêts afin d'enchaîner les matchs.
- c. Je dois noter le score exact pour chacun des matchs.

15 Concernant le 1<sup>er</sup> critère d'évaluation, la FORME du Kata, je dois observer :

- a. L'Embusen du Kata : le diagramme du kata doit être respecté.
- b. Les positions correctes (DACHI) : de l'équilibre, les pieds à plat sur le sol et une bonne tension abdominale(HARA).
- c. Le compétiteur peut ajouter ou enlever une seule technique à son Kata.

16 Le FOND, mon second critère d'évaluation, comprend :

- a. le réalisme du kata : le combat, la puissance et l'impact potentiel dans les techniques.
- b. La concentration (CHACUGAN).
- c. La Vitesse, Rythme, Kime et une respiration adéquate.

17 Si l'un des compétiteurs commet une erreur dans l'exécution de son kata

- a. Je ne dis rien, j'attends la fin des deux katas et je provoque une réunion entre les arbitres pour prendre une décision commune.
- b. Le compétiteur a le droit de recommencer son kata et je ne tiendrai pas compte de cette erreur.
- c. Je ne tiens pas compte de l'erreur et je juge le reste du kata

18 Le compétiteur est disqualifié :

- a. S'il chute
- b. S'il arrête sa démonstration
- c. S'il effectue un déplacement supplémentaire ou oublie une technique

19 Après l'exécution des deux katas, le juge central demande le HANTEI:

- a. En sifflant deux fois, une fois longue puis un fois courte, pour déclencher la montée des drapeaux

- b. Immédiatement après la levée des drapeaux, le juge central siffle une troisième fois pour baisser les drapeaux et ensuite, il se lèvera pour désigner le vainqueur avec le drapeau de la couleur correspondante.
- c. Le juge central doit attendre entre 3 et 5 secondes avant de siffler une troisième fois pour baisser les drapeaux

20 Dans les compétitions UNSS, quel Kata peut-il exécuter :

- a. Si le compétiteur est Benjamin, il peut faire Kanku Dai
- b. Si le compétiteur est Minime, il peut faire Heian Sandan
- c. Si le compétiteur est cadet, il peut faire Unsu ou Gojushiho Sho

## GRILLE de Réponse JO Kata

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

ACADEMIE : \_\_\_\_\_

|           | <b>A</b> | <b>B</b> | <b>C</b> | <b>D</b> |
|-----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>1</b>  |          |          |          |          |
| <b>2</b>  |          |          |          |          |
| <b>3</b>  |          |          |          |          |
| <b>4</b>  |          |          |          |          |
| <b>5</b>  |          |          |          |          |
| <b>6</b>  |          |          |          |          |
| <b>7</b>  |          |          |          |          |
| <b>8</b>  |          |          |          |          |
| <b>9</b>  |          |          |          |          |
| <b>10</b> |          |          |          |          |
| <b>11</b> |          |          |          |          |
| <b>12</b> |          |          |          |          |
| <b>13</b> |          |          |          |          |
| <b>14</b> |          |          |          |          |
| <b>15</b> |          |          |          |          |
| <b>16</b> |          |          |          |          |
| <b>17</b> |          |          |          |          |
| <b>18</b> |          |          |          |          |
| <b>19</b> |          |          |          |          |
| <b>20</b> |          |          |          |          |

**TOTAL : \_\_\_\_\_ / 20**

# QUESTIONNAIRE KUMITE

---

**1. En compétition UNSS l'espace de combat est :**

- a. en forme de couloir (2m de large sur au moins 8m de long, bordé de chaque côté par des couloirs latéraux de 1m)
- b. un carré de 8m sur 8m
- c. un cercle de 8m de diamètre

**2. En début de combat, l'arbitre vérifie que aka porte :**

- a. un casque rouge et se place à sa droite
- b. un casque bleu et se place à sa droite
- c. un casque bleu et se place à sa gauche

**3. Pour commencer le combat, l'arbitre annonce :**

- a. allez
- b. tsutsukete adjime
- c. shobu adjime

**4. Pour reprendre le combat après une décision, l'arbitre annonce :**

- a. allez
- b. shobu adjime
- c. tsutsukete adjime

**5. Le tireur à gauche de l'arbitre se nomme:**

- a. tori
- b. ao
- c. aka

**6. Pour un coup de pied au visage, l'arbitre accorde :**

- a. ippon
- b. sambon
- c. Nihon

**7. Pour un coup de poing après un décalage en couloir latéral, l'arbitre donne :**

- a. ippon
- b. sambon
- c. nihon

**8. La victoire du rouge s'annonce :**

- a. ao nogashi
- b. torimassen
- c. aka nokashi

**9. L'égalité à la fin du combat, s'annonce :**

- a. ao nokashi
- b. torimassen
- c. hikiwake

**10. A quoi correspondent les actions de catégorie 1 :**

- a. actions visant à gagner du temps
- b. actions dangereuses pour l'intégrité physique de l'adversaire
- c. contestations de l'arbitrage

**11. Concernant la catégorie des actions dangereuses :**

- a. l'arbitre doit suivre l'ordre des sanctions
- b. l'arbitre peut décider de donner directement un 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, voire une disqualification sans respecter la hiérarchie des sanctions
- c. l'arbitre fait ce qu'il veut

**12. Un corps à corps inutile correspond :**

- a. à une action de catégorie 1
- b. ne peut pas être sanctionné
- c. à une action de catégorie 2

**13. Des attaques sur cibles non autorisées (bras, jambes, articulation...) correspondent :**

- a. à une action de catégorie 1
- b. ne peuvent pas être sanctionnées
- c. à une action de catégorie de catégorie 2

**14. Pour le 2<sup>ème</sup> avertissement, l'arbitre annonce :**

- a. keikoku
- b. hansoku
- c. chukoku

**15. Pour le 4<sup>ème</sup> avertissement, l'arbitre annonce :**

- a. hansoku-chui
- b. hansoku
- c. chukoku

**16. Pour un keikoku de catégorie 1, l'arbitre doit :**

- a. regarder, nommer le combattant, annoncer keikoku à voie haute puis donner un ippon à l'adversaire
- b. regarder, nommer le combattant, croiser les avant bras, pointer l'index à 45° vers les pieds du fautif, annoncer keikoku puis donner un ippon à l'adversaire
- c. regarder, nommer le combattant, pointer l'index dans sa direction, puis à 45° vers le bas, annoncer keikoku et donner un ippon à l'adversaire

**17. Pour un hansoku chui de catégorie 2, l'arbitre doit :**

- a. regarder, nommer le combattant, annoncer hansoku chui à voie haute puis donner un sanbon à l'adversaire
- b. regarder, nommer le combattant, croiser les avant bras, pointer l'index à 45° vers l'abdomen du fautif, annoncer hansoku chui puis donner un sanbon à l'adversaire
- c. regarder, nommer le combattant, pointer l'index dans sa direction puis vers l'abdomen du fautif, annoncer hansoku chui et donner un nihon à l'adversaire

**18. A la table de marque, le responsable :**

- a. arrête le chronomètre à chaque yamé
- b. n'arrête jamais le chronomètre
- c. peut arrêter le chronomètre si le référent de tatami le lui demande.

**19. En tenant compte des indications ci-dessous, notez les points tels qu'ils seraient placés sur le tableau à la fin du combat. Anne porte la ceinture rouge (aka), Sophie porte la ceinture bleue (ao).**

- 40'' Anne marque mawashi geri chudan
- 53'' Sophie marque tsuki chudan après un décalage
- 1'10 Anne est sanctionnée shukoku catégorie 1
- 1'25 Anne est sanctionnée keikoku catégorie 1
- 1'28 Sophie est sanctionnée shukoku catégorie 2

| AKA         | Points : |  |  |  | AO          | Points : |  |  |  |
|-------------|----------|--|--|--|-------------|----------|--|--|--|
| Catégorie 1 |          |  |  |  | Catégorie 1 |          |  |  |  |
| Catégorie 2 |          |  |  |  | Catégorie 2 |          |  |  |  |

**20. En fonction de la question n°19, notez le résultat du combat dans la poule suivante :**

|        |   | Match 1 | Match 2 | Match 3 | Match 4 | Match 5 | Match 6 | Match 7 | Match 8 | Match 9 | Match 10 | TOTAL |
|--------|---|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|-------|
|        |   | 1-2     | 3-4     | 1-5     | 2-4     | 3-5     | 2-5     | 1-3     | 4-5     | 2-3     | 1-4      |       |
| Léa    | 1 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          |       |
| Anne   | 2 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          |       |
| Anabel | 3 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          |       |
| Sophie | 4 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          |       |
| Anais  | 5 |         |         |         |         |         |         |         |         |         |          |       |

## 6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

---

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant :

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'historique de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : [www.unss.org](http://www.unss.org).

## 7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

---

UNSS  
13 rue Saint Lazare  
75009 PARIS  
[www.unss.org](http://www.unss.org)

FFKDA  
Porte d'Orléans  
39 rue Barbès  
92120 MONTROUGE  
[www.ffkarate.fr](http://www.ffkarate.fr)  
Rubrique « Direction Technique », onglet « Education Nationale »

Responsable de la formation : David ROSSI

Avec l'aide des membres de la Commission Mixte nationale :

|                  |       |
|------------------|-------|
| CHARRE Dominique | FFKDA |
| NEUFFER Bruce    | FFKDA |
| VENET Gilles     | FFKDA |
| PAVY Alexandre   | UNSS  |
| ROSSI David      | UNSS  |
| BENOIT Nathalie  | UNSS  |