

# RÈGLES DU KO-GO KUMITE

Établies par Maître Hidetaka Nishiyama

## Article I Généralités

- 1) Définition du KO-GO KUMITE : Combat alterné attaque / défense
- 2) Le KO-GO KUMITE suit les règles générales du KUMITE mais obéit aux exceptions suivantes :
  - Procédure
  - Déroulement de la compétition
  - Arbitrage
  - Points marqués et points de punition
  - Fautes et punitions
  - Termes et signaux

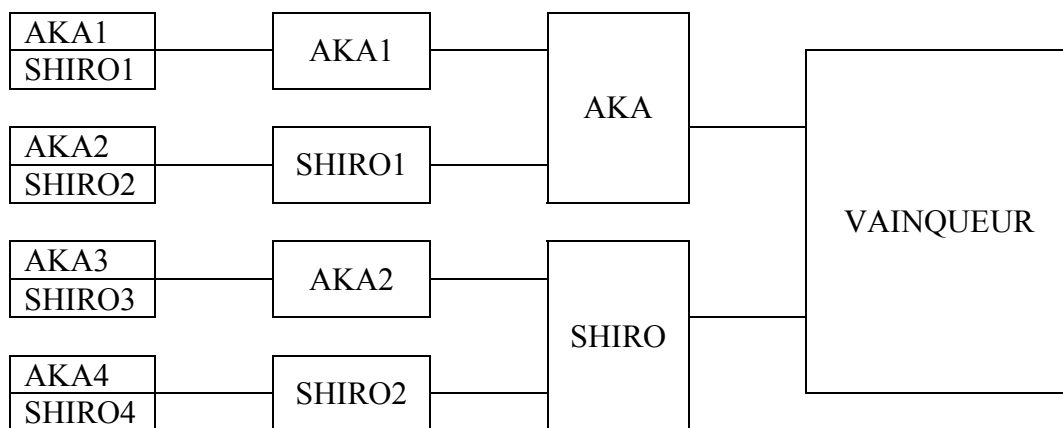
## Article II Procédure

- 1) AKA (rouge) et SHIRO (blanc) s'affrontent de la façon suivante : AKA attaque le premier et initie trois attaques de suite; ensuite, SHIRO initie trois attaques de suite.

Il y a deux façons de préparer la feuille de pointage.

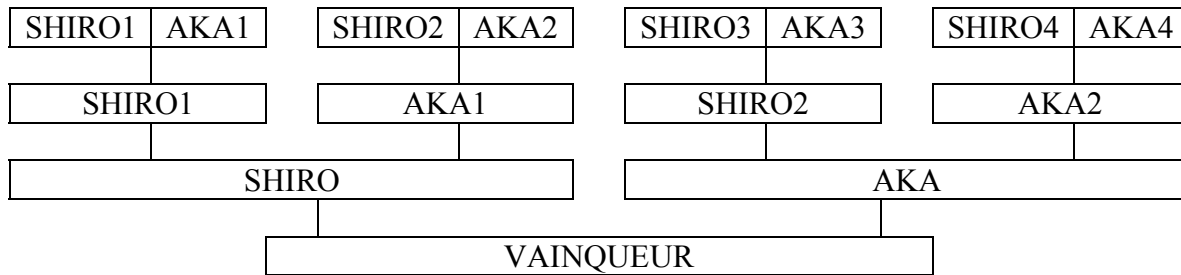
Option 1

AKA apparaît au-dessus et SHIRO en dessous, tel qu'illustré :



## Option 2

AKA apparaît à droite de la feuille et SHIRO à gauche de la feuille, tel qu'illustré :



- 2) Chaque attaque est indépendante : les punitions ne sont pas conservées et reportées à l'attaque suivante.

REMARQUE : en cas de *Han-soku*, de *Shi-Kaku*, d'*arrêt du médecin* ou d'*abandon*, il n'y a plus d'attaques et l'adversaire est déclaré vainqueur.

- 3) Le vainqueur est déterminé par le nombre de points accumulés.  
En cas d'égalité, on procède à une élimination par mort subite, *Kettei-Sen*, chaque compétiteur attaque et se défend à tour de rôle, jusqu'à trois fois, en commençant par AKA (rouge). Dès que l'un des adversaires marque *Waza-ari* ou *Ippon*, il est automatiquement déclaré vainqueur. Si personne ne marque *Waza-ari* ou *Ippon*, le vainqueur est déterminé par le nombre de points marqués. Si le résultat est toujours égal, les arbitres décident du vainqueur (comme dans les règles générales du *Kumite*).

## Article III Déroulement de la compétition

- 1) *Shu-shin* indique qui attaque et qui défend et annonce : « *Shobu Ippon – Hajime !* » pour ouvrir le combat.
- 2) Obligations de TORI (le côté attaquant) :
  - a) TORI doit initier une attaque dans les 10 secondes suivant l'instruction « *Hajime !* »  
Si aucune attaque n'est amorcée dans les 10 secondes, l'arbitre arrête le match et annonce un « *Time Over !* » (dépassement de temps)
  - b) Quand la main avant de UKE (le côté défendant) peut toucher la main avant de TORI, TORI ne peut pas retirer sa main en relevant ses bras ou en les abaissant à plus de 45° par rapport à l'horizontale, ni en les cachant derrière son dos. Dans un tel cas, l'arbitre arrête le match et annonce « *Kakushi !* »
  - c) TORI peut enchaîner jusqu'à quatre techniques, y compris les feintes et les techniques de déséquilibre.  
Exception : Si UKE bloque et contre-attaque sur la dernière technique de TORI, TORI peut alors esquiver ou bloquer le coup et contre-attaquer une seule fois.

3) Obligations de UKE (le côté défendant) :

- a) UKE ne peut initier une technique que si TORI initie physiquement une technique. Toute feinte ou mouvement physique utilisé comme feinte est considéré comme une attaque. Un son (p.ex. *kiai*) qui n'est pas accompagné de mouvement n'est pas considéré comme une attaque.  
Si UKE initie une attaque avant une attaque de TORI, l'arbitre annonce « *Saki !* »
- b) Si les mains avant des adversaires peuvent se toucher, alors UKE n'a pas besoin d'attendre une attaque de TORI pour lancer une attaque; UKE, sans se déplacer, peut toucher la main ou le bras avant de TORI et lancer une attaque.
- c) L'esquive, ou le blocage, et la contre-attaque doivent être continus.
- d) Si après trois techniques de TORI, UKE n'a réussi que des blocages incomplets ou inefficaces ou des esquives, l'arbitre annonce une « *Escape !* » (fuite).

## **Article IV Arbitrage**

1) *Shu-shin* arrête le match dans chacun des cas suivants :

- a) Dépassement de temps (voir III.2.a)
  - b) Si TORI commet *Kakushi* (voir III.2.b)
  - c) Quand la main avant de l'un des adversaires peut toucher le corps de l'autre, l'arbitre annonce « *Chika-ma !* » (trop près)
  - d) Quand TORI interrompt un enchaînement de techniques ou pause entre deux techniques d'un enchaînement
  - e) Après les quatre techniques de TORI, ou si TORI contre-contre-attaque après la contre-attaque de UKE (voir III.2.c)
  - f) Si UKE bloque ou esquive et que la contre-attaque n'est pas continue (voir III.3.c)
  - g) Si les adversaires continuent l'échange de techniques offensives ou défensives après la quatrième
  - h) Si l'arbitre annonce la fuite de UKE (voir III.3.d)
  - i) Si l'arbitre annonce « *Waza-ari !* » ou « *Ippon !* »
  - j) Si l'arbitre annonce une faute
  - k) Sur l'avis du médecin
  - l) En cas de situation sérieuse
- 2) À l'arrêt de chaque match, *Shu-shin* demande aux adversaires de retourner à leurs places de départ et annonce ensuite les points, les fautes, ou toute autre instruction. Ensuite, *Shu-shin* annonce le début d'un nouveau match comme en III.1.
- 3) Quand AKA et SHIRO ont complété leurs trois matchs, *Shu-shin* confirme les résultats avec les *Kansa* et annonce le vainqueur. En cas d'égalité, *Shu-shin* passe immédiatement à *Kettei-sen*.

## **Article V**

### **Fautes et punitions**

En plus des règles générales du *Kumite*, des points de punition sont accordés à l'adversaire qui est victime de la faute de la façon suivante :

- |                                      |          |                                   |
|--------------------------------------|----------|-----------------------------------|
| a) En cas de dépassement de temps    | 2 points | article IV.1.a                    |
| b) En cas de <i>Kakushi</i>          | 2 points | article IV.1.b                    |
| c) En cas de <i>Saki</i>             | 2 points | article III.3.a                   |
| d) En cas de fuite ( <i>Escape</i> ) | 2 points | article III.3.d                   |
| e) En cas de chute ( <i>Tento</i> )  | 1 point  | règles générales du <i>Kumite</i> |

En cas de manquement aux règles générales du *Kumite*, en plus de celles du KO-GO KUMITE, *Shu-shin* donne les points de punition après confirmation des juges, sans avertissement verbal informel.

## **Article VI**

### **Termes et signaux additionnels des juges**

- 1) En cas de TIME OVER (article III.2.a)  
*Shu-shin*
  - a) Annonce « *Time Over !* »
  - b) Place ses mains en forme de T, puis mains ouvertes, paumes l'une vers l'autre, à côté de sa tête (comme dans les règles générales du *Kumite* pour *Ato*)
  
- 2) En cas de KAKUSHI (article III.2.b)  
*Shu-shin*
  - a) Annonce « *Kakushi !* »
  - b) Place ses deux mains derrière son dos  
  
*Fuku-shin*  
Place son drapeau côté TORI derrière son dos
  
- 3) En cas de SAKI (article III.3.a)  
*Shu-shin*
  - a) Annonce « *Saki !* »
  - b) Pointe l'index vers UKE puis le déplace vers TORI  
  
*Fuku-shin*  
Bout du drapeau passe du côté UKE au côté TORI

4) En cas de ESCAPE (article III.3.d)

*Shu-shin*

- a) Annonce « *Escape !* »
- b) La main côté UKE est ouverte, la paume vers l'extérieur et le pouce vers le bas, et pousse vers l'arrière

*Fuku-shin*

Le drapeau côté UKE pointé vers le haut est déplacé le long du corps

5) En cas de CHIKA-MA (article IV.1.c)

*Shu-shin*

- a) Annonce « *Chika-ma !* »
- b) Amène les deux paumes ensemble devant la poitrine, doigts vers le haut

*Fuku-shin*

Amène les deux drapeaux pointant vers le haut devant la poitrine