



Formation Arbitrage Kumite

KWF FRANCE 2025

L'Equipe Officielle

- **Le Juge Suprême (Saiko Shinpan Sho)**

Le Juge Suprême préside le Comité de Révision et a le pouvoir de prendre la décision finale dans tous les matchs. Il a le droit de sélectionner les équipes d'arbitrage, de décider des tableaux de championnats et de prendre la décision finale en cas de réclamations.

- **Le Juge - Président (Shinpan-Cho)**

Le Juge Président est membre du Comité de révision et assiste le Juge Suprême. Il agira en tant que second et assumera toutes les responsabilités du Juge Suprême en son absence.

- **Le Juge Vice-Président (Fuku Shinpan-Cho)**

Le Juge Vice -Président est membre du Comité de révision et assiste le Juge Suprême et le Juge Président. Il assumera la responsabilité du Juge Suprême en l'absence de celui-ci et du Juge Président

L'Equipe Officielle

- **L'Arbitre (Sushin)**

L'arbitre officie sur le ring et supervise une équipe de juges composée de lui-même et de 4 juges de coin. Les responsabilités d'un arbitres sont les suivantes:

- Mise en place appropriée des entrée et des sorties de l'équipe de juges et des combattants respectifs
- Le début et la fin du match
- Maintenir le calme durant le match préserver la sécurité des combattants
- Evaluer les appels et les décisions des juges et rendre public le jugement aux spectateurs
- Prendre des décisions claires pour les combattants et les spectateurs
- Convoquer les Juges si nécessaire pour examiner tout appel ou décision prise par un Juge
- Doit soutenir et respecter l'autorité décisionnelle du Juge Suprême au dessus de la sienne

L'Equipe Officielle

- **Les Juges (Fukushin)**

Chaque Equipe de Juges est constituée de 4 Juges. Ils jugent les combats depuis les 4 coins du tatami Les responsabilités du Juge sont les suivantes:

- Prendre des décisions claires pour les combattants et spectateurs
- Se conformer à l'autorité absolue du Juge Suprême si un tel cas se présente
- Doit soutenir et respecter l'autorité décisionnelle du Juge Suprême au dessus de la sienne.

Le Comité Exécutif

- Le Comité Exécutif se compose d'un Vice-Président et d'un nombre quelconque de membres du Comité.
- Les fonctions du Comité sont de veiller à ce que le championnat se déroule sans problème et se termine dans les délais.
- Le Président du Comité ainsi que le Juge Suprême ont le pouvoir de modifier l'organisation si nécessaire mais doivent se concerter entre eux et avec le Comité de Révision

Règles des Compétitions Kumite

- **La Décision Finale**

L'Arbitre et les Juges ont une valeur égale dans le jugement du match.

Toutefois, la décision finale revient au Juge Suprême

Durée du match officiel KWF

- Les décisions sont faites dans l'ordre suivant:
 - 1er Round : 3 minutes
 - 1ère Extension: 2 minutes
 - Balance: 3kg ou plus pour les catégories de poids; 10 kg ou plus dans la catégorie Open déterminera le vainqueur (le combattant le plus léger d'au moins 3 kg pour les catégories de poids (10 kg au moins pour la catégorie Open) l'emporte.
 - Le Comité de Révision décidera une extension finale de 2 minutes pour déterminer un vainqueur

Durée modifiée du Match

- Il est d'usage de fixer des durées de matchs plus courtes pour les tours éliminatoires des grandes compétitions. ` Par exemple, la durée peut être modifiée du 1er au 3ème tour
 - 1er Round : 2 minutes
 - 1ère Extension: 2 minutes
 - Balance
 - Extension finale: 2 minutes
- Du 4ème tour jusqu'en finale, généralement à partir des demies finales, les durées standards sont appliquées.

Dimensions de la Zone de Combat

- **Dimensions de la Zone Standard**

La Zone doit être de 9m x 9 m

La Zone Hors Limites entourant la Zone de combat doit avoir une surface de 12,5 x 12,5. Cette Zone Hors Limites doit être préservée pour la sécurité des combattants

- **Coin et Lignes de positionnement**

La Zone doit avoir un côté rouge et un côté blanc. Le côté blanc doit être à droite de la table d'arbitrage. Le rouge à gauche.

Les lignes de positionnements (de départ) des combattants doivent être au centre du tatami et à une distance de 3 mètres, chacune marquées par une ligne de 1 mètre.

- **Positions des chaises de Juges**

Il doit y avoir une chaise à chaque coin dans la zone hors limites juste à la limite de la zone de combat pour les 4 juges de coin

Equipements de Protection

- **Protections obligatoires**

La coquille pour les Hommes est obligatoire pour les Hommes. Le protège poitrine avec coques amovibles et les protèges tibias-pieds sont obligatoires pour les Femmes.

- **Protections optionnelles**

Le protège dents est facultatif pour les Hommes et Femmes.

- **Les Bandages**

Pour les mains, pieds ou articulations blessés, les bandages ne sont autorisés qu'après l'examen du médecin officiel de la compétition et avec le consentement préalable du Juge Suprême et après le 1er tour

Décision

- La Victoire est attribuée à un combattant dans les cas suivant:
 - Ippon Kachi
 - Awasete Ippon Kachi
 - Waza-Ari
 - Hantei Kachi
 - Shikkaku ou Retrait d'un combattant

Waza-Ari (Demi point)

A l'exception des techniques listées comme des fautes,
une frappe avec main, poing (tsuki), coup de pied ou genou (Geri), coup de coude (hihi) etc..
qui entraîne un changement d'état avec baisse de la garde ou la perte de la volonté de combattre
pendant moins de 5 secondes

Après quoi il se relève et reprend le combat

rapporte un demi point: WAZA ARI

De même, lorsqu'un combattant perd l'équilibre sans l'intervention de l'adversaire, un demi point peut être attribué.

Un demi point est validé lorsqu'au moins 3 des 5 membres de l'équipe d'arbitrage marque cette décision

Deux demis points (Awassate Ippon Kachi)

Deux déclarations d'un demi-point (waza-ari) entraîne la victoire immédiate par un point complet

Ippon Kachi (1 point entier)

Un IPPON est un WAZA ARI qui a duré plus de 5 secondes. Le combattant ne peut pas reprendre le combat dans la limite du temps imparti (5 secondes).

Le Waza-Ari se transforme donc en Ippon au bout de 5 secondes.

Hantei Kachi (Victoire par décision)

- Quand aucun avantage ni pénalité n'est marqué à la fin du temps réglementaire, les Critères Décisionnels sont hiérarchisés comme suit:
 - Dommages causés - blessures
 - Efficacité des techniques utilisées
 - Nombre de techniques efficaces portée

Avantages et Pénalités

- Quand un compétiteur a 2 pénalités (Genten Ni) et en même temps score un waza-ari, le waza-ari est annulé par le Genten Ni
- Genten Ichi < Waza-ari
- Genten Ni = Waza-ari

Tableau décisionnel

SHIRO	AKA	DECISIONS POSSIBLES
NO SCORE	CHUI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
NO SCORE	GENTEN ICHI	SHIRO
CHUI	GENTEN ICHI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI	SHIRO
GENTEN ICHI	GENTEN NI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
NO SCORE	GENTEN ICHI + WAZA ARI	AKA
NO SCORE	GENTEN NI + WAZA ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI + WAZA ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI + WAZA ARI	AKA

Fautes et Avertissement

- A l'exception des actions délibérées et des fautes graves, les fautes entraînent un avertissement (CHUI)
- L'avertissement est valable lorsqu'au moins 3 des 5 membres de l'équipe d'arbitrage prennent une telle décision.
- Les actions suivantes sont considérées comme des fautes:
 - Toucher le cou ou visage même légèrement avec la main, poing ou coude (GANMEN OUDA). Les feintes au visage sont autorisées.
 - Coups de pied à l'aine (KINTEKI KOGEKI)
 - Coups de tête (ZU TSUKI)
 - Toute attaque directe dans le genou
 - Attaquer un adversaire déjà au sol
 - Attaquer un adversaire par derrière

Fautes et Avertissement

- Saisir ou accrocher le cou de l'adversaire
- Saisir ou tenir le dogi de l'adversaire, les bras, les jambes, etc
- Pousser intentionnellement et de manière répétée l'adversaire
- Actions répétées telles que tomber au sol excessivement après avoir lancé une attaque ou d'autres techniques évidentes sans contact suggérant que le combattant a perdu la volonté ou la force de participer (KAKENIGE= INCAPACITE DE COMBATTRE)
- Etre inactif et ne pas utiliser de techniques
- Mauvaise attitude envers la compétition (cracher, grossièretés, dénouer sa ceinture intentionnellement, etc)

Les Pénalités

- Une Pénalité est valide lorsqu'au moins 3 membres sur 5 de l'équipe d'arbitrage le décident
- Les résultats suivant entraînent une Pénalité GENTEN:
 - 2 Avertissements
 - 1 faute volontaire ou faute grave
 - Toute autre action que l'arbitre pourrait considérer comme une mauvaise attitude envers la compétition

Disqualification

- Une Disqualification est valide lorsque'au moins 3 membres sur 5 de l'équipe d 'arbitrage le décident
- Les actions suivantes devrait entraîner une disqualification:
 - 3 Pénalités: GENTEN SAN = SHIKKAKU
 - Ne pas se conformer aux instructions de l'arbitre pendant un combat
 - Actions considérées comme de la violence pure, fautes graves volontaires, mauvaise attitude envers la compétition
 - Se faire face pendant plus d'une minute sans combattre: cela sera considéré comme un manque de volonté de combattre et les 2 combattants seront disqualifiés.
 - Interagir avec le coach sans permission de l'arbitre
 - S'aventurer hors du terrain pour quelque raison que ce soit sans la permission de l'arbitre
 - Etre en retard à un combat ou ne pas se présenter du tout

Ne pas participer au combat

- Les circonstances suivantes sont des exceptions:
 - Incapacité physique à continuer mise en évidence par le médecin officiel après examen
 - Malheur imprévu du combattant ou de sa famille se produisant immédiatement avant ou pendant le combat. L'autorisation de quitter la compétition sera accordée après consultation du Juge Suprême.

Procédure d'annonce de Sanctions

- Pour toute technique interdite, l'ordre des Sanctions est
 1. CHUI (avertissement sans conséquence)
 2. GENTEN ICHI
 3. GENTEN NI
 4. GENTEN SAN - CHIKKAKU
- En cas de sorties volontaires répétées, la façon d'annoncer est
 - JOGAI CHUI
 - JOGAI GENTEN ICHI
 - JOGAI GENTEN NI
 - JOGAI GENTEN SAN - SHIKKAKU

Comité de Révision et Appel des décisions

- Le Comité de Révision se compose du Juge Suprême, du Juge Président et du Juge Vice Président
- Le devoir du Comité est de statuer sur les appels des décisions rendues par l'arbitre ou l'équipe de jugement
- Procédure de Révision :
 - Lorsque la décision de l'équipe de jugement est hautement discutable, tout combattant peut faire appel auprès du Comité de Révision par l'intermédiaire de son coach
 - La décision du Comité de Révision sera prononcée immédiatement après l'analyse et sera définitive
 - Le Comité de Révision peut interrompre le combat et modifier la décision (peut également revoir la décision à la fin du combat) et sera définitive

Les Catégories de Poids

- Les Catégories de poids KWF sont :
 - Pour les Hommes: -70, -75, -80, -90, +90kg
 - Pour les Femmes: -55, -60, -65, +65 kg
- Les Catégories de poids KWF pour les 18 - 21 ans (U21) sont les mêmes

La Pesée

- Lorsque la Pesée officielle a lieu le jour même de la compétition, chaque combattant être dans la limite de poids maximale de sa catégorie ou sera automatiquement disqualifié.
- Lorsqu'une décision est prise en fonction de la différence de poids, la victoire est attribuée au concurrent qui est le plus léger au moins de 3kg dans une catégorie de poids autre que celle open.

Tenue et Comportement de l'Equipe Arbitrale

- **Tenue:**

- Les arbitres et juges doivent être vêtus d'un pantalon de toile bleu foncé et d'une chemise bleue foncée à manches courtes avec l'écusson KWF apposé à la poche de poitrine gauche
- Les arbitres et juges doivent porter un noeud papillon blanc
- Tous les officiels du tatami doivent être pieds nus

- **Conduite**

- Les juges et arbitres doivent maintenir un décorum approprié sur et hors du tatami et illustre l'intégrité du Kyokushin
- Juges et arbitres doivent être honnêtes et impartiaux envers les combattants. Si ils estiment qu'ils ne peuvent pas accomplir leurs tâches de manière complète et équitable, ils doivent se faire remplacer.

Procédure d'Entrée

- 4 juges dirigés par l'arbitre rentreront sur le tatami à droite de la table d'arbitrage. En rentrant sur le tapis, chaque officiel doit saluer « Osu » le tatami puis la table officielle.
- S'il n'y a pas d'autre équipe arbitrale sur le tatami, se rendre directement sur le côté le plus éloigné face à la table d'arbitrage.
- L'arbitre se tient au centre du tatami et les juges se tiennent sur la zone hors limites
- L'arbitre donne les ordres: Shomen Ni Rei - Mawate - Rei - Mawate - Sushin Ni Rei
- Les juges doivent suivre les ordres de l'arbitre et saluer OSU à chaque Rei de celui-ci
- Les juges se dirigeront vers les chaises de coin assignées
- <https://www.youtube.com/watch?v=WSOHdjDrlh8&t=11130s> 3:02:25
-

Procédure de Sortie

- Lorsque l'équipe arbitrale termine son tour, elle se dirige vers l'autre côté face à la table d'arbitrage et répète le rituel précédent.
- Si elle n'est pas remplacée par une nouvelle équipe de juges, elle se dirige vers le côté gauche de la table et sort après un salut Osu vers la table puis le tatami
- En cas de remplacement par une nouvelle équipe, la nouvelle équipe rentre sur le tatami par la droite de la table et se place sur le bord droit du tatami. Pendant ce temps, l'ancienne équipe, après avoir saluer la table officielle, se place sur le bord gauche du tatami. Les 2 équipes se font face et se salue après le commandement Otagai Ni Rei de l'arbitre de l'équipe sortante et s'inclinent avec un Osu.
- L'ancienne équipe sort côte gauche du tatami et la nouvelle fait la procédure normale de salut en face de la table.

L'Entrée des Combattants

- A l'appel des Combattants, ils entreront sur le tatami par leur côté respectif
- Les combattants se tiendront face à la table officielle juste derrière leur ligne de position respective et attendront les commandements de l'arbitre central
- L'arbitre se tiendra au centre entre les combattants face à la table d'arbitrage

Les commandements de l'Arbitre

- SHOMEN NI REI: salut des 2 combattants et de l'arbitre vers la table officielle OSU
- SUSHIN NI REI: salut des combattants vers l'arbitre OSU
- OTAGAI NI REI: salut des combattants entre eux face à face OSU
- KAMAETE: les combattants se placent en position de combat derrière la ligne de position et sont prêts à combattre
- HAJIME: « démarrez le combat »
- YAME: les combattants cessent de combattre et se placent derrière leur ligne de position . L'arbitre peut demander de réajuster leur tenue si nécessaire
- Après l'annonce de la décision, l'arbitre invite les combattants à se serrer la main et sortir

Procédure durant le match

- YAME: arrêt immédiat du combat (l'arbitre avance entre les combattants, arrête le combat et les place derrière leurs lignes de positions respectives)
- KAMAETE: placez-vous en position de combat
- ZOKKO: reprenez le combat après une interruption du combat
- ZOKKO: attaquez! Pendant le combat si inactif
- JIKAN WO TOMOTE KUDASAI: arrêtez le chronomètre svp à la table d'arbitrage. Sans ce commandement, le chrono continue de tourner
- ` si l'uniforme d'un des combattants se défait, l'arbitre doit arrêter le chrono, diriger les combattants vers leurs lignes de position et le prier de remettre correctement sa tenue

Procédure pour les techniques interdites

- En cas de techniques illégales, l'arbitre doit arrêter le combat et confirmer la décision des juges et distribuer des avertissements si 3 des 5 membres le décident
- Déclarations des techniques illégales:
 - GANMEN OUDA: attaque à la face de main, poing ou coude
 - TSUKAMI: saisie
 - SHOTEI OSHI: poussée
 - ZU TSUKI coup de tête
 - KINTEKI KOGEKI coup de pied au bas ventre
 - KAKENIGE incapacité de combattre

Procédure relative aux fautes

- L'arbitre renvoie les combattants derrière les lignes de position et nomme le nom de la technique illégale
- L'annonce commence par le coin du combattant fautif AKA ou SHIRO puis compte le nombre de drapeaux agités des juges en commençant par l'arrière et à droite dans le sens inverse d'une aiguille d'une montre et nomme la technique illégale et la classification de la faute
- Exemple 1: SHIRO ICHI NI SAN TSUKAMI CHUI
- Exemple 2: SHIRO ICHI NI SAN SHI GANMEN OUDA GENTEN ICHI
- Exemple 3: SHIRO ICHI NI SAN SHI GO KINTEKI KOGEKI GENTEN NI
- Exemple 4: SHIRO ICHI NI SAN SHI GO GANMEN OUDA GENTEN SAN SHIKKAKU

Procédure pour Knock Out et Waza-Ari

- Dans ces circonstances, l'arbitre doit d'abord vérifier l'intégrité physique du combattant avant de prendre la décision en raison des blessures et dommages subis par le combattant
- L'arbitre dirige le combattant vers sa ligne de position et prend une décision
- L'annonce commencera par le coin du combattant qui a marqué le point suivi du comptage du nombre de drapeaux des juges, du nom de la technique et de son score
- Exemple 1: AKA ICHI NI SAN JODAN GERI WAZA-ARI
- Exemple 2: SHIRO ICHI NI SAN SHI SHITA TSUKI WAZA ARI AWASETE IPPON
- Exemple 3: AKA ICHI NI SAN SHI GO USHIRO GERI IPPON

Procédure de décision des Juges

- Quand aucun point n'a été scoré, ni de pénalité, la victoire peut être accordée par critères décisionnels:
 - L'arbitre doit diriger les combattants derrière leurs lignes de position respectives, face à la table, en tenue vestimentaire respectable
 - L'arbitre appelle la décision: HANTEI ONEGAI SHIMASU « préparez vous à donner votre décision » pause puis HANTEI « décidez! »
 - Les juges doivent indiquer leurs décisions en élevant le drapeau approprié
 - L'arbitre doit alors compter les drapeaux en commençant par les drapeaux minoritaires dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et si possible en commençant par la diagonale arrière droite, puis compter les drapeaux majoritaires sans oublier sa voix en dernier
 - L'arbitre annonce enfin la décision finale par l'annonce du coin gagnant avec la main appropriée AKA ou SHIRO ou HIKIWAKE par un croisement des avants bras vers l'avant
 - Exemple 1: SHIRO ICHI AKA ICHI NI HIKIWAKE ICHI NI HIKIWAKE
 - Exemple 2: SHIRO ICHI HIKIWAKE ICHI AKA ICHI NI SAN AKA
 - Exemple 3: SHIRO ICHI NI AKA ICHI NI SUSHIN HIKIWAKE

Procédure pour les Juges

- Pendant le combat, les Juges indiquent leurs décisions en utilisant drapeaux et sifflets
- Les Juges doivent suivre les indications de l'arbitre
- Les Juges doivent montrer une bonne posture dès assis
- Le sifflet doit être tenu en bouche et utilisé immédiatement pendant le combat si nécessaire
- Les drapeaux doivent être tenus fermement en mains (drapeau rouge tenu côté rouge et blanc inversement)
- Les drapeaux doivent être positionnés dans l'alignement des avant-bras et prêt à être utilisé

Les drapeaux

- HANSOKU (fautes): Agitations du drapeau côté fautif par mouvement du coude accompagnés de petits coups de sifflet courts suggérant à l'arbitre qu'un acte illégal a été commis
- JOGAI(sortie): Le manche du drapeau tape le tatami sur la bordure hors limite accompagné de coups de sifflets brefs
- MITOMEZU (technique non valable): drapeaux flottant horizontalement devant les genoux
- MIEZU (non vu): 2 drapeaux croisés devant le visage du juge
- HIKIWAKE (égalité): drapeaux croisés vers le bas devant les genoux accompagné d'un coup de sifflet fort
- WAZA ARI: drapeau levé horizontalement aligné sur la bordure du tatami accompagné d'un coup de sifflet fort
- IPPON drapeau levé pour waza air puis au bout de 5 secondes levé verticalement au dessus de l'épaule accompagné d'un coup de sifflet fort
- AKA YUSEI: après le « hantei » drapeau rouge levé verticalement au dessus de l'épaule avec un coup de sifflet long et fort
-

Généralités 1

- Sans équipe arbitrale et sans organisateur (et sans équipe médicale, il n'y a pas de compétitions)
- Ne pas extrapoler, imaginer, interpréter ce que vous n'avez pas vu! En cas de doute, l'arbitre doit convoquer ses juges « FUKUSHIN SHUGO » sans oublier d'arrêter le chrono.
- Toute action des combattants doit être faite pendant le temps impartis, dans la zone de combat, sur une zone corporelle autorisée et par un geste une technique autorisée
- L'arbitre comme les 2 juges de lignes sont tenus de faire arrêter immédiatement le combat en cas de sortie (2 pieds dans la zone hors limites)
- Votre mission principale est de protéger l'intégrité physique des combattants et contribuer au bon déroulement du match. Le cours arbitral doit être pédagogique pour les mineurs et les débutants.
- Ne pas attendre qu'un combattant s'écroule pour décerner un waza-ari. Le simple fait de prendre des coups sans avoir de réaction peut être motif de waza-ari ou un combattant fuyant une attaque en tournant le dos.

Généralités 2

- L'arbitre central ne peut rien faire tout seul. Il a besoin d'un minimum de 2 juges qui ont le même avis que lui pour décerner un avantage comme une pénalité (Les décisions doivent être majoritaires pour être actées minimum 3/5).
- De la 1ère seconde à la dernière seconde du match, avoir une décision en tête quant à un éventuel vainqueur ou égalité en tenant compte des avantages et des pénalités et des actions et des critères décisionnels.
-

Tableau Décisionnel

SHIRO		AKA
	GENTEN 3	
	GENTEN 2	X
X	GENTEN 1	
	CHUI	

SHIRO		AKA
	GENTEN 3	
	GENTEN 2	
	GENTEN 1	X
X	CHUI	

SHIRO		AKA
	GENTEN 3	
	GENTEN 2	
	GENTEN 1	
	CHUI	X

Tableau Décisionnel

SHIRO		AKA
	GENTEN 3	
	GENTEN 2	X + WAZAARI
X	GENTEN 1	
	CHUI	

SHIRO		AKA
	GENTEN 3	
	GENTEN 2	
X	GENTEN 1	
	CHUI	

Particularités pour les Mineurs

- **Protections**

- Pour les 12/13 ans: Casque, Gants « Boules », Plastron et Protège Tibias-Pieds obligatoires; Protège Genoux et Protèges Dents optionnels
- Pour les 14/15 et 16/17 ans: Casque, Gants « type Fuji mae », Coquille (Garçons), Protèges Poitrine (Fille) et Protège Tibias-Pieds obligatoires; Protège Genoux et Protèges Dents optionnels
- Toutes les protections utilisées doivent être approuvées KWF

Particularités pour les Mineurs

- Les fautes
 - Coups de pieds directs à la tête ou coups de pieds directs au visage (face)
 - Coups de poings (même légers) au visage ou au cou
 - Coups de poings sur une zone interdite comme les bras de l'adversaire
 - + tous les actes usuels interdits chez les Adultes

Particularités pour les Mineurs

- **Durée du combat**

- 12/13 ans : 2 minutes + Décision obligatoire

- 14/15 ans : 2 min + 1 prolongation de 1min30 avec décision obligatoire

- Juniors: 2min + 2 min + Balance (3kg) + 1min avec décision obligatoire

Particularités pour les Mineurs

- **Particularités pour le WAZA ARI:**

- Quand un combattant exécute une technique de jambe JODAN avec les exigences requises comme l'attitude, le contrôle suffisant, le ZANSHIN, le timing, la distance; il se verra attribué un WAZA ARI
- A l'exclusion des techniques considérées comme fautes, toutes frappes avec le poing, jambe ou coude qui produit un effet efficace sur l'autre, produisant un changement d'état ou baisse de la vigilance ou de la volonté de combattre se verra attribué un WAZA ARI

Particularités pour les Mineurs

- **Les Critères Décisionnels pour les Mineurs:**

- Efficacité des techniques
- Variation des Enchainement
- Tactique et stratégie de combat
- Nombre des techniques exécutées