

## MINIMES CRAVATE OFFICIELLE

### ■ KATA

**Aire : 8 m x 8 m / Juges : 5**

- ◆ Evaluation d'un kata de la liste officielle WKF
- ◆ Feuille de kata à remplir.
- ◆ Les 5 juges votent à l'Hantei
- ◆ Fautes et disqualifications du règlement kata.

### ■ KUMITE

**Aire : 8m x 8m / Arbitre : 1 Juges : 2**

- ◆ Déroulement : Combat de 2 min avec interruption du chrono au Yamé.
- ◆ Les juges donnent les points, signalent les contacts et les sorties. Peuvent suivre l'arbitre pour les points.
- ◆ L'arbitre donne les points, indique l'invalidité du point (Torimasen), donne les pénalités, brise l'égalité en cas de Hantei.
- ◆ Fin de combat : décompte des points puis identique aux catégories adultes.

## 🥋 LES DIFFÉRENTS CAS DE FIGURE – BENJAMINS / MINIMES

● 2 drapeaux rouges OU ● 2 drapeaux bleus

**Cas n°1** : L'arbitre donne le(s) point(s)

**Cas n°2** : L'arbitre considère qu'il y a une pénalité

● 1 drapeau rouge OU ● 1 drapeau bleu

**Cas n°1** : Point pour Aka ou Ao

**Cas n°2** : L'arbitre fait Torimasen → le match continue

**Cas n°3** : L'arbitre considère qu'il y a une pénalité

● 1 drapeau rouge ET ● 1 drapeau bleu

**Cas n°1** : L'arbitre donne 1 point au rouge et 1 point au bleu

**Cas n°2** : Torimasen rouge + Yamé et point bleu (ou inversement)

**Cas n°3** : Torimasen rouge et bleu → le match continue

**Cas n°4** : L'arbitre considère qu'il y a une pénalité pour Aka, Ao, ou les deux

● **Pas de drapeau** – Yamé et demande de point de l'arbitre

**Cas n°1** : Soutien d'au moins 1 juge → point validé

**Cas n°2** : Pas de soutien → reprise du match

## SYNTHÈSE RÈGLEMENT ARBITRAGE KATA - COMBAT

**2025 - 2026**



**CNA  
COMMISSION  
NATIONALE ARBITRAGE**



# POUSSINS

🚫 PAS DE CRAVATE

## ■ KATA

**Aire : 6 m x 6 m / Juges : 3**

- ◆ Déroulement: présentation d'un kata ou d'une prestation technique
- ◆ Pas de feuille de kata
- ◆ Les 3 juges sont alignés et votent à l'Hanteï

### Répartition des rôles

| Juge | Critère évalué |
|------|----------------|
| 1    | Technique      |
| 2    | Équilibre      |
| 3    | Position       |

---

## ■ KUMITE

**Aire : 6 m x 6 m / Juges : 2 Arbitre : 1**

- ◆ Déroulement : Combat de 1 min 30, sans interruption du chrono (sauf en cas de contact ou de sortie de l'aire)
- ◆ Les juges ne donnent pas de points
- ◆ Arbitre = rôle pédagogique: avertissement ou pénalité en cas de contact excessif, répété ou sortie de l'aire.
- ◆ Décision finale : Hanteï par les 2 juges uniquement.
- Si égalité, l'arbitre donne la décision finale.

# PUPILLES

🚫 PAS DE CRAVATE

## ■ KATA

**Aire : 6 m x 6 m / Juges : 3**

- ◆ Déroulement: présentation d'un kata ou d'une prestation technique
- ◆ Pas de feuille de kata
- ◆ Les 3 juges sont alignés et votent à l'Hanteï

### Répartition des rôles

| Juge | Critère évalué |
|------|----------------|
| 1    | Technique      |
| 2    | Équilibre      |
| 3    | Position       |

---

## ■ KUMITE

**Aire : 6 m x 6 m / Arbitre : 1 Juges : 2**

- ◆ Déroulement : Combat de 1 min 30, sans interruption du chrono (sauf en cas de contact ou de sortie de l'aire)
- ◆ Les juges donnent les points (soutenir dans tous les cas sauf si on est sûr technique invalide).
- ◆ Arbitre: régule, arrête, est pédagogue Arrêt possible en cas de contact excessif, répété ou sortie de l'aire.
- ◆ Durant le match, le Kansa annonce les points au marqueur dès 2 drapeaux de la même couleur.
- ◆ Fin de combat : décompte des points puis identique aux catégories adultes.

# BENJAMINS

🚫 PAS DE CRAVATE

## ■ KATA

**Aire : 6 m x 6 m / Juges : 3**

- ◆ Evaluation d'un kata de la liste officielle des benjamins selon les critères d'évaluation du règlement cadet, junior, sénior.
  - ◆ Feuille de kata à remplir.
  - ◆ Les 3 juges votent à l'Hanteï
  - ◆ Fautes et disqualifications du règlement kata.
- 

## ■ KUMITE

**Aire : 6 m x 6 m / Arbitre : 1 Juges : 2**

- ◆ Déroulement : Combat de 1 min 30, avec interruption du chrono au Yamé.
- ◆ Les juges donnent les points, signalent les contacts et les sorties. Peuvent suivre l'arbitre pour les points.
- ◆ L'arbitre donne les points, indique l'invalidité du point (Torimasen), donne les pénalités, brise l'égalité en cas de Hanteï.
- ◆ Fin de combat : décompte des points puis identique aux catégories adultes.