

BIENVENUE

Stage régional d'Arbitrage

Ligue GRAND EST



**STAGE COACHES,
ARBITRES, ATHLETES
OUVERT À TOUS**



**20
Septembre
2026**

**PONT À
MOUSSON**

Programme



PROGRAMME

Stage Kunité & Kata + Meeting des coaches

8h00 à 12h00

- Informations nationales et régionales
- Etude des règlements (nouveau et changements)
- Exemples concrets
- Questions / réponses

OUVERT A TOUS

Obligatoire pour les arbitres

Validation des cartes de coaches pour les coaches présents

Stage Arbitrage

**Réservé aux
arbitres**

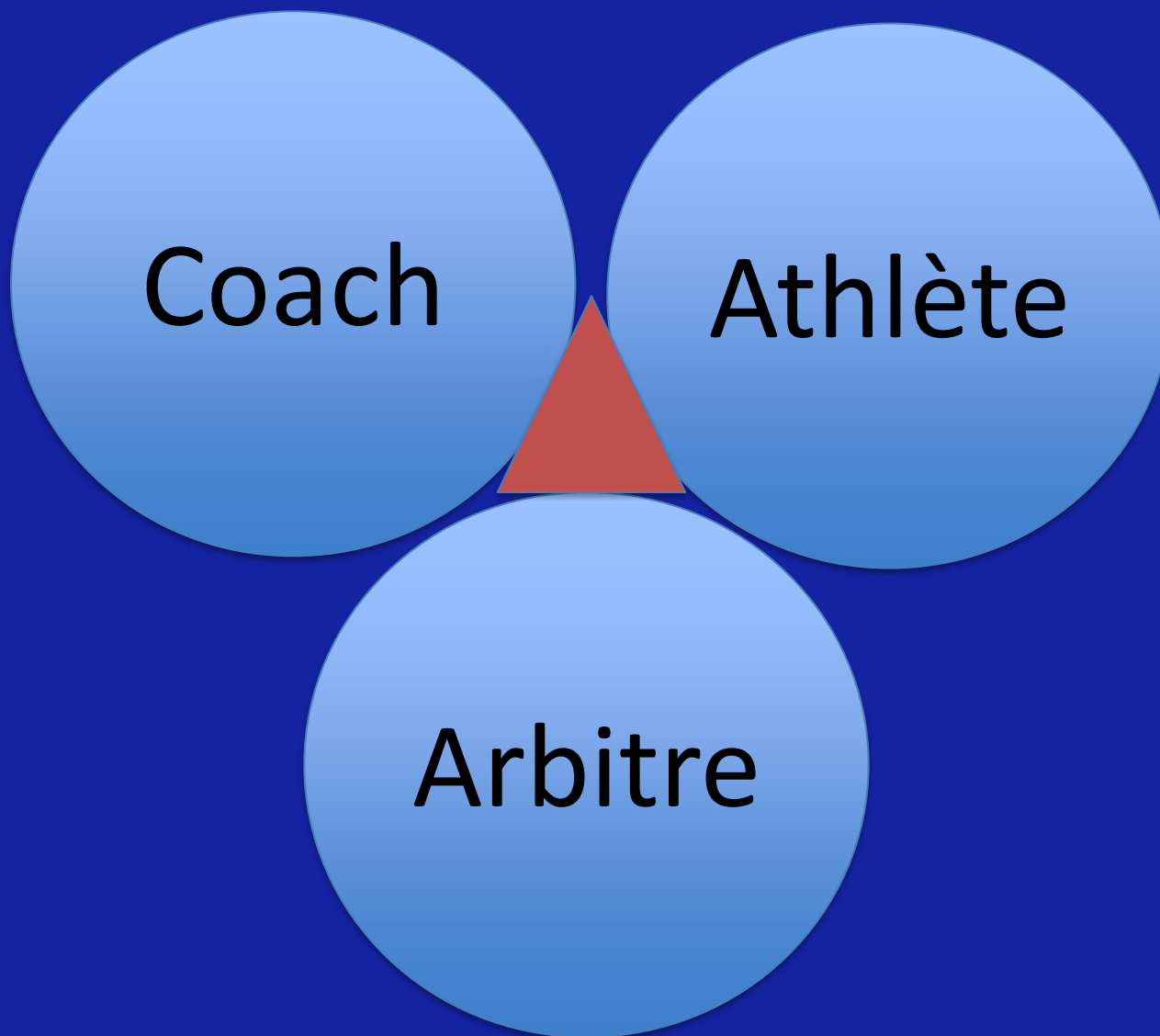
13h00 à 17h00

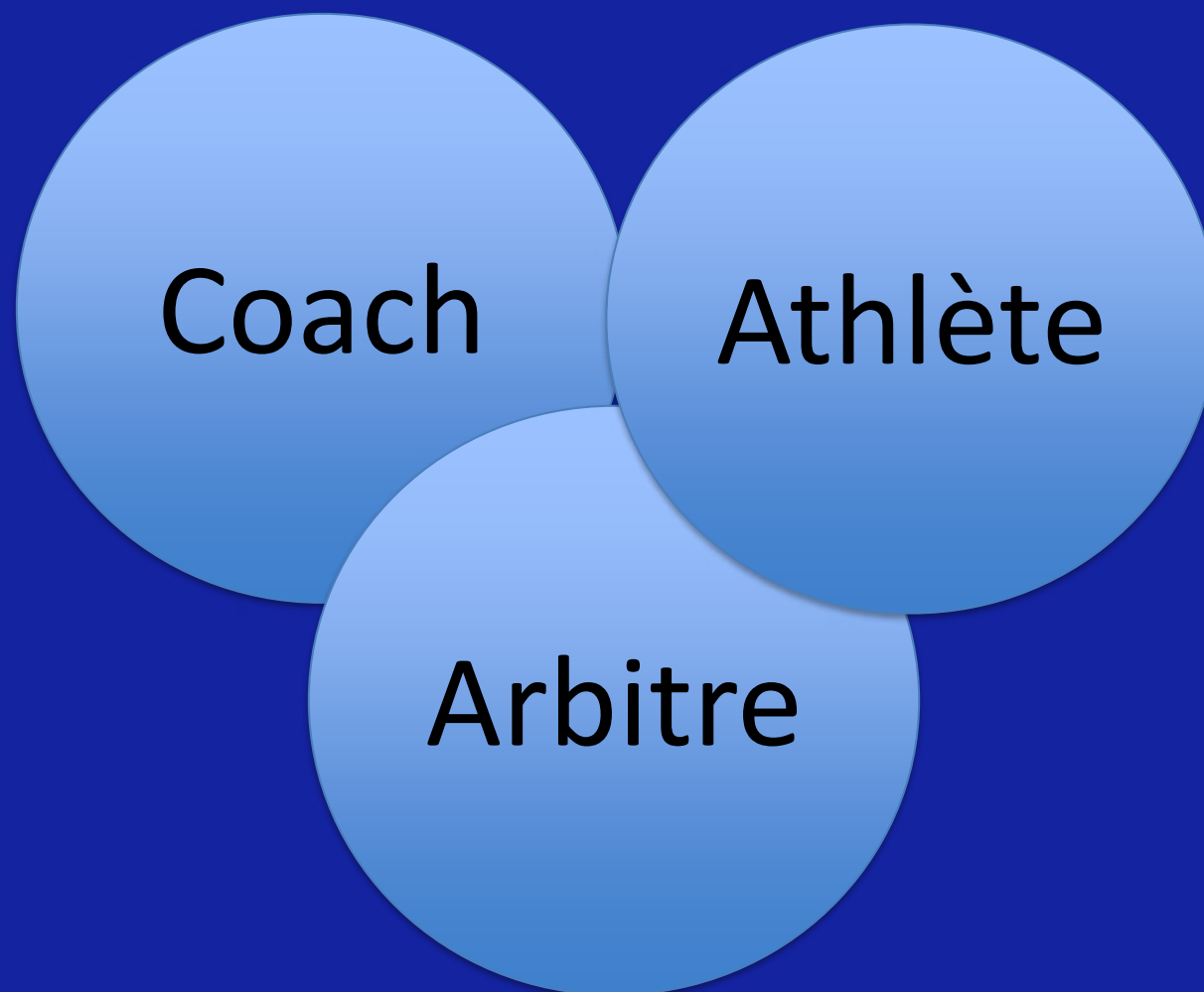
- Retour sur la saison passée et présentation de la saison à venir
- Approche ludique des règlements
- Mise en situation pratique
- Examens et Challenge Jeunes Arbitres
- Réponses aux questions

Mot d'accueil

**Marjorie LOCK – Directrice
Technique Régionale**

Ayons l'esprit d'équipe!!!



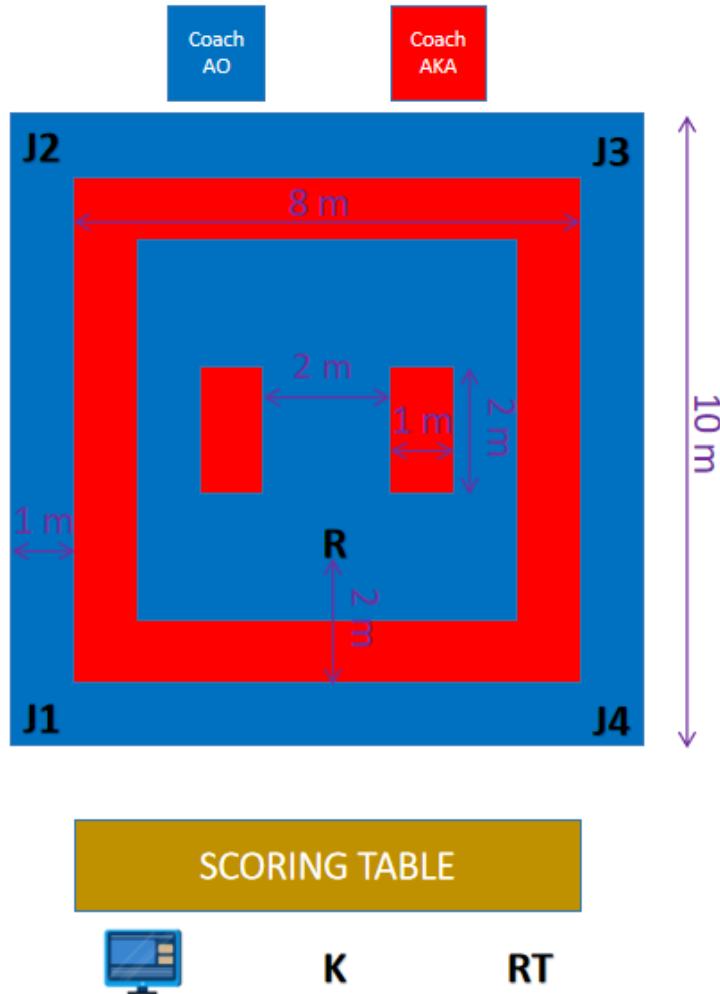


Règlementations et compétitions

Nouveauté réglementaire et organisation

KUMITE

Adultes - Surface de compétition



La table de marquage est composée

- Chronométrateur
- KANSA
- Responsable de Tatami
- Lorsque le système de révision vidéo est utilisé, le juge de révision vidéo sera également installé à cette table.

Positionnement des Entraîneurs

- Les entraîneurs doivent s'asseoir à l'extérieur de la zone de sécurité, sur leur côté respectif du tatami, face à la table officielle.
- Dans les cas où la configuration du tatami ne permet pas un placement face à la table officielle, les entraîneurs peuvent être placés de chaque côté de celle-ci.

Surface de combats

CATEGORIE	SURFACE
POUSSINS, PUPILLES	6*6m + 1m de sécurité
BENJAMINS ET PLUS	8*8m + 1m de sécurité

Durée d'un combat

CATEGORIE	DURÉE
POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS	1 minute 30 secondes
MINIMES, CADETS, JUNIORS	2 minutes
ESPOIRS, SENIORS	3 minutes
VETERANS	2 minutes

Arbitre - Tenue officielle

Points additionnels

- **Les talons de plus de 4 cm ne sont pas autorisés avec la tenue officielle.**
- Il est formellement interdit aux arbitres de porter des montres connectées ou d'utiliser des appareils électroniques privés, tels que des téléphones, sur et aux abords des tatamis – **Seuls le responsable des arbitres, le responsable du jury d'appel (jury 1) et responsables de tatami sont autorisés à utiliser leur téléphone portable aux abords des tatamis.**



Compétiteurs - Tenue officielle

- Les barrettes à cheveux, ainsi que les pinces à cheveux en métal, sont interdites. Les rubans, perles et autres décorations sont également interdits. Toutefois, **un ou deux élastiques discrets de couleur noir ou blanc sur une queue de cheval** sont autorisés.
- Le **protecteur corporel** (Body protect) est **recommandé** pour les hommes et les femmes.
- Le **protège-poitrine** est **obligatoire** pour les femmes.
- Pour les hommes, le port de la **coquille** est **obligatoire**. Il est du **devoir** du **superviseur du match** ou son **assistant** de s'assurer avant chaque match ou combat que les compétiteurs portent l'**équipement approuvé**.



Coach - Tenue officielle

- Les **entraîneurs** doivent porter une **tenue sportive réglementaire**, composée d'un **pantalon**, d'une **veste de survêtement** dans la mesure du possible aux couleurs du club et des chaussures de sport.
- Ils **doivent** également afficher en permanence leur **accréditation** d'identité **autour du cou**. Cette accréditation sera demandée aux coaches par les arbitres lors de leur arrivée dans la boîte de coaches.
- Les débardeurs ou tout autre vêtement ne sont pas autorisés.



Coach - Tenue officielle

- Tout **athlète** se présentant sur l'aire de compétition avec un **équipement interdit** ou un karaté-gi irrégulier/non conforme bénéficiera d'un délai de **2 minutes** pour se mettre en conformité.
- Le **coach** ne pourra alors **pas coacher** cette rencontre sauf si l'équipement et la tenue de l'athlète ont été vérifiés en amont par l'assistant du Kansa et que celui-ci, l'a laissé monter sur l'aire de compétition.
- Passé ce délai de **2 min**, le compétiteur recevra **KIKEN**.



Minimes à Vétérans - Équipe arbitrale

Composition de l'équipe d'arbitrage pour un match Kumite

Lors des compétitions Kumite, du niveau départemental au niveau national, chaque combat est encadré par une équipe d'arbitres composée : d'un arbitre, de quatre juges et d'un KANSA.



Minimes à Vétérans - Équipe arbitrale

Composition de l'équipe d'arbitrage pour un match Kumite

Lors de l'utilisation de la **vidéo replay** : un juge vidéo s'ajoute à l'équipe arbitrale.

Juge vidéo



Juge 4



Juge 3



Arbitre



Juge 2



Juge 1



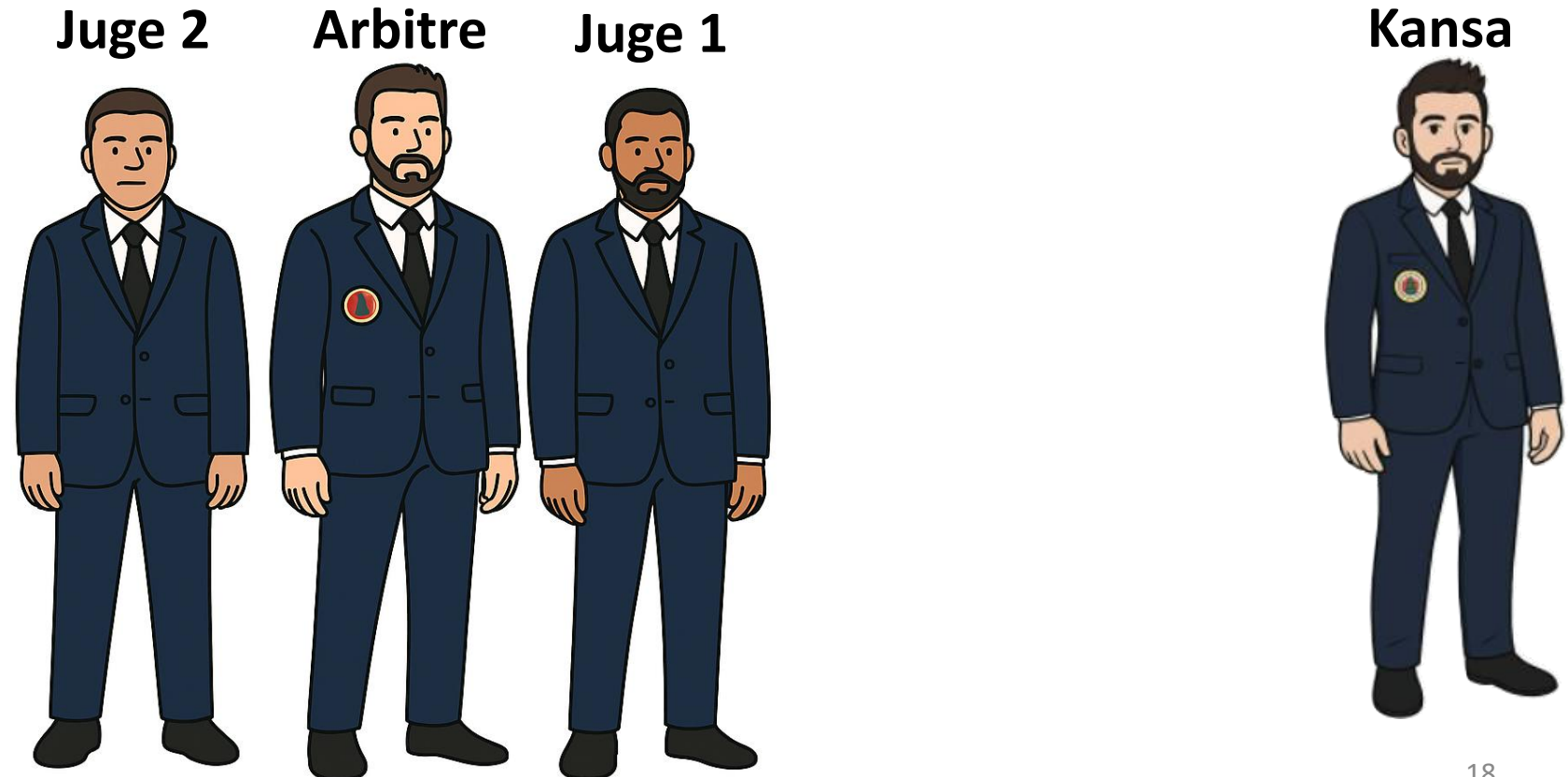
Kansa



Poussins à Benjamins - Equipe arbitrale

Composition de l'équipe d'arbitrage pour les compétitions PPB

Au niveau départemental, ou régional, le système à 2 juge + 1 arbitre **peut être** utilisé.



Conflit d'intérêt

- Les membres de l'équipe arbitrale **ne doivent pas** provenir du **même département** que l'un des compétiteurs, ni présenter de conflit d'intérêt.
- Il est de la responsabilité de chaque officiel (arbitres et juges) de **signaler toute situation susceptible de constituer un conflit d'intérêt avant le début du combat ou du match.**

Systeme à 4 juges et 1 arbitre

Arbitres et Juges - Rôles et missions

Les quatre juges (FUKUSHIN) seront assis aux coins du tatami, ils devront être placés à **1.5 m des angles de l'aire de compétition**, dans la zone de sécurité.

L'arbitre peut circuler librement sur tout le tatami, y compris dans la zone de sécurité, sans gêner ni les juges ni le Kansa.

L'ARBITRE DONNE



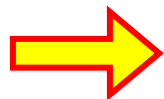
- AVERTISSEMENTS
- PÉNALITÉS
- SIGNAUX
- COMMANDES
- BRISER L'ÉGALITÉ (HANTEI)

TÂCHES DES JUGES



- DONNER LES POINTS
- VOTE SI HANTEI
- RÉPONDRE A L'APPEL (SHUGO) DE L'ARBITRE

KANSA!



AVOIR UNE BONNE VISIBILITÉ SUR LE TATAMI POUR POUVOIR VOIR **JOGAI**

Systeme à 2 juges et 1 arbitre

Arbitres et Juges - Rôles et missions

Les deux juges (FUKUSHIN) seront assis aux coins du tatami, ils devront être placés à **1.5 m des angles de l'aire de compétition** dans la zone de sécurité.

L'arbitre **ne doit jamais se placer du même côté que les deux juges**, ne doit pas gêner le Kansa.

L'ARBITRE DONNE



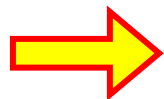
- AVERTISSEMENTS
- PÉNALITÉS
- SIGNAUX
- COMMANDES
- BRISER L'ÉGALITÉ (HANTEI)

TÂCHE DES JUGES



- DONNER LES POINTS
- SIGNALER LES CONTACTS
- SIGNALER JOGAI
- SUIVRE L'ARBITRE A SA DEMANDE D'APPUI
- VOTER PENDANT HANTEI
- RÉPONDRE A L'APPEL (SHUGO) DE L'ARBITRE

KANSA!



AVOIR UNE BONNE VISIBILITÉ SUR LE TATAMI POUR POUVOIR VOIR JOGAI

Appel des juges - SHUGO

- Lorsqu'une situation semble nécessiter une **disqualification directe** par HANSOKU, pour un compétiteur **ayant un avertissement CHUI ou pas**, l'arbitre **doit** convoquer les juges (SHUGO) pour une brève consultation avant d'annoncer la décision HANSOKU.
- Lorsqu'une situation semble nécessiter une **disqualification** par HANSOKU, pour un compétiteur **ayant un avertissement HANSOKU CHUI**, l'arbitre **doit** convoquer les juges (SHUGO) pour une brève consultation avant d'annoncer la décision HANSOKU.

Appel des juges - SHUGO

- Lorsqu'une situation semble nécessiter une **disqualification par SHIKKAKU**, l'arbitre **doit** convoquer les juges (SHUGO) pour une brève consultation avant d'annoncer la décision SHIKKAKU.
- Lorsqu'une situation semble nécessiter une **disqualification par KIKEN**, l'arbitre **doit** convoquer les juges (SHUGO) pour une brève consultation avant d'annoncer la décision KIKEN.

Kansa - Rôles et missions

Situations particulières où le Kansa **doit siffler** :

- L'arbitre n'appelle pas le médecin dans une situation de règle des 10 secondes.
- La technique demandée par le Coach a été réalisée après YAME ou après la fin du temps imparti.

Kansa - Rôles et missions

- Situations où le Kansa **ne doit pas** siffler :
 1. Les juges ne signalent pas de score.
 2. Le KANSA n'a ni droit de vote ni autorité en matière de jugement, par exemple concernant la validité d'un score, **à moins qu'il n'y ait eu une erreur dans l'application des règles.**
 3. Dans le cas où l'arbitre n'entend pas la cloche de chronométrage, le chronométrateur sifflera, et **non le KANSA.**

Kansa - Rôles et missions – Important

- Si le combat commence et que le chronomètre officiel n'a pas été correctement activé ou qu'il est interrompu de manière inexacte (pannes, bugs, ...), le temps réel restant doit être déterminé par le KANSA en accord avec les coaches des deux compétiteurs.

Cette règle vise à garantir l'équité entre les compétiteurs et à éviter toute réclamation ultérieure susceptible de perturber le déroulement.

Kansa - Rôles et missions – Important

- Tout ajout ou retrait de temps en cours de match doit donc être annoncé clairement aux deux coaches et validé par les coaches avant de reprendre le combat.

Une fois cet accord trouvé, la durée du combat ne pourra plus être contestée par aucune des parties. Dans le cas où l'arbitre n'obtient pas la validation d'un des coaches, le Responsable du Tatami doit intervenir.

Pas de protestation possible sur ce sujet puisque les coaches ont bien validé

Responsable de Tatami - Rôles et missions

- Intervenir dans toutes situations où il juge que le règlement n'est pas respecté par l'arbitre et le kansa pour éviter une éventuelle protestation.

Zones d'attaque autorisées

Pour qu'une technique soit validée, elle doit être potentiellement efficace, bien maîtrisée, et atteindre l'une des 7 zones suivantes : La tête, le visage, le cou (**sans contact à la gorge**), la poitrine, l'abdomen, les côtes, le dos (**omoplate comprise**).



Les épaules sont exclues des surfaces d'attaque autorisées. Une technique portée sur l'omoplate est considérée comme valide à condition qu'elle remplisse l'ensemble des critères requis pour l'attribution d'un point.

Critères d'attribution des scores

- Bonne forme : Technique correctement exécutée.
- Attitude correcte : Délivré sans intention de causer des blessures.
- Grande vigueur d'application : exécution rapide et puissante.
- ZANCHIN : Maintenir un état de vigilance et de concentration avant, pendant et après la technique.

Zanchin : La technique ne sera pas validée par les juges en cas de rupture manifeste de cet état de vigilance. (Détournement du regard, perte d'équilibre, relâchement évident, ou tout autre attitude incompatible avec la continuité de l'action).

- Bon timing : Délivrance de la technique au bon moment).
- Distance correcte : exécution à une distance où la technique serait efficace).

Attribution des points - Niveau Jodan

CATEGORIE	TECHNIQUE DE JAMBE	TECHNIQUE DE POING
POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS	Inférieure ou égale à 10 cm	Inférieure ou égale à 5 cm
JUNIORS, ESPOIRS, SENIORS, VETERANS	Inférieure ou égale à 5 cm	Inférieure ou égale à 2 cm

Le principe du contact contrôlé dit “**Skin Touch**” est **autorisé** dans **l'ensemble des catégories d'âge**, sous réserve d'un contrôle strict de l'intensité et de la maîtrise technique.

Aucun contact à la gorge n'est autorisé.

Critères d'attribution des scores

- L'appréciation du caractère réglementaire du contact relève uniquement de la mission de l'arbitre (Validation ou avertissement / pénalité) et du panel de juges (validation ou non de la technique), en tenant compte de la catégorie d'âge, de la zone visée, de la maîtrise technique et des conséquences éventuelles sur l'adversaire.
- Cependant dans les catégories enfants : poussins, pupilles et benjamins, l'arbitre veille au contrôle strict du **contact**. **Aucune touche n'est permise au visage. (Triangle)**
- Une tolérance « Skin touch » est permise au casque et au plastron. L'arbitre peut pénaliser un contact s'il le trouve excessif.

Système à 2 juges et 1 arbitre

Critères de décision

- Lors de l'utilisation du système avec deux Juges de coin, les Juges de coin et l'Arbitre partagent une responsabilité commune concernant l'attribution des points.
- Les drapeaux sont utilisés par les Juges de coin pour transmettre leurs indications.

Système à 2 juges et 1 arbitre

Critères de décision

- En plus de signaler les points, les Juges de coin assistent l'Arbitre en signalant les JOGAI (sorties de l'aire de compétition) et les contacts excessifs.
- Toutefois, l'Arbitre conserve son autonomie pour appliquer les avertissements et les pénalités, et ne pourra être contredit **que si les deux Juges indiquent la même faute.**

Système à 2 juges et 1 arbitre

Critères de décision

- Si les deux Juges, ou un Juge et l'Arbitre, indiquent des points différents pour le même athlète, le score le plus élevé est accordé.
- Si un Juge indique un score mais que l'Arbitre n'est pas d'accord, l'Arbitre effectue le geste **TORIMASEN sans arrêter le combat**.

Attribution des points

- YUKO (1 point) est attribué pour Tsuki (coup de poing droit) ou Uchi (frappe) dans une zone d'attaque.
- WAZA-ARI (2 points) est attribué pour les coups de pied de CHUDAN.

Attribution des points

- IPPON (3 points) est attribué pour les coups de pied JODAN ou toute technique contre un adversaire dont une partie du corps autre que les pieds est en contact avec le tapis, **à l'exception du Hiza-Gamae** (un genou touchant le tapis lors de l'exécution d'une technique).



IPPON



IPPON



YUKO

Technique invalide

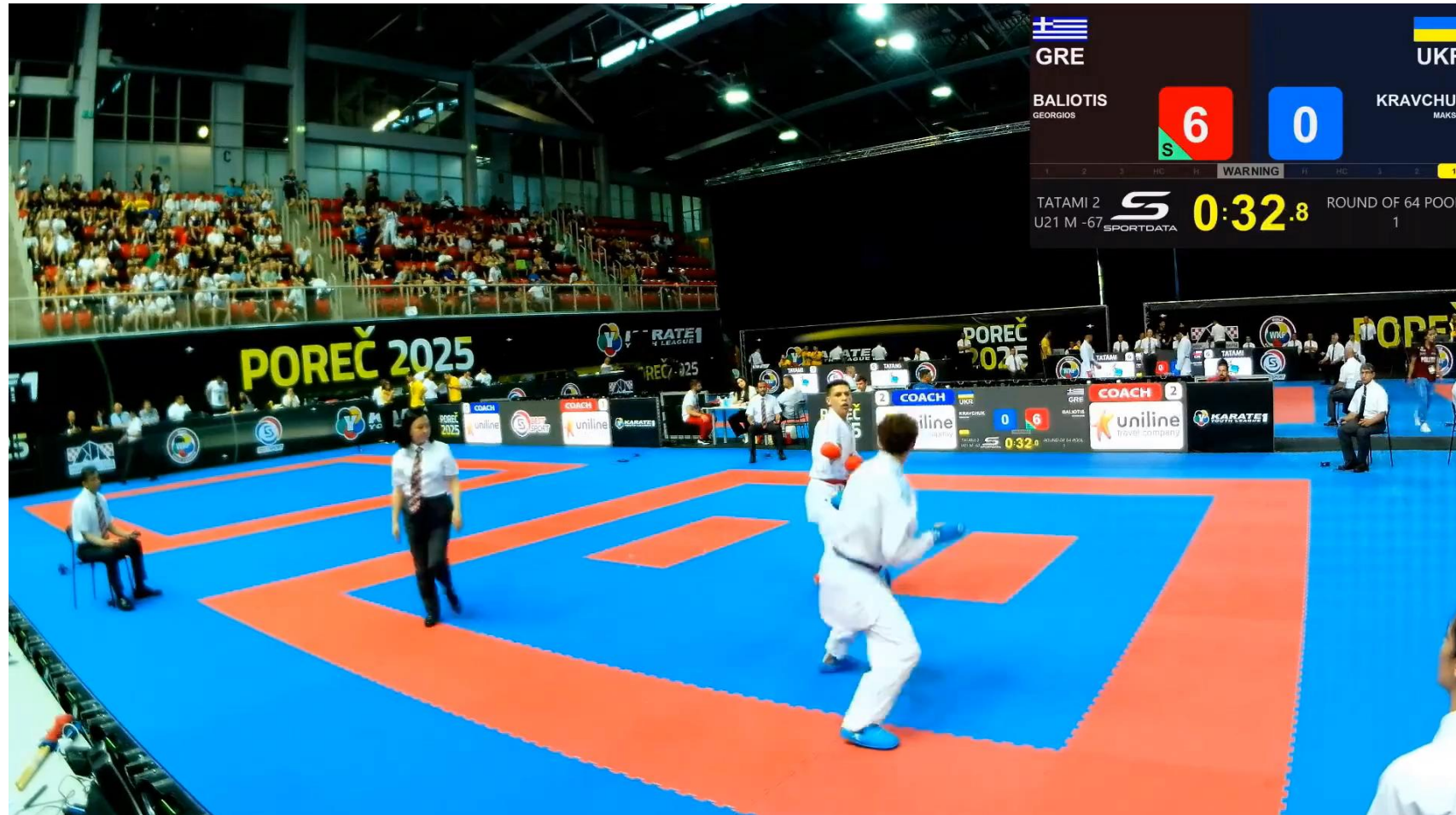
- Exécutée après le signal de fin de temps ou l'arbitre annonce "YAME"
- Exécutée sur ou après « WAKARETE » et avant que « TSUZUKETE » ait été annoncé,
- Exécutée lorsque le compétiteur en action se trouve en dehors de la zone de compétition
- Suivie d'une faute – **à l'exception de JOGAI**

Technique invalide

- Le compétiteur tourne le dos ou la tête à l'adversaire après une technique - **manque de ZANSHIN**
- Lors d'une violation des règles (comme un contact excessif, saisir etc.)

Un point peut être attribué même si le juge ne voit pas le point d'impact réel, à condition que la technique soit exécutée correctement et qu'il soit manifeste que celle-ci n'a pas été gênée dans sa trajectoire pour atteindre sa cible. Cela signifie que la technique doit être fluide, bien contrôlée, et que l'absence d'obstacle dans son exécution montre qu'elle aurait été efficace.

Comportement interdit : saisie à deux mains



Comportements interdits

- Les techniques de jambes à l'encontre d'un adversaire au sol.

Seules les techniques de poing contrôlées sont autorisées sur un adversaire au sol (qui n'est plus sur ces deux pieds).

Comportements interdits

- Sortir de l'aire de compétition (JOGAI) de manière volontaire non provoquée par l'adversaire

Lorsqu'un compétiteur se fait marquer un point après être sorti de la surface de combat avant le YAME de l'arbitre, aucune pénalité ou avertissement pour jogai ne peut être donné.

- Se mettre en danger en se livrant à un comportement qui expose à des blessures par l'adversaire, ou en ne prenant pas des mesures adéquates pour se protéger (MUBOBI).

MUBOBI – Manque de protection ou de vigilance

Un avertissement ou une pénalité pour MUBOBI est attribué lorsqu'un compétiteur **est blessé** par sa propre faute ou négligence.

La cause peut inclure :

- Tourner le dos à l'adversaire.
- Attaquer sans tenir compte d'une contre-attaque possible.
- Arrêter le combat avant l'annonce de « YAME » par l'arbitre.
- Baisser sa garde ou refuser de bloquer les attaques répétées de l'adversaire.

MUBOBI – Manque de protection ou de vigilance

Sanctions - Non-port du protège-coquille :

- Si un compétiteur est interrogé avant le combat et affirme porter une protection coquille, mais que cela s'avère faux **après l'intervention du médecin**, il recevra une disqualification (**SHIKKAKU**) après une brève consultation entre les juges et l'arbitre.
- Si aucun contrôle préalable n'a été effectué, mais qu'il est découvert **lors de l'intervention du médecin**, que le compétiteur ne porte pas de protège-Coquille, il aura 2 minutes pour corriger la situation et recevra automatiquement **MUBOBI**.

Exagérer une blessure

- **Réaction excessive au contact** : Une légère réaction excessive à une blessure ou à un contact recevra un avertissement **CHUI**.
- **Démonstration manifeste d'exagération** pour influencer l'arbitre, un **HANSOKU** **CHUI** sera attribué.
- **Exagération plus grave**, par exemple si le compétiteur tombe au sol, puis se relève et retombe, cela peut justifier directement un **HANSOKU**, entraînant une pénalité sévère et disqualification, pour préserver l'intégrité du combat et éviter toute manipulation tactique.

Simuler une blessure

Simuler une blessure quand l'arbitre accorde le point à l'adversaire

- Toute simulation d'une blessure à partir d'une technique qui a en fait été déterminée par les juges comme un point, entraînera au minimum un avertissement **HANSOKU CHUI**.
- Une Simulation plus grave, comme tituber, tomber par terre, se relever et retomber, etc., recevra directement **HANSOKU** ou **SHIKKAKU**.

Feindre une blessure

Feindre une blessure lorsque l'arbitre n'accorde ni le point, ni un contact à l'adversaire.

- La tentative de feindre une blessure, quand elle est légère (se toucher le visage par exemple), recevra un avertissement minimum de **CHUI**.
- Une démonstration évidente de feinte (prendre du temps en se frottant le visage par exemple) recevra un **HANSOKU CHUI**.
- Une exagération de feinte plus grave telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., recevra directement **HANSOKU** ou **SHIKKAKU**.

WAKARETE SUIVI DE TSUZUKETE

WAKARETE peut être annoncé à tout moment durant le combat.

- Si une technique est contrôlée et réalisée simultanément à l'annonce de WAKARETE, **aucune sanction ne sera appliquée**. L'arbitre stoppe simplement le combat : YAME, puis le reprend avec : "TSUZUKETE HAJIME."
- Si une technique est contrôlée et exécutée après l'annonce de WAKARETE, **un avertissement ou une pénalité sera infligé(e)** pour non-respect de l'ordre WAKARETE.
- Si une technique non contrôlée est effectuée après l'annonce de WAKARETE, **un avertissement ou une pénalité sera donné(e) pour non-respect de l'ordre WAKARETE, en plus d'un autre avertissement ou pénalité pour technique non contrôlée**.
- Si une sortie est effectuée après l'annonce de WAKARETE, **un avertissement ou une pénalité sera donné(e) uniquement pour la sortie (avec la perte éventuelle du SENSU pendant ATOSHIBARAKU)**.

KIKEN

KIKEN est la décision prise lorsque :

- Un ou plusieurs compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés.
- Un compétiteur est incapable de continuer le combat.
- Un compétiteur abandonne volontairement le combat.
- Un compétiteur a été retiré sur ordre du médecin du tournoi ou sur ordre de l'arbitre.

Les motifs d'abandon peuvent inclure des blessures non imputables aux actions de l'adversaire.

Blessures et accidents en compétition

- La sécurité des compétiteurs est une priorité absolue.
- Lorsqu'un compétiteur est blessé, l'arbitre arrête immédiatement le combat et appelle le médecin en annonçant verbalement «Médecin».
- S'il est physiquement capable de le faire, le compétiteur blessé doit être dirigé par l'arbitre **hors du tapis** pour examen et traitement par le médecin.
- Lorsqu'un combattant se blesse en plein affrontement et nécessite une intervention médicale, un temps de traitement de **3 minutes** lui sera accordé.

Compétiteur déclaré inapte à combattre

- Le responsable du tatami est chargé d'informer le chronométreur afin que celui-ci démarre le décompte.
- Si le traitement ne peut être traité dans ce délai, l'arbitre prendra la décision de déclarer le compétiteur inapte ou, selon l'avis médical, d'accorder un temps supplémentaire.

Compétiteur déclaré inapte à combattre

- Si un combattant remporte un combat par disqualification de son adversaire en raison d'une blessure qu'il a subi, il ne pourra continuer la compétition que si un médecin du tournoi l'autorise.
- Cependant, si la blessure implique une perte de conscience ou des signes de commotion cérébrale, aucune autorisation ne pourra être accordée, et le compétiteur devra être retiré de la compétition.
- Un compétiteur blessé, autorisé à continuer, peut également gagner un deuxième combat par disqualification en raison d'une blessure, **mais est immédiatement retiré de toute autre compétition de Kumité dans ce tournoi.**

La règle des 10 secondes

- Lorsqu'un compétiteur tombe et ne se remet pas immédiatement sur pied (**le compétiteur reste allongé sur le dos, le coté ou sur le ventre**), l'arbitre interrompt le combat, fait appel au médecin et commence un décompte verbal jusqu'à 10, en indiquant chaque seconde d'un geste de la main.

La règle des 10 secondes

- Le décompte verbal jusqu'à 10 ne peut être commencé que si le compétiteur reste allongé.



La règle des 10 secondes

L'arbitre devra également veiller à ce que l'intervention du médecin n'empêche pas le combattant de se relever dans les 10 secondes.



La règle des 10 secondes

- Une fois le décompte entamé, le compétiteur doit **obligatoirement** être examiné par le médecin avant qu'une reprise du combat puisse être envisagée (pendant l'examen médical, l'arbitre reste à proximité du médecin et **face à la surface de compétition**).
- L'examen médical peut être effectué directement sur l'aire de compétition dans ce cas de figure.

La règle des 10 secondes

- Si le combattant ne parvient pas à se relever dans le délai imparti (10 secondes), il est déclaré inapte et retiré de la compétition.



La règle des 10 secondes

- Le compétiteur au sol a reçu un coup qui mérite une sanction pour l'attaquant.
 - Décision obligatoire : **HANSOKU** pour l'attaquant, victoire (KACHI) pour le compétiteur au sol qui sera néanmoins déclaré **KIKEN** pour le reste de la compétition.

La règle des 10 secondes

- Le compétiteur au sol est marqué convenablement par l'attaquant, le compétiteur est au sol pour une autre raison que l'attaque portée.
 - Décision obligatoire : Attribution du point à l'attaquant, **KIKEN** pour le compétiteur au sol, victoire pour l'attaquant

La règle des 10 secondes

- Le compétiteur au sol a reçu un coup par sa propre négligence.
 - Dans le cas où le compétiteur n'a pas **HANSOKU CHUI**, décision obligatoire : **Avertissement pour MUBOBI** pour le compétiteur au sol, **KIKEN** pour le compétiteur au sol, victoire pour l'autre compétiteur.
 - Dans le cas où le compétiteur a déjà **HANSOKU CHUI**, décision obligatoire : **KIKEN** pour le compétiteur au sol, victoire pour l'autre compétiteur.

La règle des 10 secondes

- Le compétiteur au sol simule une blessure.
 - Décision obligatoire : **point pour l'attaquant**, **SHIKKAKU** pour le compétiteur au sol et victoire (KACHI) pour l'attaquant.

La règle des 10 secondes

- Le compétiteur au sol feint une blessure (contact inexistant).
 - Décision obligatoire : **SHIKKAKU** pour le compétiteur au sol et victoire (KACHI) pour l'autre compétiteur.

La règle des 10 secondes

Le responsable du tatami est tenu d'informer la table centrale de cette disqualification conformément à la règle des 10 secondes.

Critères de décision

- Lorsqu'une situation donne lieu au déclenchement de deux drapeaux de même couleur et que 1 autre juge déclenche un drapeau de la couleur opposée, **ce dernier est en minorité et devra retirer son drapeau pour une meilleure visibilité des points accordés par l'arbitre.**

Critères de décision

- Après un combat ou un match, l'équipe arbitrale est tenue de justifier ses décisions uniquement auprès des responsables (responsable du tatami, responsable des arbitres ou jury d'appel).

Aucun échange ne doit avoir lieu avec d'autres personnes, garantissant ainsi l'impartialité et l'autorité de l'arbitrage.

Individuel / match supplémentaire - Critères pour déterminer le vainqueur

1 -Avance nette de huit points : Un compétiteur remporte le combat dès qu'il atteint une avance de huit points sur son adversaire.

2 - Fin du temps réglementaire : Si aucun compétiteur n'a une avance de huit points, celui qui a le plus grand nombre de points à la fin du combat l'emporte.

Individuel / match supplémentaire - Critères pour déterminer le vainqueur

3 - Égalité au score

- **Avec SENSHU** : En cas d'égalité, le compétiteur ayant obtenu le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) est déclaré vainqueur.
- **Sans SENSHU** : la décision repose sur les critères suivants, appliqués dans cet ordre :
 - **Le nombre d'IPPON** : Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON est déclaré vainqueur.
 - **Le nombre de WAZA-ARI** : Si le nombre d'IPPON est égal, celui ayant marqué le plus de WAZA-ARI l'emporte.

Individuel / match supplémentaire - Critères pour déterminer le vainqueur

4 - Décision de HANTEI : Si le nombre d'IPPON et de WAZA-ARI est également identique, la décision se fait par HANTEI.

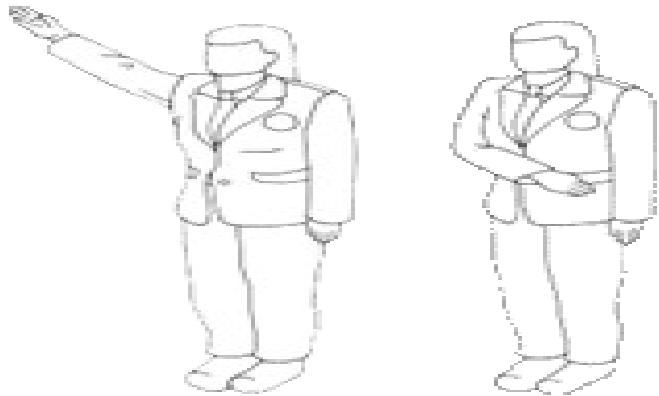
5 - Sanction de l'adversaire : Un compétiteur peut également gagner si son adversaire est disqualifié par HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN.

Tout score du compétiteur disqualifié sera remis à zéro et un score de 8-0 (chaque point compté comme YUKO) sera enregistré pour ce combat en faveur de l'autre compétiteur.

HANTEI

Un seul critère : « **supériorité tactique et technique durant l'ensemble du combat** ».

Cependant, dans les compétitions par équipe, HANTEI n'est appliqué qu'une seule fois lors d'un combat supplémentaire.

VOTE DES JUGES	DECISION	GESTUELLE
4-0 ou 0-4	L'arbitre annonce le vainqueur	
3-1 ou 1-3		
2-2	L'arbitre brise l'égalité	

ÉQUIPE - Critères pour déterminer le vainqueur

- **Avance nette de huit points** : Un compétiteur remporte le combat dès qu'il atteint une avance de huit points sur son adversaire.
- **Fin du temps réglementaire** : Si aucun compétiteur n'a une avance de huit points, celui qui a le plus grand nombre de points à la fin du combat l'emporte.

ÉQUIPE - Critères pour déterminer le vainqueur

- **Égalité au score avec SENSU**: En cas d'égalité, le compétiteur ayant obtenu le premier avantage de points sans opposition (SENSU) est déclaré vainqueur.
- **Égalité au score sans SENSU** : la décision repose sur les critères suivants, appliqués dans cet ordre :
 - **Le nombre d'IPPON** : Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON est déclaré vainqueur.
 - **Le nombre de WAZA-ARI** : Si le nombre d'IPPON est égal, celui ayant marqué le plus de WAZA-ARI l'emporte.

ÉQUIPE - Critères pour déterminer le vainqueur

- **HIKIWAKE** : Si le nombre d'IPPON et de WAZA-ARI est également identique, la décision sera HIKIWAKE.
- **Sanction de l'adversaire** : Un compétiteur peut également : gagner si son adversaire est disqualifié par HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN.

Tout score du compétiteur disqualifié sera remis à zéro et un score de 8-0 (chaque point compté comme YUKO) sera enregistré pour ce combat en faveur de l'autre équipe.

ÉQUIPE - Critères pour déterminer le vainqueur

- A la fin des rencontres par équipe, l'équipe gagnante est celle :
 - qui a remporté le plus de victoires
 - dans le cas où le nombre de victoires est égale, on compte le nombre total des points marqués

ÉQUIPE - Critères pour déterminer le vainqueur

- dans le cas où le nombre total de points marqués est égal, la décision repose sur les critères suivants, appliqués dans cet ordre :

- **Le nombre d'IPPON** : L'équipe ayant marqué le plus d'IPPON est déclarée vainqueur.
- **Le nombre de WAZA-ARI** : Si le nombre d'IPPON est égal, celle ayant marqué le plus de WAZA-ARI l'emporte.

ÉQUIPE - Critères pour déterminer le vainqueur

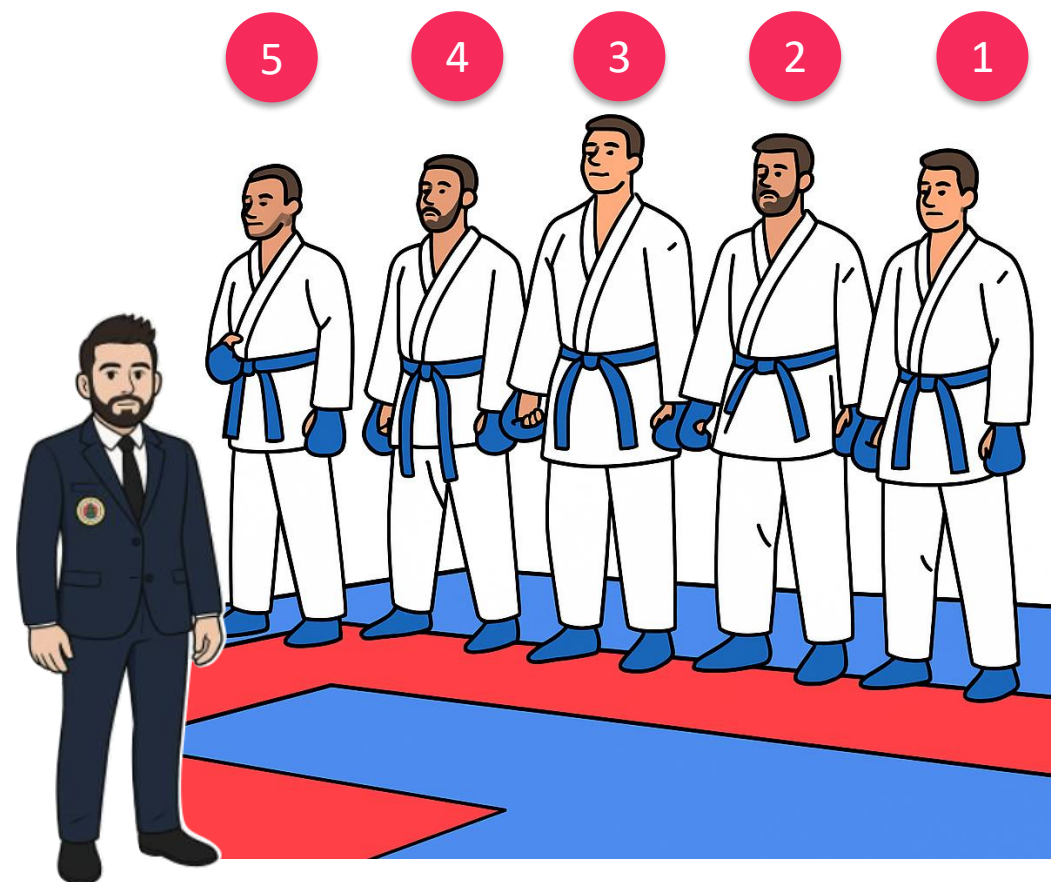
- Dans le cas où les deux équipes ont le même nombre de victoire, le même nombre de points, le même nombre d'IPPON et le même nombre de WAZA-ARI, un match supplémentaire (décisif) aura lieu. Les critères de ce match supplémentaire sont à prendre comme pour un match individuel.

Compétition par équipe

Positionnement des compétiteurs

Le compétiteur numéro 1 est le plus éloigné de l'arbitre.

Une équipe sera disqualifiée lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées le formulaire officiel.



Protestation officielle

- Aucune protestation contre un jugement ne peut être déposée aux membres de l'équipe arbitrale.
- Si une procédure d'arbitrage semble contrevénir aux règles, le coach du compétiteur ou son représentant officiel sont les seuls autorisés à faire une réclamation.

Protestation officielle

- Toute réclamation doit être présentée sous forme d'un rapport écrit **immédiatement** après le combat concerné (en individuel ou en équipe). La seule exception concerne les dysfonctionnements administratifs, qui peuvent être signalés au cours de la rencontre.
- Le coach demandera la protestation officielle au responsable de tatami **immédiatement** après la rencontre. La protestation écrite doit être complétée et les frais de protestation (**50€**) doivent être soumis au responsable de tatami dans les **5 minutes** suivant l'annonce de l'intention de manifester. **Le non-respect de ce délai peut entraîner le rejet automatique de la protestation.**

Protestation officielle

- Toute réclamation doit être formulée de manière précise et inclure le nom et le club des compétiteurs concernés, ainsi que les détails exacts du motif de la contestation
- Si un entraîneur ou un représentant de club ne soumet pas une réclamation dans les délais impartis, celle-ci peut être rejetée. Le jury d'appel analysera la situation et déterminera si le retard est justifié. Si le retard est jugé injustifié et qu'il perturbe le déroulement de la compétition, la réclamation ne sera pas prise en compte.

Protestation officielle

- **La charge de la démonstration de la preuve revenant au coach réclamant.**
- La décision du jury d'appel est définitive. Il revient au réclamant de faire part précisément de sa demande et d'apporter les preuves au jury au moment du dépôt de sa protestation. En aucun cas, un complément d'information pourra être apporté au jury après sa décision.

VIDEO REVIEW

- La vidéo replay est utilisée au minimum lors des championnats de France séniors. L'utilisation de la vidéo sera également recommandée pour d'autres compétitions lorsque cela est possible.
- Lorsqu'un entraîneur lève sa carte de revue vidéo pour signaler qu'un score de son compétiteur a été manqué par les juges. La demande de révision vidéo peut être demandée aussi lorsque, de l'avis de l'entraîneur, il y'a eu un score supérieur qui n'a pas été attribué.

VIDEO REVIEW

- Si un coach lève sa carte, puis le regrette immédiatement, la procédure ne sera pas arrêtée. Dans ce cas, le visionnage de la vidéo aura lieu conformément à la demande, même si l'entraîneur revient sur sa décision.
- Si le compétiteur souhaite que l'entraîneur demande une révision vidéo ou s'abstienne de procéder à une révision, cela doit être signalé discrètement de manière à ne pas perturber le déroulement du combat.

VIDEO REVIEW

- Le juge vidéo ne peut attribuer des points que s'il convient que le compétiteur pour lequel la demande a été formulée avait un score valide, c'est-à-dire un score qui a été marqué avant ou simultanément avec l'autre compétiteur.
- Une **exception** est faite lorsqu'un des compétiteurs n'a pas obtenu de point selon les juges, et qu'un seul des entraîneurs demande une révision vidéo, tandis que l'autre entraîneur n'a pas de carte ou ne souhaite pas de demande de vidéo. Dans ce cas, **seules les techniques** du compétiteur pour lequel une révision vidéo est demandée seront prises en compte.

VIDEO REVIEW

- Les 6 dernières secondes avant l'arrêt du combat seront prises en compte pour l'évaluation de la vidéo. Cependant, du temps supplémentaire peut être ajouté si nécessaire pour prendre la meilleure décision possible.
- Lorsqu'un coach souhaite faire appel à un examen vidéo, il doit préciser **la valeur du point (1, 2 ou 3) souhaité.**

VIDEO REVIEW

- Si les deux entraîneurs demandent une révision vidéo en même temps, le juge vidéo ne peut attribuer le point qu'à celui qui est considéré comme ayant marqué en premier. La seule exception concerne les techniques de notation simultanées, auxquelles cas des points peuvent être attribués aux deux compétiteurs.
- Si un entraîneur montre la carte pour une révision vidéo et que l'autre entraîneur souhaite également une révision pour la même situation, le deuxième entraîneur doit lever sa carte avant le début de la révision vidéo du premier.

VIDEO REVIEW

- Si la demande de révision vidéo est jugée valable, un carton rouge ou bleu sera levé avec le numéro correspondant : 3 pour IPPON, 2 pour WAZA ARI, ou 1 pour YUKO. L'arbitre attribuera ensuite le score de la manière habituelle. Si la demande est jugée invalide, l'arbitre effectuera, en direction du compétiteur, le geste de TORIMASEN et l'entraîneur perdra son carton.
- Exception faite si le coach demande une revalorisation d'une technique validée par au moins 2 juges. Si la technique revalorisée est refusée par le juge vidéo, la technique validée initialement par les juges doit être acceptée et le carton du coach sera retiré.

VIDEO REVIEW

- Le juge vidéo ne peut annuler aucune décision des juges de coin à l'exception de SENSU.
- Si le juge vidéo n'est pas en mesure d'observer la ou les techniques en raison de l'angle de la caméra, il le signalera en faisant le geste pour **MIENAI** et le coach conservera la carte.



VIDEO REVIEW

- En cas de problèmes techniques et qu'il n'est pas possible d'analyser la vidéo et de prendre une décision, la même procédure s'appliquera (**MIENAI**), et le coach conservera la carte.
- Si un coach demande une révision vidéo, mais de l'avis de l'arbitre, la technique était incontrôlée ou initiée par une faute, un avertissement ou une pénalité doit être appliqué, et le coach conservera la carte (**pas de révision vidéo**).

VIDEO REVIEW

- Une fois WAKARETE annoncé par l'arbitre, les entraîneurs n'ont pas la possibilité de faire une demande vidéo, à moins que la technique **ne se soit produite avant** l'appel de WAKARETE.
- Il incombe à l'entraîneur de se manifester auprès du responsable de tatami si une carte de révision vidéo (VR) ne lui est pas restituée à chaque fois que celui-ci a le droit de la récupérer.

VIDEO REVIEW

Lors des championnats seniors, le coach disposera d'une carte de révision vidéo :

- **Lors des phases de qualification**
- **Lors des matchs pour les médailles**

VIDEO REVIEW

- Si 2 juges valident la technique de AKA, et que le coach de AO demande une VR, la technique de AO doit être antérieure ou simultanée à celle de AKA pour être validée. Si le juge vidéo valide la technique de AO, alors qu'elle est arrivée après, selon l'opinion du coach, il pourra faire une protestation.

VIDEO REVIEW

- Si 2 juges valident YUKO pour AKA mais que le coach souhaite demander un IPPON pour une autre technique, si le juge vidéo refuse IPPON, YUKO sera attribué et la carte VR du coach sera retirée.

VIDEO REVIEW / CARTE COACH

Le point est validé

→ Le Coach garde la carte

Le point est refusé

→ Le Coach perd la carte

Demande de VR et regret

→ La procédure aura lieu

On n'est pas en mesure de
voir la technique

→ Le Coach garde la carte

Amélioration continue

Recensement mis en place pour la deuxième saison consécutive

Mise en place d'un fichier de synthèse complété lors de chaque compétition afin d'alimenter des analyses à court et long terme :

- Court terme : Amélioration des règlements / briefing précisé lors de compétitions suivantes...
- Long terme : Identifier une récurrence de problématiques lors des compétitions, anticiper et prévenir les situations.



Compétitions Nationales	Protestations	Acceptées	Refusées	SHIKKAKU	Raison	Modification / Complément règlementation (Sportif et/ou arbitrage)	Besoin en formation
Coupe de France Kata CJS - Ind	0						Travail sur la connaissance des écoles

Quelques chiffres clés

34 compétitions de Karaté
800 compétiteurs en moyenne par compétition
+ 27000 matches

	Protestations	Acceptées	% acceptées	Refusées	% refusées	SHIKKAKU
Saison 2024/2025	11	4	36%	7	64%	4
Saison 2025/2026	19	5	26%	14	74%	4

+70%

Amélioration : Sortie volontaire dans les dernières secondes / Sortie volontaire après la fin de temps

- Rappel Rôles et missions : **Importance**
 - Déplacement et Placement de l'arbitre pour être dans le champ visuel idéal
 - Kansa : vision à 100% du match
 - Appui du marqueur/chronométrateur qui siffle sur la fin de temps 0.00.00

Améliorations générales

Besoin en formation
Nouvelle réglementation enfants : Critère de points en juge et suivi
Point sans zanchin, placement et déplacement arbitre
Attribution des points sur saisie, manque de cible Gestion du wakarete/saisie

Besoin en formation
Connaissance des différentes écoles par les juges : mise en place de vidéos présentant les caractéristiques des écoles avec petit QCM à la fin ?
Attribution des points : trop de points non donnés ou donnés sans tous les critères Manque de suivi des juges, trop de fois il n'y a qu'un drapeau
Gestion des matchs en arbitre si toujours 2 juges en kumité

Alignement : Situation qui entraîne un Shikakku

Description du contexte et de la situation
AKA a dit "fil de pute" sur une séquence de match contre son adversaire.

Alignement Situation qui entraîne un Shikakku

- Manque de respect

Description du contexte et de la situation
AO a mis un coup de bâte à AKA à
deux reprises

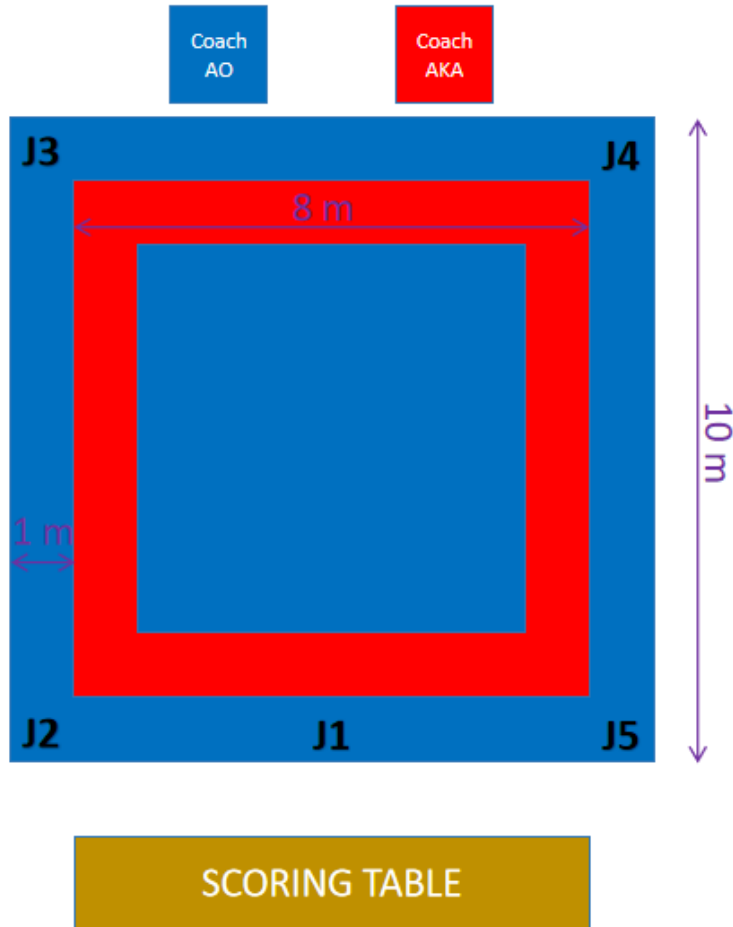
Alignement Situation qui entraîne un Shikakku

Description du contexte et de la situation

Après avoir insulté les arbitres : "Vous me cassez les coilles", puis quand l'arbitre lui demande de se calmer : "Vas-y, dégage, dégage, dégage", AO sort du tatami et décide de ne pas revenir sur le tatami en étant invité à reprendre sa place.

KATA

Surface de compétition



A partir de Minimes : La zone de compétition sera un carré réglementaire, conforme aux normes de la FFKDA, dont les côtés mesureront huit mètres (mesure prise depuis l'extérieur). Une zone de sécurité dégagée de deux mètres sera aménagée autour de chaque côté (**5 juges obligatoire**)

Poussins, Pupilles et Benjamins : L'arbitrage se fera à 5 juges du niveau départemental jusqu'au niveau national pour les poussins, pupilles et benjamins. Toutefois, si le département ou la région le souhaite, le système à 3 juges peut être utilisé. La zone de compétition sera un carré réglementaire, conforme aux normes de la FFKDA permettant une exécution du kata sans interruption.

Tenue des compétiteurs

Les lunettes ne sont pas autorisées en équipe mais le port de lunettes de sport correctrices ou de lentilles de contact souples est autorisé en individuel aux risques et périls du compétiteur.



Tenue des compétiteurs

Les compétiteurs qui se présentent sur la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté-GI irrégulier auront **1 minute** pour corriger leur tenue vestimentaire.

Dans ce cas, l'entraîneur sera exclu de coacher ce match, à moins que l'équipement et la tenue vestimentaire n'aient pas été préalablement vérifiés par un contrôleur désigné pour cette mission.

Tenue des compétiteurs

Sont notamment interdits :

- toute modification volontaire de la coupe ou de la forme du karaté-gi
- toute manipulation destinée à modifier artificiellement son volume ou son apparence
- tout gonflement artificiel du karaté-gi
- l'ajout d'éléments non autorisés
- tout marquage, inscription ou élément décoratif non conforme à la réglementation en vigueur



COMPORTEMENTS INTERDITS

Toute action ou comportement destiné à produire un effet spectaculaire incompatible avec l'exécution traditionnelle et martiale du Kata est interdit.

- les gestes sonores ou visuels destinés à accentuer artificiellement l'impact de la prestation
- les frappes volontaires sur le corps, le sol ou le karaté-gi
- les respirations exagérées ou injustifiées techniquement
- les attitudes, mimiques ou comportements manifestement théâtraux
- toute autre action étrangère à l'exécution technique normale du Kata

COMPORTEMENTS INTERDITS

Lorsque de tels comportements, répétés, altèrent de manière manifeste l'esprit martial et traditionnel du Kata, les juges peuvent, après délibération collégiale, prononcer la **disqualification** du compétiteur ou de l'équipe concernée.

COMPORTEMENTS INTERDITS

- Lorsque le Kata comporte traditionnellement un ou plusieurs Kiai, ceux-ci doivent être exécutés conformément aux principes techniques de l'école ou du style concerné.
- Le Kiai doit être bref, concentré et synchronisé avec la technique correspondante.
- Un Kiai excessif, prolongé, artificiel, théâtral ou exécuté indépendamment de la technique constitue une faute d'exécution.

Nombre de Kata requis

- Dans les catégories CADETS, JUNIORS, ESPOIRS, SENIORS et VÉTÉRANS, un kata différent doit être exécuté lors des **5 premiers tours**, y compris pour les personnes qui sautent un tour (bye).
- Si un sixième tour est nécessaire, un kata déjà exécuté peut-être répété, mais **il ne doit pas être répété 2 fois de suite**, d'un tour à l'autre. Ce principe s'applique également si un septième tour est nécessaire, etc ...

Nombre de Kata requis

Exception faite pour les matchs pour une médaille où n'importe quel kata déjà exécuté peut être répété à condition qu'il n'ait pas déjà été exécuté 2 fois.

Nombre de Kata requis

- Dans la catégorie MINIMES, un kata différent doit être exécuté lors des **quatre** premiers tours, y compris pour les personnes qui sautent un tour (bye).
- Si un cinquième tour est nécessaire, un kata déjà exécuté peut-être répété, **mais il ne doit pas être répété deux fois de suite, d'un tour à l'autre**. Ce principe s'applique également si un sixième tour est nécessaire, etc ...

Nombre de Kata requis

Exception faite pour les matchs pour une médaille où n'importe quel kata déjà exécuté peut être répété à condition qu'il n'ait pas déjà été exécuté 2 fois.

Évaluation

- La performance d'un compétiteur est évaluée depuis le salut initial au début du kata jusqu'au salut final à la fin du kata.
- Toutefois, pour les matchs de médailles par équipe, l'évaluation de la performance, ainsi que le chronométrage, commence au **salut au début du kata** et se termine lorsque les compétiteurs saluent **après avoir terminé le Bunkai**.

Kata Enfants - Poussins, Pupilles, Benjamins

- Au cours des différents tours, les compétiteurs ont la possibilité de représenter qu'une seule fois 2 katas déjà exécutés (**JOKER**). Le choix de la répétition des 2 katas peut s'effectuer à partir du 2ème tour jusqu'aux places de médailles.

Exemple pour la catégorie benjamin :

1er tour	2ème tour	3ème tour	4ème tour	5ème tour	6ème tour	7ème tour
Heian shodan	Heian nidan	Heian nidan	Heian sandan	Heian yodan	Heian yodan	Bassaï daï


1er kata répété
(1er joker utilisé)


2ème kata répété
(2ème joker utilisé)

Kata Enfants - Poussins, Pupilles, Benjamins

- Lors de la finale et lors du match pour la médaille de bronze, pour les catégories Pupilles, Poussins et Benjamins, le compétiteur peut choisir un kata parmi ceux proposés sur la liste officielle des katas de finales « Voir annexe 1 ».
- **Pour les places de médaille, il est possible de répéter un kata hormis ceux déjà répétés (Joker).**

KATA - CRITÈRES DE JUGEMENT

1 - Positions (Dachi) : Précision, stabilité et justesse des positions tout au long du Kata.

2 - Techniques : Exécution correcte, précision et efficacité des techniques.

3 - Mouvements de transition : Fluidité et coordination entre les techniques, sans interruption ni perte de contrôle.

4 - Synchronisation et coordination : Exécution des techniques avec un bon rythme et une harmonie globale du corps.

KATA - CRITÈRES DE JUGEMENT

5 - Respiration correcte : Contrôle de la respiration en accord avec l'intensité et le rythme du Kata, contribuant à la puissance et à la concentration.

6 - Concentration (Kime) : Focalisation, intensité mentale et transmission de l'énergie dans chaque mouvement.

7 - Conformité au KIHON : Cohérence avec les principes fondamentaux du style pratiqué, en particulier la fidélité aux techniques de base.

KATA - CRITÈRES DE JUGEMENT

8 - Force : Présence de puissance contrôlée dans l'exécution des techniques.

9 - Vitesse : Variation et maîtrise du tempo, avec des accélérations et décélérations bien placées.

10 - Équilibre : Contrôle du corps à tout moment, même dans les déplacements rapides ou les changements de position.

BUNKAI - CRITÈRES DE JUGEMENT

1 - Positions (Dachi) : Précision, stabilité et justesse des positions tout au long du Kata.

2 - Techniques : Exécution correcte, puissance, précision et efficacité des techniques.

3 - Mouvements de transition : Fluidité et coordination entre les techniques, sans interruption ni perte de contrôle.

BUNKAI - CRITÈRES DE JUGEMENT

4 - Contrôle du rythme : gestion du temps entre les mouvements et respect des distances dans l'espace.

5 - Maîtrise du corps : des techniques et de l'énergie. Aucune perte de contrôle physique ou mental.

6 - Concentration (Kime) : Focalisation, intensité mentale et transmission de l'énergie dans chaque mouvement.

BUNKAI - CRITÈRES DE JUGEMENT

7 - Conformité (au Kata) : Utilisation des mouvements réels tels qu'exécutés dans le Kata.

8 - Force : Présence de puissance contrôlée dans l'exécution des techniques.

9 - Vitesse : Variation et maîtrise du tempo, avec des accélérations et décélérations bien placées.

10 - Équilibre : Contrôle du corps à tout moment, même dans les déplacements rapides ou les changements de position.

Fautes (12)

- Kiai incorrect.

Disqualifications (12)

- Ne pas commencer ni finir le Kata face au juge central.
- Supprimer ou ajouter des mouvements, ou modifier substantiellement la performance par rapport à sa forme originale.
- Perte totale d'équilibre ou chute pendant l'exécution du Kata.
- Répétition persistante et manifeste de gestes théâtraux, tels que taper du pied au sol, se taper la poitrine, le bras ou le Karategi, ou une expiration inappropriée.

Procédure préalable à toute disqualification

- Avant de prononcer toute disqualification, le juge 1 doit procéder à une brève consultation de l'ensemble des juges composant le panel d'arbitrage.
- À l'issue de cette consultation, la décision est annoncée par le juge 1.
- Cette procédure s'applique à tous les cas de disqualification prévus par le règlement.

FONCTIONNEMENT DES MATCHS

- En cas de divergence entre le nom et le numéro du Kata, le numéro figurant sur la liste officielle des Kata prévaudra.
- Il est de la seule responsabilité de l'entraîneur, ou en son absence, du compétiteur ou du représentant de l'équipe, de s'assurer que le Kata soumis est conforme et autorisé pour le tour concerné.
- Aucune réclamation ne sera acceptée en cas d'erreur de déclaration du kata choisi.

LISTE DES KATAS - MINIMES / CADETS

SHOTOK AN	SHITO RYU	GOJU- RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKAI	GENSEI RYU	UECHI RYU
Liste officielle WKF				5 PINAN	CHI I & JIN I	SANCHIN
				GESIKAI DAI OU ICHI GESIKAI SHO	SHUKUMINE BASSAI	FUKYU KATA ICHI
				SAIFA	KISHIMOTO KUSHANKU	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
				SEIENCHIN	WANSHU	KANSHIWA
				TSUKI NO KATA	SEIENCHIN	KANSHU
				YANTSU	SHISOSHIN	SEICHIN
				SEIPAI	SANSERU SEIPAI	SEISAN

LISTE DES KATAS - POUSSINS

SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKAI	GENSEI RYU	UECHI RYU
TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI	TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SON ICHI	GENSEI SHODAN	SANCHIN
TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI	TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU SONO ICHI	GENSEI NIDAN	FUKYU KATA ICHI
TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN	TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SONO SAN	GEKISAI DAI ICHI	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
HEIAN SHODAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KAT ICHI	PINAN NIDAN	PINAN SONO ICHI	GEKISAI DAI NI	KANSHIWA
HEIAN NIDAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI	PINAN SHODAN	PINAN SONO NI	TEN I	

LISTE DES KATAS - PUPILLES

SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKAI	GENSEI RYU	UECHI RYU
TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI	TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SON ICHI	GEKISAI DAI ICHI	SANCHIN
TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI	TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU SONO NI	GEKISAI DAI NI	FUKYU KATA ICHI
TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN	TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SONO SAN	TEN I	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
HEIAN SHODAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI	PINAN NIDAN	PINAN SONO ICHI	SHIHO NUKI-KUZUSHI	KANSHIWA
HEIAN NIDAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI	PINAN SHODAN	PINAN SONO NI	SHIHO YABURI	
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	GEKISAI DAI ICHI	PINAN SANDAN	PINAN SONO SAN	SAIFA	
HEIAN YODAN	PINAN YODAN	GEKISAI DAI NI	PINAN YODAN	PINAN SONO YON	SHUKUMINE BASSAI	
HEIAN GODAN	PINAN GODAN Ou SHINSEI 1 et 2		PINAN GODAN	PINAN SONO GO		

LISTE DES KATAS POUR LES PLACES DE MÉDAILLES - PUPILLES

SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKA I	GENSEI RYU	UECHI RYU
BASSAI DAI	BASSAI DAI	SAIFA	BASSAI	SAIFA		KANSHU

LISTE DES KATAS - BENJAMINS

SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKAI	GENSEI RYU	UECHI RYU
5 HEIAN	5 PINAN SHIN SEI 1 et 2	FUKIYU KATA ICHI et NI	5 PINAN	5 PINAN	TEN I & JIN I	SANCHIN
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI OU ICHI	JIN I & NAIHANSHI	FUKYU KATA ICHI
BASSAI DAI	BASSAI DAI	SAIFA	BASSAI	SAIFA	SAIFAA & SHUKUMINE BASSAI	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
						KANSHIWA
						KANSHU

LISTE DES KATAS POUR LES PLACES DE MÉDAILLES - BENJAMINS

SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKA I	GENSEI RYU	UECHI RYU
KANKU DAI	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN	KUSHANKU	SEIENCHIN	KISHIMOTO KUSHANKU	SEICHIN
EMPI	SEIENCHIN	SHISOUCHIN	WANSHU	BASSAI	WANSHU	
JION	JION SEIPAI	SANSEIRU	JION	GARYU	SEIENCHIN	
GOJUSHIO SHO	ANAN	SEIPAI	NISEISHI	SEIPAI	SANSERU SEIPAI	

CLOTURE DU STAGE

QUESTIONS DIVERSES

Programme

Stage Arbitrage

**Réservé aux
arbitres**

13h00 à 17h00

- Retour sur la saison passée et présentation de la saison à venir
- Approche ludique des règlements
- Mise en situation pratique
- Examens et Challenge Jeunes Arbitres
- Réponses aux questions



Lutte contre les violences sexuelles et sexistes

Marjorie LOCK – DTR

Aurélie BERTON – Référente LVSS Grand EST

Lutte contre les violences sexuelles et sexistes

Un sujet qui nous concerne toutes et tous – c'est notre responsabilité collective de faire avancer ces sujets.

Communication fédérale à venir pour établir un binôme (1 femme et 1 homme) d'arbitres nationaux qui aura notamment un accès direct à la CNA lors des compétitions et de faire remonter les situations et comportements déplacés concernant les violences, violences sexuelles, violences sexistes...

Formulaire en ligne avec date limite fixée au 15 octobre 2026.

Présentations

- *Représentant des arbitres*
- *Responsables de département*
- *CSDGE*
- *CNA*
- *Arbitres nationaux 2026*

COMMISSION NATIONALE d'ARBITRAGE

2024-2028



**Jérémy SUTERA
SARDO**
Président de la CNA



Hugues MICHOLET
Président adjoint de
la CNA



Sébastien UHRING
Secrétaire



Renaud BATAILLE
Secrétaire adjoint



**Cécile
JOUSSEAUME**
Chargée de mission
"jeunes arbitres"



Denis DE RANIERI
Chargé de mission
"jeunes arbitres"



Yahya KANDOSSI
Membre de la CNA



**Mohammed
DAOUD**
Membre de la CNA

Licence

Convocations

Stages arbitrages dep / région

Engagement dans l'arbitrage

Discours rentrée saison 2026 /2027
Jérémy SUTERA SARDO

Cohérence

« La cohérence arbitrale, c'est la capacité de l'arbitre à appliquer un même cadre de référence à des situations comparables, tout en sachant adapter sa décision aux circonstances particulières de chaque action. »

« Être cohérent, ce n'est pas décider toujours pareil ; c'est décider selon les mêmes principes. »

Cohérence

Une distinction importante pour former les arbitres

Je présenterais la cohérence autour de **4 axes** :

1. Cohérence avec la règle

« Est-ce que ma décision est conforme au règlement ? »

2. Cohérence avec la situation

« Est-ce que ma décision correspond réellement à ce qui vient de se passer ? »

3. Cohérence avec mes décisions précédentes

« Ai-je utilisé le même critère depuis le début ? »

4. Cohérence avec l'équipe arbitrale

« Est-ce que nous avons la même lecture de la situation ? »

Alignement

1. « L'alignement, c'est faire correspondre ce que je sais, ce que je vois, ce que je décide et la manière dont je l'exprime. »
2. « Être aligné, ce n'est pas faire tous la même chose ; c'est partager les mêmes principes. »
3. « La pression peut changer la situation, mais elle ne doit jamais changer mes critères. »
4. « Un arbitre aligné n'est pas celui qui ne se trompe jamais ; c'est celui dont les décisions reposent sur des principes clairs, partagés et assumés. »

Confiance

Les principales applications de la confiance dans l'arbitrage

1. La confiance en soi

1. Assumer ses décisions, même lorsqu'elles sont contestées.
 2. Ne pas modifier une décision simplement sous la pression.
 3. Oser prendre une décision difficile ou impopulaire.
 4. Rester maître de ses émotions après une erreur.
2. → « *Je sais pourquoi j'ai pris cette décision et je l'assume.* »

3. La confiance dans ses compétences

1. Connaître parfaitement les règles.
 2. Maîtriser les procédures et les signaux.
 3. S'appuyer sur son expérience et son analyse du jeu.
 4. Être capable de reconnaître une situation complexe.
4. → La compétence nourrit la confiance, et la confiance permet de mieux mobiliser sa compétence.

5. La confiance des joueurs envers l'arbitre

1. Les joueurs doivent sentir que l'arbitre est **juste, cohérent et impartial**.
 2. Une décision peut être contestée, mais l'arbitre doit conserver sa crédibilité.
 3. La cohérence dans les décisions crée progressivement cette confiance.
6. → « *Je peux ne pas être d'accord avec l'arbitre, mais je sais qu'il est équitable.* »

Confiance

1. La confiance dans l'équipe arbitrale

1. Faire confiance à son collègue.
2. Accepter de déléguer et de partager l'information.
3. Ne pas chercher à tout contrôler.
4. Se soutenir mutuellement après une décision difficile.

2. → L'arbitrage devient alors une **construction collective** plutôt qu'une juxtaposition de décisions individuelles.

3. La confiance dans la communication

1. Parler avec assurance, sans agressivité.
2. Utiliser une communication claire et adaptée.
3. Expliquer lorsque cela est nécessaire, sans entrer dans une négociation.
4. Utiliser la posture, le regard et la voix pour asseoir son autorité.

4. → La confiance ne signifie pas *parler plus fort* ; elle signifie **être suffisamment sûr de soi pour communiquer calmement**.

5. La confiance dans la prise de décision

1. Décider rapidement lorsque la situation l'exige.
2. Éviter l'hésitation excessive.
3. Accepter qu'une décision puisse être imparfaite.
4. Une fois la décision prise, passer immédiatement à l'action suivante.

6. → **Décider → assumer → continuer.**

Confiance

1. La confiance face à la contestation

1. Ne pas vivre la contestation comme une attaque personnelle.
2. Distinguer la frustration du joueur de la remise en cause de sa légitimité.
3. Savoir écouter sans perdre son cadre.
4. Sanctionner lorsque la contestation dépasse les limites.

2. La confiance après une erreur

C'est probablement l'une des dimensions les plus importantes.

3. Un arbitre peut perdre confiance après une erreur et commencer à :

1. surcompenser ;
2. hésiter ;
3. chercher à « rattraper » une décision ;
4. perdre sa concentration ;
5. devenir excessivement prudent.

4. La confiance consiste alors à **accepter l'erreur, l'analyser rapidement et revenir au présent.**

**Cohérence, Alignement et
confiance, dans les organes
déconcentrés**

**commission
nationale
d'arbitrage**



Responsables régionaux



Responsables départementaux



***Arbitres nationaux, régionaux,
départementaux et stagiaires***

commission nationale d'arbitrage



**Responsables
régionaux**



**Responsables
départementaux**



**Arbitres nationaux,
régionaux, départementaux
et stagiaires**

L'objectif :

respecter l'acheminement
de l'information et ne pas
transgresser ce schéma

*(ex : un arbitre départemental fait une
demande directement auprès du
responsable de région, un arbitre vers le
Président de la CNA, etc...)*

quelques **cas** spécifiques

*Un responsable de région veut demander
des arbitres d'une autre région*

Responsable régional —→ **Président de la CNA**

*Des arbitres souhaitent arbitrer dans un autre pays
(surtout pour les régions frontalières à la Belgique, à la
Suisse, à l'Espagne ou au Luxembourg)*

Arbitres concernés —→ **Responsable régional** —→ **Président de la CNA**

accompagnement et bienveillance

des responsables de régions

À retenir :

aucune autorité envers les départements ou les régions (*tout le monde est autonome dans son territoire*)

L'objectif :

être un réel soutien pour les responsables de département, les former en fonction des besoins de chacun

Par quel(s) moyen(s) ?

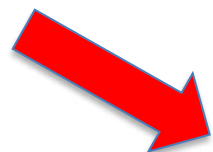
en organisant une réunion et en maintenant le contact avec les responsables de départements tout au long de l'année

Etat des lieux de l'arbitrage

L'ETAT DES LIEUX 2025-2026

SAISON 2023-2024

1765



SAISON 2023-2024

1674



SAISON 2025-2026

1564

L'ETAT DES LIEUX 2025-2026

Région	Niveau départemental			Niveau régional			Niveau national			Niveau international			Dont liste JAHN			Total Femme	Total Homme	Dont -21 ans	Total
	Femme	Homme	Dont -21 ans	Femme	Homme	Dont -21 ans	Femme	Homme	Dont -21 ans	Femme	Homme	Dont -21 ans	Femme	Homme	Dont -21 ans				
Haut de France	14	38	22	12	33	10	6	10	1	0	5			1		32	87	33	120
Ile de France	39	82	20	33	74	18	15	46		1	5			1		87	208	38	296
Grand Est	26	40	21	19	32	26	5	19	2	1	3			2		51	96	49	149
Bourgogne FC	8	19	6	7	41	6	3	10	0	0	3	0	0	0	0	18	73	12	91
AURA	18	47	23	23	49	25	5	16	1	0	4	0	0	1	0	46	117	49	164
PACA	22	38	28	13	45	19	8	13	2		1	0	0	0	0	43	97	49	140
Occitanie	41	45	29	25	31	17	5	15	2	1						71	91	48	162
Nouvelle Aquitaine	25	44	34	6	20	4	4	11	1	1	1	0	0	0	0	35	76	39	111
Pays de la Loire	23	40	53	15	22		3	4								41	66	53	107
Bretagne	6	3	2	3	13	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	9	19	2	28
Normandie	10	13	18	10	14	4	5	8	0	0	1	0	0	0	0	25	36	22	61
CVDL	14	35	12	6	14	5	3	9	1		0	0	0	0	0	23	58	18	81
Haute-Corse	13	18	22	1	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	14	22	23	36
Corse du Sud	1	5	6	1		1	1	1	2										18
FFK	260	467	296	174	390	136	63	167	12	6	23	0	0	5	0	495	1046	435	1564

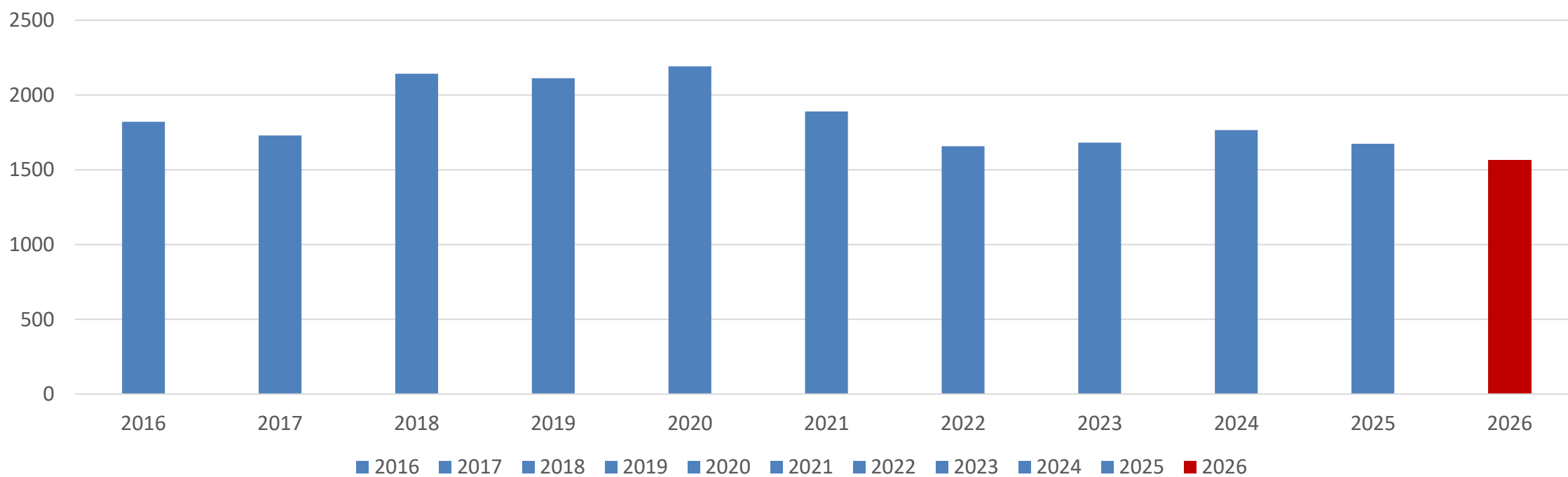
L'ETAT DES LIEUX 2025-2026



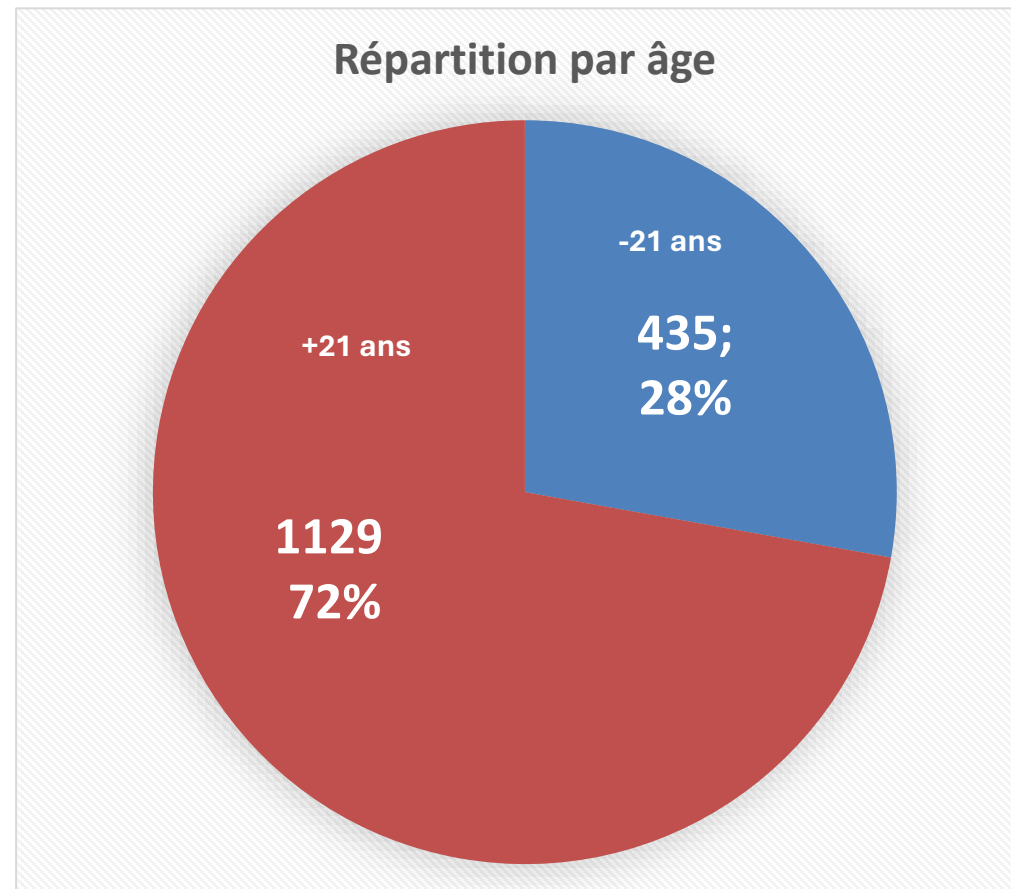
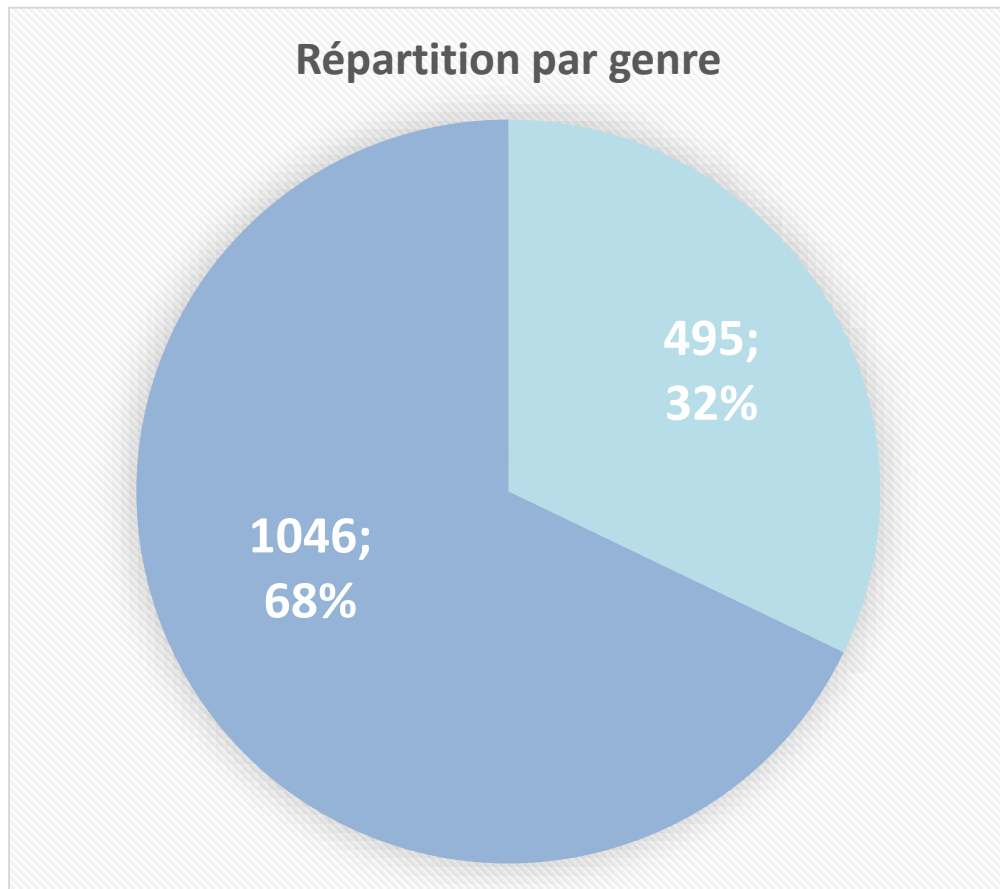
Le nombre d'arbitres sur le territoire

Le corps arbitral français compte aujourd'hui **1564** arbitres (moins 110 arbitres sur le territoire par rapport à la saison dernière)

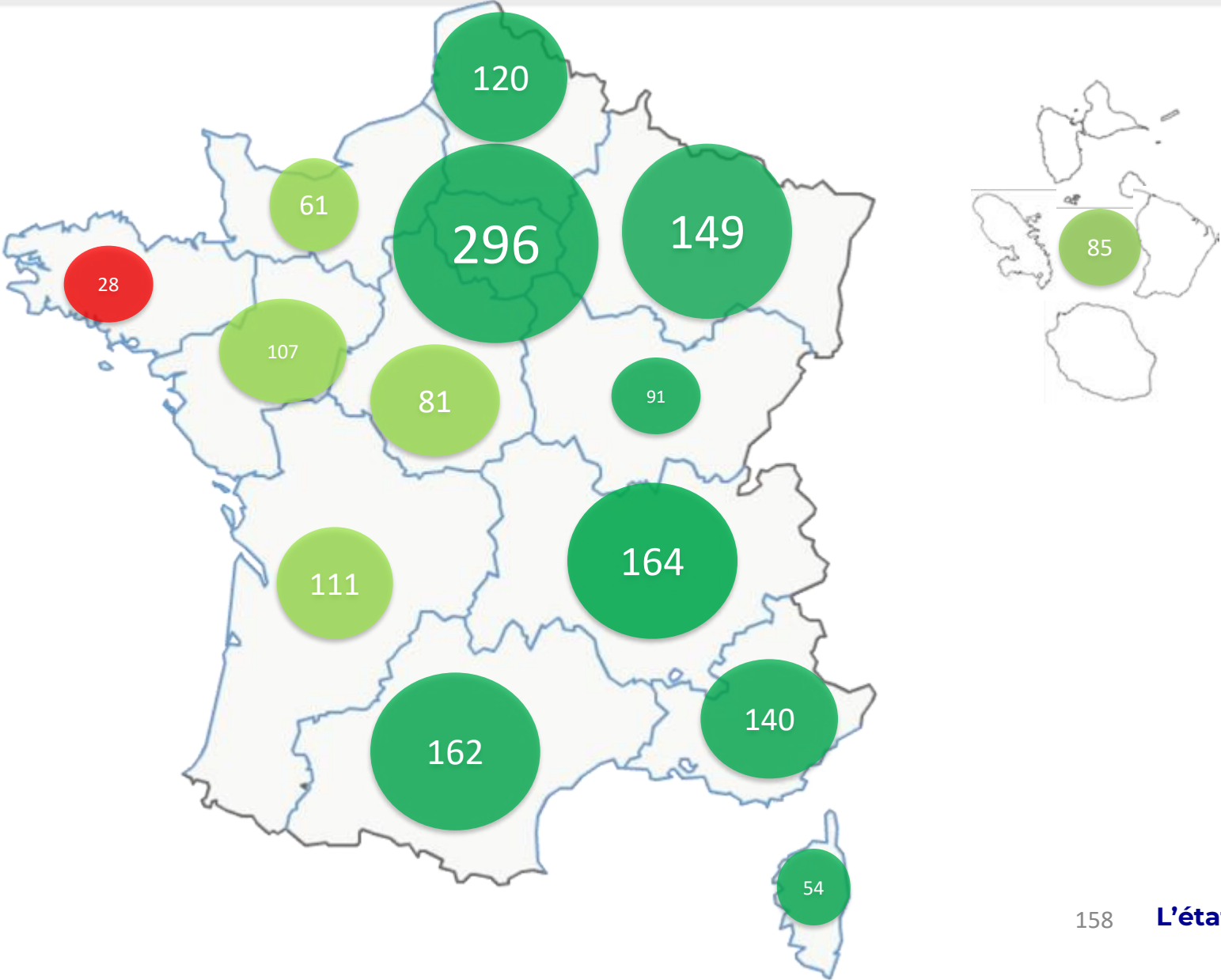
Évolution du nombre d'arbitres depuis 10 ans



Répartition des arbitres par genre et par âge

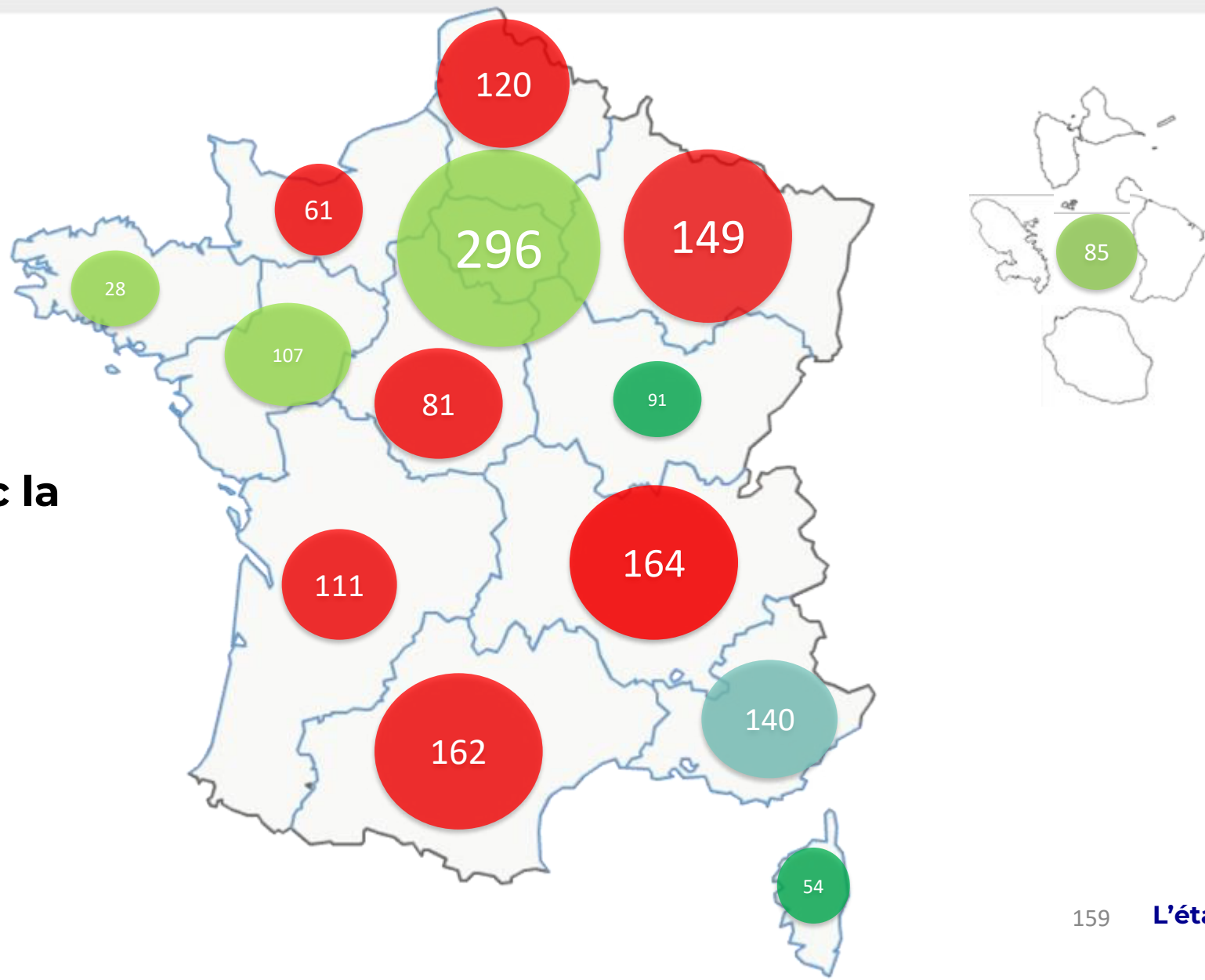


L'ETAT DES LIEUX 2025-2026



L'ETAT DES LIEUX 2025-2026

Constat en lien avec la
saison passée



L'ETAT DES LIEUX 2025-2026

Focus : arbitres territoires en activité

Année	Femme	Homme	Dont -21 ans	Total
2024-2025	419	902	401	1321
2025-2026	434	857	432	1291
Progression	3.58 %	- 4.99 %	7.7 %	- 2.23 %

Focus : arbitres nationaux en activité

Année	Femme	Homme	-21 ans	Total
2024-2025	52	152	8	212
2025-2026	63	167	12	242
Progression	21.2 %	9.87 %	50 %	14.15 %

L'ETAT DES LIEUX 2025-2026

Focus : arbitres WKF en activité

Année	Femme	Homme	-21 ans	Total
2024-2025	0	7	0	7
2025-2026	0	7	0	7
Progression	-	-	-	-

Focus : arbitres EKF en activité

Année	Femme	Homme	-21 ans	Total
2024-2025	0	7	0	7
2025-2026	3	8	0	11
Progression	300%	14.29%	-	57.1 %

Constat : baisse des effectifs dans les territoires mais une progression à l'échelon national.

Nombre de compétition: 30 → 23

Nombre de convocation 1234 → 805

Les examens régionaux

Bilans et perspectives

EXAMENS REGIONAUX : Bilans

KUMITE

Nombre total de participants	Nombre de réussite	Taux de réussite national
142	116	81,69 %

KATA

Nombre total de participants	Nombre de réussite	Taux de réussite national
111	96	86,49 %

EXAMENS REGIONAUX : RAPPEL

1. Organisation sur vos championnats de Ligue.
2. Les candidats doivent être inscrits **FIN OCTOBRE 2026. (document d'inscription associé)**
3. Les documents sont envoyés une semaine avant le premier championnat de ligue.
4. Une épreuve théorique et une épreuve pratique sont obligatoirement organisées.
5. Le tableau de résultats définit les résultats de l'examen. **Il est envoyé à la CNA à l'issue de l'examen.**

Examens Régionaux 2026-2027

Les examens Régionaux auront lieux lors des championnats et open de ligues KATA et KUMITE

L'examen est commun: Les documents seront envoyés par la CNA : Fin octobre 2026 (**rappel de la confidentialité attendue**)

➔ Votre tableau de résultat est à communiquer à la CNA (Jérémy, Renaud et Sébastien) immédiatement après la fin de l'examen.

➔ La CNA (**Renaud**) se chargera de modifier les titres dans SIKADA



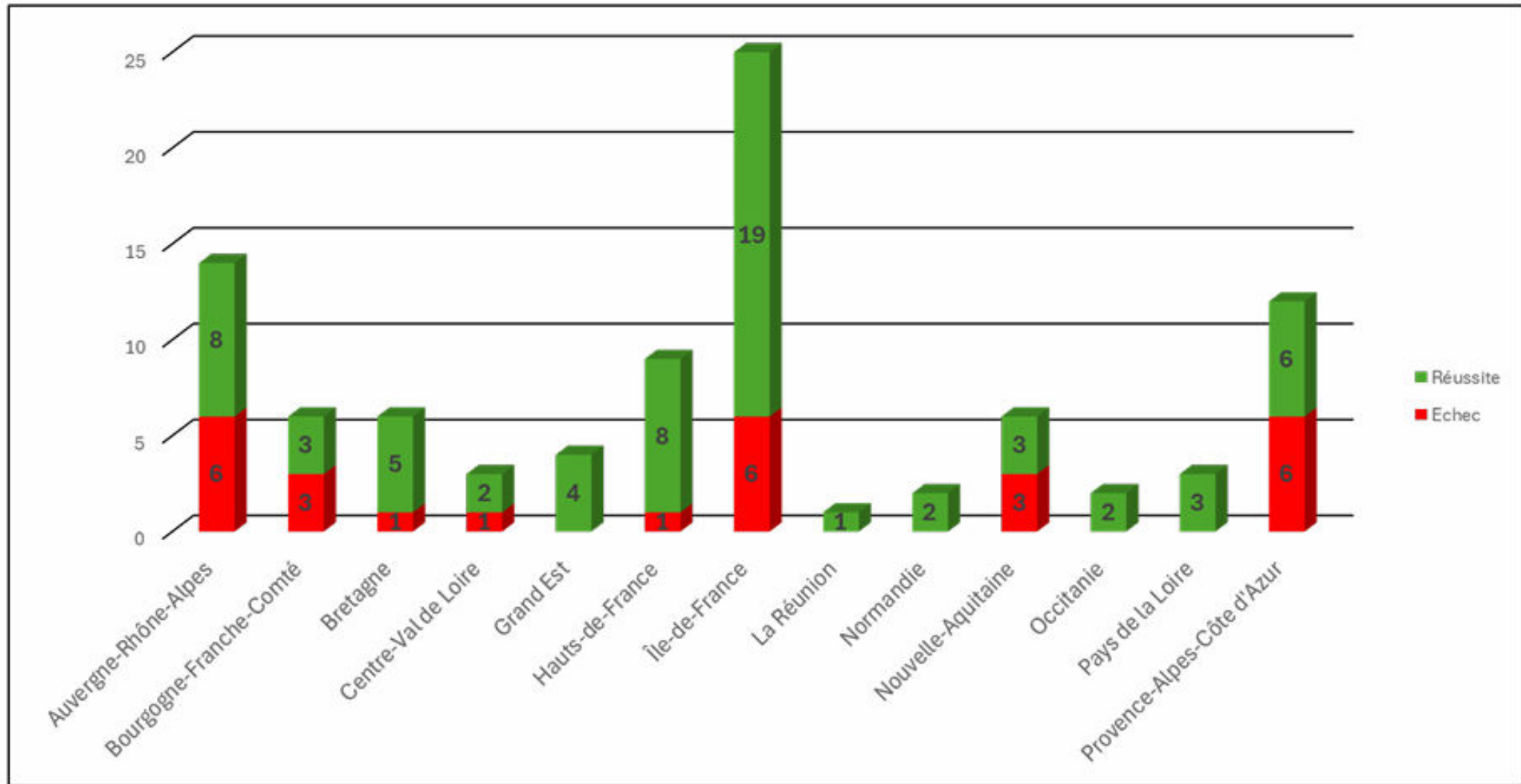
5. Les examens nationaux

Bilans et perspectives

Examens Nationaux 2025 / 2026

KUMITE A & B Resp de Département 02 Novembre 2025 (Lille)	10 Candidats prévus	10 Candidats présents	9 reçus 1 échoué	90 % de réussite
KUMITÉ B Session 1 26 Octobre 2025 (Villebon)	29 Candidats prévus	26 Candidats présents	20 reçus 6 échoués	77 % de réussite
KUMITÉ A 19 Avril 2026 (PAM)	35 Candidats prévus	29 Candidats présents	20 reçus 9 échoués	69 % de réussite
KUMITÉ B Session 2 21 JUIN 2026 (Paris)	32 Candidats prévus	28 Candidats présents	17 reçus 11 échoués	61 % de réussite
Total →	106 Candidats prévus	93 Candidats présents	66 reçus 27 échoués	74 % de réussite

Résultats par Ligues Régionales



Rappels : pré-requis aux examens

Pré-requis examen National

- ☐ Titulaire du 2^{ème} DAN,
- ☐ 18 ans
- ☐ Ligue A depuis au moins la saison précédente,
- ☐ Licence fédérale 2026/2027

Quel que soit le niveau d'arbitrage (départemental, Ligue, National), les candidats ne peuvent se présenter qu'à un seul examen (Kumité et Kata) durant la même saison sportive.

Exemple : un candidat qui a obtenu cette saison 2024/2025, le titre de **Juge régional KATA A** ne peut se présenter à l'examen **national de Juge Kata B**.

LES TITRES D'ARBITRE EN KUMITE



Pour les jeunes : TITRE KUMITE

Départemental	Titres	Pré-requis
	(Jeune) Stagiaire	A partir de 14 ans
	(Jeune) Arbitre départemental B	
	(Jeune) Arbitre départemental A	
Ligue Régionale	Titres	Pré-requis
	(Jeune) Arbitre Ligue régional B	A partir de 16 ans
	(Jeune) Arbitre Ligue régional A	
National	Titres	Pré-requis
	(Jeune) Arbitre National	A partir de 18 ans
		2ème DAN
		Pour les jeunes arbitres : Participation au concours jeune arbitre national
		Pour les jeunes arbitres : Validation de la partie théorique du concours national

LES TITRES D'ARBITRE EN KATA



Pour les jeunes : TITRE KATA

Départemental	Titres	Pré-requis
	Jeune Stagiaire	A partir de 14 ans
	Jeune Juge départemental B	
	Jeune Juge départemental A	
Ligue Régionale	Titres	Pré-requis
	Jeune Juge Ligue régional B	A partir de 16 ans
	Jeune Juge Ligue régional A	
National	Titres	Pré-requis
	Jeune Juge National	A partir de 18 ans
		2ème DAN
		Pour les jeunes arbitres : Participation au concours jeune arbitre national
		Pour les jeunes arbitres : Validation de la partie théorique du concours national

5. Les examens internationaux

Bilans et perspectives

EXAMENS EUROPEENS (Continentalux) : Bilans



EXAMENS CONTINENTAUX

4 candidats se sont rendus à LIMASSOL (CHYPRE) à l'examen CONTINENTAL KUMITE et KATA (Février 2026)

- Laura SAULDOIS a réussi l'examen : JUDGE B KUMITE
- Renaud BATAILLE a renouvelé sa licence JUDGE B KUMITE
- Yahya KANDOSSI a renouvelé sa licence JUDGE A KUMITE et KATA
- Youcef MEZAHM a renouvelé sa licence JUDGE A KUMITE et a réussi l'examen JUDGE B KATA

➔ **75% de réussite pour cette session**



ARBITRES CONTINENTAUX EN 2026



Liste des arbitres continentaux en activité en 2026 (Parcours terminé)

Licence KUMITE

- JUDGE B ✓
- JUDGE A ✓
- REFEREE B ✓
- REFEREE A ✓

Licence KATA

- JUDGE B ✓
- JUDGE A ✓

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
SUTERA SARDO Jeremy	REFEREE A	JUDGE A	GRAND-EST
PAVY Alexandre	REFEREE A	JUDGE A	HAUT DE France
UHRING Sébastien	REFEREE A	JUDGE A	GRAND-EST

ARBITRES CONTINENTAUX EN 2026



Liste des arbitres continentaux en activité en 2026 (formation)

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
KANDOUSSI Yahya	JUDGE A	JUDGE A	HAUT DE FRANCE
BATAILLE Renaud	JUDGE B		AURA
MEZAHM Youcef	JUDGE A	JUDGE B	ILE DE France
JOUSSEAUME Cécile	JUDGE B		OCCITANIE
DUFOUR Arnaud	JUDGE B		BOURGOGNE FC
SIX Laurent	JUDGE B	JUDGE B	HAUT DE FRANCE
DA SILVA Laura	JUDGE B	JUDGE B	ILE DE France

EXAMENS MONDIAUX : Bilans



EXAMENS MONDIAUX



3 candidats ont passé l'examen MONDIAL KUMITE et KATA (octobre 2025) à PARIS en marge du tournoi de qualification pour les championnats du monde.

- **Yucef MEZAHAM** a réussi l'examen REFEREE B KUMITE et JUDGE A KATA
- **Sébastien UHRING** a réussi l'examen JUDGE A KUMITE et JUDGE A KATA
- **Jeremy SUTERA SARDO** réussi l'examen : REFEREE A KUMITE

➔ 100% de réussite pour cette session

EXAMENS MONDIAUX EN 2026



Liste des arbitres mondiaux en activité en 2026 (Parcours terminé)

Licence KUMITE

- JUDGE B ✓
- JUDGE A ✓
- REFEREE B ✓
- REFEREE A ✓

Licence KATA

- JUDGE B ✓
- JUDGE A ✓

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
MICHOLET Hugues	REFEREE A	JUDGE A	ILE DE France
DE RANIERI Denis	REFEREE A	JUDGE A	PACA
DAOUD Mohamed	REFEREE A	JUDGE A	ILE DE FRANCE
SUTERA-SARDO Jérémy	REFEREE A	JUDGE A	GRAND EST

ARBITRES MONDIAUX EN 2026



Liste des arbitres mondiaux en activité en 2026 (formation)

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
UHRING Sébastien	JUDGE A	JUDGE A	GRAND-EST
MEZAHM Youcef	REFEREE B	JUDGE A	ILE DE France
KANDOUSSI Yahya	JUDGE B	JUDGE B	HAUT DE FRANCE

TROPHEE AFCAM



Trophée AFCAM :

- Laurent SIX (Catégorie Elite) et Laura SAULDOIS (Espoir)

SELECTIONS ARBITRES CONTINENTAUX EN 2027



Février 2027 à YEREVAN (Arménie)

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
KANDOUSSI Yahya	REFEREE B		HAUT DE France
SIX Laurent	JUDGE A	JUDGE A	HAUT DE France
DUFOUR Arnaud	JUDGE A	JUDGE A	BFC
JOUSSEAUME Cécile	JUDGE A	JUDGE B	OCCITANIE
DAVID Eléonore	JUDGE B	JUDGE B	IDF
LEKIM Marie-Rose	JUDGE B	JUDGE B	IDF

SELECTIONS ARBITRES INTERNATIONAUX EN 2027



OCTOBRE 2026 à BIELSKO BIALA (POLOGNE)

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
Youcef MEZAHAM	REFEREE A	JUDGE B	IDF
Yahya KANDOUSSI	JUDGE A	JUDGE A	HDF
Sébastien UHRING	REFEREE B	JUDGE A	Grand EST

SELECTIONS ARBITRES INTERNATIONAUX EN 2027



Février 2027 à MANILLE (PHILIPPINE)

NOMS	KUMITE	KATA	LIGUE
Laura DA SILVA	JUDGE B	JUDGE B	IDF
Laura SAULDOIS	JUDGE B	JUDGE B	GRAND EST
Renaud BATAILLE	JUDGE B	JUDGE B	AURA

PARCOURS D'UN ARBITRE INTERNATIONAL



Pour pouvoir arbitrer un championnat du monde :

- Être REFEREE A / JUDGE A



6 examens / 4 ans minimum de formation

- Réaliser un parcours de sélection



2 premier League, 2 Youth League, 1 série A
SUR MINIMUM 3 CONTINENTS DIFFERENTS

- Se classer dans les 25 premiers
au ranking WKF



En participant à un maximum d'évènement WKF

- Renouveler sa licence tous les 4
ans



En repassant un examen écrit et en participant
au minimum à un championnat du monde sur
les 4 dernières années

Soit une durée minimale de formation et d'engagement de 8 ans



Pour faire un championnat du monde en tant qu'arbitre Français



Un engagement annuel plein de 8 semaines par an minimum

Proposition organisation examens nationaux d'arbitrage



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

Saison 2026 / 2027

Organisation actuelle 2025/2026

- Année paire : Kumité
- Année Impaire : Kata

4 sessions d'examen par saison :

- Arbitre B : primo-accédants → 2 sessions (Octobre – Open de France et Juin - Corporations), 70 inscriptions
- Arbitre A : Confirmation → 1 session par an (Cadets), 35 inscriptions
- Responsables de département d'arbitrage : 1 session par an, 10 inscriptions

Total sur une saison : **115 inscriptions**

Gratuité de l'examen : inscription, préparation, mise en œuvre, diplômes et enregistrement base de données.

Organisation (suite) et Réussite aux examens actuelle

Organisation d'un examen le jour J :

- 7h00 : Inscription
- 7h30 : Début de examen théorique
- 8h00 : Questions / réponses avec examinateurs
- 9h00 : pratique sur les tatamis

Réussite :

- **Arbitre B :**
 - Session 1 : 77%
 - Session 2 : à venir
- **Arbitre A : 68%**
- **Responsables de département d'arbitrage : 100%**

Proposition nouvelle organisation

Objectifs :

- Améliorer l'engagement des candidats à l'examen,
- Développer la qualité des examens autant pour les candidats que les examinateurs,
- Sécuriser les compétitions aux enjeux majeurs ; *ne pas ajouter de stress à la compétition et son organisation*
- Impliquer les territoires dans l'accompagnement de leurs candidats et la qualité du candidat qui se présente à l'examen national (*territoires qui bénéficieront de compétences supplémentaires*)
- Uniformiser les modalités d'examen et se rapprocher de l'organisation WKF
- Redonner de la valeur à la qualité d'arbitre national.

Proposition nouvelle organisation

Mise en œuvre opérationnelle :

- **Un seul examen par an** en fin de saison (*les candidats ont ainsi toute la saison pour se former et se préparer dans leurs territoires*)
- **Compétition visée** : Championnats de France des Corporations
- **Kumité et Kata** : passage possible des 2 examens – plus dans l'obligation d'attendre l'année paire ou impaire + meilleure gestion des engagements (personnel, professionnels, santé...) qui peuvent entraver une envie d'évoluer vers le national.

Proposition nouvelle organisation (suite)

Projet de mise en œuvre opérationnelle :

- **Vendredi Après-midi :**
 - Inscription
 - Briefing / stage arbitrage Kumité puis Examen théorique (2h)
 - Briefing / stage arbitrage KATA puis Examen théorique (2h)
- **Logistique adaptée pour accueillir maximum 120 personnes**

Proposition nouvelle organisation (suite)

Mise en œuvre opérationnelle :

- **Samedi et Dimanche** : Mise en œuvre pratique lors du championnat

Remise des diplômes et enregistrement base de données.

Les jeunes arbitres

1 - Bilan de la saison 2025 - 2026



Une institution au service de l'excellence arbitrale française

Le Challenge Jeune Arbitre est un dispositif historique de la FFKARATE, existant depuis plus de 20 ans, devenu au fil du temps une véritable institution dans la formation arbitrale. Il constitue aujourd'hui l'un des viviers de nos arbitres nationaux et internationaux actuels.



Un projet éprouvé et en pleine croissance

Depuis 4 ans, le Challenge connaît un essor remarquable, tant en termes de participation que de représentativité territoriale :

- 2022 : 30 participants
- 2023 : 66 participants
- 2024 : 101 participants
- 2025 : 117 participants

Cette dynamique illustre l'attractivité du dispositif et son rôle fédérateur à l'échelle nationale.

1 - Bilan de la saison 2025 - 2026



Une évolution structurante : le déploiement régional

En 2026, le Challenge a évolué avec une déclinaison au niveau régional, sous l’impulsion de la CNA.

Objectifs :

- Effectuer une sélection qualitative
- Identifier les meilleurs jeunes arbitres de France
- Accéder ensuite aux Challenges Nationaux Jeune Arbitre – Zone Nord et Zone Sud.

Cette nouvelle organisation permet :

- Une réduction des effectifs sur les phases nationales
- Un impact financier maîtrisé sur les dotations attribuées aux jeunes.

	<i>Challenge Régional JA</i>		<i>Challenge Régional JA</i>
Auvergne Rhône Alpes	9	Ile de France	20
Bourgogne Franche Comté	11	La Réunion	0
Bretagne	3	Normandie	1
Centre Val de Loire	9	Nouvelle Aquitaine	5
Corse du Sud	0	Occitanie	28
Grand Est	16	Paca	6
Haute Corse	13	Pays de la Loire	22
Hauts de France	12	TOTAL	155

1 - Bilan de la saison 2025 - 2026



Une version 2.0 du Challenge National Jeunes Arbitres

En raison des nouveaux formats de Coupe; il y a eu nouvelle organisation du Challenge National :

Les points positifs

- Nouvelle répartition des groupes d'âge sur les tatamis : adapté aux catégories des compétiteurs.
- Théorie sur une journée et Pratique sur une journée : rotation plus facile, repas en groupe, formation et discours plus adapté en fonction de l'âge.
- Arbitrage Kata et Combat : le jeune est arbitre de karaté.

Les points négatifs

- Peu de compétiteurs en kata : difficulté pour les évaluateurs.
- Théorie et pratique sur une journée : les jeunes se connaissent moins.
- 40 jeunes sélectionnés pour chaque zone : convocations des arbitres effectuées en fonction du nombre de jeunes, mais des absents signalés, ou non, qui oblige un rééquilibrage des groupes et de la répartition.

1 - Bilan de la saison 2025 - 2026

Le bilan des jeunes arbitres

➤ Formation et progression

Apprentissage de l'arbitrage national, conseils reçus des arbitres expérimentés, meilleure compréhension des rôles d'arbitre et de juge, progression technique et réglementaire.

➤ Organisation du week-end

Les participants ont particulièrement apprécié : l'alternance théorie / pratique, les animations Wooclap et Kahoot, les activités de cohésion, les échanges avec les autres jeunes arbitres, la qualité de l'encadrement.

➤ Ambiance et convivialité

Les mots revenant le plus souvent sont : bienveillance, entraide, écoute, rencontres, cohésion, bonne ambiance.

 À noter, cette année, **un signalement a été effectué pour la 1ère fois concernant le comportement d'un responsable de tatami**, dont la posture agressive et les propos dégradants envers un jeune arbitre ont conduit ce dernier à prendre la parole et à faire part de la situation. Par ailleurs, **deux autres comportements inadaptés de la part d'adultes envers des jeunes arbitres ont été constatés**, sans toutefois donner lieu à un signalement formel.

Ces situations doivent nous conduire à une vigilance accrue. **Les adultes qui encadrent les jeunes arbitres ont une responsabilité particulière dans leur accompagnement et leur formation.** L'exigence, indispensable à leur progression, doit toujours s'exprimer dans le respect, la bienveillance et avec un discours adapté à leur âge.

Il est essentiel que chaque jeune puisse évoluer dans **un environnement sécurisant, respectueux et propice à l'apprentissage**, dans lequel il puisse progresser, commettre des erreurs et poser des questions sans craindre d'être humilié ou dévalorisé.

1 – Résultats des challenges 2025 - 2026



Challenge National Zone SUD Béziers – 30 et 31 mai 2026

Palmarès du Challenge Zone SUD 2026

Catégorie Honneurs (14-15 ans)

- 1 – LAVAL Antonin (Occitanie)
- 2- ZERGUINE Adam (Occitanie)
- 3- AOUAINI Yakin (PACA)

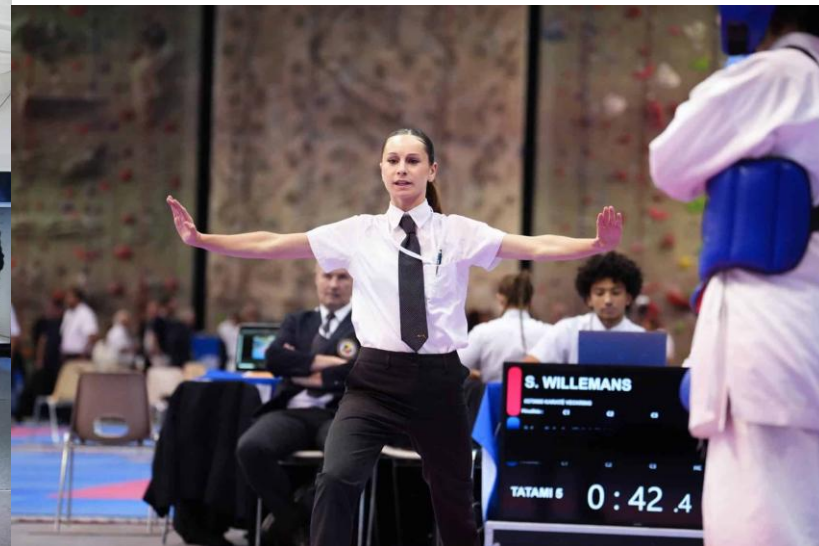
Catégorie Espoirs (16-17 ans)

- 1- CAPDEGELLE Nathan (Nouvelle-Aquitaine)
- 2- NNANGA DIMI Raphaël (Nouvelle Aquitaine)
- 3- ZEGAR Alexandre (Occitanie)

Catégorie Élite (18-19 ans)

- 1 – JEBBARI Nour(Occitanie)
- 2 – BENDHAFFER Ilian(PACA)
- 3 – CALVANUS Julie (Occitanie)

1 – Résultats des challenges 2025 - 2026



Challenge National zone NORD Châlons en Champagne – 06 et 07 juin 2026

Les lauréats zone NORD sont les suivants :

Catégorie Honneur (14/15 ans) :

- 1- ROLAND Manon (Hauts de France)
- 2- PAYEN Martin (Hauts de France)
- 3- AVELEZ Yasmine (Pays de la Loire)

Catégorie Espoir (16/17 ans) :

- 1- CISSE Aïcha (Ile de France)
- 2- BENSaad Imad (Bourgogne Franche Comté)
- 3- DUPEBE Athénaïs (Pays de la Loire)

Catégorie Élite (18/19 ans) :

- 1- COCHARD Lola (Pays de la Loire)
- 2- DECORCE Elisa (Pays de la Loire)
- 3- BODIN Lola (Bourgogne Franche Comté)

2 . Le Challenge Régional Jeune Arbitre

Challenge Régional des Jeunes Arbitres



*Viens exploiter tes compétences arbitrales et
recontrer d'autres jeunes arbitres du Grand Est !*

*Si tu es intéressé(e), prends contact avec
le responsable de l'arbitrage de ton
département qui procèdera à ton
inscription.*

*A la clé ? De l'expérience sur la scène
régionale, des rencontres enrichissantes et
peut-être l'opportunité de participer au
challenge national 2027 !*



De 14 à 19 ans



8 novembre 2026



Pont-A-Mousson

**Pendant l'Open du Grand Est
Pupilles - Benjamins**



2 – Challenge Régional Jeune Arbitre

Challenge Régional Jeune Arbitre : une nouvelle étape après le succès national

Face à la réussite pour sa première année avec 155 participants à travers le France, le **Challenge Régional Jeune Arbitre** est reconduit cette saison.

Cette initiative vise à **renforcer l'attractivité de l'arbitrage**, à **valoriser l'engagement des jeunes arbitres** sur leur territoire, et à **créer une dynamique locale complémentaire au niveau national**.



Objectifs du Challenge Régional

Ce challenge régional aura pour but :

- **D'identifier et suivre les jeunes arbitres les plus actifs et prometteurs** dans chaque ligue.
- **D'encourager leur régularité et leur progression technique** au fil des compétitions locales et régionales.
- **De créer un esprit d'émulation et de reconnaissance** pour l'engagement dans l'arbitrage.
- **De sélectionner les candidats au challenge National** avec des jeunes déjà formés et expérimentés à l'échelle de leur région.