FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

RÈGLEMENT COMPÉTITION KARATÉ

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

SOMMAIRE

SOMMAIRE 1
1. PRINCIPALES MODIFICATIONS 4
VALEURS SPORTIVES 5
LES DIFFERENTS ACTEURS – RÔLES ET RESPONSABILITES 6
ETAPES QUALIFICATIVES DES COMPETITIONS ET INSCRIPTIONS EN LIGNE 12
ARTICLE 1 – PRINCIPE GÉNÉRAL 12
ARTICLE 2 – DÉTERMINATION DES QUOTAS 13
ARTICLE 3 – MODALITÉS DE QUALIFICATION 13
REGLES GENERALES & DEROULEMENT DES COMPETITIONS 19
ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS 19
ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE 20
ARTICLE 3. LES TENUES DES OFFICIELLES ET DES ATHLETES 21
ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT ET DES PRESTATIONS EN KATA 25
ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.) 27
ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE 27
ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES 29
7.6 - CAS PARTICULIER DES CLUBS AVEC UN COMPETITEUR ETRANGER 30
ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR 30
ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION 32
ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES 33
ANNEXES 35
NIVEAU NATIONAL 46
LA COUPE DE FRANCE INDIVIDUELLES KATA & COMBAT MINIMES 48
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL COMBAT MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS 49
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL KATA MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS 51
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUELS KATA & COMBAT VETERANS 53
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES KATA CADETS/JUNIORS & SENIORS ET COMBAT JUNIORS & SENIORS 54
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES KATA VETERANS 56
LES COUPES DE FRANCE INDIVIDUELLES KATA & COMBAT CADETS, JUNIORS, SENIORS 57
LES COUPES DE FRANCE PAR EQUIPES COMBAT CADETS, JUNIORS, SENIORS 58
LES COUPES DE FRANCE PAR EQUIPES KATA CADETS/JUNIORS & SENIORS 59
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES LIGUES REGIONALES EQUIPES KATA-COMBAT MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS 60
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ESPOIRS INDIVIDUELS ET EQUIPES COMBAT 62
OPEN DE FRANCE (COMBAT) 63
MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS 63

COMPETITIONS PARTICULIERES EN KARATE 64
COUPE DE FRANCE DES CORPORATIONS KATA & COMBAT BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS 64
CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL ET EQUIPE BODY-KARATE 67
OPEN FREE STYLE PAR EQUIPE BODY-KARATE 73
CHAMPIONNAT DE FRANCE PARA-KARATE ET DA (KATA-COMBAT) 76
OPEN KARATÉ TRADITIONNEL « SHOBU IPPON KUMITE » 86
COUPE FRANCE COMBINÉE (FUKUGO) KATA & KUMITE 94
CATÉGORIE DE POIDS : 99
LA LISTE DES KATAS COMPÉTITION DE LA COUPE FRANCE COMBINÉE (FUKUGO) KATA & KUMITE 100
EXEMPLES DE FORMULES DE COMPETITIONS D'ANIMATIONS NON OFFICIELLES 102
LE RELAIS DES MAITRES (PAS DE MINI-POUSSINS) 102
LA COUPE DU PETIT SAMOURAÏ (PAS DE MINI-POUSSINS) 104
LES KIMONOS D'OR (PAS DE MINI-POUSSINS) 107
LE CHALLENGE DES JEUNES (PAS DE MINI-POUSSINS) 113
REGLEMENT D'ARBITRAGE EN KARATE - EPREUVES COMBAT & KATA - NIVEAUX NATIONAL ET TERRITORIAL 115
ÉQUIPE ARBITRALE COMBAT 115
FORMALITES ET CHANGEMENT DE JUGES 116
KIKEN – DÉFAUT DE PRÉSENTATION SUR L'AIRE DE COMPETITION 117
DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS 117
SUSPENSION ET ARRET DE COMBAT 118
ATTRIBUTION DES SCORES 119
COMPORTEMENTS INTERDITS 121
AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS & REGLE DES 10 SECONDES 123
CELEBRATION EXCESSIVE, MANIFESTATION POLITIQUE OU RELIGIEUSE : 128
DISQUALIFICATION DE COMPETITEURS INDIVIDUELS DANS LES MATCHS PAR EQUIPE 129
BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION 130
PROCEDURE DE TRAITEMENT DES BLESSURES 131
CRITERES DE DECISION 133
RÉCLAMATION OFFICIELLE 136
COMPOSITION DU JURY D'APPEL 137
PROCESSUS D'EVALUATION DES APPELS 138
PROTESTATIONS REFUSEES ET ACCEPTEES 138
RAPPORT D'INCIDENT 139
POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS 141
REGLEMENT DU SYSTEME A DEUX JUGES 144

EXPLICATION DU DOUBLE REPECHAGE 145
TERMINOLOGIE 147
FORMULAIRE OFFICIEL DE SHIKKAKU DE LA FFKDA 149
GESTES ET SIGNAUX DRAPEAU 150
DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE. 155
MARQUAGE FFK AUTORISE SUR LE KARATE- GI 156
PROTECTIONS & TENUES SPORTIVES REGLEMENTEES 157
MARQUAGE 159
AIRE DE COMPETITION 160
ROLES ET POSITIONNEMENT DES OFFICIELS 160
POSITIONNEMENT DES ENTRAINEURS 161
LISTE DES KATA 162
1. REGLEMENT DU DISPOSITIF DE COACHING EN KARATE EPREUVES COMBAT & KATA - NIVEAUX NATIONAL ET TERRITORIAL 166
AVANT-PROPOS 166
DISPOSITIF dE COACHING AU NIVEAU NATIONAL 167
NIVEAU NATIONAL 169
LE COACHING AUX NIVEAUX, DEPARTEMENTAL ET REGIONAL 180
Barème du Ranking National 186

1. PRINCIPALES MODIFICATIONS

La présente édition du **Règlement des Compétitions** intègre plusieurs évolutions destinées à renforcer la sécurité des compétiteurs, harmoniser les pratiques sportives, améliorer la lisibilité des dispositions applicables aux compétitions organisées par la Fédération Française de Karaté et adapter le règlement aux évolutions des règles de la World Karate Federation (WKF).

Les principales évolutions concernent notamment :

- **la possibilité de participer aux compétitions fédérales dès l'obtention de la première licence**, sous réserve des conditions propres à chaque compétition ;
- **le renforcement des dispositions relatives à la sécurité des compétiteurs**, notamment en matière de mise hors combat (KO), de suspicion de commotion cérébrale et de reprise de la compétition ;
- **la clarification du cadre applicable aux ententes sportives**, notamment concernant la composition des équipes et la participation des compétiteurs de nationalité étrangère ;
- **l'harmonisation et la clarification des règles de surclassement**, notamment afin d'assurer une meilleure cohérence entre le parcours sportif national et les échéances internationales ;
- **la clarification des étapes qualificatives aux Championnats de France**, avec la définition d'un barème national de répartition des quotas de qualification entre les ligues régionales ;
- **la simplification et l'harmonisation des conditions de participation hors quotas** ;
- **la création d'un Ranking National individuel**, établi à partir des résultats obtenus à la Coupe de France et au Championnat de France, avec une pondération supérieure pour le Championnat de France ;
- **la désignation des huit (8) premiers du Ranking National comme têtes de série des compétitions nationales individuelles** ;
- **la suppression de la prise en compte du ranking mondial WKF/K1 dans l'établissement des têtes de série des compétitions nationales** ;
- **la création et l'intégration de nouvelles épreuves et formats de compétition**, notamment les compétitions par équipes Kata Benjamins en catégories F+ et M+, ainsi que les épreuves Ippon Shobu et Combiné ;
- **la refonte des modalités de compétition du Body Karaté**, notamment concernant les formats d'épreuves, la composition des équipes, les critères d'évaluation et les modalités de déroulement du Body Karaté Free Style ;
- **la clarification des exigences relatives aux tenues et équipements sportifs**, notamment au regard des règles internationales applicables et des adaptations fédérales ;

- **la prise en compte de dispositions spécifiques favorisant l'inclusion**, notamment concernant le port de lunettes de sport dans certaines catégories de jeunes ;
- **la refonte et l'intégration des dispositions relatives à l'arbitrage et au jugement**, notamment concernant l'attribution des scores, les avertissements et pénalités, les critères de décision, la gestion des blessures, les procédures de réclamation et de vidéo replay ainsi que les dispositions spécifiques aux catégories jeunes ;
- **l'intégration des dispositions relatives au coaching** dans le présent règlement ;
- **la précision des modalités de consultation et de réclamation vidéo lors des compétitions nationales** ;
- **la clarification des procédures applicables en cas de comportement contraire aux règles, aux valeurs fédérales ou au bon déroulement des compétitions**, notamment en matière de signalement et de rapport des responsables de compétition ;
- **l'autorisation du port de la veste officielle du club lors des cérémonies protocolaires** ;
- **l'autorisation pour les compétiteurs de catégorie V1 de participer aux compétitions seniors en kata et en combat** ;
- **l'harmonisation de la terminologie et de la rédaction de plusieurs dispositions afin d'améliorer la lisibilité et la cohérence du règlement.**
- **Modification des cumules de fonctions avec le coaching**

2. VALEURS SPORTIVES

Le règlement qui vous est proposé récapitule les modalités d'organisation des compétitions de karaté et le rôle de chacun des responsables de leur mise en œuvre. Les compétitions sont organisées de manière que les participants y trouvent à la fois un vrai plaisir et un grand intérêt sportif.

Mais eux-mêmes doivent aussi en être des acteurs exemplaires en faisant preuve d'esprit sportif, c'est-à-dire :

1. D'abord et avant tout observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à commettre délibérément une faute ;

2. Respecter les officiels et les arbitres dont la présence s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. Les officiels et les arbitres ont un rôle difficile et ingrat à jouer. Ils méritent le respect de tous ;

3. Accepter toutes les décisions des arbitres sans jamais mettre en doute leurs intégrités ;

4. Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite ;

5. Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser l'adversaire ;

6. Savoir reconnaitre les bons coups ainsi que les bonnes performances de l'adversaire ;

7. Vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité, compter sur son seul talent et ses habilités pour tenter d'obtenir la victoire ;

8. Refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie ;

9. Garder sa dignité en toutes circonstances, démontrer que l'on a la maitrise de soi, refuser que la violence verbale ou physique prenne le dessus.

3. LES DIFFERENTS ACTEURS – RÔLES ET RESPONSABILITES

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION (CA)

Le CA valide le règlement des compétitions et le règlement d'arbitrage. En conséquence, sans l'autorisation expresse du Président de la fédération, aucune association membre de la fédération ne pourra organiser une compétition sous l'appellation

- Challenge mondial, international, national, régional ou départemental ;
- Coupe mondiale, internationale, nationale, régionale ou départementale ;
- Open mondial, international, national, régional ou départemental.

Ou toutes autres appellations désignant une compétition internationale, nationale, régionale ou départementale.

LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE (CNS)

Elle est composée de la responsable du service compétitions et des organisations sportives, du directeur technique national de la fédération et/ou de son représentant assistés :

- D'un élu du bureau exécutif fédéral ;
- Du responsable national de l'arbitrage ;
- Du responsable des équipes de France.

La CNS établit et propose pour validation au Président fédéral et au bureau exécutif :

- La dénomination des compétitions ;
- Le calendrier fédéral des compétitions et les sites de déroulement des compétitions ;
- Le cahier des charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

Administration des compétitions :

Avant chaque compétition, le service compétition de la Fédération :

- Réceptionne les inscriptions des qualifiés effectuées en ligne ;
- Réceptionne les demandes de hors quotas, après validation de la DTN ;
- Enregistre les compétiteurs et établit les listes d'engagés ;
- Procède au tirage au sort de chaque catégorie, en tenant compte des têtes de séries, en présence, le cas échéant, d'une personne représentant la DTN ;
- Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour le contrôle et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Au cours de chaque compétition, le service compétition de la Fédération :

- Assure le bon déroulement de la compétition, depuis le début de la pesée jusqu'à la fin du protocole;

- Assure le suivi du/des services d'accueil et de sécurité ;
- Assure le contrôle des passeports, la régularité de la pesée et de l'inscription aux tableaux de compétitions ;
- Procède, le cas échéant, à l'affichage des tableaux de compétition pour chaque catégorie, avant la compétition et au cours du déroulement de celle-ci ;
- Gère l'administration de la compétition ;
- Assure au nom de la fédération le respect de la réglementation ;
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits ;
- Organise le protocole des remises des médailles.

Après chaque compétition, le service compétition de la Fédération :
- Constitue un dossier complet de la compétition et procède à l'archivage.

LES ORGANISMES TERRITORIAUX

Avant chaque compétition, un responsable administratif désigné par l'organisateur :
- Réceptionne les inscriptions des compétiteurs ;
- Enregistre les compétiteurs et établit les listes d'engagés ;
- Procède au tirage au sort de chaque catégorie, en tenant compte des têtes de séries ;
- Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Au cours de chaque compétition, un responsable désigné par l'organisateur :
- Assure le bon déroulement de la compétition, depuis le début de la pesée jusqu'à la fin du protocole;
- Assure le suivi du/des services d'accueil et de sécurité ;
- Assure le contrôle des passeports, la régularité de la pesée et de l'inscription aux tableaux de compétitions ;
- Procède à l'affichage des tableaux de compétition pour chaque catégorie, avant la compétition et au cours du déroulement de celle-ci ;
- Gère l'administration de la compétition ;
- Assure au nom de la fédération le respect de la réglementation ;
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits ;
- Organise le protocole des remises des médailles.

Après chaque compétition, un responsable administratif désigné par l'organisateur :
- Constitue un dossier complet de la compétition ;
- Préinscrit en ligne les compétiteurs qualifiés à la compétition de l'étape supérieure.

Il appartient aux responsables des organes déconcentrés de vérifier la conformité des pièces administratives obligatoires à présenter aux compétitions des départements et des ligues régionales.

Les organes déconcentrés peuvent organiser à leur convenance, en dehors du cadre qualificatif, des compétitions (individuelles et équipes) pour les licenciés.

« Catégorie des mini-poussins : aucune compétition ne peut concerner les mini-poussins. Cette catégorie peut seulement participer à des animations ».

LES COMITES DEPARTEMENTAUX

Les comités départementaux organisent :

- Les championnats départementaux individuels kata et combat des catégories MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS.
- Les coupes départementales individuelles kata et combat des catégories PUPILLES, BENJAMINS.
- Les opens départementaux individuels kata et combat des catégories POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS. (Facultatifs)
- Les animations MINI-POUSSINS et POUSSINS

(Cf. au chapitre II)

LES LIGUES REGIONALES

Les ligues régionales organisent :

- Les championnats régionaux individuels kata & combat des catégories, MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS
- Les championnats régionaux par équipes kata CADETS, JUNIORS, SENIORS et combat JUNIORS & SENIORS
- Les coupes des ligues régionales individuels kata & combat - PUPILLES, BENJAMINS.
- Les opens régionaux individuels kata et combat des catégories POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS. (Facultatifs)

(Cf. au chapitre II)

LES CLUBS

Les clubs sont les organes inscrivant les athlètes en compétitions.

Les inscriptions aux compétitions s'effectuent par l'intermédiaire des clubs.

Les responsables des clubs qui refuseraient d'inscrire un (une) athlète en compétition, le ou la licencié(e) pourra effectuer une demande écrite et circonstanciée à la direction technique nationale pour son éventuelle inscription. La direction technique nationale, après étude du dossier, pourra accorder ou non une dérogation pour l'inscrire.

L'ARBITRAGE

Le Responsable Départemental de l'Arbitrage assure le bon déroulement des compétitions départementales avec les arbitres et juges qu'il a désignés. Un membre de l'arbitrage peut assister au tirage au sort.

Le Responsable Régional de l'Arbitrage assure le bon déroulement des compétitions régionales avec les arbitres et juges qu'il a désignés. Un membre de l'arbitrage peut assister au tirage au sort.

Le Responsable National de l'Arbitrage assure le bon déroulement des compétitions nationales avec les arbitres et juges qu'il a désignés. Un membre de l'arbitrage peut assister au tirage au sort.

L'ensemble des compétitions organisées sous l'autorité de la Fédération Française de Karaté est également régi par les règlements d'arbitrage de la World Karate Federation (WKF) en vigueur ainsi que par les adaptations validées par la Commission Nationale d'Arbitrage et la Direction Technique Nationale.

Les arbitres et juges exercent leur mission en toute **impartialité et indépendance** conformément aux règlements applicables.

Règlement d'arbitrage en annexe du présent règlement.

LE MEDICAL

La surveillance médicale est assurée par l'équipe médicale.

Pour toutes les dispositions relatives à l'organisation, aux missions, aux procédures et aux règles applicables au médical, il convient de se référer au Règlement médical de la Fédération Française de Karaté en vigueur.

LA COMMUNICATION

Le service communication de la FFK gère la communication des compétitions nationales.
Lors des compétitions, les personnes de la presse doivent être en possession de leur carte presse.

LES CADRES TECHNIQUES

Les cadres techniques fédéraux doivent porter la tenue officielle et s'astreindre à un comportement exemplaire, en rapport avec leur responsabilité.

COACHING

Les coaches doivent être titulaires d'une accréditation fédérale valide.

Ils sont soumis aux obligations vestimentaires et comportementales définies par les règlements WKF et FFK.

Toute contestation des décisions arbitrales est interdite en dehors des procédures officielles de réclamation prévues par les règlements.

Lorsqu'un club engage trois coaches ou davantage sur une compétition nationale, il doit mettre à disposition de l'organisation au minimum un arbitre fédéral actif, régulièrement licencié et disponible pour officier.

À défaut, une contribution compensatoire dont le montant est fixé annuellement par le Bureau Exécutif pourra être appliquée.

Tout manquement grave aux règles de comportement peut entraîner le retrait immédiat de l'accréditation du coach pour la compétition concernée.

Règlement Coaching en annexe du présent règlement.

LES COMPETITEURS

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, que ce soit pour les coupes, l'open de France (combat), les championnats départementaux, les championnats des ligues régionales, les championnats nationaux ou toutes autres compétitions, les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité.
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Pour les championnats départementaux, les championnats des ligues régionales, et les championnats nationaux ainsi que les compétitions par équipes (coupes et championnats) en plus des pièces administratives obligatoires précitées, les compétiteurs doivent présenter une pièce d'identité française ; il est impératif de présenter soit la carte nationale d'identité ou le passeport civil français. Aucun autre document ne sera admis.

Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française, des catégories minimes, cadets et juniors nés sur le territoire français devront présenter un justificatif de naissance (ex : acte de naissance ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France.

Les compétiteurs doivent satisfaire aux obligations médicales prévues par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur ainsi que par le règlement médical fédéral.

Pour les disciplines à contraintes particulières, les compétiteurs doivent satisfaire aux exigences médicales spécifiques définies par la réglementation en vigueur et le règlement médical fédéral.

Les compétiteurs doivent être inscrits aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Les compétitions qualificatives départementales et régionales sont réservées uniquement aux sportifs licenciés dans la zone géographique où la prise de licence a été enregistrée.

Mutation de licence :
Sauf dérogation accordée, à titre exceptionnel, par le secrétaire général de la FFK, aucune mutation ne peut être portée sur la licence en cours de saison sportive. Pour que la dérogation soit accordée, les licenciés devront faire leur demande de mutation par écrit à la

fédération en joignant à leur demande : licence, passeport et toutes pièces justificatives de leur situation.
Les présidents de ligues concernés doivent être préalablement informés.
Pour les athlètes de haut niveau, il sera demandé avis au directeur technique national.
(Conformément à l'article 415 du règlement intérieur de la FFK)

Comportement et circulation des compétiteurs :

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage. Les membres de la commission sportive et/ou du corps arbitral sont chargés d'aller les informer de l'ordre des combats dans les chambres d'appel (zones de préparation avant leur passage).

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements, ils n'emportent avec eux ni sac de sport, ni bouteille d'eau.

SIGNALEMENT

Tout comportement contraire aux règles, aux valeurs sportives ou susceptible de porter atteinte à l'intégrité physique ou morale des personnes, au bon déroulement de la compétition ou à la probité fédérale peut faire l'objet d'un signalement. Toute personne, victime ou témoin, peut effectuer un signalement, notamment au moyen de l'onglet « Signalement » disponible sur le site de la FFK.

Le manque de respect à l'égard des arbitres, juges, officiels, organisateurs ou participants, toute contestation abusive, attitude agressive ou tout comportement portant atteinte au bon déroulement de la compétition peut également faire l'objet d'un rapport écrit et circonstancié établi par le Responsable de l'Arbitrage ou le Responsable de la Compétition.

Les personnes mises en cause peuvent notamment être des dirigeants, enseignants, coaches, compétiteurs, accompagnateurs ou spectateurs.

Les signalements et rapports sont transmis aux autorités ou instances fédérales compétentes pour leur traitement, dans le respect de leur indépendance et des procédures applicables. Le Comité d'éthique et de déontologie, lorsqu'il est compétent, dispose d'un pouvoir d'appréciation indépendant et peut notamment saisir les organes disciplinaires compétents.

En cas d'incident grave, le Responsable de l'Arbitrage ou le Responsable de la Compétition peut prendre toute mesure conservatoire nécessaire au maintien de l'ordre, à la sécurité des personnes et au bon déroulement de la manifestation, sans préjudice des procédures ultérieures.

DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL ET DROIT À L'IMAGE

Dans le cadre de son inscription et de sa participation aux compétitions organisées ou agréées par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées (FFK), le licencié est informé que certaines données à caractère personnel sont collectées et traitées afin d'assurer notamment la gestion des licences, des inscriptions, des qualifications, des compétitions, des résultats sportifs, des classements, de la sécurité et du suivi administratif des compétiteurs.

Le club procédant à l'inscription d'un licencié s'assure que celui-ci, ou son représentant légal lorsqu'il s'agit d'un mineur, a été informé des conditions de collecte et de traitement de ses données à caractère personnel ainsi que des conditions applicables à la captation et à la diffusion de son image dans le cadre des activités fédérales.

Les photographies, enregistrements vidéo et autres captations réalisés dans le cadre des compétitions peuvent être utilisés à des fins d'information, de communication, de promotion et d'archivage des activités sportives de la FFK et de ses organes déconcentrés, dans le respect des droits des personnes et des dispositions légales applicables.

Les données à caractère personnel sont traitées conformément à la réglementation applicable, notamment au Règlement général sur la protection des données (RGPD) et à la législation française en vigueur.

Chaque licencié dispose notamment d'un droit d'accès, de rectification et, lorsque les conditions légales sont réunies, d'effacement, de limitation ou d'opposition au traitement de ses données. Il peut demander la rectification ou la mise à jour de ses données personnelles en s'adressant à l'organe fédéral compétent, selon la nature de la donnée concernée.

Toute demande de modification est prise en compte dans les meilleurs délais, sous réserve des contraintes légales, réglementaires, techniques ou liées à la conservation des résultats sportifs et des archives fédérales.

Lorsque le traitement repose sur le consentement de la personne, celui-ci peut être retiré à tout moment, sans remettre en cause la licéité du traitement effectué avant ce retrait.

Les modalités détaillées relatives à la protection des données personnelles et à l'exercice des droits des licenciés sont précisées dans la politique de protection des données de la FFK.

4. ETAPES QUALIFICATIVES DES COMPETITIONS ET INSCRIPTIONS EN LIGNE

ARTICLE 1 – PRINCIPE GÉNÉRAL

Les Championnats de France individuels sont précédés d'une phase qualificative organisée par les Comités Départementaux et les Ligues Régionales.

Pour la catégorie vétéran il n'y a pas de phase qualificative. Tous les vétérans peuvent participer au championnat de France.

Les compétiteurs doivent participer aux compétitions qualificatives organisées dans leur territoire afin d'obtenir leur qualification pour le Championnat de France, sous réserve des dispositions relatives aux hors quotas.

Le nombre de participants au Championnat de France est fixé à **136 compétiteurs qualifiés par catégorie**, auxquels peuvent s'ajouter **jusqu'à huit (8) sportifs admis au titre des hors quotas**.

Le nombre maximal de participants par catégorie est ainsi fixé à **144 compétiteurs**.

ARTICLE 2 – DÉTERMINATION DES QUOTAS

Le nombre de compétiteurs qualifiés au Championnat de France est déterminé en fonction du nombre de licenciés de chaque Ligue Régionale, DROM ou COM, arrêté au **31 août précédant la saison sportive**, selon le barème suivant :

De 0 à 5 000 licenciés : 4 qualifiés au Championnat de France

De 5 001 à 10 000 licenciés : 6 qualifiés au Championnat de France

De 10 001 à 20 000 licenciés : 8 qualifiés au Championnat de France

De 20 001 à 30 000 licenciés : 10 qualifiés au Championnat de France

Plus de 30 000 licenciés : 12 qualifiés au Championnat de France

Les quotas sont réévalués chaque saison en fonction de l'évolution du nombre de licenciés.

ARTICLE 3 – MODALITÉS DE QUALIFICATION

COMPETITIONS QUALIFICATIVES INDIVIDUELLES

Les modalités de qualification aux compétitions sont fixés comme suit :

PUPILLES

BENJAMINS

MINIMES - CADETS – JUNIORS - SENIORS

Ligue / Territoire	Qualification au Championnat Régional	Qualifiés au Championnat de France
Île-de-France	• Minimes / Cadets / Juniors / Séniors : Les **8 premiers** (podium, les deux 5ème et les deux 1/4-de-finalistes non repêchés.) • Pupilles / Benjamins : Tous les participants à la coupe départementale	**12**
Auvergne-Rhône-Alpes **Provence-Alpes-Côte d'Azur** **Occitanie**	• Minimes / Cadets / Juniors / Séniors : Les **6 premiers** (podium, les deux 5ème) • Pupilles / Benjamins : Tous les participants à la coupe départementale	**10**
Hauts-de-France **Normandie** **Grand Est** **Pays de la Loire** **Nouvelle-Aquitaine**	• Minimes / Cadets / Juniors / Séniors : Tous les participants au championnat départemental • Pupilles / Benjamins : Tous les participants à la coupe départementale	**8**
Bourgogne-Franche-Comté **Bretagne** **Centre-Val de Loire**	• Minimes / Cadets / Juniors / Séniors : Tous les participants au championnat départemental • Pupilles / Benjamins : Tous les participants à la coupe départementale	**6**
Corse **Guadeloupe** **Nouvelle-Calédonie** **Polynésie française** **La Réunion** **Martinique** **Guyane** **Saint-Pierre-et-Miquelon** **Mayotte**	• Minimes / Cadets / Juniors / Séniors : Tous les participants au championnat départemental • Pupilles / Benjamins : Tous les participants à la coupe départementale	**4**

COMPETITIONS QUALIFICATIVES PAR EQUIPE

Catégories Juniors - Seniors combat

Championnat régional équipes (**8 premières équipes qualifiées**) -> Championnat de France

Sur-classements possibles :

- De cadet à junior
- De junior à senior

Catégories Cadets/Juniors - Seniors kata

Championnat régional équipes (**8 premières équipes qualifiées**) -> Championnat de France

Sur-classements possibles :

- De minime à cadet/junior (trois minimes peuvent être surclassé(e)s en équipe cadet/junior)
- De junior à senior

COMPETITIONS NON QUALIFICATIVES

Toutes les compétitions non citées dans le paragraphe précédent « COMPETITIONS QUALIFICATIVES » ne sont pas qualificatives :

COMBAT

- **COUPE DE FRANCE**
  - EPREUVE INDIVIDUELLE CADETS-JUNIORS-SENIORS
  - EPREUVE EQUIPE CADETS-JUNIORS - SENIORS
- **OPEN DE FRANCE**
  - EPREUVE INDIVIDUELLE MINIMES-CADETS-JUNIORS-SENIORS
- **CHAMPIONNAT DE FRANCE ESPOIRS**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE & EQUIPE
- **COUPE DE FRANCE DES CORPORATIONS INTERGENERATIONNELLES**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE & EQUIPE DE BENJAMINS A VETERANS
- **COUPE DE FRANCE ZONES NORD & SUD**
  - EPREUVE INDIVIDUELLE BENJAMINS - MINIMES
- **CHAMPIONNAT DE FRANCE PARA-KARATE ET DA**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE & EQUIPE
- **COUPE DE FRANCE « SHOBU IPPON »**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE
- **COUPE FRANCE COMBINÉE (FUKUGO) KATA & KUMITE**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE

KATA

- **COUPE DE FRANCE**
  - EPREUVE INDIVIDUELLE CADETS-JUNIORS-SENIORS
  - EPREUVE EQUIPE CADETS/JUNIORS & SENIORS
- **LA CATEGORIE ESPOIRS**
  - EPREUVE INDIVIDUELLE RAJOUTEE AU CHAMPIONNAT DE FRANCE M/C/J/E
- **CHAMPIONNAT DE FRANCE VETERANS EQUIPE**
  - EPREUVE EQUIPE (sans Bunkaï)
  - L'Equipe peut être mixte VETERANS 1 – 2 – 3 – 4
- **COUPE DE FRANCE DES CORPORATIONS INTERGENERATIONNELLES**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE & EQUIPE DE BENJAMINS A VETERANS
- **COUPE DE FRANCE ZONES NORD & SUD**
  - EPREUVE INDIVIDUELLE BENJAMINS - MINIMES
  - EPREUVE EQUIPE MIXTE BENJAMINS
- **CHAMPIONNAT DE FRANCE PARA-KARATE ET DA**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE & EQUIPE
- **COUPE FRANCE COMBINÉE (FUKUGO) KATA & KUMITE**
  - EPREUVES INDIVIDUELLE

Inscription et validations par les clubs.

5. TABLEAU DES CATEGORIES DE POIDS

Catégories d'âges de mini-poussins à benjamins				
Individuels	Mini poussins 4 – 5 ans	Poussins 6 – 7 ans	Pupilles 8 – 9 ans	Benjamins 10 – 11 ans
Masculins Féminines	Nés en 2022 – 2021	Nés en 2020 – 2019	Nés en 2018 - 2017	Nés en 2016 – 2015

Catégories de poids de mini-poussins à benjamins				
	Mini poussins 4 – 5 ans	Poussins 6 – 7 ans	Pupilles 8 – 9 ans	Benjamins 10 – 11 ans
Féminines				
	-25 kg	-25 kg	-25 kg	-30 kg
	-35 kg	-35 kg	-30 kg	-35 kg
	35 kg et +	35 kg et +	-35 kg	-40 kg
			-40 kg	-45 kg
			-45 kg	-50 kg
			45 kg et +	50 kg et +
Masculins				
	-25 kg	-25 kg	-25 kg	-30 kg
	-35 kg	-35 kg	-30 kg	-35 kg
	35 kg et +	35 kg et +	-35 kg	-40 kg
			-40 kg	-45 kg
			-45 kg	-50 kg
			-50 kg	-55 kg
			50 kg et +	55 kg et +

Catégories d'âges de minimes à seniors				
Minimes 12 – 13 ans	Cadets 14 – 15 ans	Juniors 16 – 17 ans	Espoirs 18 – 19 – 20 ans	Seniors 18 ans et +
Nés en 2014 - 2013	Nés en 2012 – 2011	Nés en 2010- 2009	Nés en 2008-2007-2006	Nés en 2008 et avant

Catégories de poids de minimes à seniors				
Minimes 12 – 13 ans	Cadets 14 – 15 ans	Juniors 16 – 17 ans	Espoirs 18 – 19 – 20 ans	Seniors 18 ans et +
Féminines				
-35 kg				
-40 kg	-47 kg	-48 kg	-50 kg	-50 kg
-45 kg	-54 kg	-53 kg	-55 kg	-55 kg
-50 kg	-61 kg	-59 kg	-61 kg	-61 kg
-55 kg	61 kg et +	-66 kg	-68 kg	-68 kg
55 kg et +		66 kg et +	68 kg et +	68 kg et +
Masculins				
-35 kg				
-40 kg				
-45 kg	-52 kg	-55 kg	-60 kg	-60 kg
-50 kg	-57 kg	-61 kg	-67 kg	-67 kg
-55 kg	-63 kg	-68 kg	-75 kg	-75 kg
-60 kg	-70 kg	-76 kg	-84 kg	-84 kg
-65 kg	70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +	84 kg et +
65 kg et +				

Catégories d'âges des vétérans					
Individuels	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 56 – 65 ans	Vétérans 4 66 – 75 ans	Vétérans 5 76 ans et +
Masculins Féminines	Nés entre 1981 et 1991	Nés entre 1971 et 1920	Nés entre 1961 et 1970	Nés entre 1951 et 1960	Nés en 1950 et avant

Catégories de poids des Vétérans					
	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 56 – 65 ans	Vétérans 4 66 – 75 ans	Vétérans 5 76 ans et +
Féminines					
	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg
	-61 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg
	-68 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg
	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +
Masculins					
	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg
	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg
	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg
	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +

6. REGLES GENERALES & DEROULEMENT DES COMPETITIONS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Pour toutes les compétitions nationales (individuelles & équipes) et qualificatives au niveau des territoires, les athlètes doivent-être licenciés de la saison sportive en cours au moment de leur inscription. Cette date figure sur le programme de chaque compétition. (Site fédéral)

Les inscriptions en ligne sont réalisées, en fonction des compétitions, par les clubs, les comités départementaux et les ligues régionales

Lien pour les inscriptions en ligne : *https://www.ffkarate.fr/competitions/s-inscrire-en-ligne/*

Les pré-inscriptions par les organes déconcentrés, des athlètes qualifiés, attestent de la conformité des pièces administratives présentées lors du contrôle aux compétitions qualificatives territoriales.

MODALITES ET DROIT D'INSCRIPTION AUX COMPETITIONS NATIONALES :

Afin que les inscriptions en ligne, via le site FFK inscriptions aux compétitions, soient validées, les clubs doivent s'acquitter d'un droit d'inscription, non remboursable, à toutes les compétitions nationales organisées par la FFK.

- Compétitions individuelles : 8 € par athlète
- Compétitions par équipes : 20 € par équipe

Les clubs doivent valider, quelques soient les modalités, les pré-inscriptions en ligne des compétiteurs afin que les inscriptions soient prises en compte définitivement pour la compétition concernée.

Dates limites d'inscriptions aux compétitions nationales :
Pour des raisons organisationnelles, les inscriptions en ligne doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates limites fixées pour chaque compétition publiée sur le site internet fédéral. **Tout dossier arrivant après la date limite sera soumis à une pénalité financière.**
Montant des droits d'inscription hors délai :

- **Compétition Individuelles hors délai : 20 euros**
- **Compétition par équipes : 40 euros.**

Toute inscription sur place sera acceptée uniquement sous réserve des possibilités logistiques, et donnera lieu au paiement d'un droit d'inscription de 80 € pour les compétitions individuelles et de 100 € pour les compétitions par équipe.
Lien pour les inscriptions en ligne : *https://www.ffkarate.fr/competitions/s-inscrire-en-ligne/*

MODALITES D'INSCRIPTION AUX COMPETITIONS TERRITORIALES ;

(Aux niveaux des départements et des régions)

En fonction des modalités établis par chacun des organismes territoriaux, un droit d'inscription peut être mis en place, (3 € par athlète et 8 € par équipe).

Les clubs doivent valider, quelques soient les modalités, les pré-inscriptions en ligne des compétiteurs afin que les inscriptions soient prises en compte définitivement pour la compétition concernée.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

La possession du passeport sportif est obligatoire pour participer à une compétition ainsi que l'autorisation parentale pour les mineurs.

Lors des compétitions individuelles (kata/combat) : chaque compétiteur présente personnellement son passeport sportif.

Lors des compétitions par équipes (kata/combat) : le coach présente obligatoirement :

- Les passeports sportifs et les pièces d'identité des membres de l'équipe de son club ou de son entente sportive ;
- La carte de licence ou l'attestation historique de licences de chacun des membres de l'équipe ;
- La feuille d'engagement prévue à cet effet, avec les noms de tous les compétiteurs composant l'équipe du club.

a. EPREUVE KATA

Le contrôle du passeport sportif est effectué aux horaires indiqués dans le programme de la compétition, sous le contrôle d'un(e) officiel(le) désigné(e) par le responsable de la compétition.

b. EPREUVE COMBAT

Le contrôle du passeport sportif s'effectue au moment de la pesée.

La pesée est effectuée, aux horaires indiqués dans le programme de la compétition, sous le contrôle d'un(e) officiel(le) désigné(e) par le responsable de la compétition.

Pour des raisons évidentes relatives à la bonne préparation des compétitions mais également de bienveillance envers les sportifs, les combattants auront éventuellement la possibilité d'effectuer la pesée la veille de la compétition ou le jour même.

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.

Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.

Cependant :

Dans les catégories benjamins, minimes, cadets :

Pour les compétitions nationales, les responsables des clubs doivent informer le service compétitions de la FFK, au moins 7 jours avant la compétition nationale, de tout changement de catégorie de poids concernant un compétiteur qualifié afin que le changement soit pris en compte.

Pour les compétitions départementales et régionales, le changement de catégorie de poids pourra s'effectuer le jour de la compétition.

ARTICLE 3. LES TENUES DES OFFICIELLES ET DES ATHLETES

Les arbitres, les compétiteurs et leurs entraîneurs doivent porter la tenue officielle définie.

La commission peut exclure tout officiel, coach ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

TENUES OFFICIELLES

Pour tous les représentants fédéraux la tenue officielle est de rigueur.

ARBITRES ET JUGES

La tenue officielle est la suivante

- Un blazer bleu marine (code couleur 19-4023 TPX), droit, non croisé à boutonnage simple.
- Un pantalon uni gris clair sans revers (code couleur **18-0201 TPX**).
- Une chemise blanche à manches courtes.
- Des chaussettes bleu foncé ou noires sans motifs et des chaussons d'arbitrage noirs sans lacets à utiliser sur l'aire de compétition.
- Une cravate officielle FFK, portée sans épingle, ni pince à cravate.
- Un sifflet noir avec un cordon blanc discret.

Les ajouts suivants à la tenue vestimentaire sont autorisés :

- Une alliance simple.
- Une barrette et des boucles d'oreilles discrètes sont autorisées.
- Les cheveux doivent être dégagés des épaules.
- Le maquillage doit être discret.
- Les talons de plus de **4 cm** ne sont pas autorisés avec la tenue officielle

- Le port de bijoux (montre, bracelet, boucles d'oreille, pin's) n'est pas autorisé de manière générale pour les arbitres. Seul les pin's officiel FFK pourront être portés.
- Les arbitres et les juges doivent impérativement porter l'uniforme officiel à toutes les compétitions, briefings, examens et stages.
- 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, et le responsable du jury d'appel (juge 1) sont autorisé à utiliser leur téléphone portable aux abords des tatamis.**
- Le responsable des arbitres peut accorder le retrait de la veste en cas de température excessive.
- Si un officiel ne se conforme pas aux exigences du règlement, il est de la responsabilité du responsable des arbitres de prendre des mesures, y compris l'exclusion de l'événement, afin d'assurer l'intégrité et la sécurité de la compétition.

COMPETITIEURS COMBAT ET KATA

Tenue du KARATE-GI :

- Le karatégi doit être de couleur blanche, propre, en bon état et adapté à la pratique du karaté en compétition. Il doit être conforme aux normes applicables et provenir d'un fabricant reconnu ou être homologué par la World Karate Federation (WKF). Seuls sont autorisés l'écusson du club, les logos du fabricant dans les dimensions réglementaires ainsi que les marquages prévus par le présent règlement.
- Cas des bandes colorées : Si un compétiteur se présente avec un KARATE-GI avec des bandes de couleur (bleu ou rouge), celles-ci doivent impérativement être de la même couleur que sa ceinture ou son plastron et le cas échéants ses protections. Toute autre inscription, publicité ou marquage est interdit.
- Cette règle s'applique aussi bien aux individuels qu'aux équipes. Il n'est pas obligatoire que les membres d'une équipe portent une marque identique de Karaté-Gi ; toutefois ils doivent porter le même type de rayures sur les épaules de leurs Karaté-Gi (bleu ou rouge).
- Les marquages autorisées sur les équipements doivent strictement respecter la réglementation de la FFK, telle que définie en annexe du présent document. Par ailleurs, un numéro d'identification, attribué par le comité d'organisation, peut être collé au dos de la veste dans certaines compétitions.
- La veste doit être attachée par les ficelles de la veste et la ceinture, elle doit au minimum couvrir les hanches, sans toutefois dépasser les trois quarts de la cuisse. La veste avec bandes couleur or au niveau des épaules est autorisé uniquement pour le champion du monde ou le grand Winner en titre dans la catégorie individuelle.
- Les logos des équipes nationales ne sont pas autorisés sur la veste du compétiteur.
- Les compétitrices peuvent porter un tshirt blanc uni sous leur veste de karaté.

- Les vestes sans ficelles ne sont pas autorisées. Les ficelles servant à maintenir la veste en place doivent être nouées au début du combat. Si elles se déchirent pendant le combat, le compétiteur n'est pas obligé de changer de veste.
- La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas être plus longue que le pli du poignet et pas plus courte que la moitié de l'avant-bras.
- Il est interdit de retrousser les manches des vestes.
- Le pantalon doit être suffisamment long pour couvrir au moins les deux tiers du tibia, - sans descendre en dessous de la cheville. Il est interdit de le retrousser.
- Pour les compétitions kata (toutes catégories) et combat (à partir de cadets) : Les compétiteurs, qu'ils soient individuels ou en équipe, doivent porter une ceinture rouge (AKA) ou une ceinture bleue (AO), approuvée par la FFK et attribuée selon le tirage au sort. Ces ceintures ne doivent comporter aucune broderie personnelle, publicité ou marquage, à l'exception de l'étiquette du fabricant. Les ceintures doivent dépasser d'au moins 15 cm du nœud de ceinture et ne pas dépasser les ¾ de la cuisse. Les ceintures de grade ne sont pas autorisées en compétition.

Hygiène :

- Les compétiteurs doivent maintenir une hygiène capillaire irréprochable et une coupe de cheveux adaptée afin de ne pas gêner le bon déroulement du combat. Le port du hachimaki (bandeau) est interdit.
- Les barrettes à cheveux, ainsi que les pinces à cheveux en métal, sont interdites. Les rubans, perles et autres décorations sont également interdites. Toutefois, un ou deux élastiques discrets de couleur noir ou blanc pour maintenir une seule queue de cheval sont autorisés.
- Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne doivent pas porter d'objets métalliques ou tout autre accessoire susceptible de blesser leurs adversaires.

Protections :

Les équipements de protection suivants sont obligatoires et doivent être approuvés FFK.

Pour tous les compétiteurs(trices) combat :

- Protège dents : Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire). L'utilisation d'appareils dentaires métalliques doit être approuvée par l'arbitre et le médecin de la compétition.
- Gants de karaté (mitaines) rouges et gants bleus : Les ports des gants est obligatoire. Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus
- Protèges tibias : Les ports de protèges tibias est obligatoire sous le pantalon du karate gi. Les compétiteurs doivent porter des protège-tibias souples approuvés par la FFK. Pour les compétitions nationales ils doivent être de la même couleur que les gants et protections de pieds.
- Protèges pieds rouges et protèges pieds bleus : Les ports des protèges pieds est obligatoire.

- Coquille pour les combattants ;
- Coquille fortement recommandée pour les combattantes.

Auxquels s'ajoute pour les catégories :

Cadets, juniors, espoir, seniors et vétérans :

- Protège poitrine obligatoire pour les combattantes (sauf si le protecteur corporel intègre un protège poitrine)
- Protecteur corporel (Body Protector) autorisé pour tous les combattant(e)s.

Poussins, pupilles, benjamins et minimes :

- Plastron réversible bleu-rouge ou plastron blanc homologué par la WKF pour les garçons et filles. (sans les ceintures sous le plastron). Il doit être spécifiquement conçu pour la pratique du karaté en compétition, être en bon état, correctement ajusté et conforme aux exigences de sécurité applicables. Il doit provenir d'un fabricant reconnu ou bénéficier d'une homologation reconnue par la World Karate Federation (WKF), lorsqu'une telle homologation existe.
- Casque rouge / bleu (FFK) ou casque blanc homologué par la WKF (si le casque est équipé d'une bulle, le protège dent n'est pas obligatoire)
- **Les lunettes sont interdites en combat sauf exception***. Les lentilles de contact souples peuvent être portées, mais cela se fait aux risques et périls du compétiteur.

- En Kata, les lunettes de sport sont autorisées.

**Par dérogation aux règles internationales applicables, et dans le cadre de la politique fédérale d'inclusion, le port de lunettes de sport est autorisé en Kumité dans les catégories de jeunes pour lesquelles les contacts au visage sont interdits, sous réserve de la présentation d'un certificat médical justifiant leur nécessité. Les lunettes doivent être adaptées à la pratique sportive et ne pas présenter de risque pour le compétiteur ou son adversaire.*

- L'utilisation de bandages, de protections ou de supports en raison d'une blessure doit être approuvée par l'arbitre et réalisé ou validé par le médecin du tournoi.

Le port de tout autre vêtement, ou équipement non autorisé est interdit.

Les compétiteurs qui se présente dans la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté-gi irrégulier auront deux minutes pour corriger leur tenue.

Le coach perdra alors automatiquement le droit de coacher ce combat. A moins que l'équipement et la tenue vestimentaire n'aient pas été vérifiés au préalable par le KANSA ou l'officiel qui prépare les compétiteurs.

- 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 approuvés, tous les équipements de protection doivent être approuvés par la FFK.

- L'utilisation du bandage de rembourrage ou du support en raison d'une blessure doit être autorisé par l'arbitre et par le médecin ou le représentant médical officiel de la compétition.

Tableau récapitulatif des protections obligatoires pour les compétiteurs :

COMBAT	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
Karaté-Gi	X	X	X	X	X	X	X	X
Ceinture					X	X	X	X
Casque	X	X	X	X				
Protège dents	X	X	X	X	X	X	X	X
Plastron	X	X	X	X				
Protège poitrine (F)					X	X	X	X
Gants	X	X	X	X	X	X	X	X
Coquille (M)	X	X	X	X	X	X	X	X
Protèges tibias	X	X	X	X	X	X	X	X
Protèges pieds	X	X	X	X	X	X	X	X

KATA	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
Karaté-Gi	X	X	X	X	X	X	X	X
Ceinture	X	X	X	X	X	X	X	X

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT ET DES PRESTATIONS EN KATA

a- COMBAT

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête à chaque fois qu'il dit « YAME » ou lorsque le signal sonore de fin de combat retentit.

Pour faciliter l'attribution des avertissements, "ATOSHIBARAKU" est annoncé à 15 secondes de la fin du combat par un signal sonore (via le pupitre électronique). Au terme de ces 15 secondes, le KANSA doit regarder le match et dire avec précision si l'action est avant, pendant ou après le coup de sifflet qui annonce la fin du temps. (S'il y a une vidéo officielle et que le KANSA n'est pas certain, il peut demander et observer la vidéo afin de vérifier si

l'action est avant, ou après le timing : 00.00.00 du temps à l'écran qui annonce la fin de match.

La fin du combat est annoncée par un second signal sonore (le chronométreur doit observer le chronomètre dès l'annonce des 15 secondes et donner un coup de sifflet sur le « 00:00:00 » afin de signifier la fin du temps).

Les compétiteurs ont droit à une période de repos entre les combats, égale à la durée standard du combat. L'exception est en cas de changement de couleur d'équipement, où ce temps est porté à cinq minutes.

Epreuve individuelle

La durée de l'épreuve individuelle est fixée comme suit :

CATEGORIE	HOMMES	FEMME
VETERANS	2 minutes	2 minutes
SENIORS	3 minutes	3 minutes
ESPOIRS (-21 ans)	3 minutes	3 minutes
JUNIORS	2 minutes	2 minutes
CADET	2 minutes	2 minutes
MINIMES	2 minutes	2 minutes
BENJAMINS	1 minutes et 30 secondes	1 minutes et 30 secondes
PUPILLES	1 minutes et 30 secondes	1 minutes et 30 secondes
POUSSINS	1 minutes et 30 secondes	1 minutes et 30 secondes

Epreuve par équipe

La durée des combats par équipes est identique à celle prévue pour les épreuves individuelles, en fonction de la catégorie d'âge concernée.

Par dérogation, la durée des combats est fixée à **2 minutes pour toutes les catégories d'âge** lors :

- du Championnat de France des Ligues Régionales ;
- de la Coupe de France des Corporations.

A-ÉPREUVE INDIVIDUELLE KATA

Épreuves individuelles féminines et masculines : le temps n'est pas défini

B-ÉPREUVE EQUIPE KATA

Épreuves équipes féminines et masculines : kata & bunkai : 5 minutes. La durée des prestations et des combats pour les compétitions Body Karaté – UNSS – Para Karaté est référencée aux pages spécifiques.

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Tout compétiteur victime d'une mise hors combat (K.O.) ou présentant des signes évocateurs d'une commotion cérébrale est immédiatement retiré de la compétition.

Sa participation à toute autre épreuve au cours de la manifestation est interdite.

La reprise de la compétition est subordonnée au respect des dispositions prévues par le règlement médical fédéral et à la production, le cas échéant, d'un certificat médical d'absence de contre-indication à la pratique en compétition.

Les dispositions relatives à la prise en charge, au suivi médical et aux conditions de reprise après une commotion cérébrale sont celles prévues par le règlement médical fédéral en vigueur.

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

A-ÉPREUVE INDIVIDUELLE :

Les compétiteurs n'ayant pas la nationalité française peuvent participer aux coupes de France, à l'open de France (combat) et aux compétitions territoriales non qualificatives.
Pour les championnats aux niveaux des organes déconcentrés et des championnats de France :
Les compétiteurs de nationalité étrangère ne peuvent pas participer aux championnats départementaux, régionaux et nationaux. Cependant, les compétiteurs ***mineurs des catégories minimes, cadets et juniors***, n'ayant pas la nationalité française, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer en présentant un justificatif de naissance (ex : acte de naissance ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France.
Les ***juniors mineurs***, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.
Les médaillés mineurs aux championnats de France de nationalité étrangère ne pourront pas :

- Etre sélectionnés en équipe de France et Participer aux stages équipe de France ;
- Etre classés sur les listes ministérielles.et Représenter la France aux compétitions internationales ;

Cas particulier des athlètes ayant la double nationalité : Un athlète possédant la double nationalité, n'ayant représenté qu'un pays étranger, en équipe nationale, à une compétition officielle de la Fédération Mondiale et/ou des Fédérations Continentales de Karaté (AKF-EKF-OKF-PKF-UFAK), pourra représenter la France, en équipe nationale, après avoir passé toutes les étapes qualificatives territoriales le championnat de France et les compétitions de références établies par le directeur des équipes de France. En revanche, un athlète possédant la double nationalité, ayant d'abord représenté la France en équipe nationale, à une compétition officielle de la Fédération Mondiale et/ou des Fédérations Continentales de Karaté (AKF-EKF-OKF-PKF-UFAK), et ayant représenté ensuite un autre pays en équipe nationale, à une compétition officielle de la Fédération Mondiale et/ou des Fédérations Continentales de Karaté, ne pourra plus être sélectionné en équipe de France. Il ne pourra donc pas participer aux championnats de France et à ses phases qualificatives.
Tout changement devra faire l'objet d'un accord préalable du bureau exécutif fédéral, en lien avec la Fédération Mondiale de Karaté. Pour les autres catégories :

- Les vétérans : Les vétérans de nationalité étrangère peuvent participer au championnat régional et au championnat de France.
- Les pupilles et benjamins : Les pupilles et benjamins de nationalité étrangère peuvent participer aux coupes territoriales et coupes des zones, pour les benjamins s'ils se sont qualifiés.

Les athlètes de nationalité étrangère non licenciés à la FFK : Les athlètes de nationalité étrangère, non licenciés(ées) à la FFK peuvent participer aux coupes de France et à l'Open de France (combat) individuels, et aux compétitions par équipes à condition de s'acquitter d'un droit de participation de 50€ pour la saison sportive en cours. (*Ce droit de participation inclus la licence de la saison sportive en cours, la participation à la coupe de France individuelle et équipe, à l'open de France (combat) individuel et au championnat de France par équipe ainsi qu'aux compétitions individuelles non qualificatives et les championnats par équipe au niveau des organes déconcentrés).*

Modalités d'inscription : L'athlète devra renseigner le document spécifique, (en français ou en anglais), en suivant ce lien : https://www.ffkarate.fr/competitions. Le scanner et l'envoyer à cette adresse mail competition@ffkarate.fr ou l'envoyer à Fédération Française de Karaté - Service compétitions – 39 rue Barbès 92120 Montrouge, en s'acquittant du droit de participation de 50 €.

A-EPREUVE EQUIPE :

Pour les équipes combat et kata, un seul(le) athlète de nationalité étrangère maximum peut compléter une équipe de club.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

7.1 – OBJET

Les ententes sportives ont pour objet de permettre aux clubs dont les effectifs sont insuffisants de participer aux compétitions par équipes organisées par la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Elles constituent une mesure de développement de la pratique compétitive et ne peuvent avoir pour objet de renforcer artificiellement une équipe déjà en capacité d'être engagée sous les couleurs d'un club unique.

7.2 – COMPOSITION

Une entente sportive peut être constituée entre deux clubs affiliés à la FFK, appartenant à une même ligue régionale.

À titre exceptionnel, des dérogations peuvent être accordées par la Direction Technique Nationale pour les territoires ultramarins et les territoires présentant des contraintes géographiques particulières.

7.3 – DECLARATION

Toute entente doit être déclarée auprès de la Fédération, en début de saison, **avant le 31 septembre.**

Une fois validée par la Direction Technique Nationale, l'entente demeure valable pour l'ensemble de la saison sportive concernée.

Aucune modification de composition ne peut être effectuée après validation, sauf cas de force majeure dûment justifié et accepté par la Direction Technique Nationale.

7.4 – LIMITATION

Un club ne peut être membre que d'une seule entente par catégorie de compétition au cours d'une même saison sportive

Un même club ne peut participer à plus d'une entente sur l'ensemble d'une saison sportive.

Un club ne peut pas être engagé dans plusieurs ententes simultanément. (le maximum toléré : 1 entente en combat avec un club et 1 entente kata avec un autre club)

Un compétiteur ne peut représenter qu'une seule entente dans une même catégorie de compétition au cours d'une saison.

7.5 – QUALIFICATION

Les résultats obtenus par une entente sportive ouvrent droit à qualification dans les mêmes conditions qu'une équipe de club.

Les qualifications acquises demeurent attachées à l'entente déclarée et ne peuvent être transférées à une autre équipe. (dans les deux sens)

7.6 - CAS PARTICULIER DES CLUBS AVEC UN COMPETITEUR ETRANGER

Les clubs (club « élite » inclus) ne peuvent pas cumuler le dispositif d'entente sportive avec l'inscription d'un compétiteur étranger. Ils disposent des deux possibilités suivantes :

Option 1 : constituer une entente sportive conformément au présent règlement, sans inscription de compétiteur étranger ;

Option 2 : engager un compétiteur étranger régulièrement licencié dans leur club, sans recourir au dispositif d'entente sportive.

Le cumul de ces deux dispositifs n'est pas autorisé.

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

8.1 – PRINCIPE GENERAL

Les catégories d'âge applicables sont celles définies annuellement par la Fédération

L'appartenance à une catégorie est déterminée par l'année de naissance du compétiteur.

Conditions de sur-classement :

- Les championnats qualificatifs départementaux, régionaux, de France les athlètes des catégories minimes, cadets et juniors ont la possibilité d'y participer après s'être qualifiés, dans leur catégorie d'âge et dans la catégorie d'âge supérieur.

- Les coupes départementales, régionales, de France les athlètes des catégories minimes, cadets et juniors ont la possibilité d'y participer après s'être qualifiés, dans leur catégorie d'âge et dans la catégorie d'âge supérieur.

- Concernant l'Open de France (combat), la Coupe de France (kata), le sur-classement est possible, néanmoins, la participation n'est pas autorisée dans deux catégories d'âge. L'athlète participe soit dans sa catégorie d'âge, soit dans la catégorie d'âge supérieur.

Toute autre compétition non citée ci-dessus : la coupe de France des corporations, le championnat de France UNSS, les compétitions para-karaté, les compétitions nationales de styles, etc., ne sont pas des compétitions de références pour le sur-classement.

Épreuves individuelles :

Catégories concernées : minimes, cadets, juniors, combat et kata
Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive. Néanmoins, le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur en individuel, combat et kata, est possible.

Il appartient à l'entraîneur du club d'apprécier le potentiel de l'athlète, et de l'informer de son inscription (informer les parents), afin qu'il (elle) soit surclassé(e) dans la catégorie d'âge supérieur.
Le sur-classement des minimes féminines des moins de 35 kg et des minimes masculins des moins de 35 kg et des moins de 40 kg n'est pas autorisé.

Exemples de programmation et d'organisation des championnats dans les territoires pour faciliter les sur-classements :

Programmation permettant aux athlètes de participer, dans chacune des étapes qualificatives, (département, ligue régionale), dans deux catégories d'âge (catégorie correspondante à l'âge de l'athlète et la catégorie d'âge supérieure).

Exemple de programmation sur une journée :

Matin	Après-midi
Minimes et Juniors	Cadets et Seniors

Exemple de programmation sur un week-end :

Samedi	Dimanche
Minimes et Juniors	Cadets et Seniors

Catégories vétérans
Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur n'est pas autorisé

Le sous classement dans la catégorie d'âge inférieur ne sont pas autorisés, sauf pour la catégorie V1 qui est autorisée à participer en sénior (kata et combat)

Catégories pupilles et benjamins

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur pour les catégories pupilles et benjamins n'est pas autorisé.

Épreuves équipes (combat et kata) :

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur en équipe, combat et kata, est possible. Cependant, il appartient à l'entraîneur du club d'apprécier le potentiel de l'athlète, de l'informer de son inscription (informer les parents pour les mineurs) afin qu'il soit surclassé dans la catégorie d'âge supérieur.
Épreuve combat
Le sur-classement des compétiteurs minimes est possible en équipes cadets.
Trois minimes peuvent être surclassé(e)s en équipe cadet.
Le sur-classement des compétiteurs cadets (dettes) est possible en équipes juniors.
Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en équipes seniors.
Épreuve kata
Le sur-classement des compétiteurs minimes est possible en équipes cadets/juniors. Trois minimes peuvent être surclassé(e)s en équipe cadet/junior.
Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en équipes seniors.

Lors de la coupe de France « équipes kata », les athlètes juniors surclassés en seniors ne pourront pas participer en équipe jeune (cadets/juniors).
En revanche, lors des championnats de France seniors, les athlètes juniors surclassés en senior pourront participer au championnat de France en équipe jeune cadet/junior.

8.2 – CAS PARTICULIER DES COMPETITIONS INTERNATIONALES

Par dérogation aux dispositions relatives au surclassement, tout compétiteur dont l'année de naissance le conduit à changer de catégorie d'âge avant la date des Championnats de France ou d'Europe ou des Championnats du Monde de la saison sportive concernée devra participer, dès le début de la saison, dans cette catégorie d'âge supérieure.

Cette disposition a pour objet de garantir la cohérence du parcours sportif national avec les catégories d'âge applicables aux compétitions internationales de la World Karate Federation (WKF), et d'éviter qu'un compétiteur puisse modifier la hiérarchie sportive d'une catégorie dans laquelle il ne sera plus éligible lors des échéances internationales de référence.

Un compétiteur participe exclusivement dans la catégorie supérieure pour toutes les compétitions fédérales qualificatives et nationales.

Aucun retour dans la catégorie d'origine n'est autorisé durant la saison concernée.

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

9.1 – PRINCIPE

La participation aux championnats nationaux est subordonnée à l'obtention d'une qualification sportive lors des épreuves qualificatives prévues au calendrier fédéral.

9.2 – HORS QUOTAS

La Direction Technique Nationale peut accorder une participation hors quota à titre exceptionnel.

9.3 – MOTIFS RECEVABLES

Les demandes de participation hors quota peuvent notamment être accordées dans les situations suivantes :

- blessure importante ou incapacité médicale lors de l'épreuve qualificative d'une tête de série ;
- sélection en équipe de France ;
- participation concomitante à une compétition internationale reconnue par la WKF, l'EKF ou la FFK;

- circonstances exceptionnelles appréciées souverainement par la Direction Technique Nationale.

9.4 – PROCEDURE

Toute demande doit être formulée par écrit par le club ou la ligue concernée et accompagnée des pièces justificatives nécessaires.

La décision de la Direction Technique Nationale est définitive et sans appel.

9.5 – SPORTIFS DE HAUT NIVEAU

La Direction Technique Nationale peut attribuer des qualifications directes ou des participations hors quota aux sportifs inscrits dans les collectifs nationaux et en pôle lorsque leur programme sportif le justifie.

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

PREAMBULE :

Un cadre règlementaire a été défini afin que chaque acteur (sportif, coach, responsables de club…) puisse s'y référencer et connaitre les modalités et les critères d'établissement des têtes de séries.

Pour les catégories d'âge pupilles, benjamins et minimes le principe des têtes de séries n'est pas appliqué aux compétitions.

Les modalités de calcul du Ranking National (barème de points, pondération des compétitions, critères de départage, modalités de mise à jour et de publication) sont définies par la Direction Technique Nationale dans une annexe technique

MODALITES ET CRITERES D'ETABLISSEMENT DES TETES DE SERIES POUR LES COMPETITIONS NATIONALES

- Deux athlètes du même club, ligue ou département pourront être têtes de séries dans le même tableau si leur position au ranking national le justifie.
- Les têtes de série sont établies à partir d'un ranking national arrêté à la date de clôture des inscriptions. Ce ranking est calculé exclusivement à partir des résultats obtenus lors de la Coupe de France et du Championnat de France. Les résultats du Championnat de France bénéficient d'une pondération supérieure à ceux de la Coupe de France. Les résultats des Opens nationaux et internationaux ne sont pas pris en compte. Le barème de points du ranking national est défini par la DTN.
- Les huit (8) premiers du ranking national sont désignés têtes de série pour les compétitions nationales individuelles.
- Le ranking mondial WKF/K1 n'a aucune incidence sur l'établissement des têtes de série des compétitions nationales.

En cas d'égalité de points au ranking national, les athlètes sont départagés successivement par :

1. le meilleur résultat obtenu au dernier Championnat de France ;
2. le meilleur résultat obtenu à la dernière Coupe de France ;
3. la meilleure place obtenue lors de la compétition nationale la plus récente ;
4. une décision de la DTN.

Coupes de France « katas et combats » cadets - juniors - seniors

Epreuve individuelle :

- Cadets-juniors-Séniors : Les huit premiers du ranking national, arrêté à la date de clôture des inscriptions, sont désignés têtes de série.
- Epreuve équipe « katas & combats » :
- Jeunes et seniors : Le podium du championnat de France sera pris en compte, les deux équipes troisièmes croiseront pour la coupe de France.

Championnats de France « katas et combats »

Epreuve individuelle :

- Cadets-juniors-Espoirs-Séniors : Les huit premiers du ranking national, arrêté à la date de clôture des inscriptions, sont désignés têtes de série
- Epreuve équipe « katas & combats » :
- Jeunes et seniors : Le podium de la coupe de France sera pris en compte, les deux équipes troisièmes croiseront pour le championnat de France.

ANNEXES

COUPE DEPARTEMENTALE - KATA ET COMBAT – INDIVIDUEL- PUPILLES - BENJAMINS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Les inscriptions en ligne sont effectuées par les clubs auprès du Comité départemental, selon les modalités et délais fixés par celui-ci.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :
- Le passeport sportif en cours de validité ;

L'autorisation parentale pour les mineurs.

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc
- Casque bleu et casque rouge (ou casque blanc WKF)
- Protège dents
- Plastron bleus et rouges
- Mitaine (Gants de karaté) (1paire bleu et 1 paire rouge)
- Protège tibia (sous le kimono)
- Protège pieds (1paire bleu et 1 paire rouge)

KATA : Karaté-Gi, Ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT ET DES PRESTATIONS EN KATA

Combat : Pupilles et Benjamins masculins/féminins :
1 minute 30 secondes

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Toutes les mesures doivent être mises en œuvre afin de prévenir la survenue d'un K.O., conformément aux dispositions du règlement médical en vigueur.

Toute situation de K.O. ou de suspicion de K.O. entraîne l'application immédiate des dispositions médicales et de sécurité prévues par le règlement.

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Sans objet

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est possible

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

CATEGORIES DE POIDS

Si le poids d'un compétiteur ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été inscrit, ce compétiteur change de catégorie et est inscrit dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids au jour de la compétition.

REGLEMENT D'ARBITRAGE

REGLEMENT DE COACHING

CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL INDIVIDUEL COMBAT- MINIMES – CADETS - JUNIORS-SENIORS - VETERANS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Les inscriptions en ligne sont effectuées par les clubs auprès du Comité départemental, selon les modalités et délais fixés par celui-ci.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :
Le passeport sportif en cours de validité ;
L'autorisation parentale pour les mineurs ;
Justificatif de nationalité française ;
Justificatif de naissance pour les mineurs nés sur le territoire français.

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc, ceinture (sauf pour les minimes)
Casque bleu et casque rouge (ou casque blanc WKF) pour les minimes
Protège dents
Plastron bleus et rouges pour les minimes
Mitaine (Gants de karaté) (1paire bleu et 1 paire rouge)
Protège tibia (sous le kimono)
Protège pieds (1paire bleu et 1 paire rouge)

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT

Seniors féminines et masculines : 3 minutes
Toutes les autres catégories d'âges : 2 minutes

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Toutes les mesures doivent être mises en œuvre afin de prévenir la survenue d'un K.O., conformément aux dispositions du règlement médical en vigueur.
Toute situation de K.O. ou de suspicion de K.O. entraîne l'application immédiate des dispositions médicales et de sécurité prévues par le règlement.

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.
Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.
Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Sans objet

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible dans les catégories Minimes, Cadet et Juniors. Les V1 peuvent combattre en sénior

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et "supérieur au poids de la catégorie inférieure.
Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements. Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.
Concernant les catégories minimes et cadets pour les compétitions départementales, le changement de catégorie de poids pourra s'effectuer le jour de la compétition.
REGLEMENT D'ARBITRAGE
REGLEMENT DE COACHING

CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL INDIVIDUEL KATA - MINIMES-CADETS-JUNIORS-SENIORS-VETERANS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Les inscriptions en ligne sont effectuées par les clubs auprès du Comité départemental, selon les modalités et délais fixés par celui-ci.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs nés sur le territoire français.

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

Karaté-Gi, Ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DES PRESTATIONS EN KATA

Néant

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Sans objet

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.

Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.

Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Sans objet

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible dans les catégories Minimes, Cadet et Juniors

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus)

Présentation des katas :

Dans la catégorie des MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, un kata différent doit être exécuté lors des cinq premiers tours, (y compris pour les personnes qui sautent un tour. Le nom du kata doit être donné à la table d'arbitrage où la personne doit évoluer).

A partir du 6ème tour, l'athlète a la possibilité de refaire un kata exécuté, à condition de ne pas le répéter deux fois de suite. (à noter : le kata du 6ème tour ne doit pas être identique à celui du 5ème)

Exemple :

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
Kata A	Kata B	Kata C	Kata D	Kata E	Kata D	Kata E

NOMBRE DE COMPETITEURS	NOMBRE DE KATAS REQUIS
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

REGLEMENT D'ARBITRAGE

REGLEMENT DE COACHING

LES OPENS DEPARTEMENTAUX INDIVIDUELS KATA ET COMBAT POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS (FACULTATIFS)

AUTORISATION A PARTICIPER

Les jeunes ont la possibilité de participer à cette compétition avec une seule licence (la licence de la saison sportive en cours).

L'autorisation parentale est obligatoire.

OBJECTIF

L'organisation de cette compétition est particulière à chaque département. Elle peut se dérouler sur un jour, un week-end ou deux week-ends en fonction du nombre de licenciés dans chaque département.

Les comités départementaux organisent cette compétition pour les jeunes des catégories poussins, pupilles, benjamins.

MODALITES

Nationalité : Il n'y a pas de contrainte de nationalité
Sur-classement : aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé
Tenues personnelles obligatoires :

- Combat : Karaté gi blanc homologué FFKDA / Gants rouges et gants bleus / Protège-dents (adapté en cas d'appareil dentaire) / Protèges pieds et tibias rouges et protèges pieds et tibias bleus / Coquille pour les combattants / Plastron réversible bleu-rouge, (sans les ceintures sous le plastron) et casques bleu et rouge.
- Kata : Karaté gi blanc homologué FFKDA / Ceinture rouge et ceinture bleue.

DEROULEMENT

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus) ou système de poules en fonction du nombre de participants.

LES ANIMATIONS
MINI-POUSSINS, POUSSINS

OBJECTIF

Il est vivement conseillé de mettre en place des animations et challenges pour les mini-poussins et poussins,

« Voir exemple de parcours d'animations et parcours en annexe. »

AUTORISATION A PARTICIPER

Les jeunes ont la possibilité de participer à ces animations avec une seule licence (la licence de la saison sportive en cours).

L'autorisation parentale est obligatoire.

MODALITES

Nationalité : Il n'y a pas de contrainte de nationalité.
Tenues personnelles obligatoires :

- Karaté gi blanc (les tenues des autres disciplines de la FFK sont autorisées)

NIVEAU REGIONAL
LES COUPES DES LIGUES REGIONALES - KATA ET COMBAT PUPILLES, BENJAMINS.

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Préinscriptions par les comités départementaux et validations par les clubs.

Concernant les ligues régionales d'outre-mer, les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès de la ligue régionale.

Peuvent y participer les compétiteurs qualifiés à la coupe départementale ainsi que les licenciés des ligues régionales d'outre-mer.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc
- Casque bleu et casque rouge (ou casque blanc WKF)
- Protège dents
- Plastron bleus et rouges
- Mitaine (Gants de karaté) (1paire bleu et 1 paire rouge)
- Protège tibia (sous le kimono)
- Protège pieds (1paire bleu et 1 paire rouge)

KATA : Karaté-Gi, Ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT ET DES PRESTATIONS EN KATA

Combat : Pupilles et Benjamins masculins/féminins : **1 minute 30 secondes.**

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Toutes les mesures doivent être mises en œuvre afin de prévenir la survenue d'un K.O., conformément aux dispositions du règlement médical en vigueur.

Toute situation de K.O. ou de suspicion de K.O. entraîne l'application immédiate des dispositions médicales et de sécurité prévues par le règlement.

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Sans objet

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est possible.

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

CATEGORIES DE POIDS

Si le poids d'un compétiteur ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été inscrit, ce compétiteur change de catégorie et est inscrit dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids au jour de la compétition.

REGLEMENT D'ARBITRAGE

REGLEMENT DE COACHING

LES CHAMPIONNATS REGIONAUX INDIVIDUEL COMBAT - MINIMES-CADETS-JUNIORS-SENIORS-VETERANS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Préinscriptions par les comités départementaux et validations par les clubs.
Le comité départemental devra envoyer la liste des hors quotas à la ligue régionale afin que les responsables de la ligue régionale les préinscrivent..

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :
- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs de nés sur le territoire français.

Les participants :
- Les compétiteurs qualifiés au championnat départemental
- Les sportifs ayant bénéficié d'une qualification hors quota

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc, ceinture (sauf pour les minimes)
Casque bleu et casque rouge (ou casque blanc WKF) pour les minimes
Protège dents
Plastron bleus/rouges pour les minimes
Mitaine (Gants de karaté) (bleu et rouge)
Protège tibias (sous le kimono)
Protège pieds (bleu et rouge)

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT

Seniors féminines et masculines : 3 minutes
Toutes les autres catégories d'âges : 2 minutes

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Toutes les mesures doivent être mises en œuvre afin de prévenir la survenue d'un K.O., conformément aux dispositions du règlement médical en vigueur. Toute situation de K.O. ou de suspicion de K.O. entraîne l'application immédiate des dispositions médicales et de sécurité prévues par le règlement.

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.
Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.
Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Sans objet

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible dans les catégories Minimes, Cadet et Juniors. Les V1 peuvent combattre en sénior

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Cf. article 9 – Dérogation aux règles de qualfication

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Cf. article 10 – Têtes de séries

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus)

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.
Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.
Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.
Concernant les catégories minimes et cadets pour les compétitions régionales, le changement de catégorie de poids pourra s'effectuer le jour de la compétition.de catégorie de poids pourra s'effectuer le jour de la compétition.
REGLEMENT DARBITRAGE
REGLEMENT DE COACHING

LES CHAMPIONNATS REGIONAUX INDIVIDUEL KATA - MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Préinscriptions par les comités départementaux et validations par les clubs.
Le comité départemental devra envoyer la liste des hors quotas à la ligue régionale afin que les responsables de la ligue régionale les préinscrivent..

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :
- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs de nés sur le territoire français.

Les participants :
- Les compétiteurs qualifiés au championnat départemental
- Les sportifs ayant bénéficié d'une qualification hors quota

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc, ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBAT

Seniors féminines et masculines : 3 minutes
Toutes les autres catégories d'âges : 2 minutes

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Sans objet

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.
Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.
Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Sans objet

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible dans les catégories Minimes, Cadet et Juniors. Les V1 peuvent combattre en sénior

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Cf. article 9 – Dérogation aux règles de qualfication

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Cf. article 10 – Têtes de séries

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus)

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.
Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.
Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.
Concernant les catégories minimes et cadets pour les compétitions régionales, le changement de catégorie de poids pourra s'effectuer le jour de la compétition.de catégorie de poids pourra s'effectuer le jour de la compétition.

REGLEMENT DARBITRAGE

REGLEMENT DE COACHING

LES CHAMPIONNATS REGIONAUX PAR EQUIPES KATA CADETS/JUNIORS & SENIORS ET COMBAT JUNIORS & SENIORS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès des ligues régionales.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :
- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Pour faire partie d'une équipe, les membres de cette équipe doivent tous être licenciés dans le même club pour la saison sportive, excepté pour les ententes sportives dûment validées. (Cf. Article 7 – Ententes sportives)

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc, ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBA ET KATA

Combats : identique aux épreuves individuelles,
Kata / Bunkaï : 5minutes

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Sans objet

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

Pour les équipes combat et kata, un seul(le) athlète de nationalité étrangère maximum peut compléter une équipe de club

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Les clubs ne peuvent pas cumuler le dispositif d'entente sportive avec l'inscription d'un compétiteur étranger

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Epreuve combat : Le sur-classement des compétiteurs cadets (dettes) est possible en équipes juniors.
Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en équipes seniors.
Epreuve kata : Le sur-classement des compétiteurs minimes est possible en équipes cadets/juniors. Trois minimes peuvent être surclassé(e)s en équipe cadet/junior

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).
Épreuve combat :
- Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum parmi lesquels 5 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 5 combattants ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 3 combattants.
- Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattantes ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattantes. Équipe espoirs combat :
- Les équipes féminines et masculines comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattants (es) ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattants(es).

Le coach ou l'entraîneur de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom des compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour. Épreuves kata :
- Les équipes féminines et masculines comprennent 4 membres parmi lesquels 3 combattent à chaque tour
- L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine.

Pour la finale et les places de 3ème, les équipes exécutent d'abord le kata qu'elles ont choisi, elles présentent ensuite l'application en BUNKAI. Les équipes de la catégorie des vétérans ne présentent pas de BUNKAI. Les modalités et le déroulement des compétitions par équipes, concernant la présentation des katas, sont identiques aux compétitions individuelles

CATEGORIES DE POIDS

Sans objet

REGLEMENT DARBITRAGE
REGLEMENT DE COACHING

LES OPENS DE LA LIGUE REGIONALE INDIVIDUELS KATA ET COMBAT POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS (FACULTATIFS)

AUTORISATION A PARTICIPER

Les jeunes de la saison sportive en cours.

L'autorisation parentale est obligatoire.

OBJECTIF

L'organisation de cette compétition est particulière à chaque ligue. Elle peut se dérouler sur un jour, un week-end ou deux week-ends en fonction du nombre de licenciés dans chaque département.

Les ligues régionales organisent cette compétition pour les jeunes des catégories poussins, pupilles, benjamins.

MODALITES

Nationalité : Il n'y a pas de contrainte de nationalité
Sur-classement : aucun sur-classement de catégorie d'âge n'est autorisé
Tenues personnelles obligatoires :

- Combat : Karaté gi blanc / Gants rouges et gants bleus / Protège-dents (adapté en cas d'appareil dentaire) / Protèges pieds et tibias rouges et protèges pieds et tibias bleus / Coquille pour les combattants / Plastron réversible bleu-rouge, (sans les ceintures sous le plastron) et casques bleu et rouge.
- Kata : Karaté gi blanc / Ceinture rouge et ceinture bleue.

DEROULEMENT

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus) ou système de poules en fonction du nombre de participants.

NIVEAU NATIONAL

LA COUPE DES ZONES - INDIVIDUELS KATA & COMBAT - BENJAMINS

La zone nord concerne les ligues régionales suivantes : Bourgogne-Franche-Comté, Bretagne, Centre Val-de-Loire, Grand-Est, Hauts-de-France, Ile-de-France, Normandie, Pays de la Loire.

La zone sud concerne les ligues régionales suivantes : Auvergne-Rhône-Alpes, Nouvelle Aquitaine, Occitanie, Provence-Alpes-Côte d'Azur, les départements de Corse du nord et Corse du sud.

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

Préinscriptions par les ligues régionales ainsi que les comités départementaux de Corse du nord et du sud et validation par les clubs.

Les compétiteurs qualifiés de chaque ligue régionale d'outre-mer peuvent choisir de participer à la coupe zone nord ou zone sud.

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Peuvent y participer les compétiteurs qualifiés lors de la coupe de la ligue régionale ainsi que les qualifiés de la coupe départementale de Corse du nord et du sud.

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

COMBAT : Karaté-Gi blanc

- Casque bleu et casque rouge (ou casque blanc WKF)
- Protège dents
- Plastron bleus et rouges
- Mitaine (Gants de karaté) (bleu et rouge)
- Protège tibia (sous le kimono)
- Protège pieds (bleu et rouge)

KATA : Karaté-Gi, Ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBA ET KATA

Combats : masculins/féminins : 1m 30 minutes.

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Sans objet

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Les clubs ne peuvent pas cumuler le dispositif d'entente sportive avec l'inscription d'un compétiteur étranger

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Aucun sur-classement de catégorie d'âge ne sera possible.

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

Kata

Au cours des différents tours, les compétiteurs ont la possibilité de représenter qu'une seule fois 2 katas déjà exécutés. « Le choix de la répétition des 2 katas peut s'effectuer à partir du 2ème tour jusqu'à la finale et la finale de repêchage ».

Exemple pour la catégorie benjamins :

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

1erkata représenté (1erjoker utilisé) — **2ème kata représenté (2ème et dernier joker utilisé)**

Lors de la finale et de la finale de repêchage (médaille de bronze), le compétiteur peut choisir un kata parmi ceux proposés sur la liste officielle des katas de finales. « Voir annexe ».

CATEGORIES DE POIDS

Pour les compétitions nationales, les responsables des clubs doivent informer le service compétitions de la FFK, au moins 7 jours avant la compétition nationale, de tout changement de catégorie de poids concernant un compétiteur qualifié afin que le changement soit pris en compte.

REGLEMENT DARBITRAGE
REGLEMENT DE COACHING

LA COUPE DES ZONES - EQUIPES KATA BENJAMINS

ARTICLE 1. INSCRIPTIONS AUX COMPETITIONS

La compétition est ouverte aux catégories Benjamins, sans mode de sélection préalable.
Les équipes sont composées de 3 compétiteurs Dans la catégorie benjamins
Les équipes mixtes sont autorisées selon les modalités suivantes :

- Catégorie F+ : équipe composée de 2 filles et 1 garçon.
- Catégorie M+ : équipe composée de 2 garçons et 1 fille.

Une seule équipe par catégorie et par club est autorisée.
Exemple :

- 1 équipe en catégorie M+ composée de 3 garçons, ou de 2 garçons et 1 fille.
- 1 équipe en catégorie F+ composée de 3 filles, ou de 2 filles et 1 garçon.

:

ARTICLE 2. CONTROLE DES PASSEPORTS SPORTIFS ET DE LA PESEE

Sont autorisés à participer, Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale.
-

ARTICLE 3. LES TENUES DES ATHLETES

Karaté-Gi blanc, ceinture

ARTICLE 4. LA DUREE DES TEMPS DE COMBA ET KATA

Combats : masculins/féminins : 1m 30 minutes.

ARTICLE 5. MISE HORS COMBAT (K.O.)

Sans objet

ARTICLE 6. LES COMPETITEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

ARTICLE 7. LES ENTENTES SPORTIVES

Les clubs ne peuvent pas cumuler le dispositif d'entente sportive avec l'inscription d'un compétiteur étranger

ARTICLE 8. LES SURCLASSEMENTS DANS LA CATEGORIE D'AGE SUPERIEUR

Aucun sur-classement de catégorie d'âge ne sera possible.

ARTICLE 9. LES DEROGATIONS AUX REGLES DE QUALIFICATION

Sans objet

ARTICLE 10. LES TETES DE SERIES

Sans objet

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La réglementation de la compétition reprend strictement les mêmes prérequis que ceux applicables aux compétitions individuelles

CATEGORIES DE POIDS

Sans objet

REGLEMENT DARBITRAGE

REGLEMENT DE COACHING

LA COUPE DE FRANCE INDIVIDUELLES KATA & COMBAT - MINIMES

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours. Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

SURCLASSEMENT

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

DUREE DES COMBATS

Minimes masculins/féminins : 2 minutes.

CATEGORIES DE POIDS

Pour les compétitions nationales, les responsables des clubs devront signaler au service compétitions de la FFK 7 jours avant la compétition nationale tout changement de catégorie de poids où le compétiteur qualifié a été inscrit afin que le service des compétitions de la FFK puisse l'inscrire dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL COMBAT - MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs de nés sur le territoire français.

Les participants :

Cf. Chapitre IV « Etapes qualificatives »

- Les compétiteurs qualifiés lors du championnat de ligue régionale et les départements de Corse du nord et Corse du sud.
- Les sportifs du podium du championnat de France précédent
- Les sportifs du podium de la coupe de France de la saison en cours
- Les sportifs médaillés au Karate 1, Serie A et Youth League (même catégorie d'âge et de poids) de la saison en cours
- Les athlètes du collectif France (liste définie par le directeur des équipes de France et les entraîneurs nationaux)
- Les sportifs ayant bénéficié d'une qualification hors quota (Cf. Article – Dérogations aux règles de qualification)

INSCRIPTIONS

Préinscriptions par les ligues régionales et validations par les clubs.

Après étude et validation des compétiteurs hors quotas par la DTN, l'inscription est effectuée par le service compétition.

La liste des athlètes du collectif France est validée par le directeur des équipes de France et transmise au service compétition pour procéder à l'inscription.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.

Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.

Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

(Cf. Article 6 – Compétiteur de nationalité étrangère.)

SURCLASSEMENT

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible.
(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

DUREE DES COMBATS

Catégories seniors féminines et masculines : 3 minutes
Pour toutes les autres catégories d'âges : 2 minutes

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.

Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.

Pour les compétitions nationales, les responsables des clubs doivent informer le service compétitions de la FFK, au moins 7 jours avant la compétition nationale, de tout changement de catégorie de poids concernant un compétiteur qualifié afin que le changement soit pris en compte.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL KATA - MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :
- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs de nés sur le territoire français.

Les participants :
- Les compétiteurs qualifiés lors du championnat de ligue régionale et les départements de Corse du nord et Corse du sud.
- Les sportifs du podium du championnat de France précédent
- Les sportifs du podium de la coupe de France de la saison en cours
- Les sportifs médaillés au Karate 1, Serie A et Youth League (même catégorie d'âge et de poids) de la saison en cours
- Les athlètes du collectif France (liste définie par le directeur des équipes de France et les entraîneurs nationaux)
- Les sportifs ayant bénéficié d'une qualification hors quota (Cf. Article 8 – Dérogations aux règles de qualification)

INSCRIPTIONS

Préinscriptions par les ligues régionales et validations par les clubs.
Après étude et validation des compétiteurs hors quotas par la DTN, l'inscription est effectuée par le service compétition.
La liste des athlètes du collectif France est validée par le directeur des équipes de France et transmise au service compétition pour procéder à l'inscription.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.
Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.
Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison, préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.
(Cf. Article 6 – Compétiteur de nationalité étrangère.)

SURCLASSEMENT

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible.
(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus)

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUELS KATA & COMBAT VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Le passeport sportif en cours de validité est obligatoire.

La participation au championnat de ligue régionale ou aux départements de Corse du nord ou Corse du sud est obligatoire pour la qualification.

INSCRIPTIONS

Préinscriptions par les ligues régionales et validations par les clubs.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère est autorisée.

SURCLASSEMENT – SOUSCLASSEMENT

Aucun sur-classement et aucun sous classement ne seront possibles.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

DUREE DES COMBATS

Catégories vétérans féminines et masculines : 2 minutes

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.

Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES KATA CADETS/JUNIORS & SENIORS ET COMBAT JUNIORS & SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Les participants :

- Les équipes qualifiées au championnat de ligue régionale ou aux départements de Corse du nord ou Corse du sud ;
- Les équipes des clubs « élite » et « ambition élite » ;
- L'équipe championne de France en titre ;
- L'équipe vainqueur de la coupe de France de la saison sportive en cours.

Pour faire partie d'une équipe, les membres de cette équipe doivent tous être licenciés dans le même club pour la saison sportive, excepté pour les ententes sportives dûment validées. (Cf. Article – Ententes sportives)

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs auprès des ligues régionales.

Après étude et validation des compétiteurs hors quotas par la DTN, l'inscription est effectuée par le service compétition.

Concernant les inscriptions des clubs « élite » et « ambition élite » (équipes qualifiées d'office), une confirmation de participation doit être transmise à la DTN au plus tard 7 jours avant le début de la compétition.

NATIONALITE

Pour les équipes combat et kata, un seul(le) athlète de nationalité étrangère maximum peut compléter une équipe de club ou une entente sportive. (Cf. Article 5 – Compétiteurs de nationalité étrangère)

SURCLASSEMENT

Epreuve combat

Le sur-classement des compétiteurs cadets (dettes) est possible en équipes juniors.

Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en équipes seniors.

Epreuve kata

Le sur-classement des compétiteurs minimes est possible en équipes cadets/juniors. Trois minimes peuvent être surclassé(e)s en équipe cadet/junior.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

Épreuve combat :

- Les équipes masculines comprennent 7 membres maximum parmi lesquels 5 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 5 combattants ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 3 combattants.
- Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattantes ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattantes.

Le coach ou l'entraîneur de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom des compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

Épreuve kata :

- Les équipes féminines et masculines comprennent 4 membres parmi lesquels 3 combattent à chaque tour
- L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPES KATA VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Le passeport sportif en cours de validité est obligatoire.

Le championnat de France vétérans où l'équipe peut être mixte.

Les équipes peuvent être composées de toutes les catégories d'âge vétérans (V1-V2-V3-V4-V5).

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère est autorisée.

SURCLASSEMENT – SOUSCLASSEMENT

Aucun sur-classement et aucun sous classement ne seront possibles.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

LES COUPES DE FRANCE INDIVIDUELLES KATA & COMBAT CADETS, JUNIORS, SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

SURCLASSEMENT

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur est possible.
(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

DUREE DES COMBATS

Catégories seniors féminines et masculines : 3 minutes
Pour toutes les autres catégories d'âges : 2 minutes

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.

Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.

LES COUPES DE FRANCE PAR EQUIPES COMBAT CADETS, JUNIORS, SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

- Les licenciés de la saison sportive en cours.
- Les pièces administratives obligatoires suivantes :
- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Pour faire partie d'une équipe, les membres de cette équipe doivent tous être licenciés dans le même club pour la saison sportive, excepté pour les ententes sportives dûment validées. (Cf. Article 6 – Ententes sportives)

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Pour les équipes combat, un seul(le) athlète de nationalité étrangère maximum peut compléter une équipe de club ou une entente sportive. (Cf. Article 5 – Compétiteurs de nationalité étrangère)

SURCLASSEMENT

Le sur-classement des compétiteurs cadets (dettes) est possible en équipes juniors.

Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en équipes seniors.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

Composition des équipes :

- Les équipes masculines cadets comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattants ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattants.
- Les équipes masculines juniors et seniors comprennent 7 membres maximum parmi lesquels 5 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 5 combattants ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 3 combattants.
- Les équipes féminines comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattantes ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattantes.

Le coach ou l'entraîneur de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom des compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

LES COUPES DE FRANCE PAR EQUIPES KATA CADETS/JUNIORS & SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Pour faire partie d'une équipe, les membres de cette équipe doivent tous être licenciés dans le même club pour la saison sportive, excepté pour les ententes sportives dûment validées. (Cf. Article 6 – Ententes sportives)

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Pour les équipes kata, un seul(le) athlète de nationalité étrangère maximum peut compléter une équipe de club ou une entente sportive. (Cf. Article 5 – Compétiteurs de nationalité étrangère).

SURCLASSEMENT

Le sur-classement des compétiteurs minimes est possible en équipes cadets/juniors. Trois minimes peuvent être surclassé(e)s en équipe cadet/junior.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

Composition des équipes :

- Les équipes féminines et masculines comprennent 4 membres parmi lesquels 3 performent à chaque tour ;
- Les équipes peuvent être mixtes.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DES LIGUES REGIONALES EQUIPES KATA-COMBAT MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.
Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs de nés sur le territoire français.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les ligues régionales.

NATIONALITE

Les athlètes de nationalité étrangère ne pourront pas participer au championnat de France des ligues régionales, exceptés pour les mineurs nés sur le territoire français.

SURCLASSEMENT

Le sur-classement est possible :

- De minime à cadet
- De cadet à junior
- De junior à senior

Les athlètes ayant été surclassés respectivement dans une catégorie d'âge supérieur ne pourront pas participer à cette compétition dans leur catégorie d'âge.
(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

Composition des équipes :

- Equipes masculines kata/combat de 9 personnes (3 minimes, 3 cadets, 3 juniors)
- Equipes féminines kata/combat de 9 personnes (3 minimes, 3 cadets, 3 juniors)
- Equipes mixtes kata/combat seniors de 10 personnes (4 féminines et 6 masculins)
    - Une athlète en kata et trois en combat
    - Un athlète en kata et cinq en combat

Le programme du championnat de France des ligues régionales minimes, cadets, juniors comprend deux épreuves, équipes masculines et équipes féminine

Composition des équipes minimes-cadets-juniors :

Composition de l'Equipe Masculine par ordre de passage :

1- Minime kata	2- Minime combat -55kg	3- Minime combat + 55kg
4- Cadet kata	5- Cadet combat – 63kg	6- Cadet combat + 63kg
7- Junior kata	8- Junior combat – 68kg	9- Junior combat + 68kg

Composition de l'Equipe Féminine par ordre de passage :

1- Minime kata	2- Minime combat - 45kg	3- Minime combat + 45kg
4- Cadette kata	5- Cadette combat – 54kg	6- Cadette combat + 54kg
7- Junior kata	8- Junior combat – 59kg	9- Junior combat + 59kg

Une seule équipe féminine et masculine par ligue régionale peut participer au championnat.

Les équipes féminines et masculines sont composées respectivement de 9 compétiteurs. A chacun des tours les 9 compétiteurs(trices) composant l'équipe combattent qu'une seule fois.

Les compétiteurs passent dans l'ordre déterminé ci-dessus.

- KATA : La victoire est déterminée au nombre de drapeaux, l'équipe gagnante marque une victoire (et le nombre de points correspondant aux drapeaux)
- COMBAT : Chaque combat gagné donne une victoire à l'équipe, ainsi que les points qui ont été marqués pendant le combat.
    - S'il manque un compétiteur dans une catégorie, le compétiteur présent remporte une victoire en marquant 8 points (0 points pour l'absent).
- RESULTATS : Comptabiliser le nombre de victoires (kata et combat)
    - En cas d'égalité de victoires, le résultat sera déterminé par le nombre de points.
    - En cas d'égalité de victoires et de points, on procèdera à une rencontre supplémentaire :
        1. Tirage au sort de la catégorie d'âge concernée : Minime/Cadet/Junior.
        2. Tirage au sort de la catégorie de rencontre : kata/combat.
        3. Si combat, tirage au sort de la catégorie de poids.
- En cas d'égalité, la décision finale par « Hanteï » déterminera l'équipe gagnante.

Composition des équipes mixtes seniors :

Equipe mixte (féminine et masculine) combat & kata par ordre de passage :

- Equipes mixtes kata/combat seniors de 10 personnes (4 féminines et 6 masculins)
    - Une athlète en kata et trois en combat
    - Un athlète en kata et cinq en combat

Sans distinction de poids pour l'épreuve combat
Possibilité d'une remplaçante et d'un remplaçant.
Une seule équipe mixte par ligue régionale peut participer au championnat.

DUREE DES COMBATS

La durée des combats est de 2 minutes.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ESPOIRS INDIVIDUELS ET EQUIPES COMBAT

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Justificatif de naissance pour les mineurs de nés sur le territoire français.

Pour faire partie d'une équipe, les membres de cette équipe doivent tous être licenciés dans le même club pour la saison sportive, excepté pour les ententes sportives dûment validées. (Cf. Article 6 – Ententes sportives)

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Pour les équipes combat et kata, un seul(le) athlète de nationalité étrangère maximum peut compléter une équipe de club ou une entente sportive. (Cf. Article 5 – Compétiteurs de nationalité étrangère)

SURCLASSEMENT

Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en espoirs individuel et équipe.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

Equipe espoirs combat :

- Les équipes féminines et masculines comprennent 4 membres maximum parmi lesquels 3 combattent à chaque tour. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattants (es) ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattants(es).

Le coach ou l'entraîneur de l'équipe remet avant chaque combat, à la table officielle, l'ordre et le nom des compétiteurs. Cet ordre et cette composition pourront varier à chaque tour.

DUREE DES COMBATS

Catégories féminines et masculines : 3 minutes

OPEN DE FRANCE (COMBAT) - MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité.

SURCLASSEMENT

Le sur-classement est possible, néanmoins, la participation n'est pas autorisée dans deux catégories d'âge.

L'athlète participe soit dans sa catégorie d'âge, soit dans la catégorie d'âge supérieur.

(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

DUREE DES COMBATS

Catégories seniors féminines et masculines : 3 minutes
Pour toutes les autres catégories d'âges : 2 minutes

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.

Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.

1. COMPETITIONS PARTICULIERES EN KARATE

COUPE DE FRANCE DES CORPORATIONS KATA & COMBAT BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Ne sont pas autorisés à participer :

- Les athlètes médaillés, dans la même catégorie d'âge, aux Coupes de France, aux Championnats de France, à l'Open de France dans les épreuves Kata et Combat individuelles de la saison passée et de la saison en cours ;
- Les internationaux et membres des équipes de France.

Si les clubs ne respectent pas cette mesure, l'athlète sera disqualifié.

Ces mesures ne s'appliquent pas :

- Pour les catégories des benjamins et des vétérans ;
- Pour les athlètes médaillés au championnat de France UNSS, la Coupe de France corpo intergénérationnelle de la saison sportive précédente, les coupes de France zones nord et sud, les compétitions nationales de styles.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral.

NATIONALITE

Les athlètes de nationalité étrangère peuvent y participer. (Cf. Art 6 du chapitre VI)

SURCLASSEMENT

Le sur-classement dans la catégorie d'âge supérieur n'est pas autorisé en individuel.
(Cf. Article 8 – Surclassements.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Cf. Article 3 B.TENUES SPORTIVES

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Epreuve individuel
La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

Epreuve par équipe

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

Une seule équipe par Club peut être inscrite. Les compétiteurs d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même Club.

Une seule équipe par entente sportive peut être inscrite. Les compétiteurs d'une entente sportive doivent tous être licenciés dans un des deux clubs associés, de la même ligue régionale (Cf. à l'article 6 – Ententes sportives).

L'équipe sénior peut être mixte.

Le sur-classement des compétiteurs juniors est possible en équipes seniors.

Composition des équipes séniors masculines et féminines :

- Catégories d'âges : SENIORS, avec possibilité de surclasser des juniors
- Composition des équipes masculines : 3 compétiteurs + 1 remplaçant
- Composition des équipes féminines : 3 compétitrices + 1 remplaçante

DUREE DES COMBATS

Epreuve combat individuel

La durée des combats pour toutes les catégories d'âges est de 2 minutes.

Epreuve combat par équipe

De minimes à vétérans : 2 minutes
Benjamins : 1 minute 30 seconde

CATEGORIES DE POIDS

L'athlète doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit et supérieur au poids de la catégorie inférieure.

Dans le cas où un compétiteur(trice) n'est pas au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, il (elle) pourra être pesé(e) en sous-vêtements.

Une tolérance de poids de 300 grammes pour les masculins et 500 grammes pour les féminins peut être accordée.

KATA

Présentation des katas :

Dans la catégorie des BENJAMINS, au cours des différents tours, les compétiteurs ont la possibilité de représenter qu'une seule fois 2 katas déjà exécutés. « Le choix de la répétition des 2 katas peut s'effectuer à partir du 2ème tour jusqu'à la finale et la finale de repêchage ».

KATAS EQUIPES MIXTES (Pas de présentation de BUNKAI)

Exemple pour la catégorie benjamins :

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

1er kata représenté (1er joker utilisé)

Ce kata ne peut plus être représenté aux tours suivants

2ème kata représenté (2ème et dernier joker utilisé)

Lors de la finale et de la finale de repêchage (médaille de bronze), le compétiteur peut choisir un kata parmi ceux proposés sur la liste officielle des katas de finales. « Voir annexe ».

Dans la catégorie des MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS, un kata différent doit être exécuté lors des cinq premiers tours, (y compris pour les personnes qui sautent un tour. Le nom du kata doit être donné à la table d'arbitrage où la personne doit évoluer).

A partir du 6ème tour, l'athlète a la possibilité de refaire un kata exécuté, à condition de ne pas le répéter deux fois de suite. (à noter : le kata du 6ème tour ne doit pas être identique à celui du 5ème)

Exemple :

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
Kata A	Kata B	Kata C	Kata D	Kata E	Kata D	Kata E

NOMBRE DE COMPETITEURS	NOMBRE DE KATAS REQUIS
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

CHAMPIONNAT DE FRANCE INDIVIDUEL ET EQUIPE BODY-KARATE

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Concernant la compétition par équipe, les membres d'une équipe doivent tous être licenciés dans le même club.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral, en respectant les dates limites et les droits d'inscription.

Aucune inscription ne peut être prise sur place.

Les inscriptions sont illimitées.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité. En respectant les obligations de licence dans un club affilié à la FFK, la participation de compétiteurs étrangers est autorisée en individuel et en équipe (1 étranger par équipe).

SURCLASSEMENT

Le surclassement est autorisé lorsqu'une catégorie est vide ou ne comporte pas suffisamment de compétiteurs pour permettre une opposition sportive effective.

Dans cette situation, le compétiteur pourra être intégré dans la catégorie immédiatement supérieure ou dans la catégorie la plus proche permettant l'organisation d'une compétition.

Exemple : un compétiteur seul en catégorie Honneur 2 pourra être intégré à la catégorie Honneur 3.

Lorsque les effectifs ne permettent pas de maintenir les catégories initialement prévues, l'organisation pourra procéder automatiquement au regroupement de plusieurs catégories.

Ces regroupements peuvent notamment concerner :

- deux catégories d'âge successives ;
- plusieurs catégories présentant des effectifs insuffisants ;
- des catégories féminines et masculines lorsque les conditions le permettent ;

toute autre configuration nécessaire afin de permettre une opposition sportive réelle.

Les catégories pourront ainsi être mixées ou regroupées automatiquement lorsque les inscriptions ne permettent pas de constituer un tableau suffisamment représentatif.

L'organisation privilégiera toujours le regroupement présentant la plus grande cohérence en termes d'âge, de niveau et de sécurité.

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

En équipe comme en individuel, les compétiteurs doivent être pieds nus et porter une tenue adaptée à la pratique du Body Karaté.

La tenue réglementaire comprend obligatoirement :

- un pantalon de kimono fluide
- un haut libre

Le torse doit être entièrement couvert. Les mini-brassières, soutiens-gorge utilisés seuls comme tenue sportive, crop tops ou toute tenue laissant apparaître une partie excessive du torse ne sont pas autorisés.

Les membres d'une même équipe doivent porter une tenue harmonisée et aux mêmes couleurs.

Peuvent notamment apparaître sur la tenue :

- la mention Body Karaté ;
- le logo fédéral FFK ;
- l'écusson du club ;
- le logo ou la sérigraphie du club.

Le port de bijoux ou de tout équipement présentant un risque pour le compétiteur ou les autres participants est interdit.

Chaque compétiteur ou équipe portera les bandeaux de poignet rouges ou bleus attribués pour le match selon les modalités fixées par l'organisation.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La compétition de Body Karaté traditionnel consiste en une démonstration sous forme d'une chorégraphie composée d'enchaînements techniques et de déplacements synchronisés avec un support musical. Les compétiteurs peuvent participer en individuel ainsi qu'en équipe.

Chaque compétiteur (en individuel ou en équipe) propose et démontre une prestation libre. L'équipe peut être constituée d'hommes, de femmes, mixte ou open.

En début de chaque tableau, les compétiteurs en individuel comme en équipe devront se saluer avant d'entrer sur les tatamis et à l'issue de l'annonce des résultats du match.

Pour la compétition de Body Karaté classique, tant en individuel qu'en équipe, il est demandé de réaliser pour chaque chorégraphie présentée :

- 2 techniques de poings différents
- 2 techniques de blocages différents

- 2 techniques de coups de pied différents
- 2 déplacements différents

En individuel comme en équipe, les compétiteurs doivent disposer de deux chorégraphies différentes au minimum.

Ces deux chorégraphies doivent être alternées à chaque tour de compétition.

Il n'est donc plus obligatoire de présenter trois chorégraphies différentes.

Exemple :

- Tour 1 : Chorégraphie A
- Tour 2 : Chorégraphie B
- Tour 3 : Chorégraphie A
- Tour 4 : Chorégraphie B

Pour la finale, le compétiteur ou l'équipe pourra choisir librement l'une des deux chorégraphies.

Pour ces enchainements de Body Karaté les critères de notation porteront essentiellement sur la réalisation des techniques de karaté, mais seront aussi pris en compte les critères suivants :

- la qualité technique des mouvements ;
- la variété quantitative et qualitative des techniques et des enchaînements ;
- le niveau de difficulté ;
- le dynamisme ;
- le tempo et le respect du rythme musical ;
- la tonicité ;
- la précision ;
- la fluidité générale de la prestation.

En équipe, aux critères ci-dessus, s'ajoutent la synchronisation entre les 3 compétiteurs et les enchaînements avec la musique. La dissociation de direction entre les compétiteurs est interdite.

Dans la partie compétition classique, les éléments d'aérobic et les acrobaties ne seront pas autorisés et seront sanctionnés par la perte du match.

La compétition est organisée en système de tableaux par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les compétiteurs ou les équipes qu'ils ont battus).

LE SUPPORT MUSICAL

Le support musical de la démonstration tant en individuel qu'en équipe doit être sur une clé USB, de minimum 4GB, sur laquelle figure uniquement la musique de la chorégraphie présentée, qui sera remise à l'organisation. L'enregistrement de la musique devra être en format mp3.

Le compétiteur ou l'équipe devra s'assurer que son support musical est en état de fonctionnement et prévoira un second support musical en cas de dysfonctionnement.

CATEGORIES D'ÂGES

Individuels Féminins et Masculins

Les différentes catégories en individuel Féminin et masculin		Age	Années
ESPOIR 1	Benjamin/Minime	10 à 13 ans	2014-2011
ESPOIR 2	Cadet/junior	14 à 17 ans	2010-2007
HONNEUR 1	Senior	18 à 25 ans	2006-1999
HONNEUR 2		26 à 35 ans	1998-1989
HONNEUR 3		36 à 40 ans	1988 -1984
HONNEUR 4		41 à 45 ans	1983-1979
HONNEUR 5		46 à 55 ans	1978-1969
HONNEUR 6		56 ans et plus	1968 et avant

Equipes Féminines et Masculines

Les différentes catégories en équipe Féminine et Masculine	Age	Années
FEMININ ESPOIR	10 à 17 ans	2014-2007
FEMININ HONNEUR 1	18 à 25 ans	2006-1999
FEMININ HONNEUR 2	26 à 35 ans	1998-1989
FEMININ HONNEUR 3	36 ans à 45 ans	1988-1979
FEMININ HONNEUR 4	46 ans et plus	1978 et avant
MASCULIN ESPOIR	10 à 17 ans	2014-2007
MASCULIN HONNEUR	18 ans et plus	2006 et avant
OPEN	Equipe pouvant être constituées d'hommes, de femmes ou mixte issues des différentes catégories d'âge	

OPEN MASCULIN

Une catégorie OPEN MASCULIN est créée à défaut du nombre de compétiteurs masculins requis. Cette catégorie pourra voir le jour y compris au dernier moment en cas de nécessité.

PRINCIPE SPORTIF DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

Le Championnat de France doit permettre une opposition sportive effective.

En conséquence :

un titre de Champion de France ne pourra pas être attribué à un compétiteur ou à une équipe uniquement parce qu'il ou elle est seul(e) inscrit(e) dans sa catégorie.

Lorsque les effectifs d'une catégorie sont insuffisants, l'organisation procédera, dans la mesure du possible, à un regroupement avec la catégorie d'âge ou de niveau la plus proche.

Le surclassement, le regroupement ou la constitution d'une catégorie mixte pourront être utilisés afin de permettre la tenue d'une compétition effective.

La sécurité des compétiteurs, la cohérence des écarts d'âge et l'équité sportive restent prioritaires dans toute décision de regroupement.

La composition définitive des catégories est arrêtée par l'organisation après la clôture des inscriptions.

Chaque équipe est composée de 3 compétiteurs. Les équipes de la catégorie Espoir sont constituées soit de 3 hommes soit de 3 femmes ou mixte. Les équipes de la catégorie Honneur Masculine sont constituées de 3 hommes âgés de 18 ans et plus. La catégorie OPEN peut-être constituée quelle que soit la catégorie d'âge soit de 3 hommes, de 3 femmes ou mixte. Pour la catégorie Open l'âge minimal requis est 10 ans.

L'équipe doit comprendre le même nombre de compétiteurs et les mêmes compétiteurs du début à la fin de la compétition. Les remplaçant(es) sont autorisé(es) uniquement en cas d'abandon ou blessure d'un co-équipier.

Un compétiteur ne peut s'inscrire que dans une seule équipe (soit en Espoir ou Honneur soit en Open). Cependant un compétiteur engagé en équipe Open Body Karaté Free Style peut aussi concourir en équipe Open Body karaté classique.

DUREE DE LA DEMONSTRATION

En Body Karaté traditionnel, toutes les catégories, individuelles et par équipe, disposent désormais de la même durée réglementaire.

La durée de chaque chorégraphie est fixée à :

1 minute 30 secondes ± 10 secondes

Le chronomètre démarre à partir de la première technique ou du premier mouvement déclenché par le compétiteur ou l'équipe.

Toute prestation s'arrêtant avant 1 minute 20 secondes ou dépassant 1 minute 40 secondes est considérée comme hors temps réglementaire et entraîne l'application de la sanction prévue par le règlement.

En cas d'interruption de la musique indépendante de la volonté du compétiteur ou de l'équipe et d'une durée supérieure à 10 secondes, l'arbitre pourra demander de recommencer la chorégraphie sans incidence sur la notation.

OPEN FREE STYLE PAR EQUIPE BODY-KARATE

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Les ententes sportives entre deux clubs de la même ligue régionale peuvent être autorisées préalablement par le service compétition de la Fédération. Dans ce cas, les compétiteurs doivent tous être licenciés dans un des deux clubs associés.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont à effectuer par les Clubs sur le site internet fédéral, en respectant les dates limites et les droits d'inscription.

Aucune inscription ne peut être prise sur place.

Les inscriptions sont illimitées.

NATIONALITE

Il n'y a pas de contrainte de nationalité. En respectant les obligations de licence dans un club affilié à la FFK, la participation de compétiteurs étrangers est autorisée en individuel et en équipe (1 étranger par équipe).

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Les compétiteurs doivent porter une tenue de sport adaptée au Body-Karaté et être pieds nus.

Le choix de la tenue est libre et peut être adaptée au thème de la chorégraphie Free style. Ne sont pas autorisées les mini brassières et/ou « soutien-gorge », crop tops. Le torse doit être entièrement couvert.

Chaque équipe portera des BANDEAUX DE POIGNET de couleur rouge ou bleue fournies par l'organisation. Les compétiteurs peuvent aussi apporter leurs propres BANDEAUX DE POIGNET.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Une équipe engagée en Free Style peut désormais être composée de :

2 à 4 compétiteurs

Sont donc autorisées :

- les équipes de 2 compétiteurs ;

- les équipes de 3 compétiteurs ;
- les équipes de 4 compétiteurs.

La composition déclarée lors de l'inscription devra être maintenue pendant la compétition, sauf remplacement autorisé en raison d'une blessure ou d'un abandon.

Les équipes peuvent être féminines, masculines ou mixtes

En début de chaque tableau, les équipes devront saluer avant d'entrer sur les tatamis, puis effectuer un salut en début et fin de la chorégraphie.

Les critères de notation porteront essentiellement sur la réalisation des techniques de karaté mais seront aussi pris en compte les critères suivants : variété quantitative et qualitative des mouvements et des enchaînements ; niveau de difficulté technique ; dynamisme ; tempo, respect du rythme musical ; tonicité.

Une attention particulière sera portée à la mise en scène, à la créativité déployée et à l'originalité de la musique choisie.

En Open Body Karaté Free Style, tout est autorisé (y compris les éléments d'aérobic ou de fitness) du moment que les critères énoncés ci-dessus sont scrupuleusement respectés. La désynchronisation entre les 3 compétiteurs et la dissociation de direction entre les compétiteurs sont autorisées.

La Compétition est organisée en système de tableau par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 équipes finalistes repêchent les équipes qu'elles ont battues).

LE SUPPORT MUSICAL

Le support musical de la démonstration doit être sur une clé USB, de minimum 4GB, sur laquelle figure uniquement la musique de la chorégraphie présentée, qui sera remise à l'organisation. L'enregistrement de la musique devra être en format mp3.

L'équipe devra prévoir un second support musical en cas de dysfonctionnement.

DUREE DE LA DEMONSTRATION

Les compétiteurs devront présenter une chorégraphie de Body Karaté libre d'une durée de 2mn (± 10 sec) des tours préliminaires à la finale. En cas de dépassement du chrono (plus de 2 minutes 10) ou en cas d'arrêt avant 1 minute 50 des compétiteurs, ceux-ci seront disqualifiés.

Le chronomètre démarrera soit à partir du premier mouvement enclenché ou bien après les 10 premières secondes du début de la musique.

Si la musique s'interrompt plus de 10 secondes, l'arbitre demandera à l'équipe de recommencer sa chorégraphie sans aucun impact sur la notation qui lui sera appliquée.

COUPES ZONE SUD & NORD

Deux autres compétitions officielles sont crées pour permettre à un plus grand nombre de pratiquants de concourir à un niveau moindre.

CATÉGORIE SPÉCIFIQUE : Un seul timbre de licence exigé – Une seule chorée exigée – Pas de catégories d'âges ! Un Open d'initiation à la compétition !

Toutes les règles de base sont équivalentes pour initier les pratiquants à la règlementation nationale dans les autres catégories.

La notation sera moins sévère qu'au niveau national et la Coupe s'effectuera dans sa propre Zone.

Ouverture de toutes les catégories à la mixité .

CHAMPIONNAT DE FRANCE PARA-KARATE ET DA (KATA-COMBAT)

AUTORISATION A PARTICIPER

Les licenciés de la saison sportive en cours.

Les pièces administratives obligatoires suivantes :

- Le passeport sportif en cours de validité ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;
- Justificatif de nationalité française ;
- Carte ou document MDPH
- Certificat médical précisant le type de handicap (à transmettre lors de l'inscription pour la classification)

INSCRIPTIONS

Préinscriptions par les ligues régionales et validations par les clubs.

Après étude et validation des compétiteurs hors quotas par la DTN, l'inscription est effectuée par le service compétition.

La liste des athlètes du collectif France est validée par le directeur des équipes de France et transmise au service compétition pour procéder à l'inscription.

NATIONALITE

La participation des compétiteurs de nationalité étrangère n'est pas autorisée.

Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française des catégories minimes, cadets et juniors, mais qui sont nés sur le territoire français peuvent y participer.

(Cf. Article 6 – Compétiteur de nationalité étrangère.)

TENUES SPORTIVES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.

Les Juges

- Les Juges doivent porter la tenue officielle
- La tenue officielle est la suivante :
    - Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
    - Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
    - Cravate officielle sans épingle.
    - Pantalons gris uni, sans revers.
    - Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

Les Compétiteurs

1. Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. L'écusson du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de 100 cm². La marque d'origine des fabricants de KARATE-GI peut être visible dans les endroits normalement acceptés (en bas et à droite de la veste et à la taille pour le pantalon). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste.
2. En fonction du handicap le KARATE-GI pourra être modifié, adapté suivant les besoins.
3. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le retrait de la veste est interdit, même pour les katas respiratoires.
4. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
5. Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
6. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
   Pour la catégorie "déficience visuelle", le port d'un bandeau noir, sans logo, ou celui délivré par la fédération mondiale, avec le logo WKF, est obligatoire lors de l'exécution du kata, pour tous les compétiteurs.
7. Pour les kumité le port des gants homologués par la Fédération française de karaté et disciplines associées est obligatoire ; un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.
8. Pour les kumité les casques, protège-dents, protège-tibias sont obligatoires pour les femmes et les hommes ou pas selon le type de handicap. Pour les hommes, la coquille est obligatoire, pour les femmes, le protège-poitrine est obligatoire.
9. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FF KARATÉ.
   - Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).

Les Coachs

Les coaches doivent en tout temps pendant le tournoi, porter un survêtement et porter leur carte de coach/accompagnateur.

MODALITES DE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

« Constitue un handicap, toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant. »

Les compétitions seront organisées sur la base des principes suivants :

1. Chaque athlète avec un handicap doit être autorisé à participer, atteindre et profiter des bienfaits de la pratique.
2. Chaque athlète handicapé est une personne ayant des besoins particuliers.

Lieu

1. L'installation doit être entièrement accessible aux personnes à mobilité réduite et doit offrir un stationnement accessible.

2. Il doit y avoir au moins deux toilettes assez larges pour un utilisateur de fauteuil roulant. Le nombre de toilettes doit être suffisant, selon le nombre d'inscriptions.
3. Il doit y avoir une entrée séparée pour les concurrents.
4. Il doit y avoir une zone d'échauffement divisée selon les catégories de classification, selon les possibilités.

Préparation

1. à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
2. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, doivent être établies à une distance d'un mètre et demi du centre de la zone de compétition pour le positionnement des concurrents. Avant la compétition tous les athlètes fourniront un formulaire de classification pour aviser l'organisateur de leur niveau d'incapacité et le QI dans le cas d'un handicap intellectuel (QI inférieur à 70).
3. Les athlètes fourniront le formulaire médical de la FFKDA qui sera envoyé lors de l'inscription et au bureau de contrôle des personnes handicapées sur le jour de la compétition.
4. Avant la compétition, les athlètes devront remplir la fiche d'inscription, où figure l'ensemble des catégories présentent lors du championnat de France, et déterminer dans quelle catégorie ils concourront.
5. Les athlètes devront envoyer leur dossier médical complet au médecin fédéral afin de définir la classification ainsi que les points de bonifications attribués. L'équipe médicale sera composée d'au moins un médecin.
6. Les concurrents de la catégorie F1 peuvent montrer leur classification (niveau de QI) obtenue auprès de leur médecin.
7. Chaque concurrent doit être licencié à la FFK. Chacun doit avoir au moins 2 années de licences.
8. Pour chaque catégorie de classification, il y aura un officiel de l'organisation à l'entrée qui va guider les athlètes à l'espace d'échauffement qui est divisé en catégories de classement avec deux entraîneurs qui connaissent le programme et prépareront les athlètes.
9. L'équipe médicale sera informée des horaires et lieux de compétition sur lesquels les athlètes seront en compétition et l'organisateur de la compétition remettra les renseignements personnels de chaque athlète à l'équipe médicale dans l'ordre chronologique avant que la compétition commence.
10. Les points de bonifications seront donnés avant le début de la compétition aux athlètes.
11. Tous les participants doivent respecter le règlement fédéral de la FFK.
12. Chaque compétiteur doit présenter un formulaire de notification MDPH à jour, mentionnant le taux de handicap.
13. Pour participer aux championnats de France le compétiteur doit être de nationalité française.

Aire de compétition Kata minimes à vétérans

1. L'aire de compétition doit être plane et dépourvue de danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 X 10 est composée de tatamis. L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un

mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon

3. Les coaches accompagneront les athlètes dans l'aire de compétition pour les guider vers la position Rouge ou la position Bleu. Le rôle des coaches est d'être toujours à portée de main pour aider les athlètes comme requis.
4. Le Kata et l'équipe kata pour les utilisateurs de fauteuil roulant aura lieu sur un tatami d'au moins 20 mm d'épaisseur.

EXPLICATION :

I. Aucun obstacle à moins d'un mètre de périmètre extérieur de la zone de sécurité.

II. Les tatamis puzzles utilisés doivent être antidérapants. Ils doivent avoir une épaisseur minimum de 20 mm Le superviseur doit veiller à ce que les tapis ne se déplacent pas, pour éviter de constituer des blessures un danger.

- 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.
- En cas de vote aux drapeaux, les juges seront assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.
- Dans le cas d'un vote électronique, les juges sont assis derrière une table face au milieu du tatami avec AO à gauche et AKA à droite.
- Aucun panneau publicitaire, mur, pilier ou autre obstacle ne devra se trouver à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.
- Les entraîneurs seront assis à l'extérieur de la zone de sécurité, du côté correspondant à leur compétiteur, en direction de la table de marque du tatami. Dans les cas où la configuration du tatami ne permet pas un placement pratique face à la table de marque, les entraîneurs pourront être positionnés de chaque côté de celle-ci.
- L'illustration suivante montre l'emplacement des différents éléments autour de la zone de compétition.

Liste des katas de la catégorie benjamins

Seulement les katas de la liste officielle pourront être réalisés.

BENJAMIN						
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 FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
BASSAI DAI	BASSAI DAI	SAIFA	BASSAI	SAIFA	SAIFAA & SHUKUMINE BASSAI	KANSHIWA
						KANSHU
KATA DE FINAL ET MATCH POUR LA MEDAILLE DE BRONZE (Final de repêchage)						
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**	

Liste des katas des catégories (minimes-cadets-juniors-espoirs-seniors

MINIME – CADET – JUNIOR – SENIOR						
SHOTOKAN	**SHITO RYU**	**GOJU-RYU**	**WADO RYU**	**KYOKUSHINKAI**	**GENSEI RYU**	**UECHI RYU**
Liste officielle WKF (Voir annexe)				5 PINAN	CHI I & JIN I	SANCHIN
				GESIKAI DAI OU ICHI GESIKAI SHO	SHUKUMINE BASSAI	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
				SAIFA	KISHIMOTO KUSHANKU	KANSHIWA
				SEIENCHIN	WANSHU	KANSHU
				TSUKI NO KATA	SEIENCHIN	SEICHIN
				YANTSU	SHISOSHIN	SEISAN
				SEIPAI	SANSERU SEIPAI	

MINIMES, CADETS, JUNIORS, ESPOIRS ET SENIORS

LES KATAS SONT CLASSES PAR ORDRE ALPHABETIQUE

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Les kumités

CHAMPIONNAT DE FRANCE UNIQUEMENT

- La compétition kumité est autorisée uniquement à partir de la catégorie junior et pour la classification B2 et C.
- Le règlement appliqué est le même règlement que celui des valides. (Voir les catégories)
- Pour la catégorie B2, les points accordés sont : 1 point pour attaque à la tête (Yuko), 2 points pour attaque au corps (Waza-ari). (Il est en effet plus difficile de marquer au corps)
- Pour la catégorie B2, les attaques sont limitées aux surfaces suivantes : abdomen, poitrine, dos, côtés, tête
- Pour la catégorie C, les points accordés sont les mêmes que pour les compétitions valides.
- Toutes attaques doivent être contrôlées.
- Seule la classification est prise en compte pour les combats, il n'y a pas de catégorie de poids.

Pour les coupes régionales, les catégories peuvent être mixées différemment afin d'accueillir le maximum de participants et possibilité d'organiser des combats dans d'autres catégories de handicap.

Catégories et niveaux de classification

1. Les catégories présentent au championnat de France sont : benjamins, minimes/cadets, juniors/séniors.
2. Les femmes et les hommes ne concourent pas dans la même catégorie.
3. Des points de bonifications déterminés par le médecin de la compétition seront ajoutés à la note finale. Ces points de bonifications seront compris entre 0,2 et 1 point.

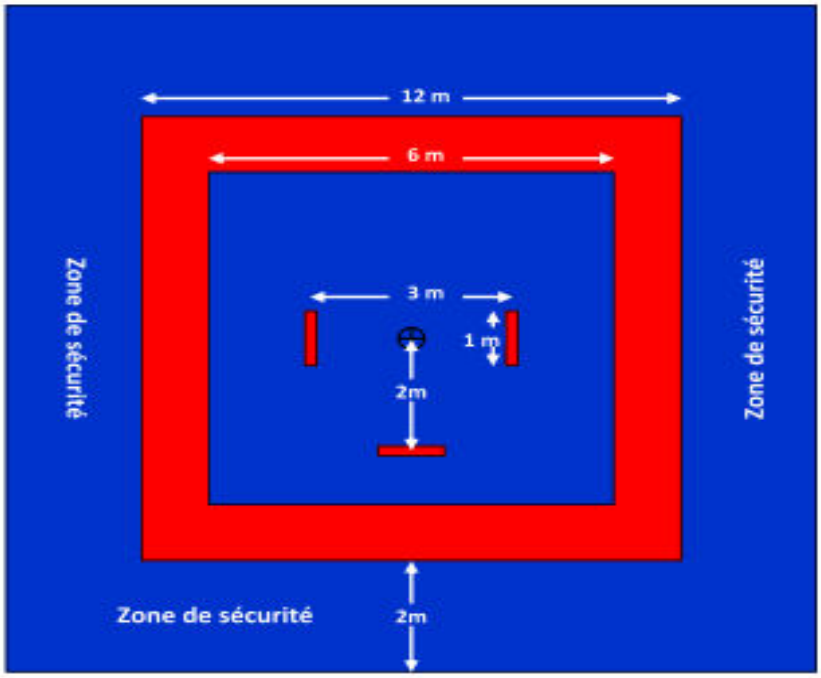
Règlementation et catégories de handicap pour les championnats de France

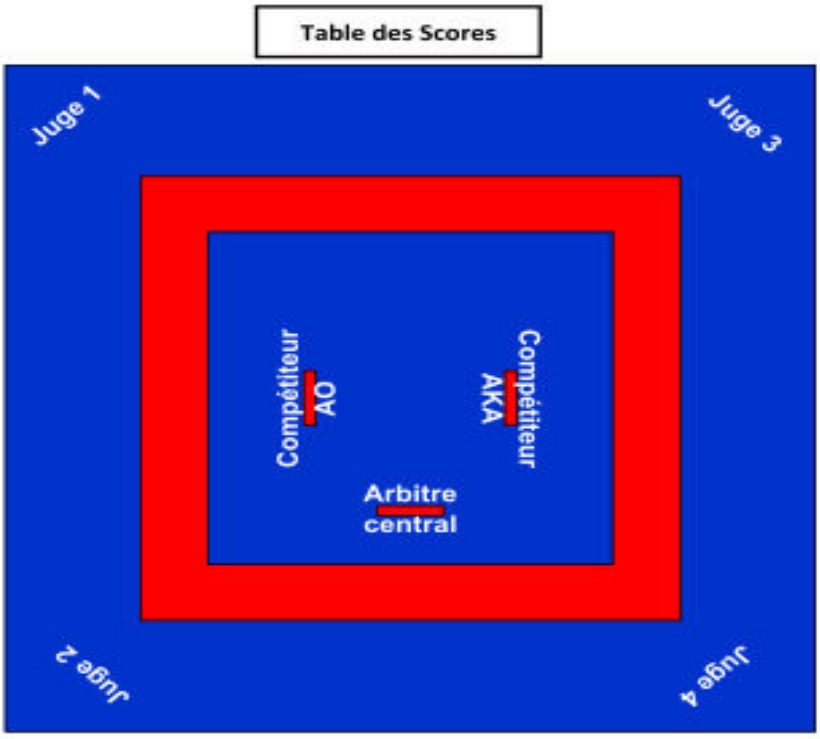
Catégorie		Handicap	
Polyhandicap	A	Atteinte motrice sévère des membres inférieurs +/- atteinte du ou des membres supérieurs + autre déficience (retard mental et/ ou déficience visuelle et/ou auditive et/ou respiratoire et/ou digestive…)	Kata
Handicap Moteur fauteuil	B 1	Atteinte motrice des quatre membres Atteinte motrice des membres inférieurs avec hypotonie du tronc +/- atteinte motrice d'un ou des membres supérieurs	Kata
Handicap Moteur fauteuil	B 2	Atteinte motrice des membres inférieurs avec stabilité du tronc+/-	Kata

		atteinte motrice d'un ou des membres supérieurs	Kumité (à partir de juniors)
Handicap Moteur debout	C	Atteinte motrice du ou des membres inférieurs +/- atteinte d'un ou deux membres supérieurs	Kata Kumité (à partir de juniors)
Handicap visuel	D 1	Personne malvoyante.	Kata uniquement
	D 2	Personne non-voyante.	Kata uniquement
Troubles neurodéveloppementaux	E1	Handicap mental (QI inférieur ou égal à 70)	Kata uniquement
	E 2	Trouble du spectre autistique	
	E 3	Trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité, trouble du langage, troubles de la coordination (dyspraxie), trouble du langage (dysphasie), trouble des apprentissages	
Syndrome de down	F	Trisomie 21	
Handicap Psychique	G	Troubles anxieux, troubles de la personnalité, troubles bipolaires, schizophrénie	Kata uniquement

Pour la validation des groupes, il faut un minimum de 3 personnes pour chacun d'eux. Dans le cas contraire, les compétiteurs seront regroupés dans une même catégorie.

Disposition de l'aire de compétition





KATA

1. L'évaluation du kata se fera par un système de notes. 5 juges donneront une note entre 0 et 10 à l'athlète. La note la plus haute et la note la plus basse seront retirées. Les 3 notes qui restent seront additionnées pour former un score global. Les points de bonifications attribués par le médecin de la compétition seront ajoutés à cette note globale.
2. Le nombre de compétiteurs déterminera le nombre de groupe. Le tableau ci-dessous résume le nombre de groupe et de kata en fonction du nombre de participants.

Nombre de compétiteurs	Nombre de groupe	Nombre de kata	Nombre de compétiteurs au second tour
2	1	1	0 (pas de 2ème tour)
3	1	2	2 (les finalistes)
4	2	2	2 (les finalistes)
5 à 10	2	2	6 (matchs pour la médaille d'or et pour la médaille de bronze)
11 à 24	2	3	8
25 à 48	4	4	16
49 à 96	8	4	32

3. Si 2 compétiteurs sont présents, alors un kata sera suffisant pour déterminer le 1er et le 2eme
4. Avec 3 compétiteurs, un groupe est formé. Les 3 compétiteurs se rencontrent sur un kata puis les 2 premiers seront en finale et le 3ème sera directement médaillé de bronze.
5. Avec 4 compétiteurs, 2 groupes de 2 compétiteurs sont formés. Les premiers de chaque groupe lors du premier tour se rencontreront en finale. Les deuxième de chaque groupe seront directement médaillés de bronze.
6. Entre 5 et 10 compétiteurs, 2 groupes sont formés. Les 3 compétiteurs de chaque groupe ayant les meilleurs scores ont un deuxième tour à faire : les 2 premiers se rencontrent en finale, le deuxième du groupe 1 rencontre le troisième du groupe 2, et le deuxième du groupe 2 rencontre le troisième du groupe 1 pour déterminer qui seront les deux médaillés de bronze.
7. Entre 11 et 24 compétiteurs, 2 groupes sont formés. Les 4 meilleurs compétiteurs de chaque groupe passent au second tour. Au second tour, ce sont les 3 meilleurs compétiteurs qui se qualifient pour le troisième tour : les 2 premiers se rencontrent en finale, le deuxième du groupe 1 rencontre le troisième du groupe 2, et le deuxième du groupe 2 rencontre le troisième du groupe 1 pour déterminer qui seront les deux médaillés de bronze.

OPEN KARATÉ TRADITIONNEL « SHOBU IPPON KUMITE »

ARTICLE 1 – TENUE DES ARBITRES

La tenue des arbitres est conforme au règlement officiel de la FFK.

ARTICLE 2 – TENUE DES COMPETITEURS, EQUIPEMENTS ET PROTECTIONS

Les compétiteurs doivent porter une tenue, des équipements et des protections conformes au règlement officiel de la FFK.

ARTICLE 3 – SURFACE DE COMPETITION

La surface de compétition (tatami) est conforme aux dimensions et aux prescriptions du règlement officiel de la FFK.

ARTICLE 4 – TENUE DES COACHS

La tenue des coachs est conforme au règlement officiel de la FFK.

ARTICLE 5 – DUREE DES COMBATS CATEGORIES

- Cadets : 2 minutes
- Juniors : 2 minutes
- Séniors : 2 minutes (les finales et place de podium 3 minutes)

Finales Séniors

Afin de valoriser les finales et de renforcer le caractère prestigieux de l'événement, toutes les finales de la catégorie Séniors se déroulent sur une durée de 3 minutes.

En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, un Sai-Shiai de 2 minute. avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.

Si aucune décision n'est obtenue à l'issue du Sai-Shiai, le vainqueur est désigné par HANTEI (décision arbitrale).

ARTICLE 6 – SYSTEME DE VICTOIRE

Le combat est remporté par le compétiteur qui :

- obtient un IPPON (victoire immédiate) ;
- obtient deux WAZARI ;
- totalise le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité :

- un Sai-Shiai de 2. avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.
- si l'égalité persiste, la décision est rendue par HANTEI
- en cas de partage des voix des juges, l'arbitre central départage les compétiteurs et désigne le vainqueur.

ARTICLE 7 – OFFICIELS ÉQUIPE ARBITRALE

L'équipe arbitrale est composée de :

- un arbitre central ;
- deux juges ;
- un KANSA.

Table officielle

La table officielle comprend :

- le KANSA ;
- un chronométreur ;
- un responsable de tatami ;
- un ou deux assistants du KANSA chargés de préparer et d'appeler les compétiteurs.

ARTICLE 8 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- La compétition se déroule selon un tableau à élimination directe avec repêchage.

Chaque combat est conduit conformément au présent règlement. Le vainqueur est le compétiteur qui :

- obtient un IPPON ;
- obtient deux WAZARI ;
- possède le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité :

- Sai-Shiai de 2 minute ; avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.
- puis HANTEI si nécessaire.

ARTICLE 9 – ATTRIBUTION DES POINTS IPPON

(Gestuelle identique au signal IPPON du règlement Kumite FFK.)

Un IPPON est attribué pour :

- tout coup de pied JODAN ;
- toute technique exécutée sur un adversaire dont une partie du corps, autre que les pieds, est en contact avec le tapis, à l'exception de la position Hiza-Gamae (un genou au sol lors de l'exécution de la technique).

WAZARI

(Gestuelle identique au signal YUKO du règlement Kumite FFK.)

Un WAZARI est attribué pour :

- toute technique de TSUKI ou UCHI portée sur une zone valable ;
- tout coup de pied CHUDAN.

Zones autorisées

Les techniques peuvent être portées sur :

- la tête ;
- le visage ;
- le cou ;
- la poitrine ;
- l'abdomen ;
- les flancs ;
- le dos.

Validation des points

Le point est accordé lorsque les deux juges signalent la même technique en faveur du même compétiteur.

Lorsque les deux juges attribuent des niveaux différents (WAZARI ou IPPON), il appartient à l'arbitre central de déterminer le niveau retenu. Lorsque les deux juges attribuent un point à des compétiteurs différents, l'arbitre peut :

- attribuer un point à chacun si les techniques sont simultanées ;
- ou attribuer le point à un seul compétiteur et annuler l'autre par le geste TORIMASEN.

L'arbitre peut également solliciter l'avis d'un juge avant de valider un WAZARI ou un IPPON.

Les gestes d'arbitrage sont identiques à ceux du règlement officiel Kumite FFK.

ARTICLE 10 – DESIGNATION DU VAINQUEUR

Est déclaré vainqueur le compétiteur qui :

- totalise le plus grand nombre de points ;
- obtient un IPPON ;
- obtient deux WAZARI. En cas d'égalité :
- Sai-Shiai de 2 secondes ; avec la remise à zéro complète des décisions du premier temps du combat.
- puis HANTEI.(décision de l'équipe arbitrale). Les critères retenus pour le HANTEI sont notamment :
- la qualité technique ;
- l'efficacité tactique ;
- l'esprit combatif ;
- la maîtrise du combat.

ARTICLE 11 – CRITERES DE VALIDATION D'UNE TECHNIQUE

Pour être comptabilisée, une technique doit être potentiellement efficace, parfaitement contrôlée et satisfaire aux critères suivants :

1 Bonne forme.

2 Attitude correcte.

3 Grande vigueur d'application.

4 ZANSHIN : maintien de l'attention et de la vigilance avant, pendant et après la technique.

5 Bon timing.

6 Distance correcte.

- Pour les catégories Juniors, Espoirs et Seniors les techniques JODAN peuvent marquer lorsqu'elles arrivent à moins de 5 cm de la cible pour les coups de pied et à 2 cm pour les techniques de poing, mais peuvent être exécutées avec une Skin-touch (touche de peau), sans provoquer d'impact - à l'exception de la zone de la gorge où aucun contact physique n'est autorisé.

- Pour la catégorie « cadet » le "Skin-touch" (touché de peau) est autorisée pour les techniques de jambe uniquement.

- Les techniques correctement exécutées délivrées au moment où le temps se termine (00 : 00 : 0) sont valables.

ARTICLE 12 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Les comportements interdits sont ceux prévus par le règlement officiel de la FFK afin de garantir la sécurité, l'équité et le respect de tous les participants.

Sont notamment interdits :

1 Contact excessif selon la zone attaquée ou contact à la gorge.

2 Attaques dirigées vers les bras, les jambes, les articulations, l'aine ou le cou-de-pied.

3 Techniques à main ouverte portées au visage.

4 Techniques exécutées après « WAKARETE » et avant « TSUZUKETE HAJIME ».

5 Projections dangereuses ou interdites.

6 Simulation ou exagération d'une blessure.

7 Sortie de surface (JOGAI) avec un pied ou un talon hors de la zone de combat.

8 Mise en danger de sa propre sécurité (MUBOBI).

9 Fuite du combat dans le but de gagner du temps.

10 Passivité (à l'exception des quinze dernières secondes du combat).

11 Pousser, saisir ou rester poitrine contre poitrine sans enchaîner immédiatement avec une technique.

12 Saisir avec les deux mains, sauf dans le cadre d'une projection autorisée.

13 Saisir le bras ou le karaté-gi sans enchaîner immédiatement avec une technique valable ou une projection.

14 Techniques incontrôlées ou dangereuses.

15 Simulation d'attaques de tête, de genou ou de coude.

16 Propos ou comportements irrespectueux envers l'adversaire, les arbitres, les officiels ou le public.

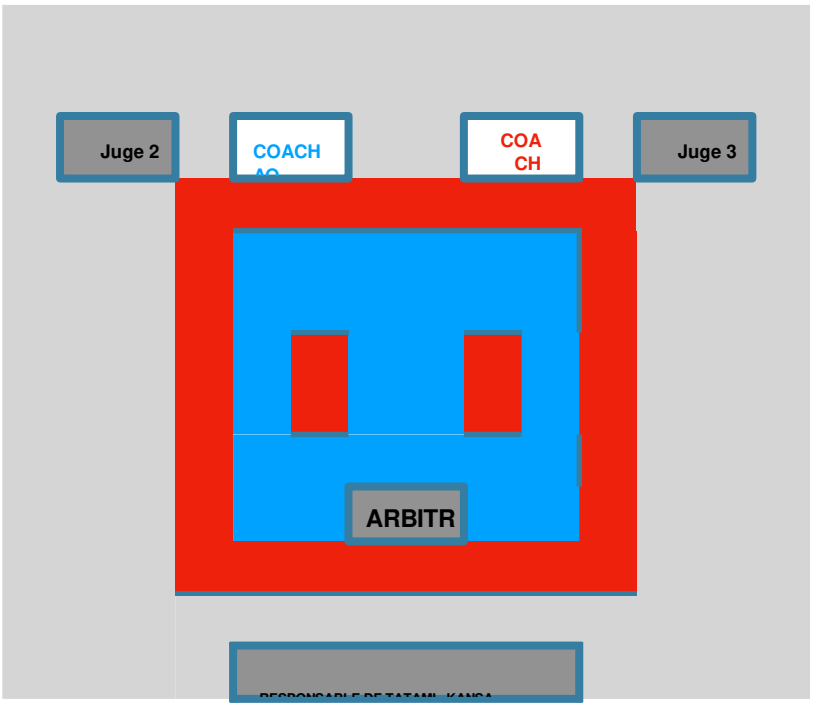
Les avertissements, pénalités et disqualifications sont appliqués conformément au règlement officiel de la FFK.

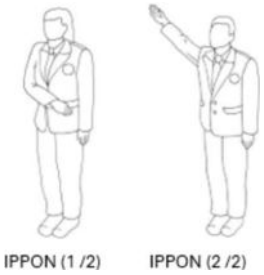
13. CATÉGORIE DE POIDS :

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN Catégories de poids CADETS : – 52 kg – 57 / – 63 kg / – 70 kg / 70 kg et + Catégories de poids CADETTES : – 47 kg / – 54 / – 61 kg / 61 kg et +

Gestuelle et expression vocale	**Voir l'annexe et tableau**
Avertissements	**2 niveau d'avertissement : Keikoku et Hansoku Chui**
Pénalités	**HANSOKU et SHIKKAKU**
Réclamation	**(réglementation FFK)**
Jury d'appel	**(réglementation FFK).**
Responsable de tatami	**Les pouvoirs et devoirs des Responsables de Tatami seront les suivants :** **1. Déléguer,nommeretsuperviserlesarbitresetjugespourtouslescombats et matchs dans les zones sous leur responsabilité.** **2. Superviserlaperformancedesarbitresetdesjugesdansleursdomaines respectifs et s'assurer que les officiels nommés sont en mesure d'accomplir efficacement les tâches qui leur sont assignées.** **3. Superviser que le KANSA intervienne pour arrêter le combat et informer l'arbitre en cas de violation des règles de compétition.** **4. Préparer un rapport écrit sur la performance de chaque officiel sous sa supervision, faire un retour individuel à chaque arbitre et soumettre, ses recommandations à la commission d'arbitrage.**
KANSA	**Le KANSA assistera le responsable de tatami en supervisant le match ou le combat en cours. Si les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne sont pas conformes aux Règles de la compétition, le KANSA le signalera immédiatement en sifflant.**
Arbitre	**- Arbitres doit distribuer les points** **- Arbitre est le seul maître de gestion des sanctions et pénalités** **- En cas de HANTEÏ brise l'égalité**
Juge	**- Attribution des points - Vote en cas de HANTEÏ**
Chronométreur	**- Enregistrement sur le tableau d'affichage les points et les avertissements et pénalités** **- Il sifflera la fin du temps**

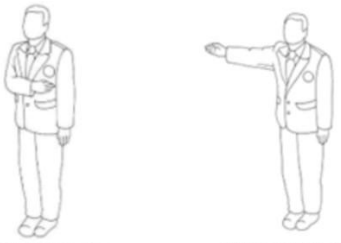
LES OFFICIELS : 1 arbitre + 2 juges + un Chronométreur + Kansa + responsable de tatami + un arbitre pour gérer et préparer les compétiteurs + un arbitre qui fait le roulement = 8 arbitres




IPPON (1 /2) IPPON (2 /2)

IPPON

IPPON


WAZA ARI (1 /2) WAZA ARI (2/2)

WAZA ARI

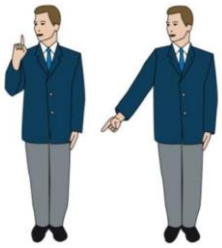
WAZARI

AKA (AO) NON-KACHI

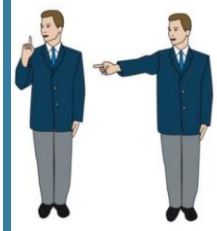
AKA (AO) NON KACHI
(2/2)

DÉSIGNATION DU VAINQUEUR

KEIKOKU



KEIKOKU



HANSOKU CHUI

HANSOKU-CHUI

HANSOKU

"Disqualification"
L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.

HANSOKU

SHIKKAKU

"Disqualification, quittez l'aire de compétition".
L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis étend son bras vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Ao) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.

COUPE FRANCE COMBINÉE (FUKUGO) KATA & KUMITE

1. TENUE DES ARBITRES

La tenue des arbitres est conforme au règlement officiel de la FFK.

2. TENUE DES COMPETITEURS, EQUIPEMENTS ET PROTECTIONS

Les compétiteurs doivent porter une tenue, des équipements et des protections conformes au règlement officiel de la FFK.

Protections poings et pieds (rouge, bleu et blanc). Ceintures (rouge, bleu et blanc).

Les protections poings et ceintures doivent être de la même couleur

3. SURFACE DE COMPETITION

La surface de compétition (tatami) est conforme aux dimensions et aux prescriptions du règlement officiel de la FFK.

4. TENUE DES COACHS

La tenue des coachs est conforme au règlement officiel de la FFK.

5. DUREE DES COMBATS

- Cadets : 2 minutes.
- Juniors et Seniors : 3 minutes.

Égalité

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire :

- une prolongation (ENSHOSEN) de 30 secondes en mort subite est disputée ;
- le premier compétiteur qui marque est immédiatement déclaré vainqueur. Si aucune décision n'intervient durant l'ENSHOSEN :
- l'arbitre annonce HANTEI ;
- les deux juges votent ;
- en cas d'égalité des votes, l'arbitre dispose d'une voix prépondérante et désigne le vainqueur.

Les critères du HANTEI sont :

- supériorité technique ;
- supériorité tactique ;
- qualité de la prestation en Kata.

6. ÉQUIPE ARBITRALE

Kata

- 3 juges.

Kumite

- 1 arbitre central ;
- 2 juges ;
- 1 Kansa.

Table officielle

Elle est composée de :

- 1 Kansa ;
- 1 chronométreur ;
- 1 responsable de tatami ;
- 1 ou 2 assistants du Kansa chargés de préparer et d'appeler les compétiteurs.

7. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La compétition se déroule en élimination directe avec repêchage.

Première étape : Kata

Les deux compétiteurs exécutent leur Kata simultanément. Le vainqueur du Kata obtient 2 points.

Choix du Kata

- Un Kata différent doit être exécuté à chaque tour.
- Les Kata doivent appartenir à la liste officielle WKF.
- Tous les styles de karaté reconnus peuvent participer.

Les critères de jugement, les fautes et les disqualifications sont ceux prévus par le règlement officiel FFK.

Deuxième étape : préparation du Kumite

À l'issue du Kata, les compétiteurs revêtent leurs équipements de protection et se présentent immédiatement pour le combat.

Troisième étape

Avant le début du combat, le chronométreur inscrit sur le tableau d'affichage les 2 points obtenus par le vainqueur du Kata.

Quatrième étape

Déroulement du combat Kumite selon le présent règlement.

Cinquième étape : désignation du vainqueur

Est déclaré vainqueur le compétiteur qui :

- possède le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire ;
- obtient un IPPON ;
- obtient 5 WAZARI. En cas d'égalité :
- ENSHOSEN de 30 secondes en mort subite ;
- puis HANTEI si nécessaire.

8. Attribution des points :

IPPON (le même gestuel du IPPON de réglementation FFK)

Un IPPON est attribué pour :

- tout coup de pied JODAN ;
- toute technique portée sur 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 au sol pendant l'exécution d'une technique).
- Un IPPON peut attribué pour une technique au corps qui empêcherait l'adversaire de poursuivre le combat.

WAZARI (le même gestuel du YUKO de réglementation FFK)

Un WAZARI est attribué pour :

- toute technique de Tsuki ou Uchi portée sur une zone valable ;
- tout coup de pied CHUDAN.

Zones autorisées

- tête ;
- visage ;
- cou ;
- poitrine ;
- abdomen ;
- flancs ;
- dos.

Validation des points

Le point est accordé lorsque les deux juges signalent la même technique en faveur du même compétiteur. (Si c'est deux niveaux différents, c'est à l'arbitre de choisir le niveau soit WAZARI ou IPPON.

Si les deux juges attribuent un point à des compétiteurs différents :

- l'arbitre peut attribuer un point à chacun si les techniques sont simultanées ;
- ou attribuer le point à un seul compétiteur et annuler l'autre avec le geste TORIMASEN.

L'arbitre peut également solliciter le soutien d'un juge avant d'accorder un WAZARI ou un IPPON.

Les gestes d'arbitrage sont identiques à ceux du règlement Kumite FFK.

9. DESIGNATION DU VAINQUEUR

Le vainqueur est le compétiteur qui :

- totalise le plus grand nombre de points ;
- obtient un IPPON ;
- obtient cinq WAZARI. En cas d'égalité :
- ENSHOSEN (30 secondes) ;
- HANTEI.

Les critères du HANTEI sont :

- qualité technique ;
- efficacité tactique ;
- prestation réalisée lors du Kata.

10. CRITERES POUR VALIDER UN POINT :

Pour qu'une technique marque, elle doit être **potentiellement efficace**, bien

contrôlée, et remplir les critères suivants :

1. Bonne forme : (Technique correctement exécutée).
2. Attitude correcte : (Délivré sans intention de causer des blessures).
3. Grande vigueur d'application : (exécution rapide et puissante).
4. ZANCHIN : Rester conscient de l'adversaire pendant et après l'exécution de la technique : (ne pas se détourner ou tomber après avoir terminé une technique – sauf si la chute est causée par une faute de l'adversaire).
5. Bon timing (Délivrance de la technique au bon moment).

6. Distance correcte (exécution à une distance où la technique serait efficace).

7. La technique doit être exécutée en position stable

12. COMPORTEMENTS INTERDITS

Les comportements interdits ont pour objectif de garantir une compétition sûre, équitable et respectueuse.

Les comportements interdits sont ceux prévus par le règlement officiel de la FFK, notamment :

1 Contact excessif selon la zone attaquée ou contact à la gorge.

2 Attaques aux bras, jambes, articulations, aine ou cou-de-pied.

3 Techniques à main ouverte au visage.

4 Techniques exécutées après « WAKARETE » et avant « TSUZUKETE HAJIME ».

5 Projections dangereuses ou interdites.

6 Simulation ou exagération d'une blessure.

7 Sortie de surface (JOGAI) avec les deux pieds hors de la zone de combat.

8 Mise en danger de sa propre sécurité (MUBOBI).

9 Fuite du combat afin de gagner du temps.

10 Passivité (sauf dans les 15 dernières secondes).

11 Pousser, saisir ou rester poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une technique.

12 Saisir avec les deux mains, sauf dans le cadre d'une projection autorisée.

13 Saisir le bras ou le karaté-gi sans enchaîner immédiatement avec une technique valable ou une projection.

14 Techniques incontrôlées ou dangereuses.

15 Simuler des attaques de tête, de genou ou de coude.

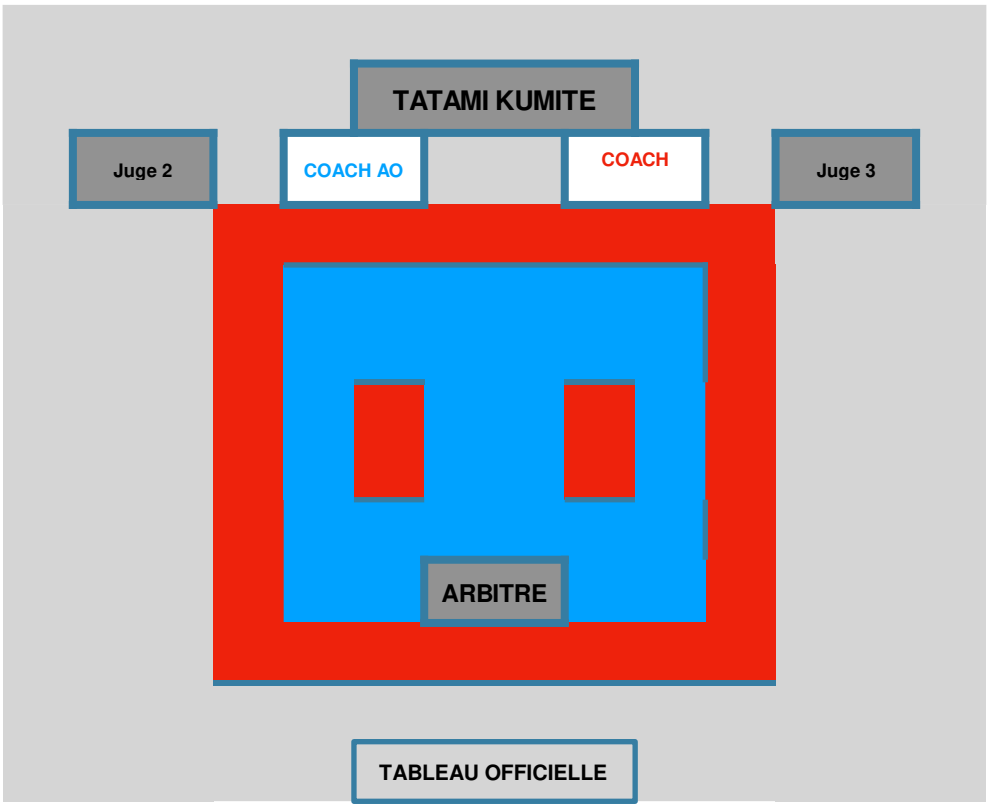
16 Provoquer, insulter ou manquer de respect à l'adversaire, aux arbitres, aux officiels ou au public.

Les pénalités, avertissements et disqualifications sont appliqués conformément au règlement officiel de la FFK.

CATÉGORIE DE POIDS :

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN Catégories de poids CADETS : – 52 kg / – 63 kg / – 70 kg / + 70 kg Catégories de poids CADETTES : – 47 kg / – 61 kg / + 61 kg

Gestuelle et expression vocale	**(réglementation FFK).**
Avertissements	**4 niveau d'avertissement : CHUI 1, CHUI 2, CHUI 3 et HANSOKU CHUI (réglementation FFK)**
Pénalités	**HANSOKU et SHIKKAKU (réglementation FFK)**
Réclamation	**(réglementation FFK)**
Jury d'appel	**(réglementation FFK).**
Responsable de tatami	**Les pouvoirs et devoirs des Responsables de Tatami seront les suivants :** **1. Déléguer,nommeretsuperviserlesarbitresetjugespourtouslescombats et matchs dans les zones sous leur responsabilité.** **2. Superviserlaperformancedesarbitresetdesjugesdansleursdomaines respectifs et s'assurer que les officiels nommés sont en mesure d'accomplir efficacement les tâches qui leur sont assignées.** **3. Superviser que le KANSA intervienne pour arrêter le combat et informer l'arbitre en cas de violation des règles de compétition.** **4. Préparer un rapport écrit sur la performance de chaque officiel sous sa supervision, faire un retour individuel à chaque arbitre et soumettre, ses recommandations à la commission d'arbitrage.**
KANSA	**Le KANSA assistera le responsable de tatami en supervisant le match ou le combat en cours. Si les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne sont pas conformes aux Règles de la compétition, le KANSA le signalera immédiatement en sifflant.**
Arbitre	**- Arbitres doit distribuer les points** **- Arbitre est le seul maître de gestion des sanctions et pénalités** **- En cas de HANTEÏ brise l'égalité**
Juge	**- Attribution des points - Vote en cas de HANTEÏ**
Chronométreur	**- Enregistrement sur le tableau d'affichage les points et les avertissements et pénalités** **- Il sifflera la fin du temps**
Tatami KATA : 3 juges + Kansa + responsable de tatami + un arbitre pour gérer et préparer les compétiteurs + un arbitre qui fait le roulement = 7 arbitres	
Tatami KUMITE : 1 arbitre + 2 juges + un Chronométreur + Kansa + responsable de tatami + un arbitre pour gérer et préparer les compétiteurs + un arbitre qui fait le roulement = 8 arbitres	



LA LISTE DES KATAS COMPÉTITION DE LA COUPE FRANCE COMBINÉE (FUKUGO) KATA & KUMITE

LISTE DES KATAS COMPETITION COMBINE CADETS A SENIORS							
TOUR	SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	SHOTOKAI	GOJU RYU	KYOKUSH INKAI	GENSEI RYU
Qualifications Tirage au sort	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Sanchin Gekisaïdaï ichi Geki saï daï ni Saïfa	Pinan sono ni Pinan sono san Pinan sono yon Pinan sono go	Chi I & Jin I
1/4 finales Tirage au sort	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku	Naïfanchi shodan Bassaï daï Kosokun daï	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï	Saïfa Seyunchin Sanchin	Gesikai dai ou Ichi gesikai sho Saïfa Seienchin	Shukumine bassai Kishimoto Kushanku Wanshu
Finale et place de 3ème KATA libre	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

A. EXEMPLES DE FORMULES DE COMPETITIONS D'ANIMATIONS NON OFFICIELLES

Ces compétitions sont organisées à l'initiative des départements, des ligues régionales et des clubs

Aucune compétition ne doit être organisée pour la catégorie des mini-poussins.

Cette catégorie peut participer exclusivement à des animations.

Pour ces types de compétitions, la licence de la saison sportive en cours est suffisante pour pouvoir y participer

LE RELAIS DES MAITRES (PAS DE MINI-POUSSINS)

Il s'agit d'une compétition de combats par équipe de 3 membres.

Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse. Une rencontre compte donc neuf combats.

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro.

Les changements de combattants s'effectuent dès qu'une équipe atteint 5 points ou un multiple de 5 (10, 15, 20, etc ...) ou si le temps maximum d'un combat est atteint. Ce temps varie d'une minute à 3 minutes en fonction de l'âge des compétiteurs.

LE RELAI DES MAITRES

GENERALITES

Il s'agit d'une compétition de combats par équipe de 3 membres (une personne supplémentaire, le remplaçant, est acceptée en cas de blessures de l'un des membres de l'équipe).

Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse.

Une rencontre compte donc neuf matchs (noté M dans chacun des tableaux : M1, M2, M3...M9).

ADDITION DES POINTS

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro.

CHANGEMENT DE COMBATTANT

Le changement des combattants dépend de deux facteurs : le score et le temps.

Deux nouveaux combattants entreront en lice si l'une des équipes atteint 5 points (pour le premier combat) ou un multiple de 5 (10 pour le second combat, 15 pour le troisième, etc).

De même, un changement de compétiteurs sera effectué si le temps de combat maximum, variant d'une à trois minutes en fonction de l'âge des combattants, est atteint.

ORDRE DES RENCONTRES
M : Match

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5

Fin du combat : temps écoulé (2 ou 3 minutes) ou score arrivé à :

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
5	10	15	20	25	30	35	40	45

Fiche de mise en œuvre

EQUIPE 1		EQUIPE 2
Club :		Club :
Combattant 1		Combattant 4
Combattant 2		Combattant 5
Combattant 3		Combattant 6
Remplaçant (éventuel)		Remplaçant (éventuel)

ORDRE DES RENCONTRES								
M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5
SCORE								

LA COUPE DU PETIT SAMOURAÏ (PAS DE MINI-POUSSINS)

Il s'agit d'une compétition combats réservée aux enfants et aux jeunes.

Forme de la compétition :

- Etablissement de poules de 3 combattants ;
- A l'issue des combats de poule, chaque combattant est classé dans un tableau de compétition selon un modèle préconisé ;
- En fonction du nombre de participants, le tableau de compétition est réalisé avec simple ou double repêchage.
-

COUPE DU PETIT SAMOURAÏ

Il s'agit d'une compétition réservée aux enfants et aux jeunes.

1. Les benjamins et minimes sont répartis par poules de 3.

2. Chaque enfant fait 2 combats ; à l'issue desquels un classement est effectué de 1 à 3 dans chaque poule.

3. Il n'y a pas d'élimination.

4. Tous les numéros 1 sont tête de série et sautent un tour ; les numéros 2 et 3 font un match de barrage.

Exemple : classement au terme des tours de poule

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
1er Charles	1er Dylan	1er Enrique	1er Ahmed
2ème Etienne	2ème Brian	2ème Diego	2ème Farid
3ème Edouard	3ème Steven	3ème Pablo	3ème Karim

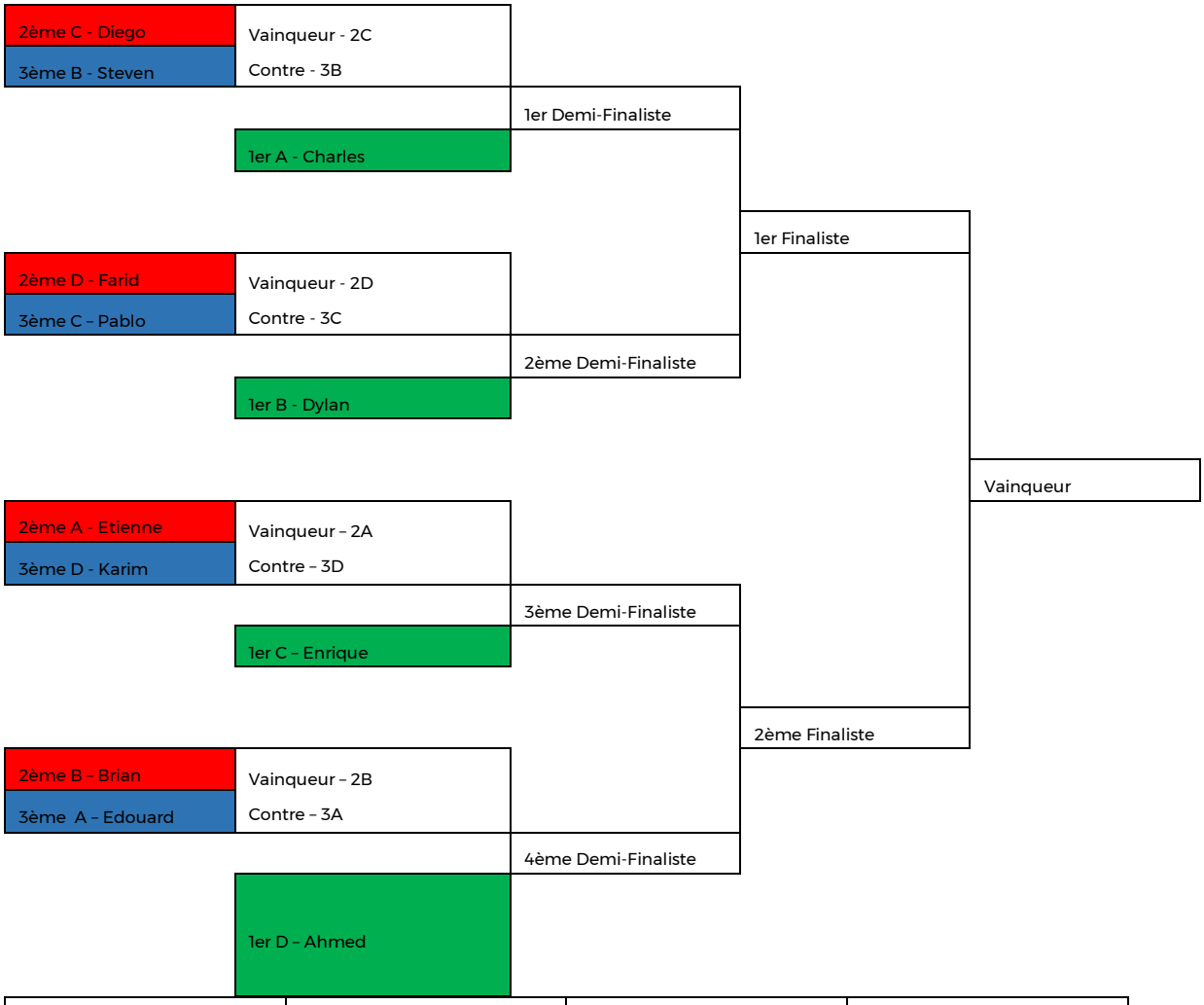
La première partie de la compétition est terminée.

Le classement provisoire en sortie de poule permet de dresser un tableau des rencontres où le 2ème d'une poule affronte le 3ème d'une autre poule.

Tous les premiers de chaque poule sautent un tour.

Fiche de mise en œuvre

1. INSCRIRE LE NOM DES COMBATTANTS DANS CHACUNE DES POULES

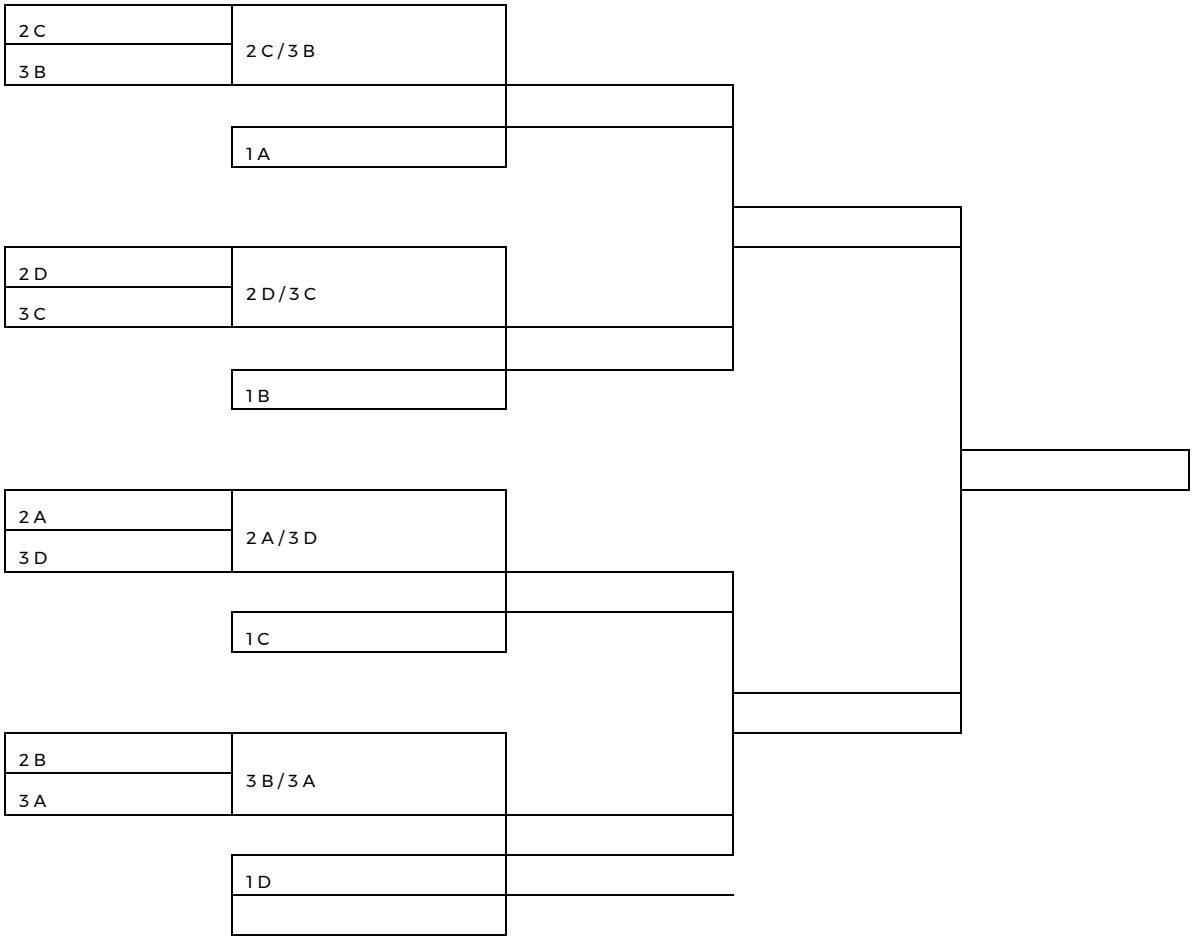


POULE A	POULE B	POULE C	POULE D

2. ETABLIR LE CLASSEMENT INTERMEDIAIRE

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
1er	1er	1er	1er
2ème	2ème	2ème	2ème
3ème	3ème	3ème	3ème

3. ORGANISER LE TABLEAU



LES KIMONOS D'OR (PAS DE MINI-POUSSINS)

Il s'agit d'une compétition katas. Elle peut concerner les compétiteurs de tous âges du débutant au confirmé.

Forme de la compétition :

1. 1er passage noté ; choix du kata par le compétiteur dans une liste imposée ;
2. Placement de tous les compétiteurs du premier au dernier ;
3. Etablissement du tableau de compétition selon le modèle préconisé ;
4. Exécution des rencontres du tableau ; désignation du vainqueur ;
5. Etablissement du classement de tous les compétiteurs.

Le kata imposé au 1er tour peut être repris dans les tours suivants.

Dans le tableau, les concurrents effectuent un kata différent à chaque série de trois tours.

Pour la finale ou le match pour la 3ème place, le compétiteur peut reprendre n'importe quel kata déjà effectué, même au tour précédent.

Les kimonos d'or peuvent être organisés par équipes avec le même règlement. Il n'y a pas de bunkaï à réaliser à aucun stade de la compétition.

LES KIMONOS D'OR

Il s'agit d'une compétition katas. Elle peut concerner les compétiteurs de tous âges du débutant au confirmé.

Forme de la compétition

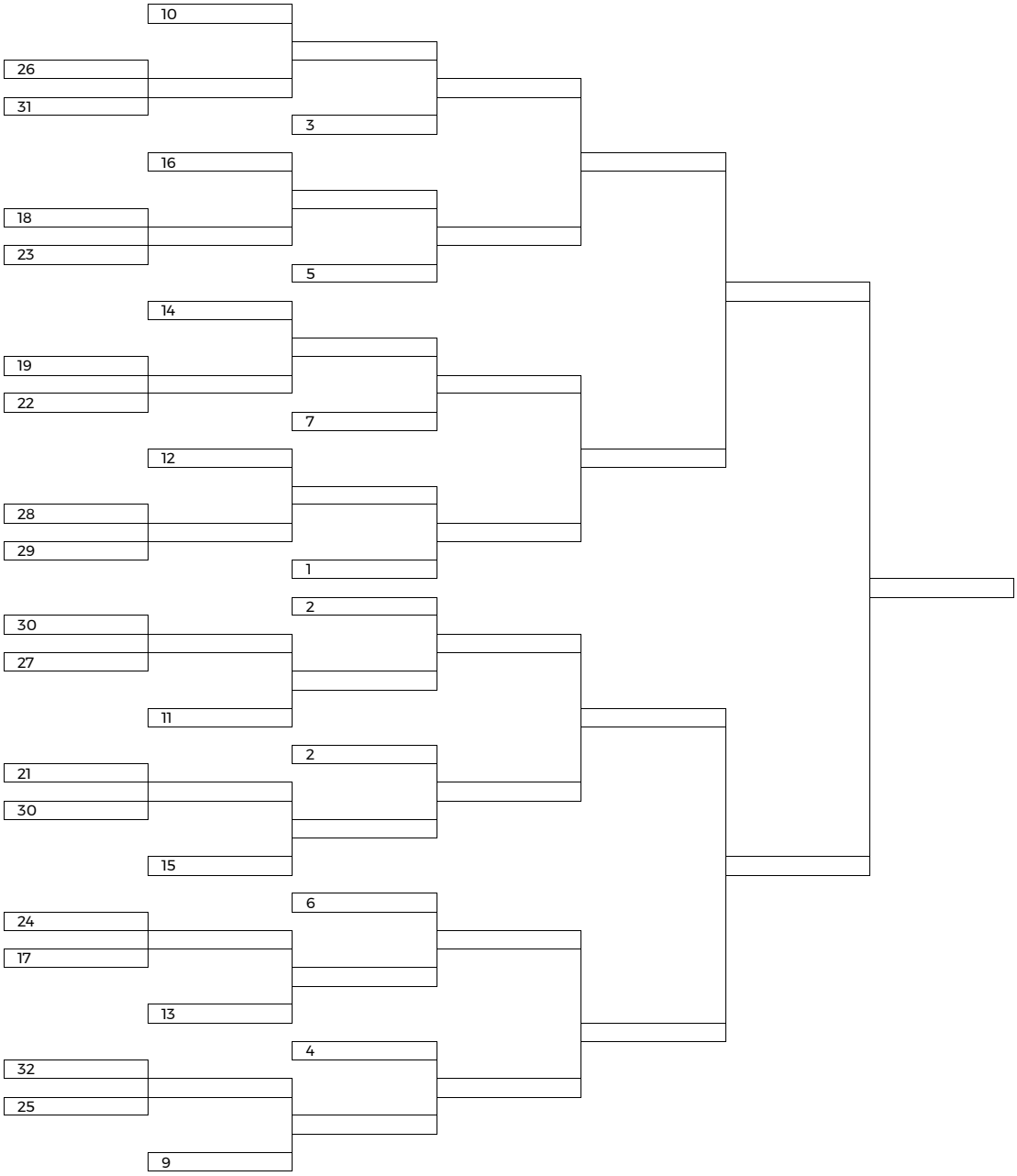
- 1er passage noté ; choix du kata par chaque compétiteur dans une liste imposée ;
- Rangement de tous les compétiteurs du premier au dernier ;
- Etablissement du tableau de compétition selon le modèle fédéral préconisé ;
- Etablissement d'un classement de tous les compétiteurs à l'issue de la compétition ;
- Déroulement de la compétition.

Le kata imposé au 1er tour peut être repris dans les tours du tableau.

Dans le tableau, les concurrents effectuent un kata différent à chaque série de trois tours.

Pour la finale ou le match pour la 3ème place, le compétiteur peut reprendre n'importe quel kata déjà effectué, même au tour précédent.

Les kimonos d'or peuvent être organisés par équipes avec le même règlement. Il n'y a pas de bunkaï à réaliser à aucun stade de la compétition.


10
26
31
3
16
18
23
5
14
19
22
7
12
28
29
1
2
30
27
11
2
21
30
15
6
24
17
13
4
32
25
9

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
POUSSINS 1er TOUR			
Taikyoku Shodan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke Ichi	Taikyoku Shodan
POUSSINS TOURS SUIVANTS			
Taikyoku Shodan Taikyoku Nidan Taikyoku Sandan Heian Shodan Heian Nidan	Juni No kata Shodan Juni No Kata Nidan Juni No Kata Sandan Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Shi Ho Uke (1, 2, 3) 2 Fukiyu Kata (1, 2)	Taikyoku Shodan Taikyoku Nidan Taikyoku Sandan Pinan Nidan Pinan Shodan

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
PUPILLES 1er TOUR			
3 Taikyoku Heian Shodan Heian Nidan	3 Juni No kata Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Shi Ho Uke Fukiyu Kata (1, 2)	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan
PUPILLES TOURS SUIVANTS			
3 Taikyoku Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yodan	3 Juni No kata Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan Pinan Yodan 2 Gekisai Dai (1, 2)	3 Shi Ho Uke 2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan Pinan Yodan

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
BENJAMINS 1er TOUR			
Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan	Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan	2 Fukiyu Kata (1, 2) 2 Gekisai Dai (1, 2)	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan
BENJAMINS TOURS SUIVANTS			
3 Taikyoku 5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai	3 Juni No kata 5 Pinan 2 Gekisai Dai (1, 2) Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Shin Sei	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Saifa Seiunchin Shisochin	3 Taikyoku 5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai

MINIMES 1er TOUR			
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
5 Heian	5 Pinan	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai Seiunchin	5 Pinan
MINIMES TOURS SUIVANTS			
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai Kanku Dai Jion	5 Pinan 2 Gekisai Dai Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Seisan Shin Sei Seiyunchin Jion	Gekisai Dai (1, 2) Saifa Seiunchin Shisoshin Sanseiru Seipai	5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai Seisan Kushanku Jion

CADETS-JUNIORS 1er TOUR			
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
5 Heian Tekki Shodan	5 Pinan	2 Fukiyu Kata	5 Pinan
Bassai Dai	2 Gekisai Dai	2 Gekisai Dai	Naifanchi Shodan
Kanku Dai	Naifanchi Shodan	Saifa	Bassai
Jion	Bassai Dai	Seiunchin	Kushanku
Enpi	Saifa	Shisochin	Jion
	Shin Sei	Sanseiru	Wanshu
	Seiyunchin	Seipai	
	Jion		
	Wanshu		
CADETS-JUNIORS TOURS SUIVANTS			
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU
Katas Libres			

LE CHALLENGE DES JEUNES (PAS DE MINI-POUSSINS)

Le Challenge des jeunes est une manifestation destinée aux jeunes karatékas dès leurs premières années d'adhésion à la FFK.

Conçu comme une animation préparatoire à la compétition, il doit permettre à chacun des participants de réaliser un grand nombre de confrontations : katas et combats, en un temps très contraint d'environ une heure trente.

Le présent règlement précise chacun des points de l'organisation du Challenge.

LE CHALLENGE DES JEUNES

GENERALITES

Le Challenge des jeunes est une manifestation destinée aux jeunes karatékas dès leurs premières années d'adhésion à la FFK

Conçu comme une animation préparatoire à la compétition, il doit permettre à chacun des participants de réaliser un grand nombre de confrontations : katas et combats, en un temps très contraint d'environ une heure trente.

Le présent règlement précise chacun des points de l'organisation du Challenge.

ACCUEIL DES PARTICIPANTS

- Inscriptions sur place.
- Les enfants sont regroupés par poule de 6, par niveaux de ceinture, par âge et par taille. Au sein d'une poule, tous les enfants se rencontreront.
- Chaque groupe de 6 se dirige vers une table ou un secrétaire enregistre le nom et le club et attribue à l'enfant un numéro compris entre 1 et 6. Afin de ne pas perdre de temps, le contrôle de chaque enfant se fait à chaque table.
- L'organisateur du Challenge explique aux parents, aux enfants et aux arbitres le déroulement de la rencontre.

MISE EN ŒUVRE

L'arbitre central organise l'ensemble de l'animation. Il demande aux autres arbitres de se mettre en place, annonce le numéro des 2 enfants qui vont s'affronter, le début et la fin d'une rencontre et demande aux arbitres de rendre une décision.

Kata

- Les 2 enfants effectuent leur kata en même temps.

- Les enfants choisissent leur kata dans la liste des katas de base de leur école.

- Lorsque l'enfant a terminé son kata, il attend en yoi.

- L'arbitre central attend que l'ensemble des enfants ait achevé leurs katas pour demander la décision aux arbitres de poule.

Combat

- Les combats durent entre 1' et 1'30''.

- Un chronomètre central est mis en place pour les 16 poules.

- Les points sont donnés dans chaque poule sans arrêt du chronomètre.

- Lorsque la minute de combat est écoulée, l'arbitre central demande à chaque arbitre de poule de désigner le vainqueur de la rencontre.

CLASSEMENT ET REMISE DES MEDAILLES

- Le classement est effectué de la manière suivante : 1 victoire vaut 3 points, 1 match nul vaut 2 points, 1 défaite vaut 1 point, A abandon ou une disqualification valent 0 point.
- Dans chaque poule, les 3 enfants qui ont le plus de points sont 1er, 2ème et 3ème.

Les suivants sont tous 4èmes.

POULES DE 6 COMBATTANTS

Epreuve KATA

Noms	Clubs	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
		1																
		2																
		3																
		4																
		5																
		6																

Bien noter le nom et prénom de l'enfant ainsi que le club.

Inscrire le score des katas dans les cases blanches : ex V = victoire / D = défaite / N = Nul

Epreuve COMBATS

Noms	Clubs	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
		1																
		2																
		3																
		4																
		5																
		6																

Total Des Victoires

Noms	Victoires Kata	Victoires Combats	Total Victoires

Si le nombre de participants ne correspond pas à un multiple de 6, les groupes peuvent être constitués par poules de 3,4 ou 5.

Exemples : 8 compétiteurs font 2 poules de 4 ;

9 compétiteurs font 1 poule de 4 et 1 poule de 5 ;

22 compétiteurs font 2 poules de 6 et 2 poules de 5 ;

Les résultats des matchs s'écrivent dans les cases blanches (1er match : le 1 contre le 4, 2ème match : le 2 contre le 5, 3ème match : le 3 contre le 6, 4ème match : le 1 contre le 2 etc…).

Au terme de l'ensemble des rencontres, le tableau « Total des victoires » permet de faire un récapitulatif des victoires en combat, en kata et d'additionner les deux nombres.

A. REGLEMENT D'ARBITRAGE EN KARATE - EPREUVES COMBAT & KATA - NIVEAUX NATIONAL ET TERRITORIAL

ÉQUIPE ARBITRALE COMBAT

COMPOSITION DE L'EQUIPE ARBITRALE

Dans les compétitions des catégories de cadets à seniors, du département au national, chaque combat est dirigé par une équipe arbitrale comprenant un arbitre, des juges (et un KANSA.

La table de marque de l'aire de compétition est occupée par un chronométreur, le KANSA qui s'occupe également de la supervision des scores et le responsable de tatami. Des chaises seront également mises à disposition les arbitres en attente, placés en retrait de cette table.

PARTICULARITE DE LA COMPOSITION DE L'EQUIPE ARBITRALE LORS DE L'UTILISATION DE LA VIDEO REPLAY LORS DES COMPETITIONS NATIONALES

L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central, de quatre juges, d'un Kansa, ainsi que d'un juge vidéo.

La vidéo replay est utilisée au minimum pour les compétions seniors au niveau national.

Une caméra de contrôle est mise en place sur chaque tatami avec le logiciel de gestion disposé sur la table de marque des arbitres lors des championnats et coupes de France Minimes, Cadets, Juniors et Seniors. Elle ne constitue pas un droit à la vidéo replay, mais permet un contrôle vidéo au Kansa si besoin et au jury d'appel en cas de procédure de protestation du coach.

IMPARTIALITE DE L'EQUIPE ARBITRALE

Au niveau National : L'arbitre, les juges, le KANSA et le juge en charge de la vidéo lors d'un combat de kumité ne doivent pas être issus du même **département** qu'un des compétiteurs ni avoir de conflit d'intérêts quelconque.

Au niveau Territorial : L'arbitre, les juges, le KANSA et le juge en charge de la vidéo lors d'un combat de kumité ne doivent pas être issus du même **club** qu'un des compétiteurs ni avoir de conflit d'intérêts quelconque.

Il incombe à chaque officiel (arbitres et juges) de signaler toute situation pouvant constituer un conflit d'intérêts avant le début du combat ou du match.

OFFICIELS SUPPLEMENTAIRE A LA TABLE D'ARBITRAGE

Afin de faciliter le bon déroulement des combats et des matchs, en plus de l'équipe arbitrale, les officiels suivants peuvent être mobilisés :

- Un marqueur/chronométreur pour assurer le suivi du temps et du score.
- Un ou deux superviseurs d'entraîneurs pour encadrer et veiller au respect des règles (vérification des accréditations et comportements)
- Un ou deux assistants KANSA chargés de vérifier l'équipement des compétiteurs avant le début du combat ou du match.

Avant chaque match ou combat, les assistants du KANSA (préparateurs des compétiteurs) doivent vérifier que les équipements et le karaté-gi sont conformes aux règles de compétition de la FFKDA.

Dans les compétitions où l'assistant KANSA n'est pas requis, cette responsabilité incombe directement au KANSA, qui devra s'assurer de la conformité des équipements avant chaque combat.

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 deux 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 dans cette tenue.

Passé ce délais de 2 min, le compétiteurs recevra un kiken.

FORMALITES ET CHANGEMENT DE JUGES

POSITIONNEMENT DE L'EQUIPE ARBITRALE AU DEBUT D'UN MATCH DE KUMITE

Au début d'un match, l'arbitre se place sur le bord extérieur de la zone de combat. Les juges n°1 et n°2 se positionnent à sa gauche, tandis que les juges n°3 et n°4 se trouvent à sa droite.

PROCEDURE DE SALUT LORS DES FINALES

Lors des finales, après l'échange formel des saluts entre les compétiteurs et le panel d'arbitres, l'arbitre effectue un pas en arrière. Les juges se tournent vers l'arbitre et tous saluent ensemble. Une fois le salut effectué, chacun prend sa position respective.

CHANGEMENT DE JUGES

Lors du changement de l'ensemble des juges, les officiels sortants, à l'exception du KANSA, s'alignent, saluent ensemble (REI), puis quittent l'aire de compétition.

ÉCHANGE DE PLACES ENTRE JUGE(S)

Lorsque des juges échangent leurs places, le(s) juge(s) entrant(s) se dirige(nt) vers le(s) juge(s) sortant(s), ils s'inclinent ensemble (salut), puis changent de position.

DANS LES MATCHS PAR EQUIPES.

À condition que l'ensemble du panel possède la qualification requise, les postes d'arbitre et de juge doivent être alternés à chaque combat. Si un ou plusieurs officiels ne détiennent pas la qualification nécessaire en tant qu'arbitre, ils demeureront juges en exercice et seront exclus de la rotation.

KIKEN – DÉFAUT DE PRÉSENTATION SUR L'AIRE DE COMPETITION

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 inclurent des blessures non imputables aux actions de l'adversaire.

Les compétiteurs individuels ou des équipes qui ne se présentent pas à l'appel seront disqualifiés (KIKEN) de cette catégorie (*ce qui inclus un éventuel repêchage*). Dans les matchs par équipe le score du combat qui n'a pas eu lieu sera alors fixé à 8-0 (chaque point compté comme YUKO) en faveur de l'autre équipe.

Les points gagnés suite à la disqualification de l'adversaire sont toujours comptés comme YUKO.

La disqualification par KIKEN signifie que le(s) compétiteur(s) (est) sont disqualifié(s) de cette catégorie, même si cela n'affecte pas la participation dans une autre catégorie.

Lors de l'annonce de la disqualification par KIKEN, l'arbitre fera le signal en pointant son doigt vers le côté du compétiteur ou de l'équipe manquant, annonçant « AKA/AO KIKEN », puis « AKA/AO no KACHI » donnant le signal pour KACHI (victoire) pour l'adversaire.

DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

Les termes et gestes sont essentiels pour assurer une communication claire et standardisée entre les officiels, les compétiteurs et le public. Ils permettent de garantir une interprétation uniforme des décisions arbitrales.

DEBUT DE COMBAT : LES SALUTS

Pour chaque nouvelle catégorie, il y aura une cérémonie de saluts commençant par l'arbitre qui demande d'abord aux compétiteurs et aux juges de faire face au public et de s'incliner SHOMEN NI REI, suivi d'un salut entre les arbitres et les compétiteurs, OTAGAI NI REI.

Pour chaque combat, il y aura une cérémonie avec un salut des compétiteurs face à face, OTAGAI NI REI. À la fin du combat, les deux compétiteurs saluent également face à face : OTAGAI NI REI.

L'arbitre et les juges prennent leurs positions prescrites. Après un échange de salut entre les compétiteurs qui sont à deux mètres l'un de l'autre, l'arbitre annoncera « SHOBU HAJIME ! » et le combat commencera.

Les compétiteurs doivent se saluer correctement au début et à la fin du combat – un signe de tête rapide est à la fois discourtois et insuffisant.

SUSPENSION ET ARRET DE COMBAT

L'arbitre arrêtera le combat en annonçant « YAME !» Si nécessaire, il ordonnera aux compétiteurs de reprendre leurs positions d'origine en prononçant "MOTO NO ICHI !». Les compétiteurs devront alors revenir à leurs places avant la reprise du combat.

Dans le cas d'un score à attribution, l'Arbitre identifie le Compétiteur (AKA ou AO), la zone attaquée (JODAN ou CHUDAN), la technique (TSUKI, UCHI ou GUERI), puis attribue le score correspondant (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON) en effectuant le geste adéquate. L'arbitre reprendra ensuite le combat en prononçant « TSUZUKETE HAJIME ».

Lorsqu'un compétiteur obtient une avance nette de huit points, l'arbitre déclare le vainqueur en levant son bras et prononce « AO (AKA) NO KACHI ! » À ce stade, le combat est définitivement terminé.

Une fois le temps écoulé, le compétiteur qui a le plus de points est déclaré vainqueur, indiqué par l'arbitre levant le bras du côté du vainqueur et déclaré « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est terminé à ce stade.

En cas d'égalité de score à la fin d'un combat individuel non concluant. Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON sera déclaré vainqueur. Le cas échéant, le compétiteur ayant marqué le plus de WAZA-ARI sera déclaré vainqueur. Le cas échéant, l'équipe (les quatre juges puis l'arbitre si nécessaire) décidera du vainqueur du combat par HANTEI.

Les quatre juges donneront immédiatement leurs votes après que l'arbitre aura prononcé « HANTEI » au coup de sifflet en deux temps. L'arbitre lèvera ensuite le bras et déclarera le vainqueur ; « AO (AKA) NO KACHI », et si nécessaire, par cette action, brisera l'égalité.

Face aux situations suivantes, l'Arbitre annoncera "YAME !" et interrompt temporairement le combat :

- Lorsque l'un ou les deux compétiteurs sortent de la zone de compétition, à l'exception du cas où un compétiteur resté dans la zone peut marquer immédiatement sur un adversaire ayant quitté la zone.
- Lorsque l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster le KARATE-GI ou l'équipement de protection.
- Lorsqu'un un compétiteur a commis une infraction au règlement.
- Lorsque l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent pas continuer le combat en raison de blessures, de maladies ou d'autres causes. Conformément à l'avis du médecin du tournoi, l'arbitre décidera si le combat doit être poursuivi ou pas.
- Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire et n'exécute pas une technique ou une projection immédiate.

- Lorsqu'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés et qu'aucun des compétiteurs ne parvient à enchaîner immédiatement avec une technique effective.
- Lorsque les deux compétiteurs se saisissent ou s'accrochent l'un à l'autre sans réussir immédiatement à exécuter une projection ou une technique valable ou ne répondent pas à WAKARETE.
- Lorsque les deux compétiteurs se tiennent poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une projection ou autre technique ou ne répondent pas à WAKARETE.
- Lorsque les deux compétiteurs ne sont plus sur leurs pieds suite à une chute ou une tentative de projection.
- Lorsqu'un score est indiqué par deux juges ou plus pour le même compétiteur.
- Lorsque, de l'avis de l'arbitre, une faute a été commise – ou situation qui nécessite l'arrêt du combat pour des raisons de sécurité.
- À la demande du KANSA ou du responsable de tatami.
- Lorsqu'un entraîneur, ou les deux entraîneurs, demandent une révision vidéo.
- Pour toute autre raison que l'arbitre juge nécessaire.

Si le combat commence et que le chronomètre officiel n'a pas été correctement activé ou qu'il est interrompu de manière inexacte, 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.

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

ATTRIBUTION DES SCORES

Un score est attribué à un compétiteur lorsque deux juges ou plus indiquent un score pour le même compétiteur ou lorsque le juge vidéo accorde un score après que l'un des coaches ait fait une demande de révision vidéo.

Les points sont marqués par une technique de karaté, avec la main (le poing) ou le pied, exécutée avec contrôle.

Seule la première technique correctement exécutée sera prise en compte pour le score. Cependant, en cas de combinaison efficace de techniques, c'est la technique ayant obtenu le score le plus élevé qui sera retenue, quel que soit l'ordre dans lequel les techniques ont été exécutées. Cette règle garantit une évaluation juste des actions tout en valorisant les combinaisons.

Les zones d'attaque sont :

- La tête
- Le visage
- Le cou (sans contact à la gorge)
- La poitrine
- L'abdomen
- Les côtés du corps

- 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.

Pour qu'une technique marque, elle doit être ****potentiellement efficace**, bien **contrôlée**, et remplir les critères suivants :**

1. Bonne forme : (Technique correctement exécutée).
2. Attitude correcte : (Délivré sans intention de causer des blessures).
3. Grande vigueur d'application : (exécution rapide et puissante).
4. Zanchin : *Le compétiteur doit maintenir un état de vigilance et de concentration appelé Zanshin, avant la technique, pendant la technique et après la technique. 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).*
5. Bon timing (Délivrance de la technique au bon moment).
6. Distance correcte (exécution à une distance où la technique serait efficace).

Dans les catégories enfants : poussins, pupilles et benjamins, l'arbitre veille au contrôle strict du contact. Aucune touche n'est permise au visage. Une tolérance « Skin touch » est permise au casque et au plastron. L'arbitre peut pénaliser un contact s'il le trouve excessif.

dans les catégories minimes : l'arbitre veille au contrôle strict du contact. La Skin touch est permise au casque et au visage avec les poings et pieds. L'arbitre peut pénaliser un contact s'il le trouve excessif au visage et au casque.

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.
- 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).

Les techniques dans la zone CHUDAN peuvent être délivrées avec un impact contrôlé sans causer de blessures à l'adversaire. Une perte de souffle chez la personne qui reçoit un coup n'indique pas en soi un manque de contrôle.

Pour les catégories Juniors, Espoirs et Seniors les techniques JODAN peuvent marquer lorsqu'elles arrivent à moins de 5 cm de la cible pour les coups de pied et à 2 cm pour les techniques de poing, mais peuvent être exécutées avec une Skin-touch (touche de peau), sans provoquer d'impact - **à l'exception de la zone de la gorge où aucun contact physique n'est autorisé.**

Pour la catégorie « cadet » le "Skin-touch" (touché de peau) est autorisée pour les techniques de jambe et de poing.

Les techniques correctement exécutées délivrées au moment où le temps se termine (00 : 00 : 00) sont valables.

Lors de l'utilisation du jugement électronique, les points doivent être signalés dans les deux secondes suivant l'expiration du temps.

Une technique est invalide si :

- 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 (JOGAI),
- Suivie d'une faute – à l'exception de JOGAI,
- Le compétiteur tourne le dos ou la tête à l'adversaire après une technique (manque de vigilance),
- 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.

COMPORTEMENTS INTERDITS

TYPES DE COMPORTEMENTS INTERDITS

Les comportements interdit visent à garantir un environnement de compétition sûr, respectueux et équitable pour tous les participants.

1. Techniques qui établissent un contact excessif ou techniques qui établissent un contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras, aux jambes, à l'aine, aux articulations ou au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques directes « mains ouvertes ».
4. Les techniques exécutées après "WAKARETE" et avant que "TSUZUKETE" ne soit annoncés
5. Les techniques de projection dangereuses ou interdites.
6. 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).*
7. Feindre ou exagérer une blessure.
8. Sortir de l'aire de compétition (JOGAI) de manière volontaire non provoquée par l'adversaire
9. 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).
10. Fuir ou éviter le combat en empêchant l'adversaire d'avoir la possibilité de marquer.
11. Passivité - ne pas tenter d'engager le combat (Ne peut pas être donné lors des 15 premières secondes ou lorsqu'il reste moins de 15 secondes de combat ou lorsque qu'un compétiteur a une avance de point ou le SENSHU).

12. Corps à corps, lutter, pousser ou position debout poitrine contre poitrine sans tenter de marquer ou de se mettre fréquemment au sol.
13. Saisir l'adversaire avec les deux mains, sauf dans le cas d'attraper sa jambe après qu'il ait porté un coup de pied, dans le but de réaliser une projection.
14. Saisir le bras ou le Karaté-Gi de l'adversaire avec une main sans tenter immédiatement de marquer une technique ou une projection.
15. Techniques qui, du fait de leur nature, ne peuvent pas être maîtrisées pour la sécurité de l'adversaire et les attaques dangereuses et incontrôlées.
16. Attaques simulées ou réelles avec la tête, les genoux ou les coudes.
17. Parler ou provoquer l'adversaire, ne pas obéir aux ordres de l'arbitre, comportement discourtois envers les officiels de l'arbitrage, ou d'autres violations.

TABLEAU EXPLICATIF

SITUATIONS	EXPICATIONS / DECISIONS
MUBOBI (Mise en danger)	➢ Une manœuvre tactique de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner de l'adversaire à chaque fois qu'ils croient avoir marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Cela constitue un acte évident de MUBOBI. Lorsqu'un compétiteur est blessé par sa propre faute, l'arbitre ne doit pas pénaliser l'adversaire et ne doit pas lui attribuer de point.
JOGAÏ (Sortie)	➢ Se réfère à la situation où le pied du compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface. ➢ Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans l'aire de compétition et sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et annonce : • Le point si la technique est effective et qu'il y ait au moins 2 drapeaux • La sortie (JOGAÏ) si la technique n'est pas effective. Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans la surface de compétition et que l'impact de celle-ci fait sortir son adversaire de l'aire, l'arbitre ne pénalise pas la sortie si elle est du fait de la technique ➢ Lorsqu'un compétiteur sort de la surface de compétition et son adversaire situé dans la surface de compétition marque immédiatement une technique effective, l'arbitre arrête le combat et annonce : ➢ Le point pour la technique effective pas de sanction pour Jogaï
Saisir, pousser, lutter, sortir avant ou après ATOSHIBARAKU	➢ Le compétiteur qui recule continuellement saisit, pousse, lutte, sort de l'aire de combat pour priver ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. ➢ Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. L'arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; dans un tel cas, c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé. ➢ Lorsque cela se produit alors qu'il reste : • 15 secondes et plus de combat, l'arbitre doit avertir le fautif, ou le pénaliser en fonction des fautes déjà enregistrées. • Moins de 15 secondes de combat, l'arbitre avertit directement le fautif par HANSOKU-CHUI pour la faute. Toutefois, s'il avait déjà cette pénalité, il recevra directement HANSOKU. ➢ Si le fautif avait un SENSHU, l'arbitre lui **retire** le SENSHU.
Exagérer une blessure	**Exagérer une blessure lorsqu'il n'y a pas de point accordé mais qu'un avertissement pour contact est donné à l'adversaire** :

	➢ Tout cas d'exagération légère d'une blessure, recevra un avertissement minimum de CHUI. ➢ Une démonstration évidente d'exagération recevra un HANSOKU CHUI. ➢ Une exagération plus grave telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., recevra directement HANSOKU
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 déterminé 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.

AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS & REGLE DES 10 SECONDES

AVERTISSEMENTS INFORMELS

En arbitrage de karaté, les avertissements informels (ou rappels à l'ordre) sont utilisés pour maintenir le flux du combat sans l'interrompre. Ils permettent aux arbitres de signaler aux compétiteurs qu'une action est à la limite de l'irrégularité ou qu'ils doivent ajuster leur comportement.

Il existe deux types d'avertissements informels :

- **TSUZUKETE pour encourager l'activité :** inciter les combattants à se remettre en mouvement, reprendre l'action pour garantir une reprise rapide et dynamique.

- **WAKARETE pour briser un corps à corps :** Ordre Séparez-vous !

1. L'arbitre utilise un geste ferme des bras (similaire à celui employé) pour faire reculer les compétiteurs sur le tatami sans arrêter le combat.
2. Cet ordre signifie que les combattants doivent se désengager immédiatement

Le But de cette procédure ?

- **Éviter les accrochages prolongés** qui nuisent au dynamisme du combat.
- **Maintenir le rythme** en ne stoppant pas le chronomètre.
- **Assurer une séparation rapide et équitable** pour les deux compétiteurs.

- Lorsque WAKARETE est prononcé, l'arbitre doit veiller à ce que les deux compétiteurs **se retire (reculer) suffisamment** avant l'annonce de « **TSUZUKETE** », Cela permet de garantir une reprise équitable du combat, en évitant qu'un combattant qui a reculé ne soit pas immédiatement désavantagé.
- TSUZUKTETE, à moins qu'il ne soit précédé de WAKARETE, n'est pas utilisé s'il reste moins de 15 secondes du combat.
- Une technique par ailleurs correctement exécutée ne recevra pas de score si elle est exécutée en même temps que WAKARETE a été annoncé – mais ne sera pas avertie ou de pénalisée.

AVERTISSEMENTS OFFICIELS

Il existe deux degrés d'avertissements officiels ; CHUI et HANSOKU CHUI :

- CHUI : Avertissement accordé, jusqu'à trois fois, pour des infractions mineures qui ne diminuent pas les chances de victoire de l'autre compétiteur.
- HANSOKU CHUI est donné pour des infractions plus graves qui réduisent sérieusement les chances de gagner de l'autre compétiteur ou pour toute infraction si trois CHUI ont été déjà donnés.

PENALITES

Il existe deux types de pénalités qui correspondent à deux niveaux de disqualification différents :

- **HANSOKU** Disqualification du combat : Il s'agit de la pénalité de disqualification suite à une infraction très grave ou lorsque HANSOKU CHUI a déjà été infligé.
- **SHIKKAKU** Disqualification du tournoi : Il s'agit d'une disqualification de l'ensemble du tournoi, y compris de toute catégorie ultérieure pour laquelle le contrevenant aurait pu être inscrit. SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de manière malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté. Lorsqu'une situation semble justifier une disqualification, l'arbitre doit appeler un ou plusieurs juges pour une brève consultation (SHUGO) avant d'annoncer toute décision.

1. Dans les cas où AKA et AO sont disqualifiés dans le même combat par HANSOKU ou SHIKKAKU, les adversaires prévus pour le tour suivant gagneront par bye.
2. Une violation grave de la conduite, de la discipline ou un comportement malveillant sur ou en dehors de la zone de compétition par le compétiteur ou son entourage peut entraîner des mesures disciplinaires supplémentaires de la part de la commission disciplinaire ou du comité exécutif de la FFKDA.

APPLICATION D'UN AVERTISSEMENT ET D'UNE PENALITE

Contacts excessifs :

Le principe du contact contrôlé dit "Skin Touch" est autorisé dans l'ensemble des catégories d'âge (Minimes, Cadets, Juniors, Seniors), sous réserve d'un contrôle strict de l'intensité et de la maîtrise technique. L'appréciation du caractère réglementaire du contact relève

uniquement de la mission de l'arbitre (validation ou avertissement / pénalité) et du panel de juge (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. **Aucun contact à la gorge n'est autorisé**.

Lorsque l'arbitre juge qu'un **contact est excessif**, mais qu'il **ne compromet pas les chances de victoire du compétiteur touché**, un **avertissement (CHUI)** peut être donné. Cette sanction vise à rappeler au compétiteur fautif l'importance du contrôle, sans pour autant influencer immédiatement le résultat du combat.

Pour les POUSSINS, les PUPILLES, et les BENJAMINS les techniques JODAN peuvent marquer lorsqu'elles sont arrêtées à moins de 10 cm de la cible pour les coups de pied et à moins de 5 cm pour les techniques des mains (poing) aux visage, tête et au cou. La skin-touch au visage n'est pas autorisée ni pour les coups de pieds ni pour les coups de points.

Aucun contact au visage et au cou autorisé (même léger). Les "skin touch" (contacts superficiels) avec des techniques de points et des pieds au visage et au cou pour les catégories Poussins, Pupilles, Benjamins sont interdites afin de garantir la sécurité des jeunes compétiteurs, mais sont autorisés au casque et au plastron.

Contact causant des blessures :

Toute technique entraînant une blessure peut, **sauf si elle est provoquée par le receveur**, donner lieu à un **avertissement ou une pénalité**. Les compétiteurs doivent exécuter leurs techniques avec **contrôle et bonne forme**. Si un combattant est incapable de maîtriser ses actions, **quelle que soit la technique utilisée**, un avertissement ou une pénalité doit être appliqué afin d'assurer la sécurité et l'équité du combat.

Observation après contact :

L'arbitre doit continuer à observer le compétiteur blessé jusqu'à la reprise du combat, en accordant suffisamment de temps pour l'observation. Un délai trop court pour évaluer la blessure pourrait empêcher de détecter des symptômes, comme un saignement du nez, qui se développeraient lentement. De plus, cela permettra de repérer si le compétiteur essaie d'aggraver une blessure légère pour obtenir un avantage tactique, ce qui pourrait fausser le déroulement du combat. L'arbitre doit donc prendre le temps nécessaire pour assurer une évaluation juste et éviter toute tentative de manipulation de la situation.

Réaction excessive au contact :

Une **légère réaction excessive** à une blessure ou à un contact recevra un **avertissement CHUI**. Si la réaction devient une **démonstration manifeste d'exagération** pour influencer l'arbitre, un HANSOKU CHUI sera attribué. En revanche, si l'exagération est 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.

Feindre une blessure :

Toute **feinte de blessure sans technique marquée**, même légère, entraînera un **avertissement minimum de CHUI**. Si la simulation devient **évidente**, comme une exagération manifeste, elle sera sanctionnée par un **HANSOKU CHUI**. En cas de **simulation**

plus grave, telle que **tituber**, **tomber par terre**, se relever et retomber de manière répétée, cela entraînera directement une **disqualification (SHIKKAKU)**, afin de maintenir l'intégrité du combat et éviter toute tentative de manipulation tactique. Toute simulation d'une blessure d'une technique qui a en fait été déterminée par les juges comme un point donnera, au minimum, lieu à HANSOKU CHU voir HANSOKU OU SHIKKAKU.

Contact avec la gorge :

Tout **contact à la gorge**, sauf s'il est imputable à la faute du destinataire (par exemple, si le compétiteur se place dans une position vulnérable), doit entraîner un **avertissement** ou une **pénalité**. Ce type de contact est considéré comme dangereux, et l'arbitre doit veiller à ce qu'il n'affecte pas la sécurité des compétiteurs tout en maintenant le respect des règles du combat.

Techniques de projection

sont divisés en deux types. Les techniques de karaté « conventionnelles » de balayage des jambes, telles que Ashi Barai, Ko Uchi Gari, etc., où l'adversaire est déséquilibré ou projeté sans être saisi au préalable - et les projections exigeant que l'adversaire soit saisi par une main ou maintenu pendant l'exécution de celle-ci sont autorisés.

Techniques de balayage des jambes "conventionnelles" :

Ce sont des techniques comme **Ashi Barai** (balayage de la jambe avant) ou **Ko Uchi Gari** (petit balayage intérieur), où l'adversaire est **déséquilibré ou projeté** sans avoir été saisi au préalable. Ces techniques reposent principalement sur l'utilisation du mouvement de la jambe pour déséquilibrer l'adversaire et le projeter au sol.

Dans tous les cas, la saisie à deux mains de l'adversaire ou du karaté-gi n'est pas autorisée lors des techniques de balayage et sera sanctionné par l'arbitre.

Le point charnière du la projection

1. Le point charnière de la projection, c'est-à-dire le moment où le compétiteur effectue le mouvement pour déséquilibrer l'adversaire, **ne doit pas être au-dessus du niveau des hanches de celui qui a initié l'action**. De plus, l'adversaire doit être **retenu tout au long de la projection** pour garantir qu'il puisse atterrir en toute sécurité. Cela permet d'éviter les risques de blessures et de maintenir le contrôle pendant l'exécution de la technique.
2. Les projections par-dessus l'épaule sont expressément interdites, car elles peuvent être dangereuses et difficilement contrôlables. De même, les projections disent « de sacrifice », où le compétiteur se laisse tomber ou se met en danger pour projeter l'adversaire, sont également interdites pour des raisons de sécurité et de fair-play.

Attraper un coup de pied et exécuter une projection :

Le seul cas où une projection peut être effectuée en tenant l'adversaire à deux mains est celui où l'on attrape la jambe qui donne le coup de pied de l'adversaire. Tenir avec les deux mains n'est autorisé que lorsque l'on saisit la jambe qui frappe un adversaire dans le but d'exécuter une projection, puis avec l'autre main saisit le Karaté-GI ou le corps de l'adversaire pour amortir la chute.

Saisir les jambes :

Il est **interdit** d'attraper l'adversaire **sous la taille** pour le **soulever et le projeter**, ainsi que de **se pencher** pour lui **tirer les jambes** et le faire tomber. Ces actions, sont jugées dangereuses et ne respectent pas les principes du karaté.

Si une **technique de projection entraîne une blessure**, l'arbitre devra **évaluer la situation** et décider s'il convient **d'infliger un avertissement ou une pénalité**, en fonction du niveau de contrôle et de l'intention du compétiteur ayant exécuté la projection. L'objectif est de garantir la sécurité des combattants tout en appliquant un arbitrage juste et équilibré.

Une main saisissante :

Un compétiteur est **autorisé** à saisir **le bras ou le Karaté-GI** de son adversaire avec **une seule main** dans le but :

- **D'exécuter une projection** réglementaire.
- **D'enchaîner immédiatement avec une technique de marquage direct** (ex. coup de poing ou coup de pied contrôlé).

Cependant, **il est interdit de maintenir la saisie** pour enchaîner plusieurs techniques successives. L'arbitre doit veiller à ce que la saisie soit **brève et fonctionnelle**, sans transformer le combat en lutte ou en grappin.

S'accrocher pour amortir une chute :

Il est **autorisé** de tenir le **Karate-GI** de l'adversaire **avec une seule main** afin **d'amortir une chute** lors d'une projection. Cette règle vise à garantir la **sécurité du compétiteur**, en lui permettant un atterrissage **contrôlé et sans risque de blessure**. Cependant, cette saisie ne doit pas être prolongée ni utilisée pour maintenir l'adversaire après la projection.

JOGAI – Sortie de la zone de combat :

Le terme **JOGAI** désigne une situation où **un compétiteur touche le sol en dehors de la zone de compétition**, que ce soit avec un pied ou toute autre partie du corps.

Exceptions à JOGAI :

1. **Si le compétiteur est poussé ou projeté** hors de la zone par son adversaire, il ne sera pas pénalisé.
2. **Si le compétiteur sort immédiatement après avoir marqué un point valide**, aucune sanction ne s'applique.
3. Dans les autres cas, une sortie volontaire ou répétée peut entraîner un **avertissement ou une pénalité**, selon l'évaluation de l'arbitre.

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

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.

Non-port du protège-Coquille – Sanctions :

1. **Si un compétiteur est interrogé avant le combat** et **affirme porter une protection coquille**, mais que cela s'avère **faux**, il recevra une **disqualification (SHIKKAKU).**
2. **Si aucun contrôle préalable n'a été effectué**, mais qu'il est découvert que le compétiteur **ne porte pas de protège-Coquille**, il aura **2 minutes** pour corriger la situation et recevra **automatiquement un avertissement pour MUBOBI**.

Passivité : concerne les situations où :

Aucun des compétiteurs ne tente activement de marquer des points. **Restrictions d'application :**

⛔ La passivité ne peut être sanctionnée pendant les 15 premières secondes du combat.

⛔ Elle ne peut pas être appliquée à moins 15 de secondes de la fin du combat.

Éviter les combats

fait référence à une situation dans laquelle un compétiteur tente d'empêcher l'adversaire d'avoir l'opportunité de marquer en utilisant un comportement qui lui fait perdre du temps, comme reculer constamment sans contrer efficacement, tenir, s'accrocher ou sortir de la zone de compétition plutôt que de donner à l'adversaire l'opportunité de marquer. Éviter le combat pendant (ATO SHIBARAKU) entraînera au minimum HANSOKU CHUI et la perte de SENSHU.

Ne pas suivre les instructions :

Un compétiteur refusant de suivre les instructions de l'Arbitre ou manifestant commis un acte qui porte atteinte à l'honneur et au prestige du karaté recevra automatiquement SHIKKAKU. Cette pénalité peut être imposée avant, pendant ou après le combat.

CELEBRATION EXCESSIVE, MANIFESTATION POLITIQUE OU RELIGIEUSE :

Les compétiteurs sont tenus de respecter la cérémonie de salutations avant et après le combat ou le match. Toute célébration excessive, telle que tomber à genoux, etc., toute expression politique ou religieuse, pendant ou immédiatement après le combat ou le match, sont interdites et peuvent être passibles d'une suspension.

DISQUALIFICATION DE COMPETITEURS INDIVIDUELS DANS LES MATCHS PAR EQUIPE

- HANSOKU ou SHIKKAKU : Dans les matchs par équipes, le score du compétiteur fautif sera mis à zéro et celui de son adversaire sera fixé à 8 points. (Les points ajoutés pour la victoire de HANSOKU sont tous mesurés en YUKO).
- Cette règle est instaurée pour garantir le **fair-play** et éviter que les comportements non conformes aux règles n'affectent négativement le déroulement du combat. Elle permet également de maintenir un équilibre compétitif, en donnant un avantage clair à l'équipe victime de la faute, tout en punissant la mauvaise conduite de manière significative.
- Si un concurrent reçoit KIKEN son score sera mis à zéro et celui de l'adversaire sera fixer à 8 points (Les points ajoutés pour la victoire en cas de KIKEN sont tous mesurés en YUKO).

AVERTISSEMENTS PENALITES	EXPLICATIONS
CHUI (1er avertissement)	Avertissement pouvant être imposé lorsqu'une infraction mineure au règlement a été manifestement commise.
CHUI (2ème avertissement)	Avertissement pouvant être imposé : ➢ Obligatoirement après un CHUI (1er avertissement)
CHUI (3ème avertissement)	Avertissement pouvant être imposé : ➢ Obligatoirement après un CHUI (2ème avertissement)
HANSOKU-CHUI (4ème avertissement et dernier avertissement avant disqualification)	Avertissement pouvant être imposée : ➢ Après un CHUI (3ème avertissement) ➢ Directement lorsque la possibilité de victoire du compétiteur est réduite sérieusement par la faute de son adversaire.

HANSOKU (Pénalité)	Pénalité pouvant être imposée : ➢ Après un HANSOKU-CHUI Directement lorsque la possibilité de victoire du compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire. ➢ C'est la disqualification du combat. ➢ Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est disqualifié, est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.
SHIKKAKU (Pénalité)	➢ Le SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées irrespectueuses aux règles et l'esprit du tournoi. ➢ C'est la disqualification du tournoi au minimum. ➢ L'arbitre appelle ses juges (SHUGO) pour décider du SHIKKAKU. ➢ L'arbitre seul annonce publiquement le SHIKKAKU. ➢ Une fois le SHIKKAKU infligé, l'équipe arbitrale devra écrire un rapport et le transmettre à la Commission d'Arbitrage. ➢ Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est disqualifié, est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.

BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

COMPETITEURS DECLARES INAPTES A COMBATTRE

Si un combattant remporte un combat par disqualification de son adversaire en raison d'une blessure qu'il a subie, 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. Cela vise à éviter des risques médicaux graves, notamment en ce qui concerne les traumatismes crâniens.

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.

PROCEDURE DE TRAITEMENT DES BLESSURES

Lorsqu'un compétiteur est blessé, l'arbitre arrête immédiatement le combat et appelle le médecin en levant la main et annonce 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.

Par ailleurs, lorsqu'un combattant se blesse en plein affrontement et nécessite une intervention médicale, un temps de traitement **de trois minutes** lui sera accordé. Le responsable du tatami est chargé d'informer le chronomètre 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. Ces règles garantissent non seulement le bon déroulement des combats, mais aussi la protection des sportifs face aux risques de blessures graves.

LA REGLE DES 10 SECONDES :

Dans les compétitions de Kumité, la sécurité des compétiteurs est une priorité absolue. Ainsi, toute technique, toute chute, projection ou renversement entraînant l'incapacité d'un combattant à retrouver complètement ses appuis et apte à combattre à nouveau en **dix secondes** entraîne son retrait automatique de la compétition de Kumité en cours.

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 dix, en indiquant chaque seconde d'un geste de la main. Le décompte verbal jusqu'à 10 ne peut être commencé que si le compétiteur reste allongé. L'arbitre devra également veiller à ce que l'intervention du médecin n'empêche pas le combattant de se relever dans les 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 le tapis de compétition dans ce cas de figure. Si le combattant ne parvient pas à se relever dans le délai imparti, il est déclaré inapte et retiré de la compétition.

Le **responsable du tatami** est tenu d'informer la **table centrale** de cette disqualification conformément à la règle des **10 secondes**. Cette mesure vise à protéger les compétiteurs contre des blessures graves et à garantir des conditions de combat sûres et équitables.

DECISION MEDICALE ET ARBITRALE EN CAS DE BLESSURE :

Lorsqu'un compétiteur est blessé, le **médecin du tournoi** est autorisé à donner un avis sur son état uniquement pour déterminer s'il est apte à poursuivre la compétition. Cependant, la décision concernant la question du combat reste de l'appréciation souveraine de l'arbitre., qui jugera la situation selon les règles en vigueur. En fonction des circonstances, l'arbitre pourra déclarer un combattant gagnant sur la base de : HANSOKU, KIKEN, SHIKKAKU selon le cas.

PRISE EN COMPTES DES BLESSURES PREEXISTANTES

Lors de l'évaluation d'une blessure survenue en combat, **l'arbitre** doit tenir compte des éventuelles **blessures préexistantes** du compétiteur. Il est essentiel de déterminer dans quelle mesure l'état actuel de la blessure peut être attribué aux actions de l'adversaire. Un combattant ne peut être tenu responsable ni pénalisé si la blessure de son adversaire résulte d'une **condition préexistante** et non directement de ses actions. Cette règle garantit une évaluation juste et objective des incidents en combat.

Cas de figure peuvent apparaître :

1. 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.
2. 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
3. Le compétiteur au sol a reçu un coup par sa propre négligence.
   → Décision obligatoire : MUBOBI pour le compétiteur au sol, KIKEN pour le compétiteur au sol, victoire pour l'autre compétiteur.
4. Le compétiteur au sol simule ou feinte une blessure.
   → Décision obligatoire : SHIKKAKU pour le compétiteur au sol et Victoire (KACHI) pour l'autre compétiteur.

BLESSURE DES DEUX COMPETITEURS

Si deux compétiteurs se blessent ou souffrent des effets d'une blessure précédemment subie et sont déclarés incapables de continuer par le médecin du tournoi, le combat sera attribué comme on le ferait normalement à temps normal. C'est à dire au compétiteur qui a marqué le plus de points ou celui qui possède le SENSHU.

SHUGO AVANT DISQUALIFICATION OU KIKEN.

Lorsqu'une situation semble susceptible d'entraîner une disqualification, l'Arbitre peut convoquer un ou plusieurs Juges pour une brève consultation (**SHUGO**) avant d'annoncer toute décision.

Le **SHUGO est obligatoire** avant d'infliger une disqualification fondée sur des situations de perte de temps volontaire ou avant d'appliquer un **SHIKKAKU**.

CRITERES DE DECISION

GENERAL

Lorsque deux juges ou plus signalent un score pour le même compétiteur, l'arbitre arrête le combat et rend la décision en conséquence.

Si l'Arbitre n'arrête pas le combat, le KANSA sifflera. Lorsque l'arbitre décide d'arrêter le combat pour une raison quelconque, il annoncera « YAME » en même temps que le geste correspondant.

Dans le cas où les deux compétiteurs ont un score signalé par deux juges, les deux compétiteurs se verront attribuer leurs points respectifs.

Si un compétiteur a un score indiqué par plus d'un juge et que le score est différent entre les juges, le plus élevé sera appliqué. Il en va de même s'il y a deux juges pour chaque compétiteur avec des niveaux de points différents.

S'il y a majorité, mais désaccord, parmi les juges pour un niveau de point, l'opinion majoritaire prévaudra toujours sur le principe d'application du point le plus élevé. Exemple 2 YUKO, 1 WAZARI, et 1 IPPON pour le même compétiteur = la décision sera 1 YUKO.

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

L'équipe arbitrale est tenue de justifier ses décisions uniquement auprès des responsables désignés. Après un combat ou un match, elle peut fournir des explications au responsable du tatami, au responsable des arbitres ou au jury d'appel. Aucun échange ne doit avoir lieu avec d'autres personnes, garantissant ainsi l'impartialité et l'autorité de l'arbitrage

CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN COMBAT

Le résultat d'un combat est déterminé selon plusieurs critères :

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.
3. **Égalité au score :** En cas d'égalité, le compétiteur ayant obtenu le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) est déclaré vainqueur.
4. **Décision de HANTEI :** Si aucun compétiteur n'a obtenu le SENSHU, l'équipe des arbitres prend une décision pour désigner le vainqueur.
5. **Sanction de l'adversaire :** Un compétiteur peut également : gagner si son adversaire est disqualifié pour faute grave (**HANSOKU**), exclusion (**SHIKKAKU**) ou abandon (**KIKEN**). Ce système garantit un cadre clair pour déterminer le vainqueur en fonction de la performance et du respect des règles.

Le premier avantage de score sans opposition (SENSHU) est attribué lorsqu'un compétiteur marque le premier point sans que son adversaire ne marque simultanément avant le signale

de l'arbitre. Cependant, si les deux compétiteurs marquent en même temps et que deux juges attribuent un point à chacun, aucun SENSHU n'est accordé. Dans ce cas, les deux compétiteurs gardent la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard dans le combat. Cette règle garantit que SENSHU récompense réellement l'initiative offensive réussie sans opposition.

Dans un combat individuel aucun compétiteur n'a obtenu un score supérieur et où il n'y a pas de SENSHU, la décision repose sur les critères suivants, appliqués dans cet ordre :

1. **Le nombre d'IPPON :** Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON est déclaré vainqueur.
2. **Le nombre de WAZA-ARI :** Si le nombre d'IPPON est égal, celui ayant marqué le plus de WAZA-ARI l'emporte. Ces critères permettent de départager les compétiteurs en valorisant les techniques les plus efficaces et déterminantes dans le combat.

Si le nombre **d'IPPON** et de **WAZA-ARI** est également égale, la décision se fait par **HANTEI**. Les quatre juges votent selon leur appréciation individuelle, Ils évaluent quel compétiteur a démontré une **supériorité tactique et technique**. La victoire est accordée par **vote majoritaire**. En cas d'égalité lors du vote des juges, c'est **l'arbitre central** qui tranche pour départager les compétiteurs, garantissant qu'une décision finale et désigne le vainqueur.

Dans les combats éliminatoires individuels, un match ne peut pas être déclaré nul. Un vainqueur doit toujours être désigné. Cependant, dans les **compétitions par équipe** ou en poule, si un combat se termine : sans score et sans qu'aucun compétiteur n'ait obtenu SENSHU, et que le nombre d'ippon ou de waza-ari ne permet pas de les départager, alors l'arbitre annoncera une égalité (HIKIWAKE).

La seule fois où HANTEI est appliqué à un combat en compétition par équipe, c'est pour un combat supplémentaire afin de briser une égalité.

- En cas de **vote électronique**, un **coup de sifflet** suivra l'annonce.
- En cas de **vote aux drapeaux**, **deux coups de sifflet** seront donnés.

- ✓ En cas de vote aux drapeaux, Les juges exprimeront alors leur décision en environ 5 seconds, ensuite l'arbitre signalera aux juges de baisser leurs drapeaux par un **nouveau coup de sifflet**, une fois le vote effectué.
- ✓ L'arbitre proclamera ensuite le vainqueur en indiquant manuellement son choix par le signal approprié, en énonçant clairement : **« AKA NO KACHI »** (victoire du rouge) ou **« AO NO KACHI »** (victoire du bleu).
- ✓ Par cette déclaration, l'arbitre tranche également toute égalité éventuelle.

Si un compétiteur ayant obtenu le SENSHU reçoit un avertissement pour éviter le combat dans les 15 dernières secondes, il perd automatiquement cet avantage. Les infractions concernées incluent : JOGAI (sortie de l'aire de combat), Fuite, Corps à corps prolongé, saisie, lutte ou poussée

Procédure arbitrale :

1. L'arbitre montre d'abord l'infraction et l'avertissement ou la pénalité infligée.
2. Il fait ensuite le signe de SENSHU, suivi du signe d'annulation (TORIMASEN).

3. L'annonce : « AKA / AO SENSHU TORIMASEN ». Cela garantit que le SENSHU est un avantage mérité et empêche son utilisation stratégique pour éviter le combat en fin de match.

Si **SENSHU est retiré** dans les **15 dernières secondes** du combat, **aucun SENSHU ne peut être réattribué** à l'un ou à l'autre des compétiteurs.

Dans les cas où SENSHU a été attribué, mais qu'une demande de vidéo détermine que l'autre adversaire a également marqué et qu'un score n'est en fait pas sans opposition, la même procédure est utilisée pour l'annulation de SENSHU.

Dans une compétition éliminatoire, si les deux compétiteurs (AKA et AO) sont disqualifiés par **HANSOKU** dans le même combat, les adversaires prévus pour le tour suivant remporteront le combat par **bye**, et aucun résultat n'est annoncé. Cependant, si cette double disqualification se produit lors d'un combat pour les médailles, le vainqueur sera désigné en fonction des critères suivants : le score au moment de la disqualification, le **SENSHU** obtenu, ou, si aucune de ces conditions n'est remplie, par une décision des arbitres (**HANTEI**). De plus, **aucune médaille ne sera attribuée** à un compétiteur disqualifié par **SHIKKAKU** (exclusion permanente). Cela permet de garantir une issue tout en excluant les compétiteurs ayant commis des fautes graves équitables.

CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH PAR EQUIPE

L'équipe gagnante est déterminée par le nombre de **victoires en combat**, y compris celles obtenues par **SENSHU**. Si les deux équipes ont remporté le même nombre de combats, la décision se fera sur la base du **nombre total de points** accumulés, en prenant en compte **les combats gagnants et perdants**. Cela permet de départager les équipes de manière équitable, en tenant compte de leur performance globale tout au long de la compétition.

Si les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un combat décisif sera organisé pour départager les équipes. Chaque équipe pourra désigner n'importe quel compétiteur de son équipe pour participer à ce combat supplémentaire. Ce dernier permettra de déterminer l'équipe gagnante.

Si **le combat supplémentaire** ne produit pas de vainqueur basé sur la **supériorité en points** et qu'aucun des compétiteurs ne reçoit de **SENSHU**, le vainqueur sera déterminé par **HANTEI**, suivant la même procédure que pour les **combats individuels**. Le **résultat du HANTEI** pour ce combat sera alors décisif et **déterminera également le résultat du match par équipe**. Cela permet de garantir une décision claire et équitable, même en cas d'égalité dans le combat supplémentaire.

Dans les matchs par équipe, dès qu'une équipe a remporté suffisamment de **victoires** ou a marqué un nombre suffisant de **points** pour être déclaré **vainqueur**, le match est **terminé**. Aucune autre confrontation ne sera alors effectuée, même s'il reste des combats à faire. Cette règle permet de mettre fin au match dès qu'un résultat clair a été atteint, évitant ainsi des confrontations devenues inutiles au regard du score global.

Dans les matchs par équipe, si un membre de l'équipe est disqualifié (HANSOKU ou SHIKKAKU) ou s'il a obtenu KIKEN, son score pour ce combat sera annulé et le score de l'adversaire sera fixé à huit points.

Tenue des SCORES

Le KANSA utilisera les symboles suivants pour l'enregistrement des points :

3	IPPON	Trois points
2	WAZA ARI	Deux points
1	YUKO	Un point
✔	SENSHU	Premier avantage de point
☐	KACHI	Gagnant
✕	MAKE	Perdant
▲	HIKIWAKE	Egalité
1C	CHUI (Premier instance)	1er avertissement
2C	CHUI (Deuxième instance)	2ème avertissement
3C	CHUI (Troisième instance)	3ème avertissement
HC	HANSOKU CHUI	Avertissement avant disqualification du match
H	HANSOKU	Disqualification du match
S	SHIKKAKU	Disqualification du tournoi

RÉCLAMATION OFFICIELLE

DISPOSITIONS GENERALES

Aucune **protestation** contre un jugement ne peut être déposée aux membres de l'équipe arbitrale.

Si une procédure d'arbitrage semble contrevenir aux règles, le coach du compétiteur ou son représentant officiel sont les seuls autorisés à faire une réclamation.

Toute réclamation doit être présentée sous forme d'un **rapport écrit** immédiatement après le combat concerné. Aucune contestation ne peut être adressée directement aux membres de l'équipe arbitrale. La seule exception concerne les **dysfonctionnements administratifs**, qui peuvent être signalés sans délai spécifique. Cette règle garantit une gestion formelle et structurée des réclamations, **garantissant ainsi une gestion optimale de la rencontre tout en maintenant l'intégrité de la compétition.**

Toute réclamation concernant l'application des règles ne doit pas nécessairement entraver le déroulement de la compétition et l'intention de réclamation doit être annoncée par le coach ou son représentant immédiatement après la fin du combat.

Si la réclamation implique des compétiteurs dans une catégorie en cours, le tour suivant qui pourrait impliquer le compétiteur doit être reporté jusqu'à ce que l'appel soit tranché.

Le coach annoncera 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.

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. Cette règle garantit un **traitement rapide et efficace** des réclamations, tout en assurant que la compétition se déroule **sans interruption ni perturbation**.

En cas de dysfonctionnement administratif lors d'un combat en cours, le Coach peut avertir directement le responsable de Tatami. À son tour, le responsable de Tatami informera l'arbitre.

Le **responsable du tatami** est chargé de compléter toutes les informations concernant les **officiels impliqués** et de remettre immédiatement le **formulaire de protestation** dûment rempli et signé avec les frais correspondants à un représentant du **jury d'appel**. Le **jury d'appel** examinera sans délai les **circonstances** ayant conduit à la décision contestée. Après avoir analysé **tous les faits disponibles**, il rédige un **rapport** et prend les **mesures nécessaires pour rétablir la justice**. Lors de l'examen de la contestation, le **jury d'appel** évaluera toutes les **preuves disponibles** à l'appui de la contestation afin de garantir une **décision équitable et objective**. 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 apporter au jury après sa décision.**

Le **Jury d'Appel** n'a pas le pouvoir d'imposer des **sanctions** ou de peine ou de **pénalités**. Sa fonction principale est de **porter un jugement** sur le bien-fondé de la réclamation, en évaluant si la procédure d'arbitrage a été correctement suivie selon les **règles établies**. Si le jury juge qu'il y a eu une **irrégularité ou une erreur** dans la procédure l'arbitrage, il peut proposer des **mesures correctives** à la situation et à l'équipe arbitrale, mais il ne peut pas appliquer de sanctions directes aux compétiteurs ou à l'équipe arbitrale, cette prérogative revenant aux instances compétentes de la fédération.

COMPOSITION DU JURY D'APPEL

Le jury d'appel est composé de 3 représentants d'arbitres seniors, qui sont nommés par le président de la commission nationale d'arbitrage ou son représentant. Il est stipulé que deux membres du jury ne peuvent pas être issu de la même ligue régionale, afin d'assurer une impartialité dans les décisions. Les membres du jury sont numérotés de 1 à 3, permettant ainsi une identification claire de chacun.

Le président de la commission nationale d'arbitrage ou son représentant désigneront également deux membres supplémentaires, numérotés de 4 à 5, qui remplaceront automatiquement tout membre du jury d'appel en cas de conflit d'intérêts qui peut se produire dans plusieurs situations, telles que :

1. Si le membre du jury provient de la **même ligue régionale** que l'une des parties impliquées dans la réclamation.
2. Si le membre du jury a un **lien de parenté** par le sang ou par alliance avec l'une des parties concernées.
3. Si un autre **conflit raisonnable potentiel** existent dans l'incident contesté.

PROCESSUS D'EVALUATION DES APPELS

Il est de la responsabilité du **responsable du tatami** qui reçoit la réclamation de **rassembler le jury d'appel** et de **déposer la somme** associée à la réclamation auprès du président de la **CNA** dans le cas où la réclamation serait **refusée**.

Le **jury d'appel** procédera immédiatement aux **enquêtes** et aux **investigations** qu'il jugera nécessaires afin de **valider** le bien-fondé de la réclamation. Cette étape permet au jury de recueillir toutes les informations et preuves pertinentes pour prendre une décision éclairée et équitable concernant la réclamation soumise.

Lorsqu'un **système vidéo officiel** est utilisé, le **jury d'appel** peut demander à **examiner l'enregistrement vidéo** de l'incident avant de rendre son verdict.

Chacun des trois membres du **jury d'appel** est tenu de **donner son verdict** concernant la validité de la réclamation. Les **abstentions** ne sont pas acceptables, ce qui signifie que chaque membre doit prendre position et participer activement à la décision.

PROTESTATIONS REFUSEES ET ACCEPTEES

Si une réclamation est jugée **invalide**, le **jury d'appel** désignera l'un de ses membres pour **informer verbalement** le manifestant que sa protestation a été **refusée**. Le document original de la réclamation sera alors **marqué du mot "REFUSE"**, puis signé par **chacun des membres** du jury d'appel.

Si une réclamation est **acceptée**, le **jury d'appel** prendra contact avec le **président de la CNA** pour prendre les mesures nécessaires afin de remédier à la situation.

Cela peut inclure plusieurs options, telles que :

La **correction de la décision** contestée, si une erreur a été identifiée dans l'arbitrage.

1. **L'annulation de la décision** en question, si elle est jugée incorrecte.
2. Refaire les combats qui ont été effectués par erreur.

Le jury doit toujours veiller à ce que ses décisions respectent l'intégrité de la compétition tout en minimisant les impacts sur le déroulement de l'événement.

Si la réclamation est **acceptée**, le **Jury d'Appel** désignera l'un de ses membres pour **aviser verbalement** le contestataire que la réclamation a été **acceptée**. Le document original sera alors **marqué du mot "ACCEPTÉ"** et signé **par chacun des membres** du Jury d'Appel.

RAPPORT D'INCIDENT

Après avoir traité l'incident de la manière prescrite ci-dessus, le **jury d'appel** se réunira à nouveau pour rédiger un **simple rapport d'incident de réclamation**. Ce rapport devra décrire de manière claire ses **conclusions** et indiquer la ou les **raisons** pour lesquelles il a **accepté** ou **rejeté** la réclamation. Le rapport doit être précis et détaillé, afin de garantir la transparence du processus et d'expliquer de manière compréhensible la décision prise par le jury d'appel.

Le rapport doit être signé par les trois membres du jury d'appel et soumis au responsable des arbitres.

FORMULAIRE OFFICIEL DE PROTESTATION KUMITE CNA

La protestation officielle doit être demandée au responsable de tatami au plus tard dans la minute qui suit la fin du combat. Le coach demandera le formulaire officiel de protestation et aura quatre minutes pour le remplir, le signer et le soumettre avec la somme correspondante.
La somme 50 € doit être versée à l'avance en espèce.

FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

DATE	COMPÉTITION	LIEU
..... / ..... /	.....	.....

COMPÉTITEURS CONCERNÉS PAR LA PROTESTATION

AO	AKA
Nom du compétiteur :.....	Nom du compétiteur :.....
Nom de la ligue :	Nom de la ligue : .....

DESCRIPTION DE LA PROTESTATION

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

COACH	Signature du coach	Cochez avec X	
		Protestation validée	Protestation refusée
NOM :.....			
ACQUITTEMENT 50 €			

NUMÉRO DE TATAMI :	NOM DU KANSA :				
PANEL	ARBITRE	JUGE 1	JUGE 2	JUGE 3	JUGE 4
NOM					
LIGUE					
NOM DU RESPONSABLE DE TATAMI :.....					

POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

COMMISSION D'ARBITRAGE

Les pouvoirs et devoirs du responsable de la commission d'arbitrage :

1. Assurer, en consultation avec la commission d'organisation, la préparation optimale de chaque tournoi, incluant l'aménagement de la zone de compétition, la mise en place des équipements et installations nécessaires, la supervision des combats/matchs, ainsi que le respect des mesures de sécurité.
2. Nommer et affecter les responsables et assistants des tatamis à leurs zones respectives, tout en prenant les mesures nécessaires en fonction des rapports transmis par ces derniers.
3. Superviser et coordonner la performance globale des officiels d'arbitrage afin d'assurer le bon déroulement de la compétition.
4. Nommer des officiels suppléants lorsque les circonstances l'exigent.
5. Rendre le jugement final sur les questions de nature technique survenant lors d'un combat ou d'un match, en l'absence de stipulations spécifiques dans les règles.
6. Nommer le Jury d'Appel de la compétition et s'assurer de sa composition conformément aux règlements en vigueur.

RESPONSABLE DE TATAMI ET RESPONSABLE DE TATAMI ADJOINT

Les pouvoirs et devoirs des Responsables de Tatami seront les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et juges pour tous les combats et matchs dans les zones sous leur responsabilité.
2. Superviser la performance des arbitres et des juges dans leurs domaines respectifs et s'assurer que les officiels nommés sont en mesure d'accomplir efficacement les tâches qui leur sont assignées.
3. Superviser que le KANSA intervienne pour arrêter le combat et informer l'arbitre en cas de violation des règles de compétition.
4. Préparer un rapport écrit sur la performance de chaque officiel sous sa supervision, faire un retour individuel à chaque arbitre et soumettre, ses recommandations à la commission d'arbitrage.
5. Nommer, si nécessaire, un ou deux arbitres qualifiés, à la demande du responsable d'arbitrage, pour occuper le poste de superviseurs de révision vidéo
6. Intervenir dans toutes situations où il juge que le règlement n'est pas respecté par l'arbitre et le kansa

ARBITRES

Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre sont les suivants :

1. L'arbitre (« SHUSHIN ») aura le pouvoir de diriger les combats et matchs, y compris d'annoncer leur début, leur suspension et leur fin.
2. L'arbitre est responsable de donner tous les ordres et de faire toutes les annonces.
3. Attribuer des points en fonction de la décision des juges.
4. Arrêter le combat lorsqu'une blessure, une maladie ou une incapacité d'un compétiteur à continuer est constatée.
5. Arrêter le combat lorsque, de l'avis de l'arbitre, une faute a été commise ou pour assurer la sécurité des compétiteurs.
6. L'arbitre central peut procéder à un appel **FUKUSHIN SHUGO**, c'est-à-dire convoquer les juges, **lorsqu'il le juge nécessaire** pour assurer une prise de décision dans les situations suivantes : **Prononcer un SHIKKAKU** (disqualification), annoncer **un ABANDON** lorsque le médecin arrête un compétiteur s'étant blessé seul ou **Attribuer directement un HANSOKU** (faute grave).
7. Indiquer les fautes observées et imposer des avertissements ainsi que des pénalités conformément aux règles en vigueur.
8. Expliquer au responsable du tatami, à la commission d'arbitrage ou au jury d'appel, si nécessaire, les raisons et la base ayant conduit à rendre un jugement.
9. Annoncer et commencer un combat supplémentaire lorsque cela est nécessaire dans le cadre des matchs par équipe.
10. Procéder au vote des juges en cas d'égalité et, si nécessaire, inclure son propre vote (HANTEI) pour briser l'égalité.
11. Annoncer le gagnant à la fin du combat ou du match.
12. L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la zone de compétition, mais s'étend également à son périmètre immédiat, incluant le contrôle de la conduite des entraîneurs, des autres compétiteurs et de toute partie de l'entourage des compétiteurs présents dans cette zone.

JUGES

Les pouvoirs et devoirs des juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

1. Signaler les points marqués de sa propre initiative, en s'assurant qu'ils sont clairement communiqués à tous.
2. Exercer leur droit de vote sur toute décision à prendre, conformément aux règles et procédures établies.
3. Informer l'arbitre des éventuelles disqualifications si cela est demandé par FUKUSHIN SHUGO.

Superviseurs de match (KANSA)

Le KANSA assistera le responsable de tatami en supervisant le match ou le combat en cours. Si les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne sont pas conformes aux Règles de la compétition, le KANSA le signalera immédiatement en sifflant.

Les enregistrements conservés du match deviendront des enregistrements officiels sous réserve de l'approbation du superviseur du match.

Avant le début de chaque match ou combat, le KANSA s'assurera que l'équipement et le Karate-Gi des Compétiteurs sont conformes aux règles de compétition de la FFK. Même si l'assistant du Kansa (préparateur) procède à une vérification du matériel avant l'alignement, il est toujours de la responsabilité de KANSA de s'assurer que le matériel est conforme aux règles avant chaque combat. Le KANSA ne changera pas pendant les matchs d'équipe.

Dans Les situations suivantes le KANSA signalera en sifflant :

1. L'arbitre oublie d'indiquer le SENSHU.
2. L'arbitre oublie de retirer le SENSHU.
3. L'arbitre donne un score au mauvais Compétiteur.
4. L'arbitre donne un avertissement/une pénalité au mauvais compétiteur.
5. L'arbitre donne un score à un Compétiteur et un avertissement pour exagération à l'autre.
6. L'arbitre donne un score à un Compétiteur et MUBOBI à l'autre.
7. L'arbitre donne un score pour une technique effectuée après YAME ou après que le temps est écoulé.
8. L'arbitre donne un score réalisé par un compétiteur lorsque celui-ci se trouve en dehors de la zone de combat.
9. L'arbitre donne un avertissement ou une pénalité pour passivité pendant Ato Shibaraku.
10. L'arbitre donne le mauvais avertissement ou la mauvaise pénalité pendant Ato Shibaraku.
11. L'arbitre n'arrête pas le combat si deux juges ou plus signalent un score d'une technique effective pour le même compétiteur.
12. L'arbitre n'arrête pas le combat lorsqu'une révision vidéo est demandée par un coach.
13. L'arbitre ne suit pas la majorité des scores signalés par les juges.
14. L'arbitre n'appelle pas le médecin dans une situation de règle des 10 secondes.
15. L'arbitre fait du HANTEI/HIKIWAKE, mais SENSHU a été obtenu.
16. Un ou plusieurs juges tiennent les drapeaux ou l'appareil électronique dans la mauvaise main.
17. Le tableau des scores n'affiche pas les bonnes informations.
18. La technique demandée par le Coach a été réalisée après YAME ou après la fin du temps imparti.
19. L'arbitre n'a pas observé de JOGAI.
20. Pour toute autre situation imprévue qui nécessite raisonnablement l'arrêt du combat.
21. Dans les cas où le Kansa (superviseur du match) a des doutes sur un verdict, il a le droit de vérifier l'enregistrement de la revue vidéo.
22. Le kansa (superviseur du match) tiendra la feuille des scores et des avertissements accordés par l'arbitre, tout en supervisant les enregistrements sur le tableau d'affichage.

Dans les situations suivantes, le KANSA ne sera pas impliqué dans la décision Arbitrale :

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 **chronométreur** sifflera, et non le KANSA.

ATTENTION :

✓ **Pas de photo en tenue d'arbitrage avec les compétiteurs**
✓ **Alcool interdit pendant la durée de la compétition.**

NON CUMULS DES POSTES :

Pour des raisons évidentes d'éthiques et de déontologie, la fonction d'arbitre national est incompatible avec la fonction de coach au niveau national.

REGLEMENT DU SYSTEME A DEUX JUGES

Procédure d'arbitrage du Kumité avec seulement deux Juges de coin

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.

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.

Un point est accordé lorsque deux Juges, ou un Juge et l'Arbitre, sont d'accord sur l'attribution du score.

Afin de pouvoir couvrir les trois angles de vue, l'Arbitre ne doit jamais se positionner du même côté que les deux Juges.

Les Coachs doivent être placés face à l'Arbitre et non derrière lui.

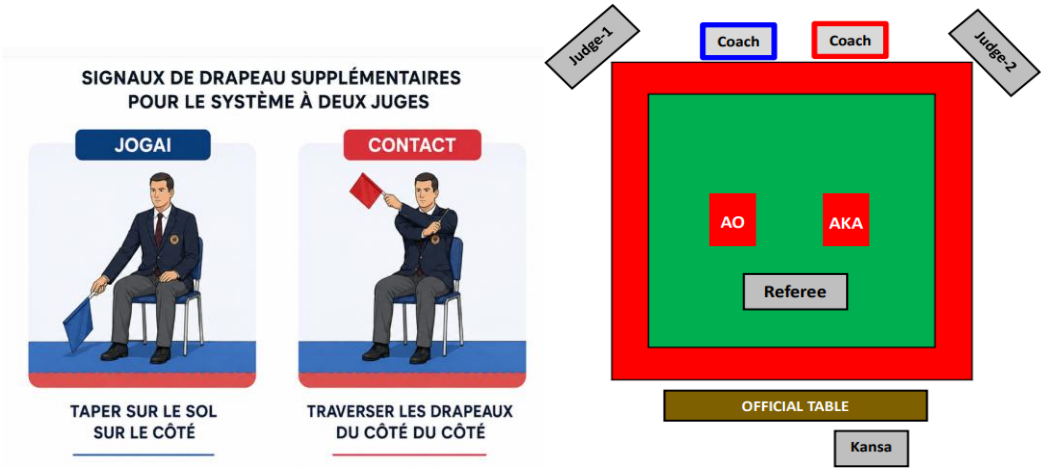
L'Arbitre peut signaler et demander un soutien pour les points marqués dans sa zone d'action. Dans ce cas, les gestes de l'Arbitre pour YUKO, WAZA-ARI et IPPON sont les mêmes que dans les règles habituelles du Kumite, à l'exception du fait que le coude de l'Arbitre doit rester en contact avec son torse lors de l'exécution du signal correspondant.

Après avoir obtenu le soutien des Juges, les gestes utilisés pour accorder les points sont les mêmes que ceux appliqués dans les combats sous les règles classiques.
Si un Juge signale un point et que l'autre signale un avertissement ou une pénalité, l'Arbitre prend la décision finale en validant l'indication de l'un des deux Juges.

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.

Si les deux Juges signalent un point, mais chacun pour un athlète différent, l'Arbitre peut attribuer les deux points.



EXPLICATION DU DOUBLE REPECHAGE

Le double repêchage est une formule intéressante pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1er tour. Il permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes. Habituellement, seuls les combattants ayant été battus par les finalistes sont repêchés.

Les repêchages se font comme pour une compétition à simple repêchage si ce n'est que les finalistes des repêchages combattent contre les deux perdants des demi-finales pour l'attribution des places de troisième. Leurs positions sont inversées pour éviter l'éventualité que des combattants « re-combattent » entre eux.

Le déroulement pour les deux finalistes de la compétition reste inchangé.

Sur l'exemple donné d'un tableau de 16 combattants, les compétiteurs pouvant accéder aux places de 3 sont au nombre de 10 (contre 6 dans un simple repêchage).

Le nombre de « non repêchés » est de 4 au lieu de 8. Ce système nécessite 4 combats supplémentaires.

En résumé, ce mode de compétition est beaucoup plus juste dans l'attribution des places de 3 et permet de repêcher beaucoup plus de combattants.

FINALITES

ACCEDENT DIRECTEMENT AU COMBAT POUR LA 3ème PLACE

REPECHES

TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Commencer le match ou le combat	Après l'annonce de **SHOBU HAJIME** (début du combat), l'arbitre central doit **reculer en arrière pour** Offrir une vision dégagée du combat
ATO SHIBARAKU	Il reste 15 secondes du temps	Un signal sonore sera donné par le chronométreur 15 secondes avant la fin du temps du combat, et l'arbitre annoncera « Ato Shibaraku ».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. Pendant qu'il fait l'annonce, l'arbitre effectue un mouvement de coupe vers le bas avec sa main.
MOTO NO ICHI	Position initiale	Les compétiteurs retournent à leur position de départ.
TSUZUKÉTE	Combattez-vous	Après **WAKARETE**, lorsqu'une interruption non autorisée survient ou que l'arbitre donne un ordre informel pour manque d'activité, l'arbitre ordonne la reprise du combat en annonçant « **TSUZUKETE »**
TSUZUKETE HAJIME	Reprendre le combat – Commencer	L'arbitre se tient en position avancée, prêt à reprendre le combat, **étend ses bras** avec les **paumes vers l'extérieur** en direction des compétiteurs, signalant ainsi qu'ils doivent **reprendre le combat**. L'arbitre **tourne ses paumes** pour qu'elles soient orientées vers l'intérieur et les rapproche rapidement l'une de l'autre. En même temps, il **recule légèrement** pour dégager de l'espace et permettre aux combattants de se retrouver en position de combat.
FUKUSHIN SHUGO	Appel des juges	L'arbitre appelle les juges à se rassembler.
HANTEÏ	Décision	A la fin d'un combat non concluant, après un bref coup de sifflet à deux tons ou en un ton en cas de systéme electronique, les juges signalent leur vote et l'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras du côté du vainqueur.
HIKWAKE	Egalité	En cas d'égalité, l'arbitre **croise les bras**, puis les **étend avec les paumes tournées vers l'avant.**
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (Bleu) gagne	L'arbitre lève le bras du côté du vainqueur.
AKA (AO) IPPON	Rouge (Bleu) marque trois points	L'arbitre lève le bras à **45 degrés** du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rouge (Bleu) marque deux points	L'arbitre étend son bras au niveau des épaules du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) YUKO	Rouge (Bleu) marque un point	L'arbitre étend son bras vers le bas à 45 degrés du côté de celui qui a marqué.
CHUI	Avertissement	L'arbitre montre le signal du type d'infraction au contrevenant, puis montre **1 à 3 doigts** pour indiquer le nombre d'avertissements donnés.

HANSOKU-CHUI	Dernier avertissement avant disqualification	L'arbitre montre le signal du type d'infraction au contrevenant, suivi d'un doigt vers l'abdomen du contrevenant indiquant qu'il s'agit du dernier avertissement avant disqualification.
HANSOKU	Disqualification	L'arbitre montre le doigt vers le visage du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.
JOGAI	Sortie du zone de compétition	L'arbitre pointe son index vers le côté du fautif pour indiquer que le compétiteur a quitté la zone, suivi de l'avertissement ou de la pénalité applicable.
SENSHU	Premier point sans opposition avantage	Après avoir attribué le point de la manière habituelle, l'arbitre appelle « AKA (AO) SENSHU » tout en levant son bras plié avec la paume face à son visage.
SHIKKAKU	Disqualification du tournoi	L'arbitre montre le visage du fautif avec son doigt, puis éloigne son bras de la zone de compétition en annonçant la pénalité , ensuite annonce la victoire de l'adversaire.
TORIMASEN	Annulation	Une décision est annulée. L'arbitre croise les mains dans un mouvement descendant.
KIKEN	Renonciation	L'arbitre pointe vers le bas à 45 degrés en direction du côté du tatami du compétiteur ou de l'équipe.
MUBOBI	Mise en danger de soi	L'arbitre touche son visage puis tourne sa main vers l'avant, la déplace d'avant en arrière pour indiquer que le Compétiteur s'est mis en danger.
WAKARETE	"Séparez-vous"	L'arbitre fait signe aux compétiteurs de se séparer d'un corps à corps, ou de se tenir debout poitrine contre poitrine, en écartant les mains avec les paumes vers l'extérieur tout en donnant l'ordre verbal. Les compétiteurs arrêtent l'action et se séparent jusqu'à recevoir l'ordre « Tsuzukete ».

FORMULAIRE OFFICIEL DE SHIKKAKU DE LA FFKDA

FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

Rapport d'une décision de SHIKKAKU

Une fois le SHIKKAKU infligé, l'équipe arbitrale devra écrire un rapport et le transmettre à la Commission d'Arbitrage.

DATE	COMPETITION	LIEU
..... / ..... /		

Compétiteurs concernés	
AO	AKA
Nom : Prénom : Club :	Nom : Prénom : Club :

Description du contexte et de la situation
....

sss

TATAMI N°			Kansa:		
PANEL	Arbitre	Juge 1	Juge 2	Juge 3	Juge 4
Nom					
Prénom					
Signature					

GESTES ET SIGNAUX DRAPEAU

COMMENCER ET ARRÊTER LE COMBAT

SHOMEN NI REI (1 /3)

SHOMEN NI REI (2/3)

SHOMEN NI REI (3/3)

OTAGAI NI REI (1 /3)

OTAGAI NI REI (2 /3)

OTAGAI NI REI (3 /3)

SHOBU HAJIME

MOTO NO ICHI

YAME (1 /2)

YAME (2 /2)

POINTS ET ANNULATION

YUKO (1 /2)

YUKO (2 /2)

WAZA ARI (1 /2)

WAZA ARI (2/2)

IPPON (1 /2)

IPPON (2 /2)

SENSHU

TORIMASEN (1 /2)
ANNULATION

TORIMASEN (2/ 2)
ANNULATION

MISE EN GARDE

TSUZUKÉTE (1 /2)

TSUZUKÉTE (2/ 2)

WAKARETÉ (1 /2)

WAKARETÉ (2 /2)

PASSIVITÉ (1 /2)

PASSIVITÉ (2/ 2)

CONTACT

EXAGÉRER
une
BLESSURE

Feindre ou Simuler
une blessure

JOGAI

MUBOBI

ÉVITER LE COMBAT

POUSSER

SAISIR

ATTAQUE INCONTRÔLEE

ATTAQUE SIMULÉE (COUDE)

ATTAQUE SIMULÉE (TÊTE)

ATTAQUE SIMULÉE (GENOUX)

ATTAQUE APRES WAKARETE ET AVANT TSUZUKITE OU PARLER

CHUI #1

CHUI #2

CHUI #3

HANSOKU CHUI (1 /2)

HANSOKU CHUI (2/ 2)

DÉCISION

FUKUSHIN SHUGO (1 /2)

FUKUSHIN SHUGO (2/2)

AKA (AO) KIKEN

HANTEÏ

HANSOKU (1 /2)

HANSOKU (2 /2)

SHIKKAKU (1 /3)

SHIKKAKU (2 /3)

SHIKKAKU (3 /3)

HIKIWAKE (1/2) (1 /2)

HIKIWAKE (2/ 2)

AKA (AO) NON-KACHI

AKA (AO) NON KACHI (2/2)

SIGNAUX DE REVUE VIDÉO

REVUE VIDÉO (1 /4)

REVUE VIDÉO (2 /4)

REVUE VIDÉO (3 /4)

REVUE VIDÉO (4 /4)

MIENAI

SIGNAUX DE DRAPEAU

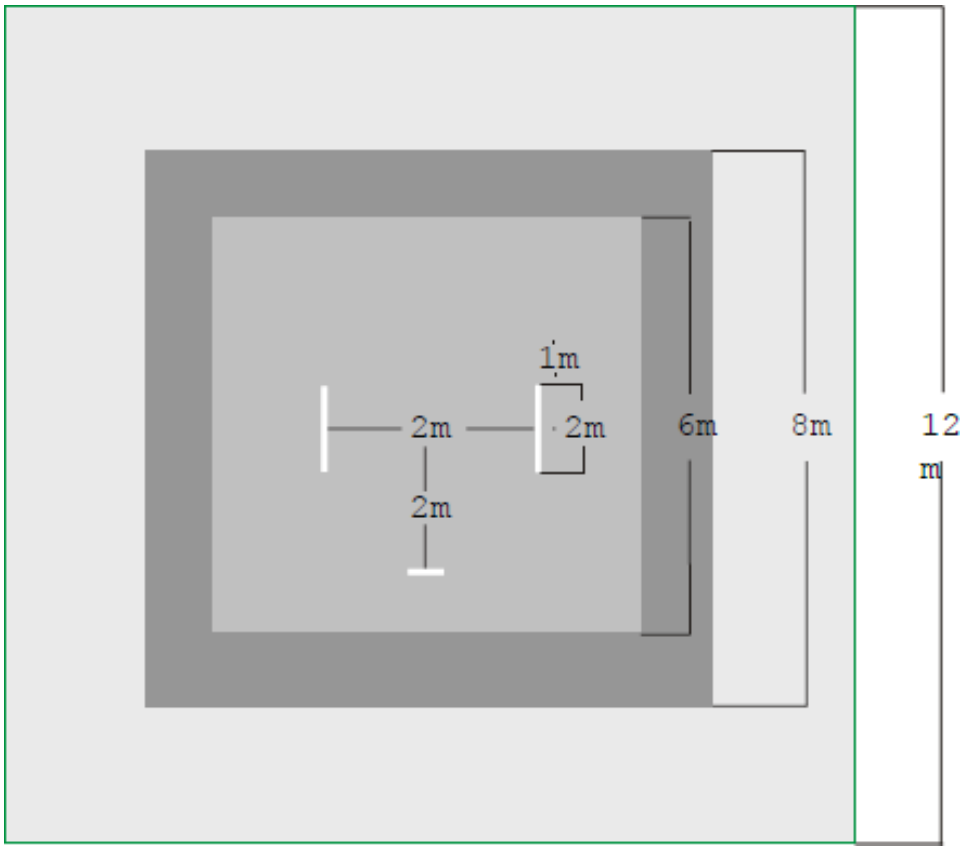
POSITION ASSISE

YUKO

WAZA ARI

IPPON

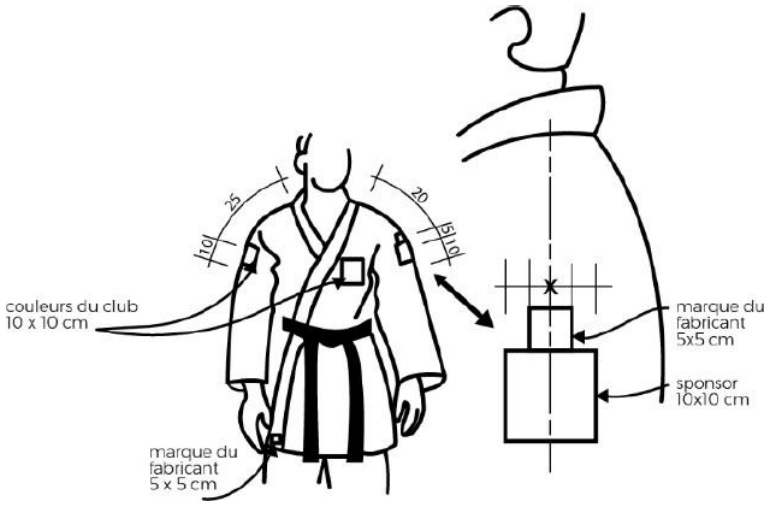
DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE.



MARQUAGE FFK AUTORISE SUR LE KARATE- GI

Couleurs du club sur le côté gauche de la veste et sur une manche. Dimensions maximales 100 cm².

Marquage du fabricant : au bas et sur le devant de la veste, sur une manche et au niveau haut du dos sous le col.



Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc avec ou sans bande de couleur, ou liseré, sans broderie personnelle sauf exception.

Si le compétiteur se présente avec un KARATE-GI avec bandes de couleur (bleu ou rouge), celui-ci doit être impérativement de la même couleur que ses protections.

PROTECTIONS & TENUES SPORTIVES REGLEMENTEES

PROTECTION DE COMBAT

Ceinture rouge ou bleue
Sans inscription

Gants rouges ou bleus
Homologués FFK et en bon état

Karaté gi blanc
Sans inscription

Protège tibias
Homologués FFK

Protège pieds rouges ou bleus
Homologués FFK et en bon état

Protège dents

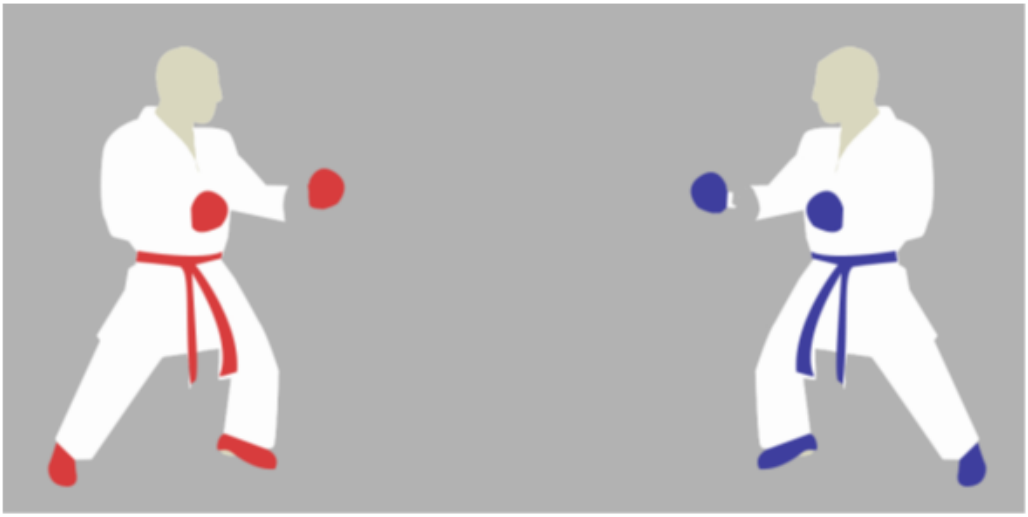
Cheveux propres / coupés ou attachés
Sans barrettes ni bandeau

Coquille
ou
Protège poitrine
Sans inscription

Lentilles autorisées
Sous la responsabilité du compétiteur (trice)

TENUE SPORTIVE REGLEMENTEE DE COMBAT

KARATE-GI : Blanc sans bandes ni liseré



Manches
Minimum : couvre la moitié de l'avant-bras
Maximum : couvre le poignet
Ne doivent pas être retroussées

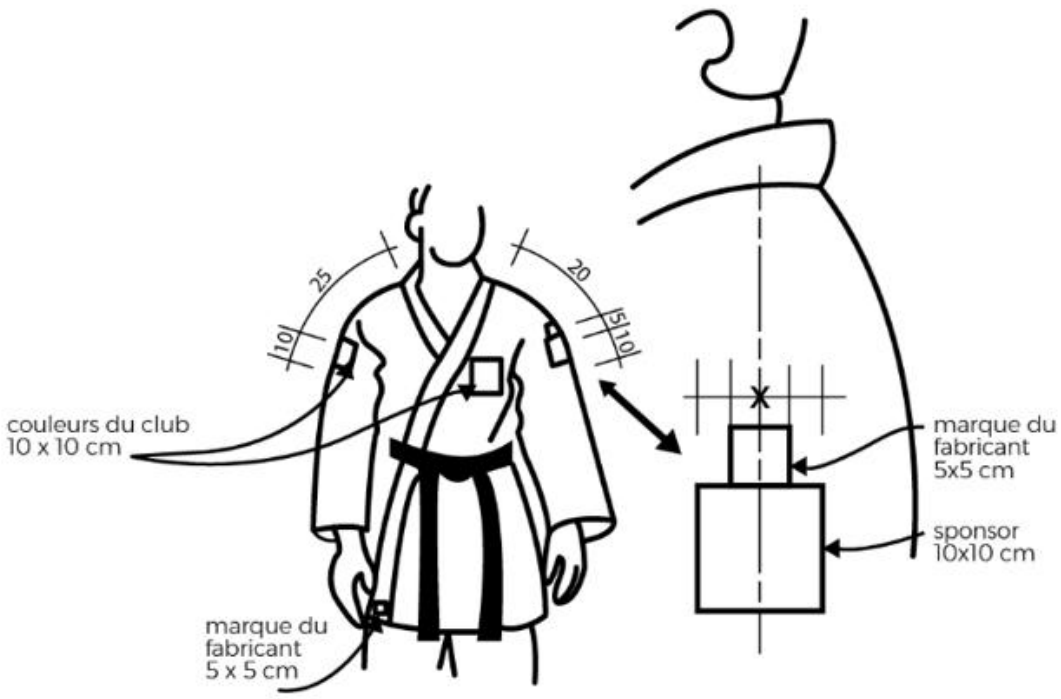
Veste
Minimum : couvre les hanches
Maximum : 3/4 de la cuisse
T-shirt (pour les compétitrices)

MARQUAGE

MARQUAGE AUTORISE SUR LE KIMONO

- Couleurs du club sur le côté gauche de la veste et sur la manche droite. Dimensions maximales 100 cm

- Marquage du fabricant : au bas et sur le devant de la veste, sur une manche et au niveau haut du dos sous le col.



Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc avec ou sans bande de couleur, ou liseré, sans broderie personnelle sauf exception.

Si le compétiteur se présente avec un KARATE-GI avec bandes de couleur (bleu ou rouge), celui-ci doit être impérativement de la même couleur que ses protections.

AIRE DE COMPETITION

DISPOSITIONS GENERALES

La zone de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants. La surface de compétition est un carré de huit (8) mètres (mesurés de l'extérieur) avec une bordure extérieure rouge d'un mètre, marquant la limite de l'aire de compétition.

Un espace de sécurité d'un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, portant la surface totale à dix (10) mètres par dix (10) mètres, composée entièrement de tatamis. Un mètre sera ajouté à l'air de sécurité si l'aire de compétition est surélevée.

Une distance minimale de deux mètres devra être respectée entre les différentes aires de compétition.

Aucun élément perturbateur tel que publicité, enseigne, mur ou pilier ne doit se situer à moins d'un (1) mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.

Deux tatamis sont inversés sur le côté rouge (ou d'une autre couleur distincte) à une distance d'un (1) mètre du centre pour former une ligne de départ entre les compétiteurs. Lors du démarrage ou de la reprise du combat, les compétiteurs se tiennent face à face au centre du tatami, dans cette zone.

Lors du début ou de la reprise du combat, les athlètes devront être debout face à face, au centre et à l'avant de leur côté respectif du tatami.

ROLES ET POSITIONNEMENT DES OFFICIELS

L'arbitre (SHUSHIN) se tiendra au centre entre les deux compétiteurs, à une distance de deux mètres de la limite de l'aire de compétition. Il doit s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints tout au long de la compétition.

Les quatre juges (FUKUSHIN) seront assis aux coins du tatami, ils devront être placés à 1,5m des angles de l'aire de compétition dans la zone de sécurité. Si le département ou la région le souhaite, le système à 2 juges + un arbitre peut être utilisé pour les Poussins, Pupilles et Benjamins.

L'arbitre peut circuler librement sur tout le tatami, y compris dans la zone de sécurité, sans gêner les juges et le Kansa. Chaque juge sera équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu, ou d'un dispositif de signalisation électronique.

Le superviseur du combat (KANSA) sera assis à la table de marque. Il sera équipé d'un sifflet et s'occupera également de la supervision des scores.

Le responsable de tatami sera assis à la table à coté du Kansa.

Le juge de révision vidéo (compétitions nationales) sera également installé à cette table.

Des chaises seront mises à disposition en retrait de la table pour le reste des arbitres.

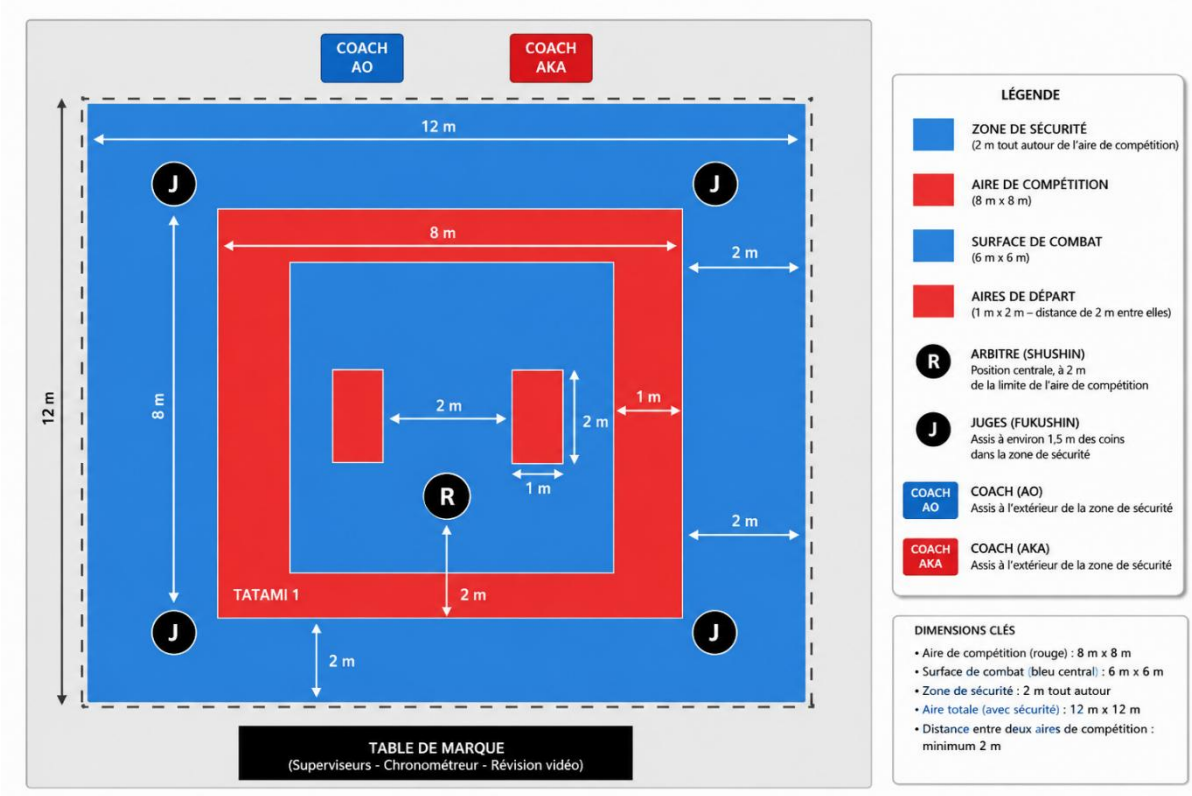
POSITIONNEMENT DES ENTRAINEURS

Les entraîneurs doivent s'asseoir à l'extérieur de la zone de sécurité, sur leur côté respectif du tatami, face à la table de marque.

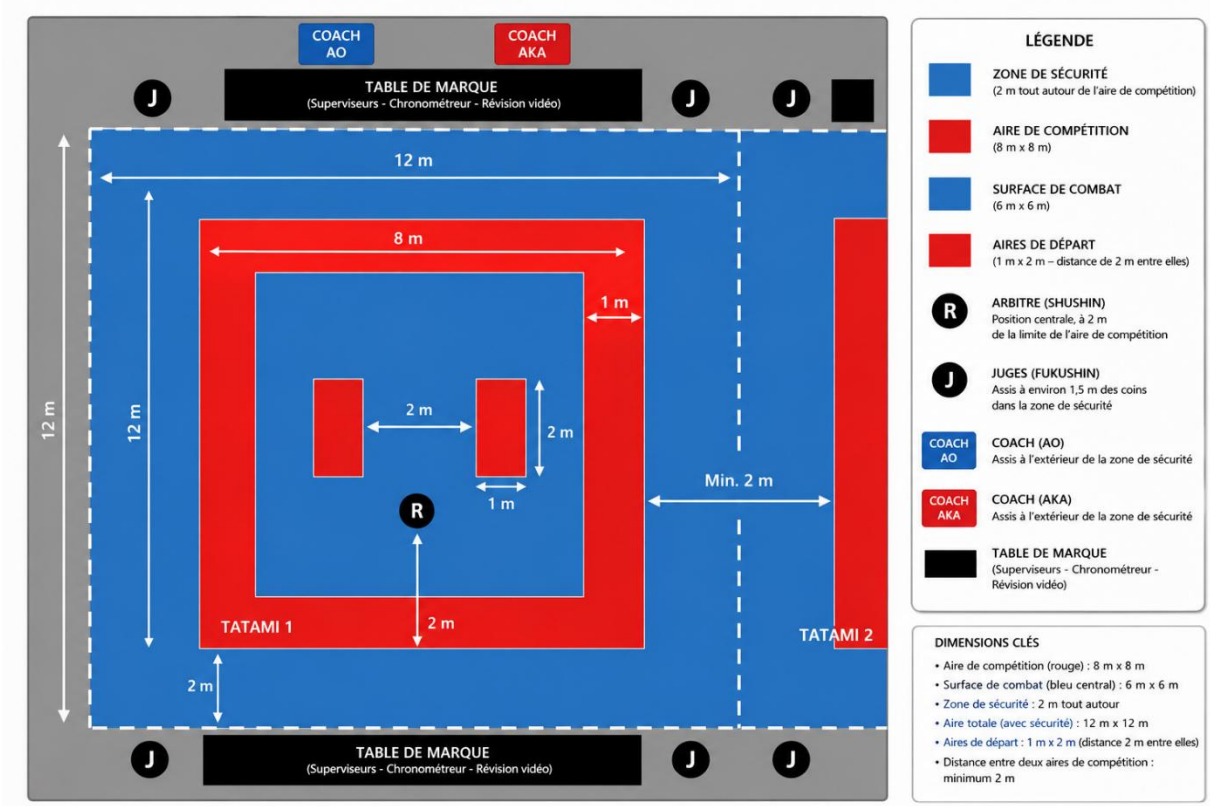
Dans les cas où la configuration du tatami ne permet pas un placement face à la table de marque, les entraîneurs peuvent être placés de chaque côté de celle-ci.

Lorsque la zone des tatamis est surélevée, les entraîneurs seront placés à l'extérieur de la plate-forme surélevée, derrière leurs compétiteurs respectifs.

Représentation de l'aire de compétition avec un jugement au drapeau.



Représentation de l'aire de compétition avec un jugement au joystick.



Chez poussin, pupille, l'aire de compétition sera ramenée à 6m x 6m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

Chez les benjamins et les minimes, l'aire de compétition est de 8m X 8m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

LISTE DES KATA

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 FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN	TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SONO SAN	GEKISAI DAI ICHI	KANSHIWA
HEIAN SHODAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KAT ICHI	PINAN NIDAN	PINAN SONO ICHI	GEKISAI DAI NI	

HEIAN NIDAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI	PINAN SHODAN	PINAN SONO NI	TEN I	

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 FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN	TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SONO SAN	TEN I	KANSHIWA
HEIAN SHODAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI	PINAN NIDAN	PINAN SONO ICHI	SHIHO NUKI-KUZUSHI	
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		
KATA DE FINAL ET MATCH POUR LA MEDAILLE DE BRONZE (Final de repêchage)						
BASSAI DAI	**BASSAI DAI**	**SAIFA**	**BASSAI**	**SAIFA**		**KANSHU**

BENJAMIN						
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 FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
BASSAI DAI	BASSAI DAI	SAIFA	BASSAI	SAIFA	SAIFAA & SHUKUMINE BASSAI	KANSHIWA
						KANSHU
KATA DE FINAL ET MATCH POUR LA MEDAILLE DE BRONZE (Final de repêchage)						

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**	

MINIME – CADET – JUNIOR - SENIOR						
SHOTOKAN	**SHITO RYU**	**GOJU-RYU**	**WADO RYU**	**KYOKUSHINKAI**	**GENSEI RYU**	**UECHI RYU**
Liste officielle WKF (Voir annexe)				5 PINAN	CHI I & JIN I	SANCHIN
				GESIKAI DAI OU ICHI GESIKAI SHO	SHUKUMINE BASSAI	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
				SAIFA	KISHIMOTO KUSHANKU	KANSHIWA
				SEIENCHIN	WANSHU	KANSHU
				TSUKI NO KATA	SEIENCHIN	SEICHIN
				YANTSU	SHISOSHIN	SEISAN
				SEIPAI	SANSERU SEIPAI	

LISTE NON EXHAUSTIVE DE LA FEDERATION MONDIAL DE KARATE (MINIME, CADET, JUNIOR, SENIOR)

Seulement les katas de la liste officielle pourront être réalisés.

MINIMES, CADETS, JUNIORS, ESPOIRS ET SENIORS
LES KATAS SONT CLASSES PAR ORDRE ALPHABETIQUE

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

1. REGLEMENT DU DISPOSITIF DE COACHING EN KARATE EPREUVES COMBAT & KATA - NIVEAUX NATIONAL ET TERRITORIAL

AVANT-PROPOS

Le dispositif de coaching, depuis sa mise en place, permet d'abord d'habiliter et d'accréditer les coaches.

Par ailleurs, que chacun des acteurs (compétiteurs, coaches et arbitres) puissent évoluer dans un système structuré et encadré ayant pour objectif l'évolution de notre discipline sur les plans organisationnel et sportif.

DISPOSITIF DE COACHING AU NIVEAU NATIONAL

L'objectif du projet fédéral, depuis sa création en 2016, a été de mettre en place un dispositif de coaching structuré et encadré pour les compétitions nationales afin que chacun des acteurs (compétiteurs, coaches, arbitres) puissent évoluer dans les zones leur étant réservées, tout en préservant et en renforçant la relation entre le corps arbitral, les coaches et les compétiteurs dans un intérêt commun : le développement de notre discipline à court, moyen et long termes. Ce dispositif a été décliné au niveau des territoires en 2019.

Le nombre de coaches n'a cessé de croitre, 1 450 coaches habilités fin juin 2025. C'est pourquoi, une simplification a été nécessaire afin de continuer à évoluer dans un système pérenne, en adéquation avec notre objectif, un système encadré, structuré et labélisé.

Rappel des règles générales

Au niveau national :

- Une seule catégorie de coach est référencée sur la base de données fédérale SIKADA, « coach national ».

- Les clubs inscrivent, via le site FFK inscriptions aux compétitions, les coaches référencés et habilités sur « SIKADA », licenciés dans leur structure, au même titre que les athlètes, pour chacune des compétitions nationales.

Cependant, les coaches habilités, licenciés dans une structure, ayant une fonction de professeur dans un autre club, identifiées sur la base de données fédérale « SIKADA », pourront également être inscrits par leurs clubs aux compétitions nationales et bénéficier d'une carte de coach spécifique pour chacun des clubs.

Modalités et procédures d'habilitations et d'accréditations

Il appartient aux clubs d'effectuer les démarches auprès de la direction technique nationale, adresse mail coaching@ffkarate.fr, pour désigner et proposer le ou les coaches susceptibles de passer l'examen national.

Les coaches devront ensuite passer un examen, via une plateforme, afin d'être habilités « coach national ».

Le nombre de coaches par club pouvant être référencés sur la base de données fédérale SIKADA est proportionnel aux nombre de licenciés du club, *(référence à l'article 2 du présent règlement).*

L'habilitation est valable 3 ans, de date en date, sous réserve des dispositions de l'article 6 du présent règlement.

Les inscriptions des coaches aux compétitions nationales, via le site FFK, inscriptions aux compétitions

Les clubs inscrivent, les coaches habilités, licenciés dans leur structure ou ayant la fonction de professeur dans un autre club, pour chacune des compétitions nationales. (Le principe d'inscription est identique à celui des athlètes).

Le nombre de coaches, d'un à cinq coaches maximum par club, pouvant s'inscrire à chaque compétition nationale est proportionnel au nombre d'athlètes inscrits, (référence à l'article 3 du présent règlement).

La carte de coach est délivrée pour la durée de la saison sportive et demeure valable sur l'ensemble des compétitions nationales. Lors de chaque compétition nationale, une pastille d'authentification sera remise aux coaches habilités, sous réserve de leur inscription préalable par leur club via le site FFK compétition aux compétitions.
Les dates limites d'inscription sont fixées dans le programme officiel de chaque compétition et sont identiques à celles applicables aux athlètes.

Les coaches accrédités récupéreront auprès de la commission sportive leur carte de coach valable pour toute la saison lors de la première compétition nationale à laquelle ils sont inscrits. Ils devront ensuite présenter cette carte à chaque compétition suivante afin d'y obtenir la pastille collante attestant de la validité de leur inscription.

La démarche d'inscription des coaches, par les clubs, sera identique pour chaque compétition nationale.

Sur les cartes d'accréditations des coaches apparaissent :

- La pastille de la compétition.
- Le nom et prénom du coach.
- La photo du coach.
- Le nom du club
- La saison en cours

En cas de perte ou d'oubli de la carte de coach, la commission sportive délivrera une nouvelle carte à titre gratuit lors de la première demande. En cas de perte ou d'oubli réitéré, une nouvelle carte pourra être attribuée moyennant un paiement forfaitaire de 10 euros.

NIVEAU NATIONAL

CONDITIONS ET PROCEDURES D'HABILITATION ET D'ACCREDITATION

ARTICLE 1. LES CONDITIONS POUR COACHER

COACH NATIONAL

CONDITIONS & PREREQUIS	
Licences	Licence fédérale de la saison sportive en cours
Age	18 ans minimum
Grade	1ère Dan
Diplôme	Minimum BFA
Examen	Réussite du QCM Référence au point 4 de l'article 2
Renseignements du coach	Informations à renseigner sur la base de données fédérale SIKADA. (Cf. au point 3 de l'article 2 du présent règlement).
Types de compétitions pour le coaching	Toutes les compétitions de karaté, Niveaux : national, régional et départemental

NON CUMULS DES POSTES

Pour des raisons d'éthique et de déontologie, certaines fonctions sont incompatibles avec l'exercice simultané de la fonction de coach.

Les règles de cumul sont définies en fonction de la fonction exercée et du niveau de compétition concerné. Elles visent notamment à prévenir les situations de conflit d'intérêts et à garantir l'impartialité des compétitions.

Tableau récapitulatif des postes non cumulables

FONCTIONS	COMPÉTITIONS DÉPARTEMENTALES (CD)	COMPÉTITIONS RÉGIONALES (LR)	COMPÉTITIONS NATIONALES
Président(e) de Comité Départemental / Coach	Non cumulable	Cumulable	Cumulable
Président(e) de Ligue Régionale / Coach	Non cumulable	Non cumulable	Cumulable
Arbitre départemental / Coach	Cumulable*	Sans objet	Sans objet
Arbitre régional / Coach	Cumulable*	Non Cumulable	Sans objet
Arbitre national / Coach	Cumulable*	Cumulable*	Non cumulable
Responsable Départemental de l'Arbitrage (RDA) / Coach	Non cumulable	Cumulable	Cumulable
Responsable Régional de l'Arbitrage (RRA) / Coach	Non Cumulable	Non cumulable	Cumulable
Directeur(rice) Technique Départemental(e) (DTD) / Coach	Non cumulable	Cumulable	Cumulable
Directeur(rice) Technique Régional(e) (DTR) / Coach	Non Cumulable	Non cumulable	Cumulable

* Le cumul est possible uniquement lorsque l'intéressé(e) n'exerce pas la fonction d'arbitre lors de la compétition concernée.

Principe général : lorsqu'une fonction est déclarée non cumulable avec celle de coach, l'intéressé(e) ne peut exercer simultanément les deux fonctions lors d'une même compétition.

Les incompatibilités prévues au présent article s'apprécient au regard du **niveau de compétition concerné et du périmètre de responsabilité attaché à la fonction exercée**.

ARTICLE 2. LES COACHES REFERENCES SUR LA BASE DE DONNEES FEDERALE « SIKADA »

Modalités pour être référencés sur la base de données fédérale SIKADA

Le nombre de coaches, par club, référencés et habilités sur la base de données fédérale SIKADA est proportionnel au nombre de licenciés :

- 2 coaches pour les clubs ayant moins de 40 licenciés.
- 4 coaches pour les clubs ayant de 40 à 69 licenciés.
- 6 coaches pour les clubs ayant de 70 à 99 licenciés.
- 8 coaches pour les clubs ayant 100 licenciés et plus.

Il appartient aux clubs d'effectuer les démarches auprès de la direction technique nationale pour désigner et proposer, en fonction du nombre de licenciés, le ou les coaches susceptibles de passer l'examen national.

Pour la désignation des coaches, les clubs peuvent se baser sur le nombre de licenciés :
- Soit de la saison sportive N-1 2025/2026 ;
- Soit la saison sportive 2026/2027 ;

Dès lors, que les dirigeants de clubs ont complété tous les renseignements demandés sur la base de données fédérale SIKADA et que les coaches sont reçus à l'examen, la direction technique nationale valide l'habilitation. Les clubs pourront par conséquent inscrire les coaches habilités aux différentes compétitions nationales. Néanmoins, le nombre de coaches ayant la possibilité de coacher à ces compétitions est proportionnel au nombre d'athlètes inscrits. (Cf. à l'article 3 ci-après).

Procédure à suivre par les clubs pour référencer les coaches sur la base de données fédérale SIKADA

1- Accès des dirigeants des clubs à la base de données SIKADA

Les responsables de clubs disposent d'un code d'accès personnel à la base de données fédérale SIKADA.

2- Désignation des coaches par les clubs à la direction technique nationale

- Les dirigeants des clubs désignent et proposent à la direction technique nationale, adresse mail coaching@ffkarate.fr, les coaches susceptibles d'être référencés sur la base de données fédérale SIKADA et de passer l'examen national.

3- Informations liées aux coaches à renseigner sur la base de données fédérale SIKADA
- Il appartient aux dirigeants des clubs de compléter impérativement tous les renseignements demandés sur la base de données fédérale SIKADA spécifiques à chacun des coaches afin qu'ils puissent être habilités.
- Informations générales

- la photo des coaches
- Les informations relatives au contrôle d'honorabilité (renseignements à compléter par le licencié)
  Pour cela RV sur SIKADA dans la rubrique Adhérents/Licenciés > Liste des licenciés > Onglet coordonnées du licencié.

4- Examen des coaches nationaux QCM (en distanciel)

- Les clubs envoient un mail à la direction technique nationale, adresse mail coaching@ffkarate.fr, afin de récupérer le lien qui permettra l'accès à la plateforme de l'examen. Les responsables des clubs transmettent ensuite le lien aux coaches afin qu'ils puissent passer l'examen.

- Afin que les coaches puissent être habilités par la DTN, il convient au préalable de passer un examen (QCM) et d'avoir complétés tous les renseignements demandés sur la base de données fédérale SIKADA, (Cf. au point 3 ci-dessus).

- QCM : (Questionnaire à choix multiples).
  Le questionnaire comporte 30 questions :
  - 10 questions sur le règlement du dispositif de coaching en vigueur.
  - 10 questions sur le règlement des compétitions en vigueur
  - 10 questions sur le règlement d'arbitrage en vigueur

- Sur les 30 questions, 25 doivent correspondre à de bonnes réponses afin que l'examen soit validé.

- Si l'examen est échoué, à partir de 6 mauvaises réponses, les coaches ont la possibilité de le repasser sans délai.

- Sur le site fédéral, vous trouverez, en suivant les liens ci-après, les différents règlements :
  - Le règlement du dispositif de coaching : https://www.ffkarate.fr/competitions/coaching.
  - Les règlements des compétitions et d'arbitrage : https://www.ffkarate.fr/competitions/reglementation-competitions-darbitrage/

5- Validation des coaches sur la base de données fédérale SIKADA
Dès lors que la procédure a été respectée, avec tous les renseignements demandés, Cf. au point 3 ci-dessus, les coaches sont officiellement habilités et référencés sur la base de données fédérale SIKADA. On invite les clubs et les coaches à vérifier leur habilitation dans la rubrique Adhérents/Licenciés > Liste des coaches.

6- Attestation historique de licence
Les coaches habilités pourront récupérer leur attestation historique de licence directement sur la base de données fédérale SIKADA.

L'habilitation des coaches sur la base de données fédérale SIKADA, après la procédure, est valable 3 ans, de date en date.
Le renouvellement de la procédure s'effectue tous les 3 ans.

ARTICLE 3. LES MODALITES D'INSCRIPTION DES COACHES AUX COMPETITIONS

Les clubs inscrivent les coaches habilités, licenciés dans leur structure ou ayant la fonction de professeur dans un autre club, via le site FFK, inscriptions aux compétitions, pour chacune des compétitions nationales, (le principe d'inscription est identique à celui des athlètes).

Le nombre de coaches, d'un à cinq maximum par club, pouvant s'inscrire à chaque compétition nationale est proportionnel au nombre d'athlètes inscrits.

- De 1 à 3 athlètes inscrits : 2 coaches maximum par club.
- De 4 à 6 athlètes inscrits : 3 coaches maximum par club.
- De 7 à 9 athlètes inscrits : 4 coaches maximum par club.
- A partir de 10 athlètes inscrits : 5 coaches maximum par club.

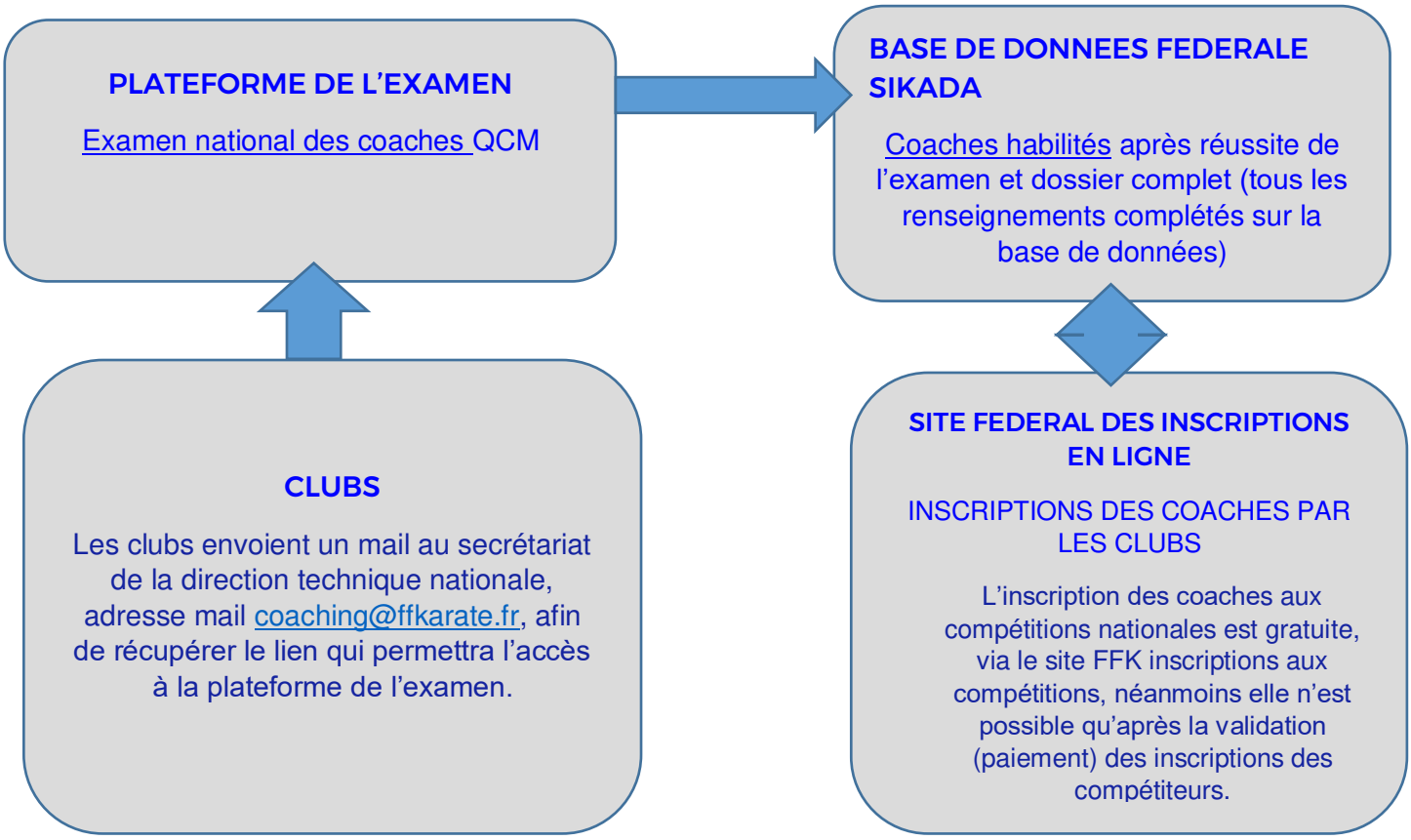
Pour les compétitions nationales équipes, le nombre de coaches pouvant être inscrits par le club ou l'entente sportive est de 2 coaches maximum, un coach pour l'équipe masculine et un coach pour l'équipe féminine.

Une pastille spécifique à chaque compétition nationale sera apposée, le jour et/ou le week-end de compétition, pour les coaches habilités s'étant inscrits au préalable, (les dates limites d'inscription sont mentionnées sur le programme de chaque compétition).

Sur la carte de coach apparait :

- La saison en cours
- La pastille correspondant à la compétition.
- Le nom et le prénom du coach.
- La photo du coach.
- Le nom du club

ARTICLE 4. SCHEMA DE SYNTHESE DE LA PROCEDURE



*Avant l'examen, il convient aux clubs de compléter impérativement, sur la base de données fédérale SIKADA, tous les renseignements demandés sur les coaches afin que ceux-ci puissent officiellement être habilités.

(Référence au point 3 de l'article 2 du présent règlement)

ARTICLE 5. LES DROITS ET DEVOIRS DES COACHES

Les devoirs des coaches

- Porter une tenue sportive règlementaire, survêtement complet, pantalon et veste à l'effigie du club, si possible, et chaussure de sport. Aucun effet ajouté à cette tenue sportive n'est autorisé, excepté un carnet, porte document ou autre pour prendre des notes ;
- En fin de saison sportive, en fonction du temps, les coaches pourront porter un tee-shirt à l'effigie du club ou un tee-shirt sportif, (les débardeurs ou tout autre vêtement ne seront pas autorisés) ;
- Respecter et faire respecter les règlements fédéraux en vigueur (arbitrage et compétitions) ;

- Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance ;
- Respecter la zone attribuée pour coacher ;
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching durant tout le combat ;
- S'interdire d'effectuer des gestes de protestation et de parler aux arbitres ;
- S'interdire de traverser les surfaces de compétitions (tatamis) ;
- Etre le garant du comportement et des actes de ses compétiteurs ;
- Etre le garant du comportement et des actes des licenciés du club, des parents et des accompagnants des sportifs lors des compétitions ;
- Préparer et placer les compétiteurs dans les zones d'appels ;
- Veiller à ce que le compétiteur ou l'équipe se présente à l'appel pour combattre. Après le 1er appel, deux autres appels seront effectués, à l'issue de ces trois appels le sportif ou l'équipe sera disqualifiée ;
- Avoir une attitude digne et de réserve lors des manifestations vis-à-vis du sportif, du public, du corps arbitral, de la commission sportive, des autres coaches, compétiteurs et envers toute autre personne présente ;
- Respecter toutes les décisions des arbitres ;
- De ne pas prendre part à une épreuve non autorisée par la fédération ou ses organes déconcentrés ;
- De ne pas refuser d'exécuter une décision fédérale ;
- De ne pas tenter seul ou avec d'autres licenciés ou associations de porter atteinte au prestige ou à l'autorité de la fédération ;
- De ne pas commettre une faute contre l'honneur, la probité, la bienséance.

Les droits des coaches

- Le coach national accrédité peut coacher aux compétitions nationales organisées par la FFK et aux compétitions territoriales organisées par les comités départementaux et les ligues régionales ;
- Le coach peut circuler dans les zones lui étant réservées. Il peut, le cas échéant, photographier « les tirages aux sorts » sur l'écran prévu à cet effet ;
- Le coach accompagne les compétiteurs sur l'aire de compétition ;
- Le coach peut prendre place dans le box vide même si le combat a commencé, à condition que le combat où il coachait simultanément sur un autre tatami soit terminé ;
- Pour une décision arbitrale qu'il juge non conforme au règlement, le coach peut saisir par écrit la commission d'appel auprès du responsable de tatami afin que celui-ci convoque la commission d'appel pour délibérer ;
  Excepté aux coupes de zones benjamins, les protestations et les saisies de la commission d'appel ne sont pas applicables.
- Lorsque le système de vidéo replay est mis en place, un carton est mis à disposition du coach ;
- La demande de la vidéo replay ne peut s'effectuer que sur les techniques portées par le compétiteur qu'il coache ;
- Pour indiquer au corps arbitral une technique qu'il considère valable, il lève son carton afin que les arbitres visionnent et confirment ou infirment la validité de la technique ;
- Le carton lui sera rendu si la technique est validée, retiré dans le cas contraire.

ARTICLE 6. COMPORTEMENT ET CONDUITE DU COACH

- Un arbitre peut avertir le coach qui ne se conforme pas à une conduite appropriée ou qui interfère avec le bon déroulement du combat. Si son comportement ne s'améliore pas, l'arbitre peut l'exclure pour ce combat.
- Un seul coach par combat est autorisé à accompagner le compétiteur à proximité de la zone de compétition avant le combat de celui-ci.
  Tous les autres coaches inscrits et accrédités, ou tous les autres membres du club, ne sont pas autorisés à interférer ou accompagner le compétiteur durant le même combat sous peine de se voir retirer la carte.
- Les compétiteurs qui se présentent dans la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté-gi irrégulier auront deux minutes pour corriger leur tenue, et le coach perdra automatiquement le droit de coacher ce combat.

Lors des compétitions, le coach qui ne respecte pas, en toute circonstance, les règles d'éthique et de bonne conduite et adopte un comportement inapproprié et interdit envers le corps arbitral, les sportifs, les coaches, les officiels ou toute autre personne… ne pourra plus coacher sur cette compétition. De plus, un courrier lui sera adressé par la direction technique nationale qui pourra, si les circonstances le justifient, suspendre le coach pour une période déterminée.

Par ailleurs, en fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire peut être saisie.

ARTICLE 7. LA COMMISSION D'APPEL

Composition de la commission d'appel

La commission d'appel est composée du responsable national de l'arbitrage ou de son représentant et les arbitres désignés.

Commission d'appel saisie par le coach

Pour une décision arbitrale qu'il juge non conforme au règlement, le coach peut saisir par écrit la commission d'appel. Les décisions arbitrales ne peuvent pas faire l'objet d'une protestation.

La réclamation doit être effectuée et soumise immédiatement après le combat qui l'a engendrée afin d'éviter que le combat suivant ne commence.

La protestation officielle doit être déposée au responsable de tatami au plus tard une minute après la fin du combat. Le coach demandera le formulaire officiel de protestation et aura quatre minutes pour le remplir, le signer et le soumettre avec les frais correspondants. Le jury d'appel a cinq minutes pour rendre une décision.

Lorsque le système de la vidéo replay est mis en place, la commission d'appel peut se servir de la vidéo pour évaluer la situation de protestation décrite par le coach.

Aucune présentation de séquences de combats avec des vidéos personnelles n'est autorisée.

Délibération de la commission d'appel

La commission d'appel analyse la situation de protestation avec, si besoin le corps arbitral spécifique à l'aire de compétition où la décision a été prise, et délibère.

Dans le cas où la réclamation est justifiée et validée après délibération, les compétiteurs reprendront place au centre du tatami et les modifications nécessaires et adéquates seront apportées.

Dans le cas contraire aucune modification ne sera apportée, le résultat reste tel qu'il a été donné avant la protestation. Les compétiteurs ne reprendront pas place au centre du tatami.

Modalités financières pour saisir la commission d'appel

Si le coach souhaite saisir la commission d'appel, il doit s'acquitter de la somme de 50 € afin que sa réclamation puisse être reçue. Dans le cas où la réclamation est justifiée et validée après délibération la somme de 50 € lui sera rendue. Dans le cas contraire la somme versée ne lui sera pas rendue, (un justificatif sera remis au coach).

Pour les coupes de France Pupilles & Benjamins les protestations des coaches et les saisies de la commission d'appel ne sont pas applicables.

ARTICLE 8. RECLAMATIONS OFFICIELLES

Dispositions générales

- Nul ne peut contester un jugement auprès des membres de l'équipe arbitrale.
- Si une procédure d'arbitrage semble contrevenir aux règles, le coach du compétiteur ou son représentant officiel sont les seuls autorisés à faire une réclamation.
- La réclamation prendra la forme d'un rapport écrit soumis immédiatement après le combat au cours duquel la réclamation a été générée. La seule exception est lorsque la réclamation concerne un dysfonctionnement administratif.
- Toute réclamation concernant l'application des règles ne doit pas nécessairement entraver le déroulement de la compétition et l'intention de réclamation doit être annoncée par le coach ou son représentant immédiatement après la fin du combat.
- Si la réclamation implique des compétiteurs dans une catégorie en cours, le tour suivant qui pourrait impliquer le compétiteur doit être reporté jusqu'à ce que l'appel soit tranché.
- Le coach demandera la protestation officielle au responsable de tatami et devra remplir, signer et remettre le formulaire de protestation au responsable de tatami sans délai, avec les frais correspondants.

- Le défaut d'un coach de présenter une réclamation dans les délais peut entraîner son rejet si ce retard, de l'avis du jury d'appel, est sans justification raisonnable et entrave le déroulement de la compétition.
- Après examen de tous les faits disponibles, le jury établira un rapport et sera habilité à prendre les mesures qui s'imposeront. La réclamation sera examinée par le Jury d'Appel et dans le cadre de cet examen, le Jury étudiera les preuves disponibles à l'appui de la réclamation.
- En cas de dysfonctionnement administratif lors d'un combat en cours, le coach peut avertir directement le responsable de tatami. À son tour, le responsable de tatami informera l'arbitre.
- Aucune réclamation sur les normes générales ne sera acceptée comme une protestation légitime. La charge de prouver la validité de la protestation incombe au plaignant (aucune vidéo non officielle ne sera examinée). La réclamation doit être soumise à un représentant du Jury d'Appel par le responsable de tatami. En temps voulu, le jury examinera les circonstances ayant conduit à la décision contestée.
- Le réclamant doit s'acquitter des frais de réclamation au moment du dépôt de la réclamation auprès du responsable de tatami qui la remettra au responsable de l'arbitrage.
- La protestation écrite doit être remplie et les frais de protestation doivent être soumis dans les 5 minutes suivant l'annonce de l'intention de protestation.
- Le Jury d'Appel ne peut pas imposer de sanctions ou de pénalités. Leur fonction est de porter un jugement sur le mérite de la réclamation pour déclencher les actions requises afin de prendre des mesures correctives pour rectifier toute procédure d'arbitrage jugée contraire aux règles.
- Les compétiteurs qui se présentent dans la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un Karate-Gi irrégulier auront deux minutes pour corriger leur tenue, et le coach perdra automatiquement le droit de coacher ce combat.

ARTICLE 9. SYSTEME ET REGLEMENT DE LA VIDEO REPLAY AU NIVEAU NATIONAL

La vidéo replay est utilisée lors des championnats de France séniors individuels uniquement.

- Pour le système d'élimination conventionnel avec repêchage, le coach aura droit à une carte de révision vidéo pour les éliminatoires, une pour les demi-finales, les finales ainsi qu'une carte pour les repêchages.
- La révision vidéo est déclenchée lorsqu'un coach lève sa carte de révision vidéo (manuellement ou par un dispositif électronique selon le cas) pour signaler qu'un score de son compétiteur a été manqué par les juges. La demande de révision vidéo doit être soulevée lorsqu'il y a eu, de l'avis du coach, un score.

- Une fois que WAKARETE est annoncé par l'arbitre, les coaches n'ont plus la possibilité de faire une demande de vidéo.
- Si le compétiteur souhaite que le coach demande une révision vidéo, cela doit être signalé discrètement sans perturber le déroulement du combat.
- La révision de la vidéo peut être demandée par le coach dans les cas où les juges ont attribué une note inférieure à celle, de l'avis du coach, qui devrait être attribuée à une technique méritant une note plus élevée.
- Le superviseur de l'examen vidéo ne peut attribuer des points que s'il convient que le compétiteur pour lequel la demande a été émise avait un score valide, c'est-à-dire qu'il avait marqué avant ou simultanément avec l'autre compétiteur.
- Les 6 dernières secondes, avant que le combat ne soit arrêté pour la demande, seront toujours évaluées, mais un temps supplémentaire peut être ajouté si nécessaire pour prendre la meilleure décision possible. La séquence doit être revue à vitesse normale mais peut, en plus, être visionnée au ralenti ou en zoom.
- Si l'examen vidéo révèle que le compétiteur a marqué plus d'une fois au cours de l'échange examiné, le score le plus élevé doit être attribué.
- Si les deux coaches demandent une révision vidéo en même temps, le superviseur vidéo ne peut attribuer le point qu'à celui qui a marqué en premier. La seule exception étant les techniques de notation simultanées, auquel cas des points peuvent être attribués aux deux compétiteurs.
- Si un coach montre la carte pour une révision vidéo et que le coach adverse veut une révision de la même instance, le deuxième coach doit lever sa carte avant le début de la révision afin de ne pas perdre son droit de demander une révision vidéo. La révision de la vidéo est considérée comme commencée lorsque l'arbitre commence le geste de demande vidéo.
- Si la demande est jugée valide, un carton rouge ou bleu, avec le chiffre 3 pour IPPON, 2 pour WAZA ARI ou 1 pour YUKO est levé. L'arbitre attribuera alors le pointage de la manière habituelle. Si la demande est jugée invalide, le coach perdra le droit de présenter une autre demande de vidéo pour le reste du combat.

- Le superviseur de l'examen vidéo ne peut annuler aucune décision des juges de coin à l'exception de SENSHU.
- Si le superviseur d'examen 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 MINAI et le coach conservera la carte. En cas de problèmes techniques (dysfonctionnements électriques, caméra, ordinateur, etc.) il n'est pas possible d'analyser la vidéo et de prendre une décision, la même procédure s'appliquera, 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 trop dure, un avertissement ou une pénalité doit être appliqué, et le coach conservera la carte.

- La demande de vidéo replay, faite par le coach, ne peut s'effectuer que sur les techniques portées par son athlète.

Toutes réclamations concernant les techniques de l'adversaire ne sont pas autorisées.

LE COACHING AUX NIVEAUX, DEPARTEMENTAL ET REGIONAL

ARTICLE 10. LES CARTES D'ACCREDITATIONS DES COACHES

Coaches territoriaux

Les cartes de coaches territoriaux sont valables 3 saisons sportives, 2024/2025, 2025/2026, 2026/2027.

Des meetings territoriaux sont organisés par les organes déconcentrés, le matin avant le début des compétitions, épreuves combat et kata, afin que les entraîneurs puissent être accrédités coaches territoriaux.

La participation à un des meetings territoriaux organisés le matin avant le début des compétitions est obligatoire afin d'être accrédité coach territorial.

A l'issue des meetings les coaches se verront attribuer une carte de coach territorial.

Afin de pouvoir coacher aux compétitions territoriales, les coaches territoriaux devront être en possession de leur carte de coach et devront la porter autour du cou.

La carte de coach, avec le cachet de l'organisme et la signature du responsable technique sera remise par l'organisme ayant organisé la 1ère compétition de la saison sportive.

Cette carte validée par un des organismes, départemental, régional, ayant organisé la 1ère compétition de la saison sportive, sera valable pour toutes les compétitions territoriales jusqu'au 31 juin 2026.

Un meeting doit être prévu par les directeurs techniques départementaux dès le début des premières compétitions de la saison sportive afin d'accréditer les coaches et remettre les cartes avec le cachet de l'organisme et la signature du DTD. Les cartes de coaches ainsi validées seront valable pour toutes les compétitions territoriales, et ce jusqu'au 31 juin 2026.

Les ligues régionales doivent également prévoir des meetings et des cartes de coaches à remettre lors des premières compétitions de la saison sportive, pour deux raisons :

- Si des ligues régionales organisent des compétitions non qualificatives avant les comités départementaux ;
- Pour les coaches n'ayant pas encore de carte.

Procédure d'accès des organes déconcentrés pour récupérer la plaquette des cartes territoriales.

Le ou la responsable de l'organe déconcentré ayant le code d'accès à SIKADA, (base de données fédérale) rentre le code pour accéder à l'espace dédié, puis clique sur l'onglet document, puis liste des documents, il ou elle trouvera la plaquette des cartes de coaches spécifiques.

Coaches nationaux

Les coaches nationaux sont exemptés des meetings organisés par les organes déconcentrés. Ils présenteront à chacune des compétitions territoriales, l'attestation historique de licence. Cette attestation est disponible sur la base de données fédérale SIKADA. Les organismes territoriaux ont la possibilité, s'ils le souhaitent, remettre également des cartes territoriales aux coaches nationaux afin de simplifier le contrôle.

ARTICLE 11. LES CONDITIONS POUR COACHER

COACH TERRITORIAL

PREREQUIS	
Licences	Licence fédérale de la saison sportive en cours
Age	18 ans minimum
Grade	1ère Dan

Diplôme	Minimum BFA ou DAF
Types de compétitions pour le coaching	Toutes les compétitions de karaté, Niveaux : régional et départemental

JEUNE COACH TERRITORIAL

PREREQUIS	
Licences	Licence fédérale de la saison sportive en cours
Age	14 à 15 ans pour coacher les catégories pupilles, benjamins, minimes. 16 à 17 ans pour coacher les catégories pupilles, benjamins, minimes et cadets.
Grade	1ère Dan
Diplôme	Minimum JFA *Attestation de l'JFA à présenter aux responsables des organes déconcentrés à chaque compétition territoriale*
Types de compétitions pour le coaching	Les compétitions pupilles, benjamins et minimes pour les jeunes coaches de 14 et 15 ans. Les compétitions pupilles, benjamins, minimes et cadets pour les jeunes coaches de 16 et 17 ans.

Les jeunes coaches n'ont pas de cartes territoriales pour coacher. La présentation, de l'JFA et d'une pièce d'identité suffit pour pouvoir coacher aux compétitions spécifiques à leurs âges. (Cf. au tableau ci-dessus)

NON CUMULS DES POSTES

Pour des raisons d'éthique et de déontologie, certaines fonctions sont incompatibles avec l'exercice simultané de la fonction de coach.

Les règles de cumul sont définies en fonction de la fonction exercée et du niveau de compétition concerné. Elles visent notamment à prévenir les situations de conflit d'intérêts et à garantir l'impartialité des compétitions.

Tableau récapitulatif des postes non cumulables

FONCTIONS	COMPÉTITIONS DÉPARTEMENTALES (CD)	COMPÉTITIONS RÉGIONALES (LR)	COMPÉTITIONS NATIONALES
Président(e) de Comité Départemental / Coach	**Non cumulable**	**Cumulable**	**Cumulable**
Président(e) de Ligue Régionale / Coach	**Non cumulable**	**Non cumulable**	**Cumulable**
Arbitre départemental / Coach	**Cumulable***	**Sans objet**	**Sans objet**
Arbitre régional / Coach	**Cumulable***	**Non Cumulable**	**Sans objet**
Arbitre national / Coach	**Cumulable***	**Cumulable***	**Non cumulable**
Responsable Départemental de l'Arbitrage (RDA) / Coach	**Non cumulable**	**Cumulable**	**Cumulable**
Responsable Régional de l'Arbitrage (RRA) / Coach	**Non Cumulable**	**Non cumulable**	**Cumulable**
Directeur(rice) Technique Départemental(e) (DTD) / Coach	**Non cumulable**	**Cumulable**	**Cumulable**
Directeur(rice) Technique Régional(e) (DTR) / Coach	**Non Cumulable**	**Non cumulable**	**Cumulable**

* Le cumul est possible uniquement lorsque l'intéressé(e) n'exerce pas la fonction d'arbitre lors de la compétition concernée.

Principe général : lorsqu'une fonction est déclarée non cumulable avec celle de coach, l'intéressé(e) ne peut exercer simultanément les deux fonctions lors d'une même compétition.

Les incompatibilités prévues au présent article s'apprécient au regard du niveau de compétition concerné et du périmètre de responsabilité attaché à la fonction exercée.

ARTICLE 12. LE QUOTA DE COACHES PAR CLUB POUVANT COACHER AUX COMPETITIONS TERRITORIALES

Pour toutes les compétitions départementales et régionales, le nombre de coaches par club et par compétition est de 5 maximums.

ARTICLE 13. LES DROITS ET DEVOIRS DES COACHES

Les devoirs des coaches

- Porter une tenue sportive règlementaire, survêtement complet, pantalon et veste à l'effigie du club, si possible, et chaussure de sport Aucun effet ajouté à cette tenue sportive n'est autorisé, excepté un carnet, porte document etc. pour prendre des notes ;
- En fin de saison sportive, en fonction du temps, les coaches pourront porter un tee-shirt à l'effigie du club ou un tee-shirt sportif. (Les débardeurs ou tout autre vêtement ne seront pas autorisés) ;
- Respecter et faire respecter les règlements fédéraux en vigueur (arbitrage et compétitions) ;
- Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance ;
- Respecter la zone attribuée pour coacher ;
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching durant tout le combat ;
- S'interdire d'effectuer des gestes de protestation et de parler aux arbitres ;
- S'interdire de traverser les surfaces de compétitions (tatamis) ;
- Etre le garant du comportement et des actes de ses compétiteurs ;
- Etre le garant du comportement et des actes des licenciés du club, des parents et des accompagnants des sportifs lors des compétitions ;
- Préparer et placer les compétiteurs dans les zones d'appels ;
- Veiller à ce que le compétiteur ou l'équipe se présente à l'appel pour combattre. Après le 1er appel, deux autres appels seront effectués, à l'issue de ces trois appels le sportif ou l'équipe sera disqualifiée ;
- Avoir une attitude digne et de réserve lors des manifestations vis-à-vis du sportif, du public, du corps arbitral, de la commission sportive, des autres coaches, compétiteurs et envers toute autre personne présente ;
- Respecter toutes les décisions des arbitres ;
- De ne pas prendre part à une épreuve non autorisée par la fédération ou ses organes déconcentrés ;
- De ne pas refuser d'exécuter une décision fédérale ;
- De ne pas tenter seul ou avec d'autres licenciés ou associations de porter atteinte au prestige ou à l'autorité de la fédération ;
- De ne pas commettre une faute contre l'honneur, la probité, la bienséance.
- Le directeur technique ou son représentant peut interpeller un coach ayant un comportement agité afin de le rappeler à l'ordre.

En cas de contestation relative à une décision, le directeur technique ou son représentant intervient pour un rappel au règlement.

En cas de récidive et en fonction de la gravité des faits, le directeur technique ou son représentant peut décider d'appliquer les sanctions prévues dans le chapitre suivant, (les degrés de sanctions).

Droits des coaches

- Les coaches ayant participé à un des meetings (départemental ou interdépartemental ou régional), sont habilités à coacher dans chacun de ces organismes ;
- Peuvent circuler dans les zones leurs étant réservées. Ils peuvent photographier et/ou récupérer « les tirages aux sorts » à l'emplacement prévu à cet effet ;
- Ils accompagnent les sportifs sur l'aire de compétition ;
- Le coach peut prendre place dans le box vide même si le combat a commencé, à condition que le combat où il coachait simultanément sur un autre tatami soit terminé.

ARTICLE 14. COMPORTEMENT ET CONDUITE DU COACH

- Un arbitre peut avertir le coach qui ne se conforme pas à une conduite appropriée ou qui interfère avec le bon déroulement du combat. Si son comportement ne s'améliore pas, l'arbitre peut l'exclure pour ce combat.
- Un seul coach par combat est autorisé à accompagner le compétiteur à proximité de la zone de compétition avant le combat de celui-ci.
  Tous les autres coaches inscrits et accrédités, ou tous les autres membres du club, ne sont pas autorisés à interférer ou accompagner le compétiteur durant le même combat sous peine de se voir retirer la carte.
- Les compétiteurs qui se présentent dans la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté-gi irrégulier auront deux minutes pour corriger leur tenue, et le coach perdra automatiquement le droit de coacher ce combat.

Lors des compétitions, le coach qui ne respecte pas, en toute circonstance, les règles d'éthique et de bonne conduite et adopte un comportement inapproprié et interdit envers le corps arbitral, les sportifs, les coaches, les officiels ou toute autre personne… ne pourra plus coacher sur cette compétition. De plus, un courrier lui sera adressé par la direction technique nationale qui pourra, si les circonstances le justifient, suspendre le coach pour une période déterminée.

Par ailleurs, en fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire peut être saisie.

Barème du Ranking National

Attribution des points selon le classement

Classement	Championnat de France	Coupe de France
1er	**15 points**	**13 points**
2e	**12 points**	**10 points**
3e	**9 points**	**8 points**
5e	**7 points**	**6 points**
7e	**5 points**	**4 points**

Principes de calcul

- Le Ranking National est établi à partir des résultats obtenus lors de la **Coupe de France** et du **Championnat de France**.
- Les points acquis sont cumulés sur la période de référence définie par la DTN.
- Le **Championnat de France** bénéficie d'une pondération supérieure afin de valoriser le titre national.
- Les compétitions internationales, Opens et autres compétitions ne sont pas prises en compte dans le calcul du Ranking National.
- Les **huit premiers** du Ranking National sont désignés têtes de série lors des compétitions nationales.

Départage en cas d'égalité

En cas d'égalité de points, les athlètes sont départagés successivement par :

1. le meilleur classement obtenu au **Championnat de France** ;
2. le meilleur classement obtenu à la **Coupe de France** ;
3. le meilleur résultat obtenu lors de la compétition la plus récente ;
4. une décision motivée de la DTN.

SAISON 2026-2027

FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr