



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

SAISON
**23
24**



RÈGLEMENT ARBITRAGE KARATÉ

ARTICLE 1 : ZONE DE COMPETITION KUMITE	5
ARTICLE 2 : TENUE ET ÉQUIPEMENT DE PROTECTION	6
2.1 Arbitres et juges.....	6
2.2 Compétiteurs.....	6
2.2.4. Veste de kimono :	6
2.3 Coaches.....	8
ARTICLE 3 : ORGANISATION DES COMPETITIONS DE KUMITE	9
3.1 Organisation des compétitions.....	9
3.2 Nombre de compétiteurs par équipe.....	9
3.3 Ordre de combat des équipes	9
ARTICLE 4 : L'EQUIPE ARBITRALE	10
4.1. Composition.....	10
4.2 Formalités et changement de juges.....	10
ARTICLE 5 : DURÉE DU MATCH COMBAT.....	11
ARTICLE 6 : KIKEN - DÉFAUT DE PRESENTATION SUR L'AIRE DE COMPETITION.....	11
ARTICLE 7 : DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS.....	12
7.1 Début de combat : les saluts.....	12
7.2 Suspension et arrêt de combat.....	12
ARTICLE 8 : ATTRIBUTION DES SCORES.....	14
8.5 Critères généraux pour juger les attitudes techniques et donner le(s) point(s) :	14
8.6. Attribution des points :	15
8.13. Concordance : Points - Techniques.....	16
ARTICLE 9 : COMPORTEMENTS INTERDITS	17
9.1 Types de comportements interdits.....	17
ARTICLE 10 : AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS & REGLE DES 10 SECONDES.....	20
10.1 Avertissements informels.....	20
10.2 Avertissements officiels.....	20
10.3 Disqualification des compétiteurs individuels dans les matchs par équipe....	24
ARTICLE 11 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION	25
11.1 Compétiteurs déclarés inaptes au combat.....	25
11.2 Procédure de traitement des blessures.....	25
11.3 Blessure des deux compétiteurs.....	26
ARTICLE 12 : CRITERES DE DECISION.....	27
12.1 Général.....	27
12.2 Critères pour déterminer le vainqueur d'un combat.....	27

12.2.1 Le vainqueur d'un combat est déterminé par les situations suivantes :.....	27
12.3 Critères pour déterminer le vainqueur d'un match par équipe.....	28
12.4 Scores.....	30
ARTICLE 13 : RÉCLAMATION OFFICIELLE	31
Dispositions générales.....	31
ARTICLE 14 : DEMANDE DE VIDEO REPLAY AU NIVEAU NATIONAL.....	32
ARTICLE 15 : POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS.....	34
15.1 Commission d'arbitrage.....	34
15.2 Responsable de Tatami et Responsable de Tatami Adjoint.....	34
15.3 Arbitres.....	34
15.4 Juges.....	35
15.5 Kansa.....	35
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS ENFANTS ET JEUNES.....	37
COMBAT.....	37
ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION.....	37
ARTICLE 2 - EQUIPEMENT	37
ARTICLE 3 - DUREE DU COMBAT	37
ARTICLE 4 - COMPORTEMENTS INTERDITS.....	38
ANNEXE 1 - TERMINOLOGIE.....	39
ANNEXE 2 - GESTUELLES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX	42
Démarrage et arrêt du combat.....	42
Points et annulation.....	43
Mise en garde	44
Décision	46
Signaux de vidéo replay.....	47
Signaux aux drapeaux.....	48
ANNEXE 3 - DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE/COMBAT	49
Niveau Départemental et Interdepartemental (zone interdepartementale) et National pour les Coupes de France Pupilles / Benjamins.....	49
Au niveau Régional (Ligue Régionale) et National	49
Dimension de l'aire de compétition	50
ANNEXE 4 - MARQUAGE FFK AUTORISE SUR LE KARATE-GI.....	51
REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA.....	52
ARTICLE 1 - REGLES GENERALES.....	52
ARTICLE 2 - SURFACE DE COMPETITION.....	52
ARTICLE 3 - TENUE OFFICIELLE.....	52
3.1 Juges	52
3.2 Compétiteurs.....	53
3.2.4 Veste de kimono :	53
3.3 Coaches.....	54
ARTICLE 4 - ORGANISATION DE LA COMPETITION	55

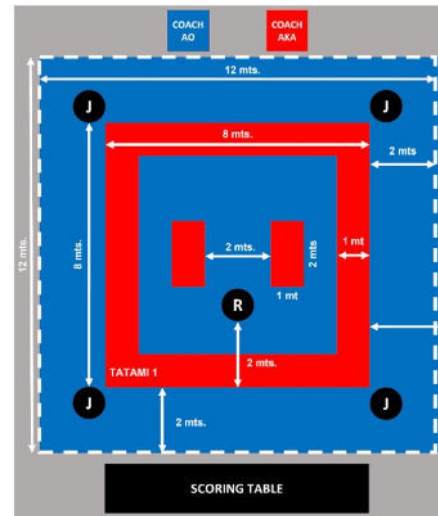
4.3. La compétition en équipe.....	55
ARTICLE 5 - L'EQUIPE ARBITRALE.....	57
ARTICLE 6 - CRITÈRES DE JUGEMENT.....	58
6.6 En équipe.....	58
6.7 Sous-critères de jugement d'exécution :.....	59
ARTICLE 7 - DISQUALIFICATIONS ET FAUTES.....	60
7.1 Disqualification	60
7.2 Fautes.....	60
ARTICLE 8 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION.....	61
8.4 Disqualification.....	61
8.5 KIKEN.....	61
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE KATA ENFANTS ET JEUNES.....	62
KATA.....	62
Particularité de la coupe de France combat et kata pupilles et benjamins.....	62
Coupe de France 1ère Division.....	62
ANNEXE 1 : LISTE DES KATAS.....	63
LISTE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE.....	66

ARTICLE 1 : ZONE DE COMPETITION KUMITE

1.1. 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 mètres (mesurés de l'extérieur) avec un mètre de tapis extérieur en rouge, marquant la limite de l'aire de compétition.

1.2. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés comme surface de sécurité. Cette surface de 10M X 10M est composé de tatamis.

1.3. Il ne doit y avoir aucune publicité, enseigne, mur, pilier, etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.



1.4. Deux tapis sont inversés sur le côté rouge (ou autrement coloré) à une distance d'un mètre du centre du tapis pour former une frontière entre les compétiteurs. Lors du démarrage ou de la reprise du combat, les compétiteurs se tiennent au centre du tapis dans la zone rouge réservée, face à face.

1.5. L'arbitre (SHUSHIN) se tiendra centré entre les deux compétiteurs à une distance de deux mètres de la limite de l'aire de compétition. L'arbitre doit s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints pendant la compétition.

1.6. Les 4 juges (FUKUSHIN) seront assis aux coins du tatami dans la zone de sécurité. L'Arbitre peut se déplacer sur tout le Tatami, y compris la zone de sécurité où les juges sont assis (sans les gêner). Chaque juge sera équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu ou d'un dispositif de signalisation électronique.

1.7. La table de marque de l'aire de compétition est composée d'un chronomètreur et d'un KANSA qui sera assis à côté de ce dernier. Des chaises seront mises à disposition pour les responsables de tatamis et les arbitres en retrait de cette table.

1.8. Les coaches seront assis à l'extérieur de la zone de sécurité, de leurs côtés respectifs du Tatami face à la table officielle.

ARTICLE 2 : TENUE ET ÉQUIPEMENT DE PROTECTION

Les arbitres, les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle définie ci-après/ La commission d'arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

2.1 ARBITRES ET JUGES

2.1.1. La tenue officielle est la suivante :

- Un blazer bleu marine, droit, non croisé à boutonnage simple
- Pantalon uni gris clair sans revers (pantalon officiel de la FFK)
- 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.
- Un sifflet noir avec un cordon blanc discret pour le sifflet.

2.1.2. Le port de bijoux (montre, bracelet, boucles d'oreille, pin's) n'est pas autorisé de manière générale pour les arbitres.

Une exception est faite pour : une alliance simple, une pince à cheveux ou des boucles d'oreille discrètes qui peuvent être autorisées.

Les cheveux doivent être dégagés des épaules et le maquillage doit être discret également.

2.1.3. Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme officiel à toutes compétitions, briefings et stages.

2.1.4. Le responsable des arbitres peut accorder le retrait de la veste en cas de température excessive.

2.2 COMPÉTITEURS

2.2.1. Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc **avec ou sans** bande de couleur, ou liseré, sans broderie personnelle.

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 sa ceinture.

2.2.2. Les marquages autorisés sont ceux définis par la réglementation FFK (en annexe du présent document). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste.

2.2.3. Les femmes **peuvent** porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI.

2.2.4. Veste de kimono :

2.2.4.a Veste autorisée avec bandes couleur or, au niveau des épaules, uniquement pour le champion du monde en titre dans la catégorie individuelle.

2.2.4.b Les cordons, qui sont obligatoires et qui retiennent la veste, doivent être attachés au début du combat. Toutefois, s'ils étaient arrachés pendant le combat, le compétiteur n'est pas tenu de changer de veste pendant ce combat mais doit la changer au tour suivant.

2.2.4.c La veste, quand elle est également attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse.

2.2.4.d Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.

2.2.5. Ceinture :

2.2.5.a L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.

2.2.5.b Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue) sans broderie, ni inscription.

2.2.5.c Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud sans broderie personnelle. La longueur de la ceinture ne doit pas entraver la sécurité des compétiteurs et le bon déroulement du combat.

2.2.6. Pantalon :

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

2.2.7. Protections :

2.2.7.a Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFK.

2.2.7.b Le port des gants et de protections de tibias et pieds est obligatoire. Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus. Il en est de même pour les protections de pieds et des protèges tibias.

2.2.7.c Les protèges tibias doivent être souples.

2.2.7.d Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire). Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur sera entièrement responsable en cas de blessure.

2.2.7.e Pour les hommes, le port de la coquille, et pour les femmes le port du protège-poitrine, sont également obligatoires.

2.2.7.f Les combattants minimes sont équipés d'un casque et d'un plastron réversible bleu et rouge (les casques et les plastrons ne seront plus mis à disposition par la Fédération).

2.2.8. Hygiène :

2.2.8.a Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le HACHIMAKI (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Lorsque l'arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat.

2.2.8.b Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.

2.2.8.c Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, pin's...) est interdit. Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.

2.2.8.d Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites. Un élastique noir ou blanc est autorisé.

2.2.9. Sécurité / santé :

2.2.9.a Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

2.2.9.b L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le représentant médical de la compétition et le responsable de la compétition.

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

Il est du devoir du KANSA, avant chaque match ou combat, de s'assurer que les compétiteurs portent l'équipement approuvé par la FFK.

2.3 COACHES

2.3.1 Les coaches doivent porter une tenue sportive réglementaire : pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club et des chaussures de sport. Les coaches doivent à tout moment pendant la compétition afficher leur identification officielle.

2.3.2 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 sera pas autorisé).

2.3.3 Aucun matériel additionnel n'est autorisé (caméra, tablette, appareil de photo, sac...) à l'exception d'un papier et d'un stylo.

2.3.4 Voir règlement spécifique COACH.

ARTICLE 3 : ORGANISATION DES COMPETITIONS DE KUMITE

3.1 ORGANISATION DES COMPETITIONS

3.1.1. Les compétitions de karaté Kumite prennent la forme de compétitions individuelles divisées par sexe, groupes d'âge et catégories de poids et/ou de compétitions par équipe divisées par sexe sans catégories de poids.

3.1.2. Deux systèmes d'élimination peuvent être mis en place :

- Système du simple repêchage
- Système 1^{ère} et 2^{ème} division sans repêchage.

(Voir règlement des compétitions)

3.2 NOMBRE DE COMPETITEURS PAR EQUIPE

3.2.1 Les équipes masculines sont composées **de cinq à sept membres** dont cinq combattent. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 5 combattants ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 3 combattants.

3.2.2 Les équipes féminines sont composées **de trois à quatre membres** dont trois combattent. Cependant, les clubs ne pouvant pas présenter 3 combattantes ont la possibilité de présenter une équipe d'au moins 2 combattantes.

3.2.3 Dans les compétitions de kumité par équipe, il n'y a pas de remplaçants attitrés.

3.3 ORDRE DE COMBAT DES EQUIPES

3.3.1 Avant chaque rencontre, un représentant de l'équipe (soit le coach soit un compétiteur désigné par l'équipe) remet à l'équipe arbitrale, le formulaire officiel devant inclure le nom du club, les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent.

3.3.2 **Une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être modifié avant la fin de la rencontre.**

3.3.3 Une équipe est **disqualifiée** lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées sur le formulaire officiel déposé à la table.

3.3.4 Le choix des participants de la rencontre ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent, peuvent varier à chaque tour.

3.3.5 Lorsque l'équipe s'aligne avant chaque tour, elle doit se présenter avec les compétiteurs qui vont réellement combattre. Le (ou les) remplaçant(s) restent hors de l'aire de compétition.

3.3.6 Positionnement des compétiteurs : le compétiteur numéro 1 est le plus éloigné de la table de marque.

3.3.7 Dans les matchs par équipe où un compétiteur perd en raison de KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU, tout score pour le compétiteur disqualifié sera remis à zéro, et le score de l'adversaire sera porté à 8.

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE ARBITRALE

4.1. COMPOSITION

4.1.1 AU NIVEAU DEPARTEMENTAL ET DE LA ZONE INTERDEPARTEMENTALE :

Dans les compétitions minimales, cadets, juniors et seniors, les Départements et les Zones Interdépartementales peuvent, s'ils le souhaitent, avoir **une équipe arbitrale de 3 juges** et **supprimer le KANSA**. C'est le Responsable de tatami qui jouera ce rôle.

4.1.2 AU NIVEAU DE LA LIGUE REGIONALE ET NATIONAL

Dans les compétitions minimales cadets, juniors et seniors, à chaque combat, l'équipe arbitrale se compose d'un arbitre, de 4 juges et d'un KANSA.

La table de l'aire de compétition est composée d'un chronométreur et d'un KANSA qui sera assis à côté de ce dernier. Des chaises seront mises à disposition pour les responsables de tatamis et les arbitres en retrait de cette table.

4.1.3 L'arbitre, les juges, le KANSA, et le juge vidéo replay d'un combat de Kumité ne doivent pas appartenir à la même ligue que l'un des participants ou avoir tout autre conflit d'intérêts. **Il demeure du devoir de tout officiel de signaler lui-même tout conflit d'intérêts** possible avant le début du combat ou du match.

4.2 FORMALITES ET CHANGEMENT DE JUGES

4.2.1 Au début d'un match kumité, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de la zone de match. À gauche de l'arbitre se trouvent les juges numéros 1 et 2, et à droite se trouvent les juges numéros 3 et 4.

4.2.2 Lors des finales, après l'échange formel des saluts des compétiteurs et du panel d'arbitres, l'arbitre fait un pas en arrière, les juges se tournent vers l'arbitre et tous saluent ensemble. Tous prennent alors leurs positions.

4.2.3 Lors du changement de Juges, les officiels sortants, à l'exception du KANSA, s'alignent, saluent ensemble (REI), puis quittent l'aire de compétition.

4.2.4 Lorsque des juges échangent leurs places, le juge entrant va vers le juge sortant, ils saluent ensemble et changent de position.

4.2.5 Dans les matchs par équipes, à condition que l'ensemble du panel détienne la qualification requise, les postes d'arbitre et de juge doivent être alternés entre chaque combat. Si un ou plusieurs officiels ne possèdent pas la qualification requise en tant qu'arbitre, ils resteront juges en exercice et seront exclus de la rotation.

ARTICLE 5 : DURÉE DU MATCH COMBAT

5.1 La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge :

- **Trois minutes** pour les SENIORS et les ESPOIRS Masculins et Féminins (équipes et individuels) - *A l'exception de la coupe corpo intergénérationnelle et des VETERANS (2 minutes).*
- **Deux minutes** pour les MINIMES, CADETS et JUNIORS Masculins et Féminins (équipes et individuels).

5.2. 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.

5.3. 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 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 coup de sifflet qui annonce la fin de match).

La fin du combat est annoncée par un second signal sonore (*le chronométrateur doit observer le chronomètre dès l'annonce des 15 secondes et donner un coup de sifflet sur le « 00:00 :0 » afin de signifier la fin du temps*).

5.4. 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**.

ARTICLE 6 : KIKEN – DÉFAUT DE PRESENTATION SUR L'AIRE DE COMPETITION

6.1. KIKEN est la décision rendue lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur ordre de l'arbitre. Les motifs d'abandon peuvent inclure des blessures non imputables aux actions de l'adversaire.

6.2. KIKEN signifie que le compétiteur est disqualifié de cette catégorie, bien que cela n'affecte pas sa participation dans une autre catégorie.

ARTICLE 7 : DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

Les termes et gestes à utiliser par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat/match seront tels que spécifiés dans l'ANNEXE 2.

7.1 DEBUT DE COMBAT : LES SALUTS

7.1.1 Pour chaque catégorie, il y aura une cérémonie avec un salut des compétiteurs face à face, OTAGAI NI REI. À la fin du ou des combats, les deux compétiteurs saluent également face à face : OTAGAI NI REI.

7.1.2 L'arbitre et les juges doivent prendre leurs positions et, après un échange de saluts entre les compétiteurs ; l'arbitre annoncera "SHOBU HAJIME !" et le combat commencera.

7.1.3 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.**

7.2 SUSPENSION ET ARRET DE COMBAT

7.1.1 L'arbitre arrêtera le combat en annonçant "YAME". Si nécessaire, l'Arbitre ordonnera aux compétiteurs de reprendre leurs positions d'origine : « MOTO NO ICHI » (retourne à sa position initiale).

7.2.2 Dans le cas d'un score à attribuer, l'Arbitre identifie le Compétiteur (AKA ou AO), la zone attaquée (JODAN ou CHUDAN), puis attribue le score correspondant (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON) en utilisant le geste prescrit. L'Arbitre relance alors le combat en appelant « TSUZUKETE HAJIME ».

7.2.3 Lorsqu'un compétiteur a établi une nette avance de huit points au cours d'un combat, l'arbitre annoncera "YAME", ordonnera aux compétiteurs de retourner à leurs points de départ et attribuera le score applicable. Le gagnant est alors déclaré et désigné par l'Arbitre en levant la main du côté du gagnant et déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est terminé à ce stade.

7.2.4 Lorsque le temps est écoulé, le compétiteur qui a le plus de points est déclaré vainqueur, indiqué par l'arbitre en levant la main du côté du vainqueur et déclarant "AO (AKA) NO KACHI". Le combat est terminé à ce stade.

7.2.5 En cas d'égalité des points sans SENSHU à la fin d'un combat non concluant (après le ENSHOSEN), le panel d'arbitres (l'arbitre et les quatre juges) décidera du vainqueur du combat par HANTEI. Les quatre juges donneront immédiatement leur vote/jugement après que l'arbitre aura annoncé "HANTEI" et lorsqu'il sifflera. **Notons qu'à ce moment l'arbitre ne vote pas.**

L'Arbitre lèvera ensuite son bras et déclarera le gagnant ; « AO (AKA) NO KACHI », **et si nécessaire, par cette action, brisera l'égalité.**

7.2.6 Face aux situations suivantes, l'Arbitre annoncera "YAME!" et interrompt temporairement le combat :

- Lorsque l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la zone de compétition, à l'exception de permettre à un compétiteur de marquer immédiatement sur un adversaire qui a quitté la zone de compétition.
- Lorsque l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster le KARATE-GI ou l'équipement de protection.
- Lorsqu'un compétiteur a commis une infraction au règlement.
- Lorsque l'arbitre considère que l'un des compétiteurs ou les deux ne peuvent pas continuer le combat en raison de blessures, de maladie ou d'autres causes.
- Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire et n'exécute pas une technique immédiate ou une projection.
- Lorsqu'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés et qu'aucun des compétiteurs ne parvient à enchaîner immédiatement avec une technique qui marque.
- 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 torse contre torse sans tenter immédiatement une projection ou autre technique et 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.
- Lorsque qu'un coach fait appel à la vidéo replay.
- Pour toute autre raison que l'arbitre juge nécessaire.

ARTICLE 8 : ATTRIBUTION DES SCORES

8.1. Un score est attribué à un compétiteur lorsque deux juges ou plus indiquent un score ou lorsque l'arbitre de la vidéo replay accorde un score après qu'un coach ait émis une demande de vidéo.

8.2. Les points sont marqués par une technique de karaté traditionnelle, avec la main ou le pied, exécutée avec contrôle.

8.3. **Seule la première technique** correctement exécutée d'un échange sera notée, à l'exception d'une combinaison efficace de techniques, auquel cas la technique **ayant obtenu le score le plus élevé** comptera, quelle que soit la séquence de techniques dans la combinaison.

8.4. Les points sont accordés lorsque deux juges au moins ont brandi leur drapeau pour le même compétiteur et que l'arbitre ne délivre pas de sanction à ce compétiteur sur cette même action.

8.5 CRITERES GENERAUX POUR JUGER LES ATTITUDES TECHNIQUES ET DONNER LE(S) POINT(S) :

a) Le potentiel d'efficacité de la technique considérée

Ce critère regroupe :

- *Bonne forme* : technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.
- *Attitude correcte* : se réfère à une concentration élevée exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
- *Grande vigueur d'application* : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.

b) La conservation de l'état de vigilance de l'attaquant

Critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

c) Le fait que la technique a été portée avec un bon « timing »

Signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.

d) Le fait que la technique a été portée à une distance correcte

La bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique.

8.5. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- a) Tête b) Visage c) Cou d) Abdomen e) Poitrine f) Dos g) Côtés

8.6. ATTRIBUTION DES POINTS :

- **YUKO** (1 point) est attribué pour Tsuki (coup droit) ou Uchi (frappe) dans une zone de score.
- **WAZA-ARI** (2 points) est attribué pour les coups de pied 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.

8.7. Les techniques dans la zone CHUDAN peuvent être exécutées avec un impact contrôlé sans blesser l'adversaire. Une perte de souffle chez le destinataire d'un coup n'indique pas en soi un manque de contrôle.

8.8. 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 *Skintouch (touchée de peau)*, sans provoquer d'impact - à l'exception de la zone de la **gorge** où **aucun contact** physique n'est autorisé.

8.9. **Pour les minimes et les enfants**, les techniques JODAN peuvent marquer lorsqu'elles sont arrêtées à moins de **10 cm de la cible** pour les coups de pied et **5 cm** pour les techniques de poing.

8.10. La "*Skintouch*" (*touchée de peau*) est autorisée dans les catégories **cadets, juniors, espoirs et seniors**. → *Pour les minimes et les enfants, la Skin Touch est autorisée uniquement pour les coups de pied.*

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

8.12. 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 se trouve en dehors de la zone de compétition (JOGAI),
- Suivie d'une faute - à l'exception de JOGAI,
- Le compétiteur tourne le dos à l'adversaire après une technique (manque de vigilance),
- Lors d'une violation des règles (comme un contact excessif, saisir etc.).

8.13. CONCORDANCE : POINTS - TECHNIQUES

TERMES	POINTS	TECHNIQUES	CRITERES DE TECHNIQUE
IPPON	3 points	Coups de pied JODAN Balayage suivi d'une technique valable	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les formes de coups de pied devront être effectives et parfaitement exécutées. - Le balayage ou la projection suivie d'une technique valable effectuée immédiatement. - Le compétiteur qui marque, sur son adversaire dont une autre partie du corps que les pieds touche le sol, qu'il ait été projeté / balayé réglementairement ou qu'il soit tombé par sa propre faute. - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).
WAZA-ARI	2 points	Coups de pied CHUDAN	<ul style="list-style-type: none"> - Les coups de pied peuvent être exécutés de face ou de côté, mais la technique doit être effective. - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).
YUKO	1 point	JODAN ou CHUDAN / TSUKI ou UCHI	<ul style="list-style-type: none"> - Les techniques doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. - Les techniques effectives qui arrivent sur l'omoplate (y compris les techniques réalisées dans le dos). - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).

ARTICLE 9 : COMPORTEMENTS INTERDITS

9.1 TYPES DE COMPORTEMENTS INTERDITS

Les comportements interdits sont regroupés dans une seule catégorie d'infraction. Les 16 comportements suivants sont interdits :

1. Les techniques qui ont un contact excessif, compte tenu de la zone attaquée, et les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras, aux jambes, à l'aîne, aux articulations ou au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques « mains ouvertes ».
4. Les techniques exécutées après "WAKARETE" et avant que "TSUZUKETE HAJIME" ne soit annoncés
5. Les techniques de projection dangereuses ou interdites.
6. Feindre ou exagérer une blessure.
7. Sortir de l'aire de compétition (JOGAI) de manière volontaire et non provoquée par l'adversaire.
8. Se mettre en danger en se livrant à un comportement qui expose le compétiteur à des blessures par l'adversaire, ou en omettant de prendre des mesures adéquates pour se protéger (MUBOBI).
9. Fuir le combat en empêchant l'adversaire d'avoir la possibilité de marquer.
10. 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**).
11. Tirer, rester au corps à corps, lutter, pousser ou se tenir poitrine contre poitrine sans tenter de marquer une technique.
12. Saisir l'adversaire avec les deux mains pour toute autre raison que l'exécution d'une projection après avoir attrapé la jambe de l'adversaire.
13. Saisir le bras ou le Karate-Gi de l'adversaire avec une main sans immédiatement tenter une technique de score ou un retrait.
14. Techniques qui, du fait de leur nature, ne peuvent être maîtrisées pour la sécurité de l'adversaire et les attaques dangereuses et incontrôlées.
15. Attaques simulées ou réelles avec la tête, les genoux ou les coudes.
16. 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.

SITUATIONS	EXPLICATIONS / DECISIONS
MUBOBI (mise en danger)	<ul style="list-style-type: none">• 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.
JOGAI (Sortie)	<ul style="list-style-type: none">• 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

SITUATIONS	EXPLICATIONS / DECISIONS
	<p>projeté en dehors de la surface.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans l'aire de compétition et sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et annonce : <ul style="list-style-type: none"> - 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 compte la technique si elle est effective mais ne pénalise pas la sortie. • 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 : <ul style="list-style-type: none"> - le point pour la technique effective, - JOGAÏ pour le compétiteur sorti.
<p style="text-align: center;">Saisir, pousser, lutter, sortir avant ou après ATOSHIBARA KU</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 : <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Si le fautif avait un SENSHU, l'arbitre lui retire le SENSHU.</p>
<p style="text-align: center;">Exagération Simulation</p>	<p>1. Exagérer une blessure (C'est-à-dire lorsqu'il n'y a pas de point accordé mais qu'un avertissement pour contact est donné à l'adversaire) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tout cas de feinte 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 ou SHIKKAKU. <p>2. Feindre une blessure (C'est-à-dire que l'arbitre accorde le point à l'adversaire)</p>

SITUATIONS	EXPLICATIONS / DECISIONS
	<p>- 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 HANSOKU CHUI.</p> <p>3. Simuler une blessure (C'est-à-dire lorsque l'arbitre n'accorde ni le point, ni un contact à l'adversaire)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La tentative de feindre une blessure, quand elle est légère (se <i>toucher le visage par exemple</i>), 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 plus grave telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., recevra directement SHIKKAKU.
<p>Contacts</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pour les compétitions CADETS, JUNIORS et SENIORS, une « touche » ou contact léger et maîtrisé au visage, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provoquant aucune blessure, est autorisé. • Lorsque le contact est trop fort et cause une blessure, un avertissement adéquat doit être donné CHUI - HANSOKU CHUI ou HANSOKU.

9.1.2 En outre, 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.**

9.1.3 **Seul le coach désigné pour ce combat** spécifique est **autorisé** à accompagner le compétiteur depuis la place attribuée au coach, à proximité de la zone de compétition.

Tous les autres Coaches inscrits et accrédités, ou tous les autres membres inscrit de la délégation, **ne sont pas autorisés à interférer ou accompagner le compétiteur** durant le même combat sous peine de se voir retirer leur carte.

9.1.4 Les instructions et les commentaires du coach ne doivent pas interférer avec la procédure. Le coach peut parler librement au compétiteur lorsque le combat est arrêté **mais doit à tout moment s'abstenir de commenter les jugements.**

ARTICLE 10 : AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS & REGLE DES 10 SECONDES

10.1 AVERTISSEMENTS INFORMELS

Des avertissements informels sont utilisés pour faciliter la continuité de l'action sans arrêter le combat. Ils ne sont pas destinés à remplacer les avertissements formels lorsque ceux-ci sont appropriés, et l'Arbitre doit procéder à des avertissements formels ou à des sanctions, le cas échéant, si l'avertissement informel n'est pas réagi par les compétiteurs.

Il existe trois types d'avertissements informels :

- **TSUZUKETE** pour encourager l'activité
- **WAKARETE** pour briser un corps à corps
- **ATO SHI BARAKU** pour signaler les 15 dernières secondes du combat

10.1.1 TSUZUKETE permet d'inciter les compétiteurs à combattre. Le geste est le même que lorsque l'arbitre invite les combattants à reprendre un combat, combiné avec l'instruction « TSUZUKETE ».

10.1.2 Pour interrompre un corps à corps, l'arbitre utilisera le même geste que celui destiné à faire sortir les compétiteurs du TATAMI, en ajoutant l'ordre "WAKARETE" afin de suspendre momentanément l'action sans arrêter le chronomètre. Les compétiteurs doivent se séparer - après quoi l'ordre « TSUZUKETE » est donné pour reprendre l'action.

Une fois que WAKARETE est annoncé par l'arbitre, les coaches n'ont plus la possibilité de faire une demande de vidéo.

10.1.3 Si WAKARETE est annoncé lorsqu'un compétiteur est proche de la sortie, l'arbitre doit s'assurer que l'adversaire se retire suffisamment pour se désengager avant que TSUZUKETE ne soit annoncé.

10.1.4 TSUZUKETE, sauf s'il est précédé de WAKARETE, n'est pas utilisé s'il reste moins de 15 secondes dans le combat.

10.1.5 Une technique par ailleurs correctement exécutée ne sera pas comptabilisée si elle est exécutée en même temps que l'annonce du WAKARETE - mais ne sera pas pénalisée.

Une technique non contrôlée fera l'objet d'un avertissement ou d'une pénalité de manière normale.

10.2 AVERTISSEMENTS OFFICIELS

Il existe deux degrés d'avertissements officiels ; CHUI et HANSOKU CHUI :

- **CHUI** : Avertissement
- **HANSOKU CHUI** : Avertissement de disqualification en cas de nouvelle infraction.

10.2.1. Il existe deux types de pénalités qui correspondent à deux niveaux différents de disqualification :

- **HANSOKU** : Disqualification du combat. Il s'agit de la pénalité de disqualification **faisant** suite infraction très grave ou lorsque HANSOKU CHUI a déjà été donné.
- **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 a pu être inscrit. SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit avec malveillance ou commet un acte qui nuit au prestige et à l'honneur du karaté.

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 (4 ^{ème} 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 comme ne respectant pas les règles et l'esprit du tournoi. • C'est la disqualification du tournoi au minimum. • L'arbitre appelle ses juges (SHUGO) pour décider du SHIKKAKU. • Les juges retournent à leur place et doivent signaler SHIKKAKU à l'aide des drapeaux. • L'arbitre annonce publiquement le SHIKKAKU.

AVERTISSEMENTS PENALITES	EXPLICATIONS
	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p style="text-align: center;">KIKEN (Abandon)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou en sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures dont l'adversaire ne peut pas être tenu responsable. • L'abandon entraîne la disqualification du combat. • Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est KIKEN, est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0. • Le compétiteur KIKEN est retiré de sa catégorie et ne peut être repêché mais il peut participer à la compétition KATA.

10.2.3 Dans les cas où AKA et AO sont disqualifiés dans le même combat par HANSOKU ou SHIKKAKU, les adversaires programmés pour le tour suivant gagneront par bye (et aucun résultat n'est annoncé).

10.2.4. **Une grave violation** de la **discipline** ou **un comportement malveillant** sur ou en dehors de la zone de compétition par le compétiteur ou son entourage peut entraîner d'autres mesures disciplinaires de la part de la Commission Disciplinaire.

10.2.5. **Contact excessif** : Lorsque le contact est considéré par l'Arbitre comme trop fort, mais ne diminue pas les chances de gagner du compétiteur, un avertissement (CHUI) peut être donné.

10.2.6. **Contact causant une blessure** : Toute technique entraînant une blessure peut, à moins qu'elle ne soit causée par le destinataire, entraîner un avertissement ou une pénalité. Les compétiteurs doivent exécuter toutes les techniques avec contrôle et bonne forme. S'ils ne le peuvent pas, quelle que soit la technique mal utilisée, un avertissement ou une pénalité doit être imposé.

10.2.7. **Observation après contact** : L'arbitre doit continuer à observer le compétiteur blessé jusqu'à ce que le combat ne reprenne et laisser suffisamment de temps pour l'observation. Un court délai avant de rendre un jugement permet à des symptômes de blessure tels qu'un saignement de nez de se développer ou de révéler tout effort du compétiteur pour aggraver une blessure légère pour un avantage tactique.

10.2.8. **Réaction excessive au contact** : Une légère réaction excessive recevra un CHUI. Une démonstration évidente d'exagération recevra un HANSOKU CHUI. Une exagération plus sérieuse telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., peut recevoir HANSOKU directement.

10.2.9. Exagérer une blessure (C'est-à-dire lorsqu'il n'y a pas de point accordé mais qu'un avertissement pour contact est donné à l'adversaire) :

- Tout cas de feinte 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** ou **SHIKKAKU**.

Feindre une blessure (C'est-à-dire que 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 **HANSOKU CHUI**.

Simuler une blessure (C'est-à-dire 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 plus grave telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., recevra directement **SHIKKAKU**.

10.2.10. Contact à la gorge : Tout contact à la gorge, sauf s'il est reçu par la faute du receveur, doit entraîner un avertissement ou une pénalité.

10.2.11. Les techniques de projection sont divisées en deux types. Les techniques de balayage de jambes de karaté "conventionnelles" établies telles que ashi barai, ko uchi gari, etc., où l'adversaire est balayé ou projeté sans être attrapé au préalable - et les projections nécessitant que l'adversaire soit attrapé **par une main ou tenu** pendant que la projection est exécutée. Les deux sont autorisés.

Le point pivot de la projection ne doit pas être au-dessus du niveau des hanches du compétiteur qui projette et l'adversaire doit être retenu tout du long, afin qu'un atterrissage en toute sécurité puisse être effectué. **Les projections par-dessus l'épaule** sont expressément **interdites**, de même que **les projections dites "sacrificielles"**.

10.2.12. Attraper un coup de pied est le seul cas où une projection peut être effectuée tout en tenant l'adversaire avec les deux mains : saisie de la jambe de frappe de l'adversaire avec une main dans le but de l'amener en sol et saisie simultanée du karaté-gi ou du corps de l'adversaire avec l'autre main pour amortir la chute.

10.2.13. Saisir les jambes : Il est interdit de saisir l'adversaire au-dessous de la taille, de le soulever et de le projeter ou de se baisser pour tirer les jambes. Si un compétiteur est blessé à la suite d'une technique de projection, l'arbitre décidera si un avertissement ou une pénalité est nécessaire.

10.2.14. Saisir une main : Le compétiteur peut saisir le bras ou le Karate-Gi de l'adversaire avec une main dans le but d'exécuter une projection ou une technique immédiate. Il doit ensuite lâcher immédiatement l'adversaire

10.2.15. S'accrocher pour amortir une chute : S'accrocher d'une main au Karate-Gi de l'adversaire est autorisé pour amortir une chute.

10.2.16. **Sortie de l'aire de compétition** : JOGAI concerne une situation où le pied d'un compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol à l'extérieur de l'aire de compétition. Les exceptions sont : lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou jeté hors de la zone par l'adversaire ou sort après avoir marqué.

10.2.17 **Mise en danger de soi** : Un avertissement ou une pénalité pour MUBOBI est donné lorsqu'un compétiteur est blessé par sa propre faute ou négligence. Cela peut être causé par le fait de tourner le dos à l'adversaire, d'attaquer sans tenir compte de la contre-attaque de l'adversaire, d'arrêter le combat avant que l'arbitre n'annonce "YAME", de baisser la garde, d'échecs répétés ou de refus de bloquer les attaques de l'adversaire.

10.2.18 **La passivité** : fait référence à des situations où aucun compétiteur ne tente de marquer. Mais aussi lorsqu'un compétiteur ne tente pas de marquer alors qu'il accuse un retard de points ou que l'adversaire a une avance grâce au SENSHU :

- La passivité ne peut pas être accordée à un compétiteur qui a une avance de points ou de SENSHU.
- La passivité ne peut pas être accordée pendant les 15 premières ou 15 dernières secondes d'un combat.

10.2.19 **Éviter le combat** : Cela fait référence à une situation dans laquelle un compétiteur tente **d'empêcher l'adversaire d'avoir la possibilité de marquer** en utilisant un comportement qui lui fait perdre du temps, comme reculer constamment sans contrer efficacement, tenir, accrocher ou sortir de la zone de compétition plutôt que de laisser à l'adversaire l'occasion de marquer. Éviter le combat pendant les 15 dernières secondes du combat (ATOSHI BARAKU) entraînera, au minimum, HANSOKU CHUI et la perte de SENSHU.

10.2.20 **Ne pas suivre les instructions** : Un compétiteur qui refuse de suivre les instructions de l'arbitre ou affiche une perte de sang-froid recevra automatiquement SHIKKAKU. Cette pénalité peut être infligée avant, pendant ou après le combat.

10.3 DISQUALIFICATION DES COMPETITEURS INDIVIDUELS DANS LES MATCHS PAR EQUIPE

10.3.1 **HANSOKU ou SHIKKAKU** : Dans les matchs par équipe, le score du compétiteur lésé sera fixé à huit points et le score du fautif sera remis à zéro.

ARTICLE 11 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

11.1 COMPETITEURS DECLARES INAPTES AU COMBAT

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification pour cause de blessure n'est pas autorisé à combattre à nouveau dans la compétition sans l'autorisation du médecin du tournoi. Aucune autorisation de ce type ne peut être accordée à un compétiteur qui a subi une perte de conscience ou qui présente des symptômes de commotion cérébrale.

11.2 PROCEDURE DE TRAITEMENT DES BLESSURES

11.2.1 Lorsqu'un compétiteur est blessé, l'arbitre arrête immédiatement le combat et appelle le médecin en levant la main et annonce verbalement « docteur ».

11.2.2 S'il est physiquement capable de le faire, le compétiteur blessé doit être **dirigé hors du tapis** pour examen et traitement par le médecin.

11.2.3. Un compétiteur blessé lors d'un combat en cours et nécessitant un traitement médical disposera de **3 minutes** pour le recevoir. Le responsable de tatami est chargé d'ordonner au chronométreur de commencer le décompte **des 3 minutes**. Si le traitement n'est pas terminé dans le délai imparti, **l'arbitre décidera** si le compétiteur doit être déclaré inapte au combat ou si une prolongation du temps de traitement doit être accordée.

11.2.4 : La règle des 10 secondes :

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et est allongé sur le dos, sur le ventre ou sur le côté, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre arrête le combat.

L'arbitre commence à compter jusqu'à dix en faisant le décompte avec ses doigts pour chaque seconde (le décompte se fait bras levé afin d'être visible par tout le monde).

Si le compétiteur se remet sur ses pieds et est apte à reprendre le combat avant la fin du décompte, l'arbitre donne sa décision. Une fois la décision prise, l'arbitre fait appel ou non au médecin.

4 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 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 une blessure.**
→ *Décision obligatoire : SHIKKAKU pour le compétiteur au sol (voir le protocole)*
Victoire pour l'autre compétiteur

11.2.5 Le médecin du tournoi est autorisé à donner un avis sur l'aptitude à continuer du compétiteur blessé uniquement. L'arbitre décidera du gagnant sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.

11.2.6 Le responsable du Tatami doit informer la table centrale lorsqu'un compétiteur a été arrêté d'une compétition ultérieure sur la base de la règle des 10 secondes.

11.2.7 L'arbitre doit être conscient des blessures préexistantes lorsqu'il évalue dans quelle mesure l'état actuel de la blessure pourrait être lié à des actions de l'adversaire. L'adversaire ne doit pas être pénalisé pour une condition préexistante.

11.3 BLESSURE DES DEUX COMPETITEURS

11.3.1 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 est attribué au compétiteur qui a marqué le plus de points ou celui qui possède le SENSU.

ARTICLE 12 : CRITERES DE DECISION

12.1 GENERAL

12.1.1 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.

12.1.2 Dans le cas où les deux compétiteurs ont un score signalé par deux juges, les deux compétiteurs se verront attribuer leurs points respectifs.

12.1.3 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.

12.1.4 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.

12.2 CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN COMBAT

12.2.1 LE VAINQUEUR D'UN COMBAT EST DETERMINE PAR LES SITUATIONS SUIVANTES :

- Lorsqu'un compétiteur obtient une nette avance de huit points.
- Lorsqu' à la fin du temps réglementaire un compétiteur à le plus grand nombre de points.
- Lorsqu' à score égal un compétiteur possède le premier avantage en points sans opposition (SENSHU).
- Lorsqu'un compétiteur marque le premier dans la période du ENSHOSEN.
- Lorsqu'un compétiteur obtient une décision par HANTEI ou ; par un HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN imposé à un adversaire.

12.2.2 Pour attribuer l'avantage du premier score sans opposition (SENSHU), il est requis qu'un compétiteur marque le premier score sur l'adversaire sans que celui-ci ne marque également avant le signal du YAME. Dans les cas où les deux compétiteurs marquent avant le signal, et qu'il y a une indication de score par deux juges pour chacun des deux compétiteurs, aucun "premier avantage de score sans opposition" n'est accordé et les deux compétiteurs conservent la possibilité d'obtenir le SENSHU plus tard dans le combat.

12.2.3 Les combats individuels ne peuvent pas être déclarés ex aequo, à l'exception des compétitions par équipes ou des compétitions de type round-robin. Dans ces cas lorsqu'un combat se termine avec des scores égaux, et qu'aucun des compétiteurs n'a obtenu le SENSHU ou si aucun score n'a été marqué, alors l'arbitre annoncera une égalité (HIKIWAKE).

12.2.4 Dans n'importe quel combat, si après le temps effectif, les scores sont égaux, mais qu'un compétiteur a obtenu « l'avantage du premier score sans opposition » (SENSHU), ce compétiteur sera déclaré vainqueur.

12.2.5 Si le score est égal sans avantage de point (SENCHU) attribué : une période de 30 secondes de combats supplémentaire est annoncée (ENSHOSEN). Celui qui marque le premier ou le plus haut score est déclaré vainqueur. A l'issue de cette période si aucun score permettant de déclarer vainqueur un compétiteur n'a été marqué, la décision sera prise par HANTEI, un vote à la majorité finale des quatre juges, chacun votant en fonction de son jugement individuel sur le compétiteur qui a affiché la supériorité tactique et des techniques.

12.2.6 Lors de la décision du résultat d'un combat par vote (HANTEI) à la fin d'un combat, l'arbitre se déplacera vers le périmètre extérieur de l'aire de compétition et annoncera "HANTEI", suivi d'un coup de sifflet en deux tons. Les 4 juges signaleront leurs opinions.

L'arbitre indiquera alors le gagnant par un geste de la main et l'ordre (AKA/AO NO KACHI), au regard des votes des 4 juges et par cette action il résoudra également toute égalité éventuelle en se prononçant pour AKA ou pour AO.

12.2.7 Si un compétiteur qui a reçu SENSU reçoit un avertissement pour avoir évité le combat pour les incidents suivants : JOGAI, fuite, corps à corps, saisie, lutte, poussée ou debout poitrine contre poitrine lorsqu'il reste moins de 15 secondes avant le combat – le compétiteur perdra automatiquement cet avantage.

L'arbitre montrera alors d'abord le type d'infraction et le type d'avertissement ou de pénalité que le compétiteur a fait, puis montrera le signe du SENSU suivi du signe d'annulation (TORIMASEN) et en même temps annoncera "AKA/AO SENSU TORIMASEN".

12.2.8 Si SENSU est retiré alors qu'il reste moins de 15 secondes avant la fin du combat, aucun autre SENSU ne peut être accordé à l'un ou l'autre des compétiteurs.

12.2.9 Dans les cas où SENSU 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 SENSU.

12.2.10 Dans les cas où AKA et AO sont disqualifiés dans le même combat par HANSOKU, les adversaires programmés pour le tour suivant gagneront par bye (et aucun résultat n'est annoncé), à moins que la double disqualification ne s'applique à un combat pour médailles, pour lequel dans ce cas, le gagnant sera déclaré par HANTEI, sauf si l'un des compétiteurs possède le SENSU.

12.3 CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH PAR EQUIPE

12.3.1 L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus de combats, y compris ceux remportés par SENSU. Si les deux équipes ont le même nombre de victoires en combat, alors l'équipe gagnante sera celle qui aura le plus de points, en tenant compte des combats gagnés et perdus.

12.3.2 Si les deux équipes ont le même nombre de victoires de combat et de points, alors un combat décisif aura lieu. Chaque équipe peut désigner n'importe quel compétiteur de son équipe dans le but de disputer le combat supplémentaire.

12.3.3 Si le combat supplémentaire ne détermine pas de vainqueur basé sur la supériorité des points, et qu'aucun des compétiteurs ne reçoit SENSHU, ni qu'aucun point n'ait été marqué durant le ENSHOSEN, la victoire du combat supplémentaire sera décidée par HANTEI basé sur le combat supplémentaire selon la même procédure que pour les combats individuels.

Le résultat du HANTEI pour le combat supplémentaire déterminera alors également le résultat du match par équipe.

12.3.4 Dans les matchs par équipe, lorsqu'une équipe a remporté suffisamment de victoires ou marqué suffisamment de points pour être le vainqueur, le match est déclaré terminé et aucun autre combat n'aura lieu.

12.3.5 Dans les matchs par équipe, si un membre de l'équipe est disqualifié (HANSOKU ou SHIKKAKU), son score pour ce combat, le cas échéant, sera annulé et le score de l'adversaire sera fixé à huit points.

12.4 SCORES

12.4.1 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)	1 ^{er} avertissement
2C	CHUI (Deuxième instance)	2 ^{ème} avertissement
3C	CHUI (Troisième instance)	3 ^{ème} avertissement
HC	HANSOKU CHUI	Avertissement avant disqualification du match
H	HANSOKU	Disqualification du match
S	SHIKKAKU	Disqualification du tournoi

ARTICLE 13 : RÉCLAMATION OFFICIELLE

DISPOSITIONS GENERALES

13.1. Nul ne peut contester un jugement auprès des membres de l'équipe arbitrale.

13.2. 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.

13.3. 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.

13.4. 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.

13.5. 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.

13.6. Le coach demandera la protestation officielle au responsable de tatami et devra la faire remplir, signer et la remettre au responsable de tatami sans délai, avec les frais correspondants.

13.7. 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.

13.8. 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.

13.9. 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.

13.10. 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. 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.

13.11. 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.

13.12. 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.

13.13. 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.

ARTICLE 14 : DEMANDE DE VIDEO REPLAY AU NIVEAU NATIONAL

La vidéo replay est utilisée lors des championnats de France séniors individuels uniquement.

14.1.1 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.

14.1.2 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.

14.1.3 Si le compétiteur souhaite que le coach demande une révision vidéo, cela doit être signalé discrètement sans perturber le déroulement du combat.

14.1.4 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.

14.1.5 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.

14.1.6 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.

14.1.7 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.

14.1.8 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 marquées simultanément, auquel cas des points peuvent être attribués aux deux compétiteurs.

14.1.9 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.

14.1.10 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.



14.1.11 Le superviseur de l'examen vidéo ne peut annuler aucune décision des juges de coin à l'exception de SENSHU.

14.1.12 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.

14.1.13 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.

ARTICLE 15 : POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

15.1 COMMISSION D'ARBITRAGE

15.1.1 Les pouvoirs et devoirs de la commission d'arbitrage sont les suivants :

- Assurer la bonne préparation de chaque tournoi donné en concertation avec la Commission d'organisation, en ce qui concerne l'aménagement de la zone de compétition, la fourniture et le déploiement de tout l'équipement et des installations nécessaires, le fonctionnement et la supervision des combats/matches, les mesures de sécurité, etc.
- Nommer et déployer les responsables et responsables adjoints de tatamis dans leurs zones respectives, agir et prendre les mesures requises par les rapports des responsables de tatamis
- Superviser et coordonner la performance globale des officiels de l'arbitrage.
- Nommer des officiels suppléants là où cela est nécessaire.
- Rendre le jugement final sur les questions de nature technique qui peuvent survenir au cours d'un combat ou match donné et pour lequel il n'y a pas de stipulations dans les règles.
- Nommer le Jury d'Appel.

15.2 RESPONSABLE DE TATAMI ET RESPONSABLE DE TATAMI ADJOINT

15.2.1 Les pouvoirs et devoirs des Responsables de Tatami seront les suivants :

- Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour tous les combats et matches de zones sous leur contrôle.
- Superviser la performance des arbitres et des juges dans leurs domaines et s'assurer que les arbitres nommés sont capables des tâches qui leur sont confiées.
- Superviser que KANSA arrête le combat pour instruire l'Arbitre concernant une infraction du Règlement de la Compétition.
- Préparer un rapport écrit quotidien sur la performance de chaque officiel sous leur supervision, ainsi que leurs recommandations, le cas échéant, à la commission d'arbitrage.
- Nommer un arbitre avec la qualification nécessaire pour agir en tant que révision vidéo.

15.3 ARBITRES

15.3.1 Les pouvoirs de l'Arbitre sont les suivants :

- L'arbitre ("SHUSHIN") aura le pouvoir de diriger des combats/matches, y compris annonçant le début, la suspension et la fin du combat ou du match.
- L'arbitre doit donner tous les ordres et faire toutes les annonces.
- Attribuer des points en fonction de la décision des juges.

- Arrêter le combat lorsqu'une blessure, une maladie ou l'incapacité d'un compétiteur à continuer est constatée.
- Arrêter le combat lorsque, de l'avis de l'arbitre, il s'agit d'une faute commise, ou pour s'assurer la sécurité des compétiteurs.
- Pour indiquer les fautes observées et imposer des avertissements et des pénalités comme l'exigent les règles.
- Expliquer au Responsable du Tatami, à la Commission d'Arbitrage ou au Jury d'Appel, si nécessaire, **une** situation pour rendre un jugement.
- Annoncer et commencer un combat supplémentaire si nécessaire dans les matchs par équipe.
- Procéder au vote des juges, en cas d'égalité, et si nécessaire, son propre vote (HANTEI) pour briser une égalité.
- Annoncer le gagnant.
- L'autorité de l'Arbitre ne se limite pas uniquement à la zone de compétition mais aussi à tout le périmètre immédiat, y compris le contrôle de la conduite des coaches, des autres compétiteurs ou de toute partie de l'entourage des compétiteurs, présents sur l'aire de compétition.

15.4 JUGES

15.4.1 Les pouvoirs des juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

- Signaler les points marqués de sa propre initiative.
- Exercer leur droit de vote sur toute décision à prendre.
- Les Juges doivent observer attentivement les actions des compétiteurs et signaler à l'Arbitre leur opinion lorsqu'un score est observé.

15.5 KANSA

15.5.1. 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.

15.5.2 Les enregistrements conservés du match deviendront des enregistrements officiels sous réserve de l'approbation du superviseur du match.

15.5.3 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'organisateur 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.

15.5.4 Les situations suivantes que 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 soit écoulé.
- 8) L'arbitre donne un score réalisé par un Compétiteur lorsque le Compétiteur est à l'extérieur du TATAMI.
- 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 et deux juges ou plus signalent le point marqué.
- 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 fait HANTEI/HIKIWAKE, mais SENSU a été obtenu.
- 15) Un juge tient les drapeaux ou l'appareil électronique dans la mauvaise main.
- 16) Le tableau des scores n'affiche pas les bonnes informations.
- 17) La technique demandée par le coach a été exécutée après le YAME ou après la fin du temps imparti.
- 18) Pour toute autre situation imprévue qui nécessite raisonnablement l'arrêt du combat.

15.5.5 Dans les situations suivantes, le KANSA ne sera pas impliqué dans la décision du Collège Arbitral :

- 1) Les juges ne signalent pas de score.
- 2) KANSA n'a ni vote, ni autorité en matière de jugements tels que la validité d'un score ou non.
- 3) Dans le cas où l'Arbitre n'entend pas la cloche de fin de temps, le KANSA siffle.

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 D'ARBITRAGE KARATE COMBATS ENFANTS ET JEUNES

COMBAT

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- POUSSINS
- PUPILLES
- BENJAMINS

Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids (Voir tableau du règlement des compétitions).

Pour les PUPILLES et BENJAMINS, l'arbitrage se fera à 3 juges du niveau Départemental au niveau National.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être réduite, en étant ramenée à 6m x 6m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité) pour les départements, les ZID et les Ligues Régionales.

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFK.

- Casque rouge et bleu.
- Protèges-mains rouges et bleus.
- Protèges-pieds rouges et bleus et les protèges tibias de la même couleur.
- Coquille pour les garçons.
- Plastron pour les garçons et filles
- Les bagues orthodontiques sont tolérées mais avec un protège dent adaptée.

Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, piercing...) est interdit. Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.

ARTICLE 3 – DUREE DU COMBAT

La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge :

- 1 minute 30 pour les POUSSINS et les PUPILLES Masculins et Féminins.
- 2 minutes pour les BENJAMINS Masculins et Féminins

ARTICLE 4 – COMPORTEMENTS INTERDITS

En cas de contact excessif, si l'arbitre valide un point, le responsable de tatami pourra intervenir afin de supprimer le point et éventuellement attribuer un avertissement. Aucun contact au visage n'est autorisé.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat	Après son annonce, l'arbitre recule d'un pas.
ATOSHIBARAKU	Encore un peu de temps	Le Chronométrateur envoie un signal sonore 15 secondes avant la fin du combat. L'Arbitre annonce : ATOSHIBARAKU
YAME	Arrêt Interruption ou fin du combat.	L'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main.
MOTO NO ICHI	Positions d'origine	Les compétiteurs, et l'arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Combattez !	Reprise du combat ordonnée après WAKARETE , lorsqu'une interruption non autorisée se produit - ou lorsque l'arbitre donne un ordre informel de commencer le combat en raison d'un manque d'activité.
TSUZUKETE HAJIME	Reprenez le combat, commencez	L'arbitre se tient en position ZENKUTSU-DACHI, il écarte les bras en disant. TSUZUKETE, les paumes des mains tournées vers les compétiteurs, il ramène rapidement les paumes de mains l'une vers l'autre en disant. HAJIME en reculant.
SHUGO	Appel des Juges	L'arbitre appelle les juges avec une seule main à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU.
HANTEI	Décision	L'arbitre demande une décision à la fin d'un combat non concluant. Après un bref coup de sifflet à deux tons , les juges signalent leurs votes et l'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras.
HIKIWAKE	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers le haut.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger	L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
AKA NO KACHI AO NO KACHI	Rouge ou Bleu vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.
AKA IPPON AO IPPON	Rouge ou Bleu marque trois points	L'arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
AKA WAZA-ARI AO WAZA-ARI	Rouge ou Bleu marque deux points	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.
AKA YUKO AO YUKO	Rouge ou Bleu marque un point	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.
CHUI	Avertissement	L'arbitre montre le signal du type d'infraction envers le fautif suivi de 1 à 3 doigts selon qu'il s'agit du 1 ^{er} , 2 ^{ème} ou 3 ^{ème} avertissement.
HANSOKU-CHUI	Dernier avertissement avant disqualification	L'arbitre montre le signal du type d'infraction envers le fautif suivi d'un doigt pointant vers l'abdomen du fautif.
HANSOKU	Disqualification	L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire pour l'adversaire.
SHIKKAKU	Disqualification. Quittez l'aire de compétition !	L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis tend son bras vers l'arrière en annonçant : AKA (AO) SHIKKAKU. L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Renonciation	L'arbitre pointe vers le bas à 45° en direction du côté du compétiteur ou de l'équipe du tatami.
JOGAI	Sortie de l'aire de compétition	L'arbitre pointe l'index vers le côté du fautif pour indiquer que le compétiteur s'est déplacé hors de la zone de combat suivi de l'avertissement ou de la pénalité applicable.
SENSHU	Le premier avantage de points sans opposition	Après avoir attribué le point de manière habituelle, l'arbitre annonce « AKA (AO) SENSHU » tout en levant son bras fléchi avec la paume tournée vers son visage.

WAKARETE	Séparez-vous	L'arbitre fait signe aux compétiteurs de se séparer d'un corps à corps, ou de se tenir torse contre torse, en séparant ses mains avec un mouvement 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 ».
ENSHOSEN	30 secondes de combats supplémentaire	30 secondes de combats supplémentaire est annoncée (ENSHOSEN). Celui qui marque le premier ou le plus haut score est déclaré vainqueur. L'arbitre annonce : ENSHOSEN puis HAJIME.

ANNEXE 2 - GESTUELLES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

Démarrage et arrêt du 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 HA JIME



MOTO SANS ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

Points et annulation



YUKO (1/2)



Yuko (2/2)



WAZAARI (1/2)



WAZAARI (2/2)



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



SENSHU



TORIMASEN (1)
ANNULATION



TORIMASEN (2)
ANNULATION

Mise en garde



TSUZUKE TE (1)



TSUZUKE TE (2)



WAKARE TE (1/2)



WAKARE TE (2/2)



PASSIVITÉ (1/2) À UN CONCURRENT



PASSIVITÉ (2/2) À UN CONCURRENT



PARLER



CONTACT



EXAGERATION



SIMULATION



JOGAI



MUBOBI



ÉVITER LE COMBAT



POUSSER



SAISIR



Attaque simulée coude



Attaque simulée tête



Attaque simulée genoux



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

Décision



FUKUSHIN SHUGO (1/2)



FUKUSHIN SHUGO (2/2)



Alias (AO) KIKEN



HANTI



HANSOKU (1/2)



HANSOKU (2/2)



SHIKKAKU (1/3)



SHIKKAKU (2/3)



SHIKKAKU (3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NON KACH I (1/2)



AKA (AO) NON KACH I (2/2)

Signaux de vidéo replay



REVUE VIDEO (1/4) REVUE VIDEO (2/4) REVUE VIDEO (3/4) REVUE VIDEO (4/4)



MINAI

Signaux aux drapeaux



POSITION ASSISE



YUKO



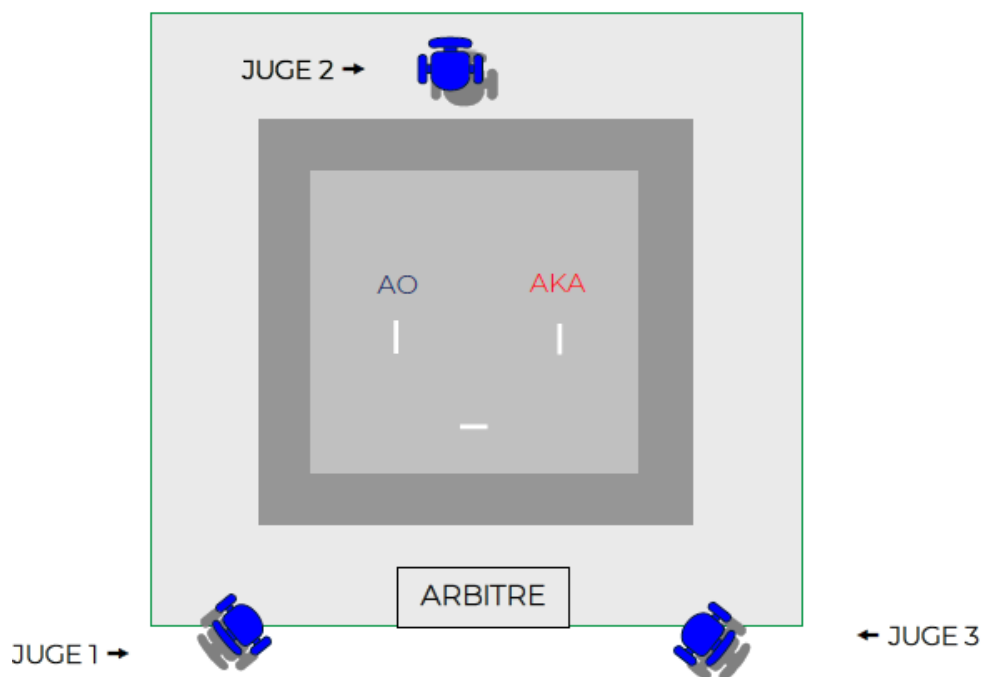
WAZAARI



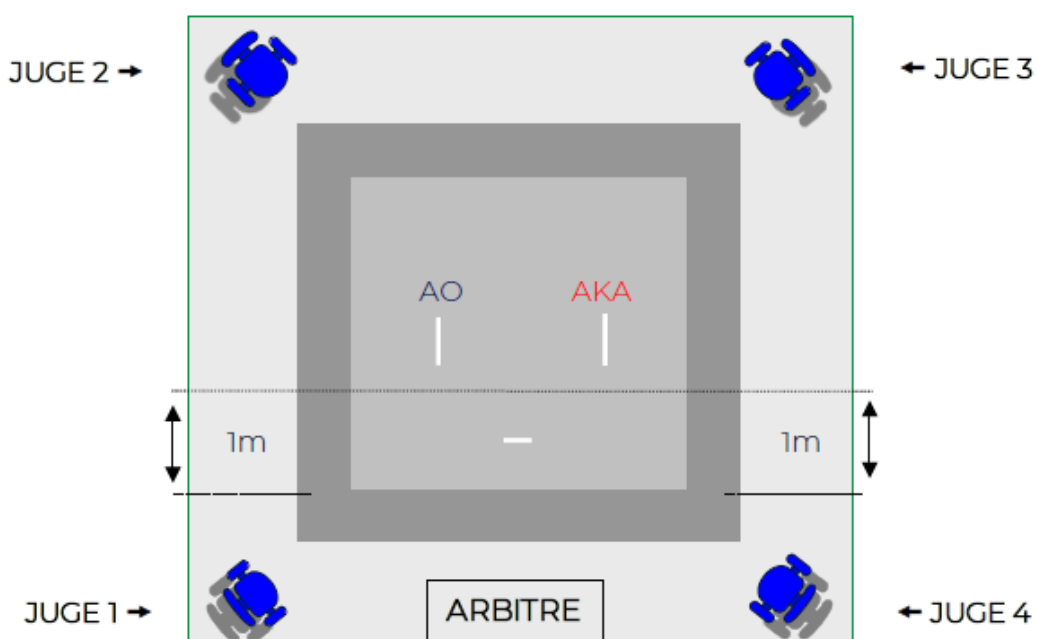
IPPON

ANNEXE 3 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE/COMBAT

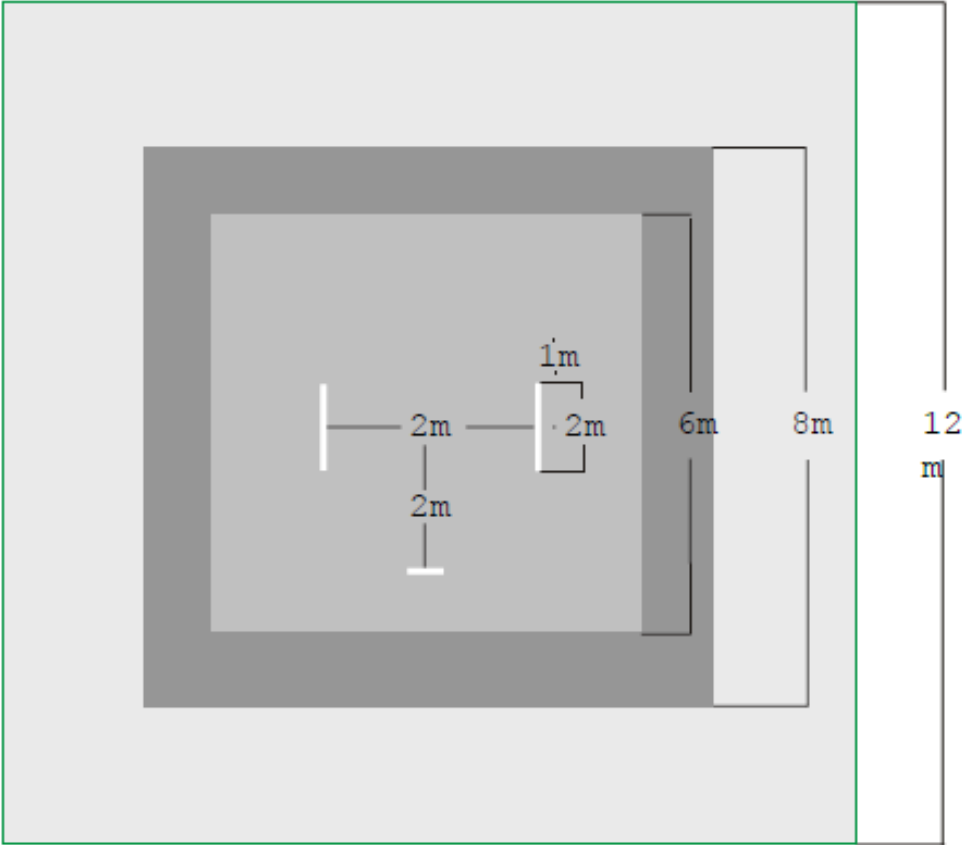
Niveau Départemental et Interdépartemental (zone interdépartementale) et National pour les Coupes de France Pupilles / Benjamins



Au niveau Régional (Ligue Régionale) et National



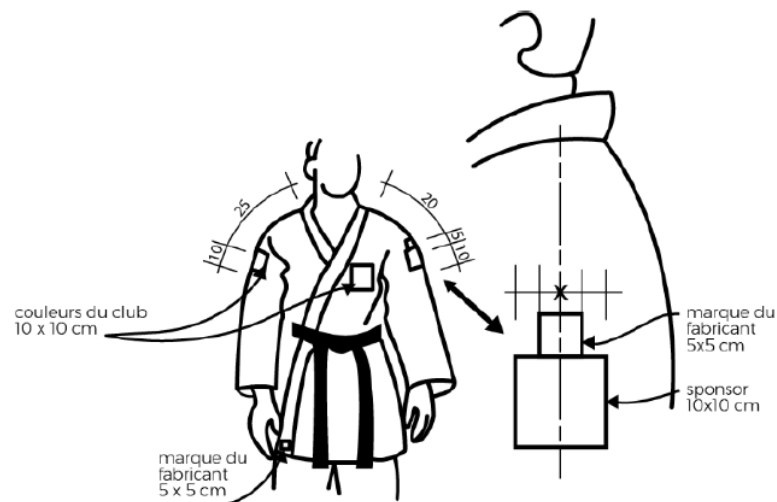
Dimension de l'aire de compétition



ANNEXE 4 – MARQUAGE FFK AUTORISÉ 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.

REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on distingue 2 types de compétitions :

1.1 POUSSINS (Masculins / Féminins - Individuels / Equipes)

- Les compétitions se déroulent au niveau Départemental et Zone Interdépartementale
- Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux

1.2 PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS (Masculins / Féminins - Individuels / Équipes)

- Les compétitions se déroulent au niveau Départemental, Zone Interdépartementale Ligue Régionale et National.
- Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.

ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION

2.1 L'aire de compétition doit être une surface plane, stable et ne présenter aucun obstacle.

Les tatamis pour le KUMITE sont les plus appropriés.

2.2 L'aire de compétition doit avoir une surface suffisante pour permettre un déroulement du KATA sans interruption.

2.3 Pour la compétition de KATA, les carrés inversés sur la partie rouge du tatami qui sont le point de départ pour les compétiteurs KUMITE, seront remis sur leur partie bleue afin d'obtenir une surface de compétition de couleur uniforme.

2.4 Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE

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

La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

3.1 Juges

3.1.1. L'uniforme officiel sera le suivant :

- Un blazer bleu marine à boutonnage simple
- Pantalon uni gris clair sans revers
- 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, portée sans épingle
- Un sifflet noir avec un cordon blanc discret pour le sifflet

3.1.2. Le port de bijoux (montre, bracelet, boucles d'oreille, pin's) n'est pas autorisé pour les arbitres.

Une alliance simple, une pince à cheveux ou des boucles d'oreilles discrètes peuvent être autorisées. Les cheveux doivent être dégagés des épaules et le maquillage doit être discret également.

3.1.3. Les arbitres et les juges doivent porter l'uniforme officiel à toutes compétitions, briefings et stages.

3.1.4. Le responsable des arbitres peut accorder le retrait de la veste en cas de température excessive.

3.2 Compétiteurs

3.2.1 Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc avec ou sans bande de couleur, ou liseré, sans broderie personnelle.

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.

3.2.2 Les marquages autorisés sont ceux définis par la réglementation FFK (en annexe du présent document). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste.

3.2.3 Les femmes peuvent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI.

3.2.4 Veste de kimono :

3.2.4.a. Veste autorisée avec bandes couleur or, au niveau des épaules, uniquement pour le champion du monde en titre, valable uniquement en individuel.

3.2.4.b. Les cordons, qui sont obligatoires et qui retiennent la veste, doivent être attachés au début du combat. Toutefois, s'ils étaient arrachés pendant le combat (Bunkai), le compétiteur n'est pas tenu de changer de veste pendant ce combat mais doit la changer au tour suivant.

3.2.4.c. La veste, quand elle est également attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse.

3.2.4.d. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.

3.2.5 Ceinture :

3.2.5.a L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.

3.2.5.b. Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue) sans broderie, ni inscription.

3.2.5.c. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud sans broderie personnelle. La longueur de la ceinture ne doit pas entraver la sécurité des compétiteurs et le bon déroulement du combat.

3.2.6 Les pantalons

Ils doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

3.2.7 Hygiène

3.2.7.a. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du KATA. Le HACHIMAKI (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Lorsque le juge central considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du match.

3.2.7.b. Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, piercing...) est interdit.

3.2.7.c. Les barrettes et épingles à cheveux non métalliques doivent être discrètes.

3.2.7.d. Le port des lunettes est fortement déconseillé dans le cadre des matches individuels pour des raisons de sécurité. **En revanche, le port des lunettes est interdit en équipe.**

3.2.7.e. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le représentant médical de la compétition et le responsable de la compétition.

3.2.7.f. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

3.3 Coaches

3.3.1 Les coaches doivent porter une tenue sportive réglementaire : pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club et des chaussures de sport. Les coaches doivent à tout moment pendant la compétition afficher leur identification officielle

3.3.2 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 sera pas autorisé).

3.3.3 Aucun matériel additionnel n'est autorisé (caméra, tablette, appareil de photo, sac...) à l'exception d'un papier et d'un stylo.

3.3.4 Voir règlement spécifique COACH.

ARTICLE 4 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

4.1 La compétition KATA peut être individuelle ou par équipes.

4.2 La compétition individuelle comprend l'exécution individuelle en catégories séparées Hommes / Femmes.

4.3. La compétition en équipe

4.3.1 L'équipe est formée par maximum 4 personnes dont seulement 3 peuvent participer à chaque tour.

4.3.2 L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine, exceptée pour la coupe de France CADETS-JUNIORS / SENIORS ou l'équipe peut être mixte.

4.4 Dans les rencontres pour les places de podium de KATA par équipes, les équipes exécuteront le KATA choisi dans la forme usuelle, puis elles exécuteront une démonstration du KATA (BUNKAÏ).

4.5 Le temps permis pour le KATA et le BUNKAÏ est au total de cinq minutes.

4.6 Le chronométreur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront salué au début du KATA et il arrêtera le chronomètre à la fin du BUNKAÏ après le dernier salut.

4.7 L'équipe ne saluant pas avant ou après la réalisation de la démonstration du KATA sera pénalisée.

4.8 L'équipe qui dépassera les cinq minutes autorisées sera disqualifiée.

4.9 L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnels n'est pas autorisée.

4.10 Le système d'élimination avec repêchages sera appliqué en Coupe et Championnat.

4.11 Tout type de KATA traditionnel pourra être exécuté, à l'exception des KATAS avec armes (KOBUDO).

4.12 Dans l'exécution des KATAS, de légères variations du style (RYU-HA) de karaté du compétiteur seront tolérées.

4.13 La table sera informée du choix du KATA avant le début de chaque tour.

4.14 Choix des KATA

Dans la catégorie des MINIMES, CADETS, JUNIORS, ESOIRS, 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).

Au 6^{ème} tour, l'athlète a la possibilité de présenter un kata déjà exécuté lors des 5 premiers tours.

Le cas échéant, au 7^{ème} tour, l'athlète a la possibilité de présenter un kata déjà exécuté lors des 6 premiers tours. (En revanche, le même kata ne peut pas être représenté 2 fois).

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

4.16 Pour les MINIMES, lors de la finale et de la finale de repêchage (médaille de bronze), le compétiteur peut choisir un kata de la liste CADETS/JUNIORS/SENIORS. « Voir en annexe ».

4.17 Dans le cas où l'athlète décide de présenter un kata différent à chaque tour, le nombre de KATAS requis dépend du nombre de compétiteurs « individuels » ou d'équipes tel qu'exprimé dans le tableau suivant (catégories de CADETS à SENIORS). Les byes (tour passé sans opposant) seront comptés comme compétiteurs ou comme équipes.

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

ARTICLE 5 – L'ÉQUIPE ARBITRALE

5.1 Pour chaque tour, l'équipe arbitrale de trois ou cinq juges, est désignée par le Responsable de Tatami.

Les juges ne doivent pas appartenir au même Département que le compétiteur.

5.2 Le juge dont le rôle est de tenir la feuille de match est également désigné.

5.3 Les juges Nationaux, sous la responsabilité du Responsable National d'Arbitrage, sont les seuls compétents pour juger les Championnats ou Coupes de France.

5.4 Tout juge ou stagiaire convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

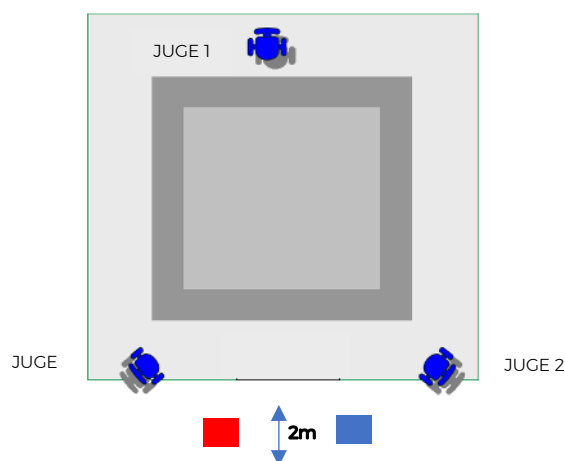
5.2 AU NIVEAU DEPARTEMENTAL ET DE LA ZONE INTERDEPARTEMENTALE

5.2.a. Les Départements et les Zones Interdépartementales peuvent s'ils le souhaitent, ou s'il n'y a pas assez de juges, avoir une équipe arbitrale de 3 juges.

5.2.b. Le Juge central KATA sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.

5.2.c. Les deux autres Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres de la ligne centrale de l'aire, face au côté de l'entrée des compétiteurs.

5.2.d. Les trois juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge



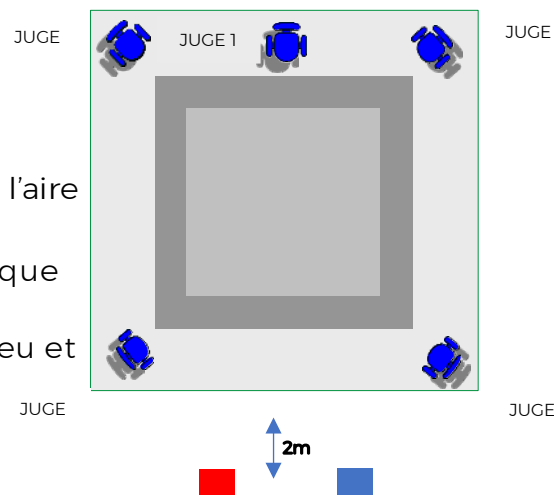
5.3 AU NIVEAU DE LA LIGUE REGIONALE ET NATIONAL

5.3.a. L'équipe arbitrale est composée de 5 juges.

5.3.b. Le Juge central KATA sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.

5.3.c. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis.

5.3.d. Les cinq juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge



ARTICLE 6 – CRITÈRES DE JUGEMENT

6.1 Le KATA n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels du karaté. Il doit être réaliste et proche du combat en faisant preuve de concentration, de puissance et d'impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer puissance, ainsi que vitesse, rythme et équilibre.

6.2 Pour l'évaluation de l'exécution d'un KATA par un compétiteur ou par une équipe, les juges tiendront compte de deux critères principaux :

- Exécution technique
- Exécution sportive

6.3 Ces deux critères auront la même importance au moment d'évaluer l'exécution

6.4 L'exécution est évaluée depuis le salut au début du KATA jusqu'au salut à la fin du KATA.

6.5 La synchronisation sans aides extérieures.

Sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :

- Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
- Les coups de pieds donnés au sol.
- Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le KARATE-GI.
- Les respirations inappropriées.

6.6 En équipe

6.6.1 Les trois compétiteurs doivent commencer le KATA dans la même direction face au Juge central.

6.6.2 Les membres de l'équipe doivent faire preuve de compétence dans tous les aspects de l'exécution du KATA.

6.6.3 L'exécution ainsi que le chronométrage, pour les rencontres par équipes pour médailles, commencent au moment du salut au début du KATA jusqu'au salut de fin du BUNKAÏ.

6.6.4 La synchronisation sans aides extérieures est un critère essentiel.

Sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :

- Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
- Les coups de pieds donnés au sol.
- Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le KARATE-GI.
- Les respirations inappropriées.

6.6.5 Le BUNKAÏ :

Le BUNKAÏ est applicable aux rencontres par équipes pour les médailles.

Le BUNKAÏ aura la même valeur de jugement que le KATA.

Le BUNKAÏ doit respecter au travers des différentes séquences, l'ensemble des techniques du KATA présenté :

- Techniques de percussion.
- Blocages, esquives.
- Saisies, clés.
- Techniques de projection.
- Pour le BUNKAÏ, seront pris en compte :
 - Difficulté des techniques.
 - Cohérence de l'enchaînement.
 - Respect des techniques composant les séquences.
 - Rythme et efficacité.
 - Attitude martiale.

6.7 Sous-critères de jugement d'exécution :

EXECUTION DU KATA	EXECUTION DU BUNKAÏ
<u>Exécution technique</u> 1) Position 2) Techniques 3) Mouvement de transition 4) Temps/ Synchronisation 5) Respiration correcte 6) Concentration (KIME) 7) Forme correcte du KATA 8) (En accord avec l'école et les standards du style RYU-HA correspondant)	<u>Exécution technique</u> 1) Position 2) Techniques 3) Mouvement de transition 4) Temps et distance (Ma-Aï) 5) Contrôle 6) Concentration (KIME) 7) Forme correcte du BUNKAÏ : mouvements exécutés dans la démonstration du KATA
<u>Exécution sportive</u> 1) Force 2) Vitesse 3) Équilibre 4) Rythme	<u>Exécution sportive</u> 1) Force 2) Vitesse 3) Équilibre 4) Temps

ARTICLE 7 – DISQUALIFICATIONS ET FAUTES

7.1 Disqualification

Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs pourront être disqualifiés pour les raisons suivantes :

- Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
- Dépasser la durée limite de 5 minutes pour le KATA et BUNKAÏ.
- Effectuer pendant le BUNKAÏ un ciseau avec les jambes autour du cou pour faire chuter le partenaire (KANI BASAMI).

Il est, en revanche, accepté d'effectuer un ciseau autour du corps.

7.2 Fautes

Sont considérées comme des fautes, les raisons suivantes :

- a. La moindre perte d'équilibre est considérée comme une faute sérieuse.
- b. L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet (à cet effet, l'inclinaison pour saluer sera aussi considérée comme un mouvement du KATA).
- c. Des mouvements asynchrones, comme l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète ou, dans le cas de KATA par équipes la non-exécution d'un mouvement simultanément.
- d. L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe), comme frapper des pieds au sol ou des poings sur le KARATE-GI et les respirations sonores, ainsi que la théâtralisation, seront pénalisés par les juges.
Si un compétiteur fait des respirations inappropriées et tape sur ses membres, cela constitue une seule faute (même famille de faute). L'utilisation de signes extérieurs est une faute sérieuse.
- e. Perdre du temps, par des déplacements prolongés, des inclinaisons excessives ou des pauses trop longues avant le début de l'exécution d'un mouvement.
- f. Distraire les Juges en bougeant pendant l'exécution de l'adversaire.
- g. Causer des blessures par une technique non contrôlée pendant le BUNKAÏ.

NB : Si la perte d'équilibre et les signes extérieurs sont des fautes à prendre en compte, elles ne sont, en revanche, pas une raison pour disqualifier le compétiteur.

ARTICLE 8 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

8.1 Le protocole de saluts est identique en individuel et en équipe que ce soit pour les places éliminatoires, de podium ou non.

8.2 Le compétiteur devra saluer avant l'annonce de son KATA et devra saluer à la fin de l'exécution de sa prestation.

En équipe, celle-ci devra saluer avant l'annonce de son KATA et devra saluer à la fin de l'exécution de sa prestation.

Pour les phases finales (matches de médailles), l'équipe devra saluer avant l'annonce de son KATA et devra saluer à la fin de l'exécution du Bunkai.

8.3 Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque KATA.

8.4 Disqualification

- Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le Juge central croisera et décroisera les drapeaux et lèvera le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) pour indiquer le vainqueur.
- Le compétiteur (ou l'équipe) adverse est alors déclaré(e) vainqueur.
- Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs ou les 2 équipes.
- Lors des matches de médailles, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision (HANTEI) pour déterminer le vainqueur.

8.5 KIKEN

Le juge central pointe son drapeau sur AKA ou AO et donne NO KACHI à l'opposé.

**En aucun cas les juges ne doivent se rassembler pour prendre une décision.
Ils restent assis et votent.**

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE KATA ENFANTS ET JEUNES

KATA

Les championnats se déroulent par élimination directe avec formule en simple repêchage (les 2 finalistes repêchent les athlètes qu'ils ont battus).

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 pupilles

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

1^{er} kata représenté
(1^{er} joker utilisé)

Ce kata ne peut plus être représenté aux tours suivants

2^{ème} kata représenté
(2^{ème} 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 ».

Particularité de la coupe de France combat et kata pupilles et benjamins

La compétition est organisée en système de double tableau :

Tableau principal (1^{ère} division) et tableau secondaire (2^{ème} division)

Chaque participant est inscrit dans le tableau principal spécifique à sa catégorie d'âge et de poids. A l'issue du 1^{er} combat les gagnants restent sur le tableau principal 1^{ère} division et les autres sont transférés sur le tableau secondaire correspondant à la 2^{ème} division.

Les repêchages ne sont pas effectués pour ce système de double tableau

Ce système de compétition permet aux jeunes de faire 2 combats minimum.

Coupe de France 1^{ère} Division

Le vainqueur de chaque catégorie d'âge et de poids du tableau principal est déclaré vainqueur de la coupe de France 1^{ère} division.

Coupe de France 2^{ème} Division

Le vainqueur de chaque catégorie d'âge et de poids du tableau secondaire est déclaré vainqueur de la coupe de France 2^{ème} Division.

ANNEXE 1 : LISTE DES KATAS

POUSSINS			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI

PUPILLES			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI
TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI
TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN
HEIAN SHODAN	PINAN NIDAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI
HEIAN NIDAN	PINAN SHODAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	PINAN SANDAN	GEKISAI DAI ICHI
HEIAN YODAN	PINAN YODAN	PINAN YODAN	GEKISAI DAI NI
HEIAN GODAN	PINAN GODAN	PINAN GODAN Ou SHINSEI 1 et 2	
KATAS DE FINALE ET FINALE DE REPECHAGE			
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA

BENJAMINS			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN SHIN SEI 1 et 2	FUKIYU KATA ICHI et NI
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA
KATAS DE FINALE ET FINALE DE REPECHAGE			
KANKU DAI	KUSHANKU	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN
EMPI	WANSHU	SAIFA	SHISOUCHIN
JION	JION	SEIENCHIN	SANSEIRU
		JION SEIPAI	SEIPAI

MINIMES			
SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU-RYU
5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN SHIN SEI 1 et 2	FUKIYU KATA ICHI et NI
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI
BASSAI DAI	BASSAI	BASSAI DAI	SAIFA
KANKU DAI	KUSHANKU	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN
EMPI	WANSHU	SAIFA	SHISOUCHIN
JION	JION	SEIENCHIN	SANSEIRU
		JION SEIPAI	SEIPAI

LISTE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE

Seulement les KATAS de cette liste officielle pourront être réalisés.

Catégories concernées : CADETS, JUNIORS, ESPOIRS et SENIORS.

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	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousokun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousokun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousokun 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 (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousokun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	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

NB : Les katas sont classés par ordre alphabétique.



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

39 rue Barbès, 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr

SAISON **2023-2024**