SAISON 2025-2026

FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

RÈGLEMENT ARBITRAGE KATA

ffkarate.fr

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE KARATÉ

Table des matières

REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA....4
ARTICLE 1 – REGLES GENERALES....4
ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION....4
ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE....6
3.1 Tenues des Juges....6
3.2 Tenues des Compétiteurs....7
3.3 Tenues des Coachs....8
ARTICLE 4 – ORGANISATION DE LA COMPETITION....9
4.1 Général....9
4.2 Définitions....9
4.3 Systèmes de compétition....9
4.4 Katas par équipe....9
4.5 Élimination avec repêchage....10
ARTICLE 5 : ÉVALUATION....10
5.1 Liste officielle des Kata....10
5.2 Nombre de Kata requis....11
5.3 Évaluation....11
5.4 Système aux drapeaux....12
5.5 Système de points (Vote électronique)....12
5.6 Décision....12
ARTICLE 6 – CRITÈRES DE JUGEMENT....14
6.1. Critères d'évaluation....14
6.2 Fautes....15
6.3 Disqualifications....16
ARTICLE 7 : FONCTIONNEMENT DES MATCHS....18
ARTICLE 8 : PROTESTATION OFFICIELLE....20
8.1 Composition du Jury d'Appel....21
8.2 Processus d'évaluation des appels....21
8.3 Protestations refusées et acceptées....22

REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Le présent règlement fait état des règles d'arbitrage de la saison 2025-2026 qui s'applique aux compétitions organisées par la FFKDA. La Commission Nationale d'Arbitrage se réserve le droit d'adapter ces règles en fonction des conditions d'accueil de la compétition avec l'accord de la FFKDA, et après diffusion des adaptations auprès des participants.

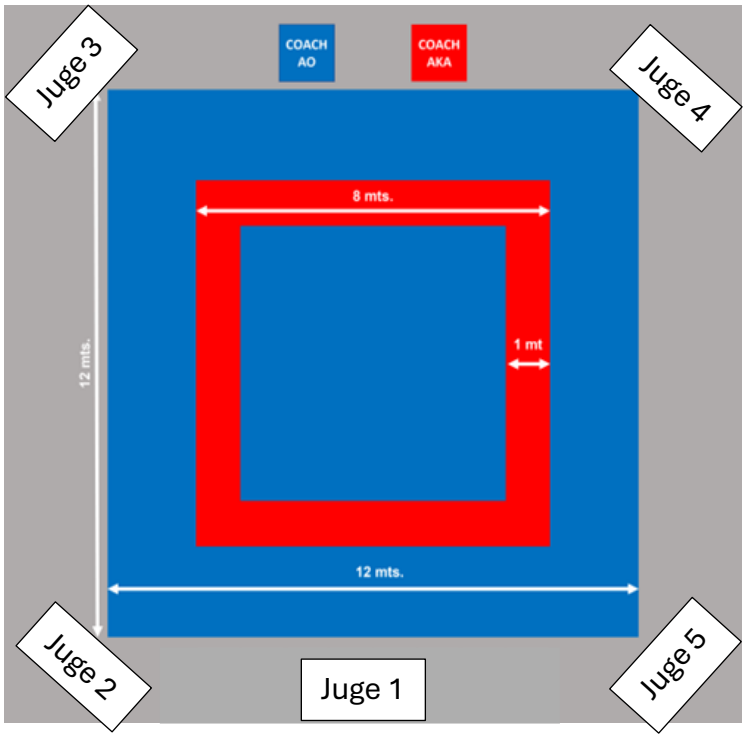
Ce règlement concerne les catégories : Cadets, juniors, espoirs, seniors, vétérans

Le règlement des catégories : Poussins, pupilles, benjamin est minimes est spécifiques et se trouve à la fin de ce document.

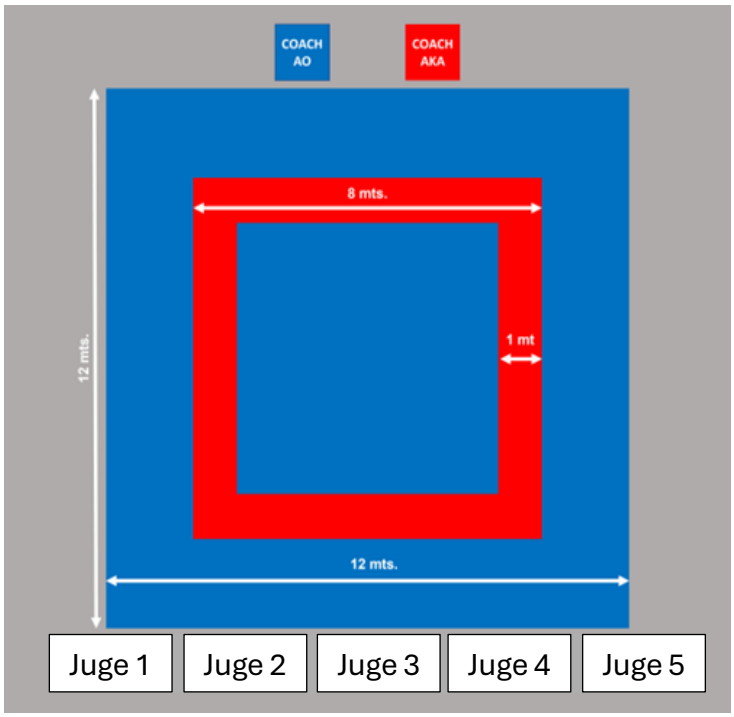
ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION

- La zone de compétition sera un carré réglementaire, conforme aux normes de la FFKDA, dont les côtés mesureront huit mètres (mesure prise depuis l'extérieur). Une zone de sécurité dégagée de deux mètres sera aménagée autour de chaque côté.
- En cas de vote aux drapeaux, Les juges seront assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.
- Dans le cas d'un vote électronique, Les juges sont assis derrière une table face au milieu du tatami avec AO à gauche et AKA à droite.
- Aucun panneau publicitaire, mur, pilier ou autre obstacle ne devra se trouver à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.
- Les entraîneurs seront assis à l'extérieur de la zone de sécurité, du côté correspondant à leur compétiteur, en direction de la table officielle. Dans les cas où la configuration du tatami ne permet pas un placement pratique face à la table officielle, les entraîneurs pourront être positionnés de chaque côté de celle-ci.
- L'illustration suivante montre l'emplacement des différents éléments autour de la zone de compétition.

L'emplacement des Juges En cas de vote en drapeaux



L'emplacement des Juges En cas de vote électronique



ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE

Les juges, les compétiteurs et leurs coachs 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 Tenues des 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.

3.1.1 Les ajouts suivants à la tenue vestimentaire sont autorisés :

- Une alliance simple.
- Une barrette et des boucles d'oreilles discrètes sont autorisées.
- Les cheveux doivent être dégagés des épaules et Le maquillage doit être discret.
- Le port de bijoux (montre, bracelet, boucles d'oreille, pin's) n'est pas autorisé de manière générale pour les arbitres.
- Les talons de plus de 4 cm ne peuvent pas être portés avec l'uniforme.
- Le port de bijoux est généralement interdit, à l'exception d'une alliance simple, d'une pince à cheveux ou de boucles d'oreille discrètes.
- Les arbitres et les juges doivent impérativement porter l'uniforme officiel à toutes les compétitions, briefings, examens et stages.
- Il est formellement interdit aux arbitres de porter des montres intelligentes ou d'utiliser des appareils électroniques privés, tels que des téléphones, sur et aux abords des tatamis.
- Le responsable des arbitres peut accorder le retrait de la veste en cas de température excessive.
- Si un officiel ne se conforme pas aux exigences du règlement, il est de la responsabilité du responsable des arbitres de prendre des mesures, y compris l'exclusion de l'événement, afin d'assurer l'intégrité et la sécurité de la compétition.

3.2 Tenues des Compétiteurs

- Les compétiteurs ou équipes doivent obligatoirement porter une ceinture rouge (AKA) ou une ceinture bleue (AO), approuvée par la FFKDA et attribuée selon le tirage au sort. Aucune broderie personnelle, publicité ou marquage (y compris le logo de marque) n'est autorisé, à l'exception de l'étiquette standard du fabricant. Les ceintures de grade ne sont pas autorisées pendant les combats.
- Les ceintures rouges (AKA) et bleues (AO) doivent avoir une largeur d'environ cinq centimètres. Elles doivent être suffisamment longues pour laisser environ quinze centimètres de chaque côté du nœud, sans toutefois dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.
- La veste du KARATE-GI, une fois attachée à la taille avec la ceinture, doit couvrir au minimum les hanches. Elle ne doit toutefois pas dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.
- Les compétitrices sont autorisées si elles le souhaitent à porter **un T-shirt blanc uni** sous la veste, Ce T-shirt ne doit comporter **aucun logo, inscription ou motif**.
- Les vestes sans ficelles ne peuvent pas être utilisées. Les ficelles de la veste doivent être nouées correctement au début du combat pour maintenir la veste en place. Les manches des vestes ne peuvent pas être retroussées.
- La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas dépasser le pli du poignet, et ne doit pas être plus courte que la moitié de l'avant-bras.
- Le pantalon doit être suffisamment long pour couvrir **au moins les deux tiers du tibia**, sans descendre en dessous de la cheville. Les bas du pantalon ne peuvent pas être retroussés.
- Le **Comité Exécutif de la FFKDA** peut autoriser l'affichage d'étiquettes ou de marques spéciales (**logos de marque**) des **sponsors agréés**.
- Les lunettes ne sont pas autorisées en équipe et une tolérance est accordée en individuel, les lentilles de contact souples peuvent être portées aux risques et périls du compétiteur.

3.2.1 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.

3.2.2 Hygiène

- Les compétiteurs doivent garder leurs cheveux propres et coupés à une longueur qui ne gêne pas la performance. L'utilisation de hachi-maki (bandeau) n'est pas autorisée.

- Les barrettes à cheveux, les pinces à cheveux en métal, ainsi que les rubans, perles et autres décorations sont interdits. Un ou deux élastiques discrets, utilisés pour maintenir une seule queue de cheval, sont autorisés.
- Le port de tout vêtement ou équipement non autorisé est interdit.
- L'utilisation de bandages, de rembourrages ou de supports en raison d'une blessure doit être approuvée par l'arbitre et réalisée, ou validée, par le médecin du tournoi.
- Les compétiteurs qui se présentent sur la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté-GI irrégulier auront une minute pour corriger leur tenue vestimentaire. **Dans ce cas, l'entraîneur sera exclu de coacher ce match, à moins que l'équipement et la tenue vestimentaire n'aient été préalablement pas vérifiés par un contrôleur désigné pour cette mission**.

3.3 Tenues des Coachs

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

3.3.1 L'ajout suivant à la tenue vestimentaire sont autorisé.

- Une alliance simple.
- Le responsable d'arbitrage de la compétition peut autoriser les entraîneurs à porter le t-shirt officiel de l'équipe (club, département ou région), ou un t-shirt de couleur unie sans inscription ni logo, à la place de la veste de survêtement. Cette dérogation n'est possible que si le responsable a également autorisé le retrait des vestes pour les arbitres.
- Les débardeurs ou tout autre vêtement ne sont pas autorisés.
- Aucun matériel additionnel n'est autorisé (caméra, tablette, appareil de photo, sac…) à l'exception d'un papier et d'un stylo.

ARTICLE 4 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

4.1 Général

- Le Kata n'est ni une danse, ni une représentation théâtrale. Il doit refléter les valeurs et les principes traditionnels du karaté. Chaque mouvement doit être réaliste du point de vue du combat, et démontrer une concentration constante, ainsi qu'une exécution technique marquée par la puissance et l'impact potentiel. Le Kata doit allier force et vitesse, tout en exprimant également rythme et équilibre.

- Toutes les compétitions de Kata se déroulent sous la forme d'oppositions entre deux compétiteurs ou deux équipes (compétition individuelle ou par équipes). Chaque compétiteur ou équipe est désigné par une couleur : AKA (rouge) ou AO (bleu). La désignation des couleurs se fait par tirage au sort avant le début du tour concerné. Le compétiteur ou l'équipe désigné(e) comme AKA effectuera son exécution en premier.
  Les compétiteurs doivent, en tout temps, se conformer aux instructions données par le juge principal (juge 1).

4.2 Définitions

- Une confrontation fait référence à l'exécution d'un kata par un compétiteur contre un autre.
- Un match fait référence à la performance d'un kata, incluant le bunkai pour les matchs de médailles, exécuté par une équipe de kata contre une autre.

4.3 Systèmes de compétition.

- Le système d'élimination avec repêchages sera appliqué en Coupe et Championnat.
- La compétition de Kata se compose de matchs par équipe et de confrontation individuels.
- Les matchs par équipe opposent des équipes de 3 ou 4 compétiteurs, dont 3 s'affrontent simultanément. Chaque équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine.
- Exception ou l'équipe peut être mixte, la coupe de France des corporations intergénérationnelles et le championnat de France VETERAN.
- La compétition de Kata individuel consiste en des performances individuelles réparties en divisions distinctes pour les hommes et les femmes.

4.4 Katas par équipe

- Les équipes de Kata sont composées de 3 ou 4 compétiteurs, dont 3 participent à chaque tour.

- Dans une équipe qui compte 4 compétiteurs, 3 sont sélectionnés pour chaque tour. Les 3 peuvent être différents à chaque tour.
- Dans le Kata équipe, les trois membres de l'équipe doivent commencer le kata en face du juge central en cas de vote aux drapeaux et face aux juges en cas de vote électronique dans la même direction et doivent se tourner vers le juge central à la fin de la prestation.
- Les membres de l'équipe doivent démontrer leur compétence dans tous les aspects de la performance du Kata, y compris dans la synchronisation.
- Lors des combats pour les médailles de la compétition Kata équipe, les équipes exécuteront le Kata de leur choix de manière habituelle. Elles effectueront ensuite une démonstration de la signification du Kata (Bunkai).
- Il n'y a pas d'intervalle entre le Kata et le Bunkai. Les deux éléments font partie intégrante de la même performance.
- Le temps total autorisé pour la démonstration combinée du Kata et du Bunkai est de 5 minutes.
- Le chronométreur officiel lancera le compte à rebours dès que les membres de l'équipe exécuteront le salut au début du Kata et arrêtera le chronomètre au dernier salut, après la performance du Bunkai.
- Il est inapproprié de jouer l'inconscience pendant l'exécution du Bunkai. Si un compétiteur est au sol, il doit se relever ou se mettre à genoux dans un délai de 2 secondes.
- Bien qu'il soit interdit d'effectuer des ciseaux (Kani Basami) autour du cou pendant le Bunkai, un ciseau sur le corps ou les jambes reste autorisé.

4.5 Élimination avec repêchage

- Lors des éliminations avec repêchage, les compétiteurs ou équipes sont répartis dans des tableaux. Les compétiteurs ou équipes s'affrontent les uns contre les autres jusqu'à ce que deux athlètes se qualifie pour la finale. Ceux ayant perdu contre les deux finalistes formeront alors un nouveau tableau de repêchage et s'affronteront jusqu'à ce qu'il reste deux compétiteurs ou équipes par tableau de repêchage qui s'affronteront pour les deux médailles de bronze.

ARTICLE 5 : ÉVALUATION

5.1 Liste officielle des Kata

- Seuls les Katas de la liste officielle des Katas de la WKF peuvent être exécutés. La liste officielle des katas se trouve en ANNEXE 1.

- Les Katas peuvent avoir des noms différents d'un style à l'autre en raison des adaptations propres à chaque école de karaté.

5.2 Nombre de Kata requis

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 (bye). Le nom du kata doit être donné à la personne chargée de la gestion des feuilles et préparation des compétiteurs).

- En compétition, un compétiteur ou une équipe doit exécuter un kata différent à chaque tour, mais au maximum cinq (5) katas différents sont requis pour terminer la compétition. Si un sixième tour est nécessaire, un kata déjà exécuté peut-être répété, mais il ne doit pas être répété deux fois de suite, d'un tour à l'autre. Ce principe s'applique également si un septième tour est nécessaire.
- 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 MINIMES 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

5.3 Évaluation

- La performance d'un compétiteur est évaluée depuis le salut initial au début du kata jusqu'au salut final à la fin du kata. Toutefois, pour les matchs de médailles par équipe, l'évaluation de la performance, ainsi que le chronométrage, commence au salut au début du kata et se termine lorsque les compétiteurs s'inclinent après avoir terminé le **Bunkai**.
- Une légère variation, telle qu'enseignée par le style de karaté (Ryu-Ha) du compétiteur, sera autorisée, tant qu'elle ne modifie pas de manière significative les principes fondamentaux et les mouvements du kata.
- Les **Bunkai** sont exécutés lors des matchs pour les médailles et doivent être considérés avec la même importance que le kata lui-même, car ils démontrent la compréhension du compétiteur de l'application pratique des techniques.

5.4 Système aux drapeaux

Le système au drapeau est le système majoritairement utilisé lors des championnats et coupe de France de la FFK.

Les performances sont évaluées par les 5 juges suivants les critères de performances techniques et sportives détaillées à l'article 6.

La victoire s'obtient à la majorité des votes des juges.

5.4 Système de points (Vote électronique)

5.4.1 Système de notation des performances

Le système de vote électronique n'est pas le système actuellement en usage lors des championnats et coupes organisées par le FFK. Toutefois, le présent règlement en décrit le fonctionnement au cas où son utilisation serait envisagée. Auquel cas, une communication serait faite au participant en amont de la compétition.

"Les performances sont évaluées sur une échelle allant de **5,0 à 10,0, par incréments de 0,1**.

- **5,0** représente la **note minimale** pour un Kata jugé accepté comme correctement exécuté.
- **10,0** représente une **performance parfaite**.
- Une **disqualification** est notée par un **score de 0,0**.

5.4.2 Le système éliminera les scores les plus élevés et les plus bas

JUGE 1	JUGE 2	JUGE 3	JUGE 4	JUGE 5	TOTAL
~~7,6~~	7,8	8,1	7,9	~~8,2~~	23,8

5.5 Décision

5.5.1 Détermination du résultat d'un combat ou d'un match :

- Cinq juges attribuent une note à chaque compétiteur.
- Pour établir le score final, on élimine la note la plus élevée et la note la plus basse.
- Le résultat est basé sur la moyenne des trois notes restantes.

5.5.2 Cas d'égalité – Critères de départage.

- Première égalité : Si les scores sont égaux après exclusion de la note la plus haute et la plus basse, on réintègre ces deux notes (celles des juges 4 et 5). Le compétiteur ayant la meilleure note individuelle parmi les 5 juges est déclaré vainqueur.

- Deuxième égalité : Si l'égalité persiste après inclusion des cinq notes, on regarde le nombre total des votes des 5 juges. Celui qui a été désigné gagnant par la majorité des juges remporte le match.
- Dans le cas d'une nouvelle d'égalité, La réalisation d'un kata supplémentaire sera demandé pour désigner le vainqueur.

5.5.5 Application uniforme de l'échelle de notation

Afin d'assurer une évaluation cohérente et équitable, les juges doivent se référer aux lignes directrices suivantes pour attribuer les notes sur l'échelle de 5,0 à 10,0 :

Note attribuée	Interprétation de la performance
➢ 10	Parfait
➢ 9 - 9,9	Excellent
➢ 8 - 8,9	Très bien
➢ 7 - 7,9	Bien
➢ 6 - 6,9	Acceptable
➢ 5 - 5,9	Insuffisant
➢ 0	Disqualifié

ARTICLE 6 – CRITÈRES DE JUGEMENT

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.

6.1. Critères d'évaluation

Critères d'évaluation de la performance en Kata	**Critères d'évaluation de la performance en Kata Bunkaï**
1. Positions	1. Positions
2. Techniques	2. Techniques
3. Mouvements de transition	3. Mouvements de transition
4. Synchronisation et coordination	4. Chronométrage et distance (MA-AI)
5. Respiration correcte	5. Contrôle
6. Concentration (KIME)	6. Concentration (KIME)
7. Conformité : Cohérence dans les performances du KIHON	7. Conformité (au Kata) : Utilisation des mouvements réels tels qu'exécutés dans le Kata.
8. Force	8. Force
9. Vitesse	9. Vitesse
10. Équilibre	10. Équilibre

EXPLIQUATION des critères de la Performances EN Kata

- **Positions** (Dachi) : Précision, stabilité et justesse des positions tout au long du Kata.
- **Techniques** : Exécution correcte, précision et efficacité des techniques.
- **Mouvements de transition** : Fluidité et coordination entre les techniques, sans interruption ni perte de contrôle.
- **Synchronisation et coordination** : Exécution des techniques avec un bon rythme et une harmonie globale du corps.
- **Respiration correcte** : Contrôle de la respiration en accord avec l'intensité et le rythme du Kata, contribuant à la puissance et à la concentration.
- **Concentration** (**Kime**) : Focalisation, intensité mentale et transmission de l'énergie dans chaque mouvement.
- **Conformité au KIHON** : Cohérence avec les principes fondamentaux du style pratiqué, en particulier la fidélité aux techniques de base.

- **Force** : Présence de puissance contrôlée dans l'exécution des techniques.
- **Vitesse** : Variation et maîtrise du tempo, avec des accélérations et décélérations bien placées.
- **Équilibre** : Contrôle du corps à tout moment, même dans les déplacements rapides ou les changements de position.

EXPLIQUATION des critères de la Performances EN BUNKAI

- **Positions** (Dachi) : Précision, stabilité et justesse des positions tout au long du Kata.
- **Techniques** : Exécution correcte, puissance, précision et efficacité des techniques.
- **Mouvements de transition** : Fluidité et coordination entre les techniques, sans interruption ni perte de contrôle.
- **Contrôle du rythme** : gestion du temps entre les mouvements et respect des distances dans l'espace.
- **Maîtrise du corps** : des techniques et de l'énergie. Aucune perte de contrôle physique ou mental.
- **Concentration (Kime)** : Focalisation, intensité mentale et transmission de l'énergie dans chaque mouvement.
- ~~**Respect strict de la forme traditionnelle du Kata** exécuté, sans ajouts ni omissions. Les mouvements doivent refléter fidèlement le modèle officiel~~.
- **Force** : Présence de puissance contrôlée dans l'exécution des techniques.
- **Vitesse** : Variation et maîtrise du tempo, avec des accélérations et décélérations bien placées.
- **Équilibre** : Contrôle du corps à tout moment, même dans les déplacements rapides ou les changements de position.

6.2 Fautes

Les fautes suivantes, si elles sont apparentes, doivent être prises en compte dans l'évaluation de la performance :

- **Annoncer le kata avant, et non après le salut** : l'annonce du kata doit être faite clairement **après** le salut initial. L'annoncer avant le salut est considéré comme une faute et doit être prise en compte dans l'évaluation.
- **Perte d'équilibre mineure** : toute perte d'équilibre, même légère, indique un manque de contrôle et doit être considérée comme une faute affectant la performance globale.
- **Effectuer un mouvement de manière incorrecte ou incomplète**, comme un blocage mal exécuté ou une frappe hors de la cible, est une faute technique

montrant un manque de précision ou de compréhension du kata, et doit être prise en compte dans la notation.

- **Mouvements asynchrones**, tels que l'exécution d'une technique avant la fin de la transition corporelle, ou, dans le cas du **Kata par équipe**, le manque de synchronisation entre les membres de l'équipe, constituent une faute affectant la fluidité, la coordination et la précision de la performance.
- **L'utilisation de signaux sonores** (provenant d'autres personnes, y compris des membres de l'équipe) ou de **gestes théâtraux** comme taper du pied, claquer la poitrine, les bras ou le karategi, ou encore une **expiration inappropriée**, constitue **une faute très grave**. Ces actions doivent être pénalisées par les juges au même titre qu'une perte d'équilibre, car elles nuisent à l'authenticité et à la discipline du kata.
- **La ceinture se détache au point de se détacher des hanches pendant la performance** : cela est considéré comme une faute, car cela reflète un manque de préparation ou de tenue correcte, et peut distraire l'exécution du kata.
- **Perte de temps**, y compris une marche prolongée, une courbure excessive ou une pause prolongée avant de commencer la performance — notamment lorsque **plus de 35 secondes** s'écoulent entre l'entrée du compétiteur (ou de l'équipe) sur l'aire de compétition et la **première technique du kata** — constitue une faute et doit être prise en compte dans l'évaluation.
- **Causer des blessures par manque de technique contrôlée pendant le Bunkai** est une faute, car elle démontre un manque de maîtrise, de contrôle et de sécurité — éléments essentiels dans l'exécution du Bunkai, surtout lors des matchs pour les médailles.
- **Simulation d'inconscience pendant plus de 2 secondes** dans le cadre du Bunkai est considérée comme une faute, car cela rompt le rythme et l'intensité de la démonstration, et s'éloigne de l'esprit martial et de la crédibilité de l'application du kata.

6.3 Disqualifications

Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs peut être disqualifié pour l'une des raisons suivantes :

- **Ne pas annoncer le kata, annoncer un mauvais kata, ou exécuter un kata différent** de celui annoncé à la table officielle constitue un cas de disqualification.
- Le salut est une partie essentielle du respect des traditions et de l'étiquette du karaté, **Ne pas s'incliner au début et à la fin de la performance du kata** constitue également un cas de disqualification.
- **Une pause ou un arrêt perceptible pendant plusieurs secondes dans l'exécution du kata** constitue un cas de disqualification. Cela perturbe la fluidité

et la continuité de la performance, ce qui est essentiel pour une exécution correcte et harmonieuse du kata.

- **Supprimer ou ajouter des mouvements**, ou modifier **substantiellement la performance par rapport à sa forme originale**.
- **Devoir prendre une mesure corrective pour se remettre d'une perte totale d'équilibre ou d'une chute** constitue un cas de disqualification. Cela indique un manque de contrôle et de maîtrise dans l'exécution du kata, ce qui perturbe l'intégrité de la performance.
- La ceinture tombe pendant l'exécution du kata.
- Le dépassement de la limite de temps totale de 5 minutes pour les katas et le bunkai.
- **Effectuer une technique de ciseaux autour du cou en Bunkai (Jodan Kani Basami) car** Cette technique est considérée comme dangereuse et inappropriée dans le cadre d'une démonstration de Bunkai, car elle peut entraîner des blessures graves et ne respecte pas les principes de sécurité de la compétition.
- **Non-respect des instructions du juge en chef** ou toute autre faute grave, comme des actions inappropriées ou dangereuses, peut entraîner une **disqualification par SHIKKAKU**. Disqualification immédiate d'un compétiteur ou d'une équipe pour comportement inapproprié ou non conforme aux règles de la compétition.
- Célébrations excessives et manifestations politiques ou religieuses.

Les compétiteurs doivent respecter la cérémonie de salutations avant et après leur performance, et toute célébration excessive ou expression à caractère politique ou religieux pendant ou après l'exécution est strictement interdite.

ARTICLE 7 : FONCTIONNEMENT DES MATCHS

- Avant chaque tour, les **compétiteurs** ou **équipes** doivent **soumettre le nom du Kata** choisi à la **personne désignée**, qui transmet ensuite cette information au **technicien chargé du système de jugement électronique**. Cette procédure s'applique **également en cas de jugement par drapeaux**, afin d'assurer l'affichage et l'annonce correcte du Kata choisi.

- Il est de la **seule responsabilité de l'entraîneur** — ou, en son absence, du **compétiteur** ou du représentant de **l'équipe** — de s'assurer que le **Kata soumis** est **conforme et autorisé pour le tour concerné**.
  Aucune réclamation ne sera acceptée en cas d'erreur de déclaration du kata choisi.
- En cas de **divergence entre le nom et le numéro** du Kata enregistré pour l'exécution, le **numéro indiqué** — tel que répertorié dans **la liste officielle des Kata de la WKF — fera foi** et sera considéré comme la référence officielle.
- Les **compétiteurs individuels** ou **équipes** qui **ne se présentent pas à l'appel** ou choisissent de ne pas continuer seront disqualifiés de la **catégorie concernée** pour **KIKEN**. Cette disqualification s'applique **uniquement à la catégorie en cours** et **n'affecte pas la participation** éventuelle dans **d'autres catégories**.
- Le **point de départ** de l'exécution peut être situé **n'importe quel point à l'intérieur du périmètre de la zone de compétition**, à condition de respecter les dimensions et les limites officielles.
- Après le salut, le **compétiteur** ou **l'équipe** doit **annoncer clairement** le nom du **Kata** qu'il ou elle va exécuter, puis commencer la **performance** immédiatement après cette annonce.
- Lorsque le(s) **compétiteur(s)** ou **l'équipe(s)** est (sont) appelé(es), dès l'affichage des noms à l'écran, ils doivent se rendre **rapidement au point de départ du Kata**, **face aux juges central et d'éviter** les **marches prolongées**.
  Après le salut, le **nom du Kata** sera annoncé et la **performance commencera immédiatement** sans délai supplémentaire.
- Le match commence par un salut en face des juges **«SHOMEN NI REI»**, suivie d'une **inclinaison mutuelle** entre les compétiteurs **«OTAGAI NI REI»**, marquant le respect. Le compétiteur ou l'équipe portant la **ceinture rouge** (**AKA**) exécute le **Kata en premier**, suivi de celui avec la **ceinture bleue** (**AO**), une fois le premier Kata terminé. Pendant l'exécution du Kata par l'un des compétiteurs, l'autre compétiteur ou équipe doit se tenir **à l'extérieur du périmètre de la zone de compétition**, sans **bouger ni parler**, afin de ne pas perturber la performance de l'autre.

- À la fin de la performance, **après la démonstration des deux compétiteurs/équipes**, le(s) compétiteur(s) doivent **retourner à l'extrémité de la zone de compétition** et **attendre l'annonce du gagnant**.
- Lorsque les **compétiteurs** ou **les équipes** ont terminé leurs **Kata**, les juges **lèvent le drapeau** correspondant pour **AKA** ou **AO après le sifflet en deux temps du Juge central suivi après 5 seconds environ d'un coup de sifflet pour baisser les drapeaux.**
- Une fois l'annonce du gagnant faite, les **compétiteurs ou les équipes** effectueront un **salut « OTAGAI NI REI »**, en s'inclinant respectueusement l'un devant l'autre, puis un **salut « SHOMEN NI REI »**, en s'inclinant devant les juges, avant de quitter le **tatami**.

ARTICLE 8 : PROTESTATION OFFICIELLE

Dispositions générales

- Aucune protestation ne peut être adressée aux membres du jury d'arbitrage ; leurs décisions sont définitives et sans appel.
- En cas de procédure d'arbitrage semblant contrevenir au règlement, seul l'entraîneur du compétiteur ou son représentant officiel est habilité à formuler une réclamation.
- La réclamation devra prendre la forme d'un rapport écrit, soumis immédiatement après le combat au cours duquel l'incident a eu lieu. La seule exception concerne les cas de dysfonctionnement administratif.
- Toute réclamation relative à l'application du règlement ne doit en aucun cas entraver le déroulement de la compétition. L'intention de protester doit être annoncée par l'entraîneur ou le représentant du club immédiatement après la fin du combat.
- L'entraîneur ou le représentant du club, du département ou de la ligue régionale devra demander le formulaire officiel de protestation auprès du responsable du tatami. Ce formulaire devra être rempli, signé et remis au responsable du tatami, accompagné des frais correspondants, dans un délai de cinq minutes suivant l'annonce de l'intention de protester.
- Le non-respect du délai de dépôt de la réclamation par l'entraîneur ou le représentant du club, du département ou de la ligue régionale peut entraîner son rejet si, de l'avis du jury d'appel, ce retard n'est pas justifié de manière raisonnable et nuit au bon déroulement de la compétition.
- Le responsable du tatami ajoutera immédiatement les noms des officiels et remettra le formulaire de protestation complété à un **représentant du jury d'appel**. Le jury d'appel examinera sans délai les circonstances ayant conduit à la décision contestée. Il étudiera l'ensemble des **preuves disponibles à l'appui de la protestation**, rédigera un **rapport**, et sera **habilité à prendre toutes les mesures nécessaires**.
- En cas de dysfonctionnement administratif lors d'un combat en cours, l'entraîneur peut en informer directement le responsable du tatami, qui, à son tour, en informera le juge central (juge 1).
- La réclamation doit indiquer le nom et le club des compétiteurs, les juges officiant, ainsi que les détails précis de la contestation. Aucune réclamation générale concernant les normes globales 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 du Tatami. En temps utile, le jury examinera les circonstances ayant conduit à la décision contestée.

- Le contestataire doit déposer des frais de réclamation conformément aux modalités établies par le CE de la FFKDA. Ces frais, ainsi que la réclamation, doivent être remis au responsable du tatami, qui les transmettra à un représentant du jury d'appel.
- Le Jury d'Appel ne peut imposer de sanctions ou de pénalités. Sa fonction se limite à porter un jugement sur le bien-fondé de la réclamation, et de décider des actions à entreprendre pour corriger toute procédure d'arbitrage jugée contraire aux règles.
- Si la réclamation concerne des compétiteurs dans une catégorie en cours, le prochain tour impliquant l'athlète doit être reporté jusqu'à ce que l'appel soit tranché.

8.1 Composition du Jury d'Appel

- Le **jury d'appel** est composé de **trois représentants d'arbitres seniors**, qui sont nommés par le **responsable des arbitres**. Il est stipulé que deux membres du jury ne peuvent pas être issu de la **même ligue régionale**, afin d'assurer une impartialité dans les décisions. Les membres du jury sont **numérotés de 1 à 3**, permettant ainsi une identification claire de chacun.
- Le **responsable des arbitres** désignera également **deux membres supplémentaires**, numérotés de **4 à 5**, qui remplaceront automatiquement tout membre du jury d'appel en cas de **conflit d'intérêts** qui peut se produire dans plusieurs situations, telles que :
    - Si le membre du jury provient de la **même ligue régionale** que l'une des parties impliquées dans la réclamation.
    - Si le membre du jury a un **lien de parenté** par le sang ou par alliance avec l'une des parties concernées.
    - Si un autre **conflit raisonnable potentiel** existent dans l'incident contesté.

8.2 Processus d'évaluation des appels

- Il est de la responsabilité du **responsable du tatami** qui reçoit la réclamation de **rassembler le jury d'appel** et de **déposer la somme** associée à la réclamation auprès de la **CNA** dans le cas où la réclamation serait **refusée**.
- Le **jury d'appel** procédera immédiatement aux **enquêtes** et aux **investigations** qu'il jugera nécessaires afin de **valider** le bien-fondé de la réclamation. Cette étape permet au jury de recueillir toutes les informations et preuves pertinentes pour prendre une décision éclairée et équitable concernant la réclamation soumise.

- Lorsqu'un **examen vidéo** est utilisé, le **jury d'appel** peut demander à **examiner l'enregistrement vidéo** de l'incident avant de rendre son verdict.
- Chacun des trois membres du **jury d'appel** test tenu de **donner son verdict** concernant la validité de la réclamation. Les **abstentions** ne sont pas acceptables, ce qui signifie que chaque membre doit prendre position et participer activement à la décision.

8.3 Protestations refusées et acceptées

- Si une réclamation est jugée **invalide**, le **jury d'appel** désignera l'un de ses membres pour **informer verbalement** le manifestant que sa protestation a été **refusée**. Le document original de la réclamation sera alors **marqué du mot "REFUSE"**, puis signé par **chacun des membres** du jury d'appel.
- Si une réclamation est **acceptée**, le **jury d'appel** prendra contact **avec le responsable des arbitres** pour prendre les mesures nécessaires afin de remédier à la situation. Cela peut inclure plusieurs options, telles que :
  - La **correction de la décision** contestée, si une erreur a été identifiée dans l'arbitrage.
  - **L'annulation de la décision** en question, si elle est jugée incorrecte.
  - Refaire les combats qui ont été effectués par erreur.
  - Le jury doit toujours veiller à ce que ses décisions respectent l'intégrité de la compétition tout en minimisant les impacts sur le déroulement de l'événement.
  - Si la réclamation est **acceptée**, le **Jury d'Appel** désignera l'un de ses membres pour **aviser verbalement** le contestataire que la réclamation a été **acceptée**. Le document original sera alors **marqué du mot "ACCEPTÉ"** et signé **par chacun des membres** du Jury d'Appel.

Pour les catégories benjamines les protestations et la commission d'appel ne sont pas applicables.

8.4 Rapport d'incident

- Après avoir traité l'incident de la manière prescrite ci-dessus, le **jury d'appel** se réunira à nouveau pour rédiger un **simple rapport d'incident de réclamation**. Ce rapport devra décrire de manière claire ses **conclusions** et indiquer la ou les **raisons** pour lesquelles il a **accepté** ou **rejeté** la réclamation. Le rapport doit être précis et détaillé, afin de garantir la transparence du processus et d'expliquer de manière compréhensible la décision prise par le jury d'appel.
- Le rapport doit être signé par les trois membres du jury d'appel et soumis au responsable des arbitres.

FORMULAIRE DE PROTESTATION OFFICIELE DE LA FFKDA

FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

Formulaire de Protestation

*La protestation officielle doit être déposée au responsable de tatami au plus tard **une minute après la fin du combat**. Le coach demandera le formulaire officiel de protestation et aura **quatre minutes** pour le remplir, le signer et le soumettre avec les frais correspondants. Le jury d'appel a **cinq minutes** pour rendre une décision.*

Aucune présentation de séquences de combats avec des vidéos personnelles n'est autorisée.

DATE	COMPETITION	LIEU
..... / ..... /		

Compétiteurs concernés	
AO	AKA
Nom :	Nom :
Club :	Club :

Description de la protestation
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Acquittement 50 €

Signature du coach :

TATAMI N°			Kansa:		
PANEL Kumité	**Arbitre ou Juge 1**	**Juge 1 ou Juge 2**	**Juge 2 ou Juge 3**	**Juge 3 ou Juge 4**	**Juge 4 ou Juge 5**
Nom					
Prénom					
Signature					

Décision du Jury d'appel : ACCEPTEE / REFUSEE

LISTE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE

Lors du choix du kata à exécuter, veuillez utiliser le numéro attribué. En cas de divergence entre le numéro et le nom du kata, le numéro sera considéré comme le kata à exécuter.

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

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE KATA ENFANTS ET JEUNES

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- POUSSINS - PUPILLES - BENJAMINS et MINIMES

L'arbitrage se fera à 3 juges du niveau départemental jusqu'au niveau national pour les poussins, pupilles et benjamins, 5 juges pour les minimes.

ARTICLE 1 – SURFACE DE COMPETITION

- La zone de compétition sera un carré réglementaire, conforme aux normes de la FFKDA permettant une exécution du kata sans interruption.
- Les juges seront assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.
- Aucun panneau publicitaire, mur, pilier ou autre obstacle ne devra se trouver à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

ARBITRES

Lors des compétitions des catégories Poussins, Pupilles et Benjamins, le port de la cravate et du blazer par les arbitres ne sera pas requis.

Les cravates devront donc être enlevées pour ces catégories

COMPETITEURS

- Les compétiteurs ou équipes doivent obligatoirement porter une ceinture rouge (AKA) ou une ceinture bleue (AO), approuvée par la FFKDA et attribuée selon le tirage au sort. Aucune broderie personnelle, publicité ou marquage (y compris le logo de marque) n'est autorisé, à l'exception de l'étiquette standard du fabricant. Les ceintures de grade ne sont pas autorisées pendant les combats.
- Les ceintures rouges (AKA) et bleues (AO) doivent avoir une largeur d'environ cinq centimètres. Elles doivent être suffisamment longues pour laisser environ quinze centimètres de chaque côté du nœud, sans toutefois dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.

- La veste du KARATE-GI, une fois attachée à la taille avec la ceinture, doit couvrir au minimum les hanches. Elle ne doit toutefois pas dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.
- Les compétitrices sont autorisées si elles le souhaitent à porter **un T-shirt blanc uni** sous la veste, Ce T-shirt ne doit comporter **aucun logo, inscription ou motif**.
- Les vestes sans ficelles ne peuvent pas être utilisées. Les ficelles de la veste doivent être nouées correctement au début du combat pour maintenir la veste en place. Les manches des vestes ne peuvent pas être retroussées.
- La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas dépasser le pli du poignet, et ne doit pas être plus courte que la moitié de l'avant-bras.
- Le pantalon doit être suffisamment long pour couvrir **au moins les deux tiers du tibia**, sans descendre en dessous de la cheville. Les bas du pantalon ne peuvent pas être retroussés.
- Le **Comité Exécutif de la FFKDA** peut autoriser l'affichage d'étiquettes ou de marques spéciales (**logos de marque**) des **sponsors agréés**.
- Les lunettes ne sont pas autorisées, et les lentilles de contact souples peuvent être portées aux risques et périls du compétiteur.

3.2.1 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.

3.2.2 Hygiène

- Les compétiteurs doivent garder leurs cheveux propres et coupés à une longueur qui ne gêne pas la performance. L'utilisation de hachi-maki (bandeau) n'est pas autorisée.
- Les barrettes à cheveux, les pinces à cheveux en métal, ainsi que les rubans, perles et autres décorations sont interdits. Un ou deux élastiques discrets, utilisés pour maintenir une seule queue de cheval, sont autorisés.
- Le port de tout vêtement ou équipement non autorisé est interdit.
- L'utilisation de bandages, de rembourrages ou de supports en raison d'une blessure doit être approuvée par l'arbitre et réalisée, ou validée, par le médecin du tournoi.
- Les compétiteurs qui se présentent sur la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté-GI irrégulier auront une minute pour corriger leur tenue vestimentaire. **Dans ce cas, l'entraîneur sera exclu de coacher ce match, à moins que l'équipement et la tenue vestimentaire n'aient été préalablement pas vérifiés par un contrôleur désigné pour cette mission**.

COACHES

Les entraîneurs doivent porter une tenue sportive réglementaire, composée d'un pantalon et d'une veste de survêtement dans la mesure du possible aux couleurs du club, ainsi que de chaussures de sport. Ils doivent également afficher en permanence leur accréditation d'identité autour du cou. Cette accréditation sera demandée aux coaches par les arbitres lors de leur arrivée dans la boîte de coaches.

De plus, l'ajout suivant à la tenue vestimentaire est autorisé :

- Une alliance simple.
- Le responsable d'arbitrage de la compétition peut autoriser les entraîneurs à porter le t-shirt officiel de l'équipe (club, département ou région), ou un t-shirt de couleur unie sans inscription ni logo, à la place de la veste de survêtement. Cette dérogation n'est possible que si le responsable a également autorisé le retrait des vestes pour les arbitres.
- Les débardeurs ou tout autre vêtement ne sont pas autorisés.
- Aucun matériel additionnel n'est autorisé (caméra, tablette, appareil de photo, sac…) à l'exception d'un papier et d'un stylo.

ARTICLE 4 – DEROULEMENT DES COMPETITIONS

Pour les catégories poussins et pupilles

L'évaluation de la prestation est une évaluation globale d'une prestation technique, qui peut être libre. Cette prestation peut être un KATA, elle peut être une partie significative d'un KATA ou elle peut être un KHION libre.

L'évaluation de la prestation se fera au drapeau. 3 juges positionnés face aux compétiteurs et marqué du critère qu'ils évaluent lève leur drapeau au regard des critères suivants :

- **Techniques** : Possibilités de réaliser des attaques de poings, de pieds ou de défenses. La précision, l'orientation dans l'espace et l'entièreté de la technique *(Avec armement pour les blocages et réarmement pour les coups de pied) seront prise en considération.)*
- **Position :** le positon doit être marquée, stable et avec un bon placement des pieds sur le sol.
- **Équilibre** : La prestation doit montrer un centre de gravité équilibré et une posture correcte.

Exemple : 3 juges, avec chacun un critère différent : Juge Technique vote : rouge, Juge Position vote bleu, et juge Équilibre vote bleu.
➔ *Résultat : bleu remporte le match*

Pour les catégories benjamin :

L'évaluation de la prestation est une évaluation d'un kata de la liste officielle des benjamins selon les critères d'évaluation du règlement cadet, junior, senior, vétérans et avec 3 juges. (*page 12 article 6.1 du présent document*).

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 benjamin :

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

1er kata répété
(1er joker utilisé)

2ème kata répété
(2ème joker utilisé)

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

Pour les catégories minimes

L'évaluation de la prestation est une évaluation d'un kata de la liste officielle des minimes selon les critères d'évaluation du règlement cadet, junior, senior, vétérans (*page 12 article 6.1 du présent document*) et avec 5 juges.

Dans la catégorie des MINIMES, un kata différent doit être exécuté lors des cinq premiers tours. (Y compris pour les personnes qui sautent un tour (bye). Le nom du kata doit être donné à la personne chargée de la gestion des feuilles et préparation des compétiteurs). En compétition, un compétiteur doit exécuter un kata différent à chaque tour, mais au maximum cinq (5) katas différents sont requis pour terminer la compétition. Si un sixième tour est nécessaire, un kata déjà exécuté peut-être répété, mais il ne doit pas être répété deux fois de suite, d'un tour à l'autre. Ce principe s'applique également si un septième tour est nécessaire.

ANNEXE 1 : LISTE DES KATAS

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

PUPILLES						
SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKAI	GENSEI RYU	UECHI RYU
TAIKYOKU SHODAN	JUNI NOKATA SHODAN Ou DAI ICHI DO SAI	SHIHOU UKE ICHI	TAIKYOKU SHODAN	TAIKYOKU SON ICHI	GEKISAI DAI ICHI	SANCHIN
TAIKYOKU NIDAN	JUNI NOKATA NIDAN Ou DAI NI DO SAI	SHIHOU UKE NI	TAIKYOKU NIDAN	TAIKYOKU SONO NI	GEKISAI DAI NI	FUKYU KATA ICHI
TAIKYOKU SANDAN	JUNI NOKATA SANDAN Ou DAI SAN DO SAI	SHIHOU UKE SAN	TAIKYOKU SANDAN	TAIKYOKU SONO SAN	TEN I	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
HEIAN SHODAN	PINAN SHODAN	FUKIYU KATA ICHI	PINAN NIDAN	PINAN SONO ICHI	SHIHO NUKI-KUZUSHI	KANSHIWA
HEIAN NIDAN	PINAN NIDAN	FUKIYU KATA NI	PINAN SHODAN	PINAN SONO NI	SHIHO YABURI	
HEIAN SANDAN	PINAN SANDAN	GEKISAI DAI ICHI	PINAN SANDAN	PINAN SONO SAN	SAIFA	
HEIAN YODAN	PINAN YODAN	GEKISAI DAI NI	PINAN YODAN	PINAN SONO YON	SHUKUMINE BASSAI	
HEIAN GODAN	PINAN GODAN Ou SHINSEI 1 et 2		PINAN GODAN	PINAN SONO GO		
KATA DE FINAL ET MATCH POUR LA MEDAILLE DE BRONZE (Final de repêchage)						
BASSAI DAI	BASSAI DAI	SAIFA	BASSAI	SAIFA		KANSHU

BENJAMIN						
SHOTOKAN	SHITO RYU	GOJU-RYU	WADO RYU	KYOKUSHINKAI	GENSEI RYU	UECHI RYU
5 HEIAN	5 PINAN SHIN SEI 1 et 2	FUKIYU KATA ICHI et NI	5 PINAN	5 PINAN	TEN I & JIN I	SANCHIN
TEKKI	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI ICHI GESIKAI DAI NI	NAIFANSHI SHODAN	GEKISAI DAI OU ICHI	JIN I & NAIHANSHI	FUKYU KATA ICHI
BASSAI DAI	BASSAI DAI	SAIFA	BASSAI	SAIFA	SAIFAA & SHUKUMINE BASSAI	FUKYU KATA 2 Ou GEKISAI DAI ICHI
						KANSHIWA
						KANSHU
KATA DE FINAL ET MATCH POUR LA MEDAILLE DE BRONZE (Final de repêchage)						
KANKU DAI	KOSOKUN DAI	SEIUNCHIN	KUSHANKU	SEIENCHIN	KISHIMOTO KUSHANKU	SEICHIN
EMPI	SEIENCHIN	SHISOUCHIN	WANSHU	BASSAI	WANSHU	
JION	JION SEIPAI	SANSEIRU	JION	GARYU	SEIENCHIN	
GOJUSHIO SHO	ANAN	SEIPAI	NISEISHI	SEIPAI	SANSERU SEIPAI	

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

Liste des Katas autorisés (Cadet, junior, Senior)

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