

SAISON 2025-2026



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

RÈGLEMENT ARBITRAGE **KUMITÉ**

ffkarate.fr

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE **KARATÉ**

Table des matières

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE KUMITE (Cadet – Junior, Senior, Vétérans)....	5
ARTICLE 1 : ZONE DE COMPETITION KUMITE	5
1.1 DISPOSITIONS GENERALES	5
1.2 ROLES ET POSITIONNEMENT DES OFFICIELS	5
1.3 POSITIONNEMENT DES ENTRAINEURS.....	6
ARTICLE 2 : TENUE ET ÉQUIPEMENT DE PROTECTION.....	7
2.1 ARBITRES ET JUGES.....	7
2.2. COMPETITEURS	8
2.3. COACHES	10
ARTICLE 3. COMPETITION PAR EQUIPE	11
3.1 NOMBRE DE COMPETITEURS PAR EQUIPE	11
3.2 ORDRE DE COMBAT DES EQUIPES	11
ARTICLE 4 : ÉQUIPE ARBITRALE	13
4.1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ARBITRALE.....	13
4.2 FORMALITES ET CHANGEMENT DE JUGES.....	14
ARTICLE 5 : DURÉE DU MATCH COMBAT	15
ARTICLE 6 : KIKEN – DÉFAUT DE PRESENTATION SUR L'AIRE DE COMPETITION	16
ARTICLE 7 : DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS.....	17
7.1 DEBUT DE COMBAT : LES SALUTS	17
7.2 SUSPENSION ET ARRET DE COMBAT	17
ARTICLE 8 : ATTRIBUTION DES SCORES	20
ARTICLE 9 : COMPORTEMENTS INTERDITS.....	22
9.1 TYPES DE COMPORTEMENTS INTERDITS	22
9.2 COACHES : COMPORTEMENT INTERDIT	23
TABLEAU EXPLICATIF	24
ARTICLE 10 : AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS & REGLE DES 10 SECONDES....	26
10.1 AVERTISSEMENTS INFORMELS.....	26
10.2 AVERTISSEMENTS OFFICIELS	27
10.3 PENALITES	27
10.4 APPLICATION D'UN AVERTISSEMENT ET D'UNE PENALITE.....	28

10.5 CELEBRATION EXCESSIVE, MANIFESTATION POLITIQUE OU RELIGIEUSE :	31
10.6 DISQUALIFICATION DE COMPETITEURS INDIVIDUELS DANS LES MATCHS PAR EQUIPE.....	32
ARTICLE 11 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION.....	34
11.1 COMPETITEURS DECLARES INAPTES A COMBATTRE.....	34
11.2 PROCEDURE DE TRAITEMENT DES BLESSURES	34
11.3 BLESSURE DES DEUX COMPETITEURS	36
ARTICLE 12 : CRITERES DE DECISION	37
12.1 GENERAL	37
12.2 CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN COMBAT.....	37
12.3 CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH PAR EQUIPE.....	40
12.4 TENUE DES SCORES	40
ARTICLE 13 : RÉCLAMATION OFFICIELLE	42
13.1 DISPOSITIONS GENERALES.....	42
13.2 COMPOSITION DU JURY D'APPEL	43
13.3 PROCESSUS D'EVALUATION DES APPELS.....	44
13.4 PROTESTATIONS REFUSEES ET ACCEPTEES.....	44
13.5 RAPPORT D'INCIDENT	45
ARTICLE 14 : DEMANDE DE VIDEO REPLAY AU NIVEAU NATIONAL	47
ARTICLE 15 : POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS.....	50
15.1 COMMISSION D'ARBITRAGE.....	50
15.2 RESPONSABLE DE TATAMI ET RESPONSABLE DE TATAMI ADJOINT.....	50
15.3 ARBITRES.....	51
15.4 JUGES	51
15.5 SUPERVISEURS DE MATCH (KANSA)	52
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS ENFANTS	54
ARTICLE 1 – ZONE DE COMPETITION KUMITE.....	54
ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE.....	54
ARTICLE 3 – DUREE DU COMBAT	55
ARTICLE 4 : ÉQUIPE ARBITRALE	56

ARTICLE 5 : ATTRIBUTION DES SCORES AVERTISSEMENT ET PENALITES.	57
CHEZ LES POUSSINS ET PUPILLES.....	57
CHEZ LES BENJAMINS ET MINIMES	58
ARTICLE 6 – COMPORTEMENTS INTERDITS	59
ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE	61
ANNEXE 2 – GESTES ET SIGNAUX DRAPEAU.....	64
ANNEXE 3 – DISPOSITION DE L’AIRE DE COMPETITION DE KUMITE.	69
ANNEXE 4 – MARQUAGE FFK AUTORISE SUR LE KARATE- GI	70

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE KUMITE (Cadet – Junior, Senior, Vétérans)

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 minimales est spécifiques et se trouve à la fin de ce document.

ARTICLE 1 : ZONE DE COMPETITION KUMITE

1.1 DISPOSITIONS GENERALES

- La zone de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Les tatamis utilisés ne doivent pas être glissants. La surface de compétition est un carré de huit (8) mètres (mesurés de l'extérieur) avec une bordure extérieure rouge d'un (1) mètre, marquant la limite de l'aire de compétition.
- Un espace de sécurité d'un (1) mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, portant la surface totale à dix (10) mètres par dix (10) mètres, composée entièrement de tatamis. Un mètre sera ajouté à l'air de sécurité si l'aire de compétition est surélevée.
- Aucun élément perturbateur tel que publicité, enseigne, mur ou pilier ne doit se situer à moins d'un (1) mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.
- Deux tatamis sont inversés sur le côté rouge (ou d'une autre couleur distincte) à une distance d'un (1) mètre du centre pour former une ligne de départ entre les compétiteurs. Lors du démarrage ou de la reprise du combat, les compétiteurs se tiennent face à face au centre du tatami, dans cette zone.

1.2 ROLES ET POSITIONNEMENT DES OFFICIELS

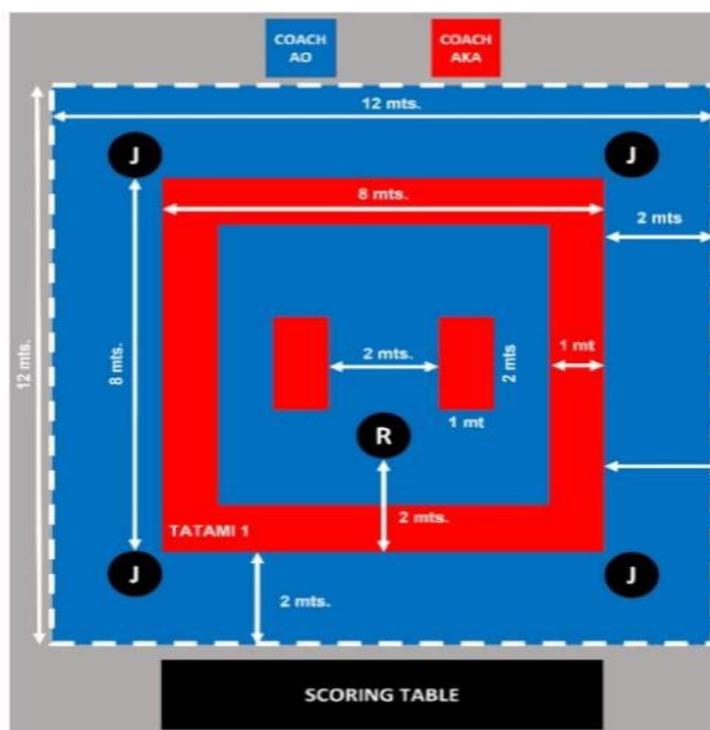
- L'arbitre principal (SHUSHIN) se tiendra au centre entre les deux compétiteurs, à une distance de deux (2) mètres de la limite de l'aire de

compétition. Il doit s'assurer que les tatamis restent parfaitement joints tout au long de la compétition.

- Les quatre (4) juges (FUKUSHIN) seront assis aux coins du tatami, dans la zone de sécurité. L'arbitre principal peut circuler librement sur tout le tatami, y compris dans la zone de sécurité, sans gêner les juges et le Kansa. Chaque juge sera équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu, ou d'un dispositif de signalisation électronique.
- La table de marquage est composée d'un chronomètre, d'un (1) KANSA, siégeant à côté du chronomètre et d'un responsable de tatami. Des chaises seront mises à disposition en retrait de la table pour le reste des arbitres.

1.3 POSITIONNEMENT DES ENTRAINEURS

- Les entraîneurs doivent s'asseoir à l'extérieur de la zone de sécurité, sur leur côté respectif du tatami, face à la table officielle.
- Dans les cas où la configuration du tatami ne permet pas un placement face à la table officielle, les entraîneurs peuvent être placés de chaque côté de celle-ci.
- Lorsque la zone des tatamis est surélevée, les entraîneurs seront placés à l'extérieur de la plate-forme surélevée, derrière leurs compétiteurs respectifs.



ARTICLE 2 : TENUE ET ÉQUIPEMENT DE PROTECTION

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

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

2.1 ARBITRES ET JUGES

2.1.1 La tenue officielle est la suivante

- Un blazer bleu marine, droit, non croisé à boutonnage simple.
- Un 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.

2.1.2 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. Seul les pin's officiel FFK / EKF / WKF pourront être portés.
- Les talons de plus de 4 cm ne peuvent pas être portés avec l'uniforme.
- 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.

2.2. COMPETITEURS

2.2.1 Tenue du KARATE-GI :

- Tenue obligatoire : Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc homologué FFKDA avec ou sans bande de couleur ou liseré, sans aucune broderie personnelle.
- Cas des bandes colorées : Si un compétiteur se présente avec un KARATE-GI avec des bandes de couleur (bleu ou rouge), celles-ci doivent impérativement être de la même couleur que sa ceinture.
- Cette règle s'applique aussi bien aux individus qu'aux équipes. Il n'est pas obligatoire que les membres d'une équipe portent une marque identique de Karaté-Gi ; toutefois ils doivent porter le même type de rayures sur les épaules de leurs Karaté-Gi (bleu ou rouge).
- Les marquages autorisés sur les équipements doivent strictement respecter la réglementation de la FFK, telle que définie en annexe du présent document. Par ailleurs, un numéro d'identification, attribué par le Comité d'Organisation, peut être collé au dos de la veste dans certaines compétitions.
- Les compétiteurs, qu'ils soient individuels ou en équipe, doivent porter une ceinture rouge (AKA) ou une ceinture bleue (AO), approuvée par la FFKDA et attribuée selon le tirage au sort. Ces ceintures ne doivent comporter aucune broderie personnelle, publicité ou marquage, à l'exception de l'étiquette du fabricant. Les ceintures doivent dépasser d'au moins 15 cm du nœud de ceinture et ne pas dépasser les $\frac{3}{4}$ de la cuisse. Les ceintures de grade ne sont pas autorisées en compétition.
- La veste doit être attachée par les ficelles de la veste et la ceinture, elle doit au minimum couvrir les hanches, sans toutefois dépasser les trois quarts de la cuisse. *La veste avec bandes couleur or au niveau des épaules est autorisé uniquement pour le champion du monde ou le grand Winner en titre dans la catégorie individuelle.*
- Les logos des équipes nationales ne sont pas autorisés sur la veste du compétiteur
- Les vestes sans ficelles ne sont pas autorisées. Les ficelles servant à maintenir la veste en place doivent être nouées au début du combat. Si elles se déchirent ou dénouent pendant le combat, le compétiteur n'est pas obligé de changer de veste.
- La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas être plus longue que le pli du poignet et pas plus courte que la moitié de l'avant-bras.
- Il est interdit de retrousser les manches des vestes.

- Le pantalon doit être suffisamment long pour couvrir au moins les deux tiers du tibia, sans descendre en dessous de la cheville. Il est interdit de le retrousser.

2.2.2 Hygiène :

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

2.2.3 Protections :

Les équipements de protection suivants sont obligatoires et doivent être homologués par FFKDA.

1. Les ports des gants, de protections tibias et protège pieds sont 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. Les compétiteurs doivent porter des protège-tibias souples approuvés par la FFKDA, avec un compétiteur portant du rouge et l'autre du bleu.
3. Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire). L'utilisation d'appareils dentaires métalliques doit être approuvée par l'arbitre et le médecin de la compétition. Le compétiteur sera entièrement responsable en cas de blessure."
4. Le protège-poitrine et le protecteur corporel pour les femmes sont obligatoires.
5. Les compétiteurs doivent porter des protections de pieds approuvées par la FFKDA, un compétiteur étant en rouge et l'autre en bleu."
6. Pour les hommes, le port de la coquille est obligatoire.
7. Les lunettes sont interdites. Les lentilles de contact souples peuvent être portées, mais cela se fait aux risques et périls du compétiteur.

Le port de tout autre vêtement, ou équipement non autorisé est interdit. Les compétiteurs qui se présente dans la zone de compétition avec un équipement non autorisé ou un karaté gi irrégulier auront deux minutes pour corriger leur tenue. Le coach perdra alors automatiquement le droit de coacher ce combat. A moins que l'équipement et la tenue vestimentaire n'aient pas été vérifiés au préalable par le KANSA.

- Il est du devoir du superviseur du match ou son assistant de s'assurer avant chaque match ou combat que les compétiteurs portent l'équipement approuvés, tous les équipements de protection doivent être approuvés par la FFKDA.
- L'utilisation du bandage de rembourrage ou du support en raison d'une blessure doit être autorisé par l'arbitre et par le médecin ou le représentant médical officiel de la compétition.

2.3. COACHES

Tenue réglementaire des entraîneurs en compétition

- 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 3. COMPETITION PAR EQUIPE

3.1 NOMBRE DE COMPETITEURS PAR EQUIPE

3.1.1 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.

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

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

3.2 ORDRE DE COMBAT DES EQUIPES

3.2.1 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.

3.2.2 Une fois le formulaire remis aux membres de l'équipe arbitrale ou déposé à la table, aucune modification ne pourra être apportée avant la fin de la rencontre.

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

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

3.2.5 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 et devront s'asseoir dans une zone qui leur est réservée.

3.2.6 Positionnement des compétiteurs : le compétiteur numéro 1 est le plus éloigné de l'arbitre.

3.2.7 Dans les matchs par équipe où un individu perd parce qu'il a reçu KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU, tout score du compétiteur disqualifié sera remis à zéro et un score de 8-0 (chaque point compté comme YUKO) sera enregistré pour ce combat en faveur de l'autre équipe.

3.2.8 Pour un match décisif (supplémentaire), l'équipe peut présenter n'importe quel membre de l'équipe.

ARTICLE 4 : ÉQUIPE ARBITRALE

4.1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ARBITRALE

Dans les compétitions des catégories de cadets à seniors, du département au national, chaque combat est dirigé par une équipe arbitrale comprenant un arbitre, quatre juges et un KANSA.

La table de l'aire de compétition est occupée par un chronométreur, le KANSA et le responsable de tatami.-Des chaises seront également mises à disposition les arbitres en attente, placés en retrait de cette table.

4.1.1 Particularité de la composition de l'équipe arbitrale lors de l'utilisation de la vidéo replay

L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central, de quatre juges, d'un Kansa, ainsi que d'un superviseur chargé de la « révision vidéo ».

La vidéo replay est utilisé au minimum pour les compétitions seniors.

Une caméra de contrôle est disposée sur la table des arbitres lors des championnats et coupe de France Minimes, Cadets, Juniors et Seniors. Elle ne constitue pas un droit à la vidéo replay, mais permet un contrôle vidéo au jury d'appel en cas de procédure de protestation du coach.

4.1.2 Impartialité de l'équipe arbitrale

L'arbitre, les juges, le KANSA et le juge en charge du replay vidéo lors d'un combat de kumité ne doivent pas être issus du même département qu'un des compétiteurs ni avoir de conflit d'intérêts quelconque. Il incombe à chaque officiel (arbitres et juges) de signaler toute situation pouvant constituer un conflit d'intérêts avant le début du combat ou du match.

4.1.3. Officiels supplémentaire à la table d'arbitrage

Afin de faciliter le bon déroulement des combats et des matchs, en plus de l'équipe arbitrale, les officiels suivants peuvent être mobilisés :

- Un marqueur/chronométreur pour assurer le suivi du temps et du score.
- Un ou deux superviseurs d'entraîneurs pour encadrer et veiller au respect des règles (vérification des accréditations et comportements)
- Un ou deux assistants KANSA chargés de vérifier l'équipement des compétiteurs avant le début du combat ou du match.

Avant chaque match ou combat, les assistants du KANSA (préparateurs des compétiteurs) doivent vérifier que les équipements et le karaté-gi sont conformes aux règles de compétition de la FFKDA.

Dans les compétitions où l'assistant KANSA n'est pas requis, cette responsabilité incombe directement au KANSA, qui devra s'assurer de la conformité des équipements avant chaque combat.

4.2 FORMALITES ET CHANGEMENT DE JUGES

4.2.1 Positionnement de l'équipe arbitrale au début d'un match de kumité

Au début d'un match, l'arbitre se place sur le bord extérieur de la zone de combat. Les juges n°1 et n°2 se positionnent à sa gauche, tandis que les juges n°3 et n°4 se trouvent à sa droite.

4.2.2 Procédure de salut lors des finales

Lors des finales, après l'échange formel des saluts entre les compétiteurs et le panel d'arbitres, l'arbitre effectue un pas en arrière. Les juges se tournent vers l'arbitre et tous saluent ensemble. Une fois le salut effectué, chacun prend sa position respective.

4.2.3 Changement de Juges

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

4.2.4 Échange de places entre juge(s)

Lorsque des juges échangent leurs places, le(s) juge(s) entrant(s) se dirige(nt) vers le(s) juge(s) sortant(s), ils s'inclinent ensemble (salut), puis changent de position.

4.2.5. Dans les matchs par équipes.

À condition que l'ensemble du panel possède la qualification requise, les postes d'arbitre et de juge doivent être alternés à chaque combat. Si un ou plusieurs officiels ne détiennent pas la qualification nécessaire en tant qu'arbitre, ils demeureront juges en exercice et seront exclus de la rotation.

ARTICLE 5 : DURÉE DU MATCH COMBAT

5.1 La durée du combat de Kumite

CATEGORIE	HOMMES	FEMME
VETERANS	2 minutes	2 minutes
SENIORS	3 minutes	3 minutes
ESPOIRS (-21 ans)	3 minutes	3 minutes
JUNIORS	2 minutes	2 minutes
CADET	2 minutes	2 minutes

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, pendant ou après le coup de sifflet qui annonce la fin du temps. (S'il y a une vidéo officielle et que le KANSA n'est pas certain, il peut demander et observer la vidéo afin de vérifier si l'action est avant, pendant ou après le coup de sifflet qui annonce la fin de match).

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

5.5 *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 prise lorsque :

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

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

6.2 Les compétiteurs individuels ou des équipes qui ne se présentent pas à l'appel seront disqualifiés (KIKEN) de cette catégorie (ce qui inclus un éventuel repêchage). Dans les matchs par équipe le score du combat qui n'a pas eu lieu sera alors fixé à 8-0 (chaque point compté comme YUKO) en faveur de l'autre équipe.

6.3 Les points gagnés suite à la disqualification de l'adversaire sont toujours comptés comme YUKO.

6.4 La disqualification par KIKEN signifie que le(s) compétiteur(s) (est) sont disqualifié(s) de cette catégorie, même si cela n'affecte pas la participation dans une autre catégorie.

6.5 Lors de l'annonce de la disqualification par KIKEN, l'arbitre fera le signal en pointant son doigt vers le côté du compétiteur ou de l'équipe manquant, annonçant « AKA/AO KIKEN », puis « AKA/AO no KACHI » donnant le signal pour KACHI (victoire) pour l'adversaire.

ARTICLE 7 : DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

Les termes et gestes sont essentiels pour assurer une communication claire et standardisée entre les officiels, les compétiteurs et le public. Ils permettent de garantir une interprétation uniforme des décisions arbitrales.

7.1 DEBUT DE COMBAT : LES SALUTS

7.1.1 Pour chaque nouvelle catégorie, il y aura une cérémonie de saluts commençant par l'arbitre qui demande d'abord aux compétiteurs et aux juges de faire face au public et de s'incliner SHOMEN NI REI, suivi d'un salut entre les arbitres et les compétiteurs, OTAGAI NI REI.

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

7.1.3 L'arbitre et les juges prennent leurs positions prescrites. Après un échange de saluts entre les compétiteurs qui sont à deux mètres l'un de l'autre, l'arbitre annoncera « SHOBU HAJIME ! » et le combat commencera.

7.1.4 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

7.2.1 L'arbitre arrêtera le combat en annonçant « YAME ! » Si nécessaire, il ordonnera aux compétiteurs de reprendre leurs positions d'origine en prononçant "MOTO NO ICHI ! ». Les compétiteurs devront alors revenir à leurs places avant la reprise du combat.

7.2.3 Dans le cas d'un score à attribution, l'Arbitre identifie le Compétiteur (AKA ou AO), la zone attaquée (JODAN ou CHUDAN), la technique (TSUKI, UCHI ou GUERI), puis attribue le score correspondant (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON) en effectuant le geste adéquate. L'arbitre reprendra ensuite le combat en prononçant « TSUZUKETE HAJIME ».

7.2.4 Lorsqu'un compétiteur obtient une avance nette de huit points, l'arbitre déclare le vainqueur en levant son bras et prononce « AO (AKA) NO KACHI ! » À ce stade, le combat est définitivement terminé.

7.2.5 Une fois le temps écoulé, le compétiteur qui a le plus de points est déclaré vainqueur, indiqué par l'arbitre levant le bras du côté du vainqueur et déclaré « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est terminé à ce stade.

7.2.6 En cas d'égalité de score à la fin d'un combat individuel non concluant. Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON sera déclaré vainqueur. Le cas échéant, le compétiteur ayant marqué le plus de WAZA-ARI sera déclaré vainqueur. Le cas échéant, l'équipe (les quatre juges puis l'arbitre) décidera du vainqueur du combat par HANTEI.

Les quatre juges donneront immédiatement leurs votes après que l'arbitre ait prononcé « HANTEI » au coup de sifflet en deux temps. L'arbitre lèvera ensuite le bras et déclarera le vainqueur ; « AO (AKA) NO KACHI », et si nécessaire, par cette action, brisera l'égalité.

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

- Lorsque l'un ou les deux compétiteurs sortent de la zone de compétition, à l'exception du cas où un compétiteur resté dans la zone peut marquer immédiatement sur un adversaire ayant quitté la zone.
- Lorsque l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster le KARATE-GI ou l'équipement de protection.
- Lorsqu'un compétiteur a commis une infraction au règlement.
- Lorsque l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent pas continuer le combat en raison de blessures, de maladies ou d'autres causes. Conformément à l'avis du médecin du tournoi, l'arbitre décidera si le combat doit être poursuivi ou pas.
- Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire et n'exécute pas une technique ou une projection immédiate.
- Lorsqu'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés et qu'aucun des compétiteurs ne parvient à enchaîner immédiatement avec une technique effective.
- Lorsque les deux compétiteurs se saisissent ou s'accrochent l'un à l'autre sans réussir immédiatement à exécuter une projection ou une technique valable ou ne répondent pas à WAKARETE.
- Lorsque les deux compétiteurs se tiennent poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une projection ou autre technique ou ne répondent pas à WAKARETE.
- Lorsque les deux compétiteurs ne sont plus sur leurs pieds suite à une chute ou une tentative de projection.
- Lorsqu'un score est indiqué par deux juges ou plus pour le même compétiteur.
- Lorsque, de l'avis de l'arbitre, une faute a été commise – ou situation qui nécessite l'arrêt du combat pour des raisons de sécurité.
- À la demande du KANSA ou du responsable de tatami.

- Lorsqu'un entraîneur, ou les deux entraîneurs, demandent une révision vidéo.
- Pour toute autre raison que l'arbitre juge nécessaire.

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

Une fois cet accord trouvé, la durée du combat ne pourra plus être contestée par aucune des parties. Cette règle vise à garantir l'équité entre les compétiteurs et à éviter toute réclamation ultérieure susceptible de perturber le déroulement.

ARTICLE 8 : ATTRIBUTION DES SCORES

8.1 Un score est attribué à un compétiteur lorsque deux juges ou plus indiquent un score pour le même compétiteur ou lorsque le superviseur de révision vidéo accorde un score après qu'un entraîneur a soulevé une demande vidéo.

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

8.3 Seule la première technique correctement exécutée sera prise en compte pour le score. Cependant, en cas de combinaison efficace de techniques, c'est la technique ayant obtenu le score le plus élevé qui sera retenue, quel que soit l'ordre dans lequel les techniques ont été exécutées. Cette règle garantit une évaluation juste des actions tout en valorisant les combinaisons.

8.4 Les zones d'attaque sont : le corps au-dessus du bassin, jusqu'à la clavicule incluse (CHUDAN), à l'exclusion des épaules elles-mêmes, et la zone au-dessus de la clavicule (JODAN).

8.5 Pour qu'une technique marque, elle doit être ****potentiellement efficace****, **bien **contrôlée****, et remplir les critères suivants :

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

8.6 Attribution des points :

- YUKO (1 point) est attribué pour Tsuki (coup de poing droit) ou Uchi (frappe) dans une zone d'attaque.
- WAZA-ARI (2 points) est attribué pour les coups de pied de CHUDAN.
- IPPON (3 points) est attribué pour les coups de pied JODAN ou toute technique contre un adversaire dont une partie du corps autre que les pieds est en contact avec le tapis à l'exception du Hiza-Gamae (un genou touchant le tapis lors de l'exécution d'une technique).

8.7 Les techniques dans la zone CHUDAN peuvent être délivrées avec un impact contrôlé sans causer de blessures à l'adversaire. Une perte de souffle chez la personne qui reçoit un coup n'indique pas en soi un manque de contrôle.

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

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

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

8.11 Lors de l'utilisation du jugement électronique, les points doivent être signalés dans les deux secondes suivant l'expiration du temps.

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

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

ARTICLE 9 : COMPORTEMENTS INTERDITS

9.1 TYPES DE COMPORTEMENTS INTERDITS

Les comportements interdits visent à garantir un environnement de compétition sûr, respectueux et équitable pour tous les participants.

1. Techniques qui établissent un contact excessif ou techniques qui établissent un contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras, aux jambes, à l'aîne, aux articulations ou au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques directes « mains ouvertes ».
4. Les techniques exécutées après "WAKARETE" et avant que "TSUZUKETE" ne soit annoncés
5. Les techniques de projection dangereuses ou interdites.
6. Feindre ou exagérer une blessure.
7. Sortir de l'aire de compétition (JOGAI) de manière volontaire non provoquée par l'adversaire ou suite à une technique marquée.
8. Se mettre en danger en se livrant à un comportement qui expose à des blessures par l'adversaire, ou en ne prenant pas des mesures adéquates pour se protéger (MUBOBI).
9. Fuir ou éviter 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. Corps à corps, lutter, pousser ou position debout poitrine contre poitrine sans tenter de marquer ou de se mettre fréquemment au sol.
12. Saisir l'adversaire avec les deux mains, sauf dans le cas d'attraper sa jambe après qu'il ait porté un coup de pied, dans le but de réaliser une projection.
13. Saisir le bras ou le Karaté-Gi de l'adversaire avec une main sans tenter immédiatement de marquer une technique ou une projection.
14. Techniques qui, du fait de leur nature, ne peuvent pas 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.

9.2 COACHES : COMPORTEMENT INTERDIT

De plus, un arbitre peut, sur la base uniquement de son propre jugement, exclure de l'aire de compétition tout coach qui ne se conforme pas à une conduite appropriée ou qui, de l'avis de l'arbitre, interfère avec le bon déroulement du combat et reporter la suite d'un combat jusqu'à ce que l'entraîneur s'y conforme.

La même autorité de l'Arbitre s'étend au respect des autres membres de l'entourage du compétiteur présents sur le périmètre extérieur de l'aire de compétition.

Seul le coach désigné pour ce combat spécifique est autorisé à coacher et à guider le compétiteur depuis la place attribuée au coach à proximité de la zone de compétition. **Tous les autres coaches inscrits et accrédités, ne sont pas autorisés à interférer, coacher et/ou guider le compétiteur lors du même combat au risque de se voir retirer leur accréditation.**

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

TABLEAU EXPLICATIF

SITUATIONS	EXPLICATIONS / DECISIONS
<p>MUBOBI (Mise en danger)</p>	<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.
<p>JOGAÏ (Sortie)</p>	<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 projeté en dehors de la surface. ➤ Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans l'aire de compétition et sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et annonce : <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>Saisir, pousser, lutter, sortir</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.

<p>avant ou après ATOSHIBARAKU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 SENSU, l'arbitre lui retire le SENSU.</p>
<p>Exagérer une blessure</p>	<p>Exagérer une blessure 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 d'exagération légère d'une blessure, recevra un avertissement minimum de CHUI. ➤ Une démonstration évidente d'exagération recevra un HANSOKU CHUI. ➤ Une exagération plus grave telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., recevra directement HANSOKU
<p>Simuler une blessure</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Simuler une blessure quand l'arbitre accorde le point à l'adversaire : Toute simulation d'une blessure à partir d'une technique qui a en fait été déterminé par les juges comme un point, entraînera au minimum un avertissement HANSOKU CHUI. ➤ Une Simulation plus grave, comme tituber, tomber par terre, se relever et retomber, etc., recevra directement HANSOKU ou SHIKKAKU.
<p>Feindre une blessure</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Feindre une blessure lorsque l'arbitre n'accorde ni le point, ni un contact à l'adversaire) ➤ La tentative de feindre une blessure, quand elle est légère (se toucher le visage par exemple), recevra un avertissement minimum de CHUI. ➤ Une démonstration évidente de feinte (prendre du temps en se frottant le visage par exemple) recevra un HANSOKU CHUI. ➤ Une exagération de feinte plus grave telle que tituber, tomber sur le sol, se lever et retomber, etc., recevra directement HANSOKU ou SHIKKAKU.

ARTICLE 10 : AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS & REGLE DES 10 SECONDES

10.1 AVERTISSEMENTS INFORMELS

En arbitrage de karaté, les avertissements informels (ou rappels à l'ordre) sont utilisés pour maintenir le flux du combat sans l'interrompre. Ils permettent aux arbitres de signaler aux compétiteurs qu'une action est à la limite de l'irrégularité ou qu'ils doivent ajuster leur comportement.

10.1.2 Il existe deux types d'avertissements informels :

- **TSUZUKETE** pour **encourager l'activité** : inciter les combattants à se remettre en mouvement, reprendre l'action pour garantir une reprise rapide et dynamique.



- **WAKARETE** pour briser un corps à corps : Ordre Séparez-vous !

1. L'arbitre utilise un geste ferme des bras (similaire à celui employé) pour faire reculer les compétiteurs sur le tatami sans arrêter le combat.
2. Cet ordre signifie que les combattants doivent se désengager immédiatement



Le But de cette procédure ?

- **Éviter les accrochages prolongés** qui nuisent au dynamisme du combat.
- **Maintenir le rythme** en ne stoppant pas le chronomètre.
- **Assurer une séparation rapide et équitable** pour les deux compétiteurs.

- Lorsque WAKARETE est prononcé, l'arbitre doit veiller à ce que les deux compétiteurs **se retire (reculer) suffisamment** avant l'annonce de « **TSUZUKETE** », Cela permet de garantir une reprise équitable du combat, en évitant qu'un combattant qui a reculé ne soit pas immédiatement désavantagé.
- TSUZUKETE, à moins qu'il ne soit précédé de WAKARETE, n'est pas utilisé s'il reste moins de 15 secondes du combat.
- Une technique par ailleurs correctement exécutée ne recevra pas de score si elle est exécutée en même temps que WAKARETE a été annoncé – mais ne sera pas avertie ou de pénalisée.

10.2 AVERTISSEMENTS OFFICIELS

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

- CHUI : Avertissement accordé, jusqu'à trois fois, pour des infractions mineures qui ne diminuent pas les chances de victoire de l'autre compétiteur.
- HANSOKU CHUI est donné pour des infractions plus graves qui réduisent sérieusement les chances de gagner de l'autre compétiteur ou pour toute infraction si trois CHUI ont été déjà donnés.

10.3 PENALITES

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

- **HANSOKU** Disqualification du combat : Il s'agit de la pénalité de disqualification suite à une infraction très grave ou lorsque HANSOKU CHUI a déjà été infligé.
 - **SHIKKAKU** Disqualification du tournoi : Il s'agit d'une disqualification de l'ensemble du tournoi, y compris de toute catégorie ultérieure pour laquelle le contrevenant aurait pu être inscrit. SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de manière malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté. Lorsqu'une situation semble justifier une disqualification, l'arbitre doit appeler un ou plusieurs juges pour une brève consultation (SHUGO) avant d'annoncer toute décision.
1. Dans les cas où AKA et AO sont disqualifiés dans le même combat par HANSOKU ou SHIKKAKU, les adversaires prévus pour le tour suivant gagneront par bye.
 2. Une violation grave de la conduite, de la discipline ou un comportement malveillant sur ou en dehors de la zone de compétition par le compétiteur

ou son entourage peut entraîner des mesures disciplinaires supplémentaires de la part de la commission disciplinaire ou du comité exécutif de la FFKDA.

10.4 APPLICATION D'UN AVERTISSEMENT ET D'UNE PENALITE

10.4.1 Contacts excessifs : Lorsque l'arbitre juge qu'un **contact est excessif**, mais qu'il **ne compromet pas les chances de victoire du compétiteur touché**, un **avertissement (CHUI)** peut être donné. Cette sanction vise à rappeler au compétiteur fautif l'importance du contrôle, sans pour autant influencer immédiatement le résultat du combat.

10.4.2 Contact causant des blessures : Toute technique entraînant une blessure peut, **sauf si elle est provoquée par le receveur**, donner lieu à un **avertissement ou une pénalité**. Les compétiteurs doivent exécuter leurs techniques avec **contrôle et bonne forme**. Si un combattant est incapable de maîtriser ses actions, **quelle que soit la technique utilisée**, un avertissement ou une pénalité doit être appliqué afin d'assurer la sécurité et l'équité du combat.

10.4.3 Observation après contact : L'arbitre doit continuer à observer le compétiteur blessé jusqu'à la reprise du combat, en accordant suffisamment de temps pour l'observation. Un délai trop court pour évaluer la blessure pourrait empêcher de détecter des symptômes, comme un saignement du nez, qui se développeraient lentement. De plus, cela permettra de repérer si le compétiteur essaie d'aggraver une blessure légère pour obtenir un avantage tactique, ce qui pourrait fausser le déroulement du combat. L'arbitre doit donc prendre le temps nécessaire pour assurer une évaluation juste et éviter toute tentative de manipulation de la situation.

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

10.4.5 Feindre une blessure : Toute **feinte de blessure sans technique marquée**, même légère, entraînera un **avertissement minimum de CHUI**. Si la simulation devient **évidente**, comme une exagération manifeste, elle sera sanctionnée par un **HANSOKU CHUI**. En cas de **simulation plus grave**, telle que **tituber, tomber par terre**, se relever et retomber de manière répétée, cela entraînera directement une **disqualification (SHIKKAKU)**, afin de maintenir l'intégrité du combat et éviter

toute tentative de manipulation tactique. Toute simulation d'une blessure d'une technique qui a en fait été déterminée par les juges comme un point donnera, au minimum, lieu à HANSOKU CHU voir HANSOKU OU SHIKKAKU.

10.4.6 Contact avec la gorge : Tout **contact à la gorge**, sauf s'il est imputable à la faute du destinataire (par exemple, si le compétiteur se place dans une position vulnérable), doit entraîner un **avertissement** ou une **pénalité**. Ce type de contact est considéré comme dangereux, et l'arbitre doit veiller à ce qu'il n'affecte pas la sécurité des compétiteurs tout en maintenant le respect des règles du combat.

10.4.7 Techniques de projection sont divisés en deux types. Les techniques de karaté « conventionnelles » de balayage des jambes, telles que De Ashi Barai, Ko Uchi Gari, etc., où l'adversaire est déséquilibré ou projeté sans être saisi au préalable - et les projections exigeant que l'adversaire soit saisi par une main ou maintenu pendant l'exécution de celle-ci. Les deux sont autorisés.

Techniques de balayage des jambes "conventionnelles" :

Ce sont des techniques comme **De Ashi Barai** (balayage de la jambe avant) ou **Ko Uchi Gari** (petit balayage intérieur), où l'adversaire est **déséquilibré ou projeté** sans avoir été saisi au préalable. Ces techniques reposent principalement sur l'utilisation du mouvement de la jambe pour déséquilibrer l'adversaire et le projeter au sol.

10.4.8 Le point charnière de la projection

1. Le point charnière de la projection, c'est-à-dire le moment où le compétiteur effectue le mouvement pour déséquilibrer l'adversaire, **ne doit pas être au-dessus du niveau des hanches de celui qui a initié l'action**. De plus, l'adversaire doit être **retenu tout au long de la projection** pour garantir qu'il puisse atterrir en toute sécurité. Cela permet d'éviter les risques de blessures et de maintenir le contrôle pendant l'exécution de la technique.
2. Les projections par-dessus l'épaule sont expressément interdites, car elles peuvent être dangereuses et difficilement contrôlables. De même, les projections dites « de sacrifice », où le compétiteur se laisse tomber ou se met en danger pour projeter l'adversaire, sont également interdites pour des raisons de sécurité et de fair-play.

10.4.9 Attraper un coup de pied et exécuter une projection : Le seul cas où une projection peut être effectuée en tenant l'adversaire à deux mains est celui où l'on attrape la jambe qui donne le coup de pied de l'adversaire. Tenir avec les deux mains n'est autorisé que lorsque l'on saisit la jambe qui frappe un adversaire dans le but d'exécuter une projection, puis avec l'autre main saisit le Karaté-GI ou le corps de l'adversaire pour amortir la chute.

10.4.10 Saisir les jambes : Il est **interdit** d'attraper l'adversaire **sous la taille** pour le **soulever et le projeter**, ainsi que de **se pencher** pour lui **tirer les jambes** et le faire tomber. Ces actions, sont jugées dangereuses et ne respectent pas les principes du karaté.

Si une **technique de projection entraîne une blessure**, l'arbitre devra **évaluer la situation** et décider s'il convient **d'infliger un avertissement ou une pénalité**, en fonction du niveau de contrôle et de l'intention du compétiteur ayant exécuté la projection. L'objectif est de garantir la sécurité des combattants tout en appliquant un arbitrage juste et équilibré.

10.4.11 Une main saisissante : Un compétiteur est **autorisé** à saisir **le bras ou le Karaté-GI** de son adversaire avec **une seule main** dans le but :

- **D'exécuter une projection** réglementaire.
- **D'enchaîner immédiatement avec une technique de marquage direct** (ex. coup de poing ou coup de pied contrôlée).

Cependant, **il est interdit de maintenir la saisie** pour enchaîner plusieurs techniques successives. L'arbitre doit veiller à ce que la saisie soit **brève et fonctionnelle**, sans transformer le combat en lutte ou en grappin.

10.4.12 S'accrocher pour amortir une chute : Il est **autorisé** de tenir le **Karate-GI** de l'adversaire **avec une seule main** afin **d'amortir une chute** lors d'une projection. Cette règle vise à garantir la **sécurité du compétiteur**, en lui permettant un atterrissage **contrôlé et sans risque de blessure**. Cependant, cette saisie ne doit pas être prolongée ni utilisée pour maintenir l'adversaire après la projection.

10.4.13 JOGAI – Sortie de la zone de combat : Le terme **JOGAI** désigne une situation où **un compétiteur touche le sol en dehors de la zone de compétition**, que ce soit avec un pied ou toute autre partie du corps. **Exceptions à JOGAI** :

1. **Si le compétiteur est poussé ou projeté** hors de la zone par son adversaire, il ne sera pas pénalisé.
2. **Si le compétiteur sort immédiatement après avoir marqué un point valide**, aucune sanction ne s'applique.
3. Dans les autres cas, une sortie volontaire ou répétée peut entraîner un **avertissement ou une pénalité**, selon l'évaluation de l'arbitre.

10.4.14 MUBOBI – Manque de protection ou de vigilance : Un **avertissement ou une pénalité pour MUBOBI** est attribué lorsqu'un compétiteur est **blessé par sa propre faute ou négligence**. La cause peut inclure :

- **Tourner le dos** à l'adversaire.
- **Attaquer sans tenir compte d'une contre-attaque possible**.

- **Arrêter le combat avant l'annonce de « YAME »** par l'arbitre.
- **Baisser sa garde ou refuser de bloquer les attaques répétées** de l'adversaire.

Non-port du protège-Coquille – Sanctions :

1. **Si un compétiteur est interrogé avant le combat et affirme porter une protection coquille**, mais que cela s'avère **faux**, il recevra une **disqualification (SHIKKAKU)**.
2. **Si aucun contrôle préalable n'a été effectué**, mais qu'il est découvert que le compétiteur **ne porte pas de protège-Coquille**, il aura **2 minutes** pour corriger la situation et recevra **automatiquement un avertissement pour MUBOBI**.

10.4.15 Passivité : concerne les situations où : Aucun des compétiteurs ne tente activement de marquer des points. **Restrictions d'application :**

⊖ La passivité ne peut être sanctionnée pendant les 15 premières secondes du combat.

⊖ Elle ne peut pas être appliquée à moins 15 de secondes de la fin du combat.

10.4.16 Éviter les combats fait référence à une situation dans laquelle un compétiteur tente d'empêcher l'adversaire d'avoir l'opportunité de marquer en utilisant un comportement qui lui fait perdre du temps, comme reculer constamment sans contrer efficacement, tenir, s'accrocher ou sortir de la zone de compétition plutôt que de donner à l'adversaire l'opportunité de marquer. Éviter le combat pendant (ATO SHIBARAKU) entraînera au minimum HANSOKU CHUI et la perte de SENSHU.

10.4.17 Ne pas suivre les instructions : Un compétiteur refusant de suivre les instructions de l'Arbitre ou manifestant commis un acte qui porte atteinte à l'honneur et au prestige du karaté recevra automatiquement SHIKKAKU. Cette pénalité peut être imposée avant, pendant ou après le combat.

10.5. CELEBRATION EXCESSIVE, MANIFESTATION POLITIQUE OU RELIGIEUSE :

Les compétiteurs sont tenus de respecter la cérémonie de salutations avant et après le combat ou le match. Toute célébration excessive, telle que tomber à genoux, etc., toute expression politique ou religieuse, pendant ou immédiatement après le combat ou le match, sont interdites et peuvent être passibles d'une suspension.

10.6 DISQUALIFICATION DE COMPETITEURS INDIVIDUELS DANS LES MATCHS PAR EQUIPE

- HANSOKU ou SHIKKAKU : Dans les matchs par équipes, le score du compétiteur fautif sera mis à zéro et celui de son adversaire sera fixé à 8 points. (Les points ajoutés pour la victoire de HANSOKU sont tous mesurés en YUKO).
- Cette règle est instaurée pour garantir le **fair-play** et éviter que les comportements non conformes aux règles n'affectent négativement le déroulement du combat. Elle permet également de maintenir un équilibre compétitif, en donnant un avantage clair à l'équipe victime de la faute, tout en punissant la mauvaise conduite de manière significative.
- Si un concurrent reçoit KIKEN son score sera mis à zéro et celui de l'adversaire sera fixé à 8 points (Les points ajoutés pour la victoire en cas de KIKEN sont tous mesurés en YUKO).

AVERTISSEMENTS PENALITES	EXPLICATIONS
CHUI (1er avertissement)	Avertissement pouvant être imposé lorsqu'une infraction mineure au règlement a été manifestement commise.
CHUI (2ème avertissement)	Avertissement pouvant être imposé : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Obligatoirement après un CHUI (1er avertissement)
CHUI (3ème avertissement)	Avertissement pouvant être imposé : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Obligatoirement après un CHUI (2ème avertissement)
HANSOKU-CHUI (4 ^{ème} avertissement et dernier avertissement avant disqualification)	Avertissement pouvant être imposée : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Après un HANSOKU-CHUI Directement lorsque la possibilité de victoire du compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
<p style="text-align: center;">SHIKKAKU (Pénalité)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées irrespectueuses aux règles et l'esprit du tournoi. ➤ C'est la disqualification du tournoi au minimum. ➤ L'arbitre appelle ses juges (SHUGO) pour décider du SHIKKAKU. ➤ L'arbitre seul annonce publiquement le SHIKKAKU. ➤ Une fois le SHIKKAKU infligé, l'équipe arbitrale devra écrire un rapport et le transmettre à la Commission d'Arbitrage. ➤ Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est disqualifié, est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.

ARTICLE 11 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

11.1 COMPETITEURS DECLARES INAPTES A COMBATTRE

11.1.1 Si un combattant remporte un combat par disqualification de son adversaire en raison d'une blessure qu'il a subie, il ne pourra continuer la compétition que si un médecin du tournoi l'autorise. Cependant, si la blessure implique une perte de conscience ou des signes de commotion cérébrale, aucune autorisation ne pourra être accordée, et le compétiteur devra être retiré de la compétition. Cela vise à éviter des risques médicaux graves, notamment en ce qui concerne les traumatismes crâniens.

11.1.2 Dans le cas où un compétiteur est déclaré inapte à combattre en raison d'une suspicion de commotion cérébrale, l'arbitre central en informe la commission sportive, laquelle déclenche la procédure réglementaire de retour à la compétition visant à protéger la santé du sportif. Cette procédure implique le blocage immédiat de la licence jusqu'à la transmission, par un médecin, d'un certificat médical autorisant la reprise de la pratique en compétition.

11.1.3 Un compétiteur blessé, autorisé à continuer, peut également gagner un deuxième combat par disqualification en raison d'une blessure, mais est immédiatement retiré de toute autre compétition de Kumite dans ce tournoi.

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 « **médecin** ».

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

11.2.3 Par ailleurs, lorsqu'un combattant se blesse en plein affrontement et nécessite une intervention médicale, un temps de traitement de trois minutes lui sera accordé. Le responsable du tatami est chargé d'informer le chronomètre afin que celui-ci démarre le décompte. Si le traitement ne peut être traité dans ce délai, l'arbitre prendra la décision de déclarer le compétiteur inapte ou, selon l'avis médical, d'accorder un temps supplémentaire. Ces règles garantissent non seulement le bon déroulement des combats, mais aussi la protection des sportifs face aux risques de blessures graves.

11.2.4 La règle des 10 secondes :

Dans les compétitions de Kumite, la sécurité des compétiteurs est une priorité absolue. Ainsi, toute technique, toute chute, projection ou renversement

entraînant l'incapacité d'un combattant à retrouver complètement ses appuis et apte à combattre à nouveau en **dix secondes** entraîne son retrait automatique de la compétition de Kumite en cours. Lorsqu'un compétiteur tombe et ne **se remet pas immédiatement sur pied**, l'arbitre **interrompt le combat**, fait appel au médecin et **commence un décompte verbal** jusqu'à dix, en indiquant chaque seconde d'un geste de la main. Une fois le décompte entamé, le compétiteur doit obligatoirement être examiné par le médecin avant qu'une reprise du combat puisse être envisagée (Pendant l'examen médical, l'arbitre reste à proximité du médecin et face à la surface de compétition). L'examen médical peut être effectué directement sur le tapis de compétition dans ce cas de figure. Si le combattant ne parvient pas à se relever dans le délai imparti, il est déclaré inapte et retiré de la compétition. Le **responsable du tatami** est tenu d'informer la **table centrale** de cette disqualification conformément à la règle des **10 secondes**. Cette mesure vise à protéger les compétiteurs contre des blessures graves et à garantir des conditions de combat sûres et équitables.

10.1.2 Décision médicale et arbitrale en cas de blessure :

Lorsqu'un compétiteur est blessé, le **médecin du tournoi** est autorisé à donner un avis sur son état uniquement pour déterminer s'il est apte à poursuivre la compétition. Cependant, la décision concernant la question du combat reste de l'appréciation souveraine de l'arbitre., qui jugera la situation selon les règles en vigueur. En fonction des circonstances, l'arbitre pourra déclarer un combattant gagnant sur la base de : HANSOKU, KIKEN, SHIKKAKU selon le cas.

11.2.6 Prise en comptes des blessures préexistantes

Lors de l'évaluation d'une blessure survenue en combat, **l'arbitre** doit tenir compte des éventuelles **blessures préexistantes** du compétiteur. Il est essentiel de déterminer dans quelle mesure l'état actuel de la blessure peut être attribué aux actions de l'adversaire. Un combattant ne peut être tenu responsable ni pénalisé si la blessure de son adversaire résulte d'une **condition préexistante** et non directement de ses actions. Cette règle garantit une évaluation juste et objective des incidents en combat.

Cas de figure peuvent apparaître :

1. Le compétiteur au sol a reçu un coup qui mérite une sanction pour l'attaquant.
→ Décision obligatoire : HANSOKU pour l'attaquant, victoire (KACHI) pour le compétiteur au sol qui sera néanmoins déclaré « KIKEN » pour le reste de la compétition.
2. Le compétiteur au sol est marqué convenablement par l'attaquant, le compétiteur est au sol pour une autre raison que l'attaque portée.

- Décision obligatoire : Attribution du point à l'attaquant, « KIKEN » pour le compétiteur au sol, victoire pour l'attaquant
3. Le compétiteur au sol a reçu un coup par sa propre négligence.
→ Décision obligatoire : MUBOBI pour le compétiteur au sol, KIKEN pour le compétiteur au sol, victoire pour l'autre compétiteur.
4. Le compétiteur au sol simule ou feinte une blessure.
→ Décision obligatoire : SHIKKAKU pour le compétiteur au sol et Victoire (KACHI) pour l'autre compétiteur.

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 sera attribué comme on le ferait normalement à temps normal. C'est à dire au compétiteur qui a marqué le plus de points ou celui qui possède le SENSHU.

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. Exemple 2 YUKO, 1 WAZARI, et 1 IPPON pour le même compétiteur = la décision sera 1 YUKO.

12.1.5 L'équipe arbitrale est tenue de justifier ses décisions uniquement auprès des responsables désignés. Après un combat ou un match, elle peut fournir des explications au responsable du tatami, au responsable des arbitres ou au jury d'appel. Aucun échange ne doit avoir lieu avec d'autres personnes, garantissant ainsi l'impartialité et l'autorité de l'arbitrage

12.2 CRITERES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN COMBAT

12.2.1 *Le résultat d'un combat est déterminé selon plusieurs critères :*

- 1. Avance nette de huit points :** Un compétiteur remporte le combat dès qu'il atteint une avance de huit points sur son adversaire.
- 2. Fin du temps réglementaire :** Si aucun compétiteur n'a une avance de huit points, celui qui a le plus grand nombre de points à la fin du combat l'emporte.
- 3. Égalité au score :** En cas d'égalité, le compétiteur ayant obtenu le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) est déclaré vainqueur.
- 4. Décision de HANTEI :** Si aucun compétiteur n'a obtenu le SENSHU, l'équipe des arbitres prend une décision pour désigner le vainqueur.
- 5. Sanction de l'adversaire :** Un compétiteur peut également : gagner si son adversaire est disqualifié pour faute grave (**HANSOKU**), exclusion (**SHIKKAKU**) ou abandon (**KIKEN**). Ce système garantit un cadre clair pour

déterminer le vainqueur en fonction de la performance et du respect des règles.

12.2.2 Le premier avantage de score sans opposition (SENSHU) est attribué lorsqu'un compétiteur marque le premier point sans que son adversaire ne marque simultanément avant le signal de l'arbitre. Cependant, si les deux compétiteurs marquent en même temps et que deux juges attribuent un point à chacun, aucun SENSHU n'est accordé. Dans ce cas, les deux compétiteurs gardent la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard dans le combat. Cette règle garantit que SENSHU récompense réellement l'initiative offensive réussie sans opposition.

12.2.3 Dans un combat individuel où aucun compétiteur n'a obtenu un score supérieur et où il n'y a pas de SENSHU, la décision repose sur les critères suivants, appliqués dans cet ordre :

1. **Le nombre d'IPPON** : Le compétiteur ayant marqué le plus d'IPPON est déclaré vainqueur.
2. **Le nombre de WAZA-ARI** : Si le nombre d'IPPON est égal, celui ayant marqué le plus de WAZA-ARI l'emporte. Ces critères permettent de départager les compétiteurs en valorisant les techniques les plus efficaces et déterminantes dans le combat.

12.2.4 Si le nombre d'IPPON et de WAZA-ARI est également égale, la décision se fait par **HANTEI**. Les quatre juges votent selon leur appréciation individuelle, Ils évaluent quel compétiteur a démontré une **supériorité tactique et technique**. La victoire est accordée par **vote majoritaire**. En cas d'égalité lors du vote des juges, c'est **l'arbitre central** qui tranche pour départager les compétiteurs, garantissant qu'une décision finale et désigne le vainqueur.

12.2.5 Dans les combats éliminatoires individuels, un match ne peut pas être déclaré nul. Un vainqueur doit toujours être désigné. Cependant, dans les **compétitions par équipe** ou en poule, si un combat se termine : Sans score et sans qu'aucun compétiteur n'ait obtenu SENSHU, l'arbitre annoncera une égalité (HIKIWAKE).

12.2.6 La seule fois où HANTEI est appliqué à un combat en compétition par équipe, c'est pour un combat supplémentaire afin de briser une égalité.

- En cas de **vote électronique**, un **coup de sifflet** suivra l'annonce.
- En cas de **vote aux drapeaux**, **deux coups de sifflet** seront donnés.

- ✓ En cas de vote aux drapeaux, Les juges exprimeront alors leur décision en environ 5 seconds, ensuite l'arbitre signalera aux juges de baisser leurs drapeaux par un **nouveau coup de sifflet**, une fois le vote effectué.
- ✓ L'arbitre proclamera ensuite le vainqueur en indiquant manuellement son choix par le signal approprié, en énonçant clairement :
« **AKA NO KACHI** » (victoire du rouge) ou « **AO NO KACHI** » (victoire du bleu).
- ✓ Par cette déclaration, l'arbitre tranche également toute égalité éventuelle.

12.2.8 Si un compétiteur ayant obtenu le SENSHU reçoit un avertissement pour éviter le combat dans les 15 dernières secondes, il perd automatiquement cet avantage. Les infractions concernées incluent : JOGAI (sortie de l'aire de combat), Fuite, Corps à corps prolongé, Saisie, lutte ou poussée et Position poitrine contre poitrine

Procédure arbitrale :

1. L'arbitre montre d'abord l'infraction et l'avertissement ou la pénalité infligée.
2. Il fait ensuite le signe de SENSHU, suivi du signe d'annulation (TORIMASEN).
3. L'annonce : « AKA / AO SENSHU TORIMASEN ». Cela garantit que le SENSHU est un avantage mérité et empêche son utilisation stratégique pour éviter le combat en fin de match.

12.2.9 Si **SENSHU** est retiré dans les **15 dernières secondes** du combat, **aucun SENSHU ne peut être réattribué** à l'un ou à l'autre des compétiteurs.

12.2.10 Dans les cas où SENSHU a été attribué, mais qu'une demande de vidéo détermine que l'autre adversaire a également marqué et qu'un score n'est en fait pas sans opposition, la même procédure est utilisée pour l'annulation de SENSHU.

12.2.11 Dans une compétition éliminatoire, si les deux compétiteurs (AKA et AO) sont disqualifiés par **HANSOKU** dans le même combat, les adversaires prévus pour le tour suivant remporteront le combat par **bye**, et aucun résultat n'est annoncé. Cependant, si cette double disqualification se produit lors d'un combat pour les médailles, le vainqueur sera désigné en fonction des critères suivants : le score au moment de la disqualification, le **SENSHU** obtenu, ou, si aucune de ces conditions n'est remplie, par une décision des arbitres (**HANTEI**). De plus, **aucune médaille ne sera attribuée** à un compétiteur disqualifié par **SHIKKAKU** (exclusion permanente). Cela permet de garantir une issue tout en excluant les compétiteurs ayant commis des fautes graves équitables.

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

12.3.1 L'équipe gagnante est déterminée par le nombre de **victoires en combat**, y compris celles obtenues par **SENSHU**. Si les deux équipes ont remporté le même nombre de combats, la décision se fera sur la base du **nombre total de points** accumulés, en prenant en compte **les combats gagnants et perdants**. Cela permet de départager les équipes de manière équitable, en tenant compte de leur performance globale tout au long de la compétition.

12.3.2 Si les deux équipes ont le même nombre de **victoires** et de **points**, un **combat décisif** sera organisé pour départager les équipes. Chaque équipe pourra désigner **n'importe quel compétiteur** de son équipe pour participer à ce combat supplémentaire. Ce dernier permettra de déterminer l'équipe gagnante.

12.3.3 Si le **combat supplémentaire** ne produit pas de vainqueur basé sur la **supériorité en points** et qu'aucun des compétiteurs ne reçoit de **SENSHU**, le vainqueur sera déterminé par **HANTEI**, suivant la même procédure que pour les **combats individuels**. Le **résultat du HANTEI** pour ce combat sera alors décisif et **déterminera également le résultat du match par équipe**. Cela permet de garantir une décision claire et équitable, même en cas d'égalité dans le combat supplémentaire.

12.3.4 Dans les matchs par équipe, dès qu'une équipe a remporté suffisamment de **victoires** ou a marqué un nombre suffisant de **points** pour être déclaré **vainqueur**, le match est **terminé**. Aucune autre confrontation ne sera alors effectuée, même s'il reste des combats à faire. Cette règle permet de mettre fin au match dès qu'un résultat clair a été atteint, évitant ainsi des confrontations devenues inutiles au regard du score global.

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

12.4 TENUE DES 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

x	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

13.1 DISPOSITIONS GENERALES

13.1 Aucune **protestation** contre un jugement ne peut être déposée aux 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 Toute réclamation doit être présentée sous forme d'un **rapport écrit** immédiatement après le combat concerné. Aucune contestation ne peut être adressée directement aux membres de l'équipe arbitrale. La seule exception concerne les **dysfonctionnements administratifs**, qui peuvent être signalés sans délai spécifique. Cette règle garantit une gestion formelle et structurée des réclamations, **garantissant ainsi une gestion optimale de la rencontre tout en maintenant l'intégrité de la compétition.**

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 annoncera la protestation officielle au responsable de tatami immédiatement après la rencontre. La **protestation écrite** doit être **complétée** et les **frais de protestation (50€)** doivent être soumis **dans les 5 minutes** suivant l'annonce de l'intention de manifester. Le non-respect de ce délai peut entraîner le **rejet automatique** de la protestation.

Toute réclamation doit être formulée de manière précise et inclure le **nom** et le **club** des compétiteurs concernés, ainsi que les **détails exacts** du motif de la contestation

13.7 Si un **entraîneur** ou un **représentant de club** ne soumet pas une réclamation dans les **délais impartis**, celle-ci peut être **rejetée**. Le **jury d'appel** analysera la situation et déterminera si le retard est **justifié**. Si le retard est jugé injuste et qu'il **perturbe** le déroulement de la compétition, la réclamation ne sera pas prise en compte. Cette règle garantit un **traitement rapide et efficace** des réclamations, tout en assurant que la compétition se déroule **sans interruption ni perturbation**.

13.8 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.

13.9 Le **responsable du tatami** est chargé de compléter toutes les informations concernant les **officiels impliqués** et de remettre immédiatement le **formulaire de protestation** dûment rempli et signé avec les frais correspondants à un représentant du **jury d'appel**. Le **jury d'appel** examinera sans délai les **circonstances** ayant conduit à la décision contestée. Après avoir analysé **tous les faits disponibles**, il rédige un **rapport** et prend les **mesures nécessaires**. Lors de l'examen de la contestation, le **jury d'appel** évaluera toutes les **preuves disponibles** à l'appui de la contestation afin de garantir une **décision équitable et objective**.

Les vidéos extérieurs (autre que la vidéo officielle) ne seront pas consultés.

13.10 La **décision du jury d'appel** est **définitive**

13.11 Le **Jury d'Appel** n'a pas le pouvoir d'imposer des **sanctions** ou de peine ou de **pénalités**. Sa fonction principale est de **porter un jugement** sur le bien-fondé de la réclamation, en évaluant si la procédure d'arbitrage a été correctement suivie selon les **règles établies**. Si le jury juge qu'il y a eu une **irrégularité ou une erreur** dans la procédure l'arbitrage, il peut proposer des **mesures correctives** pour rectifier la situation, mais il ne peut pas appliquer de sanctions directes aux compétiteurs ou aux officiels.

13.2 COMPOSITION DU JURY D'APPEL

13.2.1 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.

13.2.2 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 :

1. Si le membre du jury provient de la **même ligue régionale** que l'une des parties impliquées dans la réclamation.
2. Si le membre du jury a un **lien de parenté** par le sang ou par alliance avec l'une des parties concernées.
3. Si un autre **conflit raisonnable potentiel** existent dans l'incident contesté.

13.3 PROCESSUS D'EVALUATION DES APPELS

13.3.1 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**.

13.3.2 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.

13.3.3 Lorsqu'un **système vidéo officiel** est utilisé, le **jury d'appel** peut demander à **examiner l'enregistrement vidéo** de l'incident avant de rendre son verdict.

13.3.4 Chacun des trois membres du **jury d'appel** est tenu de **donner son verdict** concernant la validité de la réclamation. Les **abstentions** ne sont pas acceptables, ce qui signifie que chaque membre doit prendre position et participer activement à la décision.

13.4 PROTESTATIONS REFUSEES ET ACCEPTEES

13.4.1 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.

13.4.2 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 :

1. La **correction de la décision** contestée, si une erreur a été identifiée dans l'arbitrage.
2. **L'annulation de la décision** en question, si elle est jugée incorrecte.
3. Refaire les combats qui ont été effectués par erreur.

13.4.3 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.

13.4.4 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.

13.5 RAPPORT D'INCIDENT

13.5.1 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.

13.5.2 Le rapport doit être signé par les trois membres du jury d'appel et soumis au responsable des arbitres.



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

FORMULAIRE DE PROTESTATION OFFICIELE DE LA FFKDA



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 Kumi-té	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					

Décision du Jury d'appel ACCEPTEE / REFUSEE

Compte rendu			
Jury d'appel Nom et prénom			
Signatures			

ARTICLE 14 : DEMANDE DE VIDEO REPLAY AU NIVEAU NATIONAL

La vidéo replay est utilisée au minimum lors des championnats de France seniors. L'utilisation de la vidéo sera également recommandée pour d'autres compétitions lorsque cela est possible.

14.1.1 Lorsqu'un **entraîneur** lève sa carte de revue vidéo (manuellement ou par appareil électronique, selon le cas) pour signaler qu'un **score** de son compétiteur a été manqué par les juges. La demande de révision vidéo peut être demandée aussi lorsque, de l'avis de l'entraîneur, il y'a eu un score supérieur qui n'a pas été attribué. Si un **coach** lève sa carte, puis le regrette immédiatement, la procédure ne sera **pas arrêtée**. Dans ce cas, le visionnage de la **vidéo** aura lieu conformément à la demande, même si l'entraîneur revient sur sa décision. Cela assure que chaque demande de révision soit prise en compte, sans possibilité d'annulation une fois la procédure lancée.

14.1.2 Si le **compétiteur** souhaite que l'**entraîneur** demande une **révision vidéo** ou s'abstienne de procéder à une révision, cela doit être **signalé discrètement** de manière à ne pas perturber le déroulement du **combat**.

14.1.3 L'**examen vidéo** peut être demandé par l'**entraîneur** dans les cas où les **juges** ont attribué un score inférieur à celui qui, de l'avis de l'entraîneur, devrait être attribué pour une **technique à score plus élevé**.

14.1.4 Le **superviseur de révision vidéo** ne peut attribuer des points que s'il convient que le compétiteur pour lequel la demande a été formulée avait un **score valide**, c'est-à-dire un score qui a été marqué **avant** ou **simultanément** avec l'autre compétiteur.

14.1.5 Une **exception** est faite lorsqu'un **des compétiteurs** n'a pas obtenu de point selon les juges, et qu'un seul des entraîneurs demande une **révision vidéo**, tandis que l'autre entraîneur n'a **pas de carte** ou ne souhaite **pas de demande de vidéo**. Dans ce cas, **seules les techniques** du compétiteur pour lequel une révision vidéo est demandée seront prise en compte.

14.1.6 Les **6 dernières secondes** avant l'arrêt du combat seront prise en compte pour l'évaluation de la vidéo. Cependant, **du temps supplémentaire** peut être ajouté si nécessaire pour prendre **la meilleure décision possible**. La séquence doit être revue à **vitesse normale**, mais peut être également visionnée au **ralenti** ou en **zoom** si cela est jugé nécessaire pour analyser les détails.



14.1.7 Si l'**examen vidéo** révèle que le **compétiteur** a marqué plus d'une fois au cours de l'échange examiné, c'est le **score le plus élevé** qui doit être attribué.

14.1.8 Si les deux **entraîneurs** demandent une **révision vidéo** en même temps, le **superviseur de révision vidéo** ne peut attribuer le point qu'à **celui qui est considéré comme ayant marqué en premier**. La seule exception concerne les **techniques de notation simultanées**, auxquelles cas des points peuvent être attribués aux **deux compétiteurs**.

14.1.9 Si un **entraîneur** montre la carte pour une révision vidéo et que **l'autre entraîneur** souhaite également une révision pour la même situation, le **deuxième entraîneur** doit **lever sa carte avant le début de la révision** vidéo du premier afin de ne pas perdre son droit de demander une révision vidéo pour cette inaction. La revue vidéo est considérée comme commencée lorsque **l'Arbitre** fait le geste pour signaler le début de la procédure.

14.1.10 Si la demande de **révision vidéo** est jugée **valable**, un **carton rouge** ou **bleu** sera élevé avec le numéro correspondant : **3 pour IPPON, 2 pour WAZA ARI, ou 1 pour YUKO**. L'arbitre attribuera ensuite le score de la manière habituelle. Si la demande est jugée **invalid**e, l'entraîneur 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 SENSU.

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.

14.1.14 Une fois WAKARETE appelé par l'arbitre, les entraîneurs n'ont pas la possibilité de faire une demande vidéo, à moins que la technique ne se soit produite **avant** l'appel de WAKARETE.

14.1.15 Il **incombe à l'entraîneur** de se manifester auprès du **responsable de tatami** si une **carte de révision vidéo (VR)** ne lui est pas restituée à chaque fois que celui-ci a le droit de la récupérer.

Cela garantit que l'entraîneur peut exercer son droit de demander une révision vidéo dans les conditions prévues, et que les règles de la compétition soient respectées. Le bon déroulement du processus de révision vidéo dépend de cette restitution correcte de la carte.

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

- Lors des phases de qualification
- Lors de la demi-finale
- Lors des phases de repêchages
- Lors de la finale

- 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 du responsable de la commission d'arbitrage :

1. Assurer, en consultation avec la commission d'organisation, la préparation optimale de chaque tournoi, incluant l'aménagement de la zone de compétition, la mise en place des équipements et installations nécessaires, la supervision des combats/matches, ainsi que le respect des mesures de sécurité.
2. Nommer et affecter les responsables et assistants des tatamis à leurs zones respectives, tout en prenant les mesures nécessaires en fonction des rapports transmis par ces derniers.
3. Superviser et coordonner la performance globale des officiels d'arbitrage afin d'assurer le bon déroulement de la compétition.
4. Nommer des officiels suppléants lorsque les circonstances l'exigent.
5. Rendre le jugement final sur les questions de nature technique survenant lors d'un combat ou d'un match, en l'absence de stipulations spécifiques dans les règles.
6. Nommer le Jury d'Appel de la compétition et s'assurer de sa composition conformément aux règlements en vigueur.

15.2 RESPONSABLE DE TATAMI ET RESPONSABLE DE TATAMI ADJOINT

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

1. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et juges pour tous les combats et matches dans les zones sous leur responsabilité.
2. Superviser la performance des arbitres et des juges dans leurs domaines respectifs et s'assurer que les officiels nommés sont en mesure d'accomplir efficacement les tâches qui leur sont assignées.
3. Superviser que le KANSA intervienne pour arrêter le combat et informer l'arbitre en cas de violation des règles de compétition.
4. Préparer un rapport écrit sur la performance de chaque officiel sous sa supervision, faire un retour individuel à chaque arbitre et soumettre, ses recommandations à la commission d'arbitrage.
5. Nommer, si nécessaire, un ou deux arbitres qualifiés, à la demande du responsable d'arbitrage, pour occuper le poste de superviseurs de révision vidéo

15.3 ARBITRES

15.3.1 Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre sont les suivants :

1. L'arbitre (« SHUSHIN ») aura le pouvoir de diriger les combats et matchs, y compris d'annoncer leur début, leur suspension et leur fin.
2. L'arbitre est responsable de donner tous les ordres et de faire toutes les annonces.
3. Attribuer des points en fonction de la décision des juges.
4. Arrêter le combat lorsqu'une blessure, une maladie ou une incapacité d'un compétiteur à continuer est constatée.
5. Arrêter le combat lorsque, de l'avis de l'arbitre, une faute a été commise ou pour assurer la sécurité des compétiteurs.
6. L'arbitre central peut procéder à un appel **FUKUSHIN SHUGO**, c'est-à-dire convoquer les juges, **lorsqu'il le juge nécessaire** pour assurer une prise de décision dans les situations suivantes : **Prononcer un SHIKKAKU** (disqualification), annoncer **un ABANDON** lorsque le médecin arrête un compétiteur s'étant blessé seul ou **Attribuer directement un HANSOKU** (faute grave).
7. Indiquer les fautes observées et imposer des avertissements ainsi que des pénalités conformément aux règles en vigueur.
8. Expliquer au responsable du tatami, à la commission d'arbitrage ou au jury d'appel, si nécessaire, les raisons et la base ayant conduit à rendre un jugement.
9. Annoncer et commencer un combat supplémentaire lorsque cela est nécessaire dans le cadre des matchs par équipe.
10. Procéder au vote des juges en cas d'égalité et, si nécessaire, inclure son propre vote (HANTEI) pour briser l'égalité.
11. Annoncer le gagnant à la fin du combat ou du match.
12. L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la zone de compétition, mais s'étend également à son périmètre immédiat, incluant le contrôle de la conduite des entraîneurs, des autres compétiteurs et de toute partie de l'entourage des compétiteurs présents dans cette zone.

15.4 JUGES

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

1. Signaler les points marqués de sa propre initiative, en s'assurant qu'ils sont clairement communiqués à tous.
2. Exercer leur droit de vote sur toute décision à prendre, conformément aux règles et procédures établies.

3. Informer l'arbitre des éventuelles disqualifications si cela est demandé par FUKUSHIN SHUGO.

15.5 SUPERVISEURS DE MATCH (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'assistant du Kansa (préparateur) procède à une vérification du matériel avant l'alignement, il est toujours de la responsabilité de KANSA de s'assurer que le matériel est conforme aux règles avant chaque combat. Le KANSA ne changera pas pendant les matchs d'équipe.

15.5.4 Dans Les situations suivantes le KANSA signalera en sifflant :

1. L'arbitre oublie d'indiquer le SENSHU.
2. L'arbitre oublie de retirer le SENSHU.
3. L'arbitre donne un score au mauvais Compétiteur.
4. L'arbitre donne un avertissement/une pénalité au mauvais compétiteur.
5. L'arbitre donne un score à un Compétiteur et un avertissement pour exagération à l'autre.
6. L'arbitre donne un score à un Compétiteur et MUBOBI à l'autre.
7. L'arbitre donne un score pour une technique effectuée après YAME ou après que le temps est écoulé.
8. L'arbitre donne un score réalisé par un compétiteur lorsque celui-ci se trouve en dehors de la zone de combat.
9. L'arbitre donne un avertissement ou une pénalité pour passivité pendant Ato Shibaraku.
10. L'arbitre donne le mauvais avertissement ou la mauvaise pénalité pendant Ato Shibaraku.
11. L'arbitre n'arrête pas le combat si deux juges ou plus signalent un score d'une technique effective pour le même compétiteur.
12. L'arbitre n'arrête pas le combat lorsqu'une révision vidéo est demandée par un coach.
13. L'arbitre ne suit pas la majorité des scores signalés par les juges.
14. L'arbitre n'appelle pas le médecin dans une situation de règle des 10 secondes.

15. L'arbitre fait du HANTEI/HIKIWAKE, mais SENSU a été obtenu.
16. Un ou plusieurs juges tiennent les drapeaux ou l'appareil électronique dans la mauvaise main.
17. Le tableau des scores n'affiche pas les bonnes informations.
18. La technique demandée par le Coach a été réalisée après YAME ou après la fin du temps imparti.
19. L'arbitre n'a pas observé de JOGAI.
20. Pour toute autre situation imprévue qui nécessite raisonnablement l'arrêt du combat.
21. Dans les cas où le Kansa (superviseur du match) a des doutes sur un verdict, il a le droit de vérifier l'enregistrement de la revue vidéo.
22. Le kansa (superviseur du match) tiendra la feuille des scores et des avertissements accordés par l'arbitre, tout en supervisant les enregistrements sur le tableau d'affichage.

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

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

ATTENTION :

- ✓ **Pas de photo en tenue d'arbitrage avec les compétiteurs**
- ✓ **Alcool interdit pendant la durée de la compétition.**

NON CUMULS DES POSTES :

Pour des raisons évidentes d'éthiques et de déontologie, la fonction d'arbitre national est incompatible avec la fonction de coach au niveau national.

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS ENFANTS

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- POUSSINS - PUPILLES - BENJAMINS et MINIMES

Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids. L'arbitrage se fera à 2 juges de coins et un arbitre du niveau départemental jusqu'au niveau national.

ARTICLE 1 – ZONE DE COMPETITION KUMITE

Chez les enfants (poussin, pupille, benjamin), l'aire de compétition sera ramenée à 6m x 6m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

Chez les Minimes, l'aire de compétition est de 8m X 8m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface 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 équipements de protection suivants sont obligatoires et doivent être homologués par FFKDA.

- Casque rouge et bleu.
- Plastron pour les garçons et filles est obligatoire. (Notez que les casques et plastrons ne seront plus fournis par la Fédération.)
- Le port des gants et de protections de tibias et pieds sont 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.
- Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.
- Les lunettes sont interdites. Les lentilles de contact souples peuvent être portées, mais cela se fait sous la responsabilité du compétiteur.
- Le port du protège-dents est **obligatoire** pour les filles et les garçons (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire). L'utilisation d'appareils dentaires

métalliques doit être approuvée par l'arbitre et le médecin de la compétition. Le compétiteur sera entièrement responsable en cas de blessure.

- Le port de tout 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, le coach perdra automatiquement le droit de coacher ce combat, à moins que l'équipement et la tenue vestimentaire n'aient été pas vérifiés au préalable par le préparateur des compétiteurs ou le cas échéant par le KANSA.

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 3 – DUREE DU COMBAT

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

- 1 minute 30 pour les POUSSINS, les PUPILLES, les BENJAMINS
- 2 minutes pour les minimes

ARTICLE 4 : ÉQUIPE ARBITRALE

4.1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ARBITRALE

4.1.1. Niveau Départemental, Ligue Régionale et au niveau national :

Pour les catégories de Poussins à Minimes
--

Lors des compétitions de kumité, l'équipe arbitrale est composée de deux juges de coin, un arbitre et le KANSA.

La table de l'aire de compétition est occupée par un chronomètreur, le KANSA et le responsable de tatami. Des chaises seront également mises à disposition les arbitres en attente, placés en retrait de cette table.

4.1.2 Impartialité de l'équipe arbitrale

L'arbitre, les juges et le KANSA ne doivent pas être issus du même département qu'un des compétiteurs ni avoir de conflit d'intérêts quelconque. Il incombe à chaque officiel (arbitres et juges) de signaler toute situation pouvant constituer un conflit d'intérêts avant le début du combat ou du match.

4.1.3. Officiels supplémentaire à la table d'arbitrage

Afin de faciliter le bon déroulement des combats et des matchs, en plus de l'équipe arbitrale, les officiels suivants peuvent être mobilisés :

- Un marqueur/chronomètreur pour assurer le suivi du temps et du score.
- Un ou deux superviseurs d'entraîneurs pour encadrer et veiller au respect des règles (vérification des accréditation et comportements).

ARTICLE 5 : ATTRIBUTION DES SCORES AVERTISSEMENT ET PENALITES.

Chez les **POUSSINS** et **PUPILLES**

Utilisation du système de deux juges de coins applicable en département et en Ligue.

Le combat se déroule sans interruption. A l'issue du combat, les deux juges et l'arbitre déclare le vainqueur selon les critères de décision (ci-dessous) à la majorité des votes.

Le combat peut exceptionnellement être interrompu par l'arbitre dans les cas suivant :

- Si le responsable de tatami intervient pour corriger une situation
- En cas de contact excessif
- S'il doit y avoir une intervention du médecin
- S'il y a un problème matériel (Kimono, ceinture ou protection à ajuster)

Pas de coaching chez les poussins mais possibilité d'accompagner le compétiteur.

CRITERES DE DECISIONS

Les critères sont simplifiés, le combattant déclaré vainqueur est celui qui a marqué davantage de point dans la décision des juges et de l'arbitre. Pour marquer un point il faut réaliser "une technique autorisée" sur une cible autorisée, « non ou mal défendue » en "premier"

Une technique autorisée : attaque de poing ou de pied, avec comme critère de qualité technique le retour de celle-ci (réarmement du bras ou de la jambe) en valorisant la prise d'initiative.

Une cible autorisée : sur les 7 zones d'attaque classique, dans une distance de 10 cm maximum avec touche possible sur le plastron et interdiction au casque.

Non ou Mal défendu : soit sans réaction de l'adversaire, soit avec une réaction tardive ou inefficace.

En premier : C'est la première technique valable qui doit être valorisée. Si la première tentative d'attaque est annulée pour un manque de distance ou une défense efficace, l'adversaire peut marquer à son tour.

FAUTES ET PENALITES :

- Les fautes : La seule faute qui pénalise est celle qui nuit à l'intégrité physique de l'adversaire. Donc s'il y a contact au niveau du casque, il y a arrêt du match, au minimum pas de point distribué et dans les cas grave un avertissement et une explication orale rapide.

- Pour les autres fautes, il y a retour au centre, une explication mais pas d'avertissement.

- Les annonces de l'arbitre : durant le match l'arbitre doit guider les compétiteurs en leur parlant. Par exemple : saluez-vous combattez !!! ou Stop !!! Si jamais les annonces traditionnelles ne sont pas comprises ou entendues.

Il doit guider aussi : « attention à votre distance, pensez à vous protéger, maîtrisez vos techniques en réarmant ». Pour réguler la pratique.

Chez les BENJAMINS et MINIMES

Utilisation du système de deux juges de coins applicable en département en ligue et au national pour les benjamins.

Procédure pour arbitrer le Kumite avec seulement deux juges de coin.

Utilisation du système de juges à deux coins

- Lors de l'utilisation de ce système, les juges de coin et l'arbitre sont tous mutuellement responsables de l'attribution des points. Les juges de coin utilisent des drapeaux pour signaler leurs décisions.

Rôle des juges de coin

- En plus d'indiquer les points, les juges de coin assisteront l'arbitre en signalant les situations de Jogai et de contact, dans les catégories où ces actions contreviennent aux règles. Cependant, l'arbitre demeure autonome dans l'application des avertissements et des pénalités.
- Des points sont attribués si deux juges, ou un juge et l'arbitre, s'accordent sur le score.

Afin de garantir une couverture optimale des trois angles de vue, l'arbitre ne doit jamais se placer du même côté que les deux juges.

Les entraîneurs doivent être placés devant l'arbitre et non derrière.

L'arbitre peut montrer et demander du soutien pour les points marqués sur son terrain de jeu. Dans ce cas, les gestes de l'arbitre pour YUKO, Waza-ari et IPPON

sont les mêmes que dans les règles régulières du kumité, à l'exception du fait que le coude de l'arbitre touche son côté tout en indiquant le signal respectif. Une fois que l'arbitre a reçu un soutien d'un juge il donne le point. Les signaux lors de l'attribution des points sont les mêmes que pour les combats selon les règles habituelles.

Si un juge signale un point et l'autre un avertissement ou une pénalité, l'arbitre prendra la décision finale en soutenant l'un des juges.

Si les deux juges, ou un juge et l'arbitre, affichent des points différents pour les mêmes compétiteurs, le plus élevé sera attribué.

Si les deux juges signalent un point, mais pour des compétiteurs différents, l'arbitre a la possibilité d'attribuer un point à chacun des deux compétiteurs.

SIGNAUX DE DRAPEAU SUPPLÉMENTAIRES POUR LE SYSTÈME À DEUX JUGES



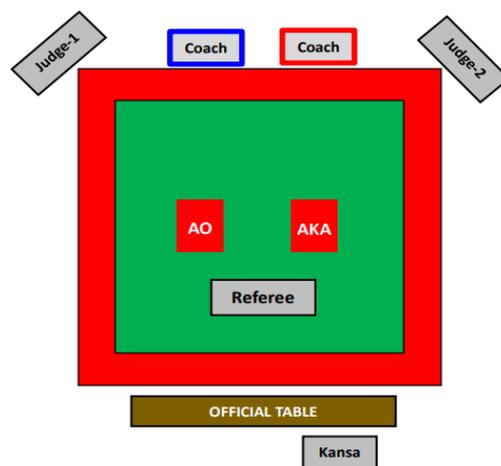
JOGAI

Taper sur le sol
sur le côté



CONTACT

Traverser les drapeaux
du côté du



ARTICLE 6 – COMPORTEMENTS INTERDITS

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

1. Pour les **POUSSINS**, les **PUPILLES**, et les **BENJAMINS** les techniques **JODAN** peuvent marquer lorsqu'elles sont arrêtées à moins de 10 cm de la cible pour les coups de pied et à moins de 5 cm pour les techniques des mains (poing) aux visage, tête et au cou. La skin-touch au niveau **JODAN** **n'est pas autorisée ni pour les coups de pieds ni pour les coups de points.**
2. **Aucun contact au visage et au cou autorisé** (même léger). Les "**skin touch**" (contacts superficiels) avec des techniques de points et des pieds

au **visage et au cou** pour les catégories **Poussins, Pupilles, Benjamins** **sont interdites** afin de garantir la sécurité des jeunes compétiteurs.

La Skin touch avec le pied est autorisé au casque pour **les catégories minimales**

3. Le KANSA signalera en sifflant, si l'arbitre valide des techniques au niveau JODAN issues des skin touch.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Commencer le match ou le combat	Après l'annonce de SHOBU HAJIME (début du combat), l'arbitre central doit reculer en arrière pour offrir une vision dégagée du combat
ATO SHIBARAKU	Il reste 15 secondes du temps	Un signal sonore sera donné par le chronométrateur 15 secondes avant la fin du temps du combat, et l'arbitre annoncera « Ato Shibaraku ».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. Pendant qu'il fait l'annonce, l'arbitre effectue un mouvement de coupe vers le bas avec sa main.
MOTO NO ICHI	Position initiale	Les compétiteurs retournent à leur position de départ.
TSUZUKÉTE	Combattez-vous	Après WAKARETE , lorsqu'une interruption non autorisée survient ou que l'arbitre donne un ordre informel pour manque d'activité, l'arbitre ordonne la reprise du combat en annonçant « TSUZUKETE »
TSUZUKETE HAJIME	Reprendre le combat – Commencer	L'arbitre se tient en position avancée, prêt à reprendre le combat, étend ses bras avec les paumes vers l'extérieur en direction des compétiteurs, signalant ainsi qu'ils doivent reprendre le combat . L'arbitre tourne ses paumes pour qu'elles soient orientées vers l'intérieur et les rapproche rapidement l'une de l'autre. En même temps, il recule légèrement pour dégager de l'espace et permettre aux combattants de se retrouver en position de combat.
FUKUSHIN SHUGO	Appel des juges	L'arbitre appelle les juges à se rassembler.
HANTEĪ	Décision	À la fin d'un combat non concluant, après un bref coup de sifflet à deux tons ou en un ton en cas de système électronique, les juges signalent leur vote et l'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras du côté du vainqueur.
HIKWAKE	Egalité	En cas d'égalité, l'arbitre croise les bras , puis les étend avec les paumes tournées vers l'avant .
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (Bleu) gagne	L'arbitre lève le bras du côté du vainqueur.
AKA (AO) IPPON	Rouge (Bleu) marque trois points	L'arbitre lève le bras à 45 degrés du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rouge (Bleu) marque deux points	L'arbitre étend son bras au niveau des épaules du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) YUKO	Rouge (Bleu) marque un point	L'arbitre étend son bras vers le bas à 45 degrés du côté de celui qui a marqué.
CHUI	Avertissement	L'arbitre montre le signal du type d'infraction au contrevenant, puis montre 1 à 3 doigts pour indiquer le nombre d'avertissements donnés.
HANSOKU-CHUI	Dernier avertissement avant disqualification	L'arbitre montre le signal du type d'infraction au contrevenant, suivi d'un doigt vers l'abdomen du contrevenant indiquant qu'il s'agit du dernier avertissement avant disqualification.

HANSOKU	Disqualification	L'arbitre montre le doigt vers le visage du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.
JOGAI	Sortie du zone de compétition	L'arbitre pointe son index vers le côté du fautif pour indiquer que le compétiteur a quitté la zone, suivi de l'avertissement ou de la pénalité applicable.
SENSHU	Premier point sans opposition avantage	Après avoir attribué le point de la manière habituelle, l'arbitre appelle « AKA (AO) SENSHU » tout en levant son bras plié avec la paume face à son visage.
SHIKKAKU	Disqualification du tournoi	L'arbitre montre le visage du fautif avec son doigt, puis éloigne son bras de la zone de compétition en annonçant la pénalité , ensuite annonce la victoire de l'adversaire.
TORIMASEN	Annulation	Une décision est annulée. L'arbitre croise les mains dans un mouvement descendant.
KIKEN	Renonciation	L'arbitre pointe vers le bas à 45 degrés en direction du côté du tatami du compétiteur ou de l'équipe.
MUBOBI	Mise en danger de soi	L'arbitre touche son visage puis tourne sa main vers l'avant, la déplace d'avant en arrière pour indiquer que le Compétiteur s'est mis en danger.
WAKARETE	"Séparez-vous"	L'arbitre fait signe aux compétiteurs de se séparer d'un corps à corps, ou de se tenir debout poitrine contre poitrine, en écartant les mains avec les paumes vers l'extérieur tout en donnant l'ordre verbal. Les compétiteurs arrêtent l'action et se séparent jusqu'à recevoir l'ordre « Tsuzukete ».

FORMULAIRE OFFICIEL DE SHIKKAKU DE LA FFKDA



Rapport d'une décision de SHIKKAKU

Une fois le SHIKKAKU infligé, l'équipe arbitrale devra écrire un rapport et le transmettre à la Commission d'Arbitrage.

DATE	COMPETITION	LIEU
..... / /		

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

Description du contexte et de la situation
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

555

TATAMI N°			Kansa:		
PANEL	Arbitre	Juge 1	Juge 2	Juge 3	Juge 4
Nom					
Prénom					
Signature					

ANNEXE 2 – GESTES ET SIGNAUX DRAPEAU

COMMENCER ET ARRÊTER LE COMBAT



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

POINTS ET ANNULATION



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1 / 2)



IPPON (2 / 2)



SENSHU



TORIMASEN (1 / 2)
ANNULATION



TORIMASEN (2 / 2)
ANNULATION

MISE EN GARDE



TSUZUKÉTE (1 / 2)



TSUZUKÉTE (2 / 2)



WAKARETÉ (1 / 2)



WAKARETÉ (2 / 2)



PASSIVITÉ (1 / 2)



PASSIVITÉ (2 / 2)



CONTACT



EXAGÉRER
une
BLESSURE



Feindre ou Simuler
une blessure



JOGAI



MUBOBI



ÉVITER LE COMBAT



POUSSER



SAISIR



ATTAQUE
INCONTRÔLÉE



ATTAQUE SIMULÉE
(COUDE)



ATTAQUE SIMULÉE
(TÊTE)



ATTAQUE SIMULÉE
(GENOUX)



ATTAQUE APRES
WAKARETE ET AVANT
TSUZUKITE OU
PARLER



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1 / 2)



HANSOKU CHUI (2 / 2)

DÉCISION



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHI
N SHUGO
(2/2)



AKA (AO)
KIKEN



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)
(1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NON-KACHI



AKA (AO) NON KACHI
(2/2)

SIGNAUX DE REVUE VIDÉO



REVUE VIDÉO (1 /4)



REVUE VIDÉO (2 /4)



REVUE VIDÉO (3 /4)



REVUE VIDÉO (4 /4)



MIENAI

SIGNAUX DE DRAPEAU



POSITION ASSISE



YUKO

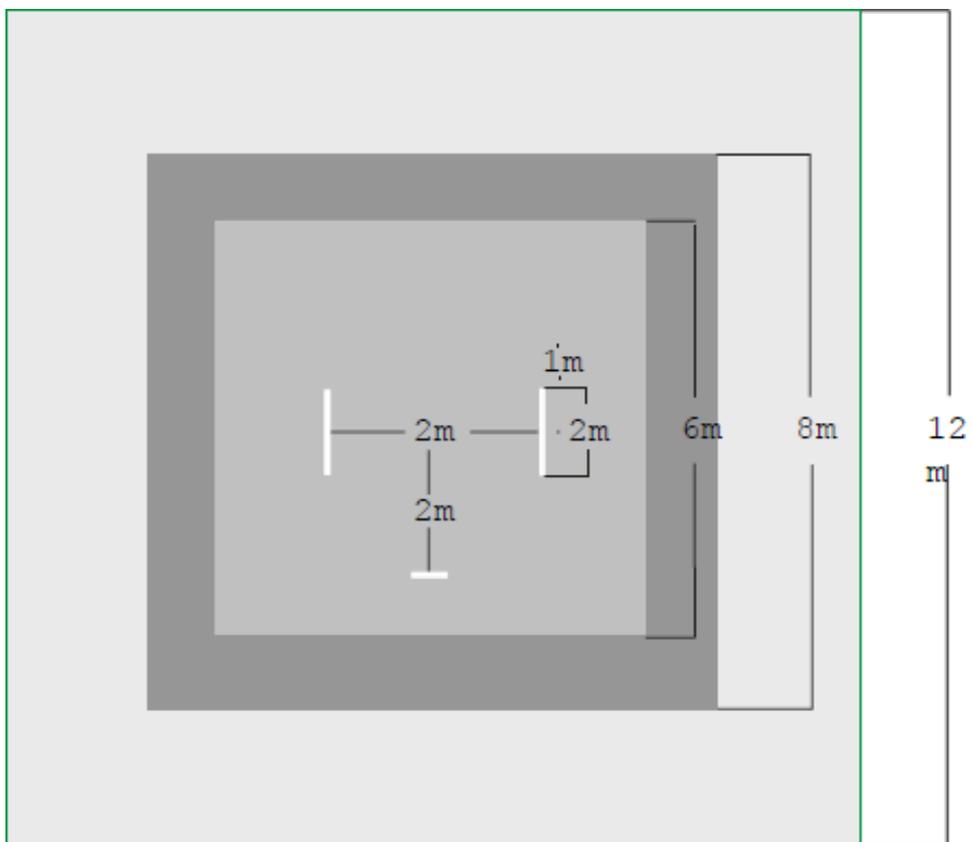


WAZA ARI



IPPON

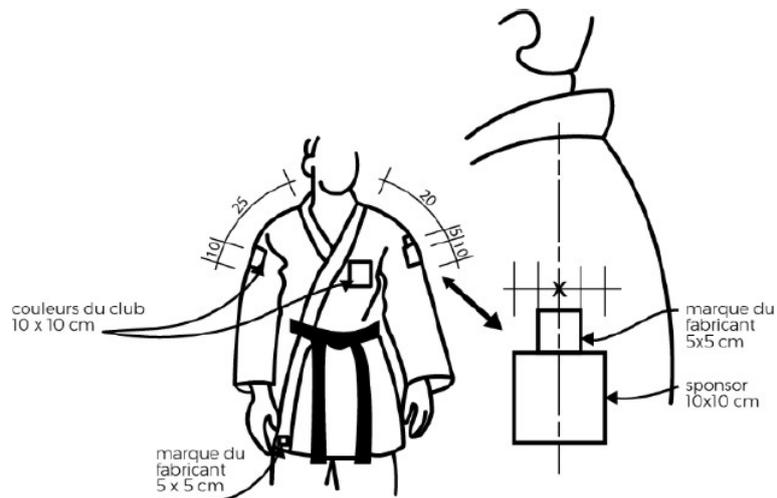
ANNEXE 3 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE.



ANNEXE 4 – MARQUAGE FFK AUTORISE SUR LE KARATE- GI

Couleurs du club sur le côté gauche de la veste et sur une manche. Dimensions maximales 100 cm².

Marquage du fabricant : au bas et sur le devant de la veste, sur une manche et au niveau haut du dos sous le col.



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

Si le compétiteur se présente avec un KARATE-GI avec bandes de couleur (bleu ou rouge), celui-ci doit être impérativement de la même couleur que ses protections.



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr