

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE KARATÉ ET DISCIPLINES ASSOCIÉES

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

SAISON 2016/2017



KARATÉ

COMBINÉ KATA COMBAT - KARATÉ JUTSU - KARATÉ CONTACT - BODY KARATÉ - KARATÉ UNSS - HANDI KARATÉ - KARATE ADAPTÉ

SOMMAIRE

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE	3 à 47
REGLEMENT D'ARBITRAGE COMBINE KATA/COMBAT	48 à 58
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE-JUTSU	59 à 62
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE-CONTACT	63 à 71
REGLEMENT D'ARBITRAGE BODY-KARATE	72-73
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE UNSS	74 à 79
MARQUAGE AUTORISE SUR LE KIMONO	80
REGLEMENT DES COMPETITIONS ET D'ARBITRAGE HANDI KARATE ET KARATE ADAPTE	81 à 88

REGLEMENTS **COMBATS** ADULTES ET ADOLESCENTS

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10M x 10M est composée de tatamis. L'aire de sécurité de deux mètres doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois l'aire de compétition, et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
3. L'arbitre se placera à 2 mètres du centre de l'aire de compétition, perpendiculaire aux compétiteurs.
4. Pour marquer la position des compétiteurs, deux carrés seront retournés côté rouge, à une distance d'un mètre du centre de l'aire de compétition.
5. Les 4 juges sont assis aux quatre coins dans l'aire de sécurité. La chaise de juge sera placée à 1 mètre de l'aire de compétition. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu. L'Arbitre pourra se déplacer tout autour du tatami, y compris sur l'aire de sécurité où les Juges sont assis.
6. Le Superviseur de la Rencontre (KANSA) sera assis à la table centrale pour superviser le marqueur et le chronométrateur. Celui-ci sera équipé d'un drapeau rouge et d'un sifflet.
7. Le Chronométrateur est assis à la table officielle, entre le Marqueur et l'Annonceur.
8. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMIS de couleur différente.

EXPLICATIONS :

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

Les TATAMIS utilisés ne doivent pas être glissants en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMIS restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle définie ci-après.

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

ARBITRES :

1. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.
2. La tenue officielle est la suivante :
 - Blazer bleu marine, droit, non-croisé.
 - Chemise blanche à manches courtes (ou longues selon les conditions climatiques prédominantes).
 - Cravate officielle sans épingle.
 - Pantalons gris uni, sans revers (pantalon officiel de la FFKDA).
 - Chaussettes de couleur bleues foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utilisation sur l'aire de compétition (Sans lacets)
 - Un sifflet avec un cordon blanc.

COMPETITEURS :

1. Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc sans bande, ni liseré, ni broderie personnelle. La veste doit être attachée. Les marquages autorisés sont ceux définis en annexe du présent règlement (cf. réglementation FFKARATE : marquage autorisé sur le karatégi). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud sans broderie personnelle.
2. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes peuvent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI. Les ficelles de la veste doivent être attachées. Il est interdit d'utiliser des vestes sans ficelles.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le HACHIMAKI (bandeau de

tête) n'est pas autorisé. Lorsque l'arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. En KUMITE, les barrettes et épingles à cheveux sont interdites. Un ruban élastique noir ou blanc est autorisé.

6. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur sera entièrement responsable en cas de blessure.
7. Le port de gants et de protections de pieds homologués par la FFKDA est obligatoire; un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus. Il en est de même pour les protections de pieds et des protège-tibias.
8. Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire). Pour les hommes, le port de la coquille, et pour les femmes, le port du protège-poitrine, sont également obligatoires. Les combattants minimes sont équipés d'un casque et d'un plastron réversible bleu et rouge. (Les casques ne seront plus mis à disposition par la Fédération).
9. Les protège-tibias souples sont obligatoires. Les protège-tibias munis de matière rigide sont interdits.
10. Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
11. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
12. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFKARATE.
13. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.
14. Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, pin's...) n'est pas autorisé pour les arbitres.

COACHES

Porter une tenue sportive réglementaire, pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club et chaussures de sport. (Aucun matériel additionnel caméra, tablette, appareil de photo, sac)

EXPLICATIONS :

- *Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue) sans broderie ni inscription.*

- *Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il n'est pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui est accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.*
- *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.*

ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Les compétitions KUMITE (COMBAT) peuvent être divisées en combats individuels et par équipes. Les combats individuels peuvent être ensuite, divisés en catégories de poids.
2. Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).
3. Dans les compétitions par équipes, chaque équipe doit avoir un nombre impair de compétiteurs. Les équipes masculines comprennent sept membres dont cinq qui combattent. Dans les sept, il peut y avoir un étranger. Les équipes féminines comprennent quatre membres dont trois qui combattent. Il peut y avoir une étrangère. Aux Championnats de France, au premier tour de la compétition, une équipe masculine doit avoir obligatoirement au minimum 5 compétiteurs, et 3 compétitrices pour une équipe féminine.
4. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
5. Avant chaque rencontre, un représentant de l'équipe dépose à la table officielle le formulaire officiel contenant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent. Une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être modifié avant la fin de la rencontre.
Le choix des participants de la rencontre, ainsi que l'ordre dans lequel ils (ou elles) combattent, peuvent varier à chaque tour.
6. Une équipe est disqualifiée lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées sur le formulaire déposé à la table officielle.

EXPLICATIONS :

- *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.*
- *La feuille d'inscription peut être présentée soit par le coach, soit par un compétiteur désigné de l'équipe. La liste doit inclure le nom du club, les noms ainsi que l'ordre des compétiteurs.*

ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE

Au niveau Départemental et au niveau Interdépartemental (zone interdépartementale) :

Les départements et les zones départementales peuvent s'ils le souhaitent avoir une équipe arbitrale de 3 juges et supprimer le superviseur de la rencontre (KANSAs). C'est le responsable de tatami qui jouera ce rôle.

Au niveau Régional (ligue régionale) et National

1. A chaque combat, l'équipe arbitrale se compose d'un arbitre, de 4 Juges et d'un superviseur de la rencontre (KANSAs).
2. La table de l'aire de compétition est composée d'un Chronomètreur, d'un Annonceur, d'un Marqueur, et d'un superviseur de score.
Le KANSAs (Superviseur de la rencontre) sera assis en dehors de l'aire de sécurité derrière l'arbitre à côté de la table officielle.

PROTOCOLE :

- *Au début d'un combat, pour le salut entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Deux juges se tiennent sur sa gauche, et deux juges se tiennent sur sa droite. Pour le salut protocolaire pour les finales, l'arbitre fera un seul salut (entres les combattants).*
- *Quand les juges changent individuellement, le juge entrant rejoint le juge sortant, ils se saluent et changent de position.*

ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT

1. La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge.
La durée des combats est de trois minutes pour les Seniors et les Espoirs Masculins (équipes et individuels) La durée des combats est de deux minutes pour les Seniors et les Espoirs Féminines (équipes et individuelles)
Pour les Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors, la durée de tous les combats est de deux minutes.
2. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « YAME » ou lorsque le signal sonore de fin de combat retenti.
3. Pour faciliter l'attribution des avertissements de Catégorie 2, "Atoshibaraku" est annoncé à 10 secondes de la fin du combat. Le Chronomètreur signale distinctement les 10 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette. La fin du combat est annoncée par un second signal sonore.

ARTICLE 6 – SCORE

1. Les points accordés sont les suivants :

- a) IPPON : Trois points. b) WAZA-ARI : Deux points. c) YUKO : Un point.

2. Les points sont accordés lorsque deux juges au moins ont brandi leur drapeau pour afficher leur volonté d'accorder un tel point au même compétiteur.

Pour ce faire, ils prennent leur décision d'après les critères suivants :

- a) Le potentiel d'efficacité de la technique considérée.
b) La conservation de l'état de vigilance de l'attaquant.
c) Le fait que la technique a été portée avec un bon « timing ».
d) Le fait que la technique a été portée à distance correcte.

3. IPPON (trois points) est accordé pour :

- a) Coups de pieds JODAN.
b) Toute technique valable effectuée sur un adversaire allongé au sol, qu'il ait été projeté, balayé ou qu'il soit tombé par sa propre faute.

4. WAZA-ARI (deux points) est accordé pour :

- a) Coups de pied CHUDAN.

5. YUKO (un point) est accordé pour :

- a) JODAN ou CHUDAN TSUKI (y compris les techniques réalisées dans le dos).
b) JODAN ou CHUDAN UCHI.

6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

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

7. Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat, n'est pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité au fautif.

8. Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de la surface de compétition. Quand l'un des compétiteurs est hors de la surface de compétition et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement YAME de l'Arbitre, la technique est comptabilisée.

EXPLICATIONS :

VOCABULAIRE	CRITERES DE TECHNIQUE
<p>IPPON 3 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives, parfaitement exécutées. 2. Le balayage ou la projection suivie d'une technique effectuée immédiatement 3. Le compétiteur qui marque sur son adversaire, tombé au sol sur le torse, les flancs ou le dos.
<p>WAZA-ARI 2 points</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de coté, mais la technique doit être effective. 2. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne doit pas tourner la tête. 3. Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner le dos à son adversaire et doit maintenir une attitude vigilante.
<p>YUKO 1 point</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les techniques doivent être exécutées avec une bonne forme et sans déséquilibre. 2. Le zanchin est le critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation d'un point. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire, l'attaquant ne doit pas tourner la tête pendant la réalisation de la technique et doit continuer à faire face à son adversaire après l'action.

- *Pour des raisons de sécurité, les projections dont le point de pivot est au-dessus des hanches, sont interdites et peuvent valoir au fautif un avertissement ou une pénalité. (Catégorie 1)*
- *Sont acceptées, les techniques de balayage conventionnelles en KARATE qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution, telles que ASHI-BARAI, KO-USHI-GARI, KANI-WAZA etc.*
- *Les techniques réalisées sur un adversaire au sol, mais qui ne serait pas allongé sur le côté (le flanc), ou le dos, compteront de la même manière que si le compétiteur était debout. A savoir un point pour les techniques de poings, deux points pour les techniques de pieds au corps et trois points pour une technique de pieds au visage.*

- *Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus du pelvis. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée, cependant une technique effective et maîtrisée est comptabilisée.*
- *Les techniques effectives qui arrivent sur l'omoplate sont comptabilisées.*
- *Le signal annonçant la fin du combat met fin aux possibilités de marquer des points, même lorsque l'Arbitre n'a pas instantanément arrêté le combat. Des sanctions peuvent être données par l'équipe arbitrale après un combat, quand les compétiteurs sont encore sur l'aire de compétition. Une fois que les compétiteurs ont quitté la surface de combat, les sanctions ne peuvent être imposées que par la Commission d'Arbitrage.*

ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION

Avant la fin du temps réglementaire d'un combat, un compétiteur peut être déclaré vainqueur s'il a une avance de huit points sur son adversaire.

A la fin du temps réglementaire, le compétiteur vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points ou celui dont l'adversaire a reçu KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

1. En cas d'égalité en compétition individuelle, une décision finale est prise par l'arbitre et les juges (HANTEI). Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire.
Elle est prise sur les bases suivantes : (sur toute la durée du combat)
 - a) L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
 - b) La supériorité des tactiques et des techniques.
 - c) Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

Au niveau des départements et des zones interdépartementales si l'équipe arbitrale est composée de 3 juges et d'un arbitre la décision finale est prise uniquement par les juges (HANTEI). Dans cette configuration l'arbitre ne vote pas.

2. En compétition par équipes, lorsque les deux compétiteurs se retrouvent, à la fin du combat, à égalité de points, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE.
3. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires. Quand deux équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a marqué le plus de points, en prenant en considération l'ensemble des combats.
4. Quand deux équipes, ont le même nombre de victoires, et de points, un combat décisif doit avoir lieu. Dans l'éventualité d'une égalité à la fin de ce combat, la décision est prise par l'arbitre et les 4 juges (HANTEI).

Au niveau des départements et des zones interdépartementales si l'équipe arbitrale est composée de 3 juges et d'un arbitre la décision finale est prise uniquement par les juges (HANTEI). Dans cette configuration l'arbitre ne vote pas.

5. Dans les compétitions par équipes, une équipe masculine qui obtient 3 victoires, ou une équipe féminine qui obtient 2 victoires, est déclarée immédiatement vainqueur.
6. Dans les compétitions par équipe, dès lors que le nombre de combats restants ne permet pas à une équipe de rattraper son retard de victoires, l'équipe qui a le plus de victoires est déclarée vainqueur.

EXPLICATIONS :

- *Quand l'issue d'un combat est décidée par un vote (HANTEI), l'arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce « HANTEI », puis il siffle en deux tons. Lui-même et les juges indiquent leur opinion. Il donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau, l'arbitre retourne à sa position initiale et annonce le vainqueur.*

Au niveau des départements et des zones interdépartementales si l'équipe arbitrale est composée de 3 juges l'arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce « HANTEI », puis il siffle en deux tons. Uniquement les juges indiquent leur opinion. L'arbitre donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau, l'arbitre retourne à sa position initiale et annonce le vainqueur.

- *En cas d'égalité, l'arbitre annonce match nul (HIKIWAKE). Cette possibilité peut se trouver seulement en équipe.*
- *Critères généraux pour juger des attitudes techniques :*

1. LE POTENTIEL D'EFFICACITE :

Ce critère regroupe :

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

2. ETAT DE VIGILANCE :

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

3. BON TIMING :

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

4. DISTANCE CORRECTE :

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

ARTICLE 8 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Il existe deux catégories de comportements interdits.

CATEGORIE 1 :

1. Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aîne, aux articulations et au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.
4. Les projections jugées dangereuses ou interdites.

CATEGORIE 2 :

1. Simuler une blessure, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
2. Sortir de l'aire de compétition (JOGAI).
3. Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
4. Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.
5. Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat (cette pénalité ne peut pas être octroyée quand il reste moins de 10 secondes de combat).
6. Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une technique.
7. Saisir avec les 2 mains, sauf pour projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied (il faut arrêter immédiatement le match).
8. Saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une seule main sans engager immédiatement après une technique valable ou une projection.
9. Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.
10. Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.

EXPLICATIONS :

CATEGORIE 1 – CONTACTS		
FAUTES	AVERTISSEMENTS - PENALITES	SANCTION
1 ^{ère} faute	AVERTISSEMENT CHUKOKU	
2 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT KEIKOKU	
3 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT HANSOKU-CHUI	
4 ^{ème} faute	PENALITE HANSOKU	Disqualification
CATEGORIE 2 – JOGAI & TECHNIQUES INTERDITES		
FAUTES	AVERTISSEMENTS - PENALITES	SANCTION
1 ^{ère} faute	AVERTISSEMENT CHUKOKU	
2 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT KEIKOKU	
3 ^{ème} faute	AVERTISSEMENT HANSOKU-CHUI	
4 ^{ème} faute	PENALITE HANSOKU	Disqualification

- *La compétition de KARATE est un sport. Pour cette raison, les techniques dangereuses sont interdites et toutes les attaques doivent être maîtrisées. Les techniques portées avec vigueur au corps sont autorisées et comptabilisées, même si elles coupent le souffle. Toute technique provoquant une blessure à la face doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.*
- *Pour les compétitions cadets, juniors et seniors, une « touche » ou contact léger et maîtrisé à la face, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provoquant aucune blessure, est autorisée. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est averti par KEIKOKU. Une troisième infraction est avertie par HANSOKU-CHUI. Une nouvelle infraction est pénalisée par la disqualification du fautif (HANSOKU). En fonction de la violence des techniques portées et non contrôlées, et de la gravité de la blessure infligée à un adversaire l'arbitre peut décider de ne pas respecter l'ordre des pénalités et d'attribuer directement, KEIKOKU, HANSOKU-CHUI voire HANSOKU, à l'attaquant fautif.*

- *Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés par HANSOKU-CHUI. en première instance.*
- *Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure. Dans ce cas de figure on donne HANSOKU-CHUI en première instance. Par ailleurs, feindre d'être blessé est également une infraction sérieuse au règlement. SHIKKAKU peut-être infligé au compétiteur simulant une blessure inexistante.*
- *JOGAI, 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 marque une technique dans l'aire de compétition et sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et compte la technique si elle est effective. Si la technique n'est pas valable, l'arbitre compte la sortie (JOGAI).*
- *Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition l'impact de celle-ci fait sortir son adversaire de l'aire de compétition, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne pénalise pas la sortie.*
- *Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et immédiatement son adversaire situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat - donne le point pour la technique et sanctionne par JOGAI le compétiteur sorti ~~sans faire~~.*
- *Le compétiteur qui recule continuellement saisit, pousse, lutte, sort de l'aire de combat pour priver ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. Lorsque cela se produit alors qu'il reste encore **plus** de 10 secondes de combat, l'arbitre doit avertir le fautif, ou le pénaliser en fonction des fautes de catégorie 2 déjà enregistrées. Si par contre, il reste **moins** de 10 secondes, alors l'arbitre avertit directement le fautif par HANSOKU CHUI. Si le fautif avait déjà reçu un avertissement de niveau HANSOKU CHUI, il est alors pénalisé par HANSOKU. **Cependant, l'arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; au contraire dans un tel cas, c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé.***

Une manœuvre tactique de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner de l'adversaire 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. Lors d'une attaque un compétiteur, par sa faute, est blessé par son adversaire, l'arbitre peut ne pas pénaliser ce dernier. En aucun cas l'arbitre ne peut attribuer un point en la circonstance.

ARTICLE 9 – PENALITES

PENALITES	EXPLICATIONS
CHUKOKU	Peut être imposé pour des infractions mineures concomitantes ou pour la première infraction mineure.
KEIKOKU	KEIKOKU est imposé pour des infractions mineures pour lesquelles un avertissement a déjà été donné au cours du combat ou pour des infractions insuffisamment importantes pour infliger HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI	HANSOKU-CHUI est habituellement imposé pour des infractions pour lesquelles un KEIKOKU a déjà été donné au cours du combat. Elle peut être octroyée directement pour des infractions sérieuses ne méritant pas HANSOKU.
HANSOKU	C'est la pénalité imposée après une très sérieuse infraction ou lorsqu'un HANSOKU-CHUI a déjà été donné au cours du combat. Il en résulte la disqualification du compétiteur qui est déclaré perdant. Le score sera donc de 8 points à 0.
SHIKKAKU	C'est la disqualification du tournoi, compétition ou match. De façon à définir la portée du SHIKKAKU, la Commission d'Arbitrage doit être consultée. Le SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre, agit de façon malveillante ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées comme ne respectant les règles et l'esprit du tournoi. Le compétiteur dont l'adversaire est disqualifié est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.

EXPLICATIONS :

- *Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.*
- *Des avertissements CHUKOKU sont donnés lorsqu'une infraction mineure aux règlements a été manifestement commise.*
- *Un KEIKOKU peut être imposé directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Le KEIKOKU est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) par la faute de son adversaire.*

- *Un HANSOKU-CHUI peut être imposé soit directement, soit après un CHUKOKU ou un KEIKOKU, lorsque le potentiel de victoire a été (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) sérieusement réduit par la faute de l'adversaire.*
- *Des avertissements répétés entraînent une pénalité HANSOKU, mais elle peut aussi être imposée directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Elle est imposée lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*
- *L'annonce publique du SHIKKAKU est obligatoire.*

ARTICLE 10 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou en sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures dont l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points au moment de l'arrêt. En cas d'égalité, on vote en annonçant « HANTEI » afin de décider d'un vainqueur.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le médecin officiel du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition. Par contre il peut participer à la compétition kata.
4. Un compétiteur qui gagne un combat par disqualification de son adversaire sur HANSOKU 1^{ère} catégorie (touches successives non contrôlées), peut continuer à combattre dans le championnat. S'il est touché de nouvelles fois, il peut gagner un second combat par la même disqualification, mais il est définitivement éliminé de la compétition en cours.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit arrêter le combat, puis appeler le médecin, lequel est alors autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Quand un compétiteur est blessé pendant un match, il bénéficie d'une minute pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, il revient à l'arbitre de décider si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre. Il peut le faire après avoir recueilli le diagnostic du médecin.
7. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre arrête le combat. Il décide ensuite s'il doit faire appel ou non au médecin, en fonction de la nature du coup porté et du degré du danger de l'impact, puis il signale au chronométrateur, par un bref coup de sifflet, de commencer un décompte de

10 secondes.

EXPLICATIONS :

- *Le médecin établit le diagnostic médical de la blessure du compétiteur et donne son avis à l'arbitre pour dire si ce dernier reste en état de combattre.*

La décision de mettre fin au combat relève de la responsabilité de l'arbitre.

Le cas échéant, une inscription appropriée doit être faite sur la fiche d'identification du compétiteur. Si nécessaire, le degré d'incapacité doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.

- *La règle des 10 secondes sera appliquée lorsque l'un des deux compétiteurs est allongé sur le dos, sur le torse ou sur le côté. Lorsque la « règle des 10 secondes » est appliquée, le temps doit être décompté par un chronomètre spécialement réservé à cette tâche. Un coup de gong est donné à 7 secondes, ce premier coup de gong est suivi par un coup de gong final à 10 secondes. Le Chronométreur ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'Arbitre le lui signale. L'arbitre fait arrêter le chronomètre - lorsque le compétiteur est debout et apte à reprendre le combat.*

- **La règle des 10 secondes :**

Lorsqu'un des combattants est au sol et que l'arbitre fait déclencher les 10 secondes, si celui-ci ne se remet pas sur pieds avant la fin du décompte des 10 secondes, plusieurs cas de figure peuvent apparaître:

** le compétiteur au sol a reçu un coup qui mérite une Catégorie 1 pour l'attaquant.*

Décision obligatoire : *Hansoku pour l'attaquant et victoire pour le compétiteur au sol. Celui-ci sera néanmoins déclaré Kiken pour le reste de la compétition.*

** le compétiteur au sol est marqué convenablement par l'attaquant.*

Décision obligatoire : *Attribution du point à l'attaquant et Kiken pour le compétiteur au sol.*

** 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 et victoire pour l'autre compétiteur.*

** le compétiteur au sol simule une blessure.*

Décision obligatoire : *Shikkaku pour le compétiteur au sol et victoire pour l'autre compétiteur.*

- *L'équipe arbitrale décide du vainqueur sur les bases de, HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, selon le cas.*
- *Dans les combats individuels et par équipes, lorsque le compétiteur ou un membre de l'équipe reçoit un KIKEN, un HANSOKU ou un SHIKKAKU son adversaire est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.*

ARTICLE 11 – PROTESTATION OFFICIELLE

Toute protestation officielle doit être déposée au chef de tatami dans les plus brefs délais. II

prend immédiatement les mesures qui s'imposent en cas d'erreur administrative.
Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage est insusceptible de recours.

EXPLICATIONS :

- *La réclamation est réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionne l'équipe arbitrale et visionne, s'il y a lieu, des vidéos susceptibles de l'éclairer.*
- *Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est fondée, une mesure appropriée est prise.*

ARTICLE 12 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – COMMISSION D'ARBITRAGE

Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Désigner et répartir les Responsables de TATAMI sur leurs aires respectives, et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des Responsables de TATAMI.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.

B – RESPONSABLES DE TATAMI

Les responsables de TATAMI :

1. Nomment les arbitres et les juges, pour tous les matchs effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
2. S'assurent que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

3. Veillent au bon déroulement de chaque combat.
4. Préparent un rapport écrit quotidien sur la prestation de chaque officiel dont ils ont la responsabilité. Ce rapport est transmis à la Commission d'Arbitrage via le site de la CNA avec ses recommandations.
5. Seront présents 30 minutes avant les arbitres (le matin).

C – ARBITRES

Les responsabilités de l'arbitre sont les suivantes :

1. Diriger les combats y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Attribuer les points donnés à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux).
3. Donner des avertissements et infliger des pénalités signalées à la majorité du vote des juges (au moins deux drapeaux) (avant, pendant et après le combat).
4. Recueillir et/ou obtenir les opinions des juges et agir conformément à ces opinions.
5. Demander le vote des juges et annoncer le résultat.
6. Désigner le vainqueur.
7. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

D – JUGES

Les responsabilités des juges sont les suivantes :

Les juges exercent leur droit de vote durant le combat ou dès que l'arbitre arrête le combat pour signaler des techniques devant être validées par l'arbitre.

Les juges exercent leur droit de vote quand l'arbitre central arrête le combat pour signaler une infraction de catégorie 1 ou une infraction de catégorie 2.

L'infraction de catégorie 1 ou de catégorie 2 est enregistrée à la condition que deux juges au moins approuvent la sollicitation de l'arbitre central.

Les juges signalent spontanément leur opinion à l'arbitre quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI).

EXPLICATIONS :

- *Lorsque le combat est arrêté, la décision est prise à la majorité des juges.*
- *En cas d'égalité, une décision est prise à la majorité du vote de toute l'équipe arbitrale :*

l'arbitre et les juges.

- *Les juges doivent voter s'ils voient l'arrivée d'une technique effective ou s'il leur semble qu'une technique dont ils ne peuvent pas voir exactement la conclusion doit certainement être effective.*
- *Dans l'éventualité où l'arbitre n'entend pas le signal de fin de match, le chronométrateur donne un coup de sifflet.*
- *L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition mais également à tout son périmètre immédiat.*

ARTICLE 13 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMBATS

1. Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'annexe 1 et 2.
2. L'arbitre et les juges se placent à leurs positions respectives. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'arbitre annonce « SHOBU HAJIME » et le combat commence.
3. Les juges donnent les points, l'arbitre attribue les pénalités, les incivilités et fait des recommandations. L'arbitre arrête le combat en annonçant « YAME » quand deux juges au moins, à l'aide des drapeaux, valident une technique pour AKA ou AO pour l'un ou l'autre des compétiteurs ou lorsque 2 juges signalent la sortie.
4. Dans le cas où un point doit être accordé à la majorité du vote des juges, l'arbitre identifie le compétiteur (AKA ou AO), la zone attaquée (SHUDAN ou JODAN), puis la technique (TSUKI, USHI ou GERI), et accorde le score approprié en utilisant les gestes prescrits. Puis l'arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « TSUZUKETE HAJIME ».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points, l'arbitre annonce YAME, retourne à sa position et ordonne aux compétiteurs de regagner la leur. Puis il lève la main du côté du vainqueur en déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main du côté du vainqueur en déclarant « AO (AKA) NO KACHI ». Le combat est alors terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité ou qu'aucun point n'a été accordé, l'arbitre annonce « YAME », et retourne à sa position, puis commande la décision par le vote du corps arbitral : l'arbitre et les juges « HANTEI ».
Dans un match par équipe, pas de vote : la décision est « HIKIWAKE » annoncé par l'arbitre.

8. Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat « YAME » :
- a) Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
 - b) Pour ordonner au compétiteur d'ajuster son « GI » ou ses équipements de protection.
 - c) Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
 - d) Quand l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
 - e) Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique.
 - f) Quand un compétiteur tombe, et qu'aucune technique effective ne soit effectuée par aucun des adversaires immédiatement après.
 - g) Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur leurs pieds à la suite d'une chute ou quand ils commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection.
 - h) Quand les deux compétiteurs se saisissent sans réaliser une projection ou une technique valable immédiatement après.
 - i) Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative de projection ou une autre technique immédiatement après.
 - j) Quand les deux compétiteurs sont au sol suite à une chute ou projection et s'attaquent.
 - k) Quand un point ou un Jogai est indiqué par deux Juges ou plus pour le même compétiteur.

EXPLICATIONS :

- *Au début d'un combat, l'arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. L'Arbitre doit exiger que les compétiteurs se saluent correctement.*
- *Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.*

Pour que les points soient accordés, le principe général est qu'ils doivent être attribués à la majorité des votes des juges (au moins deux drapeaux).

Un point est donc attribué par l'arbitre dès que deux drapeaux de la même couleur sont donnés par les juges.

En cas d'égalité des drapeaux, deux situations peuvent se présenter :

- *2 drapeaux rouges et deux drapeaux bleus sont donnés par les juges : l'arbitre attribue le point à chaque compétiteur.*
- *1 drapeau rouge et 1 drapeau bleu sont donnés par les juges : l'arbitre n'arrêtera pas le match et n'attribuera aucun point.*

Dans l'attribution d'un point, les critères doivent être pris en considération dans l'ordre suivant :

1. *Le vote majoritaire des juges (couleur des drapeaux) ;*

2. *La valeur de la technique validée (yuko, waza-ari ou ippon).*

L'arbitre évitera d'arrêter le combat s'il n'a pas la majorité des drapeaux requise (deux)

En cas de discordance entre les juges, l'arbitre attribue le niveau de points qui a obtenu au moins deux drapeaux.

Ainsi, quand deux juges se prononcent en faveur du combattant bleu :

- *le premier en signalant « yuko », le second en signalant « waza-ari », l'arbitre ne pourra accorder que « yuko ».*
- *Si un juge accorde « yuko », un second juge « waza-ari » et un troisième juge « ippon », les trois en faveur du même combattant, l'arbitre doit accorder « yuko ».*
- *Si deux juges accordent « yuko » et deux autres juges « ippon » au même combattant, l'arbitre accorde « yuko » (la technique ayant la valeur la plus basse).*

CONDITIONS POUR COACHER

Les professeurs/entraîneurs doivent :

- Etre majeurs et licencié à la FFKDA.
- Etre minimum ceinture noire 1^{ère} dan.
- Justifier de 4 années minimum de pratique à la compétition ou
- Justifier de 4 années minimum d'enseignement.
- Présenter le passeport sportif à chaque compétition afin de percevoir la carte d'accréditation.
- Porter une tenue sportive règlementaire, pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club et chaussures de sport. (Aucun matériel additionnel caméra, tablette, appareil de photo, sac)
- Porter la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.
- Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.
- Respecter les zones qui leurs sont attribuées pour coacher.
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching. Les coachs ne doivent pas se lever de leurs chaises durant tout le temps des combats.
- Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, il se verra retirer la carte d'accréditation par le Directeur Technique National ou son représentant et ne pourra plus coacher pendant tout le temps de la compétition. (En fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire de la fédération pourrait être saisie)
- Durant toute la durée de la compétition le coach est responsable du comportement et des actes des athlètes de son club.

Système de « VIDEO REPLAY » (uniquement pour les compétitions combat).

Le vidéo replay est un logiciel permettant aux juges de visionner (très rapidement) les actions du combat. Ce système demande au préalable une installation vidéo autour des surfaces de compétition.

Règlement lié à l'utilisation du système « vidéo replay » en termes de coaching :

- Au début de la compétition, dès le 1^{er} tour, l'athlète se verra attribuer un carton qui sera mis à disposition de son coach.
- Pendant le combat, seul le coach pourra faire appel au « vidéo replay » pour faire valider une technique en montrant le carton aux arbitres.
- Suite à cette demande, il remettra son carton à l'arbitre central et devra préciser l'objet de sa demande.
- Si les superviseurs après visionnage jugent la technique valable, l'arbitre comptabilisera cette technique. Dans ce cas le coach pourra de nouveau utiliser le carton.
- Si la technique n'est pas validée, l'athlète perdra son carton et ne pourra plus en bénéficier pour l'ensemble des tours éliminatoires et des repêchages. Dans ce cas de figure, un nouveau carton pourra éventuellement lui être attribué pour la finale ou la place de 3^{ème}.

-La demande de « vidéo replay » ne peut s'effectuer que sur les techniques portées par son athlète.

-Toutes réclamations concernant les techniques de l'adversaire ne sont pas autorisées.

Cette règle est identique pour les championnats par équipes.

Dans la situation où le système « vidéo replay » ne pourrait pas être mis en place et/ou il ne fonctionnerait pas (panne, etc....), la décision initiale du corps arbitral sera appliquée.

REGLEMENT COMBATS ENFANTS & JEUNES

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- les mini-poussins ;
- les poussins ;
- les pupilles ;
- et les benjamins.

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

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être réduite, en principe en étant ramenée à 6m x 6m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

- Casque rouge et bleu (homologué FFKARATE).
 - Protège-mains rouges et bleus.
- Protège-pieds rouges et bleus
- Ceinture rouge et ceinture bleue.
 - Coquille pour les garçons.
 - Plastron pour les garçons et filles (homologué FFKARATE).
 - Les bagues orthodontiques sont tolérées.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat	Après son annonce, l'arbitre recule d'un pas.
ATOSHIBARAKU	Encore un peu de temps	Le Chronométrateur envoie un signal sonore 10 secondes avant la fin du combat. L'Arbitre annonce « ATOSHIBARAKU ».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main.
MOTO NO ICHI	Positions d'origine	Les compétiteurs, et l'arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Continuez à combattre	Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Reprenez le combat, commencez	L'arbitre se tient en position ZENKUTSU-DASHI, il écarte les bras en disant « TSUZUKETE », les paumes des mains tournées vers les compétiteurs, il ramène rapidement les paumes de mains l'une vers l'autre en disant « HAJIME » en reculant.
SHUGO	Appel des Juges	L'arbitre appelle les juges à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU.
HANTEI	Décision	L'arbitre demande une décision. Il donne un coup de sifflet court pour obtenir le vote des juges au moyen des drapeaux, Il exprime lui aussi son vote en utilisant ses bras. Un deuxième coup de sifflet ordonne de baisser les drapeaux.
HIKIWAKE	Egalité	Dans le cas d'égalité, l'arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers le haut.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger	L'arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage, pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.
AKA NO KACHI AO NO KACHI	Rouge vainqueur Bleu vainqueur	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.

AKA IPPON AO IPPON	Rouge ou Bleu marque trois points	L'arbitre lève le bras à 45°, du côté de celui qui a marqué.
AKA WAZA-ARI AO WAZA-ARI	Rouge ou Bleu marque deux points	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué.
AKA YUKO AO YUKO	Rouge ou Bleu marque un point	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui marque.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{ère} catégorie ou 2 ^{ème} catégorie	1 ^{ère} catégorie, l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2 ^{ème} catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié).
KEIKOKU	Avertissement	L'arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif.
HANSOKU-CHUI	Avertissement	L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.
HANSOKU	Disqualification	L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, et annonce la victoire pour l'adversaire.
SHIKKAKU	Disqualification « quittez l'aire de compétition ! »	L'arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis tend son bras vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
KIKEN	Renonciation	L'arbitre pointe l'index vers la ligne d'origine du compétiteur.
JOGAÏ	Sortie de l'aire de compétition	L'arbitre pointe l'index vers le bord de l'air de compétition du côté du compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition

ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS

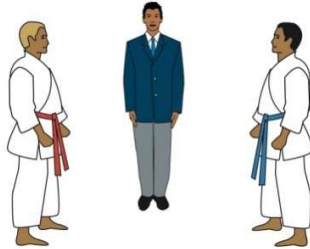
SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
●-○	IPPON	Trois points
●	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
□	Kachi	Vainqueur
×	Make	Défaite
△	Hikiwake	Egalité
C1 W	Faute de 1 ^{ère} catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 K	Faute de 1 ^{ère} catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 HC	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C1 H	Faute de 1 ^{ère} catégorie → HANSOKU	Disqualification
C2 W	Faute de 2 ^{ème} catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 K	Faute de 2 ^{ème} catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 HC	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C2 H	Faute de 2 ^{ème} catégorie → HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification de la compétition

ANNEXE 3 - GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOBU HAJIME

*"Commencer le combat".
Après l'annonce,
l'Arbitre recule d'un pas*

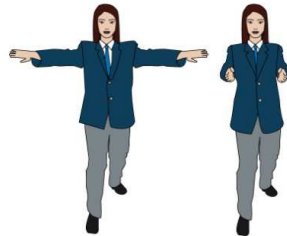


OTAGAI-NI-REI

*L'Arbitre demande aux compétiteurs
de se saluer entre eux*

TSUZUKETE HAJIME

*"Reprenre le combat - commencer"
Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete »,
il prend la position zen-kutsu dachi et étend
ses bras, paumes des mains en direction
des compétiteurs. Au moment où il annonce
« Hajime », il tourne les paumes en ramenant
rapidement les bras l'un vers l'autre,
puis il recule d'un pas.*



YAME

*"Arrêt"
Interruption ou fin du combat.
Au moment où il annonce « Yame »,
l'Arbitre coupe de haut en bas
avec le tranchant de la main.*

**INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE
CHUKOKU**

*L'Arbitre croise les mains ouvertes
bord à bord à hauteur de poitrine
en direction du fautif.*



INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE

*L'Arbitre pointe l'index, bras plié,
en direction du visage du fautif.*

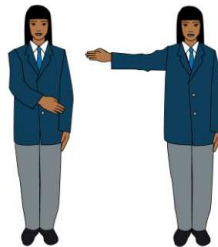
CONTACT EXCESSIF

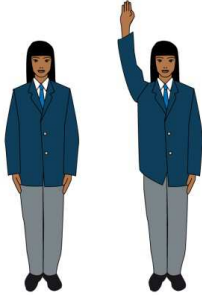
*L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu un contact excessif,
une infraction de 1^{ère} catégorie.*



WAZA-ARI (2 points)

*L'Arbitre étend le bras
à hauteur d'épaule
du côté de celui qui a marqué.*



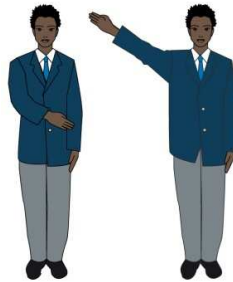


IPPON (3 points)

*L'Arbitre étend le bras vers le haut,
du côté de celui qui a marqué.*

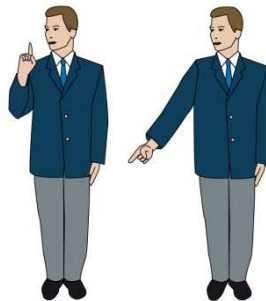
NO KACHI

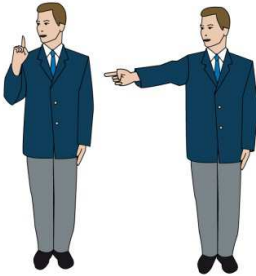
*A la fin du combat,
l'Arbitre étend le bras à 45°
vers le haut,
du côté du vainqueur.*



KEIKOKU

*“2nde Pénalisation”
L'Arbitre pointe l'index
vers les pieds du fautif*



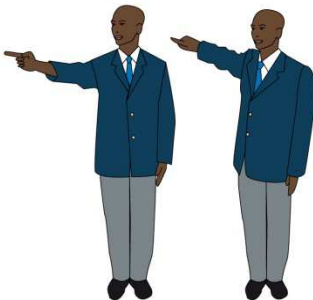
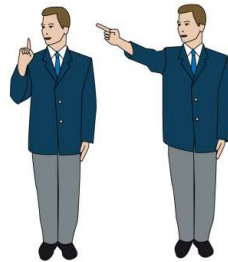


HANSOKU CHUI

“3^{ème} Pénalisation”
L'Arbitre pointe l'index
vers l'abdomen du fautif.

HANSOKU

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

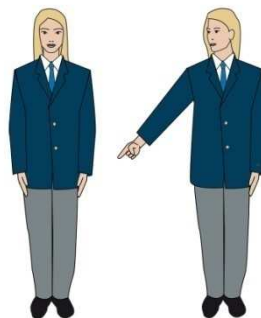


SHIKKAKU

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

JOGAI

“Sortie de l'aire de compétition”
L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu « sortie »
en pointant l'index
vers le bord de l'aire de compétition,
du côté du fautif.





SHUGO

*“Appel des Juges”
L'Arbitre appelle les Juges
à la fin du combat,
ou pour demander
une disqualification par Shikkaku.
Une seule main pour appeler un juge
Les deux mains pour appeler l'ensemble des
juges.*

ANNULE LA DERNIERE DECISION

*L'arbitre se tourne vers le dernier
compétiteur concerné, croise les bras
devant sa poitrine, puis les étend vers le
bas, paumes des mains tournées vers lui,
pour indiquer que la dernière décision est
annulée.*



KIKEN « Renonciation »

*L'Arbitre pointe l'index
à la position d'origine
avec renonciation du compétiteur
et annonce la victoire de l'adversaire.*

PASSIVITE

L'arbitre tourne horizontalement ses avant-
bras l'un autour de l'autre.

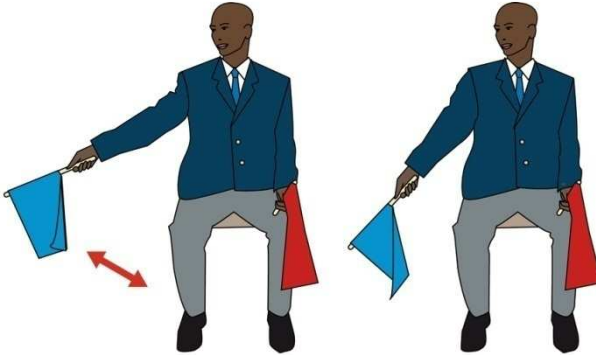


SIGNAUX DES JUGES

JOGAĪ

“Sortie de l’aire de compétition”

Le juge indique qu’il y a eu « sortie » en pointant le drapeau vers le bord de l’aire de compétition, du côté du fautif.



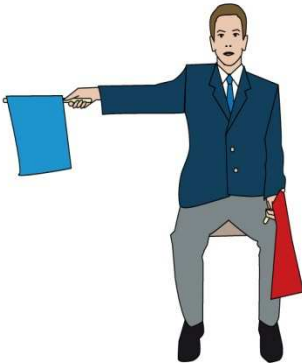
PASSIVITE

Le juge tourne horizontalement ses drapeaux l’un autour de l’autre.



YUKO

*Le Juge étend le bras à 45°
vers le bas,
du côté de celui qui a marqué
(AKA ou AO).*



WAZA-ARI

*Le Juge étend le bras
à hauteur d'épaule
du côté de celui qui a marqué
(AKA ou AO).*

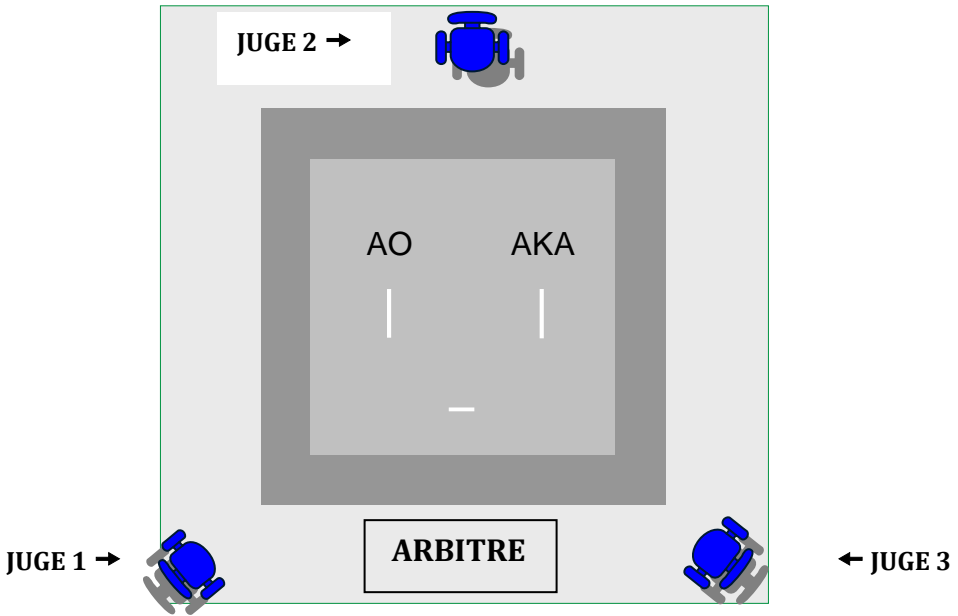
IPPON

*Le Juge étend le bras
vers le haut,
du côté de celui qui a marqué
(AKA ou AO).*

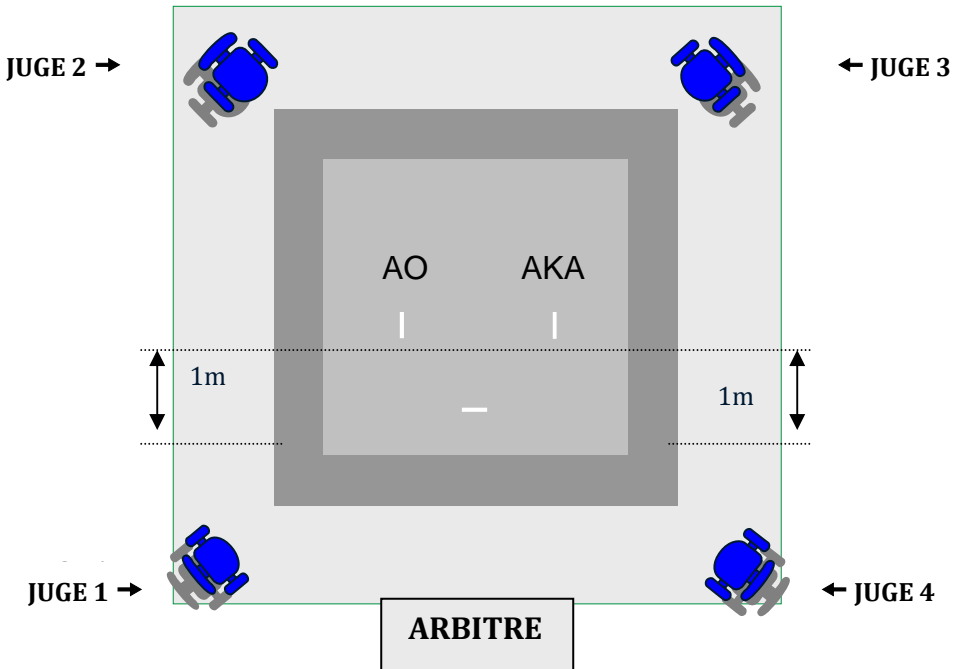


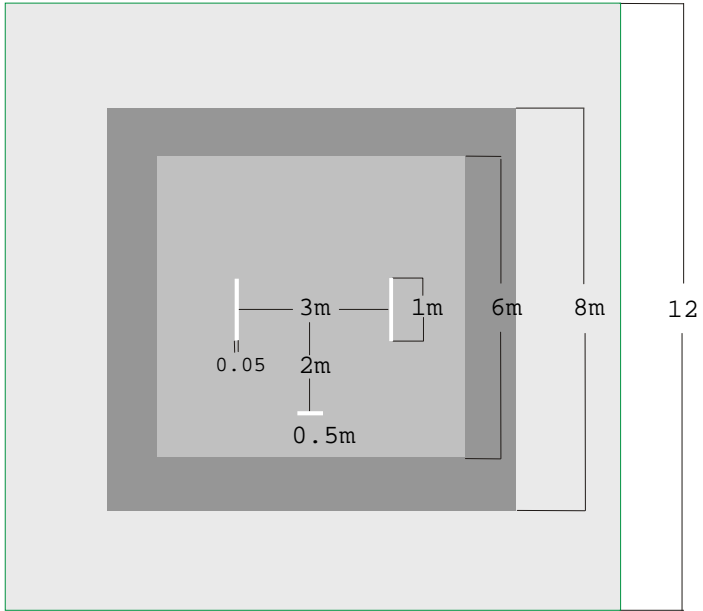
ANNEXE 4 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE/COMBAT

Au niveau Départemental et Interdépartemental (zone interdépartementale)



Au niveau Régional (ligue régionale) et National





REGLEMENTS DES COMPETITIONS **KATAS**

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on distingue 2 types de compétitions :

1. Mini-Poussins, Poussins, (masculins et féminins ; individuels et par équipes).
Les compétitions se déroulent au niveau départemental, et zone interdépartementale.
Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.
2. Pupilles, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors (masculins et féminins ; individuels et par équipes).
Les compétitions se déroulent au niveau départemental, zone interdépartementale, ligue régionale et national.
Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.

ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit avoir une surface suffisante pour permettre un déroulement du kata sans interruption.
3. Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

EXPLICATIONS :

Pour l'exécution du kata, une surface plane et stable est indispensable. Les tatamis pour le kumité sont les plus appropriés.

ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE

1. Les juges, les compétiteurs et leurs coaches, doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

A – LES JUGES

1. Les Juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage.
Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.

2. La tenue officielle est la suivante :

- Blazer bleu marine, droit, non-croisé.

- Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
- Cravate officielle sans épingle.
- Pantalons gris uni, sans revers (pantalons officiels de la FFKDA).
- Chaussettes bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utilisation sur l'aire de compétition. (Sans lacets)
- Un sifflet muni d'un cordon blanc.

B – LES COMPETITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré, ni broderie personnelle. L'écusson du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de 100 cm². La marque d'origine des fabricants de KARATE-GI peut être visible dans les endroits normalement acceptés (en bas et à droite de la veste et à la taille pour le pantalon). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud sans broderie personnelle.
2. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, et ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI. Les hommes ne peuvent porter aucun T-shirt sous la veste de KARATE-GI.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le retrait de la veste est interdit, même pour les katas respiratoires.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du kata. Le bandeau de tête (HACHIMAKI) n'est pas autorisé. Lorsque le juge central considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du kata. Les barrettes et épingles à cheveux non métalliques doivent être discrètes.
6. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
7. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

Pendant l'exécution du kata la veste du gi ne doit pas être enlevée.

- *Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).*
- *Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il*

n'est pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui est accordée pour y remédier.

- *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Juges officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.*

ARTICLE 4 – PROTESTATION OFFICIELLE

Le responsable de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prend immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage de la compétition et ceci immédiatement après le passage des 2 compétiteurs ou équipes.

EXPLICATIONS :

- *La réclamation est réexaminée par le responsable de l'arbitrage de la compétition. Cet examen consiste entre autre à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionne l'équipe arbitrale et visionne, s'il y a lieu, les vidéos susceptibles de l'éclairer.*
- *Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.*
- *Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité du responsable de tatami de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.*

ARTICLE 5 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

1. La compétition de kata peut être individuelle ou par équipes. L'équipe est formée par trois personnes. L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine, exceptée pour la coupe de France cadets-juniors / seniors, l'équipe peut être mixte. La compétition individuelle comprend l'exécution individuelle en catégories séparées hommes / femmes.
2. Le système d'élimination avec repêchages sera appliqué en Coupe et Championnat.
3. Tout type de kata traditionnel pourra être exécuté, à l'exception des katas avec armes (kobudo).
4. Lorsqu'on exécute les katas, on acceptera de légères variations du style (ruy-ha) de karaté du compétiteur.
5. La table sera informée du choix du kata avant le début de chaque tour.
6. Les compétiteurs doivent exécuter un kata différent à chaque tour. Un kata une fois exécuté ne peut pas être répété. Excepté pour les poussins, pupilles, benjamins. (Référence aux pages spécifiques du règlement des compétitions).
7. Aucun remplacement n'est autorisé dans la composition d'une équipe Kata. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement.

Les rencontres pour les places de podium de kata par équipes, les équipes exécuteront le kata choisi dans la forme usuelle, après ils exécuteront une démonstration du kata (bunkai). Le temps permis pour le kata et le bunkai est au total de six minutes.

Le chronométréur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront salué au début du kata et il arrêtera le chronomètre à la fin du bunkai après le dernier salut. L'équipe ne saluant pas avant ou après la réalisation de la démonstration du kata ou excédant les six minutes autorisées sera disqualifiée. L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnels n'est pas autorisée.

EXPLICATION

Le nombre de katas requis dépend du nombre de compétiteurs « individuels » ou d'équipes tel qu'exprimé dans le tableau suivant (catégories de cadets à séniors). Les byes seront comptés comme compétiteurs ou comme équipes.

Compétiteurs ou Equipes	Katas requis
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4
5-8	3
4	2

ARTICLE 6 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'Equipe de trois Juges ou cinq juges est désignée par le Responsable de Tatami. Les juges ne doivent pas appartenir à la même zone interdépartementale et ligue régionale que le compétiteur.
2. Des marqueurs et des Annonceurs sont également désignés.
3. Les juges nationaux, sous la responsabilité du Responsable National d'Arbitrage, sont les seuls compétents pour juger les Championnats ou Coupes de France.
4. Tout juge ou stagiaire convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

EXPLICATIONS :

- Avec 3 juges : (uniquement dans les départements ou zones interdépartementales lorsqu'il n'y a pas assez de juges) Le Juge central Kata sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres de la ligne centrale de l'aire, face au côté de l'entrée des compétiteurs. Les trois juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge (cf. schéma d'explication en annexe).
- Avec 5 juges : Le Juge central Kata sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis. Les cinq juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge (cf. schéma d'explication en annexe).

ARTICLE 7 – CRITÈRES DE JUGEMENT

L'évaluation de l'exécution d'un kata par un compétiteur (trice) ou par une équipe, les juges tiendront compte de trois critères principaux : forme correcte, exécution technique et sportive.

L'exécution est évaluée depuis le salut au début du kata jusqu'au salut à la fin du kata à l'exception des rencontres d'équipes pour médailles ou l'exécution ainsi que le chronométrage commencent au moment du salut au début du kata jusqu'au salut de fin du Bunkai.

Les trois critères principaux auront la même importance au moment d'évaluer l'exécution.

Le Bunkai aura la même valeur que le kata.

Exécution du Kata	Exécution du Bunkai (applicable aux rencontres par équipes pour les médailles)
1. Forme correcte du Kata En accord à l'école et aux standards du style (Ruy-ha) correspondant	1. Forme correcte du Bunkai Mouvements exécutés dans la démonstration du kata
2. Exécution technique <ol style="list-style-type: none"> a) Posture b) Techniques c) Mouvements de transition d) Temps / Synchronisation e) Respiration correcte f) Concentration (Kimé) g) Difficulté technique 	2. Exécution technique <ol style="list-style-type: none"> a. Posture b. Techniques c. Mouvements de transition d. Temps e. Contrôle f. Concentration (Kimé) g. Difficulté des techniques réalisées
3. Exécution sportive <ol style="list-style-type: none"> a. Force b. Vitesse c. Equilibre d. Rythme 	3. Exécution sportive <ol style="list-style-type: none"> a. Force b. Vitesse c. Equilibre d. Temps

ARTICLE 8 – DISQUALIFICATIONS ET FAUTES

Disqualification

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

- ❖ Exécution du mauvais kata ou annoncer le mauvais kata.
- ❖ Ne pas saluer au début et à la fin de l'exécution du kata
- ❖ Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
- ❖ Respecter les distances par rapport au placement des juges.
- ❖ Chute de la ceinture pendant l'exécution du kata.
- ❖ Dépasser la durée limite de 6 minutes pour le Kata et Bunkai.
- ❖ Ne pas suivre les instructions du Juge Central ou mauvaise conduite.

Fautes : seront considérées comme des fautes pour les raisons suivantes :

- ❖ La moindre perte d'équilibre.
- ❖ L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet (à cet effet l'inclination pour saluer sera aussi considérée comme un mouvement du kata),
- ❖ Des mouvements asynchrones, comme l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète ou, dans le cas de kata par équipes la non-exécution d'un mouvement simultanément.
- ❖ L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe), comme frapper des pieds au sol ou des poings sur le karaté-gi et les respirations sonores, ainsi que la théâtralisation, seront pénalisés par les juges.
- ❖ La ceinture qui se dénoue et qui descend sous les hanches pendant l'exécution.
- ❖ Perdre du temps, par des déplacements prolongés, des inclinations excessives ou des pauses trop longues avant le début de l'exécution d'un mouvement.
- ❖ Causer des blessures par une technique non contrôlée pendant le Bunkai.

1. Dans le Kata par Equipe, la synchronisation sans aide extérieure est un critère essentiel. Pour l'évaluation de l'exécution, il faut tenir compte de tous les critères.

2. Equipe-Bunkai : Le bunkai doit respecter au travers des différentes séquences, l'ensemble des techniques du kata présenté.

- Techniques de percussion.
- Blocages, esquives.
- Saisies, clés.
- Techniques de projection.

3. Pour le Bunkai, seront pris en compte :

- Difficulté des techniques.
- Cohérence de l'enchaînement.
- Respect des techniques composant les séquences.
- Rythme et efficacité.
- Attitude martiale.

EXPLICATIONS :

- *Le Kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels du karaté. Il doit être réaliste et proche du combat en faisant preuve de concentration, de puissance et d'impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer résistance, ainsi que vitesse, rythme et équilibre.*
- *Dans le Kata par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Kata dans la même direction face au Juge central.*
- *Les membres de l'équipe doivent faire preuve de compétence dans tous les aspects de l'exécution du Kata, ainsi que de la synchronisation.*
- *Sont notamment considérés comme des aides extérieures dont les Juges tiendront compte pour*

prendre leurs décisions :

1. *Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.*
2. *Les coups de pieds donnés au sol.*
3. *Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le karaté-gi.*
4. *Les respirations inappropriées.*

ARTICLE 9 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les deux compétiteurs (ou équipes) l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent au périmètre de l'aire de compétition, face au Juge central.

Même protocole pour les saluts pour les phases éliminatoires (Individuel ou équipe)

Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, puis se saluant entre eux, AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour. AKA s'avance dans l'aire de compétition, salue et annonce clairement le nom du Kata qu'il va exécuter et entame sa prestation. A la fin de son kata, AKA salue, quitte l'aire et attend la prestation d'AO. Quand le Kata d'AO est terminé, les deux compétiteurs ou équipes retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision de l'Equipe Arbitrale.

Après l'annonce du résultat les deux compétiteurs (ou équipes) se saluent, saluent le juge central et se retirent. => Au total 6 saluts.

En équipe et lors des places de podium il y aura six (6) saluts :

1 / les deux équipes saluent le juge central puis se saluent (2 saluts) avant d'entrer sur l'aire.

2 / l'équipe AKA avance sur l'aire de compétition salue simultanément et annonce clairement le nom du kata (3^e salut). A ce moment un chronométré élu à cet effet déclenche le début de la prestation et l'arrête lorsque l'équipe salue pour la 4^e fois à la fin du bunkai (le temps de la prestation du kata + bunkai ne doit pas excéder 6 minutes). L'équipe AKA sort de l'aire, AO entre et suit le même protocole.

Après l'annonce du résultat, les deux équipes se saluent puis saluent le juge central. (2 derniers saluts) => Au total 6 saluts

2. Quand l'exécution du Kata n'est pas conforme aux Règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un juge pourra, après le passage des 2 compétiteurs, faire appel aux autres Juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur (ou une équipe) est disqualifié, le Juge central croisera et décroisera les drapeaux et lèvera le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) pour indiquer le vainqueur. Le compétiteur (ou l'équipe) adverse est alors déclaré(e) vainqueur. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs ou les 2 équipes. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision (Hantei) pour déterminer le vainqueur.

4. Quand les deux Katas sont terminés, les compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le Juge central demande la décision (HANTEI) en sifflant à deux reprises. Tous les drapeaux sont levés simultanément. Concernant l'utilisation des pupitres électroniques, le juge central déclenche les décisions des cinq juges après que le superviseur de la rencontre ait donné un coup de sifflet.
5. Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois, (environ 5 secondes après la levée des drapeaux).
6. La décision est en faveur d'AKA ou d'AO, l'égalité ne peut pas exister. Le compétiteur ou l'équipe qui obtient la majorité des drapeaux est déclaré vainqueur.
7. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale et quittent l'aire de compétition.
8. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque kata.

Déroulement des repêchages :

Les compétiteurs présentent comme lors des tours éliminatoires des katas différents à chaque tour. Excepté pour les poussins, pupilles, benjamins. (Référence aux pages spécifiques du règlement des compétitions).

LISTE DES KATAS

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

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

LISTE DES KATAS

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

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

LISTE DES KATAS DES CATEGORIES (CADETS-JUNIORS-ESPOIRS-SENIORS)

LISTE NON EXHAUSTIVE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE

Seulement les katas de la liste officielle pourront être réalisés.

CADETS, JUNIORS, ESPOIRS ET SENIORS		
<i>LES KATAS SONT CLASSES PAR ORDRE ALPHABETIQUE</i>		
ANAN	JITTE	PASSAI
ANAN DAI	JYUROKU	PINAN 1-5
ANNANKO	KANCHIN	ROHAI
AOYAGI	KANKU DAI	SAIFA (SAIHA)
BASSAI DAI	KANKU SHO	SANCHIN
BASSAI SHO	KANSHU	SANSEIRU
CHATANYARA KUSHANKU	KOSOKUN (KUSHANKU)	SANSERU
CHINTE	KOSOKUN (KUSHANKU) DAI	SEICHIN
CHINTO	KOSOKUN (KUSHANKU) SHO	SEIENCHIN
ENPI	KOSOKUN SHIHO	SEIPAI
FUKYGATA 1-2	KUMPU	SEIRUI
GANKAKU	KURURUNFA	SEISAN (SEISHAN)
GARYU	KUSANKU	SHINPA
GEKISAI (GEKSAI) 1-2	MATSUMURA ROHAI	SHINSEI
GOJUSHIHO	MATTSKAZE	SHISOCHIN
GOJUSHIHO DAI	MATUSUMURA BASSAI	SOCHIN
GOJUSHIHO SHO	MEIKYO	SUPARINPEI
HAKUCHO	MYOJO	TEKKI 1-3
HANGETSU	NAIFANCHIN (NAIHANSHIN) 1-3	TENSHO
HAUFA	NIJUSHIHO	TMORAI BASSAI
HEIAN 1-5	NIPAPO	USEISHI (GOJUSHIHO)
HEIKU	NISEISHI	UNSU (UNSHU)
ISHIMINE BASSAI	OHAN	WANKAN
ITOSU ROHAI 1-3	PACHU	WANSHU
JIIN	PAIKU	
JION	PAPUREN	

**REGLEMENT D'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS COMBINEES
KATA / COMBAT**

REGLEMENT COUPE DE FRANCE COMBINE
KATA / COMBAT

PREAMBULE :

La coupe de France combinée concerne les catégories masculines et féminines des minimes, cadets, juniors et seniors. Les compétiteurs poussins, pupilles, benjamins se rencontrent uniquement dans les départements ou les zones interdépartementales.

ARTICLE 1 – CATEGORIES

Catégories de poids SENIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids JUNIORS MASCULINS ET FEMININS : OPEN

Catégories de poids CADETS : - 50 kg / - 60 kg / - 70 kg / + 70 kg

Catégories de poids CADETTES : - 47 kg / - 54 kg / + 54 kg

Catégorie de poids des MINIMES MASCULINS : - 45 kg / - 55 kg / - 65 kg / + 65 kg

Catégorie de poids MINIMES FEMININES : - 45 kg / - 50 kg / + 50 kg

ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

La compétition peut être divisée en combiné **individuel** et par **équipe**. Le combiné individuel peut être ensuite divisé en catégorie de poids.

Compétition par élimination directe **AVEC** repêchage.

Kata suivi du Combat.

Les compétiteurs individuels ou les équipes ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

Les deux équipes comprennent de trois à cinq membres dont trois combattent. Elles sont constituées au maximum de trois masculins et deux féminines (deux masculins et une féminine combattent).

Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe, il n'y a pas de remplaçant déterminé.

Avant chaque match, un représentant de l'équipe doit déposer à la table officielle un formulaire définissant les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent.

Les participants choisis parmi les cinq membres de l'équipe, ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent, peuvent être changés à chaque tour, à condition de le notifier par avance, mais une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être changé avant la fin du match (sous peine de disqualification).

QUALIFICATIONS : → Minimum de 9 compétiteurs ou 9 équipes.

- 1/4 FINALES : → 8 compétiteurs ou 8 équipes.
- 1/2 FINALES : → 4 compétiteurs ou 4 équipes qualifiées.
- FINALES : → 2 compétiteurs ou 2 équipes qualifiées.
- Repêchage : les compétiteurs ou équipes qui ont perdu face aux deux finalistes qualifiés s'affrontent deux par deux selon la même règle KATA + KUMITE. Les vainqueurs des repêchages obtiennent la troisième place.

ARTICLE 3- COMPETITION INDIVIDUELLE

Dans la compétition individuelle, les compétiteurs présentent :

- Leur kata imposé jusqu'en quart de finale → Simultanément.
 - Leur kata libre en 1/2 finale, finale de repêchage et finale → L'un après l'autre.
- Pour la catégorie MINIME,

La présentation d'un kata supérieur de la liste MINIME est autorisée en demi-finale, Kata libre liste WKF en finale et dans les rencontres de finales de repêchage.

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus. Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus. Après la fin du kata, les deux compétiteurs se font face et débutent leur combat. Ils ont maximum 1 minute pour se préparer, les points obtenus dans la compétition KATA sont affichés sur le tableau.

Le temps des combats est de deux minutes. Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la décision par « Hanteï » tiendra compte du kata et du kumité.

ARTICLE 4- COMPETITION PAR EQUIPE SENIORS

Dans la compétition par équipe, Le règlement est identique au règlement individuel.

Les équipes sont formées obligatoirement de 2 garçons et 1 fille (Les remplaçants peuvent être inscrits sur la feuille de match). L'ordre de passage sera toujours : garçon-fille-garçon.

En compétition par équipes, lorsque les deux compétiteurs se trouvent, à la fin du combat, à égalité de points, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE.

L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus grand nombre de victoires, ou de points en cas d'égalité. La première équipe ayant deux victoires est déclarée vainqueur.

Quand deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un tirage au sort doit avoir lieu pour déterminer l'épreuve kata/technique ou kumite/combat.

Si le kata est tiré au sort, les équipes choisissent leur combattant (la fille d'une équipe peut s'opposer au garçon d'une équipe en kata/technique uniquement).

Si c'est le combat, un deuxième tirage au sort devra déterminer si c'est un garçon ou une fille qui combattra.

En cas d'égalité à l'issue du combat supplémentaire, la décision est prise par les juges (HANTEI) sur ce dernier match, et l'équipe vainqueur sera déclarée.

ARTICLE 5 – EQUIPEMENTS

- Protège-dents (obligatoire).
- Coquilles pour les garçons.
- Gants rouges et bleus.
- Protège-poitrine pour les filles.
- Protèges-tibias souples (sans armature).
- Les lunettes sont interdites. Le port de lentilles de contact souples est autorisé sous la

responsabilité du compétiteur.

- L'emploi de bandage ou support suite à une blessure doit être autorisé par le médecin de la compétition.
- Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

ARTICLE 6 – CRITERES DE DECISION TECHNIQUE/KATA

La réglementation ne diffère pas de la réglementation KATA de la FFKDA.

Le kata doit être exécuté avec compétence, et doit montrer une bonne connaissance des principes traditionnels qu'il comprend. Pour noter la performance d'un compétiteur, les juges tiendront compte de :

- a) La démonstration réaliste de la signification du kata.
- b) La compréhension des techniques utilisées.
- c) Du bon tempo, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance (KIME)
- d) L'utilisation convenable de l'attention et de la concentration.
- e) Des positions correctes (DACHI) avec une tension convenable dans les jambes et les pieds à plat sur le sol.
- f) La tenue convenable de l'abdomen (HARA).
- g) La forme correcte (KIHON) du style présenté.

Le compétiteur est disqualifié en individuel :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.
- S'il effectue un kata différent de celui imposé ou annoncé.
- S'il oublie une technique ou fait un déplacement supplémentaire.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il effectue un kata sans tempo ni kime.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement (l'Embusen du kata).

En cas d'égalité dans la compétition EQUIPES SENIORS, et si le tirage au sort est kata, les deux compétiteurs devront effectuer un kata différent de celui déjà réalisé : soit tiré au sort par le juge principal dans la liste du tour, soit libre dans la liste WKF.

En individuel, le compétiteur disqualifié en kata/technique perd le droit de combattre.

ARTICLE 7 – COMPETITION KUMITE/COMBAT

La réglementation ne diffère pas de la réglementation des compétitions COMBAT.

ARTICLE 8– CRITERES DE DECISION KATA/COMBAT

Les points de chaque compétiteur obtenus lors de la compétition KATA sont affichés sur le tableau avant le début du combat.

Le compétiteur qui a obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur à la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité de score en individuel, la décision sera prise par « Hanteï » et tiendra compte du kata et du kumite.

En cas d'égalité de score en équipe SENIORS, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE.

Le compétiteur est déclaré vainqueur avant la fin du temps réglementaire si :

- Il a pris un avantage de huit points sur son adversaire en tenant compte du KATA et du KUMITE
- L'adversaire reçoit KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

ARTICLE 9 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Il existe deux catégories de comportements interdits. Catégorie 1 et Catégorie 2.
La réglementation ne diffère pas de la réglementation COMBAT de la FFKDA.

ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION INDIVIDUELLE

QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES

1^{er} TEMPS KATA

- Les candidats se présentent deux par deux.
- L'arbitre central choisit le kata parmi la liste du programme jusqu'en quart de finale.
- Les compétiteurs annoncent le kata et démarrent au commandement de l'arbitre central.
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Les points de chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau

2^{ème} TEMPS COMBAT

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite face à face et font leur combat de 2 minutes.
- L'arbitre central désigne le vainqueur.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la décision par « Hanteï » tiendra compte du kata et du kumité.

1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE

1^{er} TEMPS KATA

- Les deux compétiteurs se présentent l'un après l'autre.
- Chaque compétiteur choisit un kata dans la liste de sa catégorie
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

- Les points de chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau

2^{ème} TEMPS COMBAT

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite face à face et font leur combat de 2 minutes.
- L'arbitre central désigne le vainqueur.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la décision par « Hanteï » tiendra compte du kata et du kumité.

ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION EQUIPES

Dans la compétition par équipes, le déroulement est identique au déroulement de la compétition individuel.

Les équipes sont formées obligatoirement de 2 garçons et 1 fille (Les remplaçants peuvent être inscrits sur la feuille de match). L'ordre de passage sera toujours : garçon-fille-garçon.

En compétition par équipes, lorsque les deux compétiteurs se trouvent, à la fin du combat, à égalité de points, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE.

L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus grand nombre de victoires, ou de points en cas d'égalité. La première équipe ayant deux victoires est déclarée vainqueur.

Quand deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un tirage au sort doit avoir lieu pour déterminer l'épreuve kata/technique ou kumite/combat.

Si le kata est tiré au sort, les équipes choisissent leur combattant (la fille d'une équipe peut s'opposer au garçon d'une équipe en kata/technique uniquement).

Si c'est le combat, un deuxième tirage au sort devra déterminer si c'est un garçon ou une fille qui combattrà.

En cas d'égalité à l'issue du combat supplémentaire, la décision est prise par les juges (HANTEÏ) sur ce dernier match, et l'équipe vainqueur sera déclarée.

QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES

1^{er} TEMPS KATA

- Les candidats de chaque équipe se présentent deux par deux dans l'ordre établi à l'avance.
- L'arbitre central choisit le kata parmi la liste du programme jusqu'en quart de finale.
- Les compétiteurs annoncent le kata et démarrent au commandement de l'arbitre central.
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Les points de chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau

2^{ème} TEMPS COMBAT

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite face à face et font leur combat de 2 minutes.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, l'arbitre central annonce HIKIWAKE

1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE

1^{er} TEMPS KATA

- Les deux compétiteurs de chaque équipe se présentent l'un après l'autre.
- Chaque compétiteur choisit un kata dans la liste de sa catégorie
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Les points de chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau

2^{ème} TEMPS COMBAT

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite face à face et font leur combat de 2 minutes.
- L'arbitre central désigne le vainqueur.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, l'arbitre central annonce HIKIWAKE.

ANNEXE LISTE DES KATA COMBINEE KATAS / COMBATS

LISTE DES KATAS COMPETITION COMBINE MINIMES					
TOUR	SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	SHOTOKAI	GOJU RYU
Qualifications Tirage au sort	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Sanchin Gekisaïdai ichi Geki saï dai ni saïfa
1/4 finales tirage au sort	Tekki shodan Bassaï dai Kanku dai	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku	Naïfanchi shodan Bassaï dai Kosokun dai	Tekki shodan Bassaï dai Kanku dai	Saïfa Seyunchin sanchin
1/2 finale	Empi Jion	Wanshu Jion	Saïfa Seienchin Jion Seipai	Empi Jion	Shisouchin Sanseiru Seipa
finale et place de 3 ^{ème} kata libre	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF

LISTE DES KATAS COMPETITION COMBINE CADETS A SENIORS					
TOUR	SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	SHOTOKAI	GOJU RYU
Qualifications Tirage au sort	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Pinan shodan Pinan sandan Pinan yodan Pinan godan	Heian nidan Heian sandan Heian yodan Heian godan	Sanchin Gekisaïdai ichi Geki saï dai ni saïfa
1/4 finales tirage au sort	Tekki shodan Bassaï dai Kanku dai	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku	Naïfanchi shodan Bassaï dai Kosokun dai	Tekki shodan Bassaï dai Kanku dai	Saïfa Seyunchin sanchin
1/2 finale, finale et place de 3 ^{ème} kata libre	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF

**REGLEMENT COMBINE KATA / COMBAT
POUSSINS PUPILLES ET BENJAMINS**

Ces compétitions concernent les catégories masculines et féminines des poussins, pupilles et benjamins.

Les catégories de poids sont déterminées par l'organisateur.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6 m X 6 m avec un mètre supplémentaire sur chacun des cotés (surface de sécurité).

Le nombre de juges pourra être ramené à trois.

ARTICLE 2 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Les compétiteurs présentent simultanément leur kata (au choix sur la liste présentée en annexe du règlement KATA).

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Les points obtenus par chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau.

Immédiatement après la fin du kata, les 2 compétiteurs se mettent face à face et combattent..

Le temps des combats est d'1 minute 30 secondes pour les poussins et pupilles (masculins et féminins). Il est de 2 minutes pour les benjamins.

Le combat prend fin avant la fin du temps réglementaire quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata.

Est déclaré vainqueur à la fin du temps le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite.

En cas d'égalité, le vainqueur sera désigné par « Hanteï » et tiendra compte du kata et du kumité.

ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

Compétition par élimination directe AVEC repêchage.

Kata suivi du Combat.

Les compétiteurs individuels ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés (KIKEN).

QUALIFICATIONS : → Minimum de 9 compétiteurs.

- 1/4 FINALES : → 8 compétiteurs.
- 1/2 FINALES : → 4 compétiteurs qualifiés.
- FINALES : → 2 compétiteurs qualifiés.
- Repêchage : les compétiteurs qui ont perdu face aux deux finalistes qualifiés s'affrontent deux par deux selon la même règle KATA + KUMITE. Les vainqueurs des repêchages obtiennent la troisième place.

ARTICLE 4 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Dans la compétition individuelle, les compétiteurs présentent :

- Leur kata simultanément jusqu'en quart de finale

- Leur kata l'un après l'autre en 1/2 finale, finale de repêchage et finale
Pour la catégorie Benjamins,

La présentation d'un kata supérieur de la liste Benjamins est autorisée uniquement en finale.

Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.

Après la fin du kata, les deux compétiteurs se font face et débudent leur combat. Ils ont maximum 1 minute pour se préparer, les points obtenus dans la compétition KATA sont affichés sur le tableau.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la décision par « Hanteï » tiendra compte du kata et du kumité.

ARTICLE 5 – EQUIPEMENTS

Karaté gi / Ceinture rouge et ceinture bleue / Gants rouges et gants bleus / Protège dents adapté / Protèges pieds rouges et protèges pieds bleus/ Protèges tibias / Plastron réversible bleu-rouge /casque bleu et casque rouge

ARTICLE 6 – CRITERES DE DECISION TECHNIQUE/KATA

La réglementation ne diffère pas de la réglementation KATA de la FFKDA.

ARTICLE 7 – COMPETITION KUMITE/COMBAT

La réglementation ne diffère pas de la réglementation COMBAT de la FFKDA.

ARTICLE 8– CRITERES DE DECISION KATA/COMBAT

Les points de chaque compétiteur obtenus lors de la compétition KATA sont affichés sur le tableau avant le début du combat.

Le compétiteur qui a obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur à la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité de score en individuel, la décision sera prise par « Hanteï » et tiendra compte du kata et du kumité.

Le compétiteur est déclaré vainqueur avant la fin du temps réglementaire si :

- Il a pris un avantage de huit points sur son adversaire en tenant compte du KATA et du KUMITE
- L'adversaire reçoit KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

ARTICLE 9 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Il existe deux catégories de comportements interdits. Catégorie 1 et Catégorie 2.

La réglementation ne diffère pas de la réglementation COMBAT de la FFKDA.

ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION INDIVIDUELLE

QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES

1^{er} TEMPS KATA

- Les candidats se présentent deux par deux.
- Les compétiteurs annoncent le kata et démarrent au commandement de l'arbitre central.
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Les points de chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau

2^{ème} TEMPS COMBAT

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite face à face et font leur combat.
- L'arbitre central désigne le vainqueur.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la décision par « Hanteï » tiendra compte du kata et du kumité.

1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE

1^{er} TEMPS KATA

- Les deux compétiteurs se présentent l'un après l'autre.
- Chaque compétiteur choisit un kata dans la liste de sa catégorie
- Les arbitres désignent le vainqueur aux drapeaux (rouge ou bleu).
- Le vainqueur du kata obtient le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Le vaincu obtient également le nombre de points équivalent au nombre de drapeaux obtenus.
- Les points de chacun des compétiteurs sont affichés sur le tableau

2^{ème} TEMPS COMBAT

- Immédiatement après leur kata, les compétiteurs enfilent le plus rapidement possible leurs protections qu'ils ont disposées préalablement près du tatami. Ils se positionnent ensuite face à face et font leur combat.
- L'arbitre central désigne le vainqueur.

Le combat prend fin quand l'un des compétiteurs a pris un avantage de huit points sur son adversaire, en tenant compte des points du kata, ou à défaut à la fin du temps.

Le compétiteur ayant obtenu le plus de points cumulés en kata et kumite est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la décision par « Hanteï » tiendra compte du kata et du kumité.

REGLEMENT D'ARBITRAGE – KARATE JUTSU

CONDITIONS GENERALES

Compétition en opposition pour la catégorie BENJAMINS / MININES / CADETS / JUNIORS / SENIORS Masculins et Féminins.

La surface de compétition est conforme au règlement fédéral.

ARTICLE 1 – TENUE OFFICELLE

La tenue des compétiteurs est conforme à la réglementation kumité / combat c.a.d. en Karaté-gi (ou équivalent, reconnu par la FFKDA), excepté pour les gants (homologués par la FFKDA) qui devront être adaptés pour favoriser les saisies.

Les protège-pieds, les protège-tibias et le casque sont obligatoires pour les Catégories BENJAMINS / MININES / CADETS Masculins et Féminins.

Les protège-pieds et les protège-tibias sont facultatifs pour les JUNIORS et non autorisés pour les SENIORS Masculins et Féminins.

Le protège-dents est obligatoire pour tous les Compétiteurs.

Coquille obligatoire pour les Masculins et protège-poitrine pour les Féminines.

ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

Le règlement de la compétition permet l'utilisation des Techniques de percussions, de préhensions ainsi que le travail au sol.

ARTICLE 3 – TENUE DES TABLES

Il y a un seul chronomètre qui mesure le temps global du Combat

ARTICLE 4 – REGLEMENT DE LA COMPETITION

BENJAMINS / MININES / CADETS Masculins et Féminins : 2 Reprises de 1 mn 30 avec 1 mn de repos.

JUNIORS / SENIORS Masculins et Féminins : 2 Reprises de 2 mn avec 1 mn de repos

L'arbitre n'arrête pas le Combat sauf en cas d'inactivité des 2 Combattants, ou dans le cas d'une situation sans issue (debout, sol).

A l'issue de chaque reprise, les Juges rendront leur décision en attribuant :

- 3 Points (IPPON) au compétiteur ayant largement dominé son adversaire et ayant initié la majorité des techniques effectives.
- 2 points (WAZA-ARI) au compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire.
- 1 point (YUKO) au compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à celle de son adversaire.

IMPORTANT

Au bout du temps réglementaire, la table annonce la fin du combat, cependant si une action, une

projection ou un étranglement a été engagée, l'arbitre central peut s'il le juge nécessaire laisser se dérouler l'action et ceci dans une limite n'excédant pas 10 secondes.

Toutes les techniques debout ou au sol commençant dans la surface de compétition et se terminant à l'extérieur de la zone de combat sont autorisées et prises en considération si les critères sont requis.

On considère qu'il y a « abandon » lorsque le compétiteur le signale en tapant au sol, ou sur le partenaire, ou par décision de l'arbitre. En cas d'abandon, l'adversaire sera immédiatement déclaré vainqueur.

TECHNIQUES COMPTABILISEES

Valeurs dégressives des Techniques à prendre en compte par les Juges pour leur permettre de se prononcer à la fin de chaque reprise (valeurs classées de la meilleure à la moins bonne) :

Techniques de percussions, de projections, fauchages, balayages, techniques au sol.

- a. Coup de pieds à la tête, projections parfaites, immobilisation (10 secondes)
- b. Coup de pieds au corps, projections amenées au sol, travaille au sol.
- c. Coup de poings au corps (ou à la tête pour les seniors Masculins), projections imparfaites.

APPLICATION DU YAME :

- Le YAME s'applique quand, dans la préhension assurée (debout), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ait été préalablement engagée.
- Le YAME s'applique quand, dans la préhension (au sol), les combattants sortent de la surface de compétition mais qu'aucune action n'ait été préalablement engagée.
- Le YAME s'applique suite à une immobilisation effective, clé ou étranglement si le compétiteur ne peut lui-même signaler son abandon.
- Le YAME s'applique lorsqu'un KO intervient.
- Dans tous les autres cas ou l'arbitre le juge nécessaire ou si un des juges se manifeste.
- Suite au YAME, le combat doit reprendre au centre.

TECHNIQUES AUTORISEES :

1) ATEMIS :

- a) Coup de Poings au corps.
- b) Coup de Poings à la face/visage (uniquement pour les Seniors Masculins).
- c) Coup de Pieds (tête et corps).
- d) Coup de Pieds dans les Jambes (au-dessus du genou)
- e) Coups de coudes et coup de genoux uniquement au corps.

Toutes les techniques devront être maîtrisées en fonction des catégories d'âges (contrôlées chez les BENJAMINS / MININES / CADETS / JUNIORS et efficaces chez les SENIORS)

2) TECHNIQUES DE PROJECTIONS, CLES, ETRANGLEMENTS :

- a) Elles sont autorisées dès lors qu'elles ne mettent pas en danger les compétiteurs.
- b) Clés aux membres supérieurs et/ou inférieurs (épaules, coudes, poignets, hanches, genoux, chevilles). Elles devront se faire dans l'axe, et non en torsion.

- c) Les Clés et étranglements sont interdits pour les catégories BENJAMINS / MININES.
3) TECHNIQUES D'IMMOBILISATIONS

TECHNIQUES INTERDITES

- Coups de Poings au visage (excepté pour les Seniors Masculins)
- Toutes les frappes directes aux articulations.
- Projection avec saisie de cou.
- Les clés de nuque ou de colonne vertébrale.
- Clés des doigts.
- Coup de coude et/ou coup de genou à la tête.
- Commettre une action pouvant mettre en danger ou blesser son adversaire.
- Saisie suivi de coups répétitifs
- Aucune percussion n'est autorisée sur un adversaire au sol.

PENALITES

Elles sont attribuées selon les critères du Règlement Fédéral.

- 1^{ère} Pénalité (CHUKOKU) : Avertissement verbal (signalé à la Table de marquage)
- 2^{ème} Pénalité (KEIKOKU) : Avertissement verbal (signalé à la Table de marquage)
- 3^{ème} Pénalité (HANSOKU CHUI) : Avertissement verbal (signalé à la Table de marquage)
- 4^{ème} Pénalité (HANSOKU) : 2 cas sont possibles :
 - 1) Le Compétiteur a reçu HANSOKU suite à plusieurs pénalités consécutives (et sans conséquence sur l'intégrité physique et la sécurité du combattant) et son adversaire est donc toujours en mesure d'effectuer la seconde reprise, alors le Compétiteur fautif perdra la Reprise par le Score de 9-0
 - 2) Le Compétiteur a reçu HANSOKU car le potentiel de victoire de son adversaire est réduit à néant, alors son adversaire sera déclaré vainqueur sur l'ensemble du Match (et sera KIKEN pour le reste de la Compétition).

COMPORTEMENTS INTERDITS

Tout comme dans le Règlement Fédéral, il existe deux catégories de comportements interdits :

CATEGORIE 1 :

- 1) Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
- 2) Les attaques à l'aîne, aux articulations
- 3) Les attaques au visage avec des techniques main ouverte.
- 4) Les projections jugées dangereuses ou interdites qui occasionnent une blessure.

CATEGORIE 2 :

- 1) Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- 2) Les sorties répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
- 3) Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).

- 4) Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- 5) Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

EXPLICATIONS :

Les pénalités de catégorie 1 et de catégorie 2 ne sont pas cumulables entre elles.

- *Des avertissements (CHUKOKU) sont donnés lorsqu'une infraction mineure aux règlements a été manifestement commise.*
- *Un KEIKOKU peut être imposé directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Le KEIKOKU est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué par la faute de son adversaire.*
- *Un HANSOKU-CHUI peut être imposé directement lorsque le potentiel de victoire a été sérieusement réduit par la faute de l'adversaire, soit après un avertissement ou un KEIKOKU.*
- *Des pénalités répétées entraînent un HANSOKU, mais il peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*
- *L'annonce du SHIKKAKU est obligatoire.*

Pour la Catégorie Sénior Masculins, lors d'un 1er KO, l'arbitre comptera le Combattant jusqu'à 7. Celui-ci pourra alors reprendre le combat. Lors d'un 2nd KO, l'Arbitre mettra fin au combat et attribuera la victoire du match à son adversaire.

Un KO avec perte de connaissance entraînera automatiquement le retrait du Compétiteur de l'ensemble de la Compétition (celui-ci ne pourra pas être repêché). Un KO avec perte de connaissance sera enregistré soit sur le fiche Médicale du Combattant soit sur son Passeport Sportif.

Les Coaches sont autorisés en tenue Sportive, au bord de l'Aire de Compétition, mais ne pourront intervenir que pendant la minute de Repos ou à la demande de l'Arbitre pour une situation particulière.

CRITERES DE DECISION

Le résultat d'un combat est déterminé en totalisant les scores acquis sur les 2 Reprises.

En cas d'égalité la décision finale sera prise par les 3 juges (HANTEI). Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire. La décision est prise sur les bases suivantes :

- a) L'attitude, l'esprit combatif, et la force démontrée par les compétiteurs.
- b) La supériorité des tactiques et des techniques.
- c) Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

REGLEMENT – KARATE CONTACT

GENERALITES - A l'exception des règles spécifiques au Karaté Contact exposées ci-après, les règles sont celles des règlements de compétitions Kunité de la Fédération Française de Karaté. Les compétitions de Karaté Contact sont ouvertes aux licenciés de la FFKDA ayant le passeport sportif, une licence et le certificat médical de la saison en cours.

ARTICLE 1 - AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface 10x10 est composée de tatamis. Cette aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée.
3. Une ligne de 50 centimètres de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition, pour la position de l'Arbitre.
4. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition, pour la position des compétiteurs.
5. Les 3 Juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. L'un fait directement face à l'arbitre, les deux autres sont assis derrière les compétiteurs, décalés d'un mètre vers l'arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. Le Superviseur de score est assis à la table officielle, entre le Marqueur et le Chronométrateur.
7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMI de couleur différente.

EXPLICATIONS:

- Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.
- Les TATAMI utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les TATAMI restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 2 - TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs coaches doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.
3. Toutes les protections devront être homologuées par la FFKARATE.

ARBITRE :

1. Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle désignée par la Commission d'Arbitrage.

Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les stages.

2. La tenue officielle est la suivante :

- Blazer bleu marine, droit, non-croisé avec deux boutons argentés.
- Polo d'arbitrage contact fédéral bleu marine.
- Pantalons gris Clair uni, sans revers.
- Chaussettes bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COACHES :

Le Coach doit obligatoirement être majeur et accrédité par l'organisation à l'enregistrement des compétiteurs sur présentation de la licence fédérale.

Il sera assis sur une chaise placée au bord du tatami.

Il devra être en survêtement et chaussures de sports ou en karaté gi. Son attitude devra être discrète.

Il ne peut intervenir auprès de son compétiteur que lors du temps de repos entre les reprises excepté s'il juge que ce dernier est mis sérieusement en difficulté et qu'il souhaite arrêter le combat (en jetant l'éponge). Le compétiteur pourra être pénalisé selon l'attitude de son Coach.

COMPETITEURS :

KARATE-GI traditionnel ou de Contact, homologué par la FFKDA.

1. Pour les Seniors, les protections spécifiques de Karaté Contact de couleur rouges ou bleu sont obligatoires.
2. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.
3. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.
4. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites même sous le casque.
5. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires. Le port d'appareils dentaires métalliques est interdit.
6. Le port des gants : 6 ou 8 oz pour les pupilles, 8 ou 10 oz pour les catégories Benjamins, Minimes, Cadets et Juniors. Et 10 ou 12 oz pour les Seniors et les vétérans. Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus.
7. Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. La coquille est obligatoire pour les hommes, le protège poitrine est obligatoire pour les femmes.
8. Les protections pied/tibia, ainsi que le casque de Karaté Contact sont obligatoires (Les protections pied/tibia et casques doivent être de la même couleur que les gants).
9. Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
10. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
11. Les bandages de mains souples sont autorisés.

12. L'emploi de bandage ou support à la suite d'une blessure doit être autorisé par le Médecin de la compétition.

EXPLICATIONS :

- Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour y remédier.

ARTICLE 3 - L'EQUIPE ARBITRALE.

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : un Responsable de tatami, un superviseur, un Arbitre et 3 Juges.
2. La table de l'aire de compétition est composée : d'un Chronométrateur et d'un Marqueur/Annonceur.

ARTICLE 4 - DUREE DU COMBAT

1. SENIORS : Eliminatoires 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises. Finales 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute pour les catégories ayant effectué au moins 3 combats éliminatoires et 3 reprises de 2 minutes pour les autres. Pour les féminines, 2 reprises de 2 minutes pour les éliminatoires comme pour les finales.
2. La décision est prise aux drapeaux.
3. En cas d'égalité de points à la fin du combat, la décision doit être prise à la majorité par les 3 Juges.

ARTICLE 5 – CRITERES DE DECISION

A l'issue de chaque reprise, les juges attribuent 3 points ou 2 points ou 1 point :

3 points	Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire, ayant initié la majorité des techniques effectives, notamment des techniques de coup de pieds et/ou ayant obtenu un hors combat temporaire.
2 points	Le compétiteur ayant efficacement dominé la reprise et placé plusieurs techniques de pied à la tête.
1 point	Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire

En Seniors, lorsqu'un compétiteur est mis hors de combat ou est physiquement en difficulté, l'Arbitre arrête la reprise et commence le décompte des 10 secondes. A la 7^{ème} seconde, le compétiteur doit déjà être en position de garde. A la fin des 10 secondes, s'il n'est toujours pas en mesure de reprendre le combat, son adversaire est alors déclaré vainqueur (et ce sur l'ensemble du combat, 1 Hors Combat entraînant la défaite immédiate et le retrait de la compétition).

En aucun cas un compétiteur ne peut être compté 2 fois dans la même reprise et 3 fois sur l'ensemble du combat.

Si un compétiteur est mis hors de combat suite à une technique interdite, son adversaire sera disqualifié. Le compétiteur blessé ne pourra alors plus continuer dans cette compétition.

Les techniques suivantes sont autorisées en Karaté Contact (Seniors) :

- Coups de pied circulaires dans les membres inférieurs
- Coup de Poing circulaires et retournés (crochets, uppercuts, backfist ...)

ARTICLE 6 – SORTIES ET POINTS NEGATIFS

Les 3 premières sorties de l'aire



1 pénalité

La 4^{ème} sortie de l'aire



Perte de la Reprise



Score: 9-0

Chaque combattant devra effectuer au moins 6 techniques de pieds effectives/reprise exécutées au-dessus de la ceinture. Le combattant aura la possibilité d'effectuer les coups de pieds manquants durant les reprises suivantes. Si au terme de la rencontre le combattant n'a pas réalisé le nombre total de coups de pieds, alors 1 point par coup de pieds manquant lui sera retiré de son score à l'issue du match.

Les coup de pieds seront déterminés comme étant « effectifs » et seront ainsi comptabilisés par le Marqueur-Annonceur à la table.

Des pénalités répétées pourront entraîner une disqualification du compétiteur. Un compétiteur peut aussi être disqualifié pour des infractions sérieuses aux règlements. Lorsque le potentiel de victoire d'un compétiteur est réduit à néant suite à la faute de son adversaire, ce dernier sera alors disqualifié.

ARTICLE 7 – LES TECHNIQUES INTERDITES

1. Contact sur la colonne vertébrale et derrière la tête.
2. Les attaques à l'aîne, aux articulations des coudes ou genoux.
3. Les techniques de main ouverte au visage ou à la gorge.
4. Les saisies prolongées empêchant le déroulement du combat.
5. Les deux premières infractions = une pénalité.

La 3^{ème} infraction = perte de la reprise par 9 à 0

ARTICLE 8 - DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits à l'annexe 1 et 2.
2. L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions. Après échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annonce "ALLEZ" puis le combat commence.
3. A l'issue du match et après déduction éventuelle des points négatifs, l'arbitre annonce le résultat.

Le combat est terminé:

- Lorsque le temps est arrivé à son terme.
- Si la victoire intervient avant la fin du temps réglementaire.
- Sur disqualification.
- Sur abandon d'un compétiteur ou arrêt demandé par son Coach.
- Sur arrêt décidé par le médecin.
- Sur arrêt décidé par l'arbitre s'il voit que l'un des combattants est en danger.

- En cas de Hors Combat ou d'arrêt décidé par le médecin, le compétiteur ne pourra reprendre la compétition ni être repêché.

ARTICLE 9 – CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

CATEGORIES KARATE CONTACT SENIORS	
Masculins	Féminines
-56 Kg	-50 Kg
-60 Kg	-54 Kg
-64 Kg	-58 Kg
-68 Kg	-63 Kg
-72 Kg	-68 Kg
-76 Kg	68 kg ET PLUS
-80 kg	-
-85 kg	-
-90 kg	-
90Kg ET PLUS	-

KARATE SEMI-CONTACT

PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS

PRINCIPE GENERAL

A l'exception des Règles spécifiques au Karaté « Semi Contact » exposées ci-après, les règles sont celle du règlement de Karaté Contact.

Les Règles du Karaté « Semi Contact » s'appliquent aux Catégories Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans.

ARTICLE 1 – DUREE DU COMBAT

1. PUPILLES - BENJAMINS : 2 reprises de 1 minute et 15 secondes avec un temps de repos d'1 minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales)
2. MINIMES - CADETS : 2 reprises de 1 minute 30 secondes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).
3. JUNIORS – SENIORS, VETERANS : 2 reprises de 2 minutes avec un temps de repos d'une minute entre les 2 reprises (y compris pour les finales).
4. La décision est prise aux drapeaux

ARTICLE 2 – CRITERES DE DECISION

A l'issue de chaque reprise, les décisions des 3 Juges sont les suivantes :

- a) 3 points
- b) 2 points
- c) 1 point

KARATE SEMI-CONTACT CRITERES DE DECISIONS	
3 points	Le compétiteur ayant largement dominé son adversaire sur toutes les formes techniques et tactiques.
2 points	Le compétiteur ayant efficacement dominé son adversaire et prit la plupart du temps l'initiative du combat.
1 point	Le compétiteur ayant démontré une efficacité légèrement supérieure à son adversaire

Les techniques suivantes sont interdites en « Semi Contact » (Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans) :

- Coups de Poing circulaires excessivement larges
- Uppercuts portés à l'adversaire quand il a la tête baissée.
- Coups de pied circulaires dans les membres inférieurs (sauf pour les juniors et séniors et vétérans)
- Pour les Juniors, séniors, et vétérans les coups de pied circulaires dans les membres inférieurs sont tolérés dans l'esprit du semi contact.

ARTICLE 3 - COMPTAGE

Un compétiteur qui refusera de se mettre en garde, ou qui tardera de reprendre l'assaut au commandement de l'arbitre afin de gagner délibérément du temps pour récupérer pourra être compté par l'arbitre. Dans ce cas il ne pourra gagner la reprise.

ARTICLE 4 – PROTECTIONS

Tenue et protections habituelles du Karaté Contact, pour les Catégories Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadets, Juniors, Séniors et Vétérans.

ARTICLE 5 – CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

CATEGORIES KARATE SEMI-CONTACT							
	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Féminines	-25kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-48 Kg	-50kg	-50kg
	-30kg	-35 kg	-40 kg	-45 Kg	-53 Kg	-54kg	-58kg
	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 Kg	-58 Kg	-58kg	-68kg
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 Kg	-63 Kg	-63kg	+68kg
	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 Kg	-68 Kg	-68kg	
	+45 kg	+50 kg	+55 kg	+60Kg	+68 Kg	+68kg	
		-	-	-	-		
Masculins	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg	-55 Kg	-56kg	-60kg
	-35 kg	-35 kg	-40 kg	-50 Kg	-60 Kg	-60kg	-68kg
	-40 kg	-40 kg	-45 kg	-55 Kg	-65 Kg	-64kg	-76kg
	-45 kg	-45 kg	-50 Kg	-60 Kg	-70 Kg	-68kg	-85kg
	-50 kg	-50 kg	-55 Kg	-65 Kg	-75kg	-72kg	+85kg
	+50 kg	-55 kg	-60 Kg	-70kg	-80kg	-76kg	
		+55 kg	+60 kg	-75kg	+80kg	-80kg	
				+75kg		-85kg	
						-90kg	
						+90kg	

GESTUELLE D'ARBITRAGE DE KARATE CONTACT

Prêt : un pas en avant, bras tendu à l'horizontale hauteur moyenne



Allez : lever le bras en reculant d'un pas



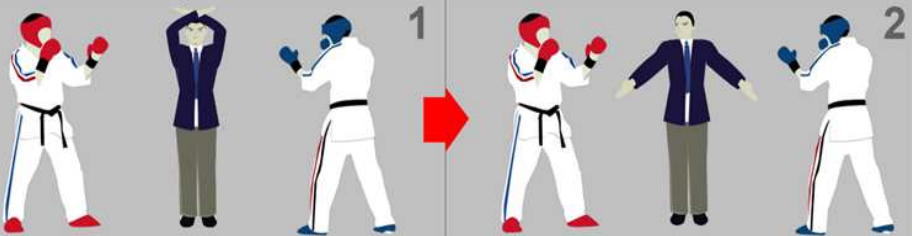
Arrêt du combat : bras tendu devant hauteur moyenne



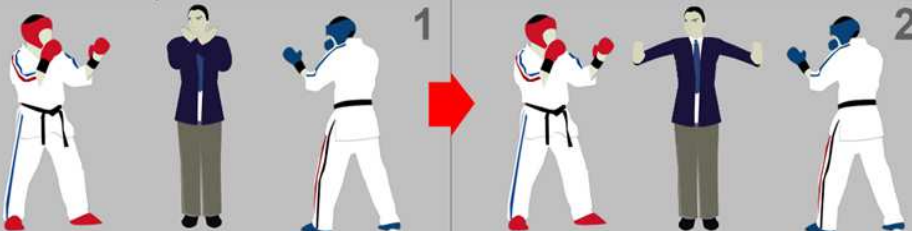
Vainqueur : bras tendu vers le vainqueur
☞ Dire à haute voix «Vainqueur»



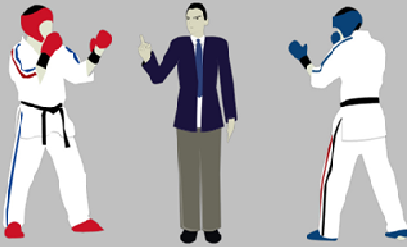
Egalité : bras croisés au dessus de la tête⁽¹⁾, puis décroiser les bras tendus, paumes vers le haut⁽²⁾
☞ Dire à haute voix «Egalité»



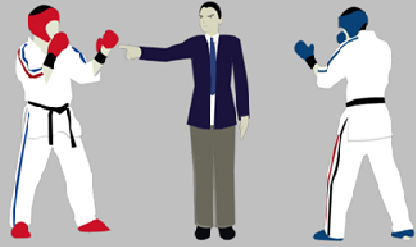
Disqualification : bras croisés devant⁽¹⁾, puis décroiser les bras pliés devant, paumes de face⁽²⁾, en se tournant vers le compétiteur concerné



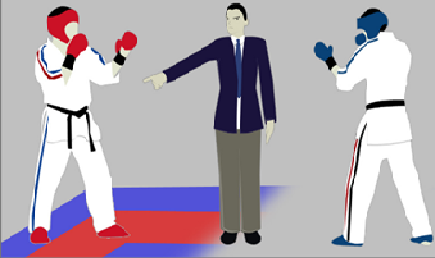
Avertissement : bras plié, index levé, en se tournant vers le compétiteur concerné



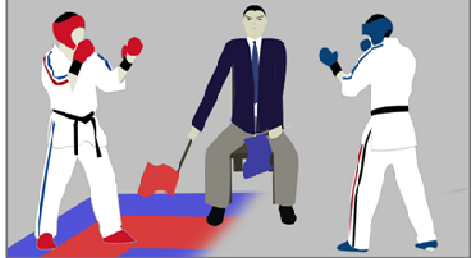
Pénalité : bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif



Sortie de tapis : bras tendu, index pointant vers la sortie



Sortie de tapis : drapeau rouge qui frappe le sol
Ⓜ Le drapeau frappe le sol



REGLEMENT D'ARBITRAGE – BODY KARATE

1° L'ARBITRAGE

Le responsable fédéral de l'arbitrage assure le bon déroulement technique de la compétition avec les arbitres qu'il a désignés. Pour les tours préliminaires et pour les finales l'équipe arbitrale est constituée de 3 juges et d'un marqueur/chronométrateur. Pour les finales, l'équipe est constituée de 5 juges et d'un marqueur/chronométrateur.

2° L'EQUIPE ARBITRALE

Le Juge central sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les autres Juges resteront assis de part et d'autre du tapis. Les juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge. Tant en équipe qu'en individuel, le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux.

3° CRITERES DE JUGEMENT

Pour noter la performance en individuel ou en équipe, les Juges tiendront compte des critères suivants :

- Originalité de la démonstration ;
- variété quantitative et qualitative des mouvements et des enchaînements ;
- niveau de difficulté technique ;
- dynamisme ;
- attitude générale ;
- tempo ;
- tonicité.

En équipe : Les critères ci-dessus et la synchronisation entre les 3 compétiteurs des enchaînements avec la musique.

Les techniques attendues sont au moins: 2 techniques de poings différentes ; 2 techniques de pieds différentes, 2 techniques de blocages différents, plusieurs déplacements différents. Tant en individuel qu'en équipe, il est possible de proposer deux enchaînements différents lors de la compétition.

4° – DISQUALIFICATIONS ET PENALITES

En individuel ou en équipe, le juge central décide d'une disqualification si la démonstration est interrompue définitivement.

5° – SURFACE DE COMPETITION

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

Cette surface 10 X 10 est composée de tatamis. La surface de sécurité de 1 mètre de largeur sur tout le périmètre de l'aire de compétition doit être clairement délimitée. Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

6° – DUREE DE LA DEMONSTRATION

En individuel et en équipe, La durée devra être d'1 minute 30 des tours préliminaires à la finale. Le chronomètre démarre à partir de la première technique enclenchée.

CHAMPIONNATS DE FRANCE UNSS PAR EQUIPE
KATA / COMBAT

Une commission mixte nationale composée pour moitié de membres de la FFKDA et pour moitié de membres de l'UNSS organise le championnat de France UNSS excellence KARATE.

ARTICLE 1 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

Cette compétition est réservée aux personnes possédant une licence UNSS (sport scolaire en collège ou lycée).

Une qualification préalable au championnat académique est nécessaire pour se présenter au championnat de France.

Le championnat de France UNSS permet la participation des équipes de collèges et de lycées selon les principes suivants :

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	Benjamins Minimes Cadets	Minimes Cadets Juniors
COMPOSITION DES ÉQUIPES	B3, M1, M2, C1 2 à 4 compétiteurs dont 1 kata fille et un kata garçon + 1 jeune officiel non compétiteur de niveau académique. Mixité obligatoire.	M1, M2, C1, C2, J1, J2 2 à 4 compétiteurs dont 1 kata fille et un kata garçon + 1 jeune officiel non compétiteur de niveau académique. Mixité obligatoire.
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée. Niveau académique minimum (pastille jaune). Il peut être d'une autre association sportive de l'académie. Il ne peut pas être compétiteur. En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer aux Championnats de France.	
RÈGLEMENT	Règlement spécifique « Karaté UNSS » disponible sur le site : www.unss.org .	
FORMULE DE COMPÉTITION	Compétition individuelle kata et combat par catégorie d'âge et de poids. La formule des rencontres est sous forme de poules. Les deux meilleurs résultats combats (garçon et fille), le kata fille et le kata garçon sont pris en compte pour le classement de l'équipe.	
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau académique. 1 équipe Collège et 1 équipe Lycée + quotas CMN.	
NOMBRE D'ÉQUIPES	26 Maximum	26 Maximum
TITRES	Champion de France UNSS	Champion de France UNSS

DÉCERNÉS	Excellence collèges.	Excellence lycées.
----------	----------------------	--------------------

ARTICLE 2 : ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Le tournoi de KARATE comprend des compétitions KUMITE et KATA.
2. Les compétitions KUMITE sont divisées en combats individuels.
3. Les combattants sont divisés en catégories de poids (voir tableau ci-dessous). Ces catégories sont données à titre indicatif. La CMN se réserve le droit d'aménager les catégories de poids afin de préserver la sécurité des combattants.

ARTICLE 3 : DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. La compétition est une rencontre individuelle par sexe et par catégorie d'âge et de poids. Le classement des équipes sera établi selon les points attribués et cumulés au :
 - meilleur résultat kata chez les jeunes filles
 - meilleur résultat kata chez les jeunes gens
 - meilleur résultat combat chez les jeunes filles
 - meilleur résultat combat chez les jeunes gens.
2. En vue d'un volume de pratique optimale, les compétiteurs s'opposent individuellement en kata et en kumité avec des formules adaptées aux effectifs.
3. En cas d'égalité au nombre de points, le classement des équipes sera établi en fonction des critères suivants :
 - Nombre de compétitions réalisées par l'équipe.
 - Nombre de filles dans l'équipe.
 - Nombre d'avertissements C1 notés au cours de la compétition.
 - Moyenne d'âge des membres de l'équipe.

ARTICLE 4 – LES CATEGORIES D'ÂGE ET DE POIDS :

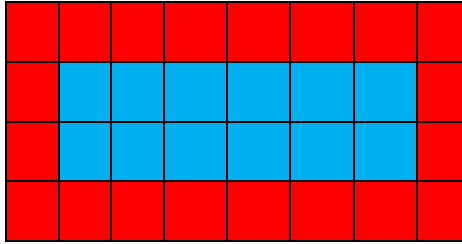
Catégories d'âge 2016/2017

Benjamins	nés en 2004
Minimes	nés en 2002 et 2003
Cadets	nés en 2000 et 2001
Juniors	nés en 1998 et 1999
Seniors	nés en 1997 et avant

	B3 et MINIMES	CADETS	JUNIORS
Filles	- 46 kg	- 50 kg	- 55 kg
	- 53 kg	- 57 kg	
	+ 53 kg	+ 57 kg	+ 55 kg
Garçons	- 46 kg	- 60 kg	- 60 kg
	- 53 kg	- 70 kg	- 67 kg
	+ 53 kg	+ 70 kg	+ 67 kg

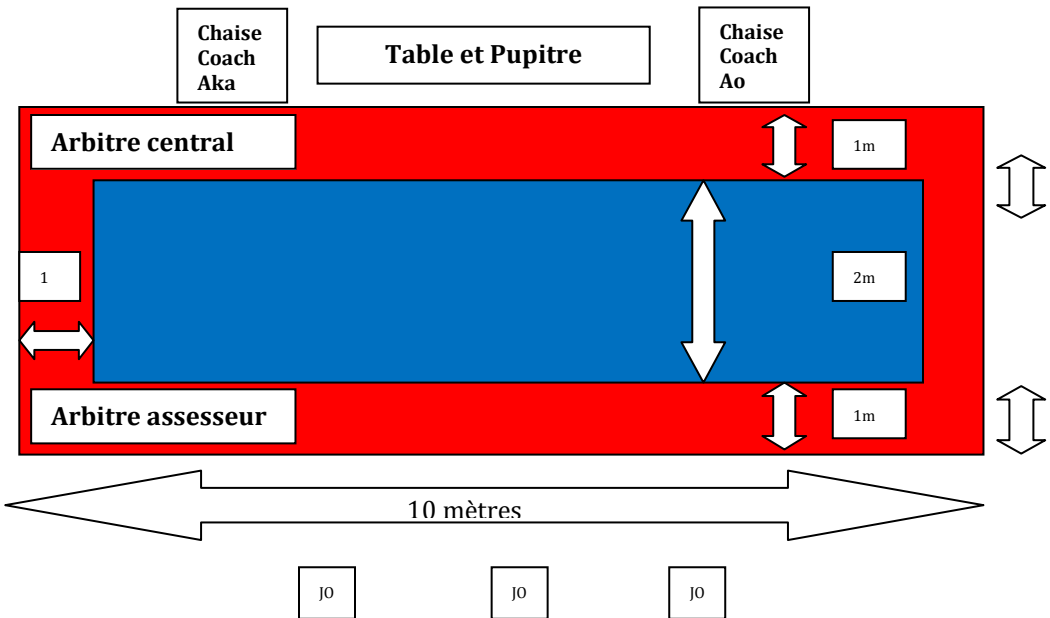
ARTICLE 5 : ORGANISATION DE LA COMPETITION KUMITE

1. La durée des combats est limitée à 2 minutes pour toutes les catégories.
2. Le décompte du temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début « HAJIME » et ne s'arrête qu'en cas de l'intervention du référent de tatami.
3. Le Chronométrateur signale distinctement les 10 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette. La fin du combat est annoncée par un second signal.
4. Tout contact est sanctionné :
 - niveau jodan : la touche donne lieu à un avertissement, la blessure avec saignement entraîne la disqualification;
 - niveau shudan : la touche est impérativement contrôlée.
5. Les protections obligatoires pour toutes les catégories : casque, protège-dents, protèges-poings, protèges-tibias et protèges-pieds, plastron réversible, protège-poitrine pour les filles et coquille pour les garçons.
6. Le coaching d'un compétiteur n'est autorisé que par un élève de l'équipe identifié par un chasuble.
7. Face à l'aménagement particulier du milieu, la marque suite à une action en décalage est valorisée.
8. L'espace de combat



L'aire est en couloir d'arbitrage, et de nombre de surfaces de combat sera constituée d'un couloir central de 2 m de large sur 8 m de long. Il sera bordé de chaque côté par des couloirs latéraux de 1 m soit une surface de 10m x 4m.

afin de faciliter la tâche pouvoir multiplier le combat. Ainsi l'aire de



Une réglementation combat particulière est adoptée dans le cadre des compétitions UNSS, il s'agit du système en couloir. L'espace de pratique est un rectangle de 8X4 mètres selon la disposition suivante :

Le combat se déroule prioritairement dans la zone bleue. Le combattant qui pose un appui dans la zone rouge est pénalisé, sauf s'il engage immédiatement une attaque. Si cette attaque vient à toucher l'adversaire, le compétiteur se voit attribuer un ippon et ce, quelle que soit la nature de l'attaque (poing ou pied).

S'agissant des pénalités contacts :

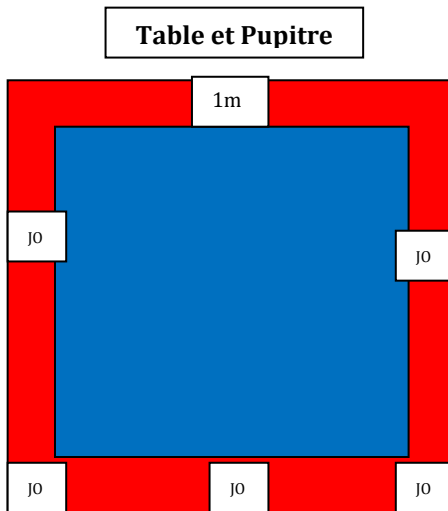
- un premier contact entraîne un avertissement ;
- un deuxième contact donne un point à l'adversaire ;
- un troisième contact donne deux points à l'adversaire ;
- un quatrième contact entraîne la disqualification du combattant.

Pour le reste, la réglementation kumite actuelle de la FFKDA s'applique.

ARTICLE 6 : ORGANISATION DE LA COMPETITION KATA.

Surface de compétition en kata

L'aire de compétition doit être plane, suffisamment grande, et ne présenter aucun danger.



1. Le(a) compétiteur(trice) doit annoncer son Kata à la table officielle.
2. Le Kata doit être inscrit sur la liste officielle (voir liste en ci-dessous).
3. La compétition se déroule aux drapeaux. Chaque compétiteur exécute son kata. Les juges désignent le(a) gagnant(e) en levant au coup de sifflet un drapeau bleu ou rouge.
4. La victoire est acquise à la majorité des drapeaux.
5. En minime, seuls les katas de base sont autorisés pour la phase éliminatoire. .
Le(a) compétiteur(trice) minime devra exécuter un kata supérieur lors des phases finales.
6. Au cours de la phase éliminatoire, et lors des phases finales, le(a) compétiteur(trice) minime peut effectuer le même kata à plusieurs reprises.

ARTICLE 7 : LISTE DE KATA

B3 et MINIMES				
	SHOTOKAN	WADO RYU	SHITO RYU	GOJU RYU
Phase éliminatoire	5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN	FUKI KATA DAI ICHI
Phases finales	LISTE FEDERATION MONDIALE DE KARATE			
CADETS ET JUNIORS				
LISTE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE				

ARTICLE 8 : PROCEDURE DE CLASSEMENT

Si la compétition se déroule de manière individuelle, il n'y a pas de titre individuel, les récompenses ne sont obtenues que par le classement des équipes selon un système de point.

L'attribution des points se fait selon la manière suivante :

Les points des deux meilleurs combattants de l'équipe (garçon ET fille), ceux des deux meilleurs katas (garçon ET fille) seront les seuls points pris en compte.

PLACE	POINTS
Vainqueur de la finale	10 points
Perdant de la finale	8 points
Les 2 troisièmes places	6 points
¼ finalistes	4 points
Place de deuxième en poule	3 points
Place de troisième en poule	2 points
Place de quatrième en poule	1 point

Lorsqu'il n'y a pas de phases éliminatoires (poules de 3, 4 et 5), l'attribution des points se fera de la façon suivante :

- Premier : 10 points
- Deuxième : 6 points
- Troisième : 3 points
- Quatrième : 2 points
- Cinquième : 1 point.

- Le Nom du combattant peut être placé, imprimé ou brodé **impérativement de couleur noire**.

- A partir des Minimes.**

Les dimensions imposées de la bande patronymique sont de 6 cm sur 30 cm.

Le bas du Nom est placé à 13 cm sous le col

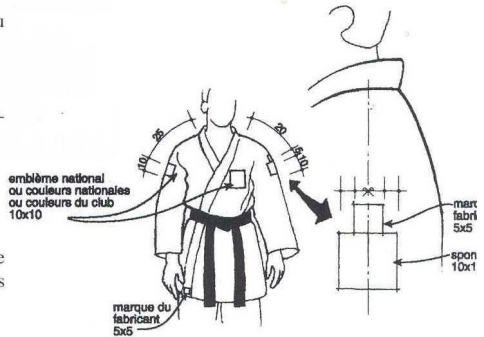
- Police de Lettres : **ARIAL BOLD**

- Emblème National ou couleurs du club sur le côté gauche de la veste. 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.

- Le dossard doit être fixé sur le dos à **16 cm** sous le col.

- Le compétiteur peut inscrire son Nom dans un espace de 6 cm sur 30 cm (exemple) :



←-----→
CHAMPION 6 cm

Police de Lettres → **ARIAL BOLD**

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Pour les Manifestations Exceptionnelles	Pour les Manifestations Traditionnelles
<p>Diagram for Exceptional Manifestations: Shows a gi with 'CHAMPION' on the back. A name label (30 cm x 6 cm) is placed on the back, containing 'CHAMPION', 'FFKAMA', '167', and 'SPONSOR'. Dimensions for the label are 13 cm height, 30 cm width, and 6 cm depth. A 'marque du fabricant 5x5' is shown on the sleeve.</p>	<p>Diagram for Traditional Manifestations: Shows a gi with 'CHAMPION' on the back. A 'marque du fabricant 5x5' is shown on the sleeve.</p>

**REGLEMENTATION NATIONALE
HANDIKARATE ET KARATE ADAPTE
COMPETITION KATA & COMBAT**

ARTICLE 1 INTRODUCTION

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

Les compétitions seront organisées sur la base des principes suivants:

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

ARTICLE 2 : LIEU

1. L'installation doit être entièrement accessible aux personnes à mobilité réduite et doit offrir un stationnement accessible.
2. Il doit y avoir au moins deux toilettes assez larges pour un utilisateur de fauteuil roulant. Le nombre de toilettes doit être suffisant, selon le nombre d'inscriptions.
3. Il doit y avoir une entrée séparée pour les concurrents.
4. Il doit y avoir une zone d'échauffement divisée selon les catégories de classification, selon les possibilités.

ARTICLE 3 : PRÉPARATION

1. Avant la compétition tous les athlètes fourniront un formulaire de classification pour aviser l'organisateur de leur niveau d'incapacité et le QI dans le cas d'un trouble d'apprentissage.
2. Les athlètes fourniront le formulaire médical de la FFKDA qui sera envoyé lors de l'inscription et remis au bureau de contrôle des personnes handicapées sur le jour de la compétition.
3. L'équipe médicale sera composée d'au moins un médecin.
4. Les concurrents de la catégorie E peuvent montrer leur classification (niveau de QI) obtenue auprès de leur médecin.
5. Chaque concurrent doit être licencié à la FFKDA.
6. Pour chaque catégorie de classification, il y aura un officiel de l'organisation à l'entrée qui va guider les athlètes à l'espace d'échauffement qui est divisé en catégories de classement avec deux entraîneurs qui connaissent le programme et prépareront les athlètes.
7. L'équipe médicale sera informée des horaires et lieux de compétition sur lesquels les athlètes

seront en compétition et l'organisateur de la compétition remettra les renseignements personnels de chaque athlète à l'équipe médicale dans l'ordre chronologique avant que la compétition commence.

8. Tous les participants doivent respecter le règlement fédéral de la FFKDA.

9. Chaque compétiteur doit présenter un formulaire de notification MDPH.

ARTICLE 4 : AIRE DE COMPÉTITION

1. L'aire de compétition doit être plane et dépourvue de danger.

2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 X 10 est composée de tatamis. L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.

3. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, doivent être établies à une distance d'un mètre et demi du centre de la zone de compétition pour le positionnement des concurrents.

4. Les coaches accompagneront les athlètes dans l'aire de compétition pour les guider vers la position Rouge ou la position Bleu. Le rôle des coaches est d'être toujours à portée de main pour aider les athlètes comme requis. L'arbitre contrôle l'action sur l'aire de compétition.

5. Le kata et l'équipe kata pour les utilisateurs de fauteuil roulant aura lieu sur un tatami d'au moins 20 mm d'épaisseur.

EXPLICATION:

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

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

ARTICLE 5 – TENUE OFFICIELLE

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

A – LES JUGES

1. Les Juges doivent porter la tenue officielle.

2. La tenue officielle est la suivante :

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

B – LES COMPETITEURS

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

C – LES COACHES

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

CRITÈRES DE JUGEMENT

L'évaluation de l'exécution d'un kata par un compétiteur (trice), les juges tiendront compte de quatre critères principaux : forme correcte, exécution technique, sportive et difficulté technique.

Un compétiteur pourrait voir ses notes baissées pour les raisons suivantes :

- Exécution du mauvais kata ou annoncer le mauvais kata.
- Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
- Ingérence avec les fonctions des Juges (comme le Juge devant bouger pour des raisons de sécurité ou du contact physique avec un Juge).
- Manquement des instructions du Juge Central ou mauvaise conduite.

LISTE DES KATAS DES CATEGORIES (CADETS-JUNIORS-ESPOIRS-SENIORS)

Seulement les katas de la liste officielle pourront être réalisés.

CADETS, JUNIORS, ESPOIRS ET SENIORS		
<i>LES KATAS SONT CLASSES PAR ORDRE ALPHABETIQUE</i>		
ANAN	JITTE	PASSAI
ANAN DAI	JYUROKU	PINAN 1-5
ANNANKO	KANCHIN	ROHAI
AOYAGI	KANKU DAI	SAIFA (SAIHA)
BASSAI DAI	KANKU SHO	SANCHIN
BASSAI SHO	KANSHU	SANSEIRU
CHATANYARA KUSHANKU	KOSOKUN (KUSHANKU)	SANSERU
CHINTE	KOSOKUN (KUSHANKU) DAI	SEICHIN
CHINTO	KOSOKUN (KUSHANKU) SHO	SEIENCHIN
ENPI	KOSOKUN SHIHO	SEIPAI
FUKYGATA 1-2	KUMPU	SEIRUI
GANKAKU	KURURUNFA	SEISAN (SEISHAN)
GARYU	KUSANKU	SHINPA
GEKISAI (GEKSAI) 1-2	MATSUMURA ROHAI	SHINSEI
GOJUSHIHO	MATTSKAZE	SHISOCHIN
GOJUSHIHO DAI	MATSUMURA BASSAI	SOCHIN
GOJUSHIHO SHO	MEIKYO	SUPARINPEI
HAKUCHO	MYOJO	TEKKI 1-3
HANGETSU	NAIFANCHIN (NAIHANSHIN) 1-3	TENSHO
HAUFA	NIJUSHIHO	TMORAI BASSAI
HEIAN 1-5	NIPAPO	USEISHI (GOJUSHIHO)
HEIKU	NISEISHI	UNSU (UNSHU)
ISHIMINE BASSAI	OHAN	WANKAN
ITOSU ROHAI 1-3	PACHU	WANSHU
JIN	PAIKU	
JION	PAPUREN	

Les 5 Heian ou Pinan sont autorisés

ARTICLE 6 : LES KUMITE

Les compétitions en fauteuil ne sont pas autorisées en combat (sauf pour l'épreuve kata équipe en finale (Bunkaï)).

Le règlement appliqué est le même règlement que celui des valides. (Voir les catégories)

Pour la catégorie E1 et E4 (même règlement que valide).

La durée des combats 1mn 30, par système d'élimination directe, les repêchages peuvent être utilisés.

Pour la catégorie A et B

Les catégories A et B restent distincts et ne sont pas associées. Le règlement reste le même.

➤ *Catégorie A*

Un système de poule peut être organisé, soit sur deux ou 4 poules.

En deux poules : le premier de chaque poule rencontre l'autre dans une finale.

En quatre poules : le premier de chaque poule se rencontre pour une demie finale puis une finale ensuite.

La durée des combats est de 1mn 30.

Les points accordés sont les suivants :

- WAZA-ARI : Deux points.

- WAZA-ARI (deux points) est accordé pour :

- CHUDAN TSUKI (y compris les techniques réalisées dans le dos).
- CHUDAN UCHI.

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- a) Abdomen. b) Poitrine. c) Dos. d) Côtés.

➤ *Catégorie B*

Un système de poule peut être organisé, soit sur deux ou 4 poules.

En deux poules : le premier de chaque poule rencontre l'autre dans une finale.

En quatre poules : le premier de chaque poule se rencontre pour une demie finale puis une finale ensuite.

La durée des combats est de 1mn 30.

Les points accordés sont les suivants :

- WAZA-ARI : Deux points.

- YUKO : Un point.

- WAZA-ARI (deux points) est accordé pour :

- CHUDAN TSUKI (y compris les techniques réalisées dans le dos).
- CHUDAN UCHI.

- YUKO (un point) est accordé pour :

- JODAN TSUKI (y compris les techniques réalisées dans le dos).
- JODAN UCHI.

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

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

ARTICLE 7 : CATÉGORIES ET NIVEAUX DE CLASSIFICATION

1. Il est important de noter que de nouveaux niveaux dans les classifications seront créés pour que chaque catégorie attire plus de participants.

2. La compétition peut être encore classée par âge, sexe ou même par grade de ceinture pour toutes les catégories. Une catégorie a besoin d'avoir suffisamment de concurrents pour une compétition pour être viable.

ARTICLE 8 : CATÉGORIES DE HANDICAP

Catégorie		Handicap	
Polyhandicap	A	Atteinte motrice sévère des membres inférieurs +/- atteinte du ou des membres supérieurs + autre déficience (retard mental et/ ou déficience visuelle et/ou auditive et/ou respiratoire et/ou digestive...)	Kata – kumite avec protections casque intégral et plastron
Handicap	B1	Atteinte motrice des quatre membres	Kata par catégories
Moteur fauteuil	B2	Atteinte motrice des membres inférieurs avec hypotonie du tronc +/- atteinte motrice d'un ou des membres supérieurs	
Handicap	B3	Atteinte motrice des membres inférieurs avec stabilité du tronc +/- atteinte motrice d'un ou des membres supérieurs	Kumité par catégories avec protections casque intégral et plastron Durée des combats 1'30 secondes
Handicap	C1	Personne malvoyante.	Kata uniquement

visuel	C2	Personne non-voyante.	Kata uniquement
Handicap auditif	D1	Personne malentendante	Kata - Kumite
	D2	Personne sourde	Kata - Kumite
Handicap Mental	E1	Handicap mental léger Division 1	Même règlement que les valides avec une adaptation pour la division 3
	E2	Handicap mental moyen Division 2	
	E3	Handicap mental profond Division 3	
Syndrome de down	E4	Trisomie 21	
Handicap Psychique	F	Psychose, trouble du spectre de l'autisme, trouble déficitaire de l'attention +/- hyperactivité	Kata – Kumite avec protections casque intégral et plastron
Troubles cognitifs	G	Dyspraxie, troubles du langage, troubles de la mémoire, troubles de l'attention	Kata – Kumite avec protections casque et plastron

Pour la validation des groupes, il faut un minimum de 3 personnes pour chacun d'eux.

ARTICLE 9 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION

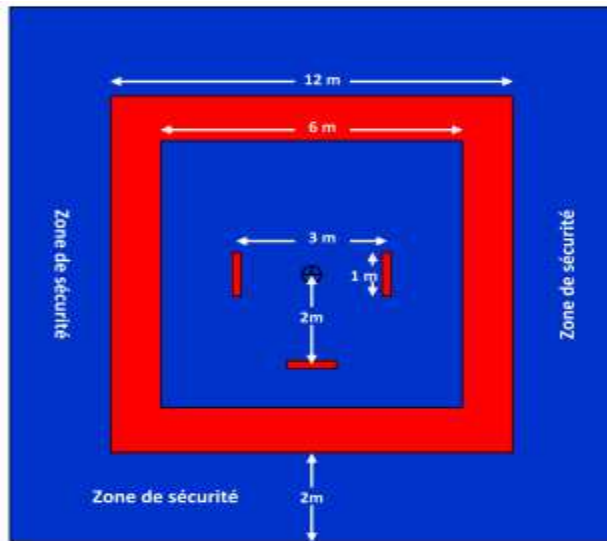


Table des Scores

