FÉDÉRATION FRANÇAISE KARATÉ

SAISON 2022-2023

RÈGLEMENT
ARBITRAGE KARATÉ
SAISON 2022-2023

© Photo - Lewis Joly

TABLE DES MATIERES

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS - ADULTES ET ADOLESCENTS 5
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION 5
ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE 6
ARBITRE 6
COMPETITEUR 6
COACH 8
ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS 8
ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE 9
ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT 10
ARTICLE 6 – SCORE 10
ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION A l'HANTEÏ 13
ARTICLE 8 – COMPORTEMENTS INTERDITS 15
ARTICLE 9 – AVERTISSEMENTS ET PENALITES 19
ARTICLE 10 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION 21
ARTICLE 11 – PROTESTATIONS OFFICIELLES 23
LA COMMISSION D'APPEL 23
SYSTEME ET REGLEMENT DE LA VIDEO REPLAY 24
ARTICLE 12 – POUVOIRS ET DEVOIRS 27
COMMISSION D'ARBITRAGE 27
RESPONSABLES DE TATAMI 27
ARBITRES 28
JUGES 28
LE SUPERVISEUR DU MATCH (KANSA) 29
ARTICLE 13 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMBATS 31
REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS - ENFANTS ET JEUNES 34
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION 34
ARTICLE 2 – EQUIPEMENT 34
ARTICLE 3 – DUREE DU COMBAT 35
ARTICLE 4 – COMPORTEMENTS INTERDITS 35
ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE 36
ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS 38
ANNEXE 3 - GESTUELLES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX 39
ANNONCES ET GESTUELLES DE L'ARBITRE 39

GESTUELLE DES JUGES 47
ANNEXE 4 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPETITION DE KUMITE/COMBAT 49
Niveau Départemental et Interdépartemental (zone interdépartementale) et National pour les Coupes de France Pupilles / Benjamins 49
Au niveau Régional (Ligue Régionale) et National 50
Dimension de l'aire de compétition 50
ANNEXE 5 – MARQUAGE FFKARATE AUTORISE SUR LE KARATE-GI 51
REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA 52
ARTICLE 1 – REGLES GENERALES 52
ARTICLE 2 – SURFACE DE COMPETITION 52
ARTICLE 3 – TENUE OFFICIELLE 52
JUGES 53
COMPETITEURS 53
ARTICLE 4 – ORGANISATION DE LA COMPETITION 54
ARTICLE 5 – L'EQUIPE ARBITRALE 56
AU NIVEAU DEPARTEMENTAL ET DE LA ZONE INTERDEPARTEMENTALE 56
AU NIVEAU DE LA LIGUE REGIONALE ET NATIONAL 57
ARTICLE 6 – CRITÈRES DE JUGEMENT 58
ARTICLE 7 – DISQUALIFICATIONS ET FAUTES 60
DISQUALIFICATION 60
FAUTES 60
ARTICLE 8 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION 61
LISTE DES KATAS 64
LISTE DES KATAS 65
LISTE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE 66
REGLEMENT D'ARBITRAGE COMPETITIONS COMBINEES KATA / COMBAT 67
COMBINES KATA / COMBAT MINIMES – CADETS – JUNIORS - SENIORS 67
ARTICLE 1 – CATEGORIES 67
ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION 67
ARTICLE 3 - COMPETITION INDIVIDUELLE 68
ARTICLE 4 - COMPETITION PAR EQUIPE SENIORS 68
ARTICLE 5 – EQUIPEMENTS 69
ARTICLE 6 – CRITERES DE DECISION TECHNIQUE/KATA 69
ARTICLE 7 – COMPETITION KUMITE/COMBAT 70
ARTICLE 8 – CRITERES DE DECISION KATA/COMBAT 70
ARTICLE 9 – COMPORTEMENTS INTERDITS 71

ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION INDIVIDUELLE 71
QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES 71
1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE 71
ARTICLE 11 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION EQUIPES 72
QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES 73
1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE 73
ANNEXE LISTE DES KATA COMBINEE KATAS / COMBATS 75
COMBINES KATA / COMBAT POUSSINS - PUPILLES - BENJAMINS 76
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION 76
ARTICLE 2 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION 76
ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION 76
ARTICLE 4 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION 77
ARTICLE 5 – EQUIPEMENTS 77
ARTICLE 6 – CRITERES DE DECISION TECHNIQUE/KATA 77
ARTICLE 7 – COMPETITION KUMITE/COMBAT 78
ARTICLE 8 – CRITERES DE DECISION KATA/COMBAT 78
ARTICLE 9 – COMPORTEMENTS INTERDITS 78
ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION INDIVIDUELLE 78
QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES 78
1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE 79
REGLEMENT D'ARBITRAGE – BODY KARATE 80
L'équipe arbitrale 80
Critères de jugement 80
Disqualification et pénalités 80
Surface de compétition 81
REGLEMENT D'ARBITRAGE CHAMPIONNATS DE FRANCE UNSS PAR EQUIPES - KATA / COMBAT 82
ARTICLE 1 – CONDITIONS DE PARTICIPATION 82
ARTICLE 2 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION 83
ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS 83
ARTICLE 4 – LES CATEGORIES D'ÂGE ET DE POIDS : 84
Catégories d'âge 2020/2021 84
Catégories de poids 2020/2021 84
ARTICLE 5 – ORGANISATION DE LA COMPETITION KUMITE 84
ARTICLE 6 – ORGANISATION DE LA COMPETITION KATA. 87
Surface de compétition en KATA 87

ARTICLE 7 – LISTE DE KATA 87
REGLEMENT NATIONAL PARA-KARATE CHAMPIONNATS DE FRANCE KATA / COMBAT 88
ARTICLE 1 – INTRODUCTION 88
ARTICLE 2 – LIEU 89
ARTICLE 3 – PRÉPARATION 89
ARTICLE 4 – AIRE DE COMPÉTITION 90
ARTICLE 5 – TENUE OFFICIELLE 90
JUGES 90
COMPÉTITEURS 91
COACHS 92
LISTE DES KATAS DES CATÉGORIES (CADETS-JUNIORS-ESPOIRS-SENIORS) 93
ARTICLE 6 – LES KUMITE 94
ARTICLE 7 – CATÉGORIES ET NIVEAUX DE CLASSIFICATION 94
ARTICLE 8 – RÈGLEMENTATION ET CATÉGORIES DE HANDICAP POUR LES CHAMPIONNATS DE France 95
ARTICLE 9 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION 96

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS - ADULTES ET ADOLESCENTS

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.
   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.

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.
   L'arbitre doit s'assurer que les TATAMIS restent parfaitement joints pendant la compétition.

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 du 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 KANSA (Superviseur de la Rencontre), équipé d'un drapeau rouge et d'un sifflet, sera assis à la table à côté du chronométreur et le supervisera.

7. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de TATAMIS de couleur différente.

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

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

1. Les arbitres, 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.

ARBITRE

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

3. 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 de la FFK sans épingle.
   - Pantalons gris uni, sans revers (pantalon officiel de la FFK).
   - Chaussettes de couleur bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utilisation sur l'aire de compétition (sans lacets).
   - Un sifflet noir avec un cordon blanc. (Un sifflet électronique peut éventuellement remplacer les sifflets de l'arbitre)
   - Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, pin's…) n'est pas autorisé pour les arbitres.

COMPETITEUR

1. Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc sans bande, ni liseré, ni broderie personnelle sauf exception (voir point 5).

2. Les marquages autorisés sont ceux définis par la règlementation FFKARATE en annexe 5 du présent document. Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste.

3. 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 mettre en conformité avec le règlement.

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

5. Veste de kimono :
   a. Veste autorisée avec bandes couleur or, au niveau des épaules, uniquement pour le champion du monde en titre, valable uniquement en individuel.
   b. Les cordons, qui sont obligatoires et qui retiennent la veste, doivent être attachés au début du combat. Toutefois, s'ils étaient arrachés pendant le combat, le compétiteur n'est pas tenu de changer de veste pendant ce combat mais doit la changer au tour suivant.
   c. La veste, quand elle est également attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse.
   d. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.

6. Ceinture :
   a. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.
   b. Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue) sans broderie, ni inscription.
   c. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud sans broderie personnelle. La longueur de la ceinture ne doit pas entraver la sécurité des compétiteurs et le bon déroulement du combat.

7. 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.

8. Protections :
   a. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FFKARATE.
   b. Le port des gants et de protections de tibias et pieds est obligatoire. Un des compétiteurs porte des gants rouges et l'autre des gants bleus. Il en est de même pour les protections de pieds et des protèges tibias.
   c. Les protèges tibias doivent être souples.
   d. Le port du protège-dents est obligatoire pour les femmes et les hommes (il doit être adapté en cas d'appareil dentaire). Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur sera entièrement responsable en cas de blessure.
   e. Pour les hommes, le port de la coquille, et pour les femmes le port du protège-poitrine, sont également obligatoires.
   f. Les combattants minimes sont équipés d'un casque et d'un plastron réversibles bleu et rouge (Les casques et les plastrons ne seront plus mis à disposition par la Fédération).

9. Hygiène :

a. Les compétiteurs doivent 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.
b. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.
c. Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, pin's…) est interdit. Les compétiteurs ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
d. Les barrettes et épingles à cheveux sont interdites. Un ruban élastique noir ou blanc est autorisé.

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

11. L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le médecin de la compétition.

COACH

1. Les coaches doivent porter une tenue sportive réglementaire : pantalon et veste de survêtement à l'effigie du club si possible et des chaussures de sport.

2. En fonction du temps, les coaches pourront porter un tee-shirt à l'effigie du club ou un tee-shirt sportif (les débardeurs ou tout autre vêtement ne sera pas autorisé).

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

4. Voir règlement spécifique COACH.

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 au premier appel de leur nom pour combattre, deux autres appels seront effectués, à l'issue de ces trois appels le sportif ou l'équipe sera disqualifié.

3. Compétitions par équipes :

a. 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 **3 compétiteurs, et 2 compétitrices pour une équipe féminine.**

b. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
c. Avant chaque rencontre, un représentant de l'équipe (soit le coach soit un compétiteur désigné par l'équipe) dépose à la table, le formulaire officiel devant inclure le nom du club, les noms des compétiteurs ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent.
d. Une fois le formulaire enregistré, rien ne peut plus être modifié avant la fin de la rencontre.
e. Une équipe est disqualifiée lorsque la composition de l'équipe ou l'ordre des combattants a été modifié par rapport aux indications portées sur le formulaire officiel déposé à la table.
f. Le choix des participants de la rencontre ainsi que l'ordre dans lequel ils combattent, peuvent varier à chaque tour.
g. 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.
h. **Positionnement des compétiteurs : le compétiteur numéro 1 est le plus éloigné de l'arbitre.**

ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE

AU NIVEAU DEPARTEMENTAL ET DE LA ZONE INTERDEPARTEMENTALE

Les Départements et les Zones Interdépartementales peuvent s'ils le souhaitent avoir une équipe arbitrale de 3 juges et supprimer le KANSA. C'est le Responsable de tatami qui jouera ce rôle.

AU NIVEAU DE LA LIGUE REGIONALE ET NATIONAL

1. A chaque combat, l'équipe arbitrale se compose d'un arbitre, de 4 juges et d'un KANSA.
2. La table de l'aire de compétition est composée d'un chronométreur et d'un KANSA qui sera assis à côté de ce dernier. Des chaises seront mises à disposition pour les responsables de tatamis et les arbitres en retrait de cette table.

ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT

1. La durée des combats est limitée, en fonction de la catégorie d'âge :
   - Trois minutes pour les SENIORS et les ESPOIRS Masculins et Féminins (équipes et individuels) – A l'exception de la coupe corpo intergénérationnelle et les VETERANS (2 minutes).
   - Deux minutes pour les MINIMES, CADETS et JUNIORS Masculins et Féminins (équipes et individuels).

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 retentit.

3. Pour faciliter l'attribution des avertissements de Catégorie 2, "ATOSHIBARAKU" est annoncé à 15 secondes de la fin du combat par un signal sonore (via le pupitre électronique).
   Pendant ces 15 secondes, le KANSA doit regarder le match et dire avec précision si l'action est avant ou après le coup de sifflet qui annonce la fin du temps.
   La fin du combat est annoncée par un second signal sonore (le chronométreur doit observer le chronomètre dès l'annonce des 15 secondes et donner un coup de sifflet sur le « 0 » afin de signifier la fin du temps).

ARTICLE 6 – SCORE

1. Les points sont accordés lorsque deux juges au moins ont brandi leur drapeau pour le même compétiteur.

2. Critères généraux pour juger les attitudes techniques et donner le(s) point(s) :

   a. Le potentiel d'efficacité de la technique considérée

   Ce critère regroupe :

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

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

   Critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir

une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

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

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

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

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

3. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

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

4. En individuel et en équipe, les scores sont notés sur la feuille de marque jusqu'à 10 points d'écart. Cependant, pour les cas de HANSOKU, KIKEN et SHIKKAKU des matches par équipe, le score est porté à 8-0.

5. Concordance : Points - Techniques

TERMES	POINTS	TECHNIQUES	CRITERES DE TECHNIQUES
IPPON	3 points	Coups de pied JODAN Balayage suivi d'une technique valable	- Toutes les formes de coups de pieds devront être effectives et parfaitement exécutées. - Le balayage ou la projection suivie d'une technique valable effectuée immédiatement. - Le compétiteur qui marque, sur son adversaire allongé au sol sur le ventre, les côtés ou le dos, qu'il ait été projeté / balayé réglementairement ou qu'il soit tombé par sa propre faute. - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (ZANCHIN).

WAZA-ARI	2 points	Coups de pied CHUDAN	- Les coups de pieds peuvent être exécutés de face ou de coté, mais la technique doit être **effective**. - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (**ZANCHIN**).
YUKO	1 point	JODAN ou CHUDAN / TSUKI ou UCHI	- Les techniques doivent être exécutées avec une **bonne forme** et **sans déséquilibre**. - Les techniques effectives qui arrivent sur l'omoplate (y compris les techniques réalisées dans le dos). - Après l'exécution de la technique, l'attaquant ne doit pas tourner la tête et le dos à son adversaire. Le regard doit être dirigé vers l'adversaire. L'attaquant doit maintenir une attitude vigilante (**ZANCHIN**).

Explications

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

b. 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.

c. 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.

d. Sont acceptées, les techniques de balayage conventionnelles en KARATE qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution, telles qu'ASHI-BARAI, KO-USHI-GARI, KANI-WAZA etc.

e. Les techniques effectuées en-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus du pelvis

f. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée.
Une technique effective et maîtrisée à la gorge est comptabilisée, s'il n'y a pas de touche.

g. Les techniques réalisées sur un adversaire au sol qui ne serait pas allongé sur le ventre, 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.

h. 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.

i. A la fin du temps réglementaire, le compétiteur vainqueur est celui :
- qui a obtenu le plus de points,
- ou qui, en cas d'égalité, a obtenu un « avantage de points sans opposition » (SENSHU),
- ou qui a gagné suite à une décision par HANTEÏ,
- ou dont l'adversaire a reçu KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU.

ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION A L'HANTEÏ

1. En individuel, aucune rencontre ne peut finir à égalité de points. Si à la fin de la rencontre il y a égalité de points ou pas de points et aucun des compétiteurs n'a obtenu de « SENSHU », l'arbitre annoncera « HANTEÏ ». Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire.

2. Dans le cas où les deux compétiteurs (AKA ou AO) sont disqualifiés dans le même combat par « HANSOKU », l'adversaire prévu pour le prochain tour gagne automatiquement (et aucun résultat n'est annoncé), sauf si la double disqualification est appliquée dans le combat pour une médaille, dans ce cas-

là, le vainqueur est déclaré par « HANTEÏ », même s'il y a supériorité de victoires ou supériorité de victoires et points.

3. A l'HANTEÏ, la décision est prise en se basant sur toute la durée du combat et sur les critères suivants :
   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.

4. Protocole à l'HANTEÏ
   a. Quand l'issue d'un combat est décidée par un vote (HANTEÏ), l'arbitre sort de l'aire de compétition, et annonce « HANTEÏ », puis il siffle en deux tons.
   b. Lui-même et les juges indiquent leur opinion si l'équipe arbitrale est composée de 4 juges.

   c. Si l'équipe arbitrale est composée de 3 juges, l'arbitre ne vote pas, seuls les juges indiquent leur opinion.

   d. Il donne ensuite un coup de sifflet court, les juges baissent leur drapeau.

   e. L'arbitre retourne à sa position initiale et annonce le vainqueur.

5. SENSHU
   a. Le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) est obtenu lorsqu'un compétiteur marque le premier point sur l'adversaire (validé au moins par deux juges).

   b. Dans le cas où les deux compétiteurs marquent un point en même temps (ex : 2 drapeaux rouges et 2 drapeaux bleus), aucun « premier avantage de points sans opposition » ne sera octroyé et les deux compétiteurs auront encore la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard pendant la rencontre.

   c. Lorsqu'il reste moins de 15 secondes et que le compétiteur, qui avait obtenu le SENSHU, reçoit un avertissement de Catégorie 2 (pour : sortie, fuite, lutte, pousser ou rester poitrine contre poitrine, agripper), ce dernier perdra automatiquement son SENSHU.
   L'arbitre fera la gestuelle suivante : signe de l'avertissement applicable suivi du signe du SENSHU suivi du signe de l'annulation (TORIMASEN).

   d. Si le SENSHU est retiré quand il reste moins de 15 secondes avant la fin du combat, aucun autre SENSHU ne peut être accordé aux deux compétiteurs.

   e. Dans le cas où un SENSHU a été attribué, mais une protestation par vidéo détermine que l'opposant a également marqué et que ce score n'a pas fait l'objet d'une opposition, la même procédure d'annulation du SENSHU sera appliquée.

6. Compétitions par équipes
   a. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires y compris celles gagnées par « SENSHU ».

   b. Une équipe masculine qui obtient 3 victoires consécutives ou une équipe féminine qui obtient 2 victoires consécutives est déclarée immédiatement vainqueur.

   c. Lorsque les deux compétiteurs en équipe se retrouvent à la fin du combat à égalité de points et qu'il n'y a pas eu de SENSHU, l'arbitre annonce obligatoirement HIKIWAKE (match nul).
   d. 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.
   Quand une technique porte le score à une avance de 8 points ou plus, le score doit être attribué en totalité (exemple : si un athlète a une avance de 7-0, puis marque un IPPON alors le résultat doit être enregistré en tant que 10-0).

   e. Quand deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un combat décisif doit avoir lieu. Chaque équipe pourra désigner n'importe lequel des compétiteurs de son équipe pour le combat supplémentaire sans tenir compte du fait qu'il a déjà participé à un des combats antérieurs entre les deux équipes.
   Quand aucun compétiteur ne devient vainqueur du combat supplémentaire par une supériorité de points, ni aucun des compétiteurs ne reçoit un SENSHU, la décision est prise par HANTEÏ.

ARTICLE 8 – COMPORTEMENTS INTERDITS

1. La compétition de KARATE est un sport. Pour cette raison, les techniques dangereuses sont interdites et toutes les attaques doivent être maîtrisées.

2. 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).

3. Les techniques portées avec vigueur au corps sont autorisées et comptabilisées, même si elles coupent le souffle.

4. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

5. Il existe deux catégories de comportements interdits :

- CATEGORIE 1 : Contacts
  a) Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.

  b) Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aine, aux articulations et au cou-de-pied.

  c) Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.

  d) Les projections jugées dangereuses ou interdites.

- CATEGORIE 2 : Comportements interdits
  a. Simuler une blessure, ou exagérer les conséquences d'une blessure.

  b. Sortir de l'aire de compétition (JOGAÏ).

  c. Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).

  d. Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.

  e. Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat (cette pénalité ne peut pas être octroyée quand il reste moins de 15 secondes de combat).
  Le fait de mettre la pression sans obligatoirement effectuer de techniques, n'est pas à considérer comme de la passivité.

  f. Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une technique.

  g. 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).

  h. Saisir le bras ou le KARATE-GI de l'adversaire avec une seule main sans engager immédiatement après une technique valable ou une projection.

  i. Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.

  j. Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.

SITUATIONS	EXPLICATIONS / DECISIONS
MUBOBI (mise en danger)	- 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. - Lorsqu' un compétiteur est blessé par sa propre faute, l'arbitre ne doit pénaliser l'adversaire **et** ne doit pas lui attribuer de point.
JOGAÏ (Sortie)	- Se réfère à la situation où le pied du compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface. - Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans l'aire de compétition et sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et annonce : - soit le point si la technique est effective et qu'il y ait au moins 2 drapeaux - soit la sortie (JOGAÏ) si la technique n'est pas effective. - Lorsqu'un compétiteur effectue une technique dans la surface de compétition, et que l'impact de celle-ci fait sortir son adversaire de l'aire, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne pénalise pas la sortie. - Lorsqu'un compétiteur sort de la surface de compétition et immédiatement son adversaire situé dans la surface de compétition marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et annonce : - le point pour la technique effective - et JOGAÏ pour le compétiteur sorti
Saisir, pousser, lutter, sortir avant ou après ATOSHIBARAKU	- Le compétiteur qui recule continuellement saisit, pousse, lutte, sort de l'aire de combat pour priver ainsi son adversaire d'une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé.

	- Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes du combat. L'arbitre doit s'assurer que le compétiteur ne recule pas par la faute de son adversaire qui agit dangereusement ou imprudemment ; au contraire dans un tel cas, c'est l'attaquant qui doit être averti ou pénalisé - Lorsque cela se produit alors qu'il reste : - 15 secondes et plus de combat, l'arbitre doit avertir le fautif, ou le pénaliser en fonction des fautes de catégorie 2 déjà enregistrées - moins de 15 secondes de combat, l'arbitre avertit directement le fautif par HANSOKU-CHUI pour la faute. Toutefois, s'il avait déjà cette pénalité, il recevra directement HANSOKU. Si le fautif avait un SENSHU, l'arbitre lui retire le SENSHU.
Exagération	- Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger alors que la technique est valable (*par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement*), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés. - L'arbitre arrête le combat et annonce : - Point pour l'attaquant. - HANSOKU ou SHIKKAKU en première instance pour le compétiteur simulant le contact. - Le compétiteur exagérant des conséquences d'une blessure se verra infligé HANSOKU-CHUI ou HANSOKU en première instance. - Le compétiteur simulant une blessure inexistante se verra infligé SHIKKAKU (feindre d'être blessé est une infraction sérieuse au règlement).

Contacts	- Pour les compétitions CADETS, JUNIORS et SENIORS, une « touche » ou contact léger et maîtrisé au visage, la tête et au cou (sauf à la gorge), ne provocant aucune blessure, est autorisée. - Lorsque le contact est trop fort et cause une blessure, un avertissement adéquat doit être donné.

ARTICLE 9 – AVERTISSEMENTS ET PENALITES

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

2. Catégorie 1
   a. 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 avertissements / pénalités.

   b. Tableau récapitulatif, description et échelle d'évolution des sanctions avertissements et pénalités :

AVERTISSEMENTS PENALITES	EXPLICATIONS
CHUKOKU (1er avertissement)	**Avertissement** pouvant être imposé lorsqu'une **infraction mineure** aux règlements a été manifestement commise.
KEIKOKU (2ème avertissement)	**Avertissement** pouvant être imposé : - soit après un CHUKOKU, - soit directement lorsque le **potentiel de victoire** du compétiteur est **légèrement diminué** (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) par la faute de son adversaire. - si **saignement** dès le 1er contact.
HANSOKU-CHUI (3ème avertissement)	Avertissement pouvant être imposé : - soit après un CHUKOKU ou/et un KEIKOKU,

	- soit directement lorsque le **potentiel de victoire** a été (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) **sérieusement réduit** par la faute de l'adversaire.
HANSOKU (Pénalité)	- **Pénalité** pouvant être imposée : - soit après un HANSOKU-CHUI, - soit directement lorsque la possibilité de victoire du compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire. - C'est la **disqualification** du <u>combat</u>. - Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est disqualifié, est déclaré vainqueur sur le score de **8 points à 0**.
SHIKKAKU (Pénalité)	- Le SHIKKAKU peut être invoqué lorsqu'un compétiteur **n'obéit pas** aux ordres de l'arbitre, agit de façon **malveillante** ou commet un acte qui **porte atteinte** au prestige et à l'honneur du KARATE-DO, ou quand d'autres actions sont considérées comme ne respectant les règles et l'esprit du tournoi. - C'est la **disqualification** du <u>tournoi</u> au minimum. - L'arbitre appelle ses juges (SHUGO) pour décider du SHIKKAKU. - Les juges retournent à leur place et doivent signaler SHIKKAKU à l'aide des drapeaux. - L'arbitre annonce publiquement le SHIKKAKU. - Une fois le SHIKKAKU infligé, l'équipe arbitrale devra écrire un rapport et le transmettre à la Commission d'Arbitrage. - Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est

	disqualifié, est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0.
KIKEN (Abandon)	- L'abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou en sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures dont l'adversaire ne peut pas être tenu responsable. - L'abandon entraîne la disqualification du combat. - Dans les combats individuels et par équipes, le compétiteur ou membre de l'équipe dont l'adversaire est KIKEN, est déclaré vainqueur sur le score de 8 points à 0. - Le compétiteur KIKEN est retiré de sa catégorie et ne peut être repêché mais il peut participer à la compétition KATA.

3. Catégorie 2

Obligation de respecter l'échelle d'évolution des sanctions à savoir :

- CHUKOKU,
- KEIKOKU,
- HANSOKU-CHUI,
- HANSOKU.

SHIKKAKU et KIKEN : voir tableau ci-dessus

ARTICLE 10 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit arrêter le combat, donner sa décision et ensuite il peut appeler le médecin, lequel est alors autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
   La décision de mettre fin au combat relève exclusivement de la responsabilité de l'arbitre.
   Le médecin n'a pas à intervenir sur la décision de l'arbitre. Par contre le médecin peut retirer le compétiteur du match suivant et donc de la compétition.

2. Lorsque le médecin établit le diagnostic médical de la blessure du compétiteur, l'arbitre n'a pas à discuter avec le médecin pour prendre une décision.

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 le compétiteur peut participer à la compétition KATA.

4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire en raison d'une blessure n'est pas autorisé à combattre à nouveau dans la compétition sans la permission du médecin du tournoi.

5. 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 « HANTEÏ » afin de décider d'un vainqueur sauf si un des compétiteurs a obtenu un « SENSHU ».
   - Lorsque cette situation se produit en équipe dans une rencontre additionnelle décisive pour la victoire, la décision sera prise par (HANTEÏ), sauf si un des compétiteurs a obtenu un « SENSHU »
   - Quand un compétiteur est blessé pendant un match, il bénéficie de 3 minutes 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.

6. La règle des 10 secondes :
   a. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et est allongé sur le dos, sur le ventre ou sur le côté, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre arrête le combat.

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

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

   d. Si le compétiteur ne se relève pas, l'arbitre fera le geste TORIMASEN en direction de celui-ci pour indiquer que le temps est écoulé.

   4 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.
- Victoire pour le compétiteur au sol mais 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.
  - « KIKEN » pour le compétiteur au sol.
  - Victoire pour l'attaquant.

- Le compétiteur au sol a reçu un coup par sa propre négligence.

  Décision obligatoire

  - « MUBOBI » pour le compétiteur au sol.
  - « KIKEN » pour le compétiteur au sol.
  - Victoire pour l'autre compétiteur.

- Le compétiteur au sol simule une blessure.

  Décision obligatoire

  - « SHIKKAKU » pour le compétiteur au sol (voir le protocole).
  - Victoire pour l'autre compétiteur.

7. L'équipe arbitrale décide du vainqueur sur les bases de, HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, selon le cas.

ARTICLE 11 – PROTESTATIONS OFFICIELLES

LA COMMISSION D'APPEL

1. Composition de la commission d'appel

La commission d'appel est composée du responsable du dispositif de coaching et du responsable nationale de l'arbitrage ou de son représentant.

2. Commission d'appel saisie par le coach

Pour une décision arbitrale qu'il juge non conforme au règlement, le coach peut saisir par écrit la commission d'appel auprès du responsable des coaches afin que celui-ci

convoque la commission d'appel pour délibérer. Les décisions arbitrales ne peuvent pas faire l'objet d'une protestation.

La réclamation doit être effectuée et soumise immédiatement après le combat qui l'a engendrée afin d'éviter que le combat suivant ne commence.

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

Lorsque le système de la vidéo replay est mis en place, la commission d'appel peut se servir de la vidéo pour évaluer la situation de protestation décrite par le coach.

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

3. Délibération de la commission d'appel

La commission d'appel analyse la situation de protestation avec, si besoin le corps arbitral spécifique à l'aire de compétition où la décision a été prise, et délibère.

Dans le cas où la réclamation est justifiée et validée après délibération, les compétiteurs reprendront place au centre du tatami et les modifications nécessaires et adéquates seront apportées.

Dans le cas contraire aucune modification ne sera apportée, le résultat reste tel qu'il a été donné avant la protestation. Les compétiteurs ne reprendront pas place au centre du tatami.

4. Modalités financières pour saisir la commission d'appel

Si le coach souhaite saisir la commission d'appel, il doit s'acquitter de la somme de 50 € afin que sa réclamation puisse être reçue. Dans le cas où la réclamation est justifiée et validée après délibération la somme de 50 € lui sera rendue. Dans le cas contraire la somme versée ne lui sera pas rendue. (Un justificatif sera remis au coach).

SYSTEME ET REGLEMENT DE LA VIDEO REPLAY

1. La vidéo replay est un logiciel permettant aux arbitres de visionner très rapidement les actions du combat. Ce système demande au préalable une installation vidéo autour des surfaces de compétition.

2. Règlement lié à l'utilisation du système « vidéo replay » en terme de coaching pour les épreuves individuelles :

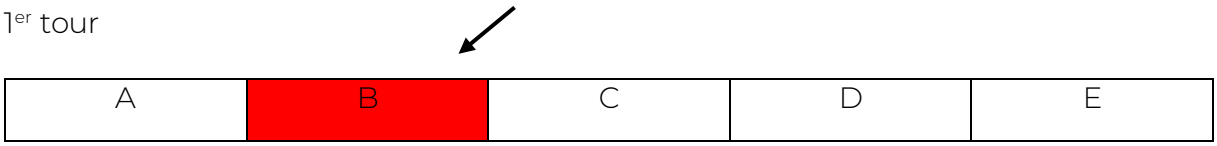
   - Au début de la compétition, dès le 1er tour, un carton sera remis au coach.

- Pendant le combat, seul le coach pourra faire appel à la « vidéo replay » pour faire valider une technique en montrant le carton aux arbitres.
- Suite à cette demande, il remettra son carton à l'arbitre situé entre les deux boxes de coaches et devra lui préciser l'objet de sa demande.
- Si les arbitres 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. Un nouveau carton pourra lui être attribué en place de 3ème ou finale.
- Si le coach demande la vidéo replay, simultanément, deux ou plusieurs juges montrent un score pour le même compétiteur, le carton sera remis au coach.
- Si le coach demande la vidéo replay et que l'arbitre estime qu'un avertissement ou une pénalité de catégorie 2 doit être appliqué, le carton sera remis au coach.
- Si le coach demande la vidéo replay et que l'arbitre estime que la technique n'a pas été contrôlée, un avertissement ou une pénalité de catégorie 1 doit être appliqué, le carton sera remis au coach.
- Suite à la demande de la vidéo replay du coach, après visionnage, si l'action n'est pas visible, le carton sera rendu au coach.
- Si le compétiteur fait un signe ou une demande verbale au coach pour la vidéo replay, et que le coach ne lève pas le carton, le compétiteur se verra, néanmoins, infliger une pénalité de catégorie 2.
- Si le coach lève le carton, après visionnage des arbitres et que ceux-ci jugent la technique valable, le point sera accordé au compétiteur. Dans ce cas, le carton sera rendu au coach. Le compétiteur se verra néanmoins infliger une pénalité de catégorie 2.
- Si le compétiteur fait un signe ou une demande verbale au coach pour qu'il ne fasse pas appel à la vidéo replay, le compétiteur se verra, néanmoins, infliger une pénalité de catégorie 2.

3. Règlement lié à l'utilisation du système « vidéo replay » en terme de coaching pour les épreuves par équipe :
   - Le règlement par équipe est identique qu'en individuel.
   - La règle s'applique pour chacun des 5 compétiteurs (équipes masculines) et 3 compétitrices (équipes féminines).
   - Exemple :
     - Le coach fait appel à la « vidéo replay » pour faire valider une technique du compétiteur B en montrant le carton aux arbitres.
     - Si la technique du compétiteur B n'est pas validée, il perdra son carton et ne pourra plus en bénéficier pour l'ensemble des tours éliminatoires et des repêchages.
     - Un nouveau carton pourra lui être attribué en demi-finale, place de 3ème ou finale.

Technique non validée après visionnage, le carton n'est pas rendu au coach

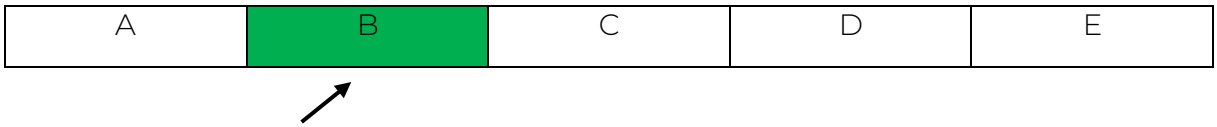
1er tour



2ème tour

3ème tour

½finale ou place de 3ème ou finale



Le carton retiré au coach lors du 1er tour lui est rendu en ½finale, place de 3ème ou en finale

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

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

ARTICLE 12 – POUVOIRS ET DEVOIRS

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.

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).

6. Doivent arbitrer et juger pendant la compétition.

7. Protocole pour retirer l'équipe arbitrale en cas de litige avec un coach : Le responsable de tatami demande au kansa de siffler et lever son drapeau. L'arbitre arrête le match et se rapproche du KANSA pour prise de l'information. L'arbitre rappelle les juges (SHUGO) et l'équipe arbitrale s'aligne jusqu'à ce que la situation soit réglée. Aucun membre de l'équipe arbitrale n'intervient ou ne communique directement avec le coach

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 des votes 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. Résoudre les égalités.

7. Désigner le vainqueur.

8. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition mais s'étend également à tout son périmètre immédiat.

JUGES

Les responsabilités des juges sont les suivantes :

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

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

6. Le chronométreur ou le KANSA (dans le cas de l'utilisation du sifflet électronique), doit obligatoirement donner un coup de sifflet pour annoncer la fin du match.

7. En cas d'égalité, quand il n'y a pas un avantage de points sans opposition (SENSHU), une décision est prise à la majorité du vote des juges et/ou de l'équipe arbitrale en fonction de la configuration (3 ou 4 juges).

8. Lorsque les juges délivrent un point ou signalent une sortie et que l'arbitre arrête le combat : les juges devront maintenir leur décision jusqu'à ce que l'arbitre relance le combat.

LE SUPERVISEUR DU MATCH (KANSA)

Le KANSA aide le Responsable de Tatami à superviser le déroulement des matchs ou des combats.

1. Avant le début de chaque match ou combat, il est de la responsabilité du KANSA de s'assurer que l'équipement des compétiteurs et le KARATE-GI sont en conformité avec les normes de compétition et ce, même si l'organisateur a contrôlé l'équipement avant l'alignement.

2. Dans le cas où les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne seraient pas en accord avec les règlements de compétition :
   - Le KANSA lèvera immédiatement le drapeau rouge, et sifflera.
   - Le Responsable de Tatami demandera à l'Arbitre d'arrêter le match ou le combat et de corriger l'irrégularité.
   - Le combat sera validé officiellement une fois qu'il sera approuvé par le Superviseur du Match.

3. Le KANSA ne changera pas pendant les matches par équipes

4. Situations pour lesquelles le KANSA doit intervenir avec levée du drapeau et sifflet :
   - L'arbitre oublie d'indiquer / de retirer SENSHU.

- L'arbitre donne un score au mauvais compétiteur.
- L'arbitre donne un avertissement / une pénalité au mauvais compétiteur.
- L'arbitre donne un point à un compétiteur et MUBOBI à l'autre.
- L'Arbitre donne un score pour une technique effectuée après le YAME ou après que le temps soit écoulé.
- L'Arbitre donne un point par un compétiteur lorsqu'il est en dehors du tatami.
- L'Arbitre donne un avertissement ou une pénalité pour passivité durant ATOSHIBARAKU.
- L'arbitre donne le mauvais avertissement ou pénalité Catégorie 2 pendant ATOSHIBARAKU.
- L'Arbitre n'arrête pas le combat et il y a deux ou plusieurs drapeaux montrant le point ou JOGAÏ pour le même compétiteur.
- L'Arbitre n'arrête pas le combat lorsqu'un examen vidéo est demandé par un entraîneur.
- L'Arbitre ne suit pas la majorité des drapeaux.
- L'Arbitre n'appelle pas le médecin après avoir pris sa décision dans une situation de 10 secondes.
- L'Arbitre fait HANTEÏ / HIKIWAKE mais SENSHU a été obtenu.
- Un (des) juge (s) tient les drapeaux dans la mauvaise main.
- Le tableau des scores ne montre pas les bonnes informations.
- La technique demandée par l'entraîneur a été faite après YAME ou après la fin du temps imparti.
- Mauvais positionnement des compétiteurs (AKA doit être à droite et AO à gauche de l'arbitre)

5. Situations pour lesquelles le KANSA ne doit pas intervenir à la décision de l'équipe arbitrale :
   - Les juges ne donnent pas pour un point.
   - Les juges ne donnent pas un JOGAÏ.
   - Les juges ne soutiennent pas l'arbitre lorsqu'il demande un avertissement ou une pénalité Catégorie 1 ou Catégorie 2.
   - Le degré de contact Catégorie 1 que le panel décide.
   - Le degré d'avertissement ou de pénalité Catégorie 2 que le panel décide.
   - Le KANSA n'a aucun droit de vote ou d'autorité en matière de jugement, par exemple si un score est valide ou non.
   - Dans le cas où l'arbitre n'entend pas la sonnette de fin de temps, c'est le chronométreur qui doit siffler, pas le KANSA

ATTENTION

- La demande de « vidéo replay », faite par le coach, ne peut s'effectuer que sur les techniques portées par son athlète.
- Toutes réclamations concernant les techniques de l'adversaire ne sont pas autorisées.

ARTICLE 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 dans la partie annexes du règlement d'arbitrage karaté combats adultes et adolescents.

2. Protocole du salut
   - 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 (entre les combattants)
   - Quand les juges changent individuellement, le juge entrant rejoint le juge sortant, ils se saluent et changent de position.
   - Saluts :
     - SHUGO : n'utiliser qu'une seule main
     - OTAGA-NI-RE : sans les mains

3. Protocole de début des combats
   - L'arbitre et les juges se placent à leurs positions respectives.
   - Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire.
   - Au début d'un combat, l'arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Les combattants sont positionnés à 2 mètres l'un de l'autre, au plus près du bord rouge du tatami.
   - AKA doit toujours être placé à droite et AO à gauche de l'arbitre.
   - L'Arbitre doit exiger que les compétiteurs se saluent correctement.
   - Après échange de salut entre les compétiteurs, l'arbitre annonce « SHOBU HAJIME » et le combat commence.

4. Lorsque l'arbitre donne l'ordre de reprendre le combat, il doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte.

5. Protocole de suspension des combats
   - Les points doivent être attribués par l'arbitre dès lors, qu'il y a, au minimum, deux drapeaux de la même couleur donnés par les juges.
     L'arbitre évitera d'arrêter le combat s'il n'a pas la majorité (deux minimum) des drapeaux requis.
   - En cas d'égalité des drapeaux, deux situations peuvent se présenter :
     a. Deux drapeaux rouges et deux drapeaux bleus sont donnés par les juges : l'arbitre attribue le point à chaque compétiteur.
     b. Un drapeau rouge et un drapeau bleu sont donnés par les juges : l'arbitre n'arrête pas le match.

   - En cas de discordes entre les juges, l'arbitre attribue le niveau de points qui a obtenu la majorité des drapeaux ou accorde la technique ayant la valeur la plus basse :

a. Si un juge signale « YUKO » et un second « WAZA-ARI » en faveur du même compétiteur, l'arbitre doit accorder « YUKO ».
b. Si un juge signale « YUKO », un second juge « WAZA-ARI » et un troisième juge « IPPON », les trois en faveur du même compétiteur, l'arbitre doit accorder « YUKO ».
c. Si deux juges signalent « YUKO » et deux autres juges signalent « IPPON » pour le même compétiteur, l'arbitre doit accorder « YUKO ».
d. Si deux juges signalent « IPPON » et un autre juge signale « YUKO » pour le même compétiteur, l'arbitre doit accorder « IPPON ».

- Dans le cas où un point doit être accordé à la majorité des votes des juges, l'arbitre fait l'annonce, en utilisant la gestuelle prescrite et en respectant l'ordre des 4 notions ci-dessous :
  a. Identification du compétiteur (AKA ou AO),
  b. Identification de la zone attaquée (CHUDAN ou JODAN),
  c. Identification de la technique (TSUKI, USHI ou GERI)
  d. Identification du score approprié (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON)

Puis l'arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « TSUZUKETE HAJIME ».

6. En cas de comportement inapproprié du coach

Protocole pour retirer l'équipe arbitrale en cas de litige avec un coach : Le responsable de tatami demande au kansa de siffler et lever son drapeau. L'arbitre arrête le match et se rapproche du KANSA pour prise de l'information. L'arbitre rappelle les juges (SHUGO) et l'équipe arbitrale s'aligne jusqu'à ce que la situation soit réglée. Aucun membre de l'équipe arbitrale n'intervient ou ne communique directement avec le coach.

7. <u>Protocole de fin des combats</u>
   - 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.
   - 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.
   - Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité, sans qu'il ait été donné de SENSHU, 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 à l'HANTEÏ. Dans un match par équipe, pas de vote : la décision est « HIKIWAKE » annoncé par l'arbitre.

8. <u>Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat « YAME »</u>
   - Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.

- Pour ordonner au compétiteur d'ajuster son KARATE-GI ou ses équipements de protection.
- Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
- Quand l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
- Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique.
- Quand un compétiteur tombe, et qu'aucune technique effective n'est effectuée par son adversaire immédiatement après.
- 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.
- Quand les deux compétiteurs se saisissent sans réaliser une projection ou une technique valable immédiatement après.
- Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative de projection ou une autre technique immédiatement après.
- Quand les deux compétiteurs sont au sol suite à une chute ou projection et s'attaquent.
- Quand un point ou un JOGAÏ est indiqué par deux Juges ou plus pour le même compétiteur.

REGLEMENT D'ARBITRAGE KARATE COMBATS - ENFANTS ET JEUNES

Les catégories masculines et féminines concernées sont :

- POUSSINS
- PUPILLES
- BENJAMINS

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

Pour les PUPILLES et BENJAMINS l'arbitrage se fera à 3 juges du Département au National

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) pour les départements, les ZID et les Ligues Régionales.

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

Tout l'équipement de protections doit être homologué par la FFKARATE.

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

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

ARTICLE 3 – DUREE DU COMBAT

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

- **Une minute 30** pour les **POUSSINS** et les **PUPILLES** Masculins et Féminins.
- **Deux minutes** pour les **BENJAMINS** Masculins et Féminins

ARTICLE 4 – COMPORTEMENTS INTERDITS

Le KANSA pourra intervenir en cas de contact où l'arbitre valide un point.

Aucun contact au visage n'est autorisé.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
SHOBU HAJIME	Début du combat	Après son annonce, l'arbitre recule d'un pas.
ATOSHIBARAKU	Encore un peu de temps	Le Chronométreur envoie un signal sonore 15 secondes avant la fin du combat. L'Arbitre annonce « ATOSHIBARAKU ».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec le tranchant de la main.
MOTO NO ICHI	Positions d'origine	Les compétiteurs, et l'arbitre, retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	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 avec une seule main à la fin d'un combat, ou pour demander une disqualification par SHIKKAKU.
HANTEÏ	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	Rouge ou Bleu	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de

ANNONCES DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
AO WAZA-ARI	marque deux points	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 1ère catégorie ou 2ème catégorie	1ère catégorie, l'arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses avant-bras à hauteur de poitrine. 2ème 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'aire de compétition du côté du compétiteur fautif pour indiquer aux juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition
SENSHU	Le premier avantage de points sans opposition	Après avoir octroyé le point, l'arbitre se tourne vers le compétiteur concerné, lève son avant-bras main ouverte et annonce SENSHU
WAKARETTE	Séparez-vous	Lorsque deux compétiteurs se trouvent en corps à corps, (sans saisie) l'arbitre les invite à se séparer en disant WAKARETTE, et en effectuant un geste de séparation des combattants

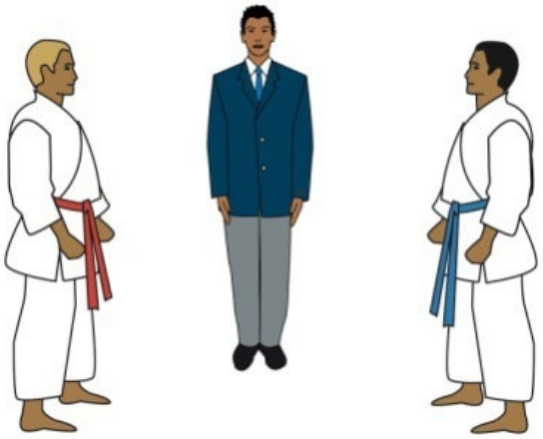
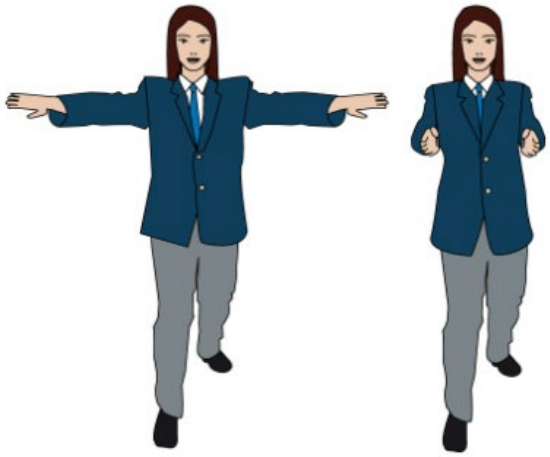
ANNEXE 2 – SYMBOLES DES MARQUEURS

SYMBOLES	EXPLICATIONS	VALEURS
●-○	IPPON	Trois points
●	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
□	KACHI	Vainqueur
×	MAKE	Défaite
△	HIKIWAKE	Egalité
C1 W	Faute de 1ère catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 K	Faute de 1ère catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C1 HC	Faute de 1ère catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C1 H	Faute de 1ère catégorie → HANSOKU	Disqualification
C2 W	Faute de 2ème catégorie → CHUKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 K	Faute de 2ème catégorie → KEIKOKU	Avertissement sans pénalité
C2 HC	Faute de 2ème catégorie → HANSOKU-CHUI	Avertissement sans pénalité
C2 H	Faute de 2ème catégorie → HANSOKU	Disqualification
KK	KIKEN	Renonciation
S	SHIKKAKU	Disqualification de la compétition
	SENSHU	Symbole à placer devant le point afin d'identifier le SENSHU
	Retrait du SENSHU	Barrer le symbole du SENSHU à l'aide d'une croix

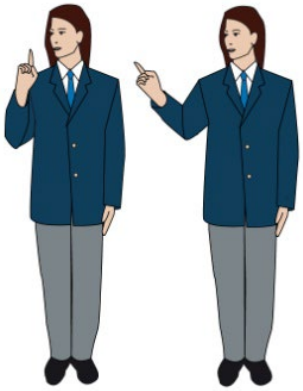
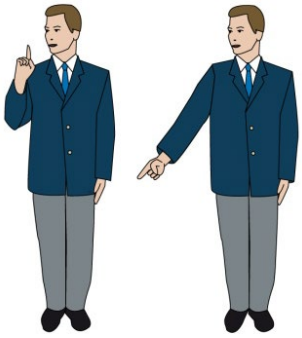
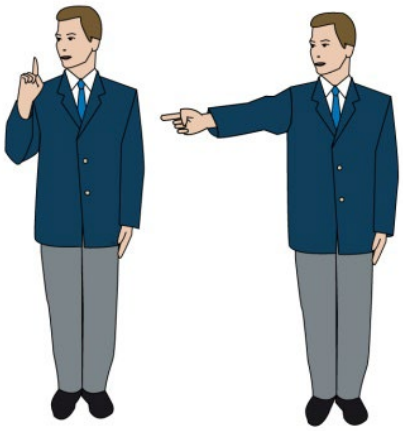
ANNEXE 3 - GESTUELLES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

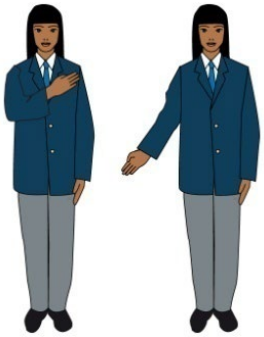
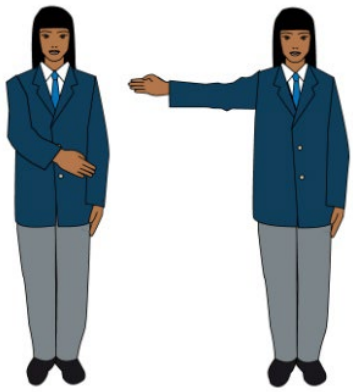
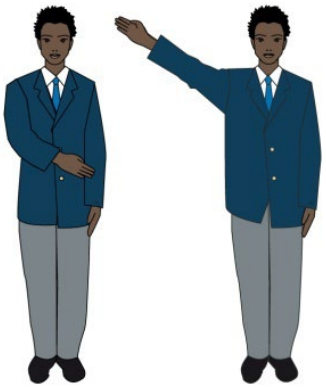
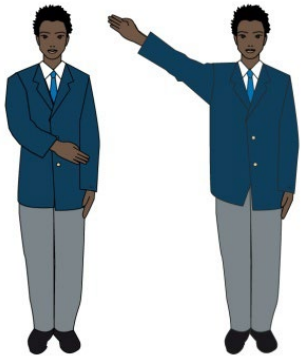
Anne GOUDENOVE

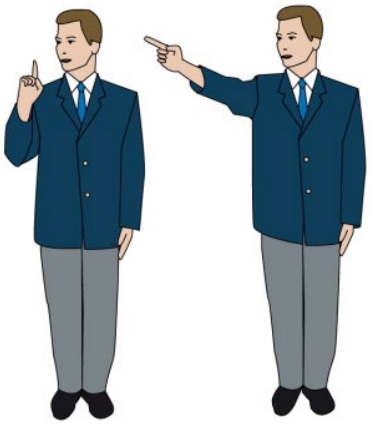
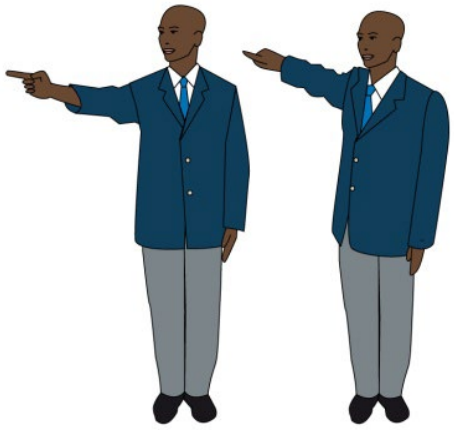
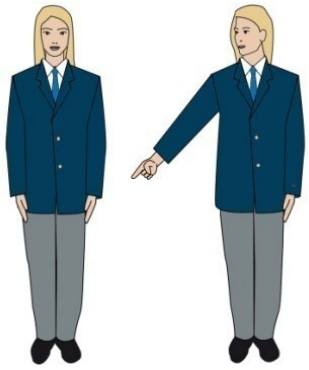
ANNONCES ET GESTUELLES DE L'ARBITRE

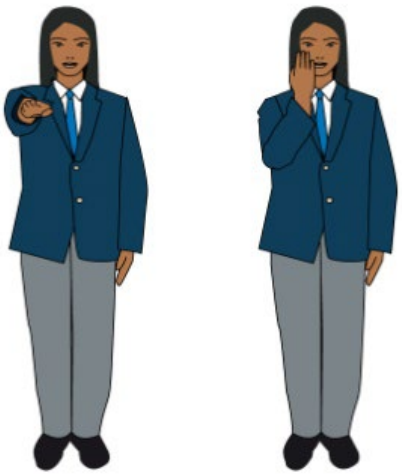
SHOBU HAJIME "Commencer le combat" Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas	
TSUZUKETE HAJIME "Reprendre le combat - commencer" Au moment où l'arbitre annonce « TSUZUKETE », il prend la position ZEN-KUTSU-DACHI et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Au moment où il annonce « 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
CONTACT EXCESSIF (Demande de l’arbitre) L’Arbitre indique aux juges qu’il y a eu un contact excessif, une infraction de 1ère catégorie	
INFRACTION DE 1ère CATÉGORIE CHUKOKU L’Arbitre croise les avant-bras, mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif	

	INFRACTION DE 2ème CATÉGORIE CHUKOKU "1er avertissement" L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif
	INFRACTION DE 2ème CATÉGORIE KEIKOKU "2nd avertissement" L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif
	INFRACTION DE 2ème CATÉGORIE HANSOKU-CHUI "3ème avertissement" L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif

	YUKO (1 point) L 'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué
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 le bras à 45° 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	

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
JOGAÏ “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 les juges

TORIMASEN

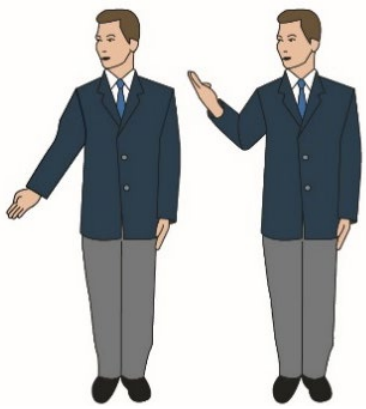
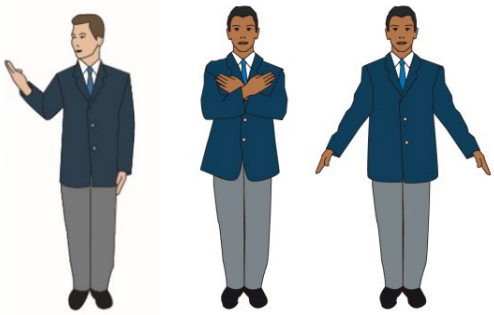
“Annule la dernière décision”

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 (Demande de l'arbitre) L'arbitre tourne horizontalement ses avant-bras l'un autour de l'autre	
	SENSHU « Avantage » 1. Accorder le point. 2. Si nous sommes dans le cas du SENSHU il faut annoncer clairement : « AKA (AO) SENSHU » en désignant le compétiteur bras plié main ouverte vers l'intérieur.
	RETIRER LE SENSHU 1. Dans le cas d'une C2 donnant lieu à un HANSOKU CHUI dans les 15 dernières secondes : 2. L'arbitre, après avoir délivré la faute de catégorie 2, se tourne vers le compétiteur, fait le signe du SENSHU immédiatement suivi du signe du TORIMASEN.

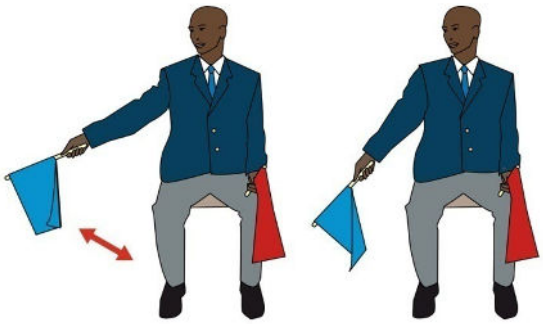
HIKIWAKE « Egalité » Dans le cas d'égalité en équipe uniquement, l'arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant	

GESTUELLE DES JUGES

JOGAÏ

"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



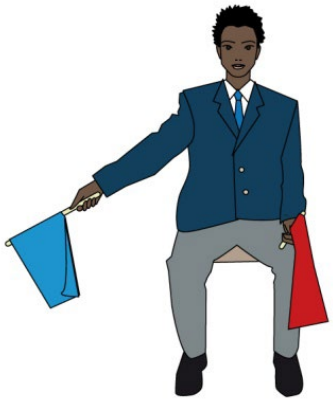
YUKO (1 point)

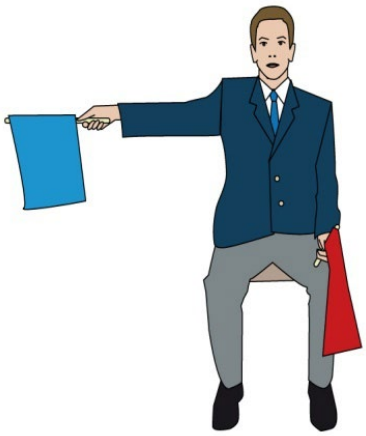
Le Juge étend le bras à 45°

vers le bas,

du côté de celui qui a marqué

(AKA ou AO)





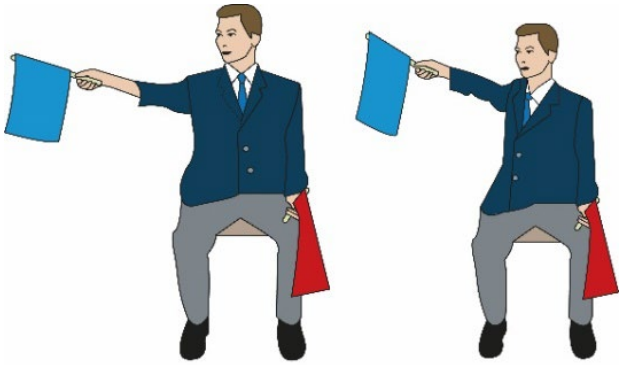
WAZA-ARI (2 points)

Le Juge étend le bras

à hauteur d'épaule

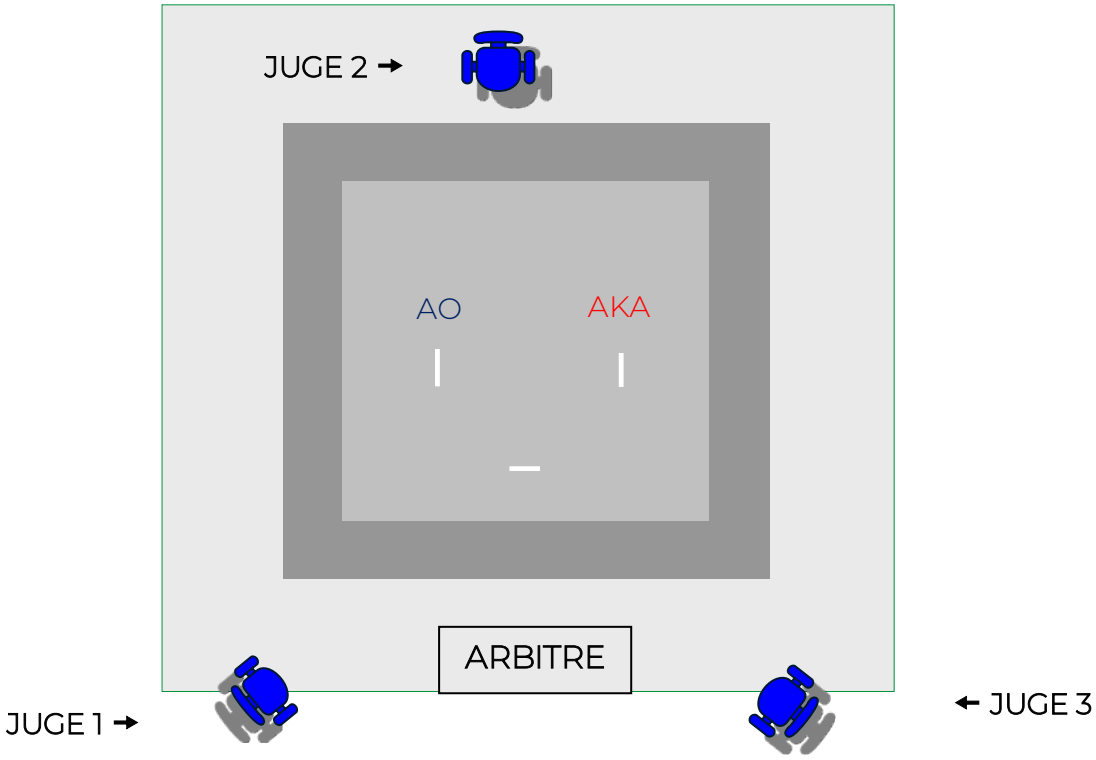
du côté de celui qui a marqué

(AKA ou AO)

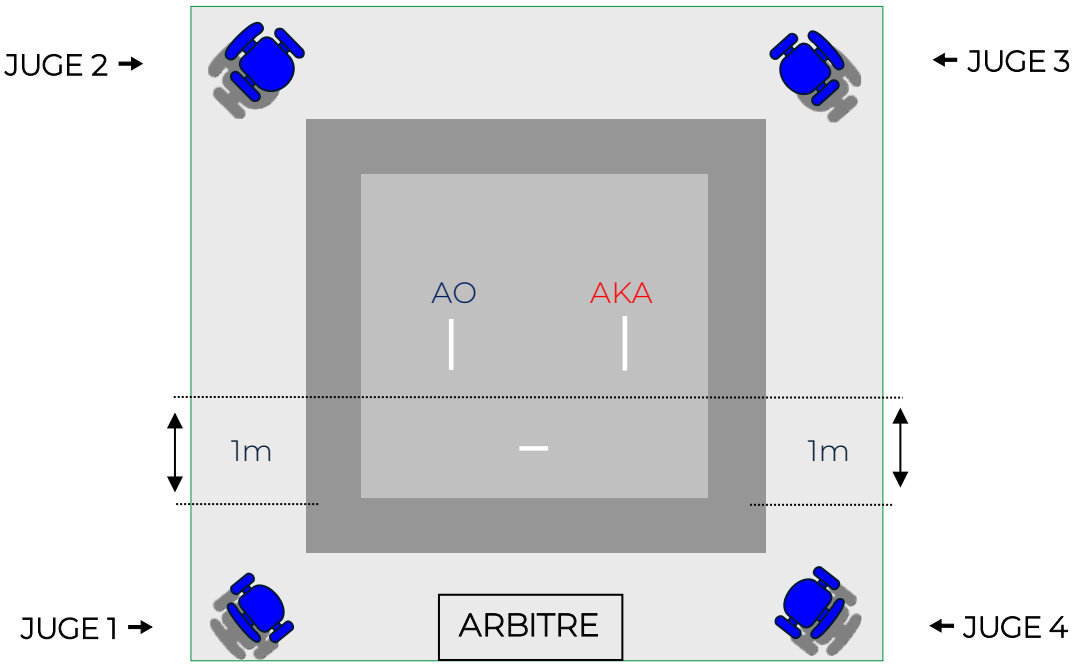
IPPON (3 points) Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (AKA ou AO)	
SKIKKAKU : Disqualification 1ère image : le juge pointe le drapeau vers le combattant fautif 2ème image : puis dirige son drapeau en direction de l'extérieur vers le haut à 45° vers l'arrière	

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

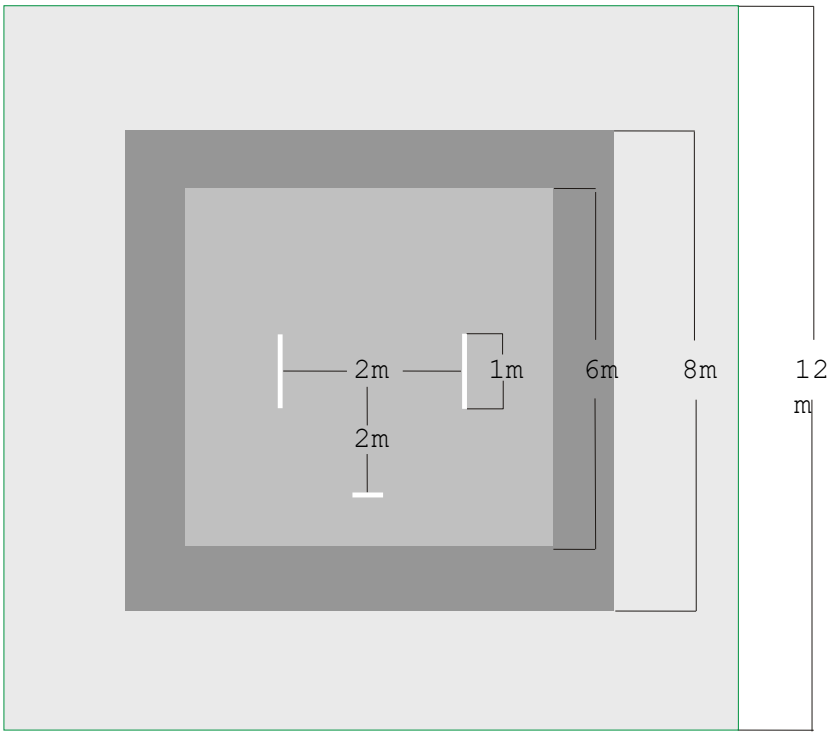
Niveau Départemental et Interdépartemental (zone interdépartementale) et National pour les Coupes de France Pupilles / Benjamins



Au niveau Régional (Ligue Régionale) et National



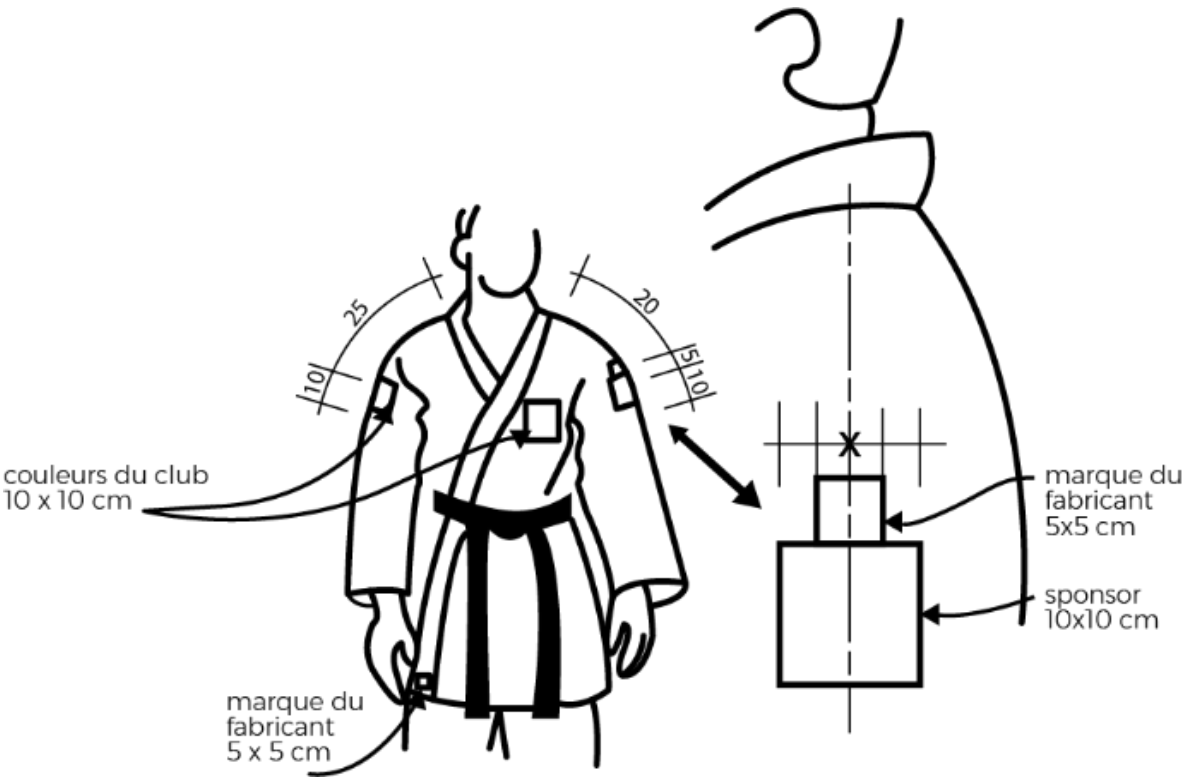
Dimension de l'aire de compétition



ANNEXE 5 – MARQUAGE FFKARATE AUTORISE SUR LE KARATE-GI

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

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



REGLEMENT D'ARBITRAGE - KARATE KATA

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on distingue 2 types de compétitions :

1. POUSSINS (Masculins / Féminins - Individuels / Equipes)
   - Les compétitions se déroulent au niveau Départemental et Zone Interdépartementale.
   - Le jugement s'effectue par le vote aux drapeaux

2. PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS, JUNIORS et SENIORS (Masculins / Féminins - Individuels / Equipes)
   - 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 avoir être une surface plane, stable et ne présenter aucun obstacle.

   Les tatamis pour le KUMITE sont les plus appropriés.

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

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

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

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.

JUGES

1. Les juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages

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

3. 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 de la FFK sans épingle.
   - Pantalons gris uni, sans revers (pantalon officiel de la FFK).
   - Chaussettes de couleur bleues foncées ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utilisation sur l'aire de compétition (sans lacets).
   - Un sifflet noir avec un cordon blanc.
   - Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, pin's…) n'est pas autorisé pour les juges.

COMPETITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter un KARATE-GI blanc sans bande, ni liseré, ni broderie personnelle.

2. Les marquages autorisés sont ceux définis par la règlementation FFKARATE en annexe 5 du présent document. Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste.

3. Veste de kimono
   a. Veste autorisée avec bandes couleur or, au niveau des épaules, uniquement pour le champion du monde en titre, valable uniquement en individuel.
   b. Les cordons, qui sont obligatoires et qui retiennent la veste, doivent être attachés.
   c. La veste, quand elle est également attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse.
   d. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.
   e. Le retrait de la veste est interdit pendant d'un KATA, même pour les KATAS respiratoires.
   f. 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 mettre en conformité avec le règlement.

4. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI. Pour les hommes les tee-shirts ne sont pas autorisés sous la veste de KARATE-GI.

5. Ceinture
   a. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.
   b. Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue) sans broderie, ni inscription.
   c. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud sans broderie personnelle

6. 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.

7. Hygiène
   a. Les compétiteurs doit doivent les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du KATA. Le HACHIMAKI (bandeau de tête) n'est pas autorisé. Lorsque le juge central considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et (ou) trop sales, il peut exclure le compétiteur du match.
   b. Le port de bijoux (montres, bracelets, boucles d'oreilles, pin's...) est interdit.
   c. Les barrettes et épingles à cheveux non métalliques doivent être discrètes.

8. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

ARTICLE 4 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

1. La compétition KATA peut être individuelle ou par équipes.

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

3. La compétition en équipe
   - L'équipe est formée par trois personnes.
   - L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine, exceptée pour la coupe de France CADETS-JUNIORS / SENIORS ou l'équipe peut être mixte.
   - Aucun remplacement n'est autorisé dans la composition d'une équipe KATA. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement.

- Dans les rencontres pour les places de podium de KATA par équipes, les équipes exécuteront le KATA choisi dans la forme usuelle, puis elles exécuteront une démonstration du KATA (BUNKAÏ).
- Le temps permis pour le KATA et le BUNKAÏ est au total de cinq minutes.
- Le chronométreur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront salué au début du KATA et il arrêtera le chronomètre à la fin du BUNKAÏ après le dernier salut.
- L'équipe ne saluant pas avant ou après la réalisation de la démonstration du KATA ou excédant les cinq minutes autorisées sera disqualifiée.
- L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnels n'est pas autorisée.

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

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

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

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

8. 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).

9. Le nombre de KATAS requis dépend du nombre de compétiteurs « individuels » ou d'équipes tel qu'exprimé dans le tableau suivant (catégories de CADETS à SENIORS). Les byes (tour passé sans opposant) seront comptés comme compétiteurs ou comme équipes.

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

ARTICLE 5 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'équipe arbitrale de trois ou cinq juges, est désignée par le Responsable de Tatami.
   Les juges ne doivent pas appartenir à la même Zone Interdépartementale et Ligue Régionale que le compétiteur.

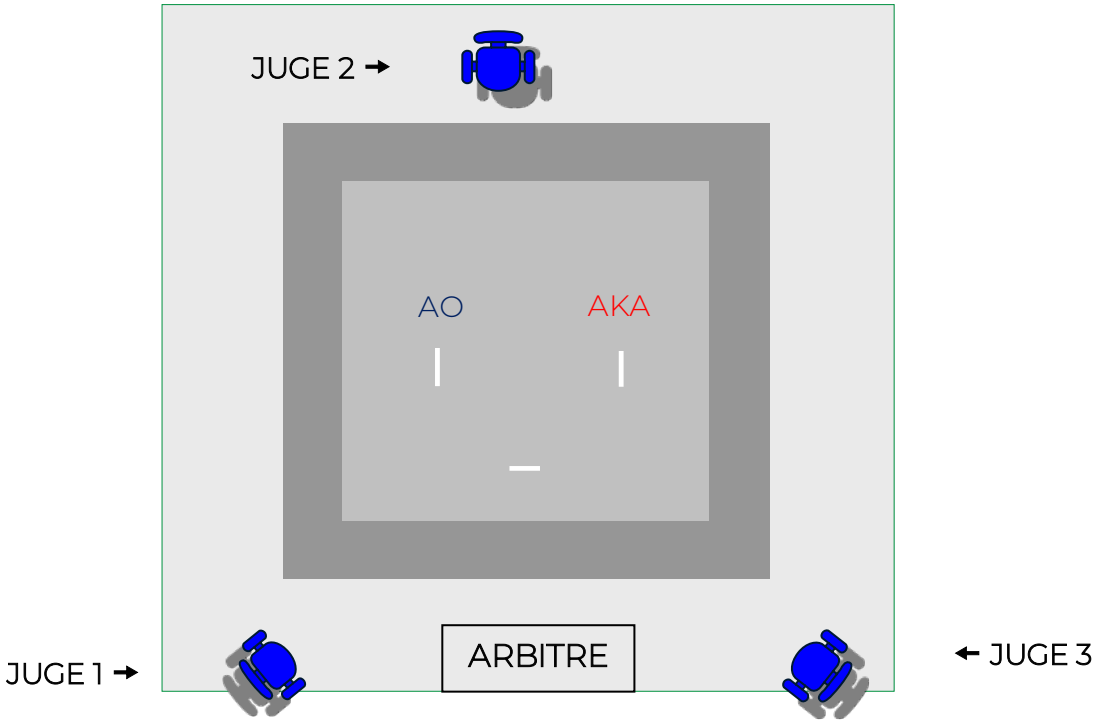
2. Le juge dont le rôle est de tenir la feuille de match est également désigné.

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).

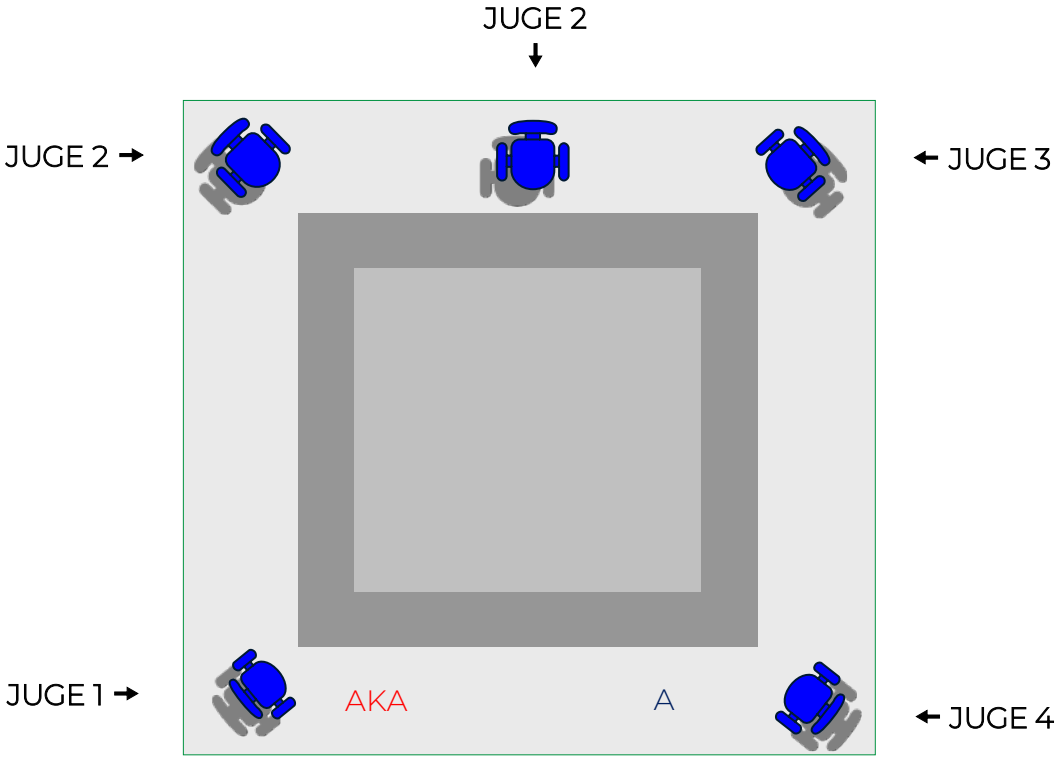
<u>AU NIVEAU DEPARTEMENTAL ET DE LA ZONE INTERDEPARTEMENTALE</u>

a. Les Départements et les Zones Interdépartementales peuvent s'ils le souhaitent, ou s'il n'y a pas assez de juges, avoir une équipe arbitrale de 3 juges.
b. Le Juge central KATA sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.
c. Les deux autres Juges resteront assis à droite et à gauche et à deux mètres de la ligne centrale de l'aire, face au côté de l'entrée des compétiteurs.
d. Les trois juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge



AU NIVEAU DE LA LIGUE REGIONALE ET NATIONAL

a. L'équipe arbitrale est composée de 5 juges.
b. Le Juge central KATA sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.
c. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis.
d. Les cinq juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge



ARTICLE 6 – CRITÈRES DE JUGEMENT

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

2. Pour l'évaluation de l'exécution d'un KATA par un compétiteur ou par une équipe, les juges tiendront compte de deux critères principaux :
   - Exécution technique
   - Exécution sportive

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

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

5. La synchronisation sans aides extérieures.
   Sont notamment considérées comme des aides extérieurs dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :
   - Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
   - Les coups de pieds donnés au sol.
   - Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le KARATE-GI.
   - Les respirations inappropriées.

6. <u>En équipe</u>
   a. Les trois compétiteurs doivent commencer le KATA dans la même direction face au Juge central.

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

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

   d. La synchronisation sans aides extérieures est un critère essentiel.
      Sont notamment considérées comme des aides extérieurs dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :
      - Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
      - Les coups de pieds donnés au sol.
      - Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le KARATE-GI.
      - Les respirations inappropriées.

e. Le BUNKAÏ :
   - Le BUNKAÏ est applicable aux rencontres par équipes **pour les médailles**.
   - Le BUNKAÏ aura la **même valeur** de jugement que le **KATA**.
   - Le BUNKAÏ doit respecter au travers des différentes séquences, **l'ensemble des techniques du KATA** présenté :
     - Techniques de percussion.
     - Blocages, esquives.
     - Saisies, clés.
     - Techniques de projection.
     - Pour le BUNKAÏ, seront pris en compte :
     - Difficulté des techniques.
     - Cohérence de l'enchaînement.
     - Respect des techniques composant les séquences.
     - Rythme et efficacité.
     - Attitude martiale.

7. Sous-critères de jugement d'exécution :

EXECUTION DU KATA	EXECUTION DU BUNKAÏ
1. Exécution technique a) Posture b) Techniques c) Mouvement de transition d) Temps / Synchronisation e) Respiration correcte f) Concentration (KIME) g) Difficulté technique h) Forme correcte du KATA (En accord avec l'école et les standards du style RYU-HA correspondant)	1. Exécution technique a) Posture b) Techniques c) Mouvement de transition d) Temps e) Contrôle f) Concentration (KIME) g) Difficulté technique h) Forme correcte du BUNKAÏ : mouvements exécutés dans la démonstration du KATA
2. Exécution sportive a) Force b) Vitesse c) Equilibre d) Rythme	2. Exécution sportive a) Force b) Vitesse c) Equilibre d) Temps

ARTICLE 7 – DISQUALIFICATIONS ET FAUTES

DISQUALIFICATION

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

a. Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.

b. Dépasser la durée limite de 5 minutes pour le KATA et BUNKAÏ.

c. Effectuer pendant le BUNKAÏ un ciseau avec les jambes autour du cou pour faire chuter le partenaire (KANI BASAMI).

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

FAUTES

- Sont considérées comme des fautes, les raisons suivantes :
  a. La moindre perte d'équilibre est considérée comme une faute sérieuse.

  b. L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet (à cet effet, l'inclinaison pour saluer sera aussi considérée comme un mouvement du KATA).

  c. Des mouvements asynchrones, comme l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète ou, dans le cas de KATA par équipes la non-exécution d'un mouvement simultanément.

  d. L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe), comme frapper des pieds au sol ou des poings sur le KARATE-GI et les respirations sonores, ainsi que la théâtralisation, seront pénalisés par les juges.
  Si un compétiteur fait des respirations inappropriées et tape sur ses membres, cela constitue une seule faute (même famille de faute).
  L'utilisation de signes extérieurs est une faute sérieuse.

  e. Perdre du temps, par des déplacements prolongés, des inclinaisons excessives ou des pauses trop longues avant le début de l'exécution d'un mouvement.

  f. Distraire les Juges en bougeant pendant l'exécution de l'adversaire.

  g. Causer des blessures par une technique non contrôlée pendant le BUNKAÏ.

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

ARTICLE 8 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

2. Le nombre de saluts en individuel et en équipe est de 6 saluts.

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

4. 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).

5. Protocole en individuel et en équipe (hors places éliminatoires et place de podium)
   a. 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. AKA se positionne à la droite et AO à la gauche du juge central.

   b. Les compétiteurs ou équipes saluent le juge central (1er salut).

   c. Les compétiteurs ou équipes se saluent entre eux (2ème salut).

   d. AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour.

   e. AKA s'avance dans l'aire de compétition, salue (3ème salut) et annonce clairement le nom du KATA qu'il va exécuter et entame sa prestation.

   f. A la fin de son KATA, AKA salue (4ème salut), quitte l'aire et attend la prestation d'AO.

   g. 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.

   h. Le Juge central demande la décision (HANTEÏ) en sifflant à deux reprises.
   Tous les drapeaux sont levés simultanément.
   Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois (environ 5 secondes après la levée des drapeaux).
   La décision est en faveur d'AKA ou d'AO, l'égalité ne peut pas exister. Le compétiteur qui obtient la majorité des drapeaux est déclaré vainqueur.

   i. Après l'annonce du résultat :
      - Les deux compétiteurs (ou équipes) se saluent (5ème salut).

- Les deux compétiteurs saluent ensuite le juge central (6ème salut) et ils se retirent.

6. Protocole en équipe pour les places éliminatoires et de podium uniquement
   a. Les deux équipes saluent le juge central (1er salut).

   b. Les deux équipes se saluent entre elles (2ème salut).

   c. L'équipe AKA s'avance dans l'aire de compétition, salue simultanément le juge central (3ème salut) et le compétiteur au centre annonce clairement le nom du KATA qu'il va exécuter et entame sa prestation (KATA + BUNKAÏ). Au début de la prestation de l'équipe, le chronométreur, élu à cet effet, déclenche le chronomètre.
   Le chronométreur arrête le chronomètre lorsque l'équipe salut à la fin du BUNKAÏ.
   Le temps de prestation du KATA + BUNKAÏ ne doit pas dépasser les 5 minutes.

   d. A la fin de sa prestation, l'équipe AKA salue (4ème salut), quitte l'aire et attend la prestation de l'équipe AO.

   e. Quand la prestation d'AO est terminée, les deux équipes retournent sur l'aire de compétition et attendent la décision de l'Equipe Arbitrale.

   f. Le Juge central demande la décision (HANTEÏ) en sifflant à deux reprises. Tous les drapeaux sont levés simultanément.
   Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois (environ 5 secondes après la levée des drapeaux).
   La décision est en faveur d'AKA ou d'AO, l'égalité ne peut pas exister. L'équipe qui obtient la majorité des drapeaux est déclarée vainqueur.

   g. Après l'annonce du résultat :
      - Les deux équipes se saluent (5ème salut).
      - Les deux équipes saluent ensuite le juge central (6ème salut) et ils se retirent.

7. Disqualification
   - 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 (HANTEÏ) pour déterminer le vainqueur.

8. KIKEN : le juge central pointe son drapeau sur AKA ou AO et donne NO KACHI à l'opposer.

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

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 DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE

- Seulement les KATAS de cette liste officielle pourront être réalisés.
- Catégories concernées : CADETS, JUNIORS, ESPOIRS et SENIORS.

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

- Les katas sont classés par ordre alphabétique.

REGLEMENT D'ARBITRAGE COMPETITIONS COMBINEES KATA / COMBAT

COMBINES KATA / COMBAT MINIMES – CADETS – JUNIORS - SENIORS

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 ;
- dans les rencontres pour les médailles de bronze ;
- 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 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 KUMITE.

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 (HANTEÏ) 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 règlementation ne diffère pas de la réglementation KATA de la FFK.

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 règlementation ne diffère pas de la réglementation des compétitions COMBAT.

ARTICLE 8 – CRITERES DE DECISION KATA/COMBAT

Les points obtenus de chaque compétiteur 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 règlementation ne diffère pas de la réglementation COMBAT de la FFK.

ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION INDIVIDUELLE

QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES

1er 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

2ème 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 KUMITE.

1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE

1er 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

2ème 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 KUMITE.

ARTICLE 11 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION EQUIPES

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

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 (HANTEÏ) sur ce dernier match, et l'équipe vainqueur sera déclarée.

QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES

1er 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

2ème 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

1er 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

2ème 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 Gekisaïdaï ichi Geki saï daï ni Saïfa
1/4 finales Tirage au sort	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku	Naïfanchi shodan Bassaï daï Kosokun daï	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï	Saïfa Seyunchin Sanchin
1/2 finale Liste Minimes	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï Jion Empi	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku Wanshu Jion	Naïfanchi shodan Bassaï daï Kosokun daï Saïfa Seienchin Jion Seipa	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï Jion Empi	Saïfa Seyunchin sanchin Shisouchin Sanseiru Seipa
Finale et place de 3ème 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 Gekisaïdaï ichi Geki saï daï ni Saïfa
1/4 finales Tirage au sort	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï	Naïfanchi shodan Bassaï Kushanku	Naïfanchi shodan Bassaï daï Kosokun daï	Tekki shodan Bassaï daï Kanku daï	Saïfa Seyunchin Sanchin
Finale et place de 3ème KATA libre	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF	Liste WKF

COMBINES KATA / COMBAT POUSSINS - PUPILLES - BENJAMINS

Les catégories de poids sont déterminées par l'organisateur.

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6m X 6m 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 règlementaire 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, la décision par « HANTEÏ » tiendra compte du KATA et du KUMITE.

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 débutent 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 KUMITE.

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 règlementation ne diffère pas de la réglementation KATA de la FFK.

ARTICLE 7 – COMPETITION KUMITE/COMBAT

La règlementation ne diffère pas de la réglementation COMBAT de la FFK.

ARTICLE 8 – CRITERES DE DECISION KATA/COMBAT

Les points obtenus de chaque compétiteur 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 par « HANTEÏ » tiendra compte du KATA et du KUMITE.

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 règlementation ne diffère pas de la réglementation COMBAT de la FFK.

ARTICLE 10 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION INDIVIDUELLE

QUALIFICATIONS ET 1/4 DE FINALES
1er 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

2ème 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 KUMITE.

1/2 FINALES, FINALES ET FINALES DE REPECHAGE

1er 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

2ème 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 KUMITE.

REGLEMENT D'ARBITRAGE – BODY KARATE

Deux compétitions sont organisées dans la discipline du body karaté :

- La coupe de France body karaté en individuel et par équipe ;
- La coupe de France open body karaté free style par équipe.

Le responsable fédéral de l'arbitrage de chaque compétition assure le bon déroulement technique de la compétition avec les arbitres qu'il a désignés. Pour toutes les démonstrations, l'équipe arbitrale est constituée de 5 juges et d'un marqueur/chronométreur.

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, à la limite extérieure de l'aire de sécurité. Les juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge. Tant en équipe qu'en individuel, la décision s'effectue par le vote aux drapeaux.

CRITERES DE JUGEMENT

Pour noter la performance en individuel ou en équipe à la coupe de France de body karaté, les juges tiendront compte des critères décrits pour les deux chorégraphies présentées dans le paragraphe 9 de la fiche « coupe de France de body karaté qui figure dans le règlement des compétitions.

Pour noter la performance des équipes à la coupe de France Open body karaté free style, les juges tiendront compte des critères décrits pour les deux chorégraphies présentées dans le paragraphe 7 de la fiche « coupe de France Open body karaté free style qui figure dans le règlement des compétitions.

DISQUALIFICATION ET PENALITES

Pour la coupe de France de body karaté, en individuel ou en équipe, le juge central décide d'une disqualification si la démonstration est interrompue définitivement et/ou si le temps chorégraphique est trop court (moins de 1min20) ou dépassé (plus de 1 min 40).

Pour la coupe de France Open body karaté free style, le juge central décide d'une disqualification si la démonstration est interrompue définitivement et/ou si le temps chorégraphique est trop court (moins de 1min50) ou dépassé (plus de 2 min 10).

SURFACE DE COMPETITION

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

REGLEMENT D'ARBITRAGE CHAMPIONNATS DE FRANCE UNSS PAR EQUIPES - 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 3, Minimes, Cadets	Minimes, Cadets, Juniors
COMPOSITION DES ÉQUIPES	B3, M1, M2, C1 2 à 4 compétiteurs + 1 jeune officiel non compétiteur de niveau académique. Mixité obligatoire.	M1, M2, C1, C2, J1, J2 2 à 4 compétiteurs + 1 jeune officiel non compétiteur de niveau académique Mixité obligatoire.
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée. Niveau académique minimum. 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.	

	Obligation pour l'équipe de participer aux quatre rencontres : KATA garçons, KATA filles, combat garçons, combat filles. La formule des rencontres est sous forme de poules et/ou tableaux suivant les effectifs dans les catégories. Les deux meilleurs résultats combats (garçon et fille), KATA (garçon et fille) 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	52 Maximum	52 Maximum
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Excellence collèges. Champion de France Unss Sport partagé collèges	Champion de France UNSS Excellence lycées. Champion de France Unss Sport partagé lycées

ARTICLE 2 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Le tournoi de KARATE comprend des compétitions KUMITE et KATA.

Les compétitions KUMITE sont divisées en combats individuels.

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 – ORGANISATION DES COMPETITIONS

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 KUMITE avec des formules adaptées aux effectifs.

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

Catégories d'âge 2020/2021

Benjamins 3	nés en 2008
Minimes	nés en 2006 et 2007
Cadets	nés en 2004 et 2005
Juniors	nés en 2002 et 2003
Seniors	nés en 2001 et avant

Catégories de poids 2020/2021

	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

La CMN se réserve la possibilité, en cas de grands déséquilibres entre deux catégories de poids, de proposer une répartition de points différente afin de garantir l'équité entre tous les élèves participants.

ARTICLE 5 – ORGANISATION DE LA COMPETITION KUMITE

1. La durée des combats est limitée 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 « SHUGO » de l'arbitre et/ou de l'intervention du référent de tatami.

3. Face à l'aménagement particulier du milieu (système en couloir), la marque suite à une action en décalage est valorisée par un « IPPON ».

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

5. Le combat s'arrête au bout d'une minute pour intervention de 15 secondes des jeunes coachs. Toute communication sera interdite en dehors de ce temps de « coaching ».

6. Le coaching d'un compétiteur n'est autorisé que par un élève de l'équipe, identifié par une chasuble. Il doit être présent dès le début et durant toute la durée du combat.

7. Le Chronométreur signale distinctement les 15 dernières secondes du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette. La fin du combat est annoncée par un second signal.

8. Tout contact est sanctionné :
   - niveau jodan : la touche donne lieu à un avertissement, la blessure avec saignement entraine la disqualification;
   - niveau shudan : la touche est impérativement contrôlée.

9. Est déclaré vainqueur le combattant ayant le plus de points au terme des 2 minutes ou le combattant ayant au moins 8 points d'écart.

10. En cas d'égalité au nombre de points à l'issue des 2 minutes, le SENSHU s'appliquera. Le combattant ayant obtenu le premier avantage de points sans opposition (SENSHU) sera déclaré vainqueur. En absence de SENSHU, et en phases de poules, la décision sera « HIKIWAKE ».

11. Lors de la deuxième journée (phases finales), Si l'égalité persiste, (absence de senshu), la minute supplémentaire s'appliquera, (saï-shiaï),

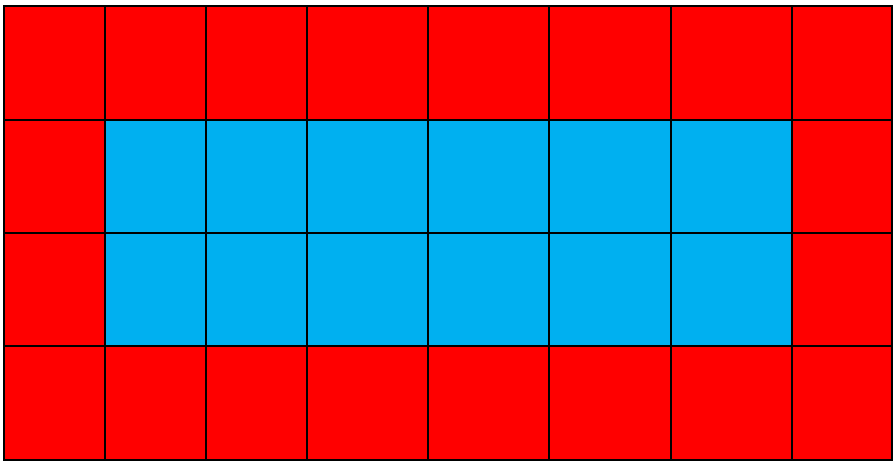
12. Si l'égalité persiste, la décision sera prise aux drapeaux (HANTEÏ), avec l'appui du référent de tatami.

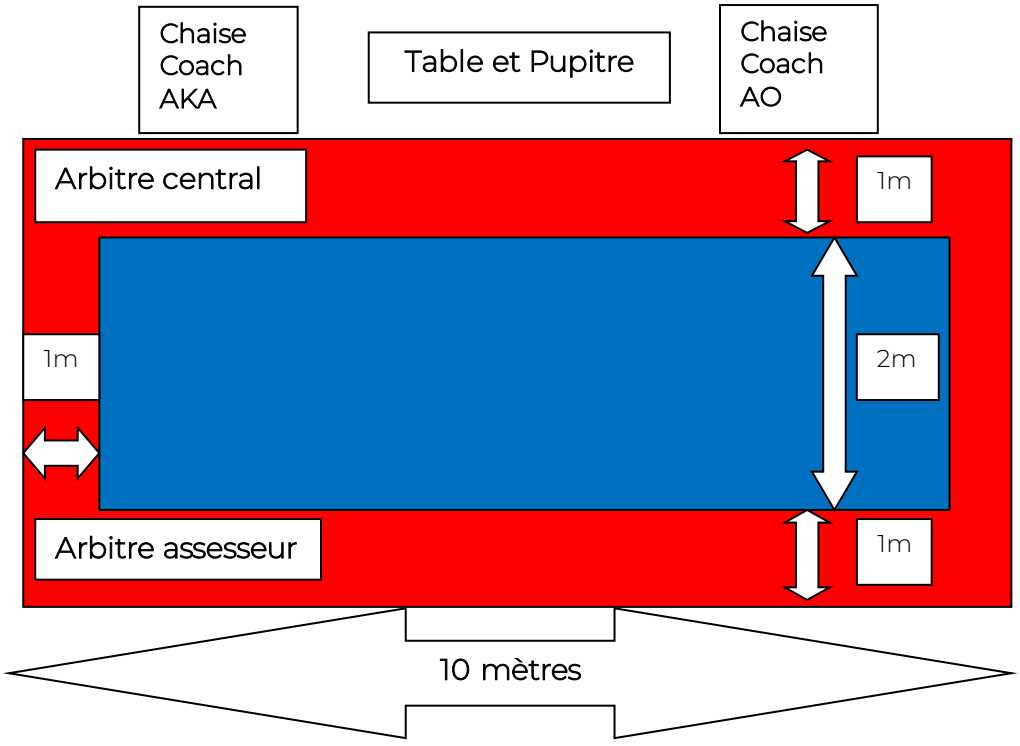
13. Les protections obligatoires pour toutes les catégories : casque, protège-dents, protèges-poings, protège-tibias et protège-pieds, plastron réversible, protège-poitrine pour les filles et coquille pour les garçons.

14. 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 règlementation KUMITE actuelle de la FFK s'applique.

15. L'espace de combat : L'aire est en couloir afin de faciliter la tâche d'arbitrage, et de pouvoir multiplier le nombre de surfaces de combat. Ainsi l'aire 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 1m soit une surface de 10m x 4m.



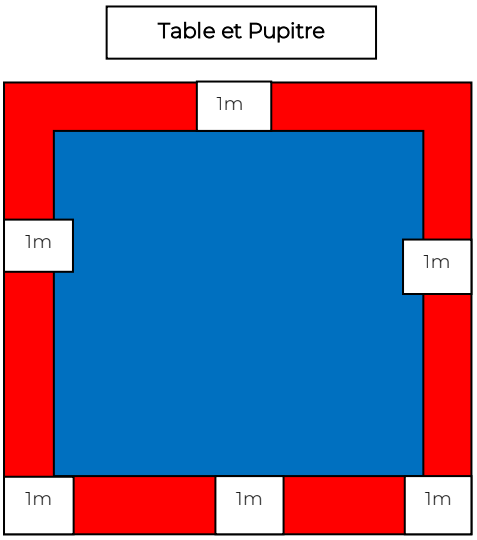


ARTICLE 6 – ORGANISATION DE LA COMPETITION KATA.

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 pourra 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

REGLEMENT NATIONAL PARA-KARATE CHAMPIONNATS DE FRANCE KATA / COMBAT

AUTORISATION A PARTICIPER

Sont autorisés à participer les licenciés ayant au moins deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions en ligne sont effectuées par les clubs.

Afin que les inscriptions en ligne soient validées les clubs doivent s'acquitter d'un droit d'inscription de 6 €, pour chaque athlète inscrit en individuel, non remboursable et de 16 €, pour chaque équipe inscrite, non remboursable.

https://www.ffkarate.fr/competitions/s-inscrire-en-ligne/

NATIONALITE

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

Pour les mineurs nés sur le territoire français la participation est possible sous certaines conditions. (Cf. à l'article 8 du chapitre V - Règles générales et déroulement des compétitions)

ARTICLE 1 – INTRODUCTION

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

Les compétitions seront organisées sur la base des principes suivants :

- Chaque athlète avec un handicap doit être autorisé à participer, atteindre et profiter des bienfaits de la pratique.
- 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 FFK.

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

10. Pour participer aux championnats de France le compétiteur doit être de nationalité française.

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.

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.

JUGES
Les Juges doivent porter la tenue officielle

La tenue officielle est la suivante :

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

COMPÉTITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. L'écusson du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de 100 cm2. La marque d'origine des fabricants de KARATE-GI peut être visible dans les endroits normalement acceptés (en bas et à droite de la veste et à la taille pour le pantalon). Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste

2. En fonction du handicap le KARATE-GI pourra être modifié, adapté suivant les besoins.

3. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le retrait de la veste est interdit, même pour les KATAS respiratoires.

4. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.

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

6. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

7. Pour les KUMITE 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 KUMITE les casques, protège-dents, protège-tibias sont obligatoires pour les femmes et les hommes ou pas selon le type de handicap. Pour les hommes, la coquille est obligatoire, pour les femmes, le protège-poitrine est obligatoire.

9. Tout l'équipement de protection doit être homologué par la FF KARATÉ.
   Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).

COACHS

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

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

Seulement les KATAS de la liste officielle pourront être réalisés.

CADETS, JUNIORS, ESPOIRS ET SENIORS		
LES KATAS SONT CLASSES PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE		
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	MATSUKAZE	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	NIPAIPO	USEISHI (GOJUSHIHO)
HEIKU	NISEISHI	UNSU (UNSHU)
ISHIMINE BASSAI	OHAN	WANKAN
ITOSU ROHAI 1-3	PACHU	WANSHU
JIIN	PAIKU	
JION	PAPUREN	

ARTICLE 6 – LES KUMITE

CHAMPIONNAT DE France UNIQUEMENT

Les compétitions en fauteuil sont autorisées en combat uniquement pour la catégorie B 2.

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

Les points accordés sont : 1 point pour attaque à la tête (YUKO), 2 points pour attaque au corps (WAZA-ARI).

(Il est en effet plus difficile de marquer au corps)

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

a. Abdomen
b. Poitrine
c. Dos
d. Côtés
e. Tête

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

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.

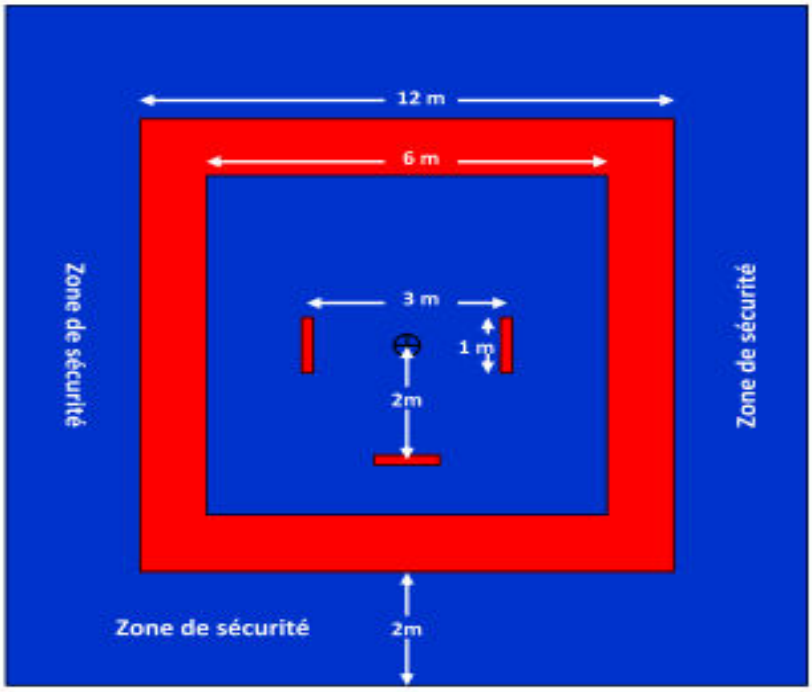
2. La compétition peut être encore classée par âge, sexe ou même par grade de ceinture pour toutes les catégories. Une catégorie a besoin d'avoir suffisamment de concurrents pour une compétition pour être viable.

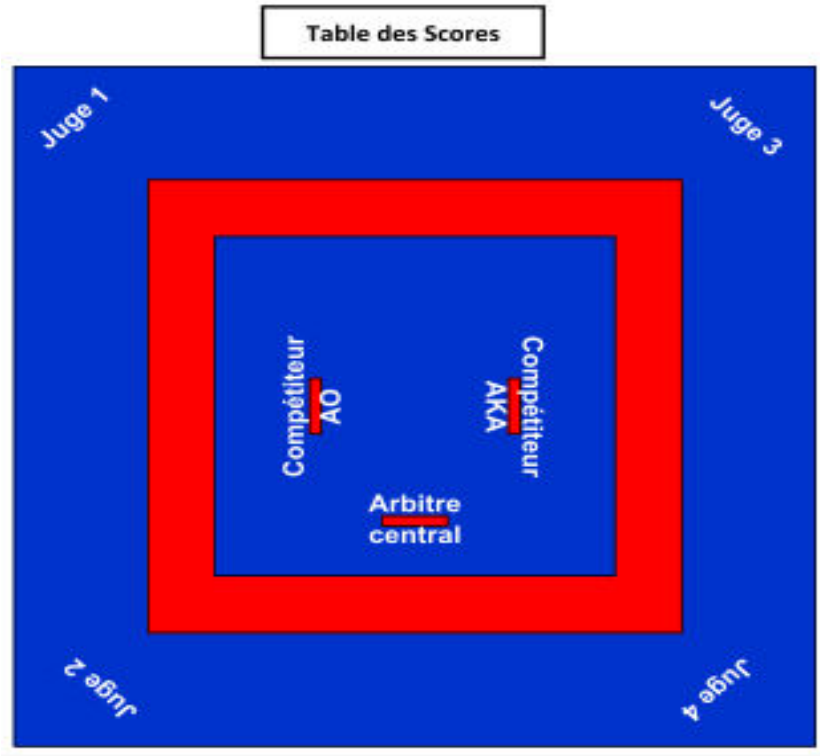
ARTICLE 8 – RÈGLEMENTATION ET CATÉGORIES DE HANDICAP POUR LES CHAMPIONNATS DE FRANCE

Catégorie		Handicap	
Polyhandicap	A	Atteinte motrice sévère des membres inférieurs +/- atteinte du ou des membres supérieurs + autre déficience (retard mental et/ ou déficience visuelle et/ou auditive et/ou respiratoire et/ou digestive…)	KATA
Handicap Moteur fauteuil	B1	Atteinte motrice des quatre membres Atteinte motrice des membres inférieurs avec hypotonie du tronc +/- atteinte motrice d'un ou des membres supérieurs	KATA
Handicap Moteur fauteuil	B 2	Atteinte motrice des membres inférieurs avec stabilité du tronc+/- atteinte motrice d'un ou des membres supérieurs	KATA KUMITE
Handicap Moteur debout	B3	Atteinte motrice du ou des membres inférieurs +/- atteinte d'un ou deux membres supérieurs	KATA uniquement
Handicap visuel	C1	Personne malvoyante.	KATA uniquement
	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	KATA uniquement
	E2	Handicap mental moyen Division 2	
	E3	Handicap mental profond Division3	
Syndrome de down	E4	Trisomie 21	
Handicap Psychique	F	Psychose, trouble du spectre de l'autisme, trouble déficitaire de l'attention +/- hyperactivité	KATA uniquement
Troubles cognitifs	G	Dyspraxie, troubles du langage, troubles de la mémoire, troubles de l'attention	KATA

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

ARTICLE 9 – DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION





FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr

SAISON **2022-2023**