



World Karate Federation

Compétition Kumité

Papier d'Examen pour les Arbitres et les Juges Kumité

Version Janvier 2018

Ce questionnaire doit être remis avec la feuille des réponses aux examinateurs. *S'il vous plaît, n'écrivez rien dessus ni faites aucun signe sur la feuille de réponses.* Toutes les réponses doivent être écrites exclusivement sur la feuille de réponses correspondante. Vous devez vous assurer d'inclure votre nom et numéro ainsi que toute autre information requise sur *chaque papier* de la feuille de réponses.

Vous ne devez avoir d'autres papiers additionnels ou livres sur votre table pendant cet examen. Durant l'examen, tout candidat vu en train de parler à un autre candidat ou de recopier le papier d'un autre sera automatiquement suspendu et échouera à l'examen. Si vous n'êtes pas sûr des procédures correctes ou avez n'importe quelles questions concernant l'examen vous devrez en parler exclusivement à un examinateur.

Les résultats des examens théoriques et pratiques seront envoyés à la Fédération Nationale du candidat.

Janvier 2018



World Karate Federation

EXAMEN KUMITE

“VRAI OU FAUX ”

Sur le papier de réponse mettre un « X » dans la case appropriée. La réponse à une question est vraie seulement si elle peut être tenue pour vraie dans toutes les situations ; autrement elle sera considérée fausse. Chaque réponse correcte vaut un point.

1. La taille totale de l'aire de compétition et la zone de sécurité est de huit mètres sur huit mètres.
2. L'emblème ou le drapeau national du pays du compétiteur peut être porté au niveau de la poitrine sur le côté gauche de la veste du karaté-gi sans dépasser la taille totale d'un carré de 8cm sur 12cm.
3. La veste du karaté-gi doit dépasser les trois-quarts ($\frac{3}{4}$) de la longueur de la cuisse.
4. Le pantalon du karaté-gi doit recouvrir au moins les deux tiers du tibia.
5. Le manche de la veste du karaté-gi ne doit pas dépasser le pli du poignet.
6. Si les manches de la veste du karaté-gi d'un compétiteur sont trop longues et qu'un remplacement adéquat ne peut être fait à temps, l'Arbitre peut lui autoriser de les retrousser à l'intérieur.
7. Les compétiteurs peuvent porter 1 ou 2 élastiques discrets ou une attache pour queue de cheval à leurs cheveux. Les rubans, bandeaux et autres décorations à cheveux seront interdits.
8. Les boucles d'oreille seront autorisées si elles sont recouvertes par un scotch.
9. Les appareils d'orthodontie métalliques (dentaires) peuvent être portés sous l'entière responsabilité du compétiteur, s'ils sont autorisés par l'Arbitre ou par le Médecin Officiel.
10. Les compétiteurs doivent se saluer adéquatement en s'inclinant au début et à la fin du combat.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre de combat de l'équipe pendant le même tour.
12. Quand un compétiteur est blessé dans un match individuel, l'entraîneur peut faire entrer un remplaçant à condition qu'il le notifie d'abord à la Commission d'Organisation.
13. Si deux équipes ont le même nombre de victoires, le prochain pas pour décider du vainqueur est de compter les points, en considérant les combats auxquels ils ont gagné ainsi que ceux auxquels ils ont perdu.
14. Si deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un combat décisif sera effectué.
15. Si un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il/elle ne sera pas immédiatement disqualifié.
16. La disqualification par Kiken signifie que les compétiteurs sont disqualifiés de cette catégorie.
17. L'entraîneur devra porter pendant toute la durée de la compétition sa licence officielle d'identification.
18. Les combats Sénior Masculins auront une durée de trois minutes, celles des combats Féminins, des Cadets et des Juniors auront une durée de deux minutes.



World Karate Federation

19. Les combats Sénior Masculins individuels pour médailles auront une durée de trois minutes et les Féminins auront une durée de deux minutes.
20. Les combats pour les Moins de 21 ans auront toujours une durée de trois minutes pour les Masculins et de deux minutes pour les Féminins.
21. Un compétiteur n'a pas besoin de changer sa veste si les cordons se déchirent au cours du match.
22. On peut donner Ippon pour un coup de pied Jodan légèrement déficient en Zanshin parce que cette technique est considérée comme étant techniquement difficile.
23. On donnera Ippon pour une rapide combinaison de Chudan Geri et Tsuki valables toutes les deux.
24. Dans les matchs Sénior, une légère "touche de gant" à la gorge ne doit pas nécessairement entraîner un avertissement ou une pénalité, s'il n'y a pas de blessure.
25. Un coup de pied à l'aine ne devra pas être pénalisé pourvu qu'il ne fût pas intentionnel.
26. Les pénalités de Catégorie 1 et Catégorie 2 ne s'accumulent pas.
27. Si le Senshu est retiré quand il reste moins de 15 secondes avant la fin du combat, aucun autre SENSHU ne peut être accordé à aucun des compétiteurs.
28. Si un compétiteur qui avait obtenu SENSHU reçoit un avertissement de Catégorie 2 pour avoir évité le combat quand il reste moins de 15 secondes pour que s'achève le combat, le compétiteur perdra automatiquement cet avantage.
29. Keikoku de Catégorie 1 est octroyé normalement quand le potentiel de gagner du compétiteur es légèrement diminué par la faute de l'adversaire.
30. Hansoku-Chui de Catégorie 1 peut être octroyé directement, ou suite à un avertissement, ou suite à Keikoku.
31. Hansoku-Chui est donné quand les possibilités potentielles de gagner du compétiteur sont considérablement diminuées par la faute de l'adversaire.
32. Pour retirer Senshu, l'arbitre doit d'abord montrer le signe pour l'avertissement à appliquer, il lui fera suivre le signe pour Senshu, puis finalement le signe d'annulation (Torimasen) pour demander le soutien des juges.
33. Chukoku, Keikoku et Hansoku-Chui sont des avertissements.
34. Hansoku est octroyé pour des infractions graves au règlement.
35. Shikkaku peut être octroyé seulement après un avertissement.
36. Si un compétiteur agit de mauvaise foi, la pénalisation correcte sera Shikkaku au lieu de Hansoku.
37. Si un compétiteur agit de mauvaise foi, la pénalisation correcte sera Hansoku.
38. On peut donner Shikkaku à un compétiteur si la conduite de l'entraîneur ou des membres non combattants de la délégation du compétiteur est considérée comme portant atteinte au prestige et l'honneur du Karate-do.
39. Shikkaku doit être annoncé publiquement.
40. Les compétiteurs qui feignent d'être blessés recevront les pénalités les plus sévères, y compris la suspension à vie pour les cas de récidive.
41. Pour évaluer la validité d'un point, cinq critères doivent être remplis.



World Karate Federation

42. Dans le cas de Shikkaku, la Commission d'Arbitrage soumettra son rapport au Comité Exécutif, au cas où elle estime nécessaire une sanction ultérieure.
43. Si deux Juges signalent Ippon pour Aka, et les autres deux signalent Ippon pour Ao, l'Arbitre donnera les deux scores marqués.
44. Si après Yame, trois Juges ne signalent rien et le quatrième Juge signale Ippon pour Ao, l'Arbitre donnera le score marqué.
45. Il n'est pas possible de donner un avertissement-pour un contact excessif et ensuite donner un autre avertissement du même niveau pour une seconde faute de contact excessif.
46. Si l'entraîneur continue à interférer après un premier avertissement, l'Arbitre arrêtera le combat, s'approchera à nouveau de l'entraîneur et lui demandera de quitter le tatami.
47. Si Aka marque au même moment où Ao sort de l'aire de compétition, tous les deux, le score marqué et l'avertissement ou la pénalisation de Catégorie 2 peuvent être octroyés.
48. Si un compétiteur est physiquement poussé hors de l'aire de compétition, on donnera Jogai.
49. Selon l'Article 10, lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et ne se remet pas sur ses pieds immédiatement, l'Arbitre signalera au Chronométrateur de démarrer le décompte des dix secondes en donnant un coup de sifflet.
50. Selon la "Règle des Dix Secondes", le Chronométrateur arrêtera le décompte lorsque le compétiteur sera complètement debout sur ses pieds et que l'Arbitre lèvera son bras.
51. Tout compétiteur qui chute, est projeté, ou tombe à la suite d'un coup et qui ne se remet pas complètement sur ses pieds dans les dix secondes, sera automatiquement retiré de la compétition.
52. Lorsque deux compétiteurs se blessent mutuellement en même temps et sont incapables de continuer, la victoire est donnée au compétiteur ayant le plus de points sur le moment.
53. Lorsqu'un compétiteur marque par une technique effective et sort de l'aire de compétition avant le commandement Yame de l'Arbitre, il ne recevra pas Jogai.
54. Quand le temps est écoulé et la fin du combat est annoncée par une sonnette, les compétiteurs ne pourront plus marquer des points ni recevoir des pénalisations.
55. Dans les compétitions Junior, toute technique au visage, à la tête ou au cou causant une blessure recevra un avertissement ou pénalité, sauf si celle-ci est causée par le récepteur.
56. Dans les compétitions Cadet et Junior, les coups de pied Jodan pourront se faire avec la touche la plus légère ("effleurement de peau"), pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.
57. Dans les compétitions Senior un contact léger est permis pour les coups de poing Jodan et une grande tolérance est permise pour les coups de pied Jodan.
58. Un compétiteur qui gagne pour la deuxième fois un combat de la même manière par Hansoku Catégorie 1, ne sera pas autorisé à continuer.
59. Le compétiteur pourra protester devant le Superviseur du Match si une erreur administrative se produisait.
60. Un comportement discourtois d'un entraîneur ne cause pas Shikkaku à son compétiteur et le compétiteur ne devra pas être expulsé du combat.
61. Quand les Juges voient un score marqué, ils le signaleront immédiatement avec les drapeaux.
62. L'utilisation de bandages est permise si elle est approuvée par le Médecin Officiel.



World Karate Federation

63. L'Équipe Arbitrale pour chaque match sera composée par un Arbitre, quatre Juges et un Superviseur de Match.
64. Si après le début du combat, on trouve qu'un compétiteur ne porte pas de protège-dents, il sera disqualifié.
65. L'Arbitre donnera tous les ordres et fera toutes les annonces.
66. Quand deux Juges annoncent un score marqué pour le même compétiteur, l'Arbitre pourra refuser d'arrêter la rencontre s'il croit qu'ils se sont trompés.
67. Quand trois Juges signalent un score marqué pour Aka, l'Arbitre doit arrêter le combat même s'il pense qu'ils se sont trompés.
68. Quand deux Juges ou plus signalent un score marqué pour le même compétiteur, l'Arbitre doit arrêter le combat.
69. Le temps d'un combat commence quand l'Arbitre donne le signe de début et s'arrête quand l'Arbitre annonce "Yame" ou quand le temps est fini.
70. L'Équipe Arbitrale d'un match de Kumité sera composée d'un Arbitre, quatre Juges, un Superviseur de Match et un Marqueur de score.
71. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe et est marqué immédiatement après, l'adversaire recevra Ippon.
72. L'entraîneur d'un compétiteur ou son représentant officiel sont les seuls autorisés à présenter une protestation.
73. Si l'Arbitre n'entend pas le signe de fin de temps, le Superviseur de Match donnera un coup de sifflet.
74. Toute protestation concernant l'application du règlement doit être annoncée par l'Entraîneur dans la minute qui suit la fin du combat.
75. Dans les matchs individuels, un compétiteur se retirant volontairement d'un combat, recevra Kiken et l'adversaire recevra huit points additionnels.
76. La conscience ou Zanshin est l'état d'engagement continu qui se prolonge après que la technique soit effectuée.
77. Même si l'organisateur vérifie l'équipement avant l'alignement, il est encore de la responsabilité du Kansa de s'assurer que l'équipement remplit les normes.
78. Un compétiteur situé dans l'aire de compétition peut marquer sur un compétiteur hors l'aire de compétition.
79. Atoshi-Baraku signifie "Il reste 15 secondes sur le temps du combat".
80. Atoshi-Baraku signifie "Il reste 10 secondes sur le temps du combat".
81. Un "effleurement de peau" à la gorge est seulement permis dans les compétitions Senior.
82. S'il n'y a pas de points à la fin du combat, l'Arbitre annoncera Hantei.
83. Le contact excessif après l'incapacité répétée de bloquer sera considéré Mubobi.
84. Un compétiteur peut être pénalisé pour exagération même lorsqu'il y a une blessure réelle.
85. Les projections par-dessus l'épaule comme Seio Nage, Kata Garuma etc., sont seulement permises quand le compétiteur tient l'adversaire pour lui assurer une chute sûre.
86. Les données enregistrées du match seront officielles une fois qu'elles seront approuvées par le Superviseur du Match.



World Karate Federation

87. Quand l'Équipe Arbitrale prend une décision non conforme au règlement de compétition, le Superviseur du Match donnera immédiatement un coup de sifflet et lèvera son drapeau.
88. On ne devrait pas pénaliser un compétiteur qui a eu le souffle coupé (difficultés respiratoires comme conséquence d'une technique) ou simplement réagissant à un impact, même si la technique mérite un point pour l'opposant.
89. Il n'y a pas de combat additionnel dans les matchs par équipes.
90. Quand l'Arbitre veut consulter les Juges au sujet d'une pénalisation pour contact, il peut leur parler brièvement pendant que le Médecin s'occupe du compétiteur blessé.
91. Dans la compétition Cadets seule une touche très légère au masque facial pourra marquer des points.
92. Il faudra laisser le temps aux compétiteurs essoufflés à la suite d'un impact, de retrouver leur souffle avant de reprendre le combat.
93. Le Superviseur du Match (Kansa) doit siffler si les juges manquent un point.
94. Un compétiteur ayant déjà un Hansoku Chui de Catégorie 2 et qui exagère ensuite l'effet d'un léger contact recevra un Hansoku.
95. Hansoku-Chui sera octroyé pour simuler une blessure.
96. Hansoku-Chui sera octroyé en première instance pour l'exagération d'une blessure.
97. Si après Yame deux Juges signalent Yuko pour Ao et un Juge signale Yuko pour Aka, l'Arbitre pourra octroyer un score à Aka.
98. Un compétiteur peut recevoir Hansoku directement dans le cas où il exagère les effets d'une blessure.
99. Une technique, même si elle est valable, effectuée après un ordre de suspension ou d'arrêt du combat ne marquera pas de points et le compétiteur ayant attaqué pourra être pénalisé.
100. En Kumité Cadets, les coups de pied Jodan sont permis avec un "effleurement de peau" pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.
101. Avant le début d'un match ou d'un combat, le Responsable de Tatami doit examiner la carte médicale du compétiteur.
102. Quand une erreur se glisse dans l'ordre de compétition et que les mauvais compétiteurs combattent, cela ne pourra pas être modifié après.
103. Une technique effective réalisée en même temps que l'annonce de la fin de la rencontre par la sonnette est valable.
104. Si un compétiteur est blessé et que l'on considère que c'est de sa propre faute (Mubobi), l'équipe arbitrale refusera de pénaliser l'adversaire.
105. Le Kansa n'a pas de vote ni d'autorité en termes de jugement comme par exemple si un score marqué est valable ou non.
106. Yuko sera octroyé pour les coups de poing sur le dos.
107. Le Superviseur de Match peut demander à l'Arbitre d'arrêter un combat s'il a remarqué un Jogai que les Juges n'ont pas vu.
108. Un compétiteur qui n'obéit pas aux ordres de l'Arbitre, recevra Hansoku.
109. Un compétiteur qui n'obéit pas aux ordres de l'Arbitre, recevra Shikkaku.



World Karate Federation

110. Le Responsable de Tatami donnera l'ordre à l'Arbitre d'interrompre le match quand il observe une infraction au règlement de compétition.
111. Quand la première technique d'une combinaison mérite Yuko et la deuxième technique mérite une pénalité, toutes les deux devront être octroyées.
112. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou n'est pas sur ses pieds avec le torse touchant le sol et qu'il est marqué, l'adversaire recevra Ippon.
113. Il n'est pas possible de marquer pendant que l'on est au sol.
114. Un compétiteur avec un équipement différent à celui approuvé par la WKF aura une minute pour y remédier.
115. Un compétiteur blessé au Kumité et retiré de la compétition selon la règle des dix secondes ne pourra pas participer à la compétition Kata.
116. Un compétiteur blessé qui est déclaré incapable de continuer par le Médecin de la compétition, ne pourra plus combattre durant la compétition en cours.
117. Lorsqu'un compétiteur se comporte mal sur l'aire de compétition après la fin du match ou du combat, l'Arbitre peut lui octroyer Shikkaku.
118. Le Superviseur de Match vote en cas de Shikkaku.
119. Pour les matches d'équipes Masculines, si une équipe gagne trois combats, alors le match prend fin à ce point.
120. Pour les matches d'équipes Féminines, si une équipe gagne deux combats alors le match prend fin à ce point.
121. Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire sans réaliser immédiatement une technique ou un balayage, l'Arbitre annoncera "Yame".
122. Lorsqu'un Juge n'est pas sûr si une technique a réellement atteint une des zones valables, il ne devra donner aucun signal.
123. Un compétiteur qui commet un acte qui nuit au prestige et à l'honneur du Karaté-Do recevra Hansoku.
124. Quand l'action d'un compétiteur est considérée dangereuse et viole délibérément les règles concernant le comportement interdit, le compétiteur recevra Shikkaku.
125. Quand l'Arbitre arrête le combat parce qu'il voit un score et les quatre Juges ne signalent rien, l'Arbitre pourra octroyer le score.
126. Quand il y a une infraction évidente des règles, le Superviseur de Match arrêtera le match et demandera à l'Arbitre de corriger l'erreur.
127. Si deux Juges signalent Yuko pour Aka et un Juge signale Waza-Ari pour Ao et que l'Arbitre veut donner Waza-Ari pour Ao, il devra demander au quatrième Juge son opinion.
128. Si au moment du Hantei trois Juges signalent la victoire pour Aka et que le quatrième Juge et l'Arbitre signalent la victoire pour Ao, il devra donner la victoire à Aka.
129. Lorsqu'un Juge voit un Jogai, il doit taper le sol avec le drapeau correspondant en signalant une infraction de Catégorie 2.
130. Si un Juge signale un score pour Ao, l'Arbitre doit arrêter le match.
131. Si un compétiteur ne se remet pas sur ses pieds dans les dix secondes, l'Arbitre annoncera "Kiken" et "Kachi" pour l'adversaire.



World Karate Federation

132. Si un compétiteur est projeté et tombe partiellement hors de l'aire de compétition, l'Arbitre annoncera immédiatement "Yame".
133. Le Kansa doit siffler si les juges ne soutiennent pas l'Arbitre quand il demande un avertissement ou pénalisation de Cat. 1 ou Cat. 2.
134. Les compétiteurs devront être examinés hors du tatami.
135. Le Kansa doit siffler si les juges tiennent les drapeaux de la mauvaise main.
136. Les protège-dents sont obligatoires pour tous les compétiteurs de Kumité.
137. Après une projection, l'Arbitre concédera au compétiteur un maximum de deux secondes pour marquer.
138. Si un compétiteur marque avec un coup de pied latéral fort et propulse l'adversaire hors de l'aire de compétition, l'Arbitre devra lui octroyer Waza-Ari et donner à l'adversaire un avertissement ou une pénalisation de Catégorie 2 pour Jogai.
139. Quand une protestation officielle est soumise, les matchs qui suivent devront attendre jusqu'à ce qu'il y ait un résultat.
140. Les Juges s'assiéront chacun dans les coins du tatami dans la zone de sécurité.
141. Si l'Arbitre ignore les signes de deux Juges ou plus concernant le score pour un compétiteur, le Superviseur de Match devra siffler et lever le drapeau.
142. Si l'Arbitre octroie un point pour une technique ayant causé une blessure, le Superviseur de Match devra signaler pour arrêter le match.
143. Quand l'Arbitre n'entend pas la sonnette de "fin de temps", le Marqueur de Score devrait siffler.
144. Lorsqu'un compétiteur est projeté conformément aux règles, glisse, tombe ou n'est pas sur ses pieds pour une autre raison quelconque et il est de plus marqué par l'adversaire, le score sera octroyé Ippon.
145. Quand l'Arbitre veut donner Shikkaku, il appellera les Juges pour une brève consultation.
146. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant un combat en cours et a besoin d'un traitement médical, il lui sera concédé trois minutes pour ce faire. Après cela l'Arbitre décidera si le compétiteur sera déclaré incapable de continuer la compétition ou si on lui accordera un peu plus de temps.
147. Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de compétition (Jogai) quand il reste moins de 15 secondes de combat, on lui donnera au minimum un Keikoku.
148. Pour corriger un score donné au mauvais compétiteur, l'Arbitre doit se tourner vers le compétiteur ayant reçu le score par erreur, faire le signe de Torimasen et ensuite attribuer le score à l'adversaire.
149. Si un compétiteur marque par un Chudan Geri bien contrôlé, puis après donne un coup de poing par accident à son adversaire sur le visage lui causant une blessure légère, on devra lui donner Waza-Ari ainsi qu'un avertissement.
150. Lorsqu'un compétiteur blessé a reçu un traitement médical et le Médecin Officiel dit qu'il peut continuer la compétition, l'Arbitre ne peut pas annuler la décision du Médecin.
151. L'Arbitre peut arrêter le combat, même si les Juges ne signalent rien.
152. Quand le combat a été interrompue et que les quatre Juges ont des signaux différents, l'Arbitre donnera un Torimasen et reprendra le combat.



World Karate Federation

153. “Éviter le Combat” se rapporte à une situation où le compétiteur essaie d'empêcher que l'adversaire ait l'opportunité de marquer des points en utilisant un comportement qui fait perdre du temps.
154. Durant le combat additionnel dans les matchs par équipes, si deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent plus continuer, alors qu'ils ont le même nombre de points, la victoire sera décidée par Hantei.
155. Dans les matchs par équipes, quand deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent plus continuer alors qu'ils ont le même nombre de points, l'Arbitre annoncera Hikiwake.
156. Quand il reste moins de 15 secondes pour la fin d'un combat et qu'un compétiteur perdant, qui essaie désespérément d'egaliser, sort de l'aire de compétition (Jogai), celui-ci recevra au moins un Hansoku-Chui Catégorie 2.
157. Les techniques au-dessous de la taille ne sont pas valables.
158. Les techniques sur l'omoplate seront valables.
159. Si Aka donne un coup de pied par accident sur les hanches de Ao et ce dernier ne peut plus continuer le combat, alors on donnera Kiken à Ao.
160. Quand il est évident qu'un compétiteur est à bout de souffle par manque d'endurance, l'Arbitre devra arrêter le match pour lui donner le temps de récupérer.
161. Un compétiteur qui gagne avec une avance nette de huit points sera déclaré vainqueur.
162. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points sera déclaré vainqueur.
163. Le Kansa doit siffler si les juges ne soutiennent pas l'Arbitre quand il demande un avertissement ou pénalisation de Cat. 1 ou Cat. 2.
164. Dans les matchs par équipes, lorsqu'un compétiteur reçoit Hansoku son résultat quel qu'il soit sera remis à zéro et celui de l'adversaire sera mis à huit points.
165. Dans les matchs par équipes, lorsqu'un compétiteur reçoit Kiken, son résultat quel qu'il soit sera remis à zéro et celui de l'adversaire sera mis à huit points.
166. Dans les matchs par équipes, quand un compétiteur reçoit Shikkaku, son résultat quel qu'il soit, sera mis à zéro et celui de l'adversaire sera mis à huit points.
167. Un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi ne sera donné que si un compétiteur reçoit un coup ou est blessé par sa propre faute ou négligence.
168. Un compétiteur qui reçoit un coup ou est blessé par sa propre faute et en exagère l'effet, recevra un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi ou pour exagération, mais pas pour tous les deux.
169. Si un compétiteur réalise un coup de pied Chudan correct et l'adversaire lui saisit la jambe aucun point ne pourra être octroyé.
170. Un compétiteur réalise un coup de pied Jodan qui remplit tous les six critères valables. L'adversaire lève la main pour saisir la jambe et dans ce moment-là sa main frappe légèrement son propre visage, l'Arbitre peut donner Ippon puisque le coup de pied n'a pas été bloqué de manière effective.
171. Une équipe masculine peut participer avec seulement deux compétiteurs.
172. La publicité autorisée pour la WKF est affichée sur la manche gauche du karaté-gi.
173. Les Fédérations Nationales ne sont pas autorisées à mettre de la publicité sur le karaté-gi des compétiteurs.



World Karate Federation

174. Un compétiteur de Kumité qui reçoit Kiken ne pourra plus participer au championnat en cours.
175. Un combat additionnel est utilisé seulement pour les matchs par équipes.
176. Le Kansa doit lever le drapeau et siffler si l'Arbitre donne un point à un compétiteur et Mubobi à l'autre.
177. Une équipe Féminine peut participer avec seulement deux compétitrices.
178. L'Arbitre ne doit pas avoir la même nationalité qu'aucun des compétiteurs, alors qu'un des Juges le peut si les deux entraîneurs sont d'accord.
179. Le Superviseur de Match s'alignera avec l'Arbitre et les Juges.
180. Les entraîneurs seront assis hors de la zone de sécurité, de leurs côtés respectifs et en faisant face à la table officielle.
181. Le Kansa n'a pas besoin d'intervenir si l'arbitre accorde un score marqué à un compétiteur et une Cat.2 pour exagération à l'autre.
182. Dans les matchs par équipes, l'Équipe Arbitrale tournera pour chaque combat, seulement si tous les arbitres ont la licence requise.
183. Dans les matchs par équipes, l'Équipe Arbitrale tournera pour chaque combat seulement dans les combats pour les médailles.
184. L'Arbitre peut circuler autour du tatami entier, y compris la zone de sécurité.
185. Les compétitrices Féminines doivent porter le protecteur de poitrine.
186. Les compétitrices Féminines n'ont pas à porter le protecteur de poitrine quand ils ont le protecteur corporel.
187. Les ceintures rouge et bleue ne doivent avoir aucune broderie ou marques personnelles.
188. Les broderies et marques personnelles sur les ceintures rouge et bleue sont autorisées seulement en compétition Kata.
189. Les compétiteurs doivent porter un karaté-gi blanc, sans broderie personnelle.
190. Les broderies personnelles sur les karaté-gi seront autorisées seulement dans les combats pour les médailles.
191. Afin d'octroyer des points, des avertissements et/ou des pénalisations, l'Arbitre doit avoir au moins deux Juges faisant le même signe.
192. Quand deux Juges ont une opinion contraire aux deux autres Juges pour le même compétiteur, l'Arbitre décidera du résultat.
193. Quand deux Juges signalent un score et les autres deux signalent un avertissement pour le même compétiteur, l'Arbitre demandera au Responsable de Tatami.
194. Les Juges ne peuvent signaler aucun score ni avertissement avant que l'Arbitre n'arrête le combat.
195. Avant octroyer un point, un avertissement ou une pénalisation, l'Arbitre attendra toujours l'opinion des Juges.
196. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des scores différents, le score inférieur sera appliqué.
197. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des scores différents, le score supérieur sera appliqué.



World Karate Federation

198. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des scores différents, l'Arbitre octroiera Torimasen.
199. Quand un compétiteur marque un score avec plus d'une technique consécutive avant Yame, les Juges doivent indiquer le score supérieur, quel que soit l'ordre dans lequel les techniques ont été marqués.
200. Dans les matchs par équipes, s'il n'y a pas de points après le combat additionnel ou s'il y a une égalité de scores sans Senshu, le match sera décidé par Hantei.
201. Il y a Jogai quand un compétiteur sort de l'aire de compétition et que cela n'est pas causé par l'adversaire.
202. L'avertissement minimal pour un compétiteur qui fuit, évite le combat et/ou perd du temps durant Atoshi Baraku est Hansoku Chui.
203. La passivité est un comportement interdit de Catégorie 2.
204. La passivité est un comportement interdit de Catégorie 1.
205. Le Kansa n'a pas besoin d'intervenir si l'arbitre attribue un score marqué pour une technique réalisée après Yame ou après la fin de temps.
206. Yuko vaut un point.
207. Waza-Ari vaut deux points.
208. Ippon vaut trois points.
209. C'est le devoir du Superviseur de Match de s'assurer avant le début de chaque match ou combat que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
210. C'est le devoir du Responsable de Tatami de s'assurer avant le début de chaque match ou combat que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
211. Les entraîneurs devront présenter leur accréditation avec celle de leur compétiteur ou leur équipe à la table officielle.
212. Waza-Ari est octroyé pour des coups de pied Chudan.
213. Yuko est octroyé pour tous les Tsuki ou Uchi effectués sur une quelconque des sept zones valables de marquage.
214. Ippon est octroyé pour Jodan Geri et des techniques valables effectuées sur un adversaire projeté, tombé par sa propre faute ou autrement sur le sol.
215. Les combats individuels peuvent se terminer sur une égalité.
216. Un des critères de décision est la supériorité des tactiques et techniques démontrées par les compétiteurs.
217. Il y a quatre comportements interdits dans la Catégorie 1 et onze dans la Catégorie 2.
218. Des attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes sont une offense de Catégorie 1.
219. Normalement, Keikoku sera imposé quand l'opportunité de gagner du compétiteur est considérablement diminué par la faute de l'adversaire.
220. L'Entraîneur Principal d'une délégation peut présenter une protestation aux membres de l'Équipe arbitrale concernant un jugement.
221. Pour un Tatami en Kumité deux carrés du tatami sont inversés avec la partie rouge vers le haut, à une distance d'un mètre du centre du tatami pour former une limite entre les compétiteurs.
222. Les ficelles de la veste doivent être attachées.



World Karate Federation

223. Il est interdit d'utiliser des vestes sans ficelles.
224. Dans la compétition individuelle un compétiteur peut être remplacé par un autre compétiteur après le tirage au sort.
225. Pendant les finales, les entraîneurs masculins doivent porter un costume de couleur sombre, une chemise et une cravate.
226. Pendant les finales, les entraîneurs féminins peuvent choisir de porter une robe, un tailleur ou une combinaison d'une veste et une jupe de couleur sombre.
227. Pendant les finales, les entraîneurs féminines ne peuvent pas porter un couvre-tête à caractère religieux.
228. Le Marqueur de Score doit appeler le Superviseur du Match si le tableau électronique ne montre pas l'information correcte.
229. Les compétiteurs n'ont pas le droit à une période de temps de repos entre les rencontres, égale à la durée standard du match.
230. Passivité ne peut pas être octroyée pendant les 15 dernières secondes du match.
231. Passivité peut être octroyée pendant les 10 dernières secondes du match.
232. Le Kansa doit lever le drapeau et siffler si l'Arbitre octroie un score marqué par un compétiteur alors qu'il est hors du Tatami.
233. Saisir le bras de l'adversaire ou son karaté-gi avec une main est seulement autorisé pour essayer de réaliser immédiatement une technique valable ou une projection.
234. Saisir l'adversaire avec les deux mains n'est jamais autorisé pendant le match.
235. C'est le rôle du Responsable de Tatami de nommer l'équipe de l'analyse vidéo.
236. C'est le rôle du Superviseur de Match de nommer l'équipe de l'analyse vidéo.
237. Les Juges devront seulement signaler des points marqués et Jogai de leur propre initiative.
238. Le Kansa doit lever le drapeau et siffler si l'Arbitre donne un score marqué pour une technique réalisée après Yame ou après la fin du temps.
239. Les Juges signaleront leur jugement concernant les avertissements et pénalisations indiqués par l'Arbitre.
240. Les Juges peuvent signaler une Catégorie 2 quand un compétiteur est sorti l'aire de compétition.
241. L'Arbitre annoncera Yame quand un compétiteur saisit l'adversaire et ne réalise pas immédiatement une technique ou une projection.
242. Le Kansa doit lever le drapeau et siffler si le degré de contact de Cat. 1 que décide l'équipe n'est pas correct.
243. Quand un compétiteur saisit l'adversaire, l'Arbitre lui laissera quelques secondes pour que le compétiteur réalise une technique ou une projection.
244. Le Kansa n'a pas de vote ni d'autorité en termes de jugement à savoir si un vote est valable ou non.
245. L'Arbitre peut arrêter le match et octroyer un point sans l'opinion des Juges.
246. Si l'Arbitre n'appelle pas le docteur dans une situation de la règle des 10 secondes, le Kansa doit siffler et lever le drapeau.
247. L'équipe victorieuse est celle qui a la majorité des victoires à l'exception de celles gagnées par Senshu.



World Karate Federation

248. Les ceintures rouge et bleu ne doivent pas dépasser les trois quarts (3/4) de la longueur de la cuisse
249. Les entraîneurs féminines peuvent porter un couvre-tête à caractère religieux du type approuvé par la WKF par les arbitres et juges.
250. La pénalisation correcte pour simulation d'une blessure lorsque les juges ont déterminé que la technique a été marquée est Hansoku.
251. Il est permis de mettre jusqu'à trois élastiques discrets sur une unique queue de cheval.
252. La disqualification par Kiken signifie que les compétiteurs sont disqualifiés de cette catégorie, bien que cela n'affecte pas leur participation dans d'autres catégories.
253. Les compétiteurs ont droit à une période de temps de repos entre les combats, égale à la durée standard du combat. L'exception est dans le cas de changement de couleur d'équipement, où ce temps est prolongé à 5 minutes.
254. Dans tous les combats, si à la fin du temps les scores sont à égalité mais l'un des compétiteurs a obtenu « l'avantage du premier score marqué sans opposition (SENSHU) », celui-ci sera déclaré vainqueur.
255. Par « avantage du premier score marqué sans opposition (SENSHU) » on comprend qu'un compétiteur obtient le premier score sur l'adversaire sans que celui-ci n'ait aussi marqué un score avant le signal.
256. Dans les cas où les deux compétiteurs marquent un score avant le signal, aucun « avantage de premier score marqué sans opposition » ne sera octroyé et les deux compétiteurs auront encore la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard au cours du combat.
257. Dans le cas où un compétiteur chute, est projeté ou tombe d'un coup et ne se relève pas immédiatement, l'Arbitre appelle le Docteur et commence en même temps à compter à voix haute jusqu'à dix en le signalant du doigt à chaque seconde.
258. Un signal sonore sera donné par le chronométrateur, 15 secondes avant la fin réelle du combat et l'Arbitre annoncera « Atoshi Baraku ».
259. Le Kansa doit rester silencieux si l'Arbitre donne un avertissement ou pénalisation pour passivité pendant Atoshi Baraku.
260. Un combat individuel peut finir à égalité.