World Karate Federation

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION KATA ET KUMITÉ

EN VIGUEUR A PARTIR DU 1.1.2018

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION KATA ET KUMITÉ *1*

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION POUR LE KUMITÉ 4

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE 5

ARTICLE 3 : ORGANISATION DES COMPÉTITIONS KUMITÉ 7

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE ARBITRALE 9

ARTICLE 5 : DURÉE DU COMBAT 10

ARTICLE 6 : SCORE 10

ARTICLE 7 : CRITÈRES DE DÉCISION 13

ARTICLE 8 : COMPORTEMENT INTERDIT 15

ARTICLE 9 : AVERTISSEMENTS ET PÉNALISATIONS 18

ARTICLE 10 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION 20

ARTICLE 11 : PROTESTATIONS OFFICIELLES 21

ARTICLE 12 : POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS 24

ARTICLE 13 : DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DE MATCHS 27

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION KATA 30

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE 30

ARTICLE 3 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION KATA 30

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE DE JUGES 31

ARTICLE 5 : CRITÈRES DE DÉCISION 32

ARTICLE 6 : EXECUTION DES MATCHS 35

ARTICLE 7 : PROTESTATIONS OFFICIELLES 36

ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE 37

ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNES AVEC LES DRAPEAUX 39

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE 39

SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX 46

ANNEXE 3 : GUIDE PRATIQUE POUR LES ARBITRES ET LES JUGES 49

ANNEXE 4 : MARQUES DES POINTEURS 52

ANNEXE 5 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ 53

ANNEXE 6 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KATA 54

ANNEXE 7 : LE KARATÉ-GI 55

ANNEXE 8 : CHAMPIONNATS DU MONDE ; CONDITIONS & CATÉGORIES 56

ANNEXE 9 : GUIDE DE COULEURS DES PANTALONS DES ARBITRES ET JUGES 57

ANNEXE 10 : COMPÉTITION DE KARATÉ POUR LES MOINS DE 14 ANS 58

APPENDICE 11 : ANALYSE VIDÉO 60

APPENDICE 12 : FORMULAIRE OFFICIEL DE PROTESTATION 66

APPENDICE 12 : PROCÉDURES DE PESEE 67

APPENDICE 14 : EXEMPLE DE POULE (ROUND-ROBIN) 69

RÈGLEMENTS DE KUMITÉ

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION POUR LE KUMITÉ

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

2. L'aire de compétition doit être un carré formé de tatami homologué par la WKF, de 8 mètres de côté (mesure prise à l'extérieur), avec un mètre de plus comme zone de sécurité, tout autour. Il doit y avoir une zone de sécurité sans aucun obstacle de deux mètres sur chaque côté. Quand l'aire de compétition est surélevée, l'aire de sécurité devra avoir un (1) mètre de plus de chaque côté.

3. Deux carrés de tapis sont inversés avec la partie rouge au dessus à une distance d'un mètre du tapis central de l'aire de compétition, comme limite entre les adversaires. Quand le combat commence ou reprend, les compétiteurs se tiendront devant et au centre du tatami, l'un en face de l'autre.

4. L'Arbitre se placera au centre entre les deux carrés de tapis faisant face aux compétiteurs à une distance de deux mètres de l'aire de sécurité.

5. Chacun des Juges sera assis à un coin du tatami dans l'aire de sécurité. L'Arbitre pourra se déplacer tout autour du tatami, y compris l'aire de sécurité où les Juges sont assis. Chacun des Juges sera muni d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.

6. Le Superviseur du Match sera assis juste hors de l'aire de sécurité, derrière et à gauche ou à droite de l'Arbitre. Il/Elle sera muni d'un signal ou d'un drapeau rouge et d'un sifflet.

7. Le Superviseur du score sera assis à la table officielle de notation, entre le marqueur et le chronométreur.

8. Les Entraîneurs seront assis hors de la zone de sécurité, de leurs bords respectifs du côté du tatami, face à la table officielle. Lorsque la zone de compétition est surélevée, les entraineurs seront assis hors de la zone surélevée.

9. La bande de délimitation d'un mètre de l'aire de compétition doit être d'une couleur différente de celle du reste du Tatami.

   NOTE : Consulter également l'APPENDICE 5 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION KUMITE.

EXPLICATION :

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

II. *Les pièces du tatami utilisées devraient être antidérapantes là où elles sont en contact avec le sol, mais avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les pièces du tatami ne se séparent pas pendant la compétition car les espaces vides causent des blessures et constituent un danger. Celles-ci doivent être du type homologué par la WKF.*

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et leurs Entraîneurs doivent porter la tenue officielle conformément aux caractéristiques définies ci-après.

2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur ne se conformant pas à cette règle.

ARBITRES

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

2. La tenue officielle sera la suivante:
   Une veste blazer bleu marine, non croisée.
   Une chemise blanche à manches courtes.
   Une cravate officielle, portée sans épingle.
   Un cordon blanc discret pour le sifflet.
   Un pantalon gris clair, sans revers. (Annexe 9)
   Des chaussettes bleu foncé ou noires et des chaussons noirs pour le tatami.
   Les Arbitres et les Juges féminins peuvent porter des pinces à cheveux et un couvre-tête à caractère religieux du type approuvé par la WKF et des boucles d'oreille discrètes.
   Les Arbitres et Juges peuvent porter une alliance.

3. Dans le cas des Jeux Olympiques, des Jeux Olympiques de la Jeunesse, des Jeux continentaux ou autres évènements multisports, pour lesquels un uniforme spécial est fourni aux Arbitres aux frais du COL (Comité d'Organisation Local), dont l'aspect se réfère à cet évènement spécifique, l'uniforme officiel des Arbitres pourra être remplacé par l'uniforme commun, dès l'instant que l'organisateur de l'évènement le demandera par écrit à la WKF et que celle-ci l'y autorisera formellement.

COMPÉTITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter un karaté gi blanc sans franges, ni liserés, ni broderies, autres que ceux spécifiquement autorisés par le CE de la WKF. L'emblème national ou le drapeau du pays sera porté sur le côté gauche de la veste niveau poitrine sans dépasser une surface totale de 12 cm par 8 cm (voir Annexe 7). Seule la marque originale du fabricant du karaté gi peut être apposée sur le gi. De plus, un dossard d'identification, délivré par la Commission d'Organisation, sera porté au dos. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures rouge et bleue doivent avoir environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante telle qu'une fois nouées, elles dépassent de quinze (15) cm de chaque côté du nœud mais pas plus en longueur que les trois-quarts de la cuisse. Les ceintures doivent être de couleur plaine rouge et bleue pure sans liserés ni publicité ou des marques autres que celles de l'étiquette habituelle du fabricant.

2. Nonobstant ce qui est décrit au paragraphe 1 ci-dessus, le Comité Exécutif peut autoriser certaines étiquettes publicitaires ou marques de sponsors approuvés.

3. La veste, quand elle est attachée autour de la taille avec la ceinture, doit être d'une longueur minimale couvrant les hanches, mais ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les

compétitrices doivent porter un T-shirt tout blanc sous la veste du karaté gi. Les cordons de la veste doivent être noués. Il est interdit d'utiliser des vestes sans cordons.

4. La longueur maximale des manches de la veste ne doit pas dépasser le pli du poignet et ne doit pas être plus court que la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retroussées. Les cordons de la veste qui tiennent celle-ci en place doivent être noués au début du match. S'ils se déchirent au cours du match, il n'est pas nécessaire que le compétiteur change de veste.

5. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les deux-tiers du tibia sans dépasser les chevilles. Ils ne peuvent pas être retroussés.

6. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés de manière que leur longueur ne gêne pas le déroulement des combats. Le Hachimaki (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Si l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs ou trop sales, il/elle peut le disqualifier. Les barrettes à cheveux ainsi que toutes épingles métalliques sont interdites. Les rubans, bandeaux et autres décorations sont interdites. Un ou deux rubans en caoutchouc discrets sur une queue de cheval sont autorisés.

7. Les compétitrices peuvent porter un couvre-tête à caractère religieux du type approuvé par la WKF. Elles peuvent porter un couvre-tête tout noir couvrant les cheveux, mais pas la zone du cou.

8. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ne doivent pas porter d'objet métallique ou autre qui puisse blesser leurs adversaires. L'utilisation d'appareils dentaires métalliques doit être autorisée par l'Arbitre et le Médecin du tournoi. Le compétiteur sera entièrement responsable de toute blessure.

9. Les protections suivantes sont obligatoires :
   - 9.1. Les gants approuvés par la WKF, un compétiteur portera des gants rouges et l'autre portera des gants bleus.
   - 9.2. Le protège-dents.
   - 9.3. Le protecteur corporel approuvé par la WKF (pour tous les compétiteurs) ainsi que le protège-poitrine pour les athlètes féminins.
   - 9.4. Les protège-tibias approuvés par la WKF, un compétiteur portera des protège-tibias rouges et l'autre portera des protège-tibias bleus.
   - 9.5. Les protège-pieds approuvés par la WKF, un compétiteur portera des protège-pieds rouges et l'autre portera des protège-pieds bleus.

   Les coquilles sont facultatives mais, si elles sont portées, elles devront être du type homologué par la WKF.

10. Les lunettes sont interdites. Les lentilles souples peuvent être portées, sous la responsabilité du compétiteur.

11. Le port de tout appareil, vêtement ou équipement non autorisé est interdit.

12. Tous les éléments de protection doivent être homologués par la WKF.

13. C'est le devoir du Superviseur de Match de contrôler avant chaque match ou combat que les compétiteurs portent l'équipement homologué (dans le cas des Championnats Continentaux, Internationaux ou Nationaux, l'équipement homologué par la WKF devra être accepté et ne pourra pas être refusé).

14. L'utilisation de bandages, pansements ou de supports à la suite d'une blessure, doit être approuvée par l'Arbitre après l'avis du médecin du tournoi.

ENTRAÎNEURS

1. Pendant toute la compétition, les Entraîneurs doivent porter obligatoirement le survêtement officiel de leur Fédération Nationale et décliner leur identification officielle , à l'exception des combats pour médailles des évènements officiels de la WKF, où les Entraîneurs masculins doivent porter un costume sombre, une chemise et une cravate – tandis que les Entraîneurs féminins peuvent choisir de porter soit une robe, soit un tailleur ou un ensemble veste et jupe de couleur sombre. Les Entraîneurs féminins peuvent aussi porter un couvre-tête à caractère religieux approuvé par la WKF pour les arbitres et les juges.

EXPLICATION :

I. *Le compétiteur doit porter une seule ceinture, rouge pour AKA et bleue pour AO. Les ceintures de grade ne doivent pas être portées durant le combat.*

II. *Les protège-dents doivent être correctement ajustés.*

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

IV. *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leurs vestes.*

ARTICLE 3 : ORGANISATION DES COMPÉTITIONS KUMITÉ

1. Un tournoi de Karaté peut comprendre une compétition Kumité et/ou une compétition Kata.. La compétition Kumité peut, à son tour, se diviser en un combat individuel et en un match par équipes. Le combat individuel peut se subdiviser en catégories d'âge et de poids. Les catégories de poids se composent de combats. Le terme «combat» désigne aussi les compétitions individuelles en Kumité qui opposent par paires des membres d'une équipe de Kumité.

2. On appliquera le système d'élimination avec repêchage, sauf si un autre système spécifique est indiqué pour une compétition. Si c'est un système de poule qui est utilisé (round-robin), celui-ci devra suivre la structure indiquée à l'ANNEXE 14 : EXEMPLE DE POULE (ROUND-ROBIN).

3. Les procédures de pesage sont indiquées à l'ANNEXE 13 : PROCÉDURES DE PESAGE.

4. Dans la compétition individuelle, aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre après que le tirage au sort aura été réalisé.

5. Les compétiteurs individuels ou les équipes qui ne se présentent pas à leur appel, seront disqualifiés (KIKEN) dans la catégorie correspondante. Dans les matchs par équipes (team match) le score du combat qui n'aura pas lieu sera de 8-0 en faveur de l'autre équipe. La disqualification par KIKEN signifie que les compétiteurs sont disqualifiés de cette catégorie, mais cela n'affectera pas la participation dans d'autres catégories.

6. Les équipes masculines se composeront de sept membres, dont cinq combattront dans chaque tour. Les équipes féminines se composeront de quatre membres, dont trois combattront dans chaque tour.

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

   Avant chaque match, un représentant de l'équipe présentera à la table officielle un formulaire officiel définissant les noms et l'ordre de combat des compétiteurs membres de l'équipe. Les participants sélectionnés parmi les sept, ou quatre membres de l'équipe, et l'ordre de combat, peuvent changer à chaque tour, à condition que le nouvel ordre de combat soit communiqué avant le tour mais, une fois qu'il sera communiqué, il ne pourra plus être changé tant que le tour n'est pas terminé. L'équipe sera disqualifiée (SHIKKAKU) si un de ses membres ou son Entraîneur change sa composition ou l'ordre de combat sans le notifier par écrit avant le début du tour. Dans les matchs par équipes (team match), quand un compétiteur perd par Hansoku ou Shikkaku, tous les points qu'il aura seront ramenés à zéro et un score de 8-0 sera enregistrée pour ce combat en faveur de l'autre équipe.

<u>EXPLICATION :</u>

I. Un tour est une phase spécifique d'une compétition qui, en dernière instance, mène à l'identification des finalistes. Dans une compétition éliminatoire en Kumité, un tour élimine cinquante pour cent des compétiteurs qui y participent, les byes étant comptés comme compétiteurs. Dans ce contexte, le concept « tour » peut s'appliquer aussi à une phase éliminatoire primaire ou de repêchage. Dans le système de compétition par poule (round-robin), un tour permet à tous les compétiteurs de la poule de combattre contre tous les autres compétiteurs.

II. Noter que « un combat » se réfère à un combat individuel entre deux compétiteurs, tandis que « un match » est le total des combats entre les membres des deux équipes.

III. L'utilisation unique des noms des compétiteurs pose des problèmes de prononciation et d'identification. Les numéros d'identification de la WKF devront être assignés et utilisés.

IV. Lorsqu'elle s'aligne avant un match, une équipe doit présenter les compétiteurs qui réellement combattront dans ce tour. Les combattants non participants et l'Entraîneur ne s'aligneront pas, et devront rester assis à un endroit désigné pour eux.

V. Pour pouvoir entrer en compétition, les équipes masculines doivent présenter au moins trois compétiteurs et les équipes féminines au moins deux. Une équipe avec un nombre inférieur de compétiteurs à ceux qui ont été requis sera exclue du match (Kiken).

VI. Lorsqu'il annoncera une disqualification par KIKEN, l'Arbitre pointera son index vers le côté du compétiteur ou de l'équipe absent, en annonçant « Aka/Ao Kiken », puis « Aka/Ao no Kachi », et donnera le signal de Kachi (gagnant) au compétiteur ou à l'équipe adverse.

VII. Le formulaire d'ordre de combat peut être présenté par l'Entraîneur ou par un compétiteur désigné de l'équipe. Lorsque l'Entraîneur présente la feuille de compétition, il doit être clairement identifiable comme tel, sinon la liste pourrait être refusée. La liste doit inclure le nom du pays ou du club, la couleur de la ceinture allouée à l'équipe pour ce match ainsi que l'ordre des membres de l'équipe. Les noms des compétiteurs ainsi que leur numéro de dossard doivent être inclus ; le formulaire doit être signé par l'Entraîneur ou par une personne nommée.

VIII. Les Entraîneurs devront présenter à la table officielle leur accréditation avec celle de leur compétiteur ou équipe. L'Entraîneur devra s'asseoir sur la chaise fournie et ne devra pas intervenir par son action ou ses mots dans le bon déroulement du match.

IX. Si, par suite d'une erreur dans l'ordre de classement, combattent des compétiteurs en position erronée, le combat/match sera déclaré nul et non avenu quel que soit, résultat. Pour réduire ce type d'erreurs, le vainqueur de chaque combat/match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'Équipe Arbitrale sera composée d'un Arbitre (SHUSHIN), quatre Juges (FUKUSHIN) et un Superviseur de Match (KANSA).

2. Dans un combat de Kumité, l'Arbitre, les Juges et le Superviseur de Match (KANSA) ne doivent avoir la nationalité d'aucun des participants ni appartenir à la même Fédération Nationale qu'eux.

3. Distribution des Arbitres et Juges et assignation de l'équipe :

- Dans le cas des tours éliminatoires, le Secrétaire de la CA (Commission d'Arbitrage) fournira au technicien du système de logiciel qui manie le tirage au sort électronique, une liste incluant les arbitres et juges disponibles par Tatami. Cette liste sera dressée par le Secrétaire de la CA une fois que le tirage au sort des compétiteurs sera achevé et à la fin de la réunion d'information pour les Arbitres. Cette liste ne devra inclure que les Arbitres présents à la réunion d'information et devra obéir aux critères mentionnés plus haut. Ensuite, pour le tirage au sort des Arbitres, le technicien introduira la liste dans le système et 4 Juges, 1 Arbitre et 1 Superviseur de match (KANSA) pour chaque Tatami déployé seront assignés aléatoirement comme Équipe Arbitrale pour chaque combat.

- Dans le cas des combats pour médailles, les Responsables de Tatami fourniront au Président et au Secrétaire de la CA une liste contenant 8 officiels de leur propre Tatami après la fin du dernier combat des tours éliminatoires. Une fois que la liste est approuvée par le Président de la CA , celle-ci sera remise au technicien de logiciel pour qu'elle soit introduite dans le système. Le système assignera ensuite aléatoirement l'équipe arbitrale qui ne comprendra que 5 des 8 officiels de chaque tatami.

4. Par ailleurs, pour faciliter le déroulement des combats/matchs, 2 Responsables de Tatami, 1 Assistant du Responsable de Tatami, 1 Superviseur de Score et 2 Contrôleurs de Score seront nommées. Exceptionnellement, dans les compétitions olympiques, il n'y aura qu'1 Responsable de Tatami.

EXPLICATION :

I. Au démarrage d'un match de Kumité, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Les Juges 1 et 2 se tiennent debout à gauche de l'Arbitre et les Juges 3 et 4 se tiennent à sa droite.

II. Après l'échange traditionnel des saluts entre les compétiteurs et l'Équipe Arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitre se retournent en se faisant face, et tous se saluent. Ils vont tous ensuite occuper leurs positions.

III *Lors des changements de Juges, les Officiels sortants, à l'exception du Superviseur du Match, se replacent comme au début du combat ou du match, ils se saluent entre eux, puis quittent l'aire ensemble.*

IV. *Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et échangent leurs positions.*

V. *Dans les matchs par équipe et à condition que l'Équipe Arbitrale complète ait les qualifications requises, les positions de l'arbitre et des juges pourront alterner entre chaque combat.*

ARTICLE 5 : DURÉE DU COMBAT

1. La durée d'un combat de Kumité est limitée à trois minutes en Kumité Senior Masculin (individuels et par équipe). Pour les seniors féminins, les combats durent deux minutes. La durée pour les moins de 21 ans sera de trois minutes, pour les catégories masculines, et de deux minutes, pour les catégories féminines. Les combats cadets et juniors dureront deux minutes.

2. Le décompte du temps du combat commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois que l'Arbitre dit « YAME ».

3. Le chronométreur donnera des signaux au moyen d'un gong ou d'une sonnette clairement audible, pour indiquer « encore 15 secondes » et « fin de temps ». Le signal de « fin de temps » marque la fin du combat.

4. Les compétiteurs ont droit à un temps de repos entre les combats, égal à la durée standard du combat. L'exception est dans le cas de changement de couleur où ce temps sera étendu à 5 minutes.

ARTICLE 6 : SCORE

1. Les scores sont comme suit :

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

2. Des points sont attribués quand une technique est effectuée dans une zone de score selon les critères suivants :

a) Bonne forme
b) Attitude sportive
c) Application vigoureuse
d) Perception (ZANSHIN)
e) Timing approprié
f) Distance correcte

3. Un **IPPON** est attribué pour :

a) Coups de pieds Jodan.
b) Toute technique valable réalisée sur l'adversaire préalablement projeté ou ayant tombé.

4. **WAZA-ARI** est attribué pour:

   a) Coups de pied Chudan.

5. **YUKO** est attribué pour:

   a) Chudan ou Jodan Tsuki.
   b) Jodan ou Chudan Uchi.

6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes:

   a) Tête
   b) Face
   c) Cou
   d) Abdomen
   e) Poitrine
   f) Dos
   g) Côtés

7. On considère comme valable une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat. Une attaque, même effective, délivrée après un ordre de suspension ou arrêt du combat, ne sera pas comptabilisée et peut valoir une pénalisation au fautif.

8. Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée valable lorsque les deux compétiteurs sont hors de l'aire de compétition. Cependant, quand l'un des compétiteurs délivre une technique effective tout en étant encore dans l'aire de compétition (sur son adversaire en dehors de l'aire) et ceci, avant le commandement « YAME » de l'Arbitre, la technique est comptabilisée.

EXPLICATION :

Pour être comptabilisée, une technique doit être appliquée dans une zone de score valable comme définie dans le paragraphe 6 ci-dessus. La technique doit être contrôlée convenablement, en relation à la zone attaquée et doit satisfaire tous les 6 critères du paragraphe 2 ci-dessus.

VOCABULAIRE	CRITÈRES TECHNIQUES
Ippon (3 points) est attribué pour :	1. Coups de pieds Jodan. Jodan se définit comme le visage, la tête et le cou. 2. Toute technique valable réalisée sur un adversaire préalablement projeté, tombé de lui-même ou étant autrement hors de pied.
Waza-Ari (2 points) est attribué pour :	Coups de pieds Chudan. Chudan se définit comme l'abdomen, la poitrine, le dos et les côtés.
Yuko (1 point) est attribué pour :	1. Tout coup de poing (Tsuki) effectué sur une des sept zones valables. 2. Tout coup (Uchi) effectué sur une des sept zones valables.

I. *Pour des raisons de sécurité, les projections où l'adversaire est saisi au-dessous de la ceinture, projeté sans être retenu, ou projeté dangereusement, ou lorsque le point de pivot est au dessus de la hanche, sont interdites et elles peuvent valoir un avertissement ou une pénalité au fautif. Les exceptions à cela sont les techniques conventionnelles de balayages de jambes du Karaté où il n'est pas nécessaire que l'adversaire soit retenu pendant l'exécution du balayage, comme de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Après qu'une projection a été exécutée, le compétiteur essaie immédiatement d'effectuer une technique valable.*

II. *Quand un compétiteur est projeté règlementairement, quand il glisse, tombe ou-lorsque pour tout autre motif, son torse touche le tatami et qu'il est marqué par son opposant, le score IPPON sera attribué.*

III. *Selon les concepts du Karaté traditionnel, on dit q'une technique réalisée avec une « **Bonne Forme** », , contient les caractéristiques lui conférant une probable efficacité.*

IV. *Une **« Attitude Sportive** » est un élément essentiel de la « Bonne Forme » et se réfère à une concentration élevée au moment où la technique est exécutée.*

V. ***«Application Vigoureuse »** définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une volonté évidente de réussite.*

VI. ***Zanshin** est le critère le plus souvent négligé lors de l'exécution d'une technique. C'est l'état d'engagement continu du compétiteur qui lui permet de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. C'est-à -dire, il/elle ne tourne pas la tête ailleurs pendant l'exécution de la technique et continue à faire face à son adversaire après ladite action.*

VII. *-**« Bon Timing »** signifie exécuter une technique au moment précis où elle aura le plus d'effet potentiel possible.*

VIII. *La **« Distance Correcte »** signifie également exécuter une technique est à la distance précise où elle aura le plus d'effet potentiel possible. Donc, siune technique est exécutée au moment où l'adversaire se déplace rapidement, l'effet potentiel produit par ce coup est réduit.*

IX. ***La Distance** se rapporte au point où arrive la technique achevée ou près de la cible. Un coup de poing ou un coup de pied arrivant entre l'effleurement de la peau et 5 centimètres du visage, de la tête ou du cou peut être considéré comme ayant une distance correcte. Cependant, les techniques Jodan qui arrivent dans une distance de 5 centimètres de la cible, sans que l'adversaire n'ait effectué aucune tentative de blocage ou d'esquive, seront comptabilisées, sous réserve qu'elles remplissent les autres critères. Dans les compétitions Cadet et Junior aucun contact à la tête, au visage ou au cou n'est autorisé autre qu'une très légère touche (auparavant appelé « effleurement de peau ») pour les coups de pied Jodan et la distance de score est augmentée jusqu'à 10 centimètres.*

X. *Une technique non valable est une technique non valable, quel que soit le point d'impact ou quelle que soit la façon dont elle a été effectuée. Une technique avec une déficience dans la bonne forme ou qui manque de puissance, ne sera pas comptabilisée.*

XI. *Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles arrivent au-dessus du bassin. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. Cependant, aucun contact à la gorge n'est permis, quand bien même une technique parfaitement contrôlée et qui ne touche pas peut être comptabilisée.*

XII. *Une technique bien effectuée au niveau des omoplates peut être comptée. Par contre, la zone de l'épaule délimitée par la jonction du bras avec l'omoplate et la clavicule n'est pas valable.*

XIII. *Le signal annonçant la fin du combat met fin aux possibilités de marquer des points, même lorsque l'Arbitre n'a pas immédiatement, par inadvertance, arrêté le combat. Cependant, des sanctions peuvent toujours être imposées. Celles-ci peuvent être imposées par l'Équipe Arbitrale après un combat, jusqu'au moment où les compétiteurs quittent l'aire de compétition après la fin du combat. Après cela, des sanctions peuvent être imposées mais alors uniquement par la Commission Disciplinaire et Juridique.*

XIV. *Quand deux compétiteurs exécutent des techniques valables au même moment, le critère du « Bon Timing » n'est pas atteint et le jugement correct est de ne pas octroyer de point. Toutefois, les deux compétiteurs peuvent recevoir des points pour leurs techniques respectives si chacun d'eux a deux drapeaux en sa faveur et les techniques sont exécutées avant « Yame » et le signal de temps.*

XV. *Si un compétiteur marque des points avec plus d'une technique consécutive avant que le combat ne soit arrêté, le compétiteur recevra les points pour la technique ayant le plus de valeur en points, indépendamment de la séquence des techniques exécutées. Par exemple, si un coup de pied venait après un coup de poing efficace, les points pour le coup de pied seront octroyés, sans tenir compte si le coup de poing a marqué premièrement, puisque le coup de pied a une valeur supérieure.*

ARTICLE 7 : CRITÈRES DE DÉCISION

Le résultat d'un combat est défini lorsqu'un compétiteur a un clair avantage de huit points sur son adversaire, ou quand à la fin du temps de combat il a le nombre de points le plus élevé, il a l'avantage du premier marquage de points sans opposition (SENSHU) ou bien sur décision (HANTEI) ou lorsque son adversaire obtient un HANSOKU, un SHIKKAKU ou un KIKEN.

1. Aucun combat individuel ne peut finir sur une déclaration d'égalité. C'est seulement en compétition par équipe, lorsqu'un combat se termine sur une égalité de points, ou sans points marqués et qu'aucun des compétiteurs n'a obtenu SENSHU, que l'Arbitre annoncera égalité (HIKIWAKE).

2. Dans tout combat, en cas d'égalité de points après le temps complet du combat, si un des compétiteurs a obtenu « l'avantage du premier marquage de points sans opposition (SENSHU) », celui-ci sera déclaré vainqueur. Dans tout combat individuel où aucun point n'a été obtenu par aucun compétiteur, ou en cas d'égalité de points sans qu'aucun compétiteur n'ait obtenu «l'avantage du premier marquage de points sans opposition (SENSHU) », la décision sera prise par le vote final des quatre Juges et de l'Arbitre, chacun devant exprimer son vote. Une décision en faveur de l'un ou l'autre compétiteur est obligatoire et celle-ci sera prise selon les critères suivants :
   a) L'attitude, l'esprit combatif et la force démontrée par les compétiteurs.
   b) La supériorité des tactiques et techniques déployées.
   c) Lequel des compétiteurs a commencé la plupart des actions.

3. Si un compétiteur qui avait obtenu un SENSHU reçoit un avertissement de Catégorie 2 pour avoir évité le combat par les incidents suivants : Jogai, fuir, agripper, lutter, pousser ou rester poitrine contre poitrine quand il reste moins de 15 secondes pour que s'achève le combat, le compétiteur perdra automatiquement cet avantage. Alors l'arbitre montrera d'abord le signe de l'avertissement applicable, lui fera suivre le signe du SENSHU, puis finalement le signe d'annulation

(TORIMASEN) pour demander le soutien des juges. Si l'Arbitre reçoit le soutien d'au moins deux drapeaux, il répètera les signaux accompagnés chacun d'un ordre verbal.

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.

Dans les 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.

4. L'équipe vainqueur est celle qui a obtenu le plus de combats gagnés, y compris ceux gagnés par SENSHU. Dans le cas où les deux équipes ont le même nombre de victoires, alors l'équipe vainqueur sera celle qui a le plus de points, en faisant l'addition des combats gagnés et perdus. La *différence* maximale de points enregistrée dans chaque combat sera de huit.

5. Lorsque les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, alors il y aura un autre combat décisif. Chaque équipe pourra désigner n'importe lequel des compétiteurs de son équipe pour le combat supplémentaire sans tenir compte du fait que cette personne 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 pour le combat supplémentaire sera basée sur HANTEI, conformément au même processus que pour les combats individuels. Le résultat du HANTEI pour le combat supplémentaire déterminera donc le résultat du match entre les équipes.

6. Dans le cas de matchs par équipes, quand une équipe obtient des victoires suffisantes dans les combats ou obtient assez de points pour-être le vainqueur attitré, alors le match est déclaré terminé et il n'y aura pas d'autres combats.

7. Dans les cas où tous les deux AKA et AO sont disqualifiés dans le même combat par Hansoku, les adversaires prévus pour le prochain tour gagnent par bye (et aucun résultat n'est annoncé), sauf si la double disqualification est appliquée dans un combat pour une médaille, dans ce cas-là, le vainqueur est déclaré par Hantei.

<u>EXPLICATION :</u>

I. *Quand le résultat d'un combat est décidé par vote(HANTEI) à la fin d'un combat non concluant,, l'Arbitre devra sortir de l'aire de compétition et annoncer « HANTEI », puis donnera un coup de sifflet en deux tons. Les Juges donneront leur opinion au moyen des drapeaux et l'Arbitre votera en même temps par un signe de la main. Alors l'Arbitre donnera un bref coup de sifflet, retournera à sa position d'origine, annoncera la décision et il indiquera alors le vainqueur selon la procédure normale.*

II. *« L'avantage du premier marquage de points sans opposition » (SENSHU) signifie que l'un des compétiteurs a terminé le premier essai de marquage de points sur son adversaire sans que celui-ci aussi ne marque avant le signe. Dans les cas où les deux compétiteurs marquent avant le signal, aucun «avantage du premier marquage de points sans opposition » ne sera octroyé et les deux compétiteurs gardent la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard au cours du combat.*

ARTICLE 8 : COMPORTEMENT INTERDIT

Il existe deux catégories de comportement interdit, Catégorie 1 et Catégorie 2.

CATÉGORIE 1

1. Les *techniques* qui entraînent un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué, et les techniques qui entrent en contact avec la gorge.
2. Les attaques aux bras ou aux jambes, à l'aine, aux articulations ou au cou-de-pied.
3. Les attaques au visage avec techniques de main ouverte.
4. Les techniques de projection dangereuses ou interdites.

CATÉGORIE 2

1. Feindre une blessure ou exagérer l'importance d'une blessure.
2. Sorties volontaires de l'aire de compétition (JOGAI) non occasionnées par l'adversaire.
3. Tout comportement dangereux de la part d'un compétiteur, qui démontre un manque d'égard pour sa propre sécurité, pouvant ainsi être blessé par son adversaire (MUBOBI).
4. Éviter le combat comme un moyen privant à l'adversaire l'opportunité de marquer.
5. Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat (ne peut pas être octroyé dans les 15 dernières secondes du combat).
6. Pousser, lutter, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans essayer une technique valable ou une projection.
7. Saisir l'adversaire avec les deux mains pour des raisons autres que projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied.
8. Saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une seule main sans essayer immédiatement après une technique valable ou une projection.
9. Techniques qui lors de leur exécution ne peuvent pas être contrôlées, en ce qui concerne la sécurité de l'adversaire et des attaques dangereuses et sans contrôle.
10. Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes.
11. Parler ou provoquer l'adversaire, désobéir aux ordres des Arbitres ou tout comportement discourtois envers les Arbitres ou d'autres fautes de comportement.

<u>EXPLICATION :</u>

I. *La compétition de karaté est un sport, c'est pour cette raison que les techniques les plus dangereuses sont interdites et que toutes les techniques doivent être contrôlées. Les compétiteurs adultes entraînés peuvent supporter de forts impacts sur leurs muscles, tels que les abdominaux, cependant la tête, le visage, le cou, l'aine et les articulations restent particulièrement vulnérables aux blessures. C'est pour cette raison que toute technique conduisant à des blessures doit être pénalisée, sauf lorsque celle-ci sera provoquée par le récepteur. Les compétiteurs doivent réaliser toutes les techniques en bonne forme et de façon contrôlée. Si ce n'est pas le cas, indépendamment de la technique mal utilisée, il faudra donner un avertissement ou une pénalisation. Dans les compétitions Cadet et Junior il faudra faire particulièrement attention.*

II. ***CONTACT AU VISAGE – SENIORS :*** *Pour les compétitions Seniors, une "touche" contrôlée, légère et sans blessure, en contact avec le visage, la tête et le cou est permis (le contact avec la gorge est interdit). Lorsque l'Arbitre considèrera que le contact est trop fort, sans toutefois diminuer les chances du compétiteur de gagner, il donnera un avertissement (CHUKOKU). Un deuxième contact dans les mêmes circonstances, conduira à une pénalisation par KEIKOKU. Une nouvelle infraction sera pénalisée par HANSOKU CHUI. Tout contact postérieur, même*

non assez significatif pour réduire la capacité de l'adversaire de gagner, sera pénalisé avec HANSOKU.

III. ***CONTACT AU VISAGE – CADETS ET JUNIORS :*** *Dans le cas des compétiteurs Cadets et Juniors aucun contact au visage, à la tête ou au cou ne sera permis avec des techniques de main. Tout contact, qu'importe l'intensité, sera pénalisé selon le paragraphe II ci-dessus, sauf s'il a été causé par le récepteur (MUBOBI). Les coups de pied Jodan pourront s'effectuer avec un contact ultra léger (« touche à la peau ») et être validés comme marqués. Tout contact plus fort qu'un effleurement de la peau entraînera un avertissement ou une pénalisation, sauf s'il a été causé par le récepteur (MUBOBI). Dans le cas des compétiteurs de moins de 14 ans, consulter aussi l'ANNEXE 10 Pour d'autres restrictions.*

IV. *L'Arbitre doit continuer à observer le compétiteur blessé jusqu'à la reprise du combat. Un laps de temps avant de donner un jugement permet la manifestation des symptômes de la blessure comme le saignement de nez. L'observation révèlera aussi tout effort des compétiteurs d'aggraver une légère blessure pour un avantage tactique. Par exemple, le fait de souffler avec force par un nez blessé ou se frotter fortement le visage.*

V. *Les blessures préexistantes peuvent produire des symptômes hors de toutes proportions par rapport à l'importance du contact effectué et les Arbitres doivent prendre cela en compte lorsqu'ils décident des pénalisations pour un contact visiblement excessif. Par exemple, ce qui paraît être un contact relativement léger, pourrait entraîner que l'adversaire ne soit pas en état de continuer en raison de l'effet cumulé d'une blessure provenant d' un combat antérieur. Avant le début d'un match ou d'un combat, le Manager de Tatami doit examiner les fiches médicales et s'assurer que les compétiteurs sont en état de combattre. L'Arbitre doit être informé si un compétiteur a été traité antérieurement pour blessure.*

VI. *Les compétiteurs qui exagèrent leur réaction à un contact léger afin que l'Arbitre pénalise leur adversaire, comme par exemple, qui se saisissent le visage ou tombent sans nécessité, seront immédiatement pénalisés.*

VII. *Feindre une blessure, qui n'existe pas, est une infraction grave aux règlements. SHIKKAKU, sera imposé aux compétiteurs simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il tombe et se roule par terre alors que sa blessure, de toute évidence, n'est pas proportionnelle à son comportement exagéré, après examen par un médecin neutre.*

VIII. *L'exagération de l'effet d'une blessure réelle est moins sérieuse, mais elle sera quand même considérée comme une conduite inacceptable ; donc le premier cas d'exagération recevra un avertissement d'au moins HANSOKU CHUI. Les exagérations plus sévères comme tituber, tomber au sol, se lever et retomber etc. pourront recevoir directement une pénalisation de HANSOKU selon la gravité de l'infraction.*

IX. *Lorsqu'un compétiteur reçoit un SHIKKAKU pour avoir simulé une blessure, il doit être retiré de l'aire de compétition et remis directement entre les mains de la Commission Médicale de la WKF, qui procèdera immédiatement à son examen médical. La Commission Médicale soumettra son rapport à la Commission d'Arbitrage, avant la fin des Championnats. A son tour, la Commission d'Arbitrage soumettra son rapport au CE (Comité Exécutif) au cas où elle estime nécessaire une sanction ultérieure. Les compétiteurs qui simulent une blessure s'exposent aux pénalisations les plus sévères, allant jusqu'à et incluant la suspension à vie pour les cas de récidive.*

X. *La gorge est une zone particulièrement vulnérable et même le plus léger contact doit être averti ou pénalisé, sauf s'il est occasionné par le récepteur.*

XI. *Il y a deux types de technique de projection. Les techniques « conventionnelles » - balayage de jambes en karaté comme de ashi barai, ko uchi gari, etc., où l'adversaire est déséquilibré par balayage ou projeté sans être saisi au préalable – et les projections où l'adversaire doit être saisi par une main ou assujetti. La seule instance où une projection pourra être réalisée par une saisie de l'adversaire avec les deux mains est en attrapant sa jambe pendant un coup de pied. Le point de pivot de la projection ne doit pas être au-dessus du niveau des hanches du projeteur, et l'adversaire doit être tenu jusqu'à la fin de la chute pour qu'il puisse tomber d'une façon sûre. Les projections au-dessus des épaules comme seoi nage, Kata guruma etc., sont expressément interdites de même que les projections nommées « de sacrifice», telles que tomoe nage, sumi gaeshi etc. Il est également interdit de saisir l'adversaire au-dessous de la taille, de le soulever et le projeter ou de se baisser pour lui saisir les jambes. Si un adversaire est blessé lors d'une technique de projection, les Juges décident s'il y a une pénalisation.*

Le compétiteur peut saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une main pour réaliser une technique de projection ou une technique directe valable – mais il ne peut pas prolonger la saisie pour des techniques continuées. Saisir avec une main quand on réalise immédiatement une technique valable ou une projection ou éviter une chute. Saisir avec les deux mains est seulement autorisé pour attraper la jambe de l'adversaire pendant un coup de pied et le faire chuter.

XII. *Les techniques de main ouverte au visage sont interdites, étant des techniques dangereuses pour la vue de l'adversaire.*

XIII. *Un JOGAI est accordé lorsqu'un pied ou une quelconque partie du corps d'un compétiteur touche la partie extérieure de l'aire de compétition. L'exception existe quand le compétiteur est physiquement poussé ou projeté hors de l'aire par son adversaire. Veuillez noter qu'un avertissement devra s'appliquer pour le premier cas de JOGAI. La définition de JOGAI n'est plus « sorties répétées », mais tout simplement « sorties non occasionnées par l'adversaire ». Pourtant, s'il ne reste que moins de quinze secondes pour la fin du combat, l'Arbitre octroiera, au minimum directement HANSOKU CHUI au fautif.*

XIV. *Un compétiteur qui réalise une technique valable et ensuite sort de l'aire avant que l'Arbitre annonce « YAME » obtiendra la valeur du point et Jogai ne sera pas annoncé. Si l'attaque n'est pas valable, Jogai sera annoncé.*

XV. *Lorsqu'AO sort juste après qu'AKA obtient des points avec une attaque valide, « YAME » sera immédiatement annoncé après l'accord du point et la sortie d'AO ne sera pas enregistrée.*

Si AO sort, ou sort lors de la marque par AKA (avec AKA dans l'aire), AKA obtiendra le point, et AO aura la pénalisation par Jogai.

XVI. *Il est important de bien comprendre que « éviter le combat » se rapporte à une situation où le compétiteur essaie d'empêcher l'adversaire d'avoir l'opportunité de marquer des points en utilisant un comportement qui fait perdre du temps. Le compétiteur qui recule constamment sans faire face à l'adversaire, qui l'attrape, qui fait obstacle ou qui sort de l'aire plutôt que de permettre à son adversaire d'avoir l'opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. Cette situation arrive souvent durant les dernières secondes d'un combat. Quand cela se produit alors qu'il reste quinze secondes ou plus de combat et que le compétiteur n'a pas un avertissement préalable de Catégorie 2, l'Arbitre doit avertir le fautif avec CHUKOKU. Une pénalisation KEIKOKU sera imposée seulement s'il a eu une ou plusieurs infractions de la Catégorie 2 préalablement. Cependant, quand il reste moins de quinze secondes, l'Arbitre annonce directement une pénalisation pour le fautif avec HANSOKU CHUI (même s'il y a eu au préalable ou non un KEIKOKU de Catégorie 2). Lorsqu'il y a eu au préalable un HANSOKU CHUI de la Catégorie 2, l'Arbitre pénalisera l'infracteur avec HANSOKU et*

accordera la victoire du combat à l'adversaire. Cependant, l'Arbitre devra s'assurer que le comportement du compétiteur n'est pas une mesure défensive due au comportement téméraire ou dangereux de son adversaire, et dans ce cas c'est l'adversaire qui doit être averti ou pénalisé.

XVII. La passivité fait référence à des situations où les deux adversaires n'essaient pas de marquer avec des techniques pendant une période de temps prolongée.

XVIII. Un exemple de MUBOBI est une situation dans laquelle un compétiteur lance une attaque, sans égard par rapport à sa propre sécurité. Certains compétiteurs se lancent dans une attaque par coup de poing, et sont dans l'incapacité de bloquer un contre. De telles attaques ouvertes constituent des cas de MUBOBI et ne peuvent pas compter. D'une manière théâtrale, certains compétiteurs se détournent immédiatement après un coup en manifestant leur domination pour faire preuve qu'ils ont marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Le but de cette manœuvre est d'attirer l'attention de l'Arbitre sur leur technique. Cela constitue aussi un acte évident de Mubobi. Quand le fautif reçoit un contact excessif et/ou est blessé, l'Arbitre imposera une pénalisation ou un avertissement de la Catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire.

XIX. Lorsqu'un membre d'une délégation officielle a un comportement discourtois, la disqualification du tournoi peut être annoncée pour le compétiteur, pour toute l'équipe ou toute la délégation.

ARTICLE 9 : AVERTISSEMENTS ET PÉNALISATIONS

CHUKOKU : CHUKOKU est imposé pour une première infraction mineure pour la catégorie correspondante.

KEIKOKU : KEIKOKU est imposé pour une deuxième infraction pour cette catégorie ou pour des infractions pas assez importantes pour mériter HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI : C'est un avertissement de disqualification qui est donné normalement pour des infractions qui ont déjà reçus KEIKOKU au cours du combat. Il peut aussi être donné directement pour des infractions sérieuses ne méritant pas HANSOKU.

HANSOKU : C'est la pénalisation de disqualification pour une infraction très sérieuse ou après que HANSOKU CHUI a déjà été donné. Dans les matchs par équipes, le score du compétiteur pénalisé sera remis à zéro et celui de l'adversaire porté à huit points.

SHIKKAKU : C'est une disqualification pour tout le tournoi, y compris les autres catégories dans lesquelles s'est inscrit l'infracteur. Le SHIKKAKU peut être invoqué, lorsqu'un compétiteur refuse d'obéir aux ordres de l'Arbitre, agit malicieusement, ou commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté lorsque d'autres actions sont considérées comme violant les règles ou l'esprit du tournoi. Dans les matchs par équipes, le score du compétiteur pénalisé sera remis à zéro et celui de l'autre compétiteur sera porté à huit points.

EXPLICATION :

I. *Il y a trois niveaux d'avertissement : CHUKOKU, KEIKOKU et HANSOKU CHUI. Un avertissement est une correction donnée au compétiteur spécifiant que le compétiteur a violé le règlement de compétition, mais sans octroyer une pénalisation immédiatement.*

II. *Il y a deux niveaux de pénalisations : HANSOKU et SHIKKAKU, les deux disqualifient le compétiteur violant les règlements du i) combat (HANSOKU) - ou ii) du combat et tout le tournoi (SHIKKAKU). En cas de SHIKKAKU la Commission Légale et Disciplinaire pourra imposer d'autres sanctions.*

III. *Les avertissements de la Catégorie 1 et de la Catégorie 2 ne se cumulent pas entre eux.*

IV. *Un avertissement peut être imposé directement pour une infraction au règlement, mais une fois qu'il est donné, la récidive dans cette catégorie d'infraction doit être accompagnée d'une augmentation de la gravité de l'avertissement ou de la disqualification, selon ce qui convient. Par exemple, il n'est pas possible de donner un avertissement pour un contact excessif et ensuite de donner un autre avertissement du même niveau pour une seconde faute de contact excessif.*

V. *CHUKOKU est normalement octroyé pour la première instance d'une infraction qui n'a pas diminué les possibilités d'un compétiteur par la faute de son adversaire.*

VI. *KEIKOKU est normalement octroyé lorsque les possibilités de victoire du compétiteur sont légèrement diminuées (de l'avis des Juges) par la faute de son adversaire.*

VII. *Un HANSOKU CHUI peut être imposé directement, ou après un KEIKOKU, lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est considérablement diminué (de l'avis des Juges) par la faute de son adversaire.*

VIII. *Un HANSOKU est imposé pourdes avertissements cumulés, mais celui-ci peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque la possibilité de victoire d'un compétiteur est virtuellement réduite à néant (de l'avis des Juges) par la faute de son adversaire.*

IX. *Tout compétiteur qui reçoit HANSOKU pour avoir provoqué des blessures et qui, de l'avis des Juges et du Responsable de Tatami, a agi sans précaution ou dangereusement, ou si l'on considère qu'il n'a pas la capacité de contrôle nécessaire pour la compétition de la WKF, sera rapporté à la Commission d'Arbitrage. Celle-ci décidera si le compétiteur doit être suspendu pour le reste de la compétition et/ou pour des compétitions postérieures.*

X. *Un SHIKKAKU peut être imposé directement, sans avertissement préalable d'aucune nature. Lorsque l'Arbitre estime qu'un compétiteur s'est conduit dans l'intention de nuire, qu'il ait ou non causé des blessures à son adversaire, la pénalisation la plus appropriée est SHIKKAKU et non pas HANSOKU.*

XI. *Si l'Arbitre considère qu'un Entraîneur interfère dans le cours d'un combat, il arrêtera le combat (YAME), s'approchera de l'Entraîneur et lui montrera le signe de comportement discourtois. L'Arbitre fera ensuite reprendre le combat (TSUZUKETE HAJIME). Si l'Entraîneur continue d'intervenir, l'Arbitre arrêtera le combat, s'approchera de l'Entraîneur et lui demandera de quitter le tatami. L'Arbitre ne fera pas reprendre le combat tant que l'Entraîneur n'aura pas quitté l'aire du Tatami. Cela n'est pas considéré comme une situation de SHIKKAKU et l'expulsion de l'Entraîneur ne sera que pour ce combat.*

XII. L'annonce du SHIKKAKU doit être publique.

ARTICLE 10 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION

1. KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés, ne peuvent pas continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur ordre de l'Arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable. L'abandon par KIKEN est la disqualification de ce(s) compétiteur(s) de la catégorie correspondante, mais cela n'affecte pas la participation dans d'autres catégories.

2. Lorsque deux compétiteurs se blessent l'un et l'autre, ou souffrent des effets d'une blessure arrivée précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points. Dans les combats individuels, en cas d'égalité de points, une décision par HANTEI sera prise, sauf si un des compétiteurs avait SENSHU. Dans des matchs par équipes, l'Arbitre annonce une égalité (HIKIWAKE), sauf si un des compétiteurs avait un SENSHU. Si cela arrive au cours d'un combat additionnel pour décider d'un match d'équipe, la décision sera prise par vote (HANTEI), sauf si l'un des compétiteurs avait un SENSHU.

3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer à combattre par le médecin du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.

4. Un compétiteur blessé, qui gagne un combat par disqualification due à une blessure, ne peut combattre à nouveau dans le championnat, qu'avec l'autorisation du médecin du tournoi.

5. Quand un compétiteur est blessé, l'Arbitre devra tout de suite arrêter le combat et appeler le médecin. Le médecin n'est-autorisé qu'à diagnostiquer et traiter la blessure.

6. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant un combat et nécessite un traitement médical, il aura trois minutes pour recevoir le traitement. Lorsque le traitement médical n'est pas achevé dans ce délai, l'Arbitre doit décider si le compétiteur est apte à combattre (Article 13, Paragraphe 8d) ou s'il doit y avoir plus de temps pour le traitement.

7. Tout compétiteur qui chute, est projeté, ou abattu, et qui ne se remet pas complètement sur ses pieds dans les dix secondes, sera considéré comme inapte à poursuivre le combat et sera automatiquement retiré de tous les événements de Kumité du tournoi. Dans le cas où un compétiteur chute, est projeté ou abattu 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 anglais en le signalant du doigt à chaque seconde. D'ailleurs il signale au chronométreur d'arrêter le chrono. Dans tous les cas où le compte des 10 secondes a commencé, on devra demander au médecin d'examiner le compétiteur avant que le combat puisse reprendre. Pour les incidents sous la règle des 10 secondes, le compétiteur pourra être examiné sur le tatami.

EXPLICATION :

I. Lorsque le médecin déclare que le compétiteur n'est pas en état de combattre, ceci doit être clairement inscrit sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.

II. *Un compétiteur peut remporter la victoire par disqualification de son adversaire pour infractions mineures de Catégorie 1 accumulées. Il est possible que le vainqueur ne souffre d'aucune blessure grave.*

III. *L'Arbitre doit appeler le médecin lorsqu'un compétiteur est blessé et a besoin de traitement médical en levant sa main et appelant à haute voix « docteur ».*

IV. *Si le compétiteur blessé est physiquement capable, il doit être dirigé hors du tatami pour l'examen et le traitement par le médecin.*

V. *Le médecin doit faire des recommandations de sécurité, uniquement lorsqu'elles ont un rapport avec le traitement médical adéquat du compétiteur blessé.*

VI. *Les Juges décideront du vainqueur sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.*

VII. *Dans les matchs par équipes, lorsqu'un compétiteur d'une équipe reçoit KIKEN ou qu'il est disqualifié (HANSOKU ou SHIKKAKU), son score sera remis à zéro et celui de l'adversaire sera porté à huit points.*

ARTICLE 11 : PROTESTATIONS OFFICIELLES

1. Personne ne peut protester auprès de l'équipe arbitrale à propos de ses Jugements.

2. Si une procédure arbitrale enfreint le règlement, l'Entraîneur du compétiteur ou son représentant officiel sont les seuls autorisés à présenter une réclamation.

3. La protestation sera faite par écrit et soumise immédiatement après le combat qui l'aura occasionnée (la seule exception à cette règle est lorsque cette protestation concerne un mauvais fonctionnement administratif. Le Responsable du Tatami devrait être immédiatement averti si une erreur administrative se produisait).

4. La protestation doit être soumise à un représentant du Jury d'Appel. En temps voulu, le Jury réexaminera les circonstances qui ont amené cette plainte. En considérant tous les faits disponibles, il rédigera un rapport et sera habilité à agir en conséquence.

5. Toute protestation qui se réfère à l'application du règlement sera annoncée par l'Entraîneur dans la minute qui suit la fin du combat. L'Entraîneur demandera au Responsable du Tatami le formulaire de réclamation officiel et disposera de quatre minutes pour le remplir, le signer et le remettre au Responsable du Tatami, avec la taxe correspondante. Le Responsable du Tatami remettra immédiatement le formulaire de protestation rempli à un représentant du Jury d'Appel qui disposera de cinq minutes pour prendre une décision.

6. Le plaignant doit verser une taxe de protestation selon les conventions du CE de la WKF, ainsi que la plainte auprès du Jury d'Appel.

7. Composition du Jury d'Appel

Le Jury d'Appel est composé de trois Arbitres seniors désignés par la Commission d'Arbitrage (CA). Il ne pourra pas y avoir deux membres de la même fédération nationale. La Commission d'Arbitrage (CA) désignera également trois membres additionnels numérotés de 1 à 3 qui remplaceront automatiquement tous membres originels du Jury d'Appel en cas de conflit d'intérêts, lorsque le membre du Jury aura la même nationalité ou une relation familiale par le sang ou

conjugale avec l'une des parties impliquées dans l'incident, y compris tous les membres de l'équipe arbitrale en relation avec l'incident de la protestation.

8. Procédure d'évaluation d'appels

La partie recevant la plainte a la responsabilité de convoquer le Jury d'appel et de verser le montant du dépôt de plainte auprès du Trésorier.

Une fois qu'il est convoqué, le Jury d'Appel fera les enquêtes et les recherches qu'il considèrera pertinentes pour justifier la protestation. Chacun des membres est obligé de donner son opinion sur la validité de la protestation. Il n'est pas possible de s'abstenir.

9. Protestations refusées

Si une plainte est considérée injustifiée, le Jury d'Appel désignera un de ses membres pour qu'il annonce oralement au plaignant que sa protestation a été refusée. Il marquera sur le document original « REFUSÉE » et chacun des membres du Jury d'Appel signera la plainte avant de la transmettre au trésorier qui, à son tour, la transmettra au Secrétaire Général.

10. Protestations acceptées

Si une plainte est acceptée, le Jury d'Appel se mettra en contact avec la Commission d'Organisation (CO) et la Commission d'Arbitrage (CA) pour prendre les mesures pratiques possibles pour résoudre la situation, telles que :

- Changer les décisions antérieures contraires au règlement
- Annuler les résultats des combats affectés dans le groupe depuis le point antérieur à l'incident
- Reprendre les combats affectés par l'incident
- Recommander à la CA d'évaluer pour sanction les Arbitres impliqués

Le Jury d'Appel a la responsabilité de prendre les mesures adéquates pour ne pas perturber de manière significative le programme de l'évènement. Refaire le processus des éliminatoires doit être la dernière solution à prendre.

Le Jury d'Appel désignera un de ses membres pour qu'il annonce oralement au plaignant que la protestation a été acceptée. Il notera sur le document original le mot « ACCEPTÉE » et chacun des membres du Jury d'Appel signera la plainte, avant sa transmission au trésorier, qui remboursera la taxe de la protestation au plaignant et qui, à son tour, transmettra le document de protestation au Secrétaire Général.

11. Rapport d'incidents

Suite au traitement de l'incident selon la façon décrite ci-dessus, le Jury d'Appel se réunira à nouveau et rédigera un rapport simple sur l'incident, décrivant les faits et exposant les raisons pour accepter ou refuser la plainte. Le rapport doit être signé par les trois membres du Jury d'Appel et transmis au Secrétaire Général.

12. Pouvoirs et limites

La décision du Jury d'Appel est finale et ne peut être changée que par décision du Comité Exécutif.

Le Jury d'Appel ne prononcera ni sanctions ni pénalités. Sa fonction est de juger la validité de la plainte et de demander à la CA et au CO de prendre des mesures correctrices pour corriger les actions arbitrales qui ont été des infractions au règlement.

13. Disposition spéciale pour l'utilisation de l'analyse vidéo

NOTE : Cette disposition spéciale devra être interprétée de manière indépendante et séparée des autres dispositions de cet Article 11 et les explications correspondantes.

Aux Championnats du Monde Sénior de la WKF, aux Jeux Olympiques, aux Jeux Olympiques de la Jeunesse, aux Jeux Continentaux, aux Mondiaux et aux Jeux multisports de cette nature, l'usage de l'analyse vidéo est requis lors des combats. L'usage de l'analyse vidéo est également recommandé pour d'autres compétitions, pour autant que possible.

La procédure de l'analyse vidéo est jointe à l'AANNEXE 11.

EXPLICATION :

I. *Sur la plainte doivent figurer les noms des compétiteurs, les Juges qui officiaient, ainsi que les* ***détails précis sur l'objet de la réclamation****. Aucune réclamation générale concernant la réglementation générale ne sera acceptée comme légitime. Prouver la validité de la plainte sera à la charge du plaignant.*

II. *La réclamation sera réexaminée par le Jury d'Appel et, comme partie de cet examen, le Jury fera une étude des témoignages fournis pour appuyer la plainte. Le Jury visionnera aussi les vidéos officielles et questionnera les officiels dans un effort d'examiner objectivement la validité de la réclamation.*

III. *Lorsque le Jury d'Appel considèrera que la réclamation est bien fondée, la mesure appropriée sera prise. De plus, toutes les mesures seront prises pour éviter qu'une telle situation ne se reproduise lors des compétitions futures. La Trésorerie remboursera la taxe de protestation déposée.*

IV. *Lorsque le Jury d'Appel considèrera que la réclamation n'est pas fondée, celle-ci sera rejetée et la caution sera confisquée par la WKF.*

V. *Même lorsqu'une réclamation officielle est en préparation, les matchs ou combats qui suivent ne seront pas retardées. Le Superviseur du Match a la responsabilité de s'assurer que les combats ou matchs sont conduits selon le règlement de la compétition.*

VI. *Dans le cas d'une erreur administrative pendant le déroulement d'un match, l'Entraîneur peut en référer directement au Responsable de Tatami. À son tour le Responsable de Tatami le notifiera à l'Arbitre.*

ARTICLE 12 : POUVOIRS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

COMMISSION D'ARBITRAGE

Les pouvoirs et devoirs de la Commission d'Arbitrage seront les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec la Commission d'Organisation, en considérant l'aménagement de l'aire de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et installations nécessaires ; le déroulement et la supervision des combats/matchs ; les mesures de sécurité, etc.
2. Désigner et répartir les Responsables de Tatami (Arbitres Chefs) et les Adjoints du Responsable de Tatami sur leurs aires respectives, et-prendre les mesures qui peuvent être nécessaires en fonction des compte-rendu des Responsables de Tatami.
3. Superviser et coordonner l'activité globale des Arbitres qui officient.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Rendre un Jugement final sur les sujets d'ordre technique qui peuvent se présenter pendant un combat ou un match donné, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

RESPONSABLE DE TATAMI ET ADJOINTS AU RESPONSABLE DE TATAMI

Les pouvoirs et devoirs des Managers de Tatami sont les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les combats et matches sur les aires dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges de leurs aires de compétitions, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été assignés.
3. Ordonner à l'Arbitre d'arrêter le combat quand le Superviseur du Match signale une infraction au règlement de compétition.
4. Préparer un rapport écrit et journalier sur la prestation des officiels sous leur responsabilité accompagné de leurs éventuelles recommandations à la Commission d'Arbitrage.
5. Désigner deux Arbitres pour qu'ils agissent en qualité de Superviseur de l'Analyse Vidéo (VRS).

SUPERVISEURS DE L'ENTRAÎNEUR

Les obligations des Superviseurs de l'Entraîneur sont décrites à l'ANNEXE 11 – ANALYSE VIDÉO.

ARBITRES

Les pouvoirs des Arbitres seront les suivants :

1. L'Arbitre (« SHUSHIN ») aura le pouvoir de diriger les combats/matchs, y compris l'annonce du début, de suspension et de fin du combat ou du match.
2. Accorder les points sur la base de la décision des Juges.
3. Arrêter le combat quand une blessure, une maladie ou l'impossibilité d'un compétiteur de continuer le combat est détectée.
4. Arrêter le combat quand, selon l'Arbitre, un point a été marqué, une infraction a été commise ou pour assurer la sécurité des compétiteurs.
5. Arrêter le combat quand deux juges ou plus ont signalé un score ou Jogai.

6. Indiquer les fautes observées (y compris Jogai), en demandant le consentement des juges.
7. Demander la confirmation du verdict des Juges dans les instances dans lesquelles, selon l'opinion de l'Arbitre, il y a des raisons pour que les Juges reconsidèrent leur avertissement ou pénalisation.
8. Appeler les juges pour se réunir (SHUGO) pour recommander Shikkaku.
9. Expliquer, si nécessaire, au Responsable de Tatami, à la Commission d'Arbitrage ou au Jury d'Appel sur quoi il se base pour donner une décision.
10. Délivrer des avertissements et imposer des pénalités suivant la décision des juges.
11. Annoncer et commencer un combat supplémentaire si nécessaire dans les matchs par équipes.
12. Conduire le vote des Juges, y compris son propre vote (HANTEI), et annoncer le résultat.
13. Résoudre les égalités.
14. Annoncer le gagnant.
15. L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat, y compris le contrôle du comportement des Entraîneurs, des autres compétiteurs ou membres quelconques de l'entourage du compétiteur présents sur l'aire de compétition.
16. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.

JUGES

Les pouvoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

1. Signaler les points marqués et les Jogai de leur propre initiative
2. Signaler leur jugement d'avertissements et pénalisations indiqués par l'Arbitre.
3. Exercer leur droit de voix quand une décision doit être prise.

Les Juges observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants :

a) Quand ils ont observé qu'un point est marqué.
b) Quand un compétiteur sort de l'aire de compétition (Jogai).
c) Quand un Arbitre lui demande de juger une autre faute.

SUPERVISEURS DU MATCH

Le Superviseur du Match (KANSA) aidera le Responsable de Tatami à superviser le déroulement des matchs ou des combats. Dans le cas où les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne seraient pas en accord avec les règlements de compétition, le Superviseur du Match 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.

Les registres du match seront officiels une fois qu'ils seront approuvés par le Superviseur du Match.

Avant le début de chaque match ou combat, le Superviseur du Match s'assurera que l'équipement des compétiteurs et le karaté-gi sont en conformité avec les normes de compétition de la WKF. Même si l'organisateur a contrôlé l'équipement avant l'alignement, il est de la responsabilité du Kansa de s'assurer que l'équipement remplit les normes. Le Superviseur du Match ne changera pas durant les matchs par équipes.

Guide

Dans les situations indiquées ci-dessous, le Kansa lèvera le drapeau rouge et sifflera :

- *L'Arbitre oublie d'indiquer Senshu.*
- *L'Arbitre donne un score en se trompant de compétiteur.*
- *L'Arbitre donne un avertissement/une pénalisation en se trompant de compétiteur.*
- *L'Arbitre donne un score à un compétiteur et une Cat. 2 exagérée à l'autre.*
- *L'Arbitre donne un score à un compétiteur et Mubobi à l'autre.*
- *L'Arbitre donne un score à un compétiteur pour une technique effectuée après Yame ou après la fin du temps .*
- *L'Arbitre donne un score à un compétiteur alors qu'il se trouvait hors du Tatami.*
- *L'Arbitre donne un avertissement ou une pénalisation pour passivité durant Ato Shibaraku.*
- *L'Arbitre donne un avertissement ou une pénalisation erronés de Cat. 2 durant Ato Shibaraku.*
- *L'Arbitre n'arrête pas le combat et il y a deux drapeaux ou plus qui montrent un point ou un Jogai pour le même compétiteur.*
- *L'Arbitre n'arrête pas le combat quand l'Entraîneur demande une analyse Vidéo.*
- *L'Arbitre ne suit pas la majorité des drapeaux.*
- *L'Arbitre n'appelle pas le médecin dans une situation de la règle des 10 secondes.*
- *L'Arbitre déclare Hantei/Hikiwake alors que Senshu a été obtenu*
- *Un ou plusieurs Juges tiennent les drapeaux de la mauvaise main.*
- *Le tableau de marquage n'affiche pas l'information correcte.*
- *La technique demandée par l'Entraîneur a été effectuée après Yame ou après la fin du temps.*

Dans les situations indiquées ci-après, le Kansa n'interviendra pas dans les décisions de l'Équipe Arbitrale :

- *Les Juges ne signalent pas un score avec le drapeau.*
- *Les Juges ne signalent pas un Jogai avec le drapeau.*
- *Les Juges ne soutiennent pas l'Arbitre quand il demande un avertissement ou une pénalisation de Cat.1 ou de Cat. 2.*
- *Le degré de contact de Cat. 1 que décide l'équipe.*
- *Le degré d'avertissement ou de pénalisation de Cat. 2 que décide l'équipe .*
- *Le Kansa n'a ni voix ni autorité quand il s'agit de juger, par exemple, si un score est valable ou non.*
- *Si l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de temps, c'est le Superviseur de Scores qui donnera un coup de sifflet et non pas le Kansa.*

SUPERVISEURS DE SCORES

Le Superviseur de scores gardera un enregistrement de points donnés par l'Arbitre et en même temps surveillera les chronométreurs et les responsables des scores.

EXPLICATION :

I. *Quand deux Juges ou plus annonceront un score ou Jogai pour le même compétiteur, l'Arbitre arrêtera le combat et rendra la décision correspondante. Dans le cas où l'Arbitre n'arrête pas*

le combat, le Superviseur du Match lèvera le drapeau rouge et sifflera. Lorsque l'Arbitre décide d'arrêter le combat pour une raison différente de la décision de deux Juges ou plus, il annoncera YAME en faisant le geste correspondant avec ses mains. Les Juges signaleront alors leurs opinions et l'Arbitre rendra la décision pour laquelle il y a l'accord de deux Juges ou plus.

II. *Dans le cas où les deux compétiteurs auraient un score, un avertissement ou une pénalisation signalée par deux Juges ou plus, les deux compétiteurs recevront leurs points, avertissements ou pénalités respectifs.*

III. *Quand un compétiteur a un score, un avertissement ou une pénalisation indiqué par plus d'un Juge et que le score ou la pénalisation est différent entre les Juges, le score, l'avertissement ou la pénalisation de niveau inférieur sera appliqué, s'il n'y a pas de majorité pour un niveau de score, avertissements ou pénalisations.*

IV. *Quand il y a une majorité mais aussi des divergences entre les Juges pour un niveau de score, avertissements ou pénalisations, la décision majoritaire annulera le principe d'appliquer le score, l'avertissement ou la pénalisation inférieure.*

V. *Dans le cas de HANTEI, les quatre Juges et l'Arbitre auront une voix chacun.*

VI. *Le rôle du Superviseur du Match est d'assurer que le déroulement du match ou du combat est en accord avec les règlements de compétition. Il n'est pas là en tant qu'un Juge de plus. Il n'a ni voix, ni autorité en matière de Jugement, tel que décider si un score est valide ou s'il y a JOGAI. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure. Le Superviseur du Match ne changera pas durant les matchs par équipes.*

VII. *Si l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de temps, le Superviseur de Scores donnera un coup de sifflet.*

VIII. *Quand ils expliqueront les bases d'une décision après le match ou le combat, les Juges parleront avec le Responsable de Tatami, la Commission d'Arbitrage ou le Jury d'Appel. Ils n'auront à s'expliquer auprès de personne d'autre.*

IX. *Un Arbitre peut, sur la base de son seul jugement, bannir de l'aire de compétition tout Entraîneur qui n'a pas un comportement adéquat ou qui, dans l'opinion de l'Arbitre interfère avec le propre déroulement du combat, et il peut suspendre la reprise du combat jusqu'à ce que l'Entraîneur obtempère. Cette même autorité de l'Arbitre s'étend aussi aux autres membres de l'entourage du compétiteur présents sur l'aire de compétition.*

ARTICLE 13 : DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DE MATCHS

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement d'un combat/match sont ceux décrits aux Annexes 1 et 2.

2. L'Arbitre et les Juges se placeront à leurs positions prescrites, et après l'échange de salut entre les compétiteurs, qui se trouvent devant leurs tatamis désignés, le plus près possible de leur opposant, l'Arbitre prononcera « SHOBU HAJIME ! » et le combat commencera.

3. L'Arbitre arrêtera le combat en annonçant « YAME ». Si nécessaire, il ordonnera aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (MOTO NO ICHI)

4. Quand l'Arbitre retournera à sa position, les Juges émettront leur opinion à l'aide d'un signe. Pour octroyer un score l'Arbitre indiquera au compétiteur qui a marqué (AKA ou AO), la zone attaquée (Chudan ou Jodan), la technique (Tsuki, Uchi, ou Keri), et donnera le score idoine en faisant le geste prescrit. Puis l'Arbitre fera reprendre le combat en disant « TSUZUKETE HAJIME ».

5. Quand un compétiteur aura mené par une différence claire de huit points pendant un combat, l'Arbitre annoncera « YAME », retournera à sa position et ordonnera aux compétiteurs de regagner la leur. Il annoncera alors en levant la main du côté du vainqueur « AO (AKA) NO KACHI ». Cela marquera la fin du combat.

6. Quand le temps sera écoulé, le compétiteur qui aura le plus de points sera déclaré vainqueur, et l'Arbitre l'annoncera en levant une main du côté du vainqueur, en disant « AO (AKA) NO KACHI ». Cela marquera la fin du combat.

7. Dans le cas d'un vote suite à une égalité à la fin d'un combat sans résultat, l'Équipe Arbitrale (l'Arbitre et les quatre Juges) décidera le vainqueur par HANTEI.

8. Quand l'Arbitre se trouvera face aux situations suivantes, il annoncera « YAME » et arrêtera ~~la~~ le combat temporairement~~:~~
   a. Quand un ou les deux compétiteurs sont hors de l'aire de compétition.
   b. Quand l'Arbitre ordonne aux compétiteurs d'ajuster leur karaté-gi ou leur équipement de protection.
   c. Quand un compétiteur enfreint le règlement.
   d. Quand l'Arbitre considère qu'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus continuer le combat suite à des blessures, une malaise ou autres causes. Il tiendra compte de l'avis du médecin du championnat et décidera si le combat doit être poursuivi.
   e. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique ou une projection.
   f. Quand un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée par aucun des adversaires immédiatement après.
   g. Quand les deux compétiteurs se saisissent ou s'assujettissent sans réaliser une projection ou une technique valable immédiatement après.
   h. Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative d'une projection ou une autre technique quelconque immédiatement après.
   i. Quand les deux compétiteurs sont sur le sol suite à une chute ou projection et commencent à lutter.
   j. Quand un score ou un Jogai est indiqué par deux Juges ou plus pour le même compétiteur.
   k. Quand, de l'avis de l'Arbitre, il y a eu un point marqué ou une infraction commise - ou que la situation requiert l'arrêt du combat pour des raisons de sécurité.
   l. Quand le Responsable de Tatami le lui demande.

<u>EXPLICATION :</u>

I. *Au début d'un combat, l'Arbitre appellera d'abord les compétiteurs afin qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entrera sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer par inclinaison correctement, une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut en faisant le geste décrit à l'Annexe 2 des règlements.*

II. *Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent de bouger doivent être priés de se tenir tranquilles avant que le combat recommence. L'Arbitre doit faire reprendre le combat dans le plus bref délai.*

III. *Les compétiteurs se salueront par inclinaison au début et à la fin de chaque combat.*

RÈGLEMENTS KATA

ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION KATA

1. L'aire de compétition est identique à celle utilisée dans la compétition de Kumité, mais, dans le cas de la compétition Kata, les carrés inversés sur la partie rouge du tatami pour marquer le point de départ pour les compétiteurs en Kumité sont retournés afin d'obtenir une surface de compétition de couleur uniforme.

ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et les Juges doivent porter la tenue officielle selon l'Article 2 des Règlements de Kumité.

2. Toute personne qui ne se conforme pas à ce règlement sera disqualifiée.

EXPLICATION :

I. Pendant l'exécution des Kata, la veste du karate-gi ne peut pas être enlevée.

II. Les compétiteurs qui se présentent avec une tenue incorrecte auront une minute pour y remédier.

ARTICLE 3 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION KATA

1. La compétition Kata prend la forme de matchs individuels ou par équipes. Les matches par équipes consistent en une compétition entre des équipes de trois personnes. Chaque équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine. Le match individuel en Kata consiste en une exécution individuelle dans des divisions masculines et féminines séparées.

2. Le système d'élimination avec repêchage sera appliqué~~.~~ sauf si autre chose est spécifiquement indiqué pour une compétition. Lorsque le système de poule (round-robin) est utilisé, on suivra la structure indiquée à l'ANNEXE 14.

3. De légères variations telles qu'enseignées dans le style de Karaté (Ryu-ha) du compétiteur seront autorisées.

4. La table sera informée du choix du Kata, avant le début de chaque tour.

5. Les compétiteurs doivent exécuter un Kata différent à chaque tour. Un Kata, une fois exécuté, ne peut pas être répété.

6. Si un compétiteur se retire alors que l'adversaire a déjà commencé, le compétiteur pourra réutiliser le Kata exécuté dans un match ultérieur, comme cette situation sera considérée gagnée par Kiken.

7. Les compétiteurs individuels ou les équipes non présents à leur appel seront disqualifiés (KIKEN) de cette catégorie. La disqualification par KIKEN s'appliquera à cette catégorie, mais cela n'affectera pas la participation dans d'autres catégories.

8. Dans les matchs pour les médailles d'une Compétition de Kata par Équipes, les équipes exécuteront le Kata de leur choix sous la forme usuelle. Ils feront ensuite une démonstration du Kata (BUNKAI). Le temps total alloué pour le KATA et la démonstration BUNKAI est de six minutes . Le chronométreur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe feront le salut par inclinaison au début du Kata et il arrêtera le chrono à la fin du BUNKAI après le dernier salut. L'équipe qui ne saluera pas avant et après la réalisation de la démonstration du Kata ou dépassant les six minutes autorisées sera disqualifiée. L'utilisation d'armes traditionnelles ou d'outils ou appareils additionnels n'est pas autorisée.

EXPLICATION :

1. *Le nombre du Kata requis dépend du nombre de compétiteurs individuels ou d'équipes tel que l'indique le tableau suivant. Les byes seront comptés comme compétiteurs ou comme équipes.*

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

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE DE JUGES

1. Pour chaque match, l'équipe de cinq Juges sera désignée par le Responsable de Tatami ou son Adjoint.

2. Dans un match de Kata, les Juges ne doivent avoir la nationalité d'aucun des compétiteurs~~.~~ ni appartenir à la même Fédération Nationale d'aucun des participants.

3. Distribution des Arbitres et assignation de l'équipe :

- Dans le cas des tours éliminatoires, le Secrétaire de la CA fournira au technicien du système de logiciel qui manie le tirage au sort électronique, une liste contenant les Juges disponibles par Tatami. Cette liste sera établie par le Secrétaire de la CA quand le tirage au sort des compétiteurs sera achevé et quand aura pris fin la réunion d'information pour les Juges. Cette liste ne devra inclure que les Juges présents à la réunion d'information et devra obéir aux critères mentionnées plus haut. Ensuite, pour le tirage au sort des Juges, le technicien introduira la liste dans le système et 5 Juges seront assignés aléatoirement à chaque Tatami déployé comme Équipe de Juges pour chaque match.

- Dans le cas des matchs pour médailles, les Responsables de Tatami fourniront au Président et au Secrétaire de la CA une liste contenant 8 officiels de leur propre Tatami après la fin du dernier

match des tours éliminatoires. Lorsque le Président de la CA aura donné son accord à la liste, celle-ci sera remise au technicien de logiciel pour être introduite dans le système. Le système assignera ensuite aléatoirement l'équipe de juges qui ne comprendra que 5 des 8 officiels de chaque tatami.

4. Des chronométreurs, des marqueurs et des annonceurs seront aussi désignés.

EXPLICATION :

I. Le Juge en Chef s'assiéra dans la position centrale face aux compétiteurs et les quatre autres Juges s'assiéront aux coins de l'aire de compétition.

II. Chaque Juge aura un drapeau rouge et un autre bleu ou, ou si des marqueurs électroniques sont utilisés, ils auront un terminal d'entrée.

ARTICLE 5 : CRITÈRES DE DÉCISION

Liste officielle de Katas
Seuls les Katas de la liste officielle pourront être réalisés :

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukygata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Remarque : Les noms de certains Katas sont en double en raison des coutumes d'orthographe de romanisation. Dans quelques cas un Kata peut être connu selon un nom différent d'un style (ryu-ha) à l'autre et dans quelques cas exceptionnels un nom identique de Kata peut être un Kata tout à fait différent d'un style à l'autre.

Évaluation

Lors de l'évaluation d'un compétiteur ou d'une équipe, les Juges évalueront son action d'après les deux principaux critères, avec la même pondération (exécution technique et exécution sportive).

L'exécution est évaluée depuis le salut au début du Kata jusqu'au salut à la fin du Kata à l'exception des matchs par équipes pour médailles pour lesquels l'exécution ainsi que le chronométrage commencent au moment du salut au début du Kata jusqu'au salut à la fin du Bunkai.

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

Le Bunkai devra avoir la même valeur que le propre Kata.

Exécution du Kata	**Exécution du Bunkai** (uniquement pour les matchs pour médailles)
1. Exécution technique a. Posture b. Techniques c. Mouvements de transition d. Temps / Synchronisation e. Respiration correcte f. Concentration (kime) g. Difficulté technique h. Conformité : Consistance dans l'exécution du kihon du style (ryu-ha) dans le Kata.	**1. Exécution technique** a. Posture b. Techniques c. Mouvements de transition d. Temps e. Contrôle f. Concentration (kime) g. Difficulté des techniques réalisées Conformité (avec le Kata) : Utiliser les mouvements réels du Kata.
2. Exécution sportive a. Force b. Vitesse c. Balance d. Rythme	**2. Exécution sportive** a. Force b. Vitesse c. Balance d. Rythme

Disqualification

Un compétiteur ou une équipe de compétiteurs pourront être disqualifiés pour l'une des raisons suivantes :

1. Exécuter le mauvais Kata ou annoncer le mauvais Kata.

2. Ne pas saluer au début et à la fin de l'exécution du Kata.

3. Une pause ou un arrêt perceptible pendant l'exécution.

4. Ingérence avec les fonctions des Juges (telles que le Juge devant bouger pour des raisons de sécurité ou-contact physique avec un Juge).

5. Chute de la ceinture pendant l'exécution.

6. Dépasser la durée de la limite totale de temps de 6 minutes pour le Kata et Bunkai.

7. Effectuer un ciseau autour du cou pour une chute dans le Bunkai (Jodan Kani Basami)

8. Manquement aux instructions du Juge en Chef ou autre mauvaise conduite.

Fautes

Les fautes suivantes, quand elles sont évidentes, doivent être prises en compte pendant l'évaluation selon les critères suivants :

a) La moindre perte d'équilibre.

b) L'exécution d'un mouvement de manière incorrecte ou incomplète, comme ne pas exécuter complètement un blocage ou donner un coup de poing loin de la cible. .

c) Des mouvements asynchrones, tels que l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète ou, dans le cas de Kata par équipes, ne pas exécuter un mouvement à l'unisson.

d) L'utilisation de signaux audibles (par n'importe quelle autre personne, y compris les autres membres de l'équipe) ou des théâtralités comme taper du pied, claquer la poitrine, les bras ou le karaté-gi ou des exhalations incorrectes devront être considérés comme des fautes très graves par les juges dans l'évaluation de la réalisation du Kata, au même niveau que l'on pénaliserait une perte d'équilibre temporaire.

e) La ceinture se desserre tellement qu'elle se dénoue des hanches pendant l'exécution.

f) Gaspiller le temps, y compris les déplacements prolongés, les inclinaisons excessives ou les pauses prolongées avant le début de l'exécution.

g) Distraire les Juges en tournant en round pendant l'exécution par l'adversaire.

h) Causer des blessures par manque d'une technique contrôlée pendant le Bunkai.

<u>EXPLICATION :</u>

I. *Le Kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale.* *Il doit garder les valeurs et principes traditionnels. Il doit être réaliste en termes de match et faire preuve de concentration, de puissance et d'impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer force, puissance et vitesse ainsi que grâce, rythme et équilibre.*

II. *Dans le Kata par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Kata en faisant tous face à la même direction, du côté du Juge en Chef.*

III. *Les membres de l'équipe doivent démontrer de la compétence dans tous les aspects de l'exécution du Kata, ainsi que dans la synchronisation.*

IV. *Seuls l'Entraîneur ou le compétiteur sont responsables du fait que le Kata, tel qu'il a été communiqué à la table du superviseur, soit celui qui convient au tour correspondant.*

V. *Alors qu'effectuer un ciseau autour du cou pour une chute dans le Bunkai (Kani Basami) est interdit, il est cependant accepté d'effectuer un ciseau autour du corps.*

ARTICLE 6 : EXECUTION DES MATCHS

1. Au début de chaque match et en réponse à l'appel de leurs noms, les deux compétiteurs ou équipes, l'un avec une ceinture rouge (AKA)~~,~~ et l'autre avec une ceinture bleue (AO), s'aligneront sur le périmètre de l'aire de compétition, face au Juge Kata en Chef. Après le salut réalisé à l'équipe de juges puis entre eux, AO se retire de l'aire de compétition. AKA se dirige ensuite au point du commencement, salue par inclinaison et annonce clairement le nom de son Kata, puis il commence le Kata. À la fin du Kata, après le salut final, AKA quitte l'aire et attend la performance d'AO, qui suivra la même procédure pour l'exécution de son Kata. Quand le Kata d'AO est terminé, les deux compétiteurs retourneront au périmètre de l'aire de compétition et attendront la décision de l'équipe.

2. Si le Juge en Chef pense qu'un compétiteur doit être disqualifié, il/elle pourra appeler les autres Juges pour obtenir une décision.

3. Si un compétiteur est disqualifié, le Juge en Chef croisera et décroisera les drapeaux, puis lèvera le drapeau pour indiquer le vainqueur.

4. Après l'exécution des deux Kata, les compétiteurs se tiendront debout l'un à côté de l'autre, dans le périmètre. Le Juge en Chef demandera la décision (HANTEI) en en donnant deux coups de sifflet. À ce moment-là les Juges indiqueront leurs votes. Dans les cas où tous les deux, AKA et AO, seront disqualifiés dans le même match, les adversaires prévus pour le prochain tour gagneront par bye (et aucun résultat ne sera annoncé), sauf dans les cas où la double disqualification aura lieu dans un match pour médaille, où le vainqueur sera déclaré par Hantei.

5. La décision sera pour AKA ou AO. Le compétiteur qui a la majorité des voix sera déclaré vainqueur.

6. Les compétiteurs individuels ou les équipes non présents à leur appel seront disqualifiés (KIKEN) de cette catégorie. La disqualification par KIKEN signifie que les compétiteurs sont disqualifiés pour cette catégorie, mais cela n'affectera pas à la participation dans d'autres catégories.

7. Le Juge en Chef annoncera la disqualification par KIKEN en signalant avec le drapeau la position de départ du compétiteur ou de l'équipe correspondante, puis il signalera Kachi (vainqueur) pour l'adversaire.

8. Les compétiteurs se salueront mutuellement, puis salueront l'équipe de juges, et quitteront ensuite l'aire.

EXPLICATION :

I. Le point de commencement pour l'exécution du Kata est situé dans le périmètre de l'aire de compétition.

II. Le Juge en Chef appellera pour une décision (HANTEI) à l'aide d'un coup à deux tons avec son sifflet. Les Juges lèveront les drapeaux simultanément. Après avoir donné du temps suffisant pour que les voix soient comptées (environ 5 secondes), les drapeaux seront baissés suite à un coup court avec le sifflet.

Lorsqu'un compétiteur ou une équipe ne se présente pas à son appel ou se retire (Kiken), la décision sera octroyée automatiquement à son adversaire sans la nécessité de réaliser le Kata annoncé au préalable. Dans ce cas, le compétiteur ou l'équipe gagnant peut utiliser le Kata qu'il/elle avait prévu pour ce tour pour un tour ultérieur.

ARTICLE 7 : PROTESTATIONS OFFICIELLES

Les protestations officielles dans la compétition Kata suivront la même procédure que celle indiquée dans les Règles pour le Kumité à l'article 10 : Protestation Officielle.

ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Début du Match ou du Combat	Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.
ATO SHIBARAKU	Il reste peu de temps	Un signe sonore sera donné par le chronométreur, 15 secondes avant la fin réelle du combat et l'Arbitre annoncera « Ato Shibaraku ».
YAME	Arrêt	Interruption ou fin du combat. Après l'annonce, l'Arbitre fait le geste de couper de haut en bas avec la main.
MOTO NO ICHI	Position d'origine	Les compétiteurs, et l'Arbitre retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	Combattre	Ordre de continuer le combat, quand il y a une interruption non autorisée.
TSUZUKETE HAJIME	Continuer le combat / Commencer	L'Arbitre se tient avec un pied en avant. Lorsqu'il dit « Tsuzukete », il étend les bras, avec les paumes des mains vers les compétiteurs. Lorsqu'il dit « Hajime », il tourne les paumes de mains l'une vers l'autre et en même temps il recule d'un pas.
SHUGO	Appel des Juges	L'Arbitre appelle les Juges à la fin du match ou du combat, ou pour recommander SHIKKAKU.
HANTEI	Jugement	L'Arbitre donne un coup de sifflet pour obtenir le Jugement à la fin d'un combat non concluant, les Juges rendent leur décision avec les drapeaux et l'Arbitre lève son bras pour indiquer son propre vote.
HIKIWAKE	Égalité	En cas d'égalité, l'Arbitre croise les bras, puis les étend avec les paumes des mains vers le haut.
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (Bleu) vainqueur	L'Arbitre étend obliquement le bras vers le haut, du côté du vainqueur.
AKA (AO) IPPON	Rouge (Bleu) marque trois points	L'Arbitre étend le bras à 45º vers le haut, du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rouge (Bleu) marque deux points	L'Arbitre étend son bras à la hauteur de l'épaule du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) YUKO	Rouge (Bleu) marque un point	L'Arbitre étend le bras à 45º vers le bas, du côté de celui qui a marqué.

CHUKOKU	Avertissement	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2.
KEIKOKU	Avertissement	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, en pointant l'index à 45º vers le bas du fautif.
HANSOKU-CHUI	Avertissement de disqualification	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, en pointant l'index horizontalement vers le fautif.
HANSOKU	Disqualification	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, en pointant l'index 45º vers le haut du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.
JOGAI	Sortie de l'aire de compétition non occasionnée par l'adversaire	L'Arbitre pointe l'index vers le fautif pour annoncer aux Juges qu'il est sorti de l'aire de compétition.
SENSHU	L'avantage du premier point sans opposition	Après l'attribution du point de manière régulière, l'Arbitre annonce « Aka (Ao) Senshu **»** tandis qu'il maintient levé son bras plié avec la paume tournée vers son visage.
SHIKKAKU	Disqualification "Quitter l'Aire"	L'Arbitre pointe l'index à 45º vers le haut dans le sen du fautif, puis le dirige en direction de de l'extérieur et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ! ». Il annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
TORIMASEN	Annulation	Le point ou la décision est annulé. L'Arbitre de Kumité ou le Juge en Chef de Kata croise ses mains dans un mouvement vers le bas.
KIKEN	Renonciation	Pour le Kumité, l'Arbitre pointe l'index 45º vers le bas du côté du tatami du compétiteur ou de l'équipe. Pour le Kata le Juge en Chef fera le même geste avec le drapeau.
MUBOBI	S'exposer soi-même au danger	L'Arbitre touche son visage et tourne le bord de sa main vers l'avant et avec mouvement de la main derrière et devant pour annoncer aux Juges que le compétiteur a un manque d'égard pour sa propre sécurité.

ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNES AVEC LES DRAPEAUX

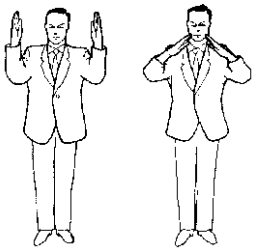
ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOMEN-NI-REI

L'Arbitre étend les bras avec les paumes vers l'avant.

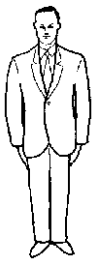
OTAGAI-NI-REI

L'Arbitre annonce le salut des compétiteurs.



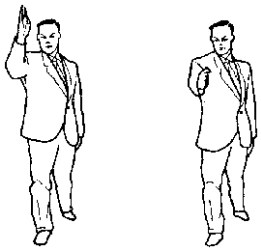
SHOBU HAJIME

« Début du combat »
Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.



YAME

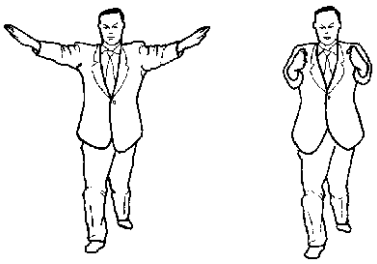
« Arrêt »
Interruption ou fin du match ou du combat. Après l'annonce, l'Arbitre fait le geste de couper de haut en bas avec la main.



TSUZUKETE HAJIME

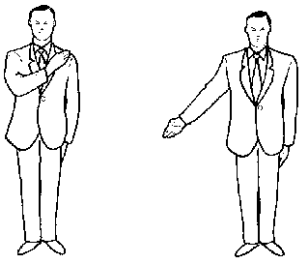
« Reprendre le combat / Commencer »

L'Arbitre se tient avec un pied en avant.
Lorsqu'il dit « Tsuzukete », il étend les bras, avec les paumes des mains à l'extérieur vers les compétiteurs. Lorsqu'il dit « Hajime », il tourne les paumes de mains l'une vers l'autre et, en même temps, il recule d'un pas.



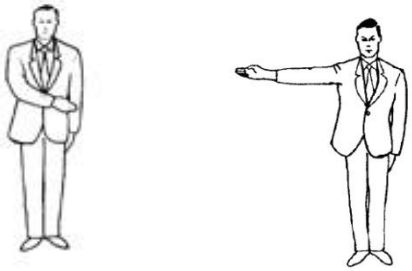
YUKO (Un point)

L'Arbitre étend le bras à 45º vers le bas, du côté de celui qui a marqué.



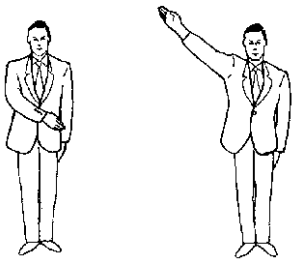
WAZA-ARI (Deux points)

L'Arbitre étend le bras à la hauteur de l´épaule du côté de celui qui a marqué.



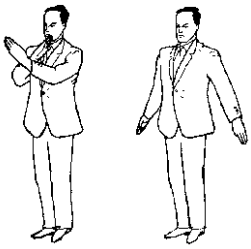
IPPON (Trois points)

L'Arbitre étend le bras à 45º vers le haut, du côté de celui qui a marqué.



TORIMASEN / ANNULER UNE DÉCISION

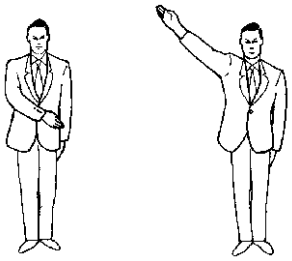
Quand un score ou une pénalisation a été donné par erreur, l'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « AKA » ou « AO », croise les bras, fait ensuite un mouvement de coupure avec les paumes des mains vers le bas, et annonce que la dernière décision a été annulée.



SENSHU (Premier point marqué sans opposition)

NO KACHI (Victoire)

À la fin du match ou du combat, l'Arbitre étend le bras à 45º vers le haut du côté du vainqueur en annonçant "AKA (ou AO) No Kachi".

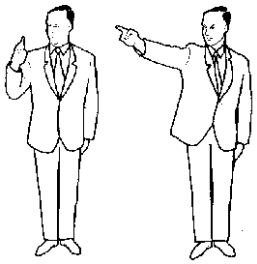


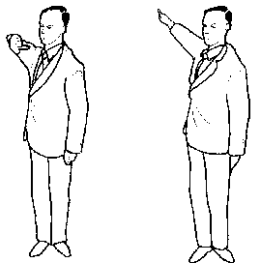
KIKEN

« Renonciation »
L'Arbitre pointe l'index vers la position d'origine du compétiteur qui renonce puis annonce la victoire de l'adversaire.

SHIKKAKU

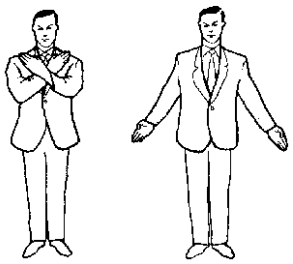
« Disqualification, abandonner l'aire ».
L'Arbitre pointe l'index à 45º vers le haut dans le sens du fautif, puis le dirige en direction de l'extérieur-et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ! ». Il annonce ensuite la victoire de l'adversaire.





HIKIWAKE

« Égalité » (seulement pour les matchs par équipes).
Dans le cas d'une égalité ou quand aucun compétiteur n'a obtenu des points à la fin du temps.
L'Arbitre croise les bras puis les étend avec les paumes des mains tournées vers l'avant.

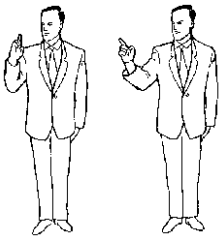


INFRACTION DE CATÉGORIE 1
(utilisé sans un geste additionnel pour CHUKOKU)

L'Arbitre croise ses mains ouvertes, poignet sur poignet, à hauteur de la poitrine.

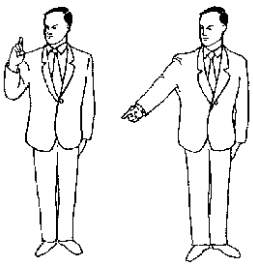
INFRACTION DE CATÉGORIE 2
(utilisé sans un geste additionnel pour CHUKOKU)

L'Arbitre pointe du doigt avec son bras plié vers le visage du fautif.



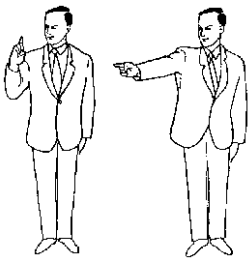
KEIKOKU

« Avertissement ».
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, et pointe son index à 45º vers le bas en direction du fautif.



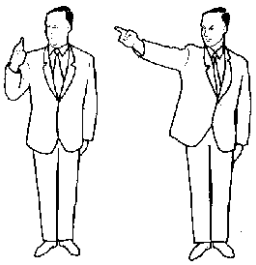
HANSOKU-CHUI

« Avertissement de disqualification ».
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, et pointe l'index horizontalement en direction du fautif.



HANSOKU

« Disqualification »
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, puis pointe l'index à 45º vers le haut en direction du fautif et annonce la victoire de l'adversaire.



PASSIVITE

L'Arbitre fait tourner ses poings entre eux devant la poitrine pour indiquer une infraction de Catégorie 2.

CONTACT EXCESSIF

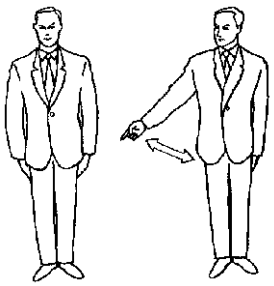
L'Arbitre indique aux Juges qu'il y a contact excessif ou une infraction de Catégorie 1.

FEINDRE OU EXAGÉRER UNE BLESSURE

L'Arbitre amène ses deux mains vers son visage pour signaler aux Juges une infraction de Catégorie 2.

JOGAI

« Sortie de l'aire de compétition »
L'Arbitre pointe l'index vers la limite de l'aire de compétition, du côté du fautif, pour annoncer aux Juges que le compétiteur en est sorti.

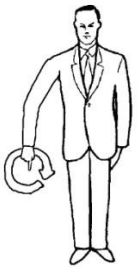


MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)

L'Arbitre touche son visage, et tourne le bord de la main vers l'avant et l'amène derrière pour annoncer aux Juges que le compétiteur a un manque d'égard pour sa propre sécurité.

ÉVITER LE COMBAT

L'Arbitre bouge son doigt index tourné vers le bas de façon circulaire pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



POUSSER, SAISIR OU RESTER POITRINE CONTRE POITRINE SANS ESSAYER AUCUNE TECHNIQUE OU PROJECTION IMMÉDIATEMENT APRÈS

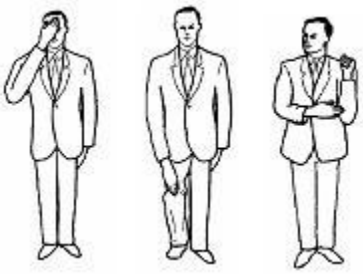
L'Arbitre maintient les deux poings fermés à la hauteur des épaules ou fait un mouvement de poussée avec les deux mains ouvertes pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.

ATTAQUES DANGEREUSES ET SANS CONTRÔLE

L'Arbitre passe son poing d'un côté de la tête pour signaler aux Juges une infraction de Catégorie 2.

ATTAQUES SIMULÉES AVEC LA TÊTE, LES GENOUX OU LES COUDES

L'Arbitre touche son front, son genou ou son coude avec la main ouverte pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.

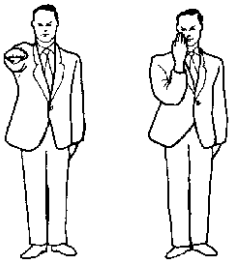


PARLER OU PROVOQUER L'ADVERSAIRE ET COMPORTEMENT DISCOURTOIS

L'Arbitre lève son index à ses lèvres pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.

SHUGO

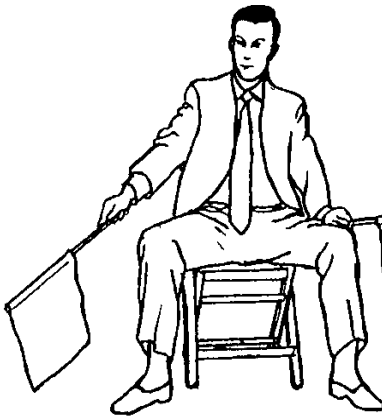
« Appel des Juges »
L'Arbitre appelle les Juges à la fin du match ou du combat ou pour recommander SHIKKAKU.



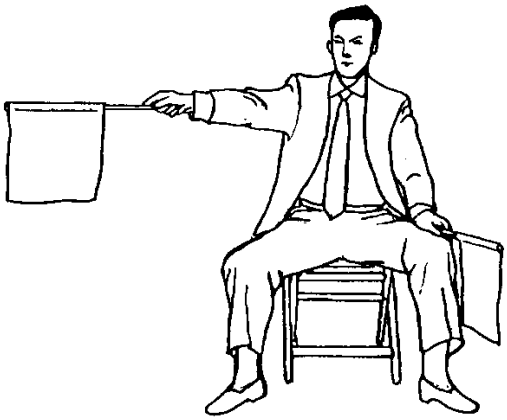
SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX

Noter que les Juges Nº 1 et 4 tiendront le drapeau rouge de la main droite et les Juges Nº 2 et 3 tiendront le drapeau de la main gauche. Les Juges de Kata Nº 1, 2 et 5 tiendront le drapeau rouge de la main droite et les Juges Nº3 et 4 de la main gauche.

YUKO



WAZA-ARI



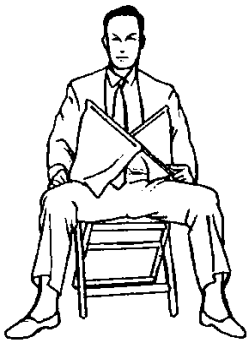
IPPON

FAUTE

Signal de faute. Le drapeau est agité dans un mouvement circulaire puis un signe pour la Catégorie 1 ou 2 est effectué.

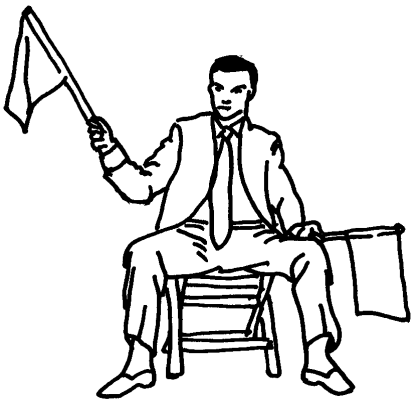
INFRACTION DE CATÉGORIE 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras tendus ou en direction d'AKA (AO) selon qui est le fautif.



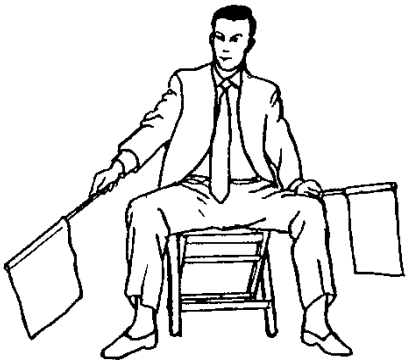
INFRACTION DE CATÉGORIE 2

Le Juge pointe le drapeau avec le bras plié.

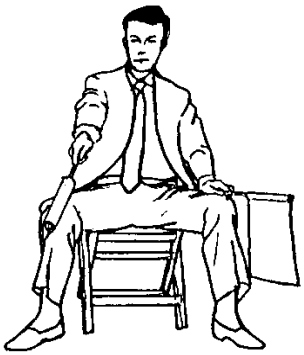


JOGAI

Taper le sol avec le drapeau.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI

HANSOKU

ANNEXE 3 : GUIDE PRATIQUE POUR LES ARBITRES ET LES JUGES

Cette Annexe a pour intention d'apporter une assistance aux Arbitres et aux Juges dans les cas où il n'y a pas d'instructions claires dans le Règlement ou dans les Explications.

CONTACT EXCESSIF

Quand le compétiteur réalise une technique valable, suivie immédiatement d'un autre qui constitue un contact excessif, les Juges n'accorderont pas le score mais donneront par contre un avertissement ou une pénalisation de Catégorie 1 (sauf si la faute est occasionnée par le récepteur).

CONTACT EXCESSIF ET EXAGÉRATION

Le Karaté est un art martial et un niveau très élevé de comportement est requis de la part des compétiteurs. Il est inacceptable que les compétiteurs qui reçoivent un contact léger se frottent le visage, marchent ou titubent, se penchent, enlèvent ou crachent leur protège-dents ou fassent semblant que le contact est sévère afin de convaincre l'Arbitre à donner une pénalisation plus élevée à l'adversaire. Cette genre de comportement est une tricherie et rabaisse notre sport ; il devra être rapidement pénalisé.

Si un compétiteur simule avoir reçu un contact excessif et l'Équipe Arbitrale décide pourtant que la technique correspondante est contrôlée et remplit les six critères de ponctuation, alors le score sera attribué et une pénalisation de Catégorie 2 pour simulation sera donnée. La pénalisation correcte pour avoir simulé une blessure, quand l'Équipe Arbitrale a déterminé que la technique en fait était effective pour un score, sera, au minimum, Hansoku, et dans les cas graves, Shikkaku. Il n'y aura pas lieu de pénaliser un compétiteur qui a perdu son souffle (difficultés respiratoires par suite de la réalisation d'une technique) ou simplement pour l'effet d'un impact, même si la technique méritait un point pour l'opposant. Il faudra laisser le temps aux compétiteurs essoufflés par suite d'un impact, de retrouver le souffle avant de reprendre le combat.

Les situations se compliquent quand un compétiteur recevant un impact plus fort tombe au sol et parfois se relève (pour arrêter le chronomètre des 10 secondes) pour retomber ensuite. Les Arbitres et les Juges doivent se rappeler qu'un coup de pied Jodan vaut 3 points et que comme le nombre d'équipes et de compétiteurs individuels qui reçoivent des récompenses financières pour gagner des médailles augmente, plus la tentation d'avoir un comportement non éthique est forte. Il est important de le reconnaitre et d'appliquer les avertissements et pénalisations appropriés.

MUBOBI

On donnera un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi si un compétiteur **reçoit un coup ou s'il est blessé par sa propre faute ou négligence.** Cela peut arriver en tournant le dos vers l'adversaire, en attaquant avec un gyaku tsuki chudan long et bas sans prévoir la contre-attaque Jodan de l'adversaire, en cessant de combattre avant que l'Arbitre dise « Yame », en baissant la garde ou en réduisant la concentration et en ratant ou refusant de bloquer les attaques de l'adversaire. *L'explication XVIII* de l'Article 8 dit :

Quand le fautif reçoit un contact excessif et/ou qu'il est blessé, l'Arbitre avertira ou pénalisera avec une Catégorie 2 et n'avertira ni ne pénalisera l'adversaire.

Un compétiteur qui reçoit un coup par sa propre faute et qui exagère les conséquences pour confondre les Juges, pourra recevoir un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi et **en plus** une pénalisation pour exagération en ayant commis deux infractions.

Il faut souligner qu'une technique ayant produit un contact excessif ne pourra jamais être valable.

ZANSHIN

Zanshin définit une attitude continue dans laquelle le compétiteur garde une concentration, une observation et conscience absolues de la contre-attaque potentielle de l'adversaire. Certains compétiteurs détournent leur corps partiellement du côté contraire de l'adversaire après la réalisation d'une technique, mais restent attentifs et prêts pour continuer le combat. Les Juges devront être capables de faire une distinction entre cet état continu d'alerte et celui où le compétiteur s'est détourné, a baissé la garde et perdu la concentration en abandonnant le ombat.

SAISIE D'UN COUP DE PIED CHUDAN

Est-ce que les Juges doivent donner des points à un compétiteur réalisant un coup de pied Chudan si l'adversaire saisit la jambe avant que le premier puisse la replier ?

Si le compétiteur qui donne le coup de pied se maintient en ZANSHIN il n'y a pas de raison de ne pas accorder des points à cette technique à condition qu'elle remplisse les six critères de ponctuation. Théoriquement, on considère que dans un combat réel un coup de pied avec toute la puissance mettrait hors de combat l'adversaire et la jambe ne pourrait pas alors être saisie. Le contrôle adéquat, la zone ciblée et le respect de tous les six critères sont les facteurs décisifs pour qu'une technique soit validée ou non.

PROJECTIONS ET BLESSURES

Puisqu'il est autorisé sous certaines conditions de saisir l'adversaire et de le projeter il incombe à tous les Entraîneurs de s'assurer que leurs compétiteurs sont entraînés à ce propos et qu'ils peuvent appliquer des techniques de chutes sûres.

Un compétiteur qui réalise une technique de projection doit remplir les conditions imposées dans les Explications des Articles 6 et 8. Quand un compétiteur projette son adversaire en remplissant toutes les conditions exigées et l'adversaire est blessé parce qu'il n'a pas su chuter de manière adéquate, alors c'est le compétiteur blessé qui en sera responsable et celui qui a réalisé la projection ne devra pas être pénalisé. Les blessures provoquées par la propre faute du blessé peuvent se produire quand un compétiteur qui est projeté sans chuter sur un bras étendu ou un coude ou quand il saisit l'attaquant et le projetant sur lui -même.

Une situation potentiellement dangereuse surgit quand un compétiteur saisit les deux jambes de l'opposant pour le projeter vers l'arrière ou quand un compétiteur s'accroupit et soulève le corps de son opposant avant de le renverser. L'article 8, Explications XI indique « … et l'opposant doit être saisi de manière qu'il tombe de façon sûre ». Vu qu'il est difficile de garantir une chute sûre, les projections de ce genre entrent dans la catégorie interdite.

MARQUER DES POINTS SUR UN ADVERSAIRE PROJETÉ

Quand un compétiteur est projeté ou balayé et marqué d'un score alors que son torse (le tronc supérieur) est sur le tatami, alors le score octroyé sera IPPON.

Si le compétiteur reçoit un coup d'une technique pendant qu'il tombe, les Juges tiendront compte de la direction de la chute, si le compétiteur tombe du côté contraire à la technique, elle sera considérée ineffective et elle ne recevra pas de points.

Si le tronc supérieur du compétiteur n'est pas sur le tatami au moment où une technique effective est réalisée, les points seront octroyés selon l'Article 6. Donc, le(s) point(s) octroyé(s) quand un compétiteur reçoit un coup pendant une chute, pendant qu'il est assis, sur les genoux, debout ou sautant en l'air, et toutes les situations où son torse n'est pas sur le tatami, seront les suivants :

1. Coups de pied Jodan, trois points (IPPON)
2. Coups de pied Chudan, deux points (WAZA-ARI)
3. Tsuki et Uchi, un point (YUKO)

PROCÉDURES DE VOTE

Quand l'Arbitre arrête le combat, il dit « Yame » et fait en même temps le geste de main correspondant. Quand l'Arbitre retourne à sa ligne initiale, les Juges émettent alors leurs opinions concernant les points et Jogai et, si l'Arbitre le demande ils indiquent leur opinion concernant d'autres conduites interdites. L'Arbitre donnera la décision correspondante. L'Arbitre étant la seule personne à pouvoir se déplacer autour de l'aire, se rapprocher directement des compétiteurs et de parler au médecin, les Juges devront considérer attentivement ce que l'Arbitre leur communique avant de rendre leur décision finale, car aucune reconsidération n'est permise.

Dans les cas où il y a plus d'une seule raison pour arrêter le combat, l'Arbitre se penche sur chacune d'elles à tour de rôle. Par exemple, si un compétiteur a marqué un point et l'autre a fait un contact, ou dans les cas où il y a MUBOBI et exagération d'une blessure du même compétiteur.

Dans les cas où l'analyse vidéo est utilisée, l'équipe d'analyse vidéo ne changera une décision que si les deux membres de l'équipe sont d'accord. Après l'analyse ils communiqueront immédiatement leur décision à l'Arbitre, qui annoncera les changements sur la décision initiale, quand ce sera applicable.

JOGAI

Les Juges doivent se rappeler qu'ils sont obligés de taper le sol avec le drapeau correspondant quand ils indiquent Jogai. Dès que l'Arbitre arrête le combat et retourne à sa place, ils émettront leur opinion en indiquant une infraction de Catégorie 2.

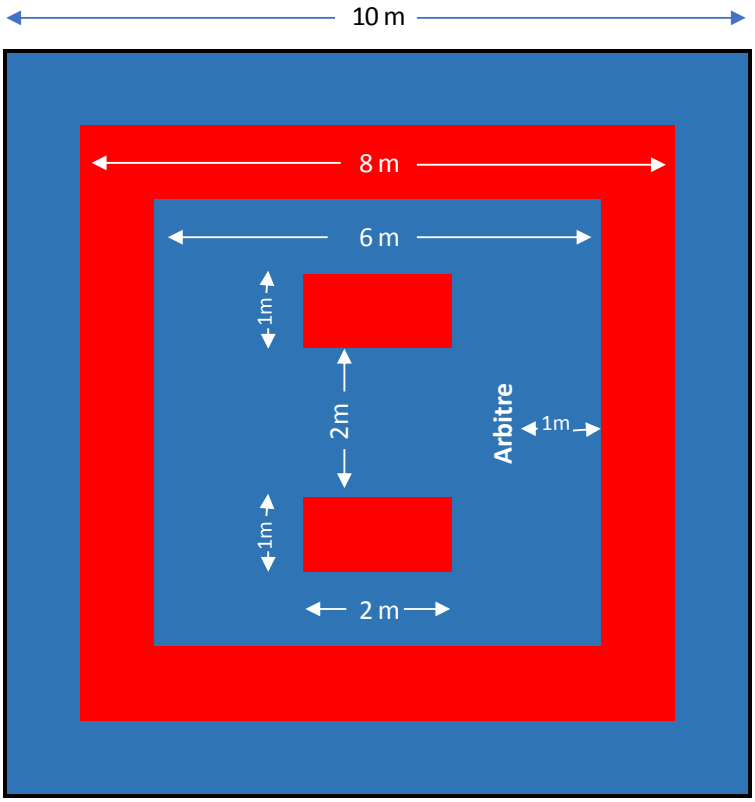
INDICATION DESINFRACTIONS AU RÈGLEMENT

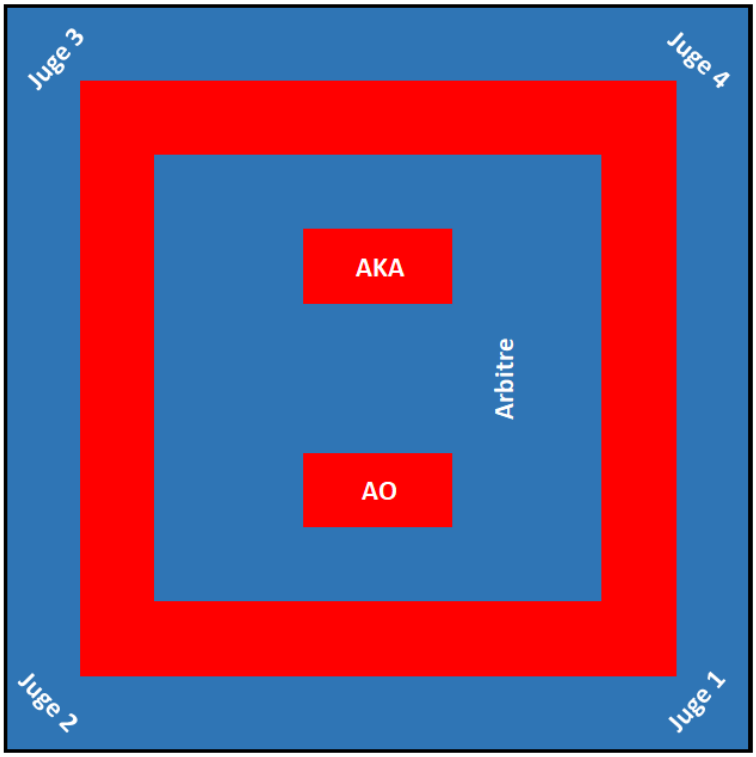
Pour les infractions de Catégorie 1, les Juges doivent tendre les drapeaux croisés vers leur gauche pour AKA, en plaçant le drapeau rouge devant et vers la droite pour AO, en plaçant le drapeau bleu devant. Cela permettra à l'Arbitre de voir clairement quel compétiteur est considéré coupable.

ANNEXE 4 : MARQUES DES POINTEURS

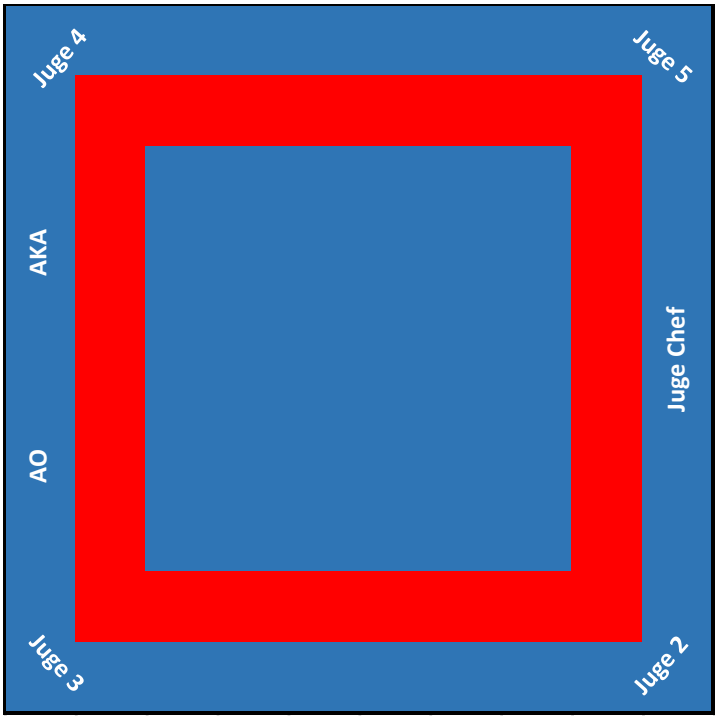
●—○	**IPPON**	**Trois points**
○—○	**WAZA-ARI**	**Deux points**
○	**YUKO**	**Un point**
✓	**SENSHU**	**Premier point marqué sans opposition**
□	**KACHI**	**Gagnant**
x	**MAKE**	**Perdant**
▲	**HIKIWAKE**	**Égalité**
C1C	**Faute de Catégorie 1 — CHUKOKU**	**Avertissement**
C1K	**Faute de Catégorie 1 — KEIKOKU**	**Avertissement**
C1HC	**Faute de Catégorie 1 — HANSOKU CHUI**	**Avertissement de disqualification**
C1H	**Faute de Catégorie 1 — HANSOKU**	**Disqualification**
C2C	**Faute de Catégorie 2 — CHUKOKU**	**Avertissement**
C2K	**Faute de Catégorie 2 — KEIKOKU**	**Avertissement**
C2HC	**Faute de Catégorie 2 — HANSOKU CHUI**	**Avertissement de disqualification**
C2H	**Faute de Catégorie 2 — HANSOKU**	**Disqualification**
KK	**KIKEN**	**Renonciation**
S	**SHIKKAKU**	**Disqualification grave**

ANNEXE 5 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ





ANNEXE 6 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KATA



ANNEXE 7 : LE KARATÉ-GI

ESPACE PUBLICITAIRE POUR LA WKF DE 20 x 10 cm

ESPACE PUBLICITAIRE POUR LA F.N. DE 15 x 10 cm

Karate
ABC

PARTIE DORSALE RÉSERVÉE À LA FÉDÉRATION ORGANISATRICE DE 30 x 30 cm
DOSSARD À TROIS LETTRES AVEC LE CODE DU PAYS

EMBLÈME DE LA FÉDÉRATION NATIONALE DE 12 x 8 cm

ESPACES POUR LA MARQUE DÉPOSÉE DU FABRICANT DE 5 x 4 cm

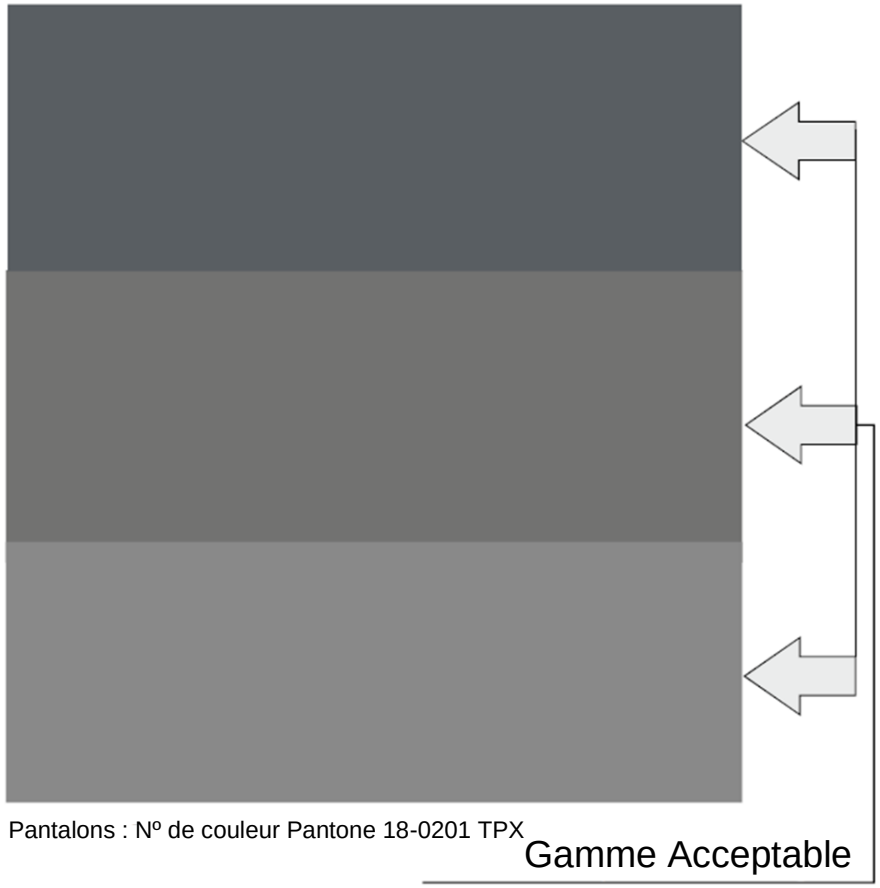
ANNEXE 8 : CHAMPIONNATS DU MONDE ; CONDITIONS & CATÉGORIES

CHAMPIONNATS DU MONDE CADET, JUNIOR & MOINS DE 21 ANS			
REMARQUES	**CATÉGORIES**		
❖ La compétition durera 5 jours. ❖ Chaque Fédération Nationale peut inscrire au Maximum un (1) compétiteur par catégorie. ❖ Pendant le tirage au sort les quatre finalistes des championnats précédents seront séparés autant que possible. (Les compétiteurs, dans le cas des compétitions individuelles, et les Fédérations Nationales, dans le cas des compétitions par équipes-). ❖ Les Championnats se dérouleront sur cinq (5) ou six (6) surfaces de compétition selon la disposition du stade. ❖ La durée des combats en Kumité sera de 2 minutes dans tous les cas, pour les cadets, juniors et les filles de moins 21 ans, et de 3 minutes pour les garçons de moins 21 ans. ❖ Kata par équipes (masculine et féminine), le Bunkai devra être exécuté dans les matchs pour médailles.	**MOINS DE 21 ANS**	**CADET**	**JUNIOR**
	Kata Individuel (âge 18, 19, 20)	***Kata Individuel (âge 14/15)***	***Kata Individuel (âge 16/17)***
	Masculin Féminin	Masculin Féminin	Masculin Féminin
	Kumité Individuel Masculin (âge 18, 19, 20)	***Kumité Individuel Masculin (âge 14/15)***	***Kumité Individuel Masculin (âge 16/17)***
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	-55 kg -61 kg -68 kg -76 kg +76 kg
	Kumité Individuel Féminin (âge 18, 19, 20)	***Kumité Individuel Féminin (âge 14/15)***	***Kumité Individuel Féminin (âge 16/17)***
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg
		/	***Kata Équipes (âge 14/17)***
	/	/	Masculin Féminin
Total	**12**	**10**	**13**

CHAMPIONNATS DU MONDE SENIOR	
REMARQUES	**CATÉGORIES**
❖ La compétition durera 6 jours. ❖ Les éliminatoires en équipes Kumité auront lieu après celles des catégories individuelles. ❖ Chaque Fédération Nationale peut inscrire un (1) compétiteur par catégorie. ❖ Pendant le tirage au sort les quatre finalistes des Championnats précédents seront séparés autant que possible. (Les compétiteurs, dans le cas des compétitions individuelles, et les Fédérations Nationales, dans le cas des compétitions par équipes). ❖ Les Championnats se dérouleront sur quatre (4) surfaces de compétition en ligne (3 jours) et une (1) surface surélevée pour les combats pour médailles et pour les finales. ❖ Il faudra mettre à disposition des arbitres et officiels des horaires et des zones spéciales pour les repas. ❖ La durée des combats en Kumité sera de 3 minutes pour les catégories masculines et de 2 minutes pour les catégories féminines. ❖ En Kata par équipes (masculine et féminine) le Bunkai devra être exécuté dans la finale et les matchs pour médailles.	***Kata Individuel (âge +16)***
	Masculin Féminin
	Kumité Individuel Masculin (âge +18)
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg
	Kumité Individuel Féminin (âge +18)
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg
	Kata Équipes (âge + 16)
	Masculin Féminin
	Kumité Équipes (âge +18)
	Masculin Féminin
	16

Note : L'assignation à la catégorie d'âge est déterminée par l'âge de l'compétiteur le premier jour du championnat.

ANNEXE 9 : GUIDE DE COULEURS DES PANTALONS DES ARBITRES ET JUGES



Pantalons : Nº de couleur Pantone 18-0201 TPX

Veste : Couleur bleu marine. Nº de couleur 19-4023 TPX

ANNEXE 10 : COMPÉTITION DE KARATÉ POUR LES MOINS DE 14 ANS

Obligatoires pour le WKF Youth Camp et le WKF Youth League
(Obligatoires pour les Camps de Jeunesse de la WKF et les Leagues pour Jeunes de la WKF)
Recommandés pour les Fédérations Continentales et Nationales de la WKF

Catégories utilisées pour les moins de 14 ans

U12 Kumité masculin (10 et 11 ans) :	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.
U12 Kumité féminin (10 et 11 ans) :	-30 kg, -35 kg, -40 kg, + 45 kg.
U12 Kata masculin (10 et 11 ans)	
U12 Kata féminin (10 et 11 ans)	
U14 Kumité masculin (12 et 13 ans) :	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg.
U14 Kumité féminin (12 et 13 ans) :	-42 kg, -47 kg, +47 kg
U14 Kata masculin (12 et 13 ans)	
U14 Kata féminin (12 et 13 ans)	

Modifications des règles de compétition pour les moins de 14 ans

Kumité pour les enfants de 12 à 14 ans :

- Pour les techniques à la tête et au cou (zone Jodan) le contact n’est pas permis.
- Tout contact dans la zone Jodan, même léger, sera en principe pénalisé.
- Une technique exécutée correctement à la tête ou au cou en principe sera considérée comme un score valable à une distance de 10 cm.
- La durée du combat est d’une minute et demie.
- Il n’est pas possible d’utiliser des protections autres que celles autorisées par la WKF.
- Le masque facial et le Protège poitrine pour enfants de la WKF seront utilisés.

Kumité pour les enfants de moins de 12 ans :

- Les techniques sur toutes les zones valables (Jodan et Chudan) toutes être contrôlées à courte distance de la cible.
- Tout contact dans la zone Jodan, même léger, sera en principe pénalisé.
- Une technique exécutée correctement à la tête ou au cou en principe sera considérée comme un score valable à une distance de 10 cm.
- Les techniques même contrôlées au corps (zone Chudan) ne seront pas en principe considérées comme un score valable s’il y a contact au -delà d’une touche superficielle.
- Il est interdit d'exécuter des techniques de balayage ou d’autres chutes.
- La durée du combat est d’une minute et demie.
- L’aire de compétition pourra être réduite de 8 m x 8 m à 6 m x 6 m, si l’organisateur de l’évènement le décide.
- Les participants participeront à un minimum de deux combats par compétition.
- Il n’est pas permis d’utiliser des protections autres que celles autorisées par la WKF.
- Le masque facial et le Protège poitrine pour enfants de la WKF-seront utilisés.

Pour les enfants de moins de 10 ans, la compétition de Kumité sera organisée comme une compétition de deux contre deux dans laquelle les deux feront une démonstration en coopérant pour réaliser des techniques pendant une minute et demie. La réalisation sera jugée par paires par Hantei, sur la base des critères habituels pour la décision de Hantei dans les combats de Kumité – mais faisant une évaluation de la réalisation d'une paire contre l'autre.

Compétition de Kata pour les moins de 14 ans :
Il n'y pas de variations spécifiques des règles générales, mais on pourra les limiter à une liste de Katas moins avancés.

Compétition de Kata pour les moins de 12 ans :
Il n'y pas de variations spécifiques des règles générales, mais on pourra les limiter à une liste de Katas moins avancés.

Les participants ne complétant pas leur Kata devront profiter d'une deuxième chance pour le réaliser sans que leur score soit réduit.

Normes d'Analyse Vidéo dans les compétitions Kumité de la WKF (Individuelles et par équipes)

Analyse Vidéo d'équipe

Définition	Abréviation	Éliminations	Combats pour médailles
Table d'Analyse Vidéo	VRT	3	3
Superviseur d'Analyse Vidéo	VRS	2	2
Opérateur d'Analyse Vidéo	VRO	1	1
Superviseur d'Entraîneur	CS	1	2

1. **Avant le démarrage de la compétition**, les Responsables de Tatami désigneront 2 Arbitres pour qu'ils agissent en tant que Superviseurs d'Analyse Vidéo (VRS) sur chaque tatami. Les membres des VRS s'assiéront à une table avec l'Opérateur d'Analyse Vidéo (VRO) au milieu. L'équipe d'Analyse Vidéo (VRO + 2 VRS) sera munie d'une carte rouge (refusé) et d'une carte verte (accepté). Seuls les deux Superviseurs et l'opérateur peuvent être présents à la table d'Analyse Vidéo (VR).

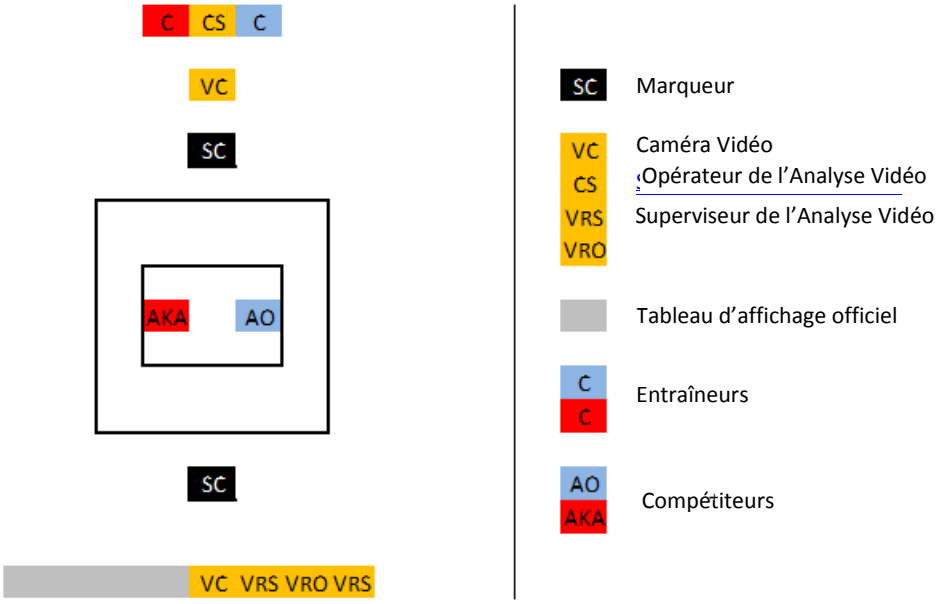
2. **Avant chaque combat**, le Superviseur de l'Entraîneur (CS) remettra aux Entraîneurs une commande équipée d'un bouton. Le CS s'assiéra entre les deux Entraîneurs durant le match. Durant les finales, le nombre de CS sera doublé et un CS sera assigné à chacun des Entraîneurs, qui s'assiéra à côté de lui. Le marqueur affichera une carte orange portant les initiales « VR » à gauche des points des compétiteurs. Le CS, le VRO et les deux VRS seront munis d'une radio bidirectionnelle pour communiquer entre eux. Si la commande à bouton pose des problèmes de fonctionnement, on appliquera le système traditionnel de cartes physiques rouges (AKA) et bleues (AO) pour les Entraîneurs respectifs.

3. La procédure pour demander une VR ne s'appliquera que si l'Entraîneur pense que les points de son compétiteur ont été ignorés. Pour que le match ne se retarde pas trop, le VRS sera responsable de garantir que la protestation est gérée de façon efficace.

4. Des points ne peuvent être donnés que si la (les) technique(s) d'un compétiteur ou des deux est (sont) appliquée(s) avant que l'Arbitre arrête le match « Yame ».

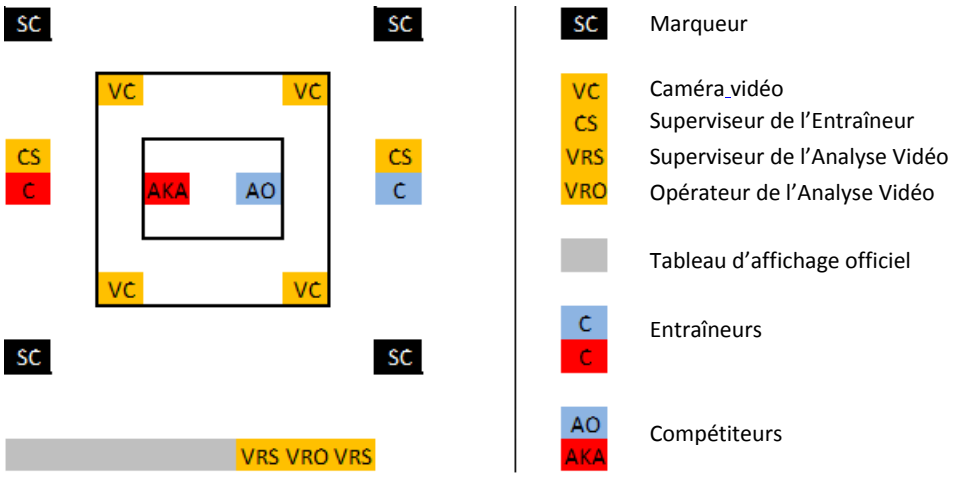
5. Concernant l'analyse vidéo, si l'on utilise une VR pour plus d'un tatami, on n'utilisera alors que 2 caméras vidéo sur chaque tatami (consulter l'image pour voir les positions de la caméra vidéo).

Disposition pour plusieurs Tatamis



Quand un seul tatami est utilisé (p.ex. Jeux Olympiques / Jeux Olympiques de la Jeunesse), on utilisera 4 caméras vidéo avec tout l'équipement auxiliaire important pour chaque tatami. Les caméras seront placées aux coins, près de l'aire de sécurité. Le VRO utilisera l'équipement.

Disposition pour un seul Tatamis

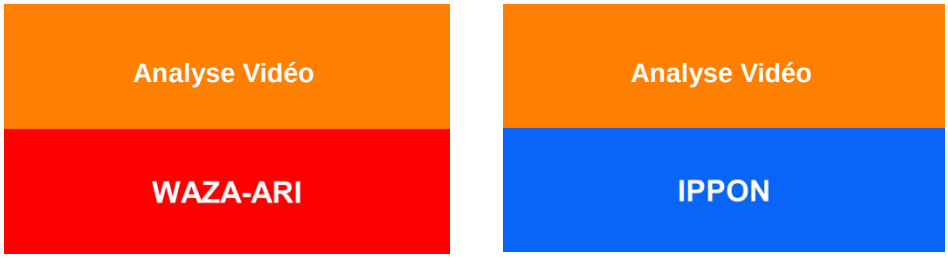


6. Séquence de la demande d'Analyse Vidéo

- L'Entraîneur qui demande une Analyse Vidéo appuiera sur le bouton de commande. À ce moment-là un bourdonnement du marqueur se fera entendre et la carte de VR affichée sur le marqueur commencera à clignoter.

- L'Arbitre arrêtera immédiatement le combat et le VRO arrêtera de filmer.

- Le CS informera immédiatement par radio, de l'objet de la demande de VR par l'Entraîneur, le VRO et les deux VRS. Le marqueur affichera alors l'action requise et l'compétiteur concerné. S'il y a une double demande en même temps, le marqueur affichera les deux simultanément.



- Le VRO rembobinera la bande jusqu'au début de la séquence controversée.

- Le VRS examinera, analysera et prendra une décision dès que possible.

- La décision d'accorder un point devra être unanime, sinon elle sera refusée. La décision sera annoncée par un des VRS qui se mettra debout et lèvera la carte verte (OUI) ou la rouge (NON). S'il lève la carte verte, le VRS montrera en plus, de l'autre main, le type de point que l'Arbitre devrait donner. En même temps, le marqueur affichera la décision.

- Si la demande de VR est rejetée, la carte orange du marqueur disparaîtra automatiquement et l'Entraîneur n'aura pas la possibilité de présenter une demande de VR dans les combats restants de la catégorie correspondante pour ce compétiteur en particulier.

- Si le compétiteur perd la demande de VR durant les tours éliminatoires, mais se classifie pour les combats pour médailles, il lui sera accordé une option supplémentaire de demande de VR.

7. Quand est utilisé le système de poule (sans combats pour médailles), si la proposition est rejetée, l'Entraîneur ne pourra pas demander une VR pour ce compétiteur en particulier durant le reste des combats dans le groupe, mais il pourra le refaire si le compétiteur se classifie pour les combats pour médailles.

8. Le refus de la demande de VR n'empêchera pas l'Entraîneur ou le chef de l'équipe de présenter une protestation par écrit (Article 11 des Règles de Compétition de Kata et Kumité de la WKF).

9. Si un compétiteur suggère à l'Entraîneur de faire une demande de VR, cela sera considéré comme une violation de catégorie 2 et un avertissement ou une pénalisation seront appliqués. Dans ce cas, si l'Entraîneur fait la demande de VR, la procédure ne s'arrêtera pas et la VR aura lieu même si le compétiteur reçoit un avertissement ou une pénalisation de catégorie 2.

10. Si un compétiteur fait un signe à l'Entraîneur pour qu'il ne demande pas une VR parce que la technique n'a pas été assez bonne, cela sera également considéré comme une violation de catégorie 2 et un avertissement ou une pénalisation seront appliqués.

11. Si un Entraîneur appuie sur le bouton de commande et s'en repentit immédiatement, la procédure ne s'arrêtera pas et l'analyse vidéo suivra son cours.

12. Si un Entraîneur demande une VR et, en même temps, deux ou plusieurs juges montrent un score pour le même compétiteur, la carte orange électronique du compétiteur sera retirée du marqueur.

13. Si un Entraîneur demande une VR mais, de l'avis de l'équipe arbitrale, la technique n'a pas été contrôlée ou a été trop forte, on appliquera un avertissement ou une pénalisation de catégorie 1 ; la carte orange électronique du compétiteur disparaîtra du marqueur.

14. Si l'équipement de VR pose des problèmes techniques (électricité, mauvais fonctionnement de la caméra ou de l'ordinateur, etc.) empêchant d'analyser la vidéo et de prendre une décision, le droit du compétiteur de présenter une demande de VR restera en vigueur. Consulter le point nº 2 en cas de problème pour mauvais fonctionnement de la commande.

APPENDICE 12 : FORMULAIRE OFFICIEL DE PROTESTATION

FORMULAIRE OFFICIEL DE PROTESTATION

(La taxe de présentation en vigueur est présentée ici)

La protestation devra être payée d'avance

DATE	COMPÉTITION	LIEU
..... / ..... /..... /		

PAYS DES COMPÉTITEURS	
AO	AKA

DESCRIPTION DE LA PROTESTATION

Suite au verso de cette page

NOM		Valable quand la WFK la recevra
SIGNATURE		

UNIQUEMENT POUR USAGE OFFICIEL :

Nº DE TATAMI			MS/Kansa:		
ÉQUIPE	ARBITRE	JUGE 1	JUGE 2	JUGE 3	JUGE 4
NOM					
PAYS					

APPENDICE 12 : PROCÉDURES DE PESEE

Essai de pesage

Il sera permis aux compétiteurs de vérifier leur poids sur les balances officielles (qui seront utilisées pour la pesée officielle) depuis une heure avant le début de la pesée officielle. Le nombre de fois que les compétiteurs peuvent vérifier leur poids durant la période de pesée non officielle est illimité.

Pesée officielle

Lieu :
Le contrôle du poids se fera toujours au même endroit. Ce contrôle peut se faire sur les lieux de la compétition, à l'hôtel ou au village officiel (A confirmer à chaque évènement). Les organisateurs doivent fournir des salles séparées pour les hommes et pour les femmes.

Balances :
La NF hôte devra fournir un nombre suffisant de balances électroniques calibrées (au moins 4) n'affichant qu'une décimale, par exemple, 51,9 kg, 154,6 kg. La balance sera placée sur un sol ferme sans moquette.

Heure :
L'heure de la pesée officielle lors des évènements de la WKF sera clairement annoncée dans le bulletin. Dans tous autres évènements, cette information sera distribuée à l'avance à travers les canaux de communication du CO. L'athlète sera responsable d'être au courant de cette information. Les athlètes qui ne se présenteront pas durant la période de pesée, ou qui n'auront pas un poids compris dans les limites indiquées pour la catégorie dans laquelle ils sont inscrits, seront disqualifiés (KIKEN).

Tolérance :
La tolérance admise pour toutes les catégories est de 0,200 kg.

Procédure :
Il est exigé que soient présents à la pesée au moins deux officiels de la WKF pour chaque sexe. Un pour vérifier l'accréditation/ le passeport de l'athlète et l'autre pour enregistrer le poids exact sur la liste de pesée officielle. Six autres membres du personnel seront mis à disposition (officiels/volontaires) apportés par la NF hôte pour contrôler la circulation des compétiteurs. Douze chaises devront être fournies. Pour protéger l'intimité des athlètes, les officiels, de même que les membres du personnel de supervision de la pesée, devront être du même sexe que les athlètes.

1. La pesée officielle se fera par catégorie et athlète par athlète.
2. Tous les Entraîneurs et autres délégués des équipes devront quitter la salle de pesée avant le début de la pesée officielle.

3. L’athlète ne pourra monter sur la balance qu’une seule fois durant la période de pesée officielle.
4. Chaque athlète devra apporter à la pesée sa carte d’accréditation émise pour l’évènement et la remettre à l’officiel, lequel vérifiera l’identité de l’athlète.
5. L’officiel invitera ensuite l’athlète à monter sur la balance.
6. L’athlète se pèsera en linge de corps (hommes/garçons – caleçons, femmes/filles – culottes et soutien-gorge). Ils devront enlever les chaussettes et autres compléments.
7. Les athlètes pourront enlever leur linge de corps (sans descendre de la balance) pour garantir qu’ils atteignent la limite de poids minimum ou maximum de la catégorie de poids dans laquelle ils se sont inscrits.
8. L’officiel qui supervise la pesée devra noter et enregistrer le poids de l’athlète en kilogrammes (avec une précision d’un dixième de kilogramme).
9. L’athlète descendra de la balance.

NOTE : Dans la zone de pesée, ni les photos ni les films ne sont permis. Ceci s’étend à l’usage de téléphones portables et autres dispositifs.

APPENDICE 14 : EXEMPLE DE POULE (ROUND-ROBIN)

En général la poule (round-robin) est utilisée pour des compétitions dans lesquelles le nombre de participants est très limité.

Exemple de compétition entre 8 athlètes par catégorie :

Les 8 athlètes sont répartis en 2 groupes de 4 compétiteurs chacun.

On accordera 1 médaille d'or, 1 médaille d'argent et 1 médaille de bronze, selon ce qui convient.

Tours éliminatoires

6 matchs dans chaque groupe

Demi-finales

2 matchs

1er du groupe A contre 2ème du groupe B
1er du Groupe B contre 2ème du groupe A

Matchs pour médailles

2 matchs

Gagnants de la demi-finale : match pour l'or /l'argent
Perdants de la demi-finale : match pour le bronze

Points pour chaque match

1. **CATÉGORIES KUMITÉ**

2 points seront assignés au compétiteur qui gagnera le combat
1 point sera assigné aux compétiteurs en cas d'égalité
0 points seront assignés au compétiteur qui perdra le combat

Combats décisifs

S'il y a égalité entre 2 compétiteurs ou plus, ayant le même nombre total de points, on appliquera les critères ci-après dans l'ordre indiqué. Cela signifie que s'il y a un gagnant d'après l'un des critères, les autres critères ne seront pas appliqués.

1. Gagnant(s) du/des combat(s) entre les 2 compétiteurs ou plus
2. Plus grand nombre total de scores favorables obtenus dans tous les combats
3. Plus faible nombre total de scores obtenus dans tous les combats
4. Plus grand nombre d'Ippons favorables
5. Plus faible nombre d'Ippons défavorables
6. Plus grand nombre de Waza-Aris favorables
7. Plus faible nombre de Waza-Aris défavorables
8. Plus grand nombre de Yukos favorables

9. Plus faibles nombre de Yukos défavorables
    - ***Si l'égalité persiste encore, un autre combat aura lieu***

2. CATÉGORIES KATA

1 point sera assigné au compétiteur qui gagnera un match.
0 points sera assigné au compétiteur qui perdra un match.

Matchs décisifs

S'il y a égalité entre 2 compétiteurs ou plus, ayant le même nombre total de points, on appliquera les critères ci-après dans l'ordre indiqué. Cela signifie que s'il y a un gagnant d'après l'un des critères, les autres critères ne seront pas appliqués.

1. Gagnant(s) du/des matchs entre 2 compétiteurs ou plus.
2. Plus grand nombre total de scores favorables obtenus dans tous les matchs (soit, le nombre de drapeaux favorables reçus).
3. Plus faible nombre total de points défavorables obtenus dans tous les matchs (soit, le nombre de drapeaux défavorables reçus)
    - ***Si l'égalité persiste encore, un autre match aura lieu***