



WORLD KARATE FEDERATION

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DE KUMITE ET KATA

Adaptation française : CNA SKU

Octobre 2009

Table des Matières

RÈGLEMENT DE KUMITE	4
ARTICLE 1 : AIRE DE COMPÉTITION EN KUMITE.....	4
EXPLICATIONS	4
ARTICLE 2 : TENUE OFFICIELLE.....	5
2.1. Arbitres	5
2.2. Compétiteurs	5
2.3. Entraîneurs.....	6
EXPLICATIONS	6
ARTICLE 3 : ORGANISATION DES COMPÉTITIONS EN KUMITE	7
EXPLICATIONS	7
ARTICLE 4 : ÉQUIPE ARBITRALE	8
EXPLICATIONS	8
ARTICLE 5 : DURÉE DES COMBATS	9
ARTICLE 6 : SCORES.....	9
EXPLICATIONS	10
ARTICLE 7 : CRITÈRES DE DÉCISION.....	12
EXPLICATIONS	12
ARTICLE 8 : COMPORTEMENTS INTERDITS	13
8.1. Catégorie 1.....	13
8.2. Catégorie 2.....	13
EXPLICATIONS	13
ARTICLE 9 : PÉNALITÉS	16
9.1. Chukoku (Avertissement).....	16
9.2. Keikoku.....	16
9.3. Hansoku-Chui	16
9.4. Hansoku	16
9.5. Shikkaku	17
EXPLICATIONS	17
ARTICLE 10 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION.....	18
EXPLICATIONS	18
ARTICLE 11 : PROTESTATION OFFICIELLE.....	19
EXPLICATIONS	21
ARTICLE 12 : POUVOIRS ET DEVOIRS	21
12.1. Comité d'Arbitrage.....	21
12.2. Chefs de Tapis	22
12.3. Arbitres	22
12.4. Juges	23
12.5. Arbitrators.....	23
12.6. Superviseurs des Scores.....	23
EXPLICATIONS	23
ARTICLE 13 : DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS	24
EXPLICATIONS	25
ARTICLE 14 : MODIFICATIONS	26

RÈGLEMENT DE KATA **27**

ARTICLE 1 :	AIRE DE COMPÉTITION EN KATA.....	27
	<i>EXPLICATIONS</i>	27
ARTICLE 2 :	TENUE OFFICIELLE.....	27
	<i>EXPLICATIONS</i>	27
ARTICLE 3 :	ORGANISATION DE LA COMPÉTITION EN KATA	27
	<i>EXPLICATIONS</i>	28
ARTICLE 4 :	ÉQUIPE ARBITRALE	29
	<i>EXPLICATIONS</i>	29
ARTICLE 5 :	CRITÈRES DE DÉCISION.....	29
	<i>EXPLICATIONS</i>	30
ARTICLE 6 :	DÉROULEMENT DES RENCONTRES.....	30
	<i>EXPLICATIONS</i>	31

ANNEXES **32**

ANNEXE 1 :	TERMINOLOGIES.....	32
ANNEXE 2 :	GESTUELLE DE L'ARBITRE ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX	34
2.1.	Annonces et Gestes de l'Arbitre	34
2.2.	Signaux des Juges avec les Drapeaux.....	41
ANNEXE 3 :	RÉFÉRENCES PRATIQUES POUR LES ARBITRES ET LES JUGES	43
3.1.	Contact Excessif	43
3.2.	Contact Excessif et Exagération	43
3.3.	Mubobi.....	43
3.4.	Zanshin	44
3.5.	Saisir un Coup de Pied Chudan	44
3.6.	Projections de Blessures	44
3.7.	Procédures de Vote	45
3.8.	Pas de Signal après « Yame »	45
3.9.	Deux juges Signalent un Point pour Aka	45
3.10.	Jogai	46
3.11.	Indications d'Infraction au Règlement.....	46
ANNEXE 4 :	SIGNES DES MARQUEURS DE POINTS	47
ANNEXE 5 :	DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION EN KUMITE.....	48
ANNEXE 6 :	DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION EN KATA.....	49
ANNEXE 7 :	Liste des KATA IMPOSÉS (SHITEI) DE LA WKF.....	50
ANNEXE 8 :	Liste Principale des KATA (TOKUI) DE LA WKF.....	51
ANNEXE 9 :	KARATE-GI.....	52
ANNEXE 10 :	CHAMPIONNATS DU MONDE – CONDITIONS ET CATEGORIES.....	53
10.1.	Championnats du Monde « Cadets », « Juniors » et « -21 ans »	53
10.2.	Championnats du Monde « Seniors »	54
ANNEXE 11 :	COULEURS AUTORISÉES DES PANTALONS D'ARBITRAGE	55

RÈGLEMENT DE KUMITE

Article 1 : AIRE DE COMPÉTITION EN KUMITE

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesuré depuis l'extérieur). Ce carré, composé de pièces de tatami homologués par la WKF, doit être entouré d'une zone de deux mètres supplémentaires sur tout le périmètre (aire de sécurité). L'aire de sécurité de deux mètres devra être clairement délimitée de chaque côté.
3. Une ligne de 50 cm de long doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition pour la position de l'arbitre.
4. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition pour la position des compétiteurs.
5. Les juges sont assis dans l'aire de sécurité, l'un faisant directement face à l'arbitre, et un derrière chacun des combattants, décalés d'un mètre vers l'arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. L'arbitrator (*Kansa*) est assis à une petite table, juste en dehors de l'aire de sécurité, derrière et à gauche ou à droite de l'arbitre. Il est équipé d'un drapeau ou d'un petit panneau rouge et d'un sifflet.
7. Le superviseur des scores est assis à la table officielle des points, entre le marqueur et le chronométrateur.
8. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition doit être d'une couleur différente du reste du tatami.

EXPLICATIONS

- I. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc., à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.*
- II. Les pièces de tatami utilisées ne devraient pas être glissantes, là où elles sont en contact avec le sol, et avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. Elles ne devraient pas être aussi épaisses que les pièces de tatami de Judo, car celles-ci ralentissent les mouvements de Karate. L'arbitre doit s'assurer que les pièces de tatami ne bougent pas entre elles pendant la compétition, car les espaces vides peuvent causer des blessures et constituer un danger. Elles doivent être d'un modèle homologué par la WKF.*

Article 2 : TENUE OFFICIELLE

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

2.1. Arbitres

1. Les arbitres et les juges doivent porter la tenue officielle désignée par la Commission d'arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les stages.
2. La tenue officielle sera la suivante :
 - une veste bleu marine, non croisée, avec deux boutons argentés ;
 - une chemise blanche à manches courtes ;
 - une cravate officielle sans épingle ;
 - un pantalon uni gris clair sans revers (voir annexe 11) ;
 - des chaussettes unies bleu foncé ou noires sans motif et des chaussures d'arbitrage noires pour le tatami ;
 - Les arbitres et les juges féminins peuvent porter une pince à cheveux.

2.2. Compétiteurs

1. Les compétiteurs doivent porter un *Karate-Gi* blanc, sans inscription, sans bande, ni liseré. L'emblème national ou le drapeau du pays peut être porté sur le côté gauche de la veste, à la hauteur de la poitrine, et ne doit pas être de dimension supérieure à 12 cm par 8 cm (voir l'annexe 9). Seule la marque d'origine du fabricant peut être visible sur le *Karate-Gi*. De plus, un numéro d'identification, délivré par le Comité d'organisation, peut être porté dans le dos du compétiteur. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Les ceintures rouge et bleue doivent avoir environ 5 cm de large et une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du noeud.
2. Contrairement au point 1 (ci-dessus), le Comité Directeur peut autoriser la présence d'étiquettes spéciales ou marques de sponsors reconnus
3. La veste, quand elle est attachée à la taille avec la ceinture, doit être d'une longueur minimum qui couvre les hanches, mais ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les compétitrices féminines peuvent porter un t-shirt blanc uni sous la veste du *Karate-Gi*.
4. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et recouvrir au moins la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne peuvent pas être retournées.
5. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas dépasser la cheville. Les pantalons ne peuvent pas être retournés.
6. Chaque compétiteur doit avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le *Hachimaki* (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque l'arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs et/ou trop sales, il peut

exclure le compétiteur du combat. Les barrettes et les épingles à cheveux métalliques ou toute autre pièce métallique sont interdites. Des rubans et autres ornements sont interdits. Un élastique discret est autorisé.

7. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ils ne doivent pas porter d'objets métalliques ou autres qui pourraient blesser leurs adversaires. L'utilisation d'appareils dentaires métalliques doit être approuvée par l'arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur accepte la pleine responsabilité en cas de blessure.
8. L'équipement de protection suivant est obligatoire :
 - gants homologués par la *WKF*, rouges pour un compétiteur et bleus pour l'autre ;
 - protège-dents ;
 - plastron pour femmes homologué par la *WKF* ;
 - protège-tibia homologués par la *WKF*, rouges pour un compétiteur et bleus pour l'autre ;
 - protège-pied homologués par la *WKF*, rouges pour un compétiteur et bleus pour l'autre ;
 - en plus de l'équipement ci-dessus, les cadets devront également porter le masque de protection (*face mask*) et le plastron de protection, homologués par le *WKF*.

La coquille est facultative, mais si elle est utilisée, elle devra être homologuée par la *WKF*.

9. Les lunettes sont interdites. Des lentilles souples peuvent être portées, sous la responsabilité du compétiteur.
10. Le port de tout autre vêtement ou équipement non autorisé est interdit.
11. Tous les équipements de protection doivent être homologués par la *WKF*.
12. L'arbitrator devra contrôler avant chaque combat que les compétiteurs portent l'équipement homologué par la *WKF* (dans les compétitions nationales et internationales, l'équipement homologué par la *WKF* devra être accepté et ne pourra donc pas être refusée).
13. L'utilisation de pansements, bandages ou supports à la suite d'une blessure doit être approuvée par l'arbitre sur recommandation du médecin officiel.

2.3. Entraîneurs

Pendant toute la compétition, l'entraîneur doit porter obligatoirement un survêtement officiel de la fédération nationale (en Suisse, du club) et sa licence officielle d'identification doit être visible.

EXPLICATIONS

- I. Le compétiteur doit porter une seule ceinture. Elle sera rouge pour Aka et bleue pour Ao. Les ceintures de grades ne doivent pas être portées durant les combats.*
- II. Le protège-dents doit être correctement ajusté. Les coquilles comportant une coque plastique amovible glissée dans un suspensoir sont interdites et les personnes qui en porteront commettront une infraction.*
- 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 pourront être autorisés à enlever leur veste.*

Article 3 : ORGANISATION DES COMPÉTITIONS EN KUMITE

1. Un tournoi de *Karate* peut comporter des compétitions *Kumite* et/ou *Kata*. La compétition *Kumite* peut être en plus divisée en combats individuels et combats équipes. Les combats individuels peuvent ensuite être divisés en catégories d'âge et de poids. Les différentes catégories sont enfin divisées en différents combats. Le terme « combat » désigne aussi bien les confrontations en *Kumite* opposant deux compétiteurs individuels ou opposant les membres de deux équipes.
2. Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel.
3. Les compétiteurs individuels ou les équipes qui ne se présentent pas d'eux-mêmes lorsqu'ils sont appelés seront disqualifiés (*Kiken*) de cette catégorie.
4. Les équipes masculines sont formées de sept membres, dont cinq entreront en combat à chaque tour. Les équipes féminines sont formées de quatre membres, dont trois entreront en combat à chaque tour.
5. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
6. Avant chaque combat, le représentant de l'équipe doit donner, à la table officielle, la liste officielle avec les noms des compétiteurs et l'ordre dans lequel les membres de l'équipe combattront. Les participants sélectionnés parmi les sept, ou quatre, membres de l'équipe, ainsi que l'ordre dans lequel ils (ou elles) combattront peuvent être changés à chaque tour, mais une fois enregistré, cela ne peut plus être changé jusqu'à la fin du tour.
7. Une équipe sera disqualifiée si l'un de ses membres ou son entraîneur change la composition de l'équipe ou l'ordre de combat sans l'avoir au préalable soumis par écrit.

EXPLICATIONS

- I. Un « tour » est une étape spécifique dans une compétition conduisant à déterminer l'identification éventuelle des finalistes. Dans une compétition *Kumite* par élimination, un tour élimine 50% des compétiteurs, tout en comptant les concurrents sans adversaire (*byes*). Dans ce contexte, le tour peut s'appliquer également à une étape des éliminatoires ou des repêchages. Dans une compétition en poule ou « Round Robin », un tour permet à tous les compétiteurs de la poule de se rencontrer une fois.
- II. L'emploi des noms des compétiteurs peut poser des problèmes de prononciation et d'identification. Des numéros de dossard doivent être attribués et utilisés.
- III. Lorsque l'équipe s'aligne avant un match, elle se présentera avec les compétiteurs qui vont réellement combattre. Le(s) remplaçant(s) et l'entraîneur ne seront pas présents et devront rester assis dans un endroit désigné à part.
- IV. Pour pouvoir combattre, les équipes masculines doivent présenter au moins trois compétiteurs et les équipes féminines au moins deux. Une équipe avec un nombre de compétiteurs inférieur au nombre requis sera exclue du combat (*Kiken*).
- V. Le formulaire avec l'ordre de combat peut être présenté par l'entraîneur ou par un des compétiteurs de l'équipe qui aura été désigné. Lorsque l'entraîneur présente la feuille de

compétition, il doit clairement être identifiable comme tel, sinon la feuille peut être refusée. La liste doit inclure le nom du pays ou du club, la couleur de la ceinture attribuée à l'équipe pour cette rencontre et l'ordre de combat des membres de l'équipe. Les noms des compétiteurs, ainsi que leur numéro de dossard doivent être mentionnés, et la feuille de compétition doit être signée par l'entraîneur ou par la personne nommée.

- VI. Les entraîneurs doivent présenter leur accréditation à la table officielle avec celle de leur compétiteur ou leur équipe. L'entraîneur devra rester assis sur la chaise réservée à son endroit et ne devra pas interférer dans le bon déroulement de la rencontre, par ses actions ou ses mots.
- VII. Si, à la suite d'une erreur dans l'enregistrement d'un tableau, des compétiteurs non concernés participent à un match/tour, alors, quelle que soit l'issue du match, ce dernier sera déclaré nul et non avenu. De façon à réduire ce type d'erreur, le vainqueur de chaque match/tour doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.

Article 4 : ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale sera composée d'un arbitre (*Shushin*), de trois juges (*Fukushin*) et d'un arbitrateur (*Kansa*).
2. Dans une rencontre en *Kumite*, l'arbitre et les juges ne doivent pas avoir la même nationalité (en Suisse être du même club) que les compétiteurs.
3. En outre, pour faciliter le fonctionnement des rencontres, plusieurs chronomètres, annonceurs, marqueurs et superviseurs des scores seront désignés.

EXPLICATIONS

- I. Au début d'un combat, l'arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Les juges 1 et 2 se tiennent sur la gauche de l'arbitre, et l'arbitrateur et le juge 3 se tiennent à sa droite.
- II. Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, l'arbitre fait un pas en arrière, les juges et l'arbitrateur se tournent en lui faisant face et tous se saluent. Ils prennent ensuite tous leur position respective.
- III. Pour le changement de la totalité de l'équipe arbitrale, les officiels qui sortent se placeront comme au début du combat ou de la rencontre, se saluent entre eux et quitteront ensemble l'aire de compétition.
- IV. Quand les juges changent individuellement, le juge entrant rejoint le juge sortant, ils se saluent et changent leurs positions.

Article 5 : DURÉE DES COMBATS

1. La durée des combats est limitée à 3 minutes pour les compétiteurs seniors hommes (individuel et équipe) et à 4 minutes lors des combats pour les médailles (finale et finale 3e place). Pour les catégories seniors femmes, les combats seront limités à 2 minutes et 3 minutes lors les combats pour les médailles. Les combats des catégories cadets et juniors dureront 2 minutes.
2. Le temps du combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois que l'arbitre dit « *Yame* ».
3. Le chronométrateur indiquera clairement au moyen d'un gong ou d'une sonnette, le signal « encore 10 secondes » et « fin de temps ». Le signal de « fin de temps » marque la fin du combat.

Article 6 : SCORES

1. Les scores sont les suivants :
 - *Sanbon* : Trois points
 - *Nihon* : Deux points
 - *Ippon* : Un point
2. Un score sera accordé lorsqu'une technique est effectuée sur une surface valable selon les critères suivants:
 - Bonne forme
 - Attitude sportive
 - Grande vigueur d'application
 - Vigilance (*Zanshin*)
 - Bon Timing
 - Distance correcte
3. Un *Sanbon* est accordé pour :
 - Coup de pied *Jodan*
 - Toute technique qui marque sur un adversaire dont la partie supérieure du corps (torse, dos ou côté) est au sol
4. Un *Nihon* est accordé pour :
 - Coup de pied *Chudan*.
5. Un *Ippon* est accordé pour :
 - *Chudan* ou *Jodan Tsuki* ;
 - *Uchi*.

6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :
- Tête
 - Face
 - Cou
 - Abdomen
 - Poitrine
 - Dos
 - Côtés
7. On considère comme valable, une technique effective délivrée en même temps que le signal de fin de combat. Une attaque, même effective, délivrée après un ordre de suspendre ou d'arrêter le combat, ne sera pas comptabilisée et peut valoir une pénalité au fautif.
8. Aucune attaque, même techniquement correcte, ne sera considérée comme valable, lorsque les deux compétiteurs sont hors de l'aire de compétition. Cependant, si l'un des compétiteurs est hors de l'aire de compétition et que son adversaire effectue une technique effective, alors qu'il est encore dans l'aire de compétition et ce, avant le commandement «*Yame*» de l'arbitre, la technique sera comptabilisée.
9. Des techniques effectives, simultanées, effectuées par les deux compétiteurs l'un contre l'autre (*Aiuchi*), ne doivent pas compter.

EXPLICATIONS

Pour marquer, il est nécessaire d'appliquer une technique dans une surface autorisée, décrite dans l'article 6 plus haut. La technique doit être contrôlée convenablement selon la surface attaquée et doit satisfaire aux six critères de l'article 2 plus haut.

Vocabulaire	Critères techniques
Sanbon (3 points)	<i>Coup de pied jodan. Jodan se définit comme le visage, la tête et le cou. Toute technique valable réalisée sur un adversaire qui est tombé ou a été projeté à l'aide d'une technique autorisée et donc la partie supérieure du corps (torse, dos ou côtés) est au sol</i>
Nihon (2 points)	<i>Coup de pied Chudan. Chudan se définit comme l'abdomen, la poitrine, le dos et les côtés.</i>
Ippon (1 point)	<i>Tout coup de poing (Tsuki) sur une des sept surfaces autorisées Tout coup (Uchi) sur une des sept surfaces autorisées.</i>

- I. Pour des raisons de sécurité, les projections à l'aide d'une saisie au-dessous de la taille, lorsque l'adversaire n'est pas retenu, quand il tombe dangereusement ou quand le point de pivot est au-dessus du niveau des hanches, sont interdites et vaudront un avertissement ou une pénalité au fautif. On considère comme exceptions, les balayages conventionnels où il n'est pas nécessaire que l'adversaire soit retenu pendant l'exécution du balayage, comme : De-Achi-Barai, Ko-Uchi Gari, Kani-Waza, etc. Après l'exécution d'une projection, l'arbitre laissera deux secondes au compétiteur pour tenter de marquer une technique effective.*
- II. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou perd l'équilibre de sa propre action, et qu'il est marqué par son adversaire, ce dernier recevra trois points (Sanbon).*
- III. Une technique réalisée avec une **bonne forme** doit avoir des caractéristiques conférant une efficacité probable dans le cadre des concepts du karate traditionnel.*

- IV. Une **attitude sportive** est un élément essentiel de la bonne forme et se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente, au moment où la technique est délivrée.
- V. La **vigueur d'application** définit la puissance et la vitesse de la technique, ainsi qu'une volonté évidente de réussite.
- VI. La **vigilance** (Zanshin) est le critère qui manque le plus souvent lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration, observation et vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'adversaire ne détourne pas la tête pendant la réalisation de la technique et continue de faire face à son adversaire après la réalisation.
- VII. Un bon **timing** signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où son effet potentiel sera le plus grand possible.
- VIII. La **distance correcte** signifie de façon similaire qu'une technique est délivrée avec la distance précise où elle crée potentiellement le plus d'effet possible. En conséquence, lorsqu'une technique est délivrée au moment où l'adversaire recule rapidement, l'effet potentiel produit par ce coup est réduit.
- IX. La **distance** fait aussi référence à ce qu'une technique s'arrête « tout près » ou sur « la cible ». Un coup de poing ou un coup de pied, arrivant entre le skin touch et 5 cm du visage, peut être considéré comme ayant une distance correcte. Cependant, les techniques Jodan qui aboutissent à une distance raisonnable de la cible, et pour lesquels l'adversaire n'a tenté aucun blocage ou esquive, sont considérés comme valables, si la technique remplit les autres critères. Dans les catégories cadets et juniors, aucun contact autre qu'une très légère touche (skin touch) pour les coups de pied Jodan n'est autorisée à la tête, au visage ou au cou (y compris le face mask) ; et dans ce cas, la distance correcte sera augmentée à 10 cm.
- X. Une mauvaise technique est une mauvaise technique, quel que soit l'endroit où elle est délivrée et la façon dont elle a été effectuée. Une technique qui manque de rigueur dans la bonne forme ou de puissance ne sera pas comptabilisée.
- XI. Les techniques effectuées en-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient en-dessus du pelvis. Le cou, ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. Cependant, aucun contact n'est permis à la gorge, mais une technique parfaitement contrôlée, qui ne touche pas, peut être comptabilisée.
- XII. Une technique qui arrive au niveau des omoplates peut être comptée. Par contre, la zone de l'épaule délimitée par la jonction de l'os supérieur du bras (humérus) 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 dans le combat, même si l'arbitre, par inadvertance, n'a pas immédiatement arrêté le combat. Cependant, la fin du combat ne signifie pas que des sanctions ne peuvent plus être imposées. Elles peuvent être imposées par l'équipe arbitrale jusqu'au moment où les compétiteurs quittent l'aire de compétition après la conclusion du combat. Ensuite, des sanctions ne peuvent être imposées que par la Commission d'arbitrage ou la Commission de discipline de la WKF.
- XIV. Les véritables Aiuchi sont rares. Non seulement, les deux techniques doivent arriver simultanément, mais elles doivent toutes les deux être des techniques valables, chacune avec bonne forme, attitude correcte, etc. Deux techniques peuvent très bien arriver au même moment, mais elles sont rarement toutes les deux valables. L'arbitre ne doit pas considérer comme Aiuchi une situation où seule une des deux techniques simultanée est valable. Ce cas n'est pas Aiuchi.

Article 7 : CRITÈRES DE DÉCISION

Le résultat d'un combat est défini lorsqu'un compétiteur a un avantage de huit points sur son adversaire, lorsqu'à la fin du temps réglementaire il possède un avantage de points, par (*Hantei*) ou lorsqu'un *Kiken*, un *Hansoku* ou un *Shikkaku* est imposé à l'un des deux compétiteurs.

1. Lorsque les deux compétiteurs sont à égalité de points, ou avec un score nul, à la fin du combat, l'arbitre annoncera égalité (*Hikiwake*) et le début du *Sai Shiai* si applicable.
2. Dans des combats individuels, en cas d'égalité, il y a un combat supplémentaire ne dépassant pas une minute (*Sai Shiai*). Un *Sai Shiai* est un nouveau combat où toutes les pénalités et les avertissements sont remis à zéro. Dans le cas où les compétiteurs n'ont pas réussi à se départager à la fin du nouveau combat (score à égalité ou nul), la décision sera prise par un vote final de l'arbitre et des trois juges (*Hantei*). Une décision en faveur de l'un ou l'autre compétiteur est obligatoire et sera prise selon les considérations suivantes :
 - L'attitude, l'esprit combatif et la force démontrée par les compétiteurs ;
 - La supériorité des tactiques et des techniques démontrées ;
 - Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.
3. Dans la compétition par équipes, il n'y aura pas de combat supplémentaire (*Sai Shiai*) en cas d'égalité, à l'exception des cas exprimés au point 5 ci-dessous.
4. L'équipe vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires. Dans le cas où les deux équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe déclarée vainqueur est alors celle qui aura le plus de points, prenant en compte à la fois les combats gagnés et perdus. Par combat, la différence maximale qui pourra être comptabilisée est de huit points.
5. Si les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, alors un combat décisif sera engagé. Dans le cas d'une égalité persistante, il y aura un combat supplémentaire (*Sai Shiai*) ne dépassant pas une minute. Dans le cas où aucun point n'est marqué ou que les scores sont à égalité, la décision sera prise par votation de l'arbitre et des trois juges (*Hantei*).
6. Dans les matchs par équipes, lorsqu'une équipe obtient des victoires suffisantes dans les combats ou bien des points suffisants pour qu'elle soit déclarée vainqueur, le match sera déclaré achevé et il n'y aura plus de combats.

EXPLICATIONS

- I. *Quand l'issue d'un combat est décidée par votation (Hantei) à la fin d'un Sai Shiai indéterminé, l'arbitre se placera dans le périmètre de l'aire de compétition et demandera «Hantei», suivi par un coup de sifflet en deux tons. Les juges indiqueront leur opinion au moyen des drapeaux et l'arbitre indiquera en même temps sa propre voix en levant son bras du côté du compétiteur choisi. L'arbitre donnera un bref coup de sifflet, retournera à sa position d'origine et annoncera la décision majoritaire.*
- II. *Dans le cas d'une votation avec égalité, l'arbitre résoudra l'égalité en utilisant sa voix prépondérante (casting vote). Retournant à sa position d'origine, l'arbitre placera un bras en travers de la poitrine et lèvera le bras plié du côté de son choix préférentiel pour indiquer qu'il utilise sa voix prépondérante (casting vote). Il indiquera ensuite le vainqueur de la façon habituelle.*

Article 8 : COMPORTEMENTS INTERDITS

Pour un comportement interdit, il existe deux catégories : *catégorie 1* et *catégorie 2*.

8.1. Catégorie 1

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

8.2. Catégorie 2

1. Feindre d'être blessé ou exagérer l'importance d'une blessure.
2. Sorties répétées de l'aire de compétition (*Jogai*).
3. Mise en danger personnelle par un comportement qui expose le compétiteur à une blessure par son adversaire ou qui manque de prendre les mesures adéquates pour sa protection personnelle (*Mubobi*).
4. Éviter le combat pour que l'adversaire n'ait pas l'opportunité de marquer.
5. Se tenir, lutter, pousser, saisir ou se retrouver torse contre torse sans intention de projeter ou de faire une autre technique.
6. Des techniques qui, par leur nature, ne peuvent pas être contrôlées pour la sécurité de l'adversaire et des attaques dangereuses et sans contrôle.
7. Des attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes.
8. Parler ou provoquer l'adversaire, ne pas obéir aux ordres de l'arbitre, tout comportement discourtois envers les arbitres officiels, ou tout manquement à l'éthique du *Karate Do*.

EXPLICATIONS

1. *La compétition de Karate est un sport et c'est pour cette raison que les techniques les plus dangereuses sont interdites et que toutes les techniques doivent être contrôlées. Des compétiteurs entraînés peuvent supporter de forts impacts sur les muscles, tels que les abdominaux, cependant la tête, la face, le cou, l'aine et les articulations restent particulièrement vulnérables aux blessures. C'est pourquoi, toute technique provoquant une blessure peut être pénalisée, à moins que celle-ci ait été causée par celui qui reçoit. Les compétiteurs doivent exécuter toutes les techniques avec contrôle et bonne forme. Dans le cas contraire, indépendamment de la technique mal utilisée, un avertissement ou une pénalité sera donné(e) au fautif. Une attention particulière pourrait être nécessaire pour les catégories cadet et junior.*

II. CONTACT A LA FACE – SENIORS

Pour les compétiteurs seniors, une «touche» ou contact léger contrôlé et sans blessure à la face, à la tête et au cou est autorisé (mais pas à la gorge). L'arbitre donnera un avertissement (Chukoku) lorsqu'il estime que le contact est trop fort, mais ne réduit pas les chances du compétiteur de gagner. Un deuxième contact, dans les mêmes circonstances, sera pénalisé par Keikoku et Ippon (un point) sera donné à l'adversaire. Pour un troisième contact similaire, il sera pénalisé par Hansoku-Chui et Nihon (deux points) sera attribué au compétiteur blessé. Une infraction supplémentaire provoquera la disqualification par Hansoku.

CONTACT A LA FACE – CADETS ET JUNIORS

- III. *Pour les cadets et les juniors, aucun contact à la tête, au visage ou au cou (y compris le face mask) n'est autorisé avec des techniques de poing. Tout contact, quel qu'en soit son intensité, sera pénalisé selon le point II ci-dessus, sauf s'il a été occasionné par le récepteur (Mubobi). Les techniques de pied à la tête, à la face et au cou sont permises avec un contact léger skin touch uniquement, et donc peuvent marquer. Dans le cas des techniques qui font un contact considéré plus grand qu'une touche « de gant » ou skin touch, l'équipe arbitrale donnera un avertissement ou une pénalisation (sauf en cas de Mubobi).*
- IV. *L'arbitre doit constamment observer le compétiteur blessé. Un petit décalage dans le jugement peut permettre le développement des symptômes de la blessure tels qu'un saignement de nez. L'observation révélera aussi toute tentative de la part d'un compétiteur pour aggraver une blessure légère dans un but tactique, par exemple expirer vivement par le nez blessé ou se frotter fortement le visage.*
- V. *Une blessure préexistante peut produire des symptômes disproportionnés en rapport au contact produit et les arbitres doivent prendre ceci en considération pour imposer des pénalités en cas de contact apparaissant comme excessif. Par exemple, suite à un contact semblant relativement léger, il pourrait résulter qu'un compétiteur soit incapable de continuer en raison de l'effet accumulé d'une blessure produite dans un combat précédent. Avant le début d'un match ou d'un combat, le chef de tapis doit examiner les cartes médicales et s'assurer que les compétiteurs sont en état de combattre. L'arbitre doit être informé si un compétiteur a subi un traitement pour une blessure.*
- VI. *Les compétiteurs qui réagissent de façon disproportionnée suite à un contact léger, comme se saisir la face, chanceler ou tomber sans nécessité, dans le but que l'équipe arbitrale pénalise l'adversaire, seront immédiatement avertis ou pénalisés.*
- VII. *Feindre d'être blessé est une infraction grave au règlement. Shikkaku sera imposé au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il tombe et se roule par terre alors que sa blessure n'est de toute évidence pas en proportion, comme mentionné par un médecin neutre.*
- VIII. *Exagérer les effets d'une blessure même réelle est une infraction moins grave, mais est quand même considéré comme un comportement inacceptable. Ainsi, même si c'est la première fois, une exagération sera pénalisée au minimum de Keikoku (et Ippon à l'adversaire). En cas d'exagération plus sérieuse, comme tituber, tomber, se relever puis retomber, etc. une pénalisation directe de Hansoku Chui ou Hansoku pourra être donnée, selon la gravité de l'infraction.*
- IX. *Les compétiteurs, qui reçoivent Shikkaku pour avoir simulé une blessure, seront retirés de l'aire de compétition et placé directement entre les mains de la Commission médicale de la WKF qui effectuera immédiatement un examen médical du compétiteur. La Commission médicale soumettra son rapport à la Commission d'arbitrage avant la fin du championnat. Les compétiteurs qui auront simulé une blessure seront sujets à des pénalités très sévères, jusqu'à et y compris la suspension à vie pour des infractions répétées.*
- X. *La gorge est particulièrement vulnérable et même le contact le plus léger sera averti ou pénalisé, à moins que ce soit de la propre faute de celui qui reçoit.*

- XI. *Les techniques de projection sont classées en deux catégories. Les techniques de Karate «conventionnelles» de balayage de jambes, comme : De-Ashi-Barai, Ko-Uchi Gari, etc., où l'adversaire est déséquilibré ou projeté sans qu'il n'ait été saisi au préalable - et les projections qui nécessitent la tenue ou la saisie de l'adversaire au moment de l'exécution de la projection. Le point de pivot de la projection ne doit pas être en-dessus des hanches et l'adversaire doit être retenu pour que la réception au sol puisse être faite en toute sécurité. Les projections par-dessus l'épaule, comme Seio-Nage, Kata-Guruma, etc., sont expressément interdites, ainsi que les projections dites « de sacrifice », comme Tomoe-Nage, Sumi-Gaeshi, etc. Il est également interdit de saisir l'adversaire au-dessous de la taille, de le soulever et de le projeter ou de se baisser pour lui saisir les jambes. Si un compétiteur est blessé à la suite d'une projection, l'équipe arbitrale décidera si une pénalité doit être imposée ou non.*
- XII. *Les techniques à main ouverte au visage sont interdites en raison du danger pour la vue de l'adversaire*
- XIII. *Jogai fait référence à la situation où le pied d'un compétiteur, ou toute autre partie de son corps, touche le sol à l'extérieur de l'aire de compétition. L'exception existe lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté hors de l'aire par son adversaire.*
- XIV. *Un compétiteur qui réalise une technique valable et ensuite sort de l'aire de compétition, avant que l'arbitre annonce « Yame », obtiendra la valeur du point et Jogai ne sera pas annoncé. Si l'attaque du compétiteur n'est pas valable, la sortie sera alors enregistrée comme Jogai et pénalisée.*
- XV. *Si Ao sort juste après que Aka a marqué une technique valable, le Yame est annoncé immédiatement après le point et la sortie de Ao ne sera pas enregistrée. Si Ao sort, ou est déjà sorti, alors que Aka marque une technique (Aka restant dans l'aire de compétition), alors la technique de Aka sera comptée et la sortie de Ao sera pénalisée.*
- XVI. *Il est important de comprendre qu'« éviter le combat » correspond à la situation où un compétiteur tente d'empêcher son adversaire de marquer des points, en perdant du temps. Le compétiteur qui recule continuellement sans faire opposition, qui se tient sans nécessité ou qui sort délibérément de l'aire de compétition, plutôt que de donner à son adversaire une opportunité de marquer, doit être averti ou pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes de combat. Si cette infraction intervient lorsqu'il reste dix secondes ou plus, de combat, l'arbitre avertira le fautif. S'il y a eu au préalable une ou plusieurs infractions de la catégorie 2, une pénalité sera imposée.*
- Si, par contre, il reste moins de dix secondes, l'arbitre pénalisera le fautif directement par Keikoku (qu'il y ait eu ou non au préalable un Chukoku de catégorie 2) et un Ippon sera accordé à l'adversaire. S'il y a eu au préalable un Keikoku de la catégorie 2, l'arbitre sanctionnera par une pénalité supérieure avec Hansoku-chui et donnera Nihon à l'adversaire. Si auparavant un Hansoku-chui de la catégorie 2 a déjà été donné, l'arbitre sanctionnera le fautif avec Hansoku et donnera la victoire à l'adversaire. Cependant, l'arbitre doit s'assurer que le comportement du compétiteur n'est pas une mesure défensive parce que l'adversaire agit de façon téméraire ou dangereuse, dans ce cas c'est l'attaquant qui devrait être averti ou pénalisé.*
- XVII. *Une attaque violente, en dépit de toute sécurité personnelle, de la part d'un compétiteur est un exemple de Mubobi. Certains compétiteurs se lancent dans un long Gyaku Tsuki et sont dans l'incapacité de bloquer une contre-attaque. De telles attaques ouvertes constituent des cas de Mubobi et ne peuvent pas compter. Une manœuvre tactique/ théâtrale de la part de certains combattants consiste à se détourner de l'adversaire immédiatement alors qu'ils croient avoir marqué le point. 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 également un acte évident de Mubobi. Lorsque l'attaquant reçoit un contact excessif et/ou subit une blessure et que la faute est imputée à celui qui reçoit, l'arbitre donnera une pénalité de catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire¹.

XVIII. Tout comportement discourtois de la part d'un membre d'une délégation officielle peut provoquer la disqualification du compétiteur, de toute l'équipe ou de toute la délégation pour le tournoi.

Article 9 : PÉNALITÉS

L'échelle suivante de pénalités doit être appliquée :

9.1. Chukoku (Avertissement)

Peut être imposé pour des infractions mineures concomitantes ou pour la première infraction mineure.

9.2. Keikoku

C'est la pénalité pour laquelle un Ippon (un point) est ajouté au score de l'adversaire. *Keikoku* est imposé pour des infractions mineures pour lesquelles un avertissement a été donné au préalable dans ce combat ou pour des infractions insuffisamment sérieuses pour mériter *Hansoku-Chui*.

9.3. Hansoku-Chui

C'est la pénalité pour laquelle un *Nihon* (deux points) est ajouté au score de l'adversaire. *Hansoku-Chui* est habituellement imposé pour des infractions pour lesquelles un *Keikoku* a été donné au préalable dans ce combat, bien qu'il puisse aussi être imposé directement pour des infractions graves qui ne méritent pas *Hansoku*.

9.4. Hansoku

Celui-ci est imposé après une très sérieuse infraction ou lorsque *Hansoku-Chui* a déjà été donné. Il en résulte la disqualification du compétiteur. Dans les rencontres par équipes, le score compétiteur pénalisé sera mis à zéro et celui de l'autre compétiteur sera porté à huit points.

¹ Ce changement est important. L'arbitre ne pourra plus pénaliser les deux compétiteurs mais, au contraire, il imposera une pénalisation soit pour contact, soit pour Mubobi. Ainsi la responsabilité de se protéger eux-mêmes sera prise directement par les athlètes.

9.5. Shikkaku

C'est la disqualification du tournoi, de la compétition ou du combat en cours. De façon à définir la portée du *Shikkaku*, la Commission d'arbitrage doit être consulté. *Shikkaku* peut être invoqué, lorsqu'un des cas suivants se présente : le compétiteur ne respecte pas les ordres de l'arbitre, il agit avec malveillance, il commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du *Karate-Do*, ou alors il a un comportement ou des actions violant les règles ou l'esprit du tournoi. Dans des rencontres par équipes, le score du compétiteur pénalisé sera mis à zéro et celui de l'autre compétiteur sera porté à huit points.

EXPLICATIONS

- I. *Les pénalités de la catégorie 1 et de la catégorie 2 ne peuvent pas s'accumuler entre elles.*
- II. *Une pénalité peut directement être imposée pour une infraction au règlement. Mais une fois qu'une pénalité est donnée, et qu'une nouvelle infraction de cette catégorie se reproduit, cela s'accompagnera obligatoirement d'une augmentation de sévérité de la pénalité imposée. Il n'est pas possible, par exemple, de donner un avertissement ou une pénalité pour un contact excessif et de donner ensuite un autre avertissement pour un second exemple de contact excessif.*
- III. *Les avertissements (Chukoku) sont donnés lorsqu'une infraction mineure au règlement a été clairement commise, mais que le potentiel de victoire du compétiteur (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) n'est pas diminué par la faute de son adversaire.*
- IV. *Un Keikoku peut être imposé directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Keikoku est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) est légèrement diminué par la faute de son adversaire.*
- V. *Un Hansoku-Chui peut être imposé directement ou après un avertissement ou un Keikoku, lorsque le potentiel de victoire du compétiteur (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) a été sérieusement réduit par la faute de l'adversaire.*
- VI. *Un Hansoku est imposé pour des pénalités répétées, mais il peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses au règlement. Il est imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) est réduit virtuellement à néant par la faute de son adversaire.*
- VII. *Tout compétiteur qui est sanctionné par Hansoku pour avoir provoqué des blessures et qui, dans l'opinion de l'équipe arbitrale et du chef de tapis, a agi sans précaution ou dangereusement, ou n'aurait pas les capacités de contrôle nécessaires pour une compétition WKF, sera reporté au Comité d'arbitrage. La Commission d'arbitrage décidera si ce compétiteur doit être suspendu pour le reste de cette compétition et/ou pour des compétitions ultérieures.*
- VIII. *Un Shikkaku peut être imposé directement sans avertissement préalable. Il n'est pas nécessaire que le compétiteur ait fait quelque chose pour le mériter – il suffit que l'entraîneur ou les membres non-combattants de la délégation des compétiteurs adoptent un comportement qui nuit au prestige et à l'honneur du *Karate-Do*. Si l'arbitre estime qu'un compétiteur a agi avec malveillance, qu'il ait ou non causé des blessures à son adversaire, *Shikkaku*, et non pas *Hansoku*, est la pénalité la plus appropriée.*
- IX. *L'annonce publique du Shikkaku doit être faite.*

Article 10 : BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION

1. *Kiken* ou abandon est la décision donnée lorsqu'un ou des compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont appelés, ne peuvent pas continuer, abandonnent le combat, ou sont retirés sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu pour responsable.
2. Si deux compétiteurs se blessent mutuellement ou s'ils souffrent des effets d'une blessure survenue préalablement et qu'ils sont déclarés, par le médecin du tournoi, dans l'incapacité de continuer, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points. Dans des combats individuels, en cas d'égalité de score, une décision (*Hantei*) déterminera de l'issue du combat. Dans des combats par équipes, l'arbitre annoncera une égalité (*Hikiwake*). Lorsque ceci arrive dans le *Sai Shiai* décisif d'un match par équipes, alors une décision (*Hantei*) déterminera l'issue du match.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat 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, n'est pas autorisé à combattre à nouveau dans la compétition sans l'autorisation du médecin. Lorsqu'il est blessé, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il sera immédiatement retiré de la compétition *Kumite* dans ce tournoi.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le médecin. Le médecin est le seul autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant le déroulement du combat, il aura trois minutes pour recevoir le traitement médical nécessaire. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre décidera si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre (article 13, point 9d) ou s'il faut lui accorder un temps supplémentaire pour le traitement.
7. Tout compétiteur qui chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qui ne se remet pas complètement sur ses pieds dans les dix secondes, est considéré inapte à continuer le combat et sera automatiquement retiré de toutes les catégories *Kumite* dans ce tournoi. Dans le cas où un compétiteur chute, est projeté ou tombe d'un coup et ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre signalera au chronométrateur de commencer le décompte des dix secondes à l'aide d'un coup de sifflet, en appelant simultanément le médecin. Le chronométrateur arrêtera le temps lorsque l'arbitre lèvera son bras. Dans tous les cas où le compte à rebours des 10 secondes est lancé, le docteur doit être appelé.

EXPLICATIONS

- I. *Lorsque le médecin déclare le compétiteur incapable de combattre, cela doit être inscrit de façon appropriée sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.*
- II. *Un compétiteur peut remporter la victoire par disqualification de son adversaire pour des infractions mineures répétées de la catégorie 1. Il est possible que le vainqueur ne souffre d'aucune blessure grave. Une seconde victoire pour des motifs identiques doit impliquer son retrait, même si le compétiteur est physiquement apte à continuer.*

- III. *L'arbitre devrait appeler le médecin lorsqu'un compétiteur est blessé et qu'un traitement médical est nécessaire.*
- IV. *Le médecin doit faire des recommandations de sécurité, uniquement lorsqu'elles ont un rapport avec la gestion médicale convenable du compétiteur blessé.*
- V. *Lorsque la règle des « dix secondes » est appliquée, le temps devra être décompté par un chronométreur spécialement affecté à cette tâche. Un coup de gong devra avertir à 7 secondes, suivi par un coup de gong final à 10 secondes. Le chronométreur commencera à compter seulement à partir du signal de l'arbitre. Il arrêtera le temps lorsque le compétiteur se tiendra complètement debout et que l'arbitre lèvera son bras.*
- VI. *L'équipe arbitrale décidera du vainqueur sur la base de Hansoku, Kiken ou Shikkaku selon le cas.*
- VII. *Dans les combats par équipes, lorsqu'un compétiteur d'une équipe reçoit Kiken, son score, quel qu'il soit, sera mis à zéro et celui de l'adversaire sera porté à huit points.*

Article 11 : PROTESTATION OFFICIELLE

1. Personne ne peut protester à propos d'un jugement des membres de l'équipe arbitrale.
2. Quand une procédure arbitrale apparaît contrevenir au règlement, le président de la fédération ou le représentant officiel sont seuls autorisés à soumettre une protestation.
3. La protestation sera faite sous la forme d'un rapport écrit, soumis immédiatement après le combat qui a engendré la protestation (la seule exception existe lorsque la protestation concerne un mauvais fonctionnement administratif : le chef de tapis devrait être immédiatement averti lorsque le mauvais fonctionnement administratif est détecté).
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, le jury rédigera un rapport et sera habilité à agir en conséquence.
5. Toute protestation concernant l'application du règlement doit être faite en accord avec la procédure de réclamation définie par le Comité Directeur de la WKF. Elle doit être soumise par écrit et signée par le représentant officiel de l'équipe ou du/des compétiteur(s).
6. Le plaignant doit déposer une « caution de protestation » selon les directives du Comité Directeur de la WKF. La caution ainsi que la protestation doivent être déposées auprès d'un représentant 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. Il ne pourra pas y avoir deux membres de la même fédération nationale. La Commission d'arbitrage désignera également trois membres additionnels numérotés de 1 à 3 et remplaçant automatiquement un des trois membres originels du Jury d'Appel en cas de conflit d'intérêts, ou si le membre du jury a la même nationalité ou n'importe quelle relation familiale avec l'une des parties impliquées dans l'incident, en comprenant tous les membres de l'équipe arbitrale en relation avec l'incident de la protestation.

8. Processus d'évaluation d'appels

La partie plaignante est responsable de se diriger au Jury d'Appel et de verser la somme d'argent établie au trésorier.

Après s'être réuni, le Jury d'Appel fera les enquêtes et les recherches qu'il considère nécessaires pour justifier la protestation. Chacun des trois membres est obligé de donner son opinion sur la validité de la protestation. L'abstention n'est pas tolérée.

9. Protestations refusées

Lorsqu'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 « REFUSÉ » et chacun des membres du Jury d'Appel signera la plainte avant la transmettre au trésorier qui en même temps la donnera au Secrétaire Général.

10. Protestations acceptées

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

- changer des décisions antérieures contraires au règlement ;
- invalider les résultats des rencontres correspondantes du tableau, dès l'incident ;
- refaire les rencontres touchées par l'incident ;
- recommander à la RC qu'elle considère la sanction des arbitres impliqués.

Le Jury d'Appel est responsable de prendre les mesures adéquates pour ne pas nuire au bon déroulement de l'évènement. Cependant, refaire le processus des éliminatoires doit être la dernière solution à prendre.

Le Jury d'Appel désignera un de ses membres pour annoncer oralement au plaignant que la protestation a été acceptée. Il notera sur le document original « ACCEPTÉ » et chacun des membres du Jury d'Appel signera la plainte, avant de la transmettre au trésorier qui en même temps la donnera au Secrétaire Général.

11. Rapport d'incidents

Après s'être occupé de l'incident (voir ci-dessus), le Jury d'Appel se réunira et rédigera un rapport simple, décrivant les faits et exposant les raisons pour lesquelles la plainte a été acceptée ou refusée. 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 Directeur. Le Jury d'Appel ne sanctionnera pas et ne pénalisera pas. Sa fonction est de juger les plaintes et de demander à la CA et au CO de prendre des mesures afin de corriger les actions arbitrales qui ont été en infraction avec le règlement.

EXPLICATIONS

- I. *La plainte doit indiquer les noms des compétiteurs, l'équipe arbitrale qui officiait, ainsi que les détails précis sur les faits qui ont engendré la protestation. Aucune réclamation concernant la réglementation générale ne sera acceptée comme protestation légitime. Il est à la charge du plaignant de prouver la validité de la protestation.*
- II. *La protestation sera examinée par le Jury d'Appel et une partie de cet examen consistera à étudier les preuves fournies pour appuyer la protestation. Le Jury pourra aussi visionner les vidéos et questionner les officiels, afin d'étudier de façon objective la validité de la protestation.*
- III. *Lorsque le Jury d'Appel considère que la protestation est bien fondée, une 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 caution sera reversée par le Trésorier.*
- IV. *Lorsque le Jury d'Appel considère que la protestation n'est pas fondée, celle-ci sera rejetée et la caution sera confisquée par la WKF.*
- V. *Les matchs ou les combats suivants ne seront pas retardés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'arbitrateur de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec le règlement de compétition.*
- VI. *Dans le cas d'un dysfonctionnement administratif pendant le déroulement du combat, l'entraîneur peut en référer directement au chef de tapis. A son tour, le chef de tapis le notifiera à l'arbitre.*

Article 12 : POUVOIRS ET DEVOIRS

12.1. Commission d'Arbitrage

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

1. Assurer la préparation correcte de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation en ce qui concerne l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et installations nécessaires, le déroulement et la supervision des matchs, les mesures de sécurité, etc.
2. Désigner et répartir les chefs de tapis (arbitres chef) sur leurs aires respectives, prendre les décisions et agir en fonction des rapports des chefs de tapis.
3. Superviser et coordonner la prestation générale des arbitres.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire.
5. Rendre un jugement final sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant un combat donné et pour lesquels il n'y a aucune stipulation dans le règlement.

12.2. Chefs de Tapis

Les pouvoirs et devoirs des chefs de tapis seront les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour tous les matchs dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des arbitres et des juges de leurs aires de compétition, et s'assurer que les officiels nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches qui leur ont été attribuées.
3. Ordonner à l'arbitre d'arrêter le combat, lorsque l'arbitrator signale une infraction au règlement de compétition.
4. Préparer un rapport journalier écrit sur la prestation de chaque officiel sous leur supervision, avec les éventuelles recommandations, et le remettre à la Commission d'Arbitrage.

12.3. Arbitres

Les pouvoirs et devoirs des arbitres seront les suivants :

1. L'arbitre (*Shushin*) aura le pouvoir de diriger les matchs, y compris l'annonce du début, de suspension et de fin du combat.
2. Accorder les points.
3. Expliquer au chef de tapis, à la Commission d'Arbitrage ou au Jury d'Appel, si nécessaire, ses bases pour donner un jugement.
4. Imposer des pénalités et délivrer des avertissements avant, pendant et après un combat.
5. Obtenir et agir conformément à l'/aux opinion(s) des juges.
6. Annoncer le combat supplémentaire (*Sai Shiai*).
7. Diriger le vote de l'équipe arbitrale (*Hantei*) et annoncer le résultat.
8. En cas d'égalité, utiliser sa voix prépondérante.
9. Annoncer le vainqueur.
10. L'autorité de l'arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout son périmètre immédiat.
11. L'arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.

12.4. Juges

Les pouvoirs des juges (*Fukushin*) seront les suivants :

1. Assister l'arbitre par signes effectués à l'aide des drapeaux.
2. Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.
3. Les juges observeront avec attention les actions des compétiteurs et signaleront leur opinion à l'arbitre dans les cas suivants quand :
 - ils constatent qu'un point est marqué ;
 - un compétiteur a commis un acte et/ou des techniques interdites ;
 - ils remarquent une blessure, un malaise ou l'incapacité d'un compétiteur à continuer ;
 - l'un ou les deux compétiteurs sort(ent) de la surface de compétition (*Jogai*) ;
 - dans d'autres cas, quand ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

12.5. Arbitrators

L'arbitrator (*Kansa*) aidera le Chef de Tapis à superviser le déroulement du match ou du combat. Dans le cas où les décisions de l'arbitre ou des juges ne seraient pas en accord avec le règlement de compétition, l'arbitrator lèvera immédiatement le drapeau ou le panneau rouge, et utilisera son sifflet. Le chef de tapis indiquera à l'arbitre d'arrêter le match ou le combat et de corriger la faute. L'enregistrement du combat ne deviendra officiel qu'après l'approbation de l'arbitrator.

Au début de chaque combat, l'arbitrator devra vérifier si les deux compétiteurs ont une tenue et un équipement homologués par la WKF.

12.6. Superviseurs des Scores

Le superviseur des scores gardera un enregistrement séparé des points donnés par l'arbitre et en même temps surveillera les actions des chronométrateurs et des marqueurs désignés.

EXPLICATIONS

- I. *Quand les trois juges font le même signal ou annoncent un point pour le même compétiteur, l'arbitre arrêtera le combat et donnera la décision majoritaire. Dans le cas où l'arbitre n'arrête pas le combat, l'arbitrator lèvera le drapeau ou le panneau rouge et utilisera son sifflet.*
- II. *Quand deux juges font le même signal ou annoncent un point pour le même compétiteur, l'arbitre considérera leur opinion, mais peut refuser d'interrompre le combat s'il est convaincu que les juges se trompent.*
- III. *Cependant, si le combat est arrêté, alors la décision à la majorité doit prévaloir.*
- IV. *Lorsque l'arbitre décide d'arrêter une rencontre, il annoncera « Yame » en utilisant la gestuelle prescrite. Les juges baisseront leurs drapeaux et ils attendront la décision de l'arbitre. L'arbitre retourne à sa place initiale et signalera les raisons de l'arrêt de la*

rencontre en utilisant le(s) signe(s) prescrit(s). Les juges signaleront alors leurs opinions et l'arbitre donnera la décision majoritaire.

- V. Dans le cas d'une décision deux à deux, l'arbitre indiquera avec la gestuelle adéquate pourquoi le point de l'autre compétiteur n'est pas considéré comme valable et donnera ensuite le point à l'adversaire.*
- VI. Quand les trois juges ont des opinions différentes, l'arbitre pourra donner une décision avec l'appui positif de l'un des juges.*
- VII. Si deux juges ne signalent rien et que le troisième juge est en désaccord avec l'arbitre, celui-ci pourra choisir la décision à donner.*
- VIII. Lors de Hantei, l'arbitre et les juges auront une voix chacun. En cas de Sai Shiai avec égalité, l'arbitre aura une voix prépondérante (casting vote).*
- IX. Les juges doivent signaler uniquement ce qu'ils ont vu réellement. S'ils ne sont pas sûrs qu'une technique a réellement atteint une surface valable, ils ne doivent rien signaler.*
- X. Le rôle de l'arbitrateur est de s'assurer que le déroulement du match ou du combat est bien en accord selon le règlement de compétition. Il n'est pas un juge supplémentaire. Il n'a pas de voix, ni d'autorité en matière de jugement, comme une technique valide ou s'il y a Jogai. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.*
- XI. Dans le cas où l'arbitre n'entendrait pas le signal de fin de temps, le superviseur des scores donnera un coup de sifflet.*
- XII. Quand, après un match, l'équipe arbitrale explique sur quoi elle se base pour un jugement, elle ne discutera qu'avec le chef de tapis, la Commission d'arbitrage ou le Jury d'Appel. Ils ne donneront d'explication à aucune autre personne.*

Article 13 : DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

1. Les termes et les gestes employés par l'arbitre et les juges dans le déroulement d'un match ou combat sont tels qu'ils sont décrits dans les annexes 1 et 2.
2. L'arbitre et les juges se placeront à leurs positions respectives et après l'échange de salut entre les compétiteurs, l'arbitre annoncera « *Shobu Hajime* » et le combat commencera.
3. L'arbitre arrêtera le combat en annonçant « *Yame* ». Si nécessaire, l'arbitre ordonnera aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (*Moto No Ichi*).
4. L'arbitre retournera à sa position et les juges indiqueront leur opinion à l'aide d'un signal. Dans le cas pour donner un point, l'arbitre identifiera le compétiteur qui a marqué (Aka ou Ao), la zone attaquée (*Chudan* ou *Jodan*), la technique (*Tsuki*, *Uchi* ou *Geri*) et donnera le score correspondant en utilisant le geste prescrit. L'arbitre ordonne ensuite de reprendre le combat en annonçant « *Tsuzukete Hajime* ».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points pendant un combat, l'arbitre annoncera « *Yame* », ordonnera aux compétiteurs de regagner leur position d'origine en retournant à la sienne. Il annoncera la victoire en levant le bras du côté du vainqueur « *Ao (Aka) No Kachi* ». A ce moment-là, le combat est terminé.

6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. L'arbitre lèvera le bras du côté du vainqueur et annoncera « *Ao (Aka) No Kachi* ». À ce moment-là, le combat est terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité ou nul, l'arbitre annoncera « *Yame* » et retournera à sa position. Il annoncera une égalité (*Hikiwake*) et commencera le *Sai Shiai* s'il est applicable.
8. Lors de l'*Hantei*, l'arbitre et les juges ont chacun une voix. En cas d'égalité de voix à la fin d'un *Sai Shiai* indéterminé, l'arbitre utilisera sa voix prépondérante (*casting vote*) pour défaire l'égalité.
9. L'arbitre annoncera « *Yame* » et arrêtera temporairement le combat quand il se trouvera face aux situations suivantes :
 - a. l'un ou les deux compétiteurs est (sont) hors de l'aire de compétition ;
 - b. l'arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster le *Karate-Gi* ou l'équipement de protection ;
 - c. un compétiteur enfreint le règlement ;
 - d. l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peut (peuvent) plus combattre pour cause de blessures, malaise ou autres causes. Il prendra en compte l'avis du médecin du tournoi et décidera si le combat doit être poursuivi ;
 - e. un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas une technique immédiate ou une projection dans les deux secondes ;
 - f. l'un ou les deux compétiteurs tombe(nt) ou est (sont) projeté(s), sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les deux secondes ;
 - g. les deux compétiteurs se saisissent ou se tirent sans faire de technique dans les deux secondes ;
 - h. les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire de projection ou de technique dans les deux secondes ;
 - i. les deux compétiteurs sont au sol à la suite d'une chute ou quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps après une tentative de projection ;
 - j. il observe un point ;
 - k. les trois juges indiquent le même signal ou indiquent tous les trois un point pour le même compétiteur ;
 - l. le chef de tapis lui demande de le faire.

EXPLICATIONS

- 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 entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de ressortir. Les compétiteurs doivent se saluer correctement – une inclinaison rapide de la tête est à la fois discourtoise et insuffisante. L'arbitre peut exiger le salut en faisant un geste comme indiqué dans l'annexe 2 du règlement.*
- II. *Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont sur leur ligne et avec une attitude appropriée. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent de bouger doivent être priés de se tenir calmes avant que le combat puisse recommencer. L'arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.*
- III. *Les compétiteurs se salueront au début de chaque combat.*

Article 14 : MODIFICATIONS

Seule la Commission Sportive de la *WKF*, avec l'approbation du Comité Directeur de la *WKF*, peut changer ou modifier ce règlement.

RÈGLEMENT DE KATA

Article 1 : AIRE DE COMPÉTITION EN KATA

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit avoir une grandeur suffisante pour permettre une exécution sans interruption du *Kata*.

EXPLICATIONS

- I. Pour l'exécution du Kata, une surface stable et lisse est indispensable. Généralement, les Tatamis pour le Kumite sont appropriés.*

Article 2 : TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs et les juges doivent porter la tenue officielle telle qu'elle est définie à l'article 2 du règlement de *Kumite*.
2. Toute personne qui ne se conforme pas à cette règle peut être disqualifiée.

EXPLICATIONS

- I. La veste du Karate-Gi ne peut pas être enlevée pendant l'exécution du Kata.*
- II. Les compétiteurs qui se présentent avec une tenue non conforme auront une minute pour y remédier.*

Article 3 : ORGANISATION DE LA COMPÉTITION EN KATA

1. La compétition en *Kata* prend la forme de rencontres individuelles ou par équipes. Les rencontres par équipes consistent en une compétition entre des équipes de trois personnes. Chaque équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine. La rencontre individuelle en *Kata* comprend l'exécution individuelle en catégories séparées hommes et femmes.

2. Le système par élimination avec repêchage sera appliqué.
3. Pendant la compétition, les compétiteurs devront exécuter à la fois des Kata imposés (« *Shitei* ») et de libre choix (« *Tokui* »). Les *Kata* seront en accord avec les écoles de *Karate-Do* reconnues par la *WKF*, basées sur les styles *Goju*, *Shito*, *Shoto* et *Wado*. Une liste des *Kata* obligatoires est donnée dans l'annexe 6 et une liste des *Kata* libres est donnée dans l'annexe 7.
4. Lors de l'exécution d'un *Shitei Kata*, aucune variation n'est autorisée.
5. Lors de l'exécution d'un *Tokui Kata*, les compétiteurs peuvent choisir un *Kata* de la liste dans l'annexe 8. Les variations telles qu'enseignées dans l'école du compétiteur sont autorisées.
6. La table des scores sera informée du choix du *Kata*, avant le début de chaque tour.
7. Les compétiteurs doivent exécuter un *Kata* différent à chaque tour. Une fois exécuté, un *Kata* ne peut pas être répété.
8. En repêchage, selon le nombre, les compétiteurs peuvent exécuter un *Shitei Kata* ou *Tokui Kata* en accord avec ce qui est établi dans le point 7 ci-dessus.
9. Lors des matches pour les médailles, en *Kata* par équipes, les deux équipes exécuteront un *Kata* choisi de la liste des *Kata Tokui* dans l'annexe 8 dans la forme habituelle. Ils exécuteront ensuite une démonstration de la signification du *Kata* (*Bunkai*). Le temps permis pour la démonstration du *Bunkai* est de cinq minutes. Le chronométrateur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront salué à la fin de l'exécution du *Kata* et arrêtera le temps au salut final après l'exécution du *Bunkai*. Une équipe qui ne saluera pas après la réalisation de la démonstration du *Kata* ou qui dépassera la durée autorisée de cinq minutes sera disqualifiée. L'usage des armes traditionnelles, d'équipement auxiliaire ou de vêtements supplémentaires est interdit.

EXPLICATIONS

1. Le nombre et le type de *Kata* requis dépendent du nombre de compétiteurs individuels ou d'équipes, comme indiqué dans le tableau suivant. Les « *byes* » sont comptés comme compétiteurs ou équipes.

Compétiteurs ou équipes	Kata requis	Tokui	Shitei
65 - 128	7	5	2
33 - 64	6	4	2
17 - 32	5	3	2
9- 16	4	3	1
5 – 8	3	3	0
4	2	2	0

Article 4 : ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque match, une équipe de cinq juges sera désignée par la Commission d'Arbitrage ou le chef de tapis.
2. Les juges d'un match en *Kata* ne doivent pas avoir la nationalité de l'un des participants.
3. De plus, des chronomètres, marqueurs et annonceurs seront désignés.

EXPLICATIONS

- I. Le juge central en *Kata* sera assis dans le périmètre de l'aire de compétition, face au(x) compétiteur(s) et les quatre autres juges seront placés dans les coins de l'aire de compétition.
- II. Chaque juge aura un drapeau rouge et un drapeau bleu ou un terminal d'entrée, si des tableaux de score électroniques sont utilisés.

Article 5 : CRITÈRES DE DÉCISION

1. Le *Kata* doit être exécuté avec compétence et doit démontrer une bonne compréhension des principes traditionnels qu'il contient. Pour évaluer la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les juges tiendront compte de ce qui suit :
 - a. Une démonstration **réaliste** de la signification du *Kata*.
 - b. Compréhension des techniques utilisées (**Bunkai**).
 - c. Bon timing, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance (**Kime**).
 - d. Utilisation correcte et convenable de la **respiration** comme une aide pour le *Kime*.
 - e. Focalisation correcte de l'attention (**Chakugan**) et de la concentration.
 - f. Positions correctes (**Dachi**) avec une tension appropriée dans les jambes, avec les pieds à plats sur le sol.
 - g. Tension appropriée dans l'abdomen (**Hara**) et aucun mouvement haut/bas des hanches lors des déplacements.
 - h. Forme correcte (**Kihon**) du style démontré.
 - i. La performance devrait aussi être évaluée en discernant d'autres points, comme la **difficulté** du *Kata* présenté.
 - j. En *Kata* par équipe, la **synchronisation** sans aide extérieure est un facteur ajouté.
2. Un compétiteur qui varie le *Shitei Kata* sera disqualifié
3. Un compétiteur qui interrompt l'exécution d'un *Shitei Kata* ou *Tokui Kata* ou qui exécute un *Kata* différent de celui annoncé ou notifié à la table des scores sera disqualifié.
4. Un compétiteur qui exécute un *Kata* non reconnu ou qui répète un *Kata* sera disqualifié.

EXPLICATIONS

- I. *Le Kata n'est pas une danse, ni une représentation théâtrale. Il doit conserver les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en termes de combat et démontrer concentration, puissance et impact potentiel dans ses techniques. Il doit également démontrer solidité, puissance et vitesse – aussi bien que grâce, rythme et équilibre.*
- II. *En Kata par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Kata en regardant dans la même direction et face au juge central.*
- III. *Les membres de l'équipe doivent démontrer compétence dans tous les aspects de l'exécution du Kata, aussi bien que de la synchronisation.*
- IV. *Les commandements pour commencer et arrêter l'exécution, donner les coups de pieds sur le sol, se frapper contre la poitrine, les bras ou le Karate-Gi, ou une expiration inappropriée, sont des exemples d'aides extérieures et devront être prises en compte par les juges lors de leur décision.*
- V. *Il est de la seule responsabilité de l'entraîneur ou du compétiteur de s'assurer que le Kata, annoncé à la table des scores, est approprié pour le tour correspondant.*

Article 6 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES

1. Au début de chaque éliminatoire, les deux compétiteurs nommés, l'un avec une ceinture rouge (Aka) et l'autre avec une ceinture bleue (Ao) s'aligneront dans le périmètre de l'aire de compétition, face au juge central. Suite au salut réalisé vers l'équipe arbitrale, Ao sortira en reculant de l'aire de compétition. Après s'être dirigé au point du commencement et après avoir annoncé clairement le nom du Kata à exécuter, Aka commencera. À la fin du Kata, Aka quittera l'aire de compétition pour attendre l'exécution de Ao. Une fois le Kata de Ao terminé, les deux retourneront au périmètre de l'aire de compétition et attendront la décision de l'équipe arbitrale.
2. Si le Kata n'est pas conforme au règlement ou s'il existe quelques irrégularités, le juge central peut appeler les autres juges pour obtenir une décision.
3. Si un compétiteur est disqualifié, le juge central croisera et décroisera les drapeaux (comme le signal de *Torimassen* en *Kumite*).
4. À la fin des deux Kata, les compétiteurs se tiendront l'un à côté de l'autre, dans le périmètre de l'aire de compétition. Le juge central demandera une décision (*Hantei*) en faisant sonner son sifflet en deux tons où les juges donneront leur voix.
5. La décision sera pour Aka ou Ao. Aucune égalité n'est autorisée. Le compétiteur qui reçoit la majorité des voix sera déclaré vainqueur par l'annonceur.
6. Les compétiteurs se saluent l'un l'autre, et ensuite avec l'équipe arbitrale et ils quittent l'aire de compétition.

EXPLICATIONS

- I. *Le point de commencement de l'exécution du Kata est situé dans le périmètre de l'aire de compétition.*
- II. *Si des drapeaux sont utilisés, le juge central demandera 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 en donnant un bref coup de sifflet.*
- III. *Si un compétiteur est appelé et qu'il ne se présente pas ou se retire (Kiken), la décision sera automatiquement attribuée à son adversaire, sans la nécessité de réaliser le Kata annoncé au préalable.*

ANNEXES


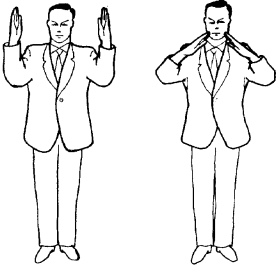

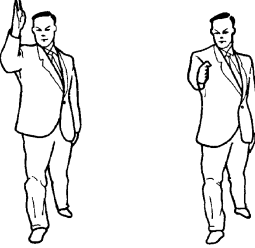
Annexe 1 : TERMINOLOGIES

SHOBU HAJIME	<i>Début du match ou du combat</i>	Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas.
ATOSHI BARAKU	<i>Encore un peu de temps</i>	Un signal sonore sera donné par le chronométrateur 10 secondes avant la fin du combat et l'arbitre annoncera « <i>Atoshi Baraku</i> ».
YAME	<i>Arrêt</i>	Interruption ou fin du combat. Lors de l'annonce l'arbitre coupe de haut en bas avec la main.
MOTO NO ICHI	<i>Position d'origine</i>	Les compétiteurs et l'arbitre retournent à leur position d'origine.
TSUZUKETE	<i>Combattre</i>	Ordre de continuer le combat quand une interruption non autorisée intervient.
TSUZUKETE HAJIME	<i>Reprendre le combat - Commencer</i>	L'arbitre se tient avec un pied en avant. Au commandement « <i>Tsuzukete</i> », il étend les bras, avec les paumes des mains vers les compétiteurs. Quand il dit « <i>Hajime</i> », il tourne les paumes des mains et les rapproche rapidement l'une vers l'autre en même temps qu'il recule le pied.
SHUGO	<i>Appel des juges</i>	L'arbitre appelle les juges à la fin du match ou du combat, ou pour recommander <i>Shikkaku</i> .
HANTEI	<i>Décision</i>	L'arbitre demande une décision à la fin d'un <i>Sai Shiai</i> indéterminé. Après un bref coup de sifflet, les juges rendent leur décision avec les drapeaux et l'arbitre indique en même temps sa propre voix en levant son bras.
HIKIWAKE	<i>Égalité</i>	Dans le cas d'une égalité, l'arbitre croise les bras et ensuite les étend avec les paumes des mains vers l'avant.
TORIMASEN	<i>Inacceptable comme technique valable</i>	L'arbitre croise les bras et fait un mouvement de coupure avec les paumes de mains tournées vers le bas.
SAI SHIAI	<i>Combat décisif de une minute</i>	L'arbitre recommence le combat avec le commandement « <i>Sai Shiai Shobu Hajime</i> ».

AIUCHI	<i>Techniques valables simultanées</i>	Aucun point n'est accordé aux compétiteurs. L'arbitre ramène ses poings l'un vers l'autre devant sa poitrine.
AKA (AO) NO KACHI	<i>Rouge (Bleu) vainqueur</i>	L'arbitre lève obliquement son bras du côté du vainqueur.
AKA (AO) SANBON	<i>Rouge (Bleu) marque trois points</i>	L'arbitre lève son bras à 45° du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) NIHON	<i>Rouge (Bleu) marque deux points</i>	L'arbitre étend son bras à la hauteur de l'épaule du côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) IPPON	<i>Rouge (Bleu) marque un point</i>	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas du côté de celui qui a marqué.
CHUKOKU	<i>Premier avertissement de catégorie 1 ou de catégorie 2. Aucune pénalité</i>	Pour les infractions de catégorie 1, l'arbitre se tourne vers le fautif et croise ses bras à hauteur de la poitrine. Pour les infractions de catégorie 2, l'arbitre pointe l'index (bras plié) vers le visage du fautif.
KEIKOKU	<i>Avertissement avec pénalité de Ippon</i>	L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2, pointe ensuite l'index à 45° vers le bas en direction du fautif et annonce Ippon (un point) à l'adversaire.
HANSOKU-CHUI	<i>Avertissement avec pénalité de Nihon</i>	L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2, pointe ensuite l'index horizontalement en direction du fautif, et annonce « <i>Nihon</i> » (deux points) pour l'adversaire.
HANSOKU	<i>Disqualification</i>	L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2, pointe ensuite l'index à 45° vers le haut en direction du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.
JOGAI	<i>Sortie de l'aire de compétition</i>	L'arbitre pointe l'index sur le bord du fautif pour annoncer aux juges qu'il est sorti de l'aire de compétition.
SHIKKAKU	<i>Disqualification, abandon de l'aire de compétition</i>	L'arbitre pointe l'index à 45° vers le haut en direction du fautif, ensuite il fait un mouvement de sortie vers l'arrière, et annonce « <i>Aka (Ao) Shikkaku</i> ». Il annonce ensuite la victoire de l'adversaire.
KIKEN	<i>Renonciation</i>	L'arbitre pointe l'index à 45° vers le bas en direction de la position d'origine du compétiteur.
MUBOBI	<i>Mise en danger personnelle</i>	L'arbitre touche son visage et place le bord de sa main devant le visage avec mouvement de la main de va-et-vient pour annoncer aux juges que le compétiteur s'est mis lui-même en danger.

Annexe 2 : GESTUELLE DE L'ARBITRE ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

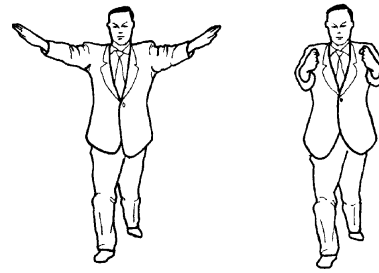
2.1. Annonces et Gestes de l'Arbitre

<p>SHOMEN-NI-REI</p> <p>L'arbitre étend ses bras avec les paumes vers l'avant.</p>	
<p>OTAGAI-NI-REI</p> <p>L'arbitre annonce le salut des compétiteurs.</p>	
<p>SHOBU HAJIME</p> <p>« Début du combat »</p> <p>Après l'annonce, l'arbitre recule d'un pas.</p>	
<p>YAME</p> <p>« Arrêt »</p> <p>Interruption ou fin du match ou du combat. Lors de l'annonce, l'arbitre coupe de haut en bas avec la main.</p>	

TSUZUKETE HAJIME

« Prendre le combat – commencer »

L'arbitre se tient avec un pied en avant. Au commandement « *Tsuzukete* », il étend les bras, avec les paumes des mains vers les compétiteurs. Quand il dit « *Hajime* », il tourne les paumes des mains et les rapproche rapidement l'une vers l'autre en même temps qu'il recule le pied.



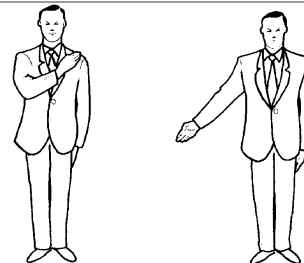
L'OPINION DE L'ARBITRE

Après avoir dit « *Yame* » et faisant le geste prescrit, l'arbitre indique sa préférence en tenant son bras plié vers le haut avec la paume vers le haut du côté du compétiteur qui a marqué.



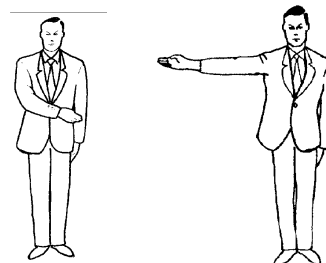
IPPON (un point)

L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas du côté de celui qui a marqué.



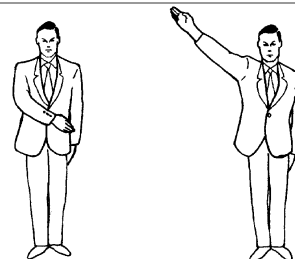
NIHON (deux point)

L'arbitre étend son bras à la hauteur de l'épaule du côté de celui qui a marqué.



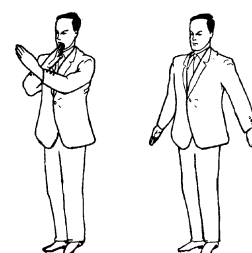
SANBON (trois points)

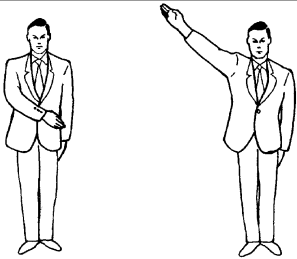
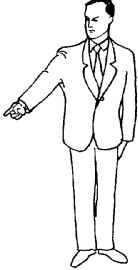
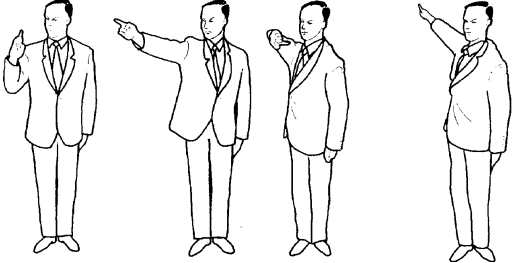
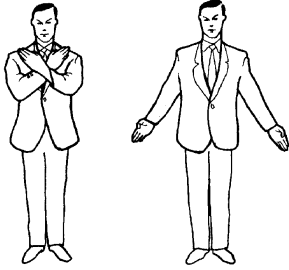

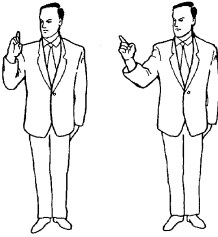
L'arbitre lève son bras à 45° du côté de celui qui a marqué.

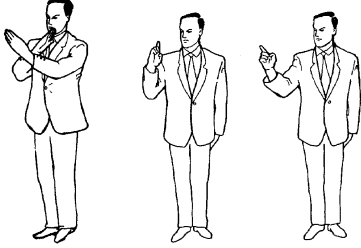
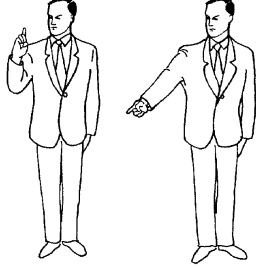
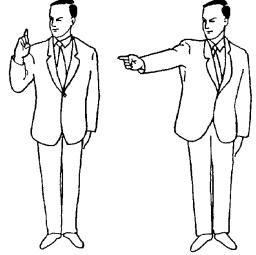
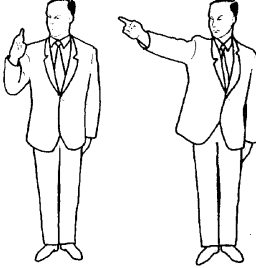

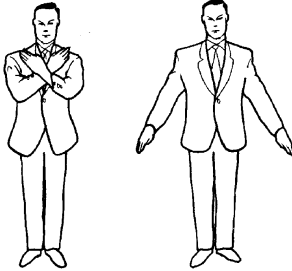


ANNULER LA DERNIERE DECISION

Lorsqu'un point ou une pénalisation a été donné par erreur, l'arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « *Aka* » ou « *Ao* », croise ses bras, fait ensuite un mouvement de coupe avec les paumes vers le bas pour indiquer que la dernière décision a été annulée.



<p>NO KACHI (victoire)</p> <p>A la fin du match ou du combat, l'arbitre lève son bras à 45° du côté du vainqueur.</p>	
<p>KIKEN</p> <p>« Renonciation »</p> <p>L'arbitre pointe l'index à 45° vers le bas en direction de la position d'origine du compétiteur qui renonce et annonce ensuite la victoire de l'adversaire.</p>	
<p>SHIKKAKU</p> <p>« Disqualification, abandon de l'aire »</p> <p>L'arbitre pointe l'index à 45° vers le haut en direction du fautif, ensuite il fait un mouvement de sortie vers l'arrière, et annonce « Aka (Ao) Shikkaku ». Il annonce ensuite la victoire de l'adversaire.</p>	
<p>HIKIWAKE</p> <p>« Égalité »</p> <p>A la fin du temps et que les scores sont égaux, ou si aucun point n'a été marqué, l'arbitre croise les bras et ensuite les étend avec les paumes des mains vers l'avant.</p>	
<p>INFRACTION DE CATEGORIE 1</p> <p>L'arbitre croise ses mains ouvertes avec les bords des poignets l'un contre l'autre à hauteur de la poitrine.</p>	
<p>INFRACTION DE CATEGORIE 2</p> <p>L'arbitre pointe avec le bras plié le visage du fautif.</p>	

<p>CHUKOKU</p> <p>Faisant le geste approprié, l'arbitre annonce un avertissement de catégorie 1 ou 2. Aucune pénalité n'est donnée.</p>	
<p>KEIKOKU</p> <p>« Avertissement avec pénalité de Ippon »</p> <p>L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2, ensuite pointe l'index à 45° vers le bas en direction du fautif et annonce <i>Ippon</i> (un point) à l'adversaire.</p>	
<p>HANSOKU CHUI</p> <p>« Avertissement avec Nihon de pénalité »</p> <p>L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2, ensuite pointe l'index horizontalement en direction du fautif, et annonce <i>Nihon</i> (deux points) pour l'adversaire.</p>	
<p>HANSOKU</p> <p>« Disqualification »</p> <p>L'arbitre annonce une infraction de catégorie 1 ou 2, ensuite pointe l'index à 45° vers le haut en direction du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.</p>	
<p>AIUCHI</p> <p>« Techniques valables simultanées »</p> <p>Aucun point n'est accordé aux compétiteurs. L'arbitre ramène les poings l'un vers l'autre devant la poitrine.</p>	
<p>TORIMASEN</p> <p>« Inacceptable comme technique valable »</p> <p>L'arbitre croise les bras et fait un mouvement de coupure avec les paumes de mains tournées vers le bas. Lorsque l'arbitre fait ce geste aux juges suivi du signal de reconsidérer signifie que la technique ne remplit pas au moins un des six critères de point.</p>	

AKA (AO) A MARQUÉ LE PREMIER

L'arbitre annonce aux juges que Aka a marqué le premier, et met la main droite ouverte dans la paume de la main gauche. Si Ao a marqué le premier, il portera la main gauche à la paume de la main droite.



TECHNIQUE BLOQUÉE OU HORS DE LA CIBLE

L'arbitre place une main ouverte sur l'autre bras pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou est arrivée sur une zone non valable.



TECHNIQUE MANQUÉE

L'arbitre bouge le poing fermé en travers du corps pour annoncer aux juges que la technique a manqué ou est arrivée hors de la zone valable.



CONTACT EXCESSIF

L'arbitre annonce aux juges qu'il y a eu un contact excessif ou une autre infraction de catégorie 1.



SIMULER OU EXAGÉRER UNE BLESSURE

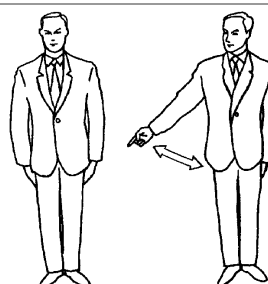
L'arbitre porte les deux mains au visage pour indiquer aux juges une infraction de catégorie 2.



JOGAI

« Sortie de l'aire de compétition »

L'arbitre annonce une sortie aux juges en pointant l'index vers la limite de l'aire de compétition du côté du fautif.



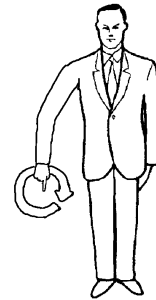
MUBOBI (mise en danger personnelle)

L'arbitre touche son visage et place le bord de sa main devant le visage avec mouvement de va-et-vient avec celle-ci pour annoncer aux juges que le compétiteur s'est mis lui-même en danger.



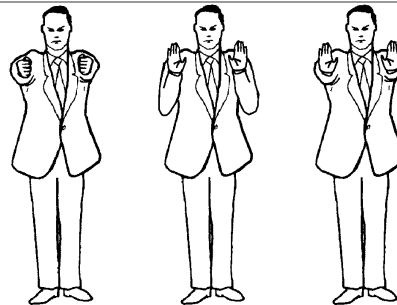
ÉVITER LE COMBAT

L'arbitre fait un mouvement circulaire avec son index tourné vers le bas pour indiquer aux juges une infraction de catégorie 2.



S'AGGRIPPER SANS NECESSITÉ, LUTTER, POUSSER OU SAISIR SANS AUCUNE TECHNIQUE

L'arbitre maintient les deux poignets fermés à hauteur des épaules ou fait un mouvement de poussée avec les deux mains ouvertes pour annoncer aux juges une infraction catégorie 2.



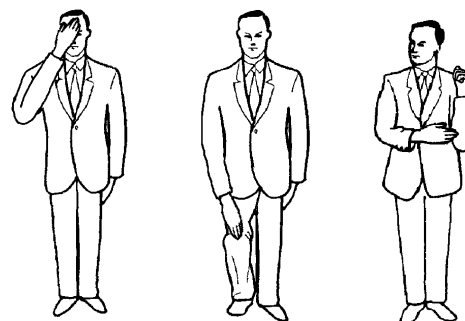
ATTAQUES DANGEREUSES ET SANS CONTRÔLE

L'arbitre touche un côté de sa tête avec le poing fermé pour annoncer aux juges une infraction de catégorie 2.



ATTAQUES AVEC LA TÊTE, LES GENOUX OU LES COUDES

L'arbitre touche sa tête, son genou ou son coude avec la main ouverte pour annoncer aux juges une infraction de catégorie 2.



**PARLER A OU PROVOQUER L'ADVERSAIRE ET
COMPORTEMENT DISCOURTOIS**

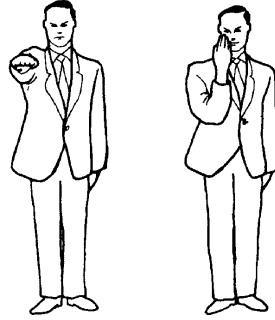
L'arbitre lève son index devant ses lèvres pour
indiquer aux juges une infraction de catégorie 2.



SHUGO

« Appel des juges »

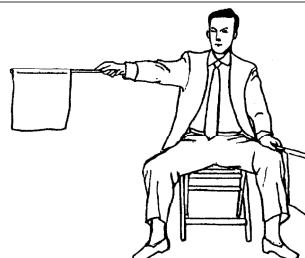
L'arbitre appelle les juges à la fin du match ou
du combat ou pour recommander Shikkaku.



2.2. Signaux des Juges avec les Drapeaux



IPPON



NIHON

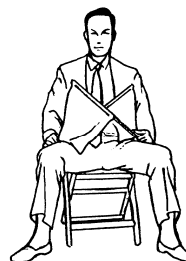


SANBON



FAUTE

Avertissement des fautes. Faire de petits cercles avec le drapeau correspondant pour annoncer une faute de catégorie 1 ou 2.



INFRACTION DE CATÉGORIE 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.

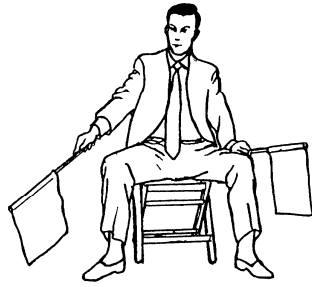


INFRACTION DE CATÉGORIE 2



INFRACTION DE CATÉGORIE 2

Le juge pointe le drapeau avec le bras plié.



JOGAI

Le juge tape le sol avec le drapeau correspondant.



KEIKOKU



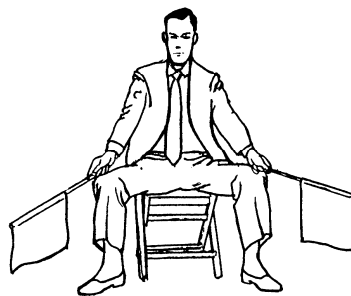
HANSOKU-CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



AIUCHI

Les drapeaux se dirigent l'un vers l'autre devant la poitrine.

Annexe 3 : RÉFÉRENCES PRATIQUES POUR LES ARBITRES ET LES JUGES

Cette annexe a pour but d'aider les arbitres et les juges dans le cas où les instructions dans le règlement ou dans les explications ne seraient pas claires.

3.1. Contact Excessif

Lorsqu'un compétiteur réalise une technique valable suivie immédiatement d'une autre qui conduit à un contact excessif, l'équipe arbitrale ne donnera pas de point et à sa place annoncera un avertissement ou une pénalité de catégorie 1 (à moins que ce soit de la propre faute de celui qui reçoit).

3.2. Contact Excessif et Exagération

Le *Karate* est un art martial et un comportement irréprochable est attendu de la part des compétiteurs. Il est inacceptable qu'un compétiteur qui reçoit un léger contact, se frotte le visage, marche, titube, se penche en avant, crache, retire son protège-dents ou a tout autre comportement visant à prétendre que le contact a été plus sérieux afin de convaincre les arbitres de pénaliser plus durement son adversaire. Ce genre de comportement est considéré comme de la triche et porte préjudice à notre sport ; une pénalité devrait être donnée rapidement.

Lorsqu'un compétiteur simule avoir reçu un contact excessif, alors que l'équipe arbitrale décide que la technique en question était contrôlée, satisfaisant les six critères de point, celle-ci sera comptée et un avertissement ou une pénalité de catégorie 2 pour simulation ou exagération sera donné (en tenant toujours compte que des cas graves de simulation ou exagération de blessures peuvent mériter *Shikkaku*).

La situation devient plus compliquée dans les cas où un compétiteur, recevant un contact plus fort, tombe sur le sol et se relève (pour arrêter le chronomètre des 10 secondes) puis retombe encore. Les arbitres et les juges doivent tenir compte qu'un coup de pied *Jodan* vaut trois points et que certaines équipes ou certains compétiteurs reçoivent des prix monétaires pour l'obtention de médailles : ils pourraient donc être tentés de s'abaisser à un comportement non éthique. Il est par conséquent important de bien observer et reconnaître ces comportements afin d'appliquer les pénalisations appropriées.

3.3. Mubobi

On donnera un avertissement ou une pénalité avec *Mubobi*, lorsqu'un compétiteur reçoit un coup ou qu'il se blesse par sa propre faute ou négligence. Ceci peut arriver lorsqu'il tourne le dos à son adversaire; en attaquant avec un long et bas *Chudan Gyaku Tsuki* sans prévoir de contre-attaque *Jodan* de la part l'adversaire ; lorsqu'il s'arrête de combattre avant que l'arbitre annonce « *Yame* » ; lorsqu'il baisse sa garde ou diminue sa concentration, et lorsqu'il commet des fautes répétées ou qu'il refuse de bloquer les attaques de l'adversaire.

L'explication XVI de l'article 8 stipule :

Lorsque l'attaquant reçoit un contact excessif et/ou subit une blessure et que la faute est imputée à celui qui reçoit, l'arbitre donnera une pénalité de catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire

Un compétiteur, qui a reçu un coup par sa propre faute et qui exagère les effets pour tromper l'équipe arbitrale, pourra recevoir un avertissement ou une pénalité pour *Mubobi*, ainsi qu'une pénalité additionnelle pour exagération, puisque deux infractions ont été commises et qu'elles sont cumulables.

Il faut signaler qu'il n'existe aucune circonstance pour laquelle une technique, ayant été faite avec un contact excessif, peut recevoir un point.

3.4. Zanshin

Zanshin décrit un état d'engagement continu durant lequel le compétiteur maintient une totale concentration, observation et une vigilance absolue du potentiel de l'adversaire de contre-attaquer. Certains compétiteurs, après avoir réalisé une technique, détournent partiellement leur corps de l'adversaire, mais en continuant d'observer et en restant prêt à continuer l'action. L'équipe arbitrale doit pouvoir différencier entre un état permanent d'alerte ou une situation où le compétiteur s'est tourné, en abaissant sa garde et perdant sa concentration, et de ce fait cesse de combattre.

3.5. Saisir un Coup de Pied Chudan

L'équipe arbitrale devrait-elle accorder un point lorsqu'un compétiteur réalise un coup de pied Chudan et que l'adversaire saisit la jambe avant qu'elle ait pu être ramenée ?

En supposant que le compétiteur qui réalise le coup de pied maintient le *Zanshin*, il n'y a aucune raison pour que cette technique ne puisse être valable si elle contient tous les six critères de point. Après tout, dans le cas où il y aurait deux *Gyaku Tsuki* presque simultanés, il est normal de donner un point au compétiteur considéré comme ayant effectué en premier sa technique, même si les deux techniques pourraient être considérées valables. Théoriquement, dans un combat réel, on considérerait qu'un coup de pied avec pleine puissance laisserait hors de combat l'adversaire et, par conséquent, la jambe n'aurait pas été saisie. Le contrôle approprié, la zone-cible et la réalisation des six critères sont les facteurs décisifs pour qu'une technique soit valable ou non.

3.6. Projections de Blessures

Puisqu'il est permis de saisir l'adversaire et de le projeter dans certaines circonstances, il incombe à tous les entraîneurs de s'assurer que leurs compétiteurs sont entraînés à cela et qu'ils sont en mesure d'utiliser des techniques de réception sûres/brise-chute.

Un compétiteur qui tente une technique de projection doit accomplir les conditions exprimées dans les explications des articles 6 et 8. Si un compétiteur projette son adversaire en accomplissant complètement les exigences établies et qu'une blessure résulte en raison de l'incapacité de l'adversaire de tomber de manière adéquate, le responsable est alors la partie blessée et celui qui projette ne devrait pas être pénalisé. Une blessure occasionnée par sa propre faute peut se produire

lorsqu'un compétiteur est projeté et qu'il tombe sur un bras étendu ou sur un coude, au lieu de faire une technique de réception ou qu'il saisit l'adversaire et le fait tomber sur lui.

Une situation potentiellement dangereuse se produit lorsqu'un compétiteur saisit les deux jambes de son adversaire pour le projeter en arrière ou quand un compétiteur baisse la tête et soulève l'adversaire pour le projeter. L'explication X de l'article 8 exprime : « *l'adversaire doit être retenu pour que la réception au sol puisse être faite en toute sécurité* ». Puisqu'il est difficile d'assurer une chute sûre, une telle projection peut entrer dans la catégorie interdite².

3.7. Procédures de Vote

Quand l'arbitre décide d'arrêter une rencontre, il dit « *Yame* » et en même temps il utilise le geste de main correspondant. Les juges baisseront leurs drapeaux et attendront l'opinion de l'arbitre. Quand l'arbitre retourne à sa place initiale, il signalera aux juges, par l'utilisation du geste approprié, la raison pour laquelle il arrête la rencontre. Les juges signaleront alors leurs opinions et l'arbitre donnera la décision majoritaire. L'arbitre étant la seule personne à pouvoir entrer dans l'aire, de rapprocher directement les compétiteurs et de parler avec le médecin, les juges devront considérer attentivement ce que l'arbitre leur communique avant de rendre leur décision finale, puisque la reconsidération n'est pas permise.

Dans les cas où il y a plus d'une seule raison pour arrêter la rencontre, l'arbitre s'occupera de chacune d'elles à son tour. Par exemple, si un compétiteur a marqué un point et l'autre a fait un contact, ou dans les cas de *Mubobi* et exagération d'une blessure du même compétiteur.

3.8. Pas de Signal après « Yame »

L'arbitre peut-il donner un point ou une pénalité, si les trois juges annoncent « Mienai », après qu'il a arrêté le combat ?

L'explication III de l'article 12 exprime : « *cependant, si le combat est arrêté, alors la décision à la majorité doit prévaloir* ». Puisque que les juges n'ont rien vu, ils ne sont pas considérés aptes à donner une opinion ou une décision et, en conséquence, l'arbitre sera en majorité. Cette situation peut se produire lorsque l'action se déroule proche du périmètre de l'aire de compétition du côté de l'arbitre, où les juges n'ont pas de visibilité. Toutefois, l'arbitre doit être parfaitement certain de son choix avant de donner un point ou une pénalité dans cette situation.

3.9. Deux juges Signalent un Point pour Aka

L'arbitre peut-il accorder un point à Ao, si, après « Yame », deux juges indiquent un point pour Aka et l'autre indique Mienai ?

Le règlement stipule que l'arbitre ne peut pas aller à l'encontre de deux juges, à moins qu'il ait l'appui de l'autre juge. Il devra donc donner le point à *Aka*.

² Autre changement important dans le règlement : toute projection ou tentative de projection dangereuse sera pénalisée par une faute de catégorie 1

3.10. Jogai

Les juges doivent se rappeler qu'il est nécessaire de taper sur le sol avec le drapeau correspondant lorsqu'ils annoncent *Jogai*. Lorsque l'arbitre arrête le combat et retourne à sa position, ils devront alors indiquer une infraction de catégorie 2.

3.11. Indications d'Infraction au Règlement

Pour les infractions de la catégorie 1, les juges devraient d'abord faire des cercles avec le drapeau de la couleur correspondante et ensuite tendre les drapeaux croisés avec le drapeau rouge devant, vers la gauche pour *Aka*, et avec le drapeau bleu devant, vers la droite pour *Ao*. Ceci permettra à l'arbitre de voir clairement quel compétiteur est considéré comme fautif.

Annexe 4 : SIGNES DES MARQUEURS DE POINTS

Cette annexe a pour but d'aider les arbitres et les juges dans le cas où les instructions dans le règlement ou dans les explications ne seraient pas claires.

●—○	Sanbon	Trois points
●	Nihon	Deux points
○	Ippon	Un point

□	<i>Kachi</i>	Gagnant
×	<i>Make</i>	Perdant
△	<i>Hikiwake</i>	Égalité

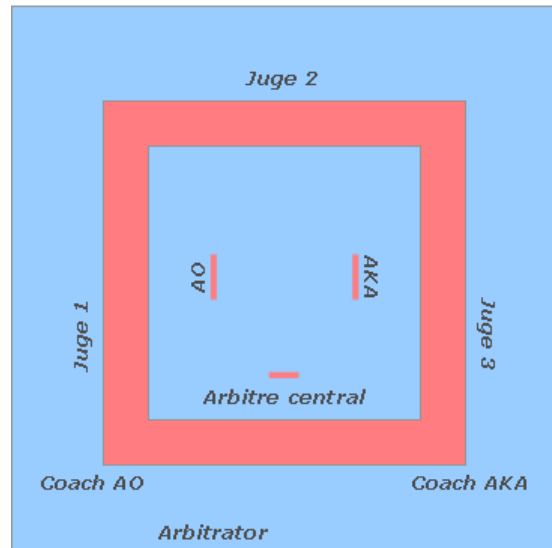
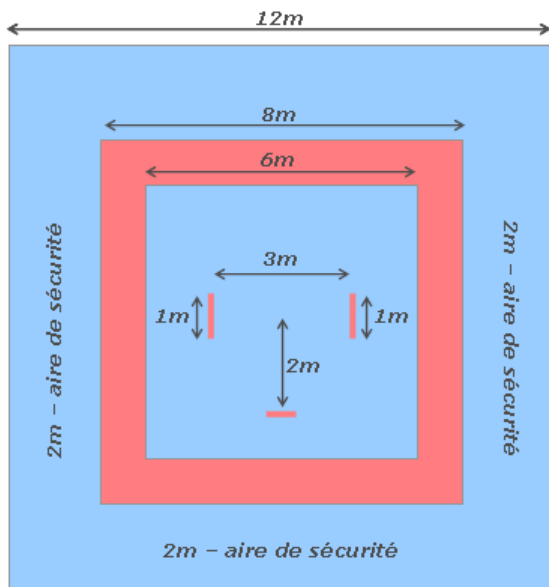
C1W	Faute de catégorie 1 – <i>Avertissement</i>	Avertissement sans pénalisation
C1K	Faute de catégorie 1 – <i>Keikoku</i>	Un point à l'adversaire
C1HC	Faute de catégorie 1 – <i>Hansoku-Chui</i>	Deux points à l'adversaire
C1H	Faute de catégorie 1 – <i>Hansoku</i>	Disqualification

C2W	Faute de catégorie 2 – <i>Avertissement</i>	Avertissement sans pénalisation
C2K	Faute de catégorie 2 – <i>Keikoku</i>	Un point à l'adversaire
C2HC	Faute de catégorie 2 – <i>Hansoku-Chui</i>	Deux points à l'adversaire
C2H	Faute de catégorie 2 – <i>Hansoku</i>	Disqualification

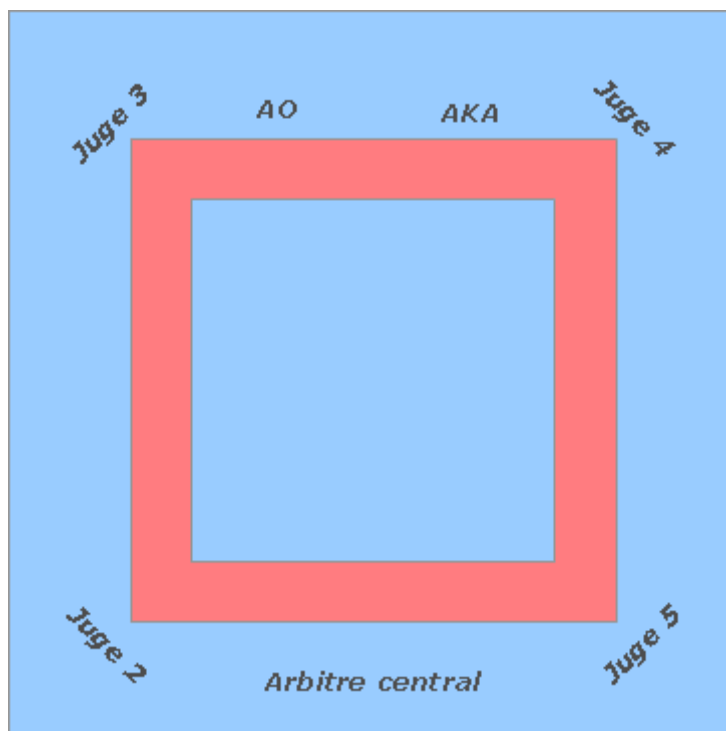
KK	<i>Kiken</i>	Renonciation
----	--------------	--------------

S	<i>Shikkaku</i>	Disqualification grave
---	-----------------	------------------------

Annexe 5 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION EN KUMITE



Annexe 6 : DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION EN KATA



Annexe 7 : LISTE DES KATA IMPOSÉS (SHITEI) DE LA WKF

Goju RyuSeipai
Saifa**Shotokan**Jion
Kanku Dai**Shito Ryu**Bassai Dai
Seienchin**Wado Ryu**Seishan
Chinto

Annexe 8 : LISTE PRINCIPALE DES KATA (TOKUI) DE LA WKF

Kata GOJU-RYU

- 1 Sanchin
- 2 Saifa
- 3 Seiyunchin
- 4 Shisochin
- 5 Sanseru
- 6 Seisan
- 7 Seipai
- 8 Kururunfa
- 9 Suparimpei
- 10 Tensho

Kata WADO-RYU

- 1 Kushanku
- 2 Naihanchi
- 3 Seishan
- 4 Chinto
- 5 Passai
- 6 Niseishi
- 7 Rohai
- 8 Wanshu
- 9 Jion
- 10 Jitte

Kata SHOTOKAN

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1 Bassai-Dai | 12 Jion |
| 2 Bassai-Sho | 13 Sochin |
| 3 Kanku-Dai | 14 Nijushiho Sho |
| 4 Kanku-Sho | 15 Goju Shiho-Dai |
| 5 Tekki - Shodan | 16 Goju Shiho-Sho |
| 6 Tekki - Nidan | 17 Chinte |
| 7 Tekki - Sandan | 18 Unsu |
| 8 Hangetsu | 19 Meikyo |
| 9 Jitte | 20 Wankan |
| 10 Enpi | 21 Jiin |
| 11 Gankaku | |

Kata SHITO-RYU

- | | | |
|---------------------|----------------------|------------------------|
| 1 Jitte | 16 Seienchin | 31 Sanseiru |
| 2 Jion | 17 Sochin | 32 Saifa |
| 3 Jiin | 18 Niseishi | 33 Shisochin |
| 4 Matsukaze | 19 Gojushiho | 34 Kururunfa |
| 5 Wanshu | 20 Unshu | 35 Suparimpei |
| 6 Rohai | 21 Seisan | 36 Hakucho |
| 7 Bassai Dai | 22 Naifanchin Shodan | 37 Pachu |
| 8 Bassai Sho | 23 Naifanchin Nidan | 38 Heiku |
| 9 Tomari Bassai | 24 Naifanchin Sandan | 39 Paiku |
| 10 Matsumura Bassai | 25 Aoyagi (Seiryu) | 40 Annan |
| 11 Kosokun Dai | 26 Jyuroku | 41 Annanko |
| 12 Kosokun Sho | 27 Nipaipo | 42 Papuren |
| 13 Kosokun Shiho | 28 Sanchin | 43 Chatanyara Kushanku |
| 14 Chinto | 29 Tensho | |
| 15 Chinte | 30 Seipai | |

Annexe 9 : KARATE-GI



ZONE PUBLICITAIRE POUR LA W.K.F. DE 20 x 10 CM.



ZONE PUBLICITAIRE DE 15 x 10 CM. POUR LA F.N.



DOSSARD RÉSERVÉ POUR LA FÉDÉRATION ORGANISATRICE DE 30 x 30 CM.



EMBLÈME DE LA FÉDÉRATION NATIONALE DE 12 x 8 CM.



ZONE POUR LA MARQUE REGISTRÉE DU FABRICANT DE 5 x 4 CM.

Annexe 10 : CHAMPIONNATS DU MONDE – Conditions et catégories

10.1. Championnats du Monde « Cadets », « Juniors » et « -21 ans »

1. La compétition dure quatre jours : jeudi, vendredi, samedi et dimanche.
2. Chaque fédération nationale peut inscrire un compétiteur par catégorie.
3. Dans chaque tableau, les quatre médaillés du dernier championnat (têtes de série) seront séparés le plus possible (compétiteurs dans les compétitions individuelles et fédérations nationales pour les compétitions par équipes).
4. Le championnat se déroulera sur 5 ou 6 tatamis, en fonction des infrastructures de la salle.
5. Les combats (*Kumite*) dureront 2 minutes dans tous les cas.
6. Les combattants ayant déjà participé à un championnat du monde seniors ne pourront plus participer à la catégorie « -21 ans ».
7. Le *Bunkai* en *Kata* par équipe devra être présenté lors des rencontres pour les médailles.

<i>catégories</i>		
<i>- 21 ans</i>	<i>Cadets</i>	<i>Juniors</i>
	<i>Kata individuel (14/15 ans)</i>	<i>Kata individuel (16/17 ans)</i>
	<i>Homme/femme</i>	<i>Homme/femme</i>
<i>Kumite individuel homme (18/19/20 ans)</i>	<i>Kumite individuel homme (14/15 ans)</i>	<i>Kumite individuel homme (16/17 ans)</i>
-68 kg -78 kg +78 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	-55 kg -61 kg -68 kg -76 kg +76 kg
<i>Kumite individuel femme (18/19/20 ans)</i>	<i>Kumite individuel femme (14/15 ans)</i>	<i>Kumite individuel femme (16/17 ans)</i>
-53 kg -60 kg +60 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg
		<i>Kata equipe (14/17 ans)</i>
		<i>Homme/femme</i>

10.2. Championnats du Monde « Seniors »

1. La compétition dure quatre jours : jeudi, vendredi, samedi et dimanche.
2. Les catégories *Kumite* équipe auront lieu après les catégories individuelles.
3. Chaque fédération nationale peut inscrire un compétiteur par catégorie.
4. Dans chaque tableau, les quatre médaillés du dernier championnat (têtes de série) seront séparés le plus possible (compétiteurs dans les compétitions individuelles et fédérations nationales pour les compétitions par équipes).
5. Le championnat se déroulera sur 4 tatamis alignés.
6. Il n'y a pas de pause. Pour la restauration des arbitres et des officiels, des lieux et des horaires devront être aménagés par l'organisateur.
7. Les combats (*Kumite*) dureront 3 minutes (4 minutes lors des tours pour les médailles) pour les catégories hommes et 2 minutes (3 minutes lors des tours pour les médailles) pour les catégories femmes.
8. Le *Bunkai* en *Kata* par équipe devra être présenté lors des rencontres pour les médailles.

<i>catégories</i>
<i>Kata individuel (+16 ans)</i>
<i>Hommes/femmes</i>
<i>Kumite individuel hommes (+18 ans)</i>
-60 kg
-67 kg
-75 kg
-84 kg
+84 kg
<i>Kumite individuel femmes (+18 ans)</i>
-50 kg
-55 kg
-61 kg
-68 kg
+68 kg
<i>Kata équipe (+16 ans)</i>
<i>Hommes/femmes</i>
<i>Kata équipe (+18 ans)</i>
<i>Hommes/femmes</i>

Annexe 11 : COULEURS AUTORISÉES DES PANTALONS D'ARBITRAGE

